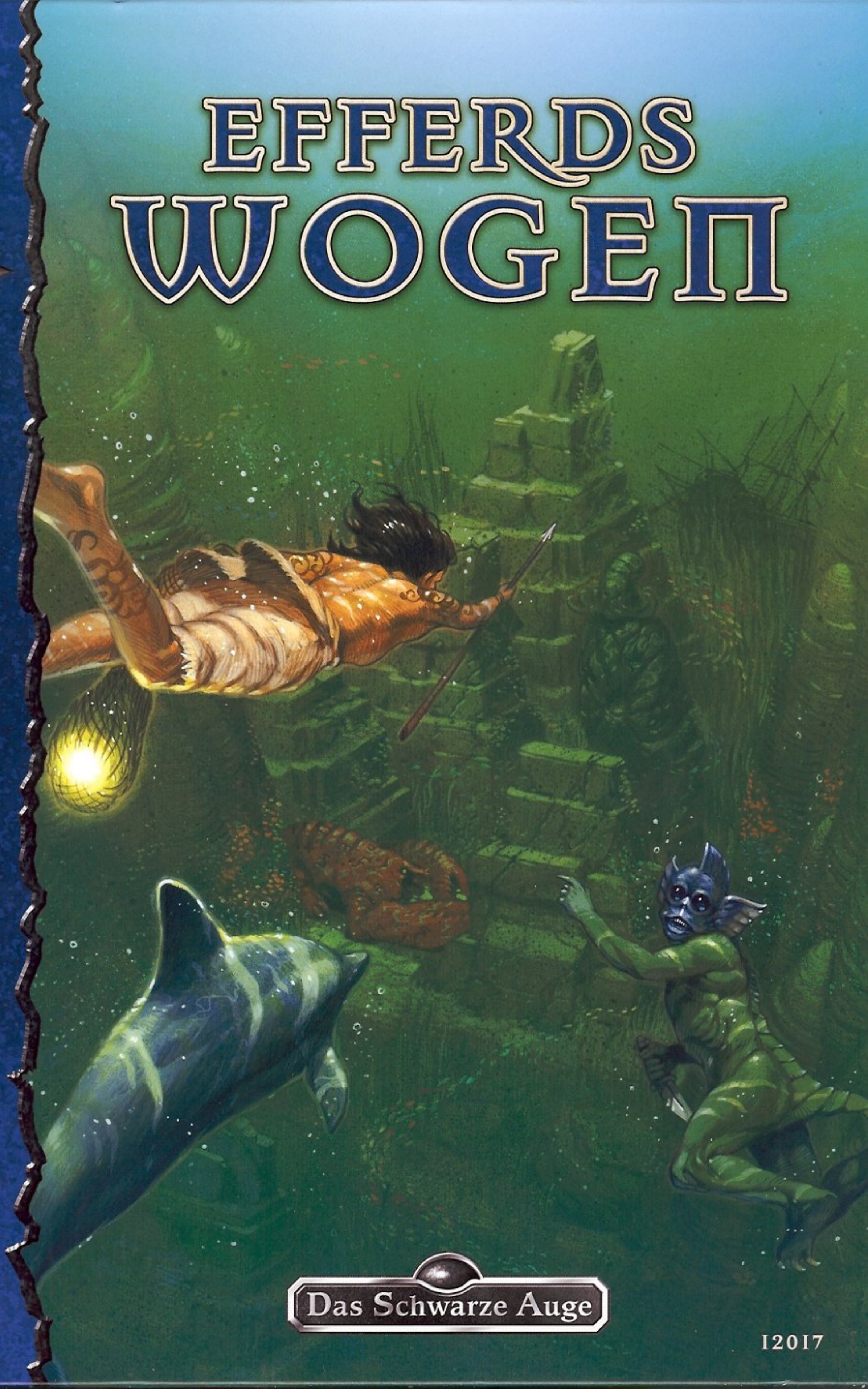


AVENTURIEN

DIE MEERE UND KÜSTEN RUND UM AVENTURIEN

EFFERDS WOGEN

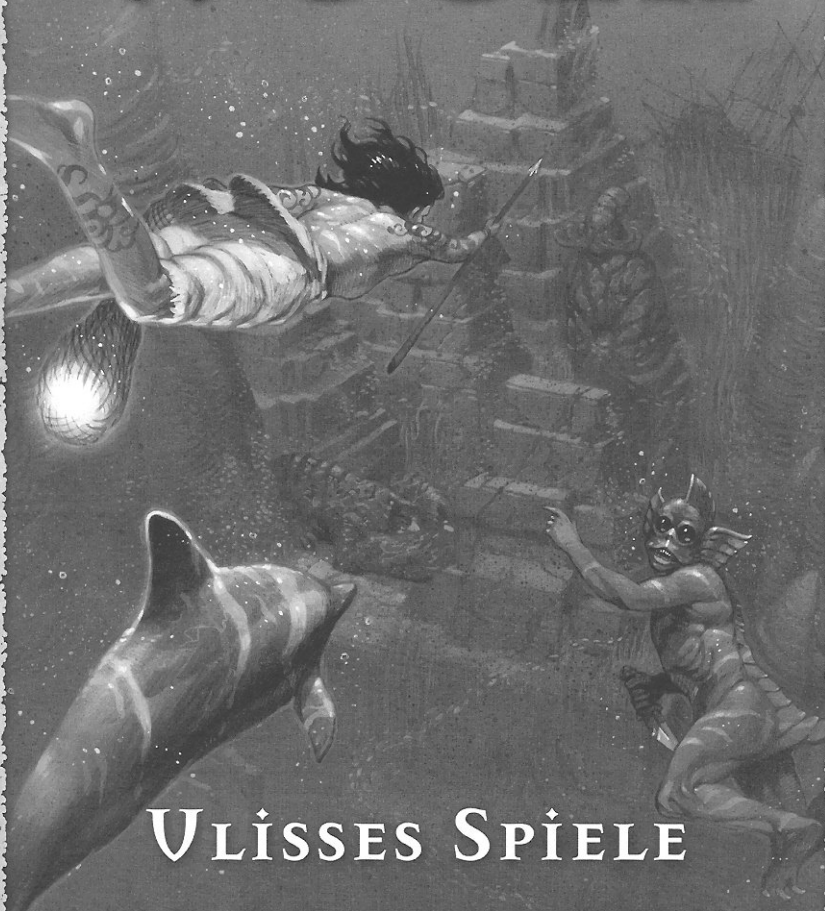


Das Schwarze Auge

I2017

Das Schwarze Auge

EFFERDS WOGEN



ULISSES SPIELE

AVENTURIEN®

VLRIICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



Gesamtreaktion

Florian Don-Schäven,
Thomas Römer

Lektorat

Florian Don-Schäven

Coverbild

Vincent Dutrait

Umschlaggestaltung und graphische Konzeption

Ralf Bergzuck

Satz

Christian Lönning

Innenillustrationen und Scherfspläne

Nicolas Bau, Caryad, Jenny Dölfer,
Vincent Dutrait, Eva Dönnlinger, Frank Freund,
Jens Haupt, Daniel Jödemann, Ina Kramler,
Don Oliver Matthies, Felix Merkrat, Susi Michels,
Josef Ochmann, Katja Poppenhäger, Ilia Steingrüber,
Florian Stitz, Bryan Talbot, Tom Thill, Christian Turk,
Rene van Giffen, Sabine Weiß, Ugurcan Yöce

Copyright © 2008 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Puch, Kramer, Neigel für die Inhalte

2. Auflage

Printed in Poland 2008

ISBN: 978-3-940424-11-2

Das Schwarze Auge

EFFERDS WOGEN

REDAKTION: STEFAN KÜPPERS

Mit Texten von FRANK WILCO BARTELS, GÜNTHER DAMBACHMAIR,
PETER DIEHN, MAGNUS ERPING, LARS FEDDERN, THOMAS FIPP,
CHRIS GOSSE, TOBIAS HAMELMANN, STEPHANIE VON RIBBECK,
CARSTEN-DIRK JOST, STEFAN KÜPPERS, REBE LITTEK, TOBIAS RADLOFF,
RALF D. RENZ, THOMAS RÖMER, MARK WACHHOLZ, ANTON WESTE

Mit DANK FÜR KRITIK, ANREGUNGEN, KORREKTUREN, ERGÄNZUNGEN UND BEITRÄGE AN OLIVER BAECK,
CHRISTIAN HELLINGER, DANIEL JÖDEMANN, ELISABETH KÖPER, ULRICH LANG, MICHAEL MASBERG,
NORMAN MAUDER, OLAF MICHEL, ELIAS MOUSSA, JÖRG RADDATZ, NIKLAS REINKE, RALF D. RENZ,
JAN RODEWALD, GREGOR ROT, RAGNAR SCHWEFEL, HADMAR VON WIESER.

TEILWEISE BASIEREND AUF **DIE SEEFABRT DES SCHWARZEN AUGES** VON MICHAEL JOHANN, ULRICH KJESOW,
MICHELLE MELCHERS, THOMAS RÖMER, KAI WAGNER UND HADMAR VON WIESER.

INDEX VON STEFAN KÜPPERS UND CHRISTIAN LÖNSING



ULISSES
SPIELE



INHALT

VORWORT	5	VON BIRME BIS ZEDRACKE -	
VÖLKER AUF, IN UND AN DER SEE	5	AVENTURISCHE SCHIFFSTYPEN	101
SEEFAHRENDE VÖLKER AVENTURIENS	5	BEKANNTE AVENTURISCHE SCHIFFSTYPEN	101
KULTUREN UNTER WASSER	6	SCHIFFSTYPEN	103
AVENTURIER FAHREN ZUR SEE	7	EIN EIGENES SCHIFF FÜR DIE HELDEN	121
TIERE UND PFLANZEN DES MEERES -		FLUSSSCHIFFFAHRT	122
DIE LEBENDIGE SEE	9	ANDERE SEEFAHRZEUGE	123
VON ALGENWALD BIS ZITTERROCHEN -		DAS DSA-SCHIFFSKAMPSYSTEM	124
TIER- UND PFLANZENWELT	9	DIE TIEFEN DER MEERE IM SPIEL	137
MAGISCHE BEWOHNER DER MEERE	12	ZWISCHEN LICHT UND SCHATTEN	137
AVENTURIENS GESTADE - EINE FAHRT		DIE UMWELT DER TIEFE	137
DURCH VIER OZEANE	13	KAMPE UNTER WASSER	139
DAS GLETSCHERMEER	13	WEGE UNTER DIE WELLEN	140
IRISCHES OZEAN	14	VÖLKER UND BEWOHNER DER MEERE	142
DAS MEER DER SIEBEN WINDE	15	DIE TOCAMUYAC	142
DAS SÜDMER	21	MOLOCHEN	144
DAS PERLENMEER	25	PILEX UND PECKER - DIE OZEANIER	145
DIE GOLFKÜSTE	29	DIE LOVALIL	148
DIE TORRISCHE SEE	30	DIE RISSO	148
GEFAHREN DER SEE	32	DIE MAHRE	151
NATÜRLICHE GEFAHREN	32	ZILITEN UND MOLUREN	152
LEUCHTTÜRME UND STRANDPIRATEN	33	DIE KRACKNER	154
PIRATEN	35	DIE HUMMERIER	155
SEEUNGEHEUER UND ANDERE KREATUREN	37	ANDERE VÖLKER	156
DIE GESCHICHTE DER MEERE UND DER SEEFAHRT	44	STÄDTE AUF DEM MEER	157
VOM URWASSER DER VORZEIT		AGUADRON - DIE SCHWIMMENDE STADT	157
BIS ZU DEN MARITIMEN	44	WEITERE STÄDTE DER SEE	162
ECHSEN UND DIE ERSTEN MENSCHEN	47	PERSONEN ZUR SEE	164
AVENTURIER - EINE MYRANISCHE ENTDECKUNG	50	BERÜHMTE ENTDECKER UND FORSCHER	164
DIE ZEIT DER ENTDECKER	52	BERÜHMTE PIRATEN UND GESETZLOSE	166
DIE GESCHICHTE DER NEUZEITLICHEN SEEFAHRT	57	BERÜHMTE KAPITÄNE UND ANFÜHRER	169
DIE FAHRTEN DER 'ROTEN HARJKA'	62	BERÜHMTE HANDWERKER	172
DER AVENTURIER UND DAS MEER	66	BERÜHMTE GEWEIHTE UND PRIESTER	172
SICHTWEISEN	66	WEITERE PERSONEN	173
FESTE, FEIERTAGE UND BESONDERE ZEITEN	67	MYSTERIA ET ARCANIA	175
GLAUBE UND ABERGLAUBE AN UND AUF DER SEE	67	STÄDTEN UND VERSUNKENE REICHE	175
VON DER NAVIGATION	69	MÄCHTE, WESSEN UND KREATUREN	181
VON DEN SEEFAHRTSCHULEN	73	GEISTERSCHIFFE - FLUCH DER MEERE	183
HANDEL	76	SCHWARZE SCHLÜNDE, NACHTBLAUE TIEFEN -	
WALFANG	79	CHARYPTIDES WIRKEN	186
AVENTURIERSCHE LANDGANG: HAFENKOLORIT		WEITERE MYSTERIEN	191
ZWISCHEN IRISCHES OZEAN UND PERLENMEER	80	EMPFEHLUNGEN ZUR VERTEILUNG DES	
DIE FLOTTEN AVENTURIENS	82	MARITIMEN FLAIRS	192
FAHNEN UND FLAGGEN ZUR SEE	88	HART AM WIND - EIN GLOSSAR	
VOM LEBEN AN BORD	89	SEEMÄNNISCHER AUSDRÜCKE	194
EINE SEEFAHRT, DIE IST LUSTIG ...	93	INDEX	198
RECHT UND GESETZ AN BORD	94	ANHANG	203
DIE HIERARCHIE AN BORD	94		
BORDMAGIE UND SCHIFFSLITURGIEN	99		





VORWORT

Die See übt auf viele Menschen eine ganz besondere Faszination aus. Sie wird oft mit Entdeckertum, den uralten Elementen von Wind und Wogen, aber auch mit Freiheit assoziiert. Gerade in unserer technisierten Welt übt sie diese Faszination aus, da sie noch immer größtenteils unerforscht ist und Raum für neue Entdeckungen bietet. Um wie viel mehr muss sie den Aventurier, der in einer Welt der Magie und des Aberglaubens lebt, faszinieren – oder erschrecken?

Seit Anbeginn der Menschheit sorgen das Meer und seine Geheimnisse für Mythen und Legenden: Schiffe verschlingende Riesenkraken, versunkene Länder und Städte wie Atlantis und Vineta. Piraten und ihre vergrabenen Schätze sorgen für Unterhaltung in Filmen und Büchern. Was in der irdischen Welt meist nur Fiktion ist, das ist in Aventurien Realität – lässt sich dort erforschen und entdecken. Mit dieser Spielhilfe können Sie Geheimnisse des Meeres erleben, die Sie bezwingen und sich mit ihren Elementen auseinander setzen.

Doch wo wir irdischen Menschen uns in Stahl und Technik zwingen müssen, um hinabzutauchen in die Tiefen, da stehen dem Aventurier mittels Magie und Götterwirken ganz andere Möglichkeiten offen, die Tiefe mit ihren teils intelligenten Bewohnern zu betreten. Er kann unmittelbar hinabtauchen in diese Welt der Wunder und Geheimnisse.

Die Schifffahrt auf Eiferts Wogen mag in einem Segelschiff gefährlich sein, und Entfernungen ganz andere Möglichkeiten offen, aber es ist auch ein Abenteuer, diese zurückzulegen. Es genügt kein kurzes "Check-in"; eine Reise in die Ferne will gut überlegt und geplant sein, und dennoch gibt es Widrigkeiten, die unvorhergesehen über die Reisenden hereinbrechen können.

Aachen, inmitten des Jahres 2007

Stefan Küppers

QUELLENVERWEISE

Verweise auf andere DSA-Publikationen sind fett gesetzt. Dabei werden folgende Abkürzungen und die jeweilige Seitenzahl verwendet.

AB xxx	Aventurischer Bote, Nummer xxx
AG	Aventurische Götterdiener aus der Box <i>Götter & Dämonen</i>
Arsenal	Aventurisches Arsenal, Hardcover R 1
AZ	Aventurische Zauberer aus der Box <i>Zauberei & Hexenwerk</i>
Basis	Das Schwarze Auge: Basisregelwerk
BuM	Blutrosen und Marasken aus der Box <i>Borbarads Erben</i>
Erste Sonne	Land der Ersten Sonne, Hardcover 5
GA	Geographia Aventurica, Hardcover 0
GKM	Götter, Kulte, Mythen aus der Box <i>Götter & Dämonen</i>
Großer Fluss	Am Großen Fluss, Hardcover 6
LaBuW	Land an Born und Walsach aus der Box <i>Rauhes Land im Hohen Norden</i>

LC	Liber Cantiones aus der Box <i>Zauberei & Hexenwerk</i>
MBK	Mit blitzenden Klingen aus der Box <i>Schwerter & Helden</i>
Meisterschirm	Meisterschirm Begleitheft
Meridiana	In den Dschungeln Meridianas, Hardcover 1
MFF	Mit flinken Fingern aus der Box <i>Schwerter & Helden</i>
MGS	Mit Geistermacht und Sphärenkraft aus der Box <i>Götter & Dämonen</i>
MWW	Mit Wissen und Willen aus der Box <i>Zauberei & Hexenwerk</i>
Myranor	Myranor, Hardcover
Raschtul	Raschtuls Atem, Hardcover 3
RdH	Reich des Horas aus der Box <i>Fürsten, Händler, Intriganten</i>
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnlampen, Hardcover R 2
Westwind	Unter dem Westwind, Hardcover 2
Wege der Helden	Das Schwarze Auge: Wege der Helden
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica, Hardcover R 3

VÖLKER AUF, IN UND AN DER SEE

„Das Perlenmeer: unendliche Weiten. Dies ist das Logbuch der Secadler von Beilunk, die vier Jahre lang unterwegs ist, um neue Küsten zu erforschen und neue Kulturen zu entdecken. Viele Seemeilen von Ferricum entfernt dringt die Secadler in Gebiete vor, die nie zuvor ein kaiserliches Schiff gesehen hat.“

—Von den Küsten und Häfen des Perlenmeeres, ihren Vorteilen und Widrigkeiten; 1003 BF

SEEFAHRENDE VÖLKER AVENTURIENS

Viele aventurische Völker bringen Seefahrer hervor, sei es des Fischfangs wegen, zu Handelszwecken, um ihre Küsten zu verteidigen, anderswo zu plündern, oder weil sie auf dem Meer zu Hause sind. An erster Stelle der auf dem Meer lebenden Völker sind die **Tocamuyac** zu nennen, die auf Flößen wohnen und kaum an Land gehen. Ihre Verwandten vom Volk der **Miniwatu** (Mohisch: "Kinder des Wassers") fahren mit Kriegskanus und Katamaranen über die Riffe und durch die flachen Lagunen ihres Königreichs auf den Gewürzinseln, aber auch weit aufs Meer hinaus. Die **Waldinsel-Utulus** dagegen fi-

schen allenfalls in Küstennähe; auf manchen Inseln gilt jeder als tot, der bei Einbruch der Nacht noch nicht wieder an Land ist. Für die **Haipu** von Altoum liegt die wahre Welt unter Wasser. Sie sind ausgezeichnete Taucher und hüten den heiligen Kajubo-Strauch, dessen Knospen die Atemluft ersetzen, weil sie erwarten, dass eines Tages die Inseln im Meer versinken werden. Unter den Menschen des Festlands stehen die **Thorwaler** hervor. Berühmt sind sie als Piraten, haben aber auch Seesöldner und Kauffahrer vorzuweisen. Die **Nivesen** haben mit dem Stamm der **Lieska-Kangerluk** kühne Walfänger und



ABENTURIER FAHREN ZUR SEE

»Fegz gibt und Fegz nimmt; man muss die Gelegenheiten erkennen. Zwar verdarb Vilkjo ibn Stoorrebrandt uns den Handel auf den Inseln der Gewürze, doch Stover ibn Stoorrebrandt schon finanzierte uns den Maruntan-Schmuggel, und brachte der uns nicht den Vater aller Reingewinne, als alle diese Maruntanis in ihren kleinen Booten auf die Wogen der See flogen und wir sie nur aufzuweisen brauchten?»

—Ruban ibn Dhachmani, Aufzeichnungen für seine Söhne

Wer im Binnenland wohnt, wird kaum einen Gedanken ans Meer verschwenden. Er kennt es vermutlich nur aus den Erzählungen der Bänkelsänger in der Dorfschänke oder aus den Predigen der Geweihten über den Herrn Efferd, den man besser nicht erzürnt. Mitunter hört man aber auch, dass die Großkaufleute aus den Städten nicht nur Stockfisch und Heringsfässer von der Küste holen, sondern Kostbarkeiten übers Meer aus fernen Ländern kommen lassen, wo die Menschen demzufolge unermesslich reich sein müssen, den ganzen Tag faul in der Sonne liegen und sich die reifen Früchte in den Mund wachsen lassen. Manch eine leichtgläubige Seele zieht es dann hinaus, ihr Glück zu machen.

Ganz anders die Küstenbewohner – sie wissen, was sie von 'ihrem' Meer zu erwarten haben, das ihnen ein Auskommen als Fischer, Seeleute, Schiffsbauer oder Hafenarbeiter ermöglicht. Man kennt den Rhythmus von Ebbe und Flut, weiß, wann Hafeneinfahrten und Priele befahrbar oder seichte Stellen passierbar sind und wann man vorgelagerte Sandbänke zu Fuß erreichen kann, um Muscheln, Strandgut oder Seevogeleier einzusammeln. Gelegentlich ist das Meer jedoch auch wild und aufgepeitscht und verschlängt die Schiffe, bricht Deiche, überspült flache Inseln oder geht sogar an Land und ersäuft die Bewohner der Küstenstädte und -dörfer. In solchen Situationen muss Efferd (oder je nach Gegend andere Götter und Geister) möglichst schnell durch ein großes Opfer oder dadurch, dass man den Frevler aufspürt und zur Strecke bringt, besänftigt werden.

Gelegentlich gibt es jedoch Menschen, die den Ruf der See verspüren, die es nicht in ihrer Heimat und beim bodenständigen Küstenfischfang hält. Viele dieser abenteuerlustigen Seelen lockt aber nicht das Meer selbst, sondern die ferne Küste dahinter, die neue und letzte Grenze, das Goldland oder die Freiheit, die sie in der Ferne suchen, weil sie ihnen zu Hause auf Grund von Stand oder Taten verwehrt ist. Aus solchen Menschen können große Seefahrer und Entdecker werden, vom Schlage eines Admiral Sanin oder Phileasson Foggwulf. Hinzu kommen viele, die sich eher unwillig oder gar gezwungen auf den Meeren befinden: die gepressten Matrosen, die Rudersklaven oder Sträflinge auf Galeeren sowie jene, die daheim kein Auskommen fanden und ihr Glück anderswo suchen müssen.

Allgemein wird die Fahrt auf dem Meer als notwendiges Übel angesehen, wenn man schnell von einem Ort an den anderen gelangen will oder schwere Lasten zu befördern hat. Der Mensch ist nicht fürs Meer geschaffen, und all seine aufwendigen Konstruktionen sind nur Spielzeuge in Efferds Hand. Von den Thorwalen und Tocamayac einmal abgesehen, vermögen wenige Menschen dem Meer etwas abzugewinnen, seine wahre Größe zu erkennen oder eine innige Beziehung zu ihm zu entwickeln. Diese Wenigen gelten als sonderbar, tollkühn oder von Aves' Flötenspieler verzaubert; sei es der Decksjunge, der sich oftmals als Blinder Passagier an Bord schleicht, um die Welt zu sehen, oder die alte Seebärin, die mit Pfeife und Rum am Hafen sitzt und schneidigst hinausschaut. Doch jeder ahnt: Wer das Meer liebt, der wird irgendwann auf immer zu ihm gehen.

DAS ANHEVERN

»Zur See fahren die, für die im Kerker kein Platz mehr frei war.«
—Sprichwort aus Perricum

Matrose wird, wer an Land keine ehrliche Arbeit findet, so sagen es zumindest die zünftigen Handwerker in den Hafenstädten. Die Kauffahrer heuern so wenig Personal an wie möglich, um die Kosten niedrig zu halten, so dass auf den Schultern der Wenigen eine Menge Arbeit lastet, und sie zahlen einen Hungerlohn, wenn die Efferdbrüder (siehe Seite 81) ihnen nicht mehr abtrotzen. Manch ein Geizkragen schickt sogar lieber seinen Bootsmann los, mit Rum und Belegnagel neue Leichtmatrosen einzufangen, als ein paar Heller auf die Heuer draufzuliegen; eine Methode, die unter verschiedenen Namen wie 'Perricum Anheuern', 'Perricum Pressen' oder 'Brackbacken' bekannt ist. In manchen Häfen mit hohem Bedarf, wie etwa Brabak vor dem gefährlichen Kap, ist 'Matrosenvermittlung' sogar ein regelrechtes Gewerbe. Ihm gehen Banden von Schlägern nach oder Tavernenwirte, die Schlafmittel unter die Getränke mischen und den Benelbeten auch gleich den Arm führen, wenn es gilt, drei Kreuze auf der Heuer-Liste zu machen. Zudem werden gern Sträflinge als Ruderer eingesetzt, und in vielen Städten kann man der örtlichen Gerichtsbarkeit entgehen, indem man sich zum Dienst auf See verpflichtet. Je mehr unfreiwillige und ungelernete Matrosen an Bord Dienst tun, desto brutaler müssen die Offiziere meist vorgehen, um die Ordnung aufrechtzuerhalten, und desto größer ist auch die Gefahr einer Meuterei.

»Und wachst du dann im Laderaum mit 'nem Brummschädel auf, ist das Schiff längst auf See und nicht mehr viel zu machen. Tugsüber musste schuften, da steht der Bootsmann mit der Peitsche hinter dir. Nichts, wenn sie vor der Küste ankern, steh'n 'n paar von den Algedienenen Wache, und wenn man mal in einen Hafen einläuft und die anderen Landgang haben, wirst du im Laderaum angekettelt. Aber die tiefste Niederhölle ist, wenn der Käpt'n unterwegs alle Häfen vermeidet, weil ihm sonst die halbe Mannschaft weglaufen tät. Oder weil der Zoll ihm zu hoch ist. Dann bist du wochenlang auf See, das Wasser wird knapp, das Wasser wird alzig; der frische Proviant ist alle, im Zwieback wimmeln Mäden, und der Speck – wenn der Alte überhaupt welchen hat springen lassen – glänzt so schlierig grün wie eine tote Griffassell. Riecht auch so ähnlich. Wenn sich erst die Griffassungen um selberlegte Ratten prügeln, dann dauert's nicht mehr lange bis zur Meuterei. Ich sag' dir das, Altrique, als Pirat ist man besser dran. Das ham' die Pfefferrücker sich selber zuschreiben, wenn einer zu uns überläuft, und sie haben alles verdient, was wir ihnen antun.«
—gehört in einer Hafenkneipe in Charypso, neuzeitlich



WER ZUR SEE FÄHRT

»Eyn gar schroockliches Gesock befahret Efferds Element, alle Voelker unter Praios' Sonne durcheinander und von allen nur die schlimmsten. In Khunchom bestieg ich eine Koggen, die sollt mich nach der Heimat bringen. Nestt ehrbaren bormyrenen Seeluten hat's es alda Tulamdyen, Vallusner, Goblins aus dem Gerbervielert, ceynen baumhütigen Brackbacker welcher wohl von Ursvaldmen-schen stammte, unsern maraskaner Koch, von dem Peraine uns erlösen möge, und eyne wilde Heydin von den Inseln der Gewuertze, die war stark als wie ein Reitelch und so schwarz wie Schusterpech. Die kamen miteinander aus altz wie Geschwister: Man schlägt sich und verträgt sich.«
—Meyne gefahrlichsten Handelszuege, Sluiter Broenster, um 790 BF





TIERE UND PFLANZEN DES MEERES – DIE LEBENDIGE SEE

Zwischen Ifrins Ozean im kalten Norden und dem mit farbenfrohem Leben erfüllten warmen Südmeer gedeihen vielfältige Tiere und Pflanzen. Sie beleben das Meer und viele von ihnen dienen Küstenbewohnern und maritimen Wesen gleichsam als Nahrung.

Vielältig ist das Leben im Meer, und manches Wesen dort scheint dem Aventurier so, also ob Efferds Schwester Tsa einen besonders erfindungsreichen Tag hatte, als sie das Leben in Efferds Wogen schuf.

VON ALGENWALD BIS ZITTERROCHEN – TIER- UND PFLANZENWELT

»Fische sind nicht stumm, sie sprechen jedoch nur zu Efferd, für den sie ihre Augen stets offen halten.«

—Aberglaube aus Ferricum

WATTENMEERE UND DÜNEPKÜSTEN

»In Tronisand wohnten dazumal tapfere Leute; wenn ein Schiff da auf Grund lief, kam Wetter und Wogen, dann fuhren sie aus, um das Schiffsvolk zu retten. Nun zieht sich so'n Fischerkahn schlecht, wenn der Westwind brüllt und die Brecher zuschlagen. Da hatten sie 'n paar starke Nordmähnen-Pferde, die zogen das Rettungsboot raus, bis die Ruder griffen. Nur, der Herr Efferd sieht's nicht gern, wenn man ihm nimmt, was seins ist, und in einer Nacht sind sie alle im Treibsand versunken, Mann, Frau und Pferde. Seidem streifen die Tiefenrüssler, in nebligen Nächten, wenn die Toten umgehen. Wenn sie einen Reiter finden, dann tragen sie ihn mit sich ins Meer.«

—Eine Sage aus Nostria

Von Süd-Thorwal bis Alberrnia und vom Bornland bis nach Tobrien, zudem im Süden und Westen des Golfs von Riva, geht das Land flach und allmählich ins Meer über. Bei Ebbe fallen ausgedehnte Sand- oder Schlickbänke trocken, auf denen Menschen, Goblins, Bären und unzählige Watvögel nach Muscheln und Strandgut suchen. Hier und da weht der Meereswind hohe Sanddünen auf, die mitunter ganze Dörfer begraben, wenn sie wandern. Andere Dünen kommen zur Ruhe und werden von Strandhafer, Sanddorn und Kiefern überwachsen. In Westaventurien wächst hier auch das Neckerkraut, das vor der Efferdsieche schützt. Wo Flüsse oder Bäche münden, entstehen Brackwassersümpfe voller Schilf und Binsen, wo Dornf- und Egelschreck gedeihen und Sumpfkraakenmolche auf der Jagd sind. In Nostria versteht man es, im Watt niedrige Inseln zu errichten sowie dem Meer durch Eindeichung von Salzwiesen fruchtbares Land abzurufen – doch wehe, ein Deich bricht im Sturm...

AN DER KÜSTE

Das Leben an den Küsten Aventuriens ist vom Meer geprägt. Im Wechsel der Gezeiten werden Sand- und Schlickbänke überspült und fallen wieder trocken, sind Riffe für Schiffe überwindbar oder der Oberfläche zu nah. Warme Meeresströmungen wie der Gildenlandstrom oder der Strom von Ferricum bringen den Küsten, die sie umspülen, Regen und milde Winter. Mächtige Brandung donnert gegen Riffe und Steilküsten, wäscht Höhlen aus, lässt unterspülte Felsenhänge abrutschen und verschlingt ganze Inseln im Sturm. Meeresbewohner wie Robben und Schildkröten suchen die Strände auf, während Vögel ebenso wie Fischer ihre Nahrung im Meer suchen. Einzelheiten zu den Tieren und Pflanzen der Meere und Küsten, insbesondere deren spielrelevante Werte, finden Sie in der Zoo-Botanica Aventurica.

DIE GESTADE DER NÖRDLICHEN MEERE

Von den Olporter Kreidklippen bis ans Eherne Schwert säumen vor allem Felsenküsten die kalten Ausläufer des nördlichen Meeres. Unzählige Seevögel wie Blaumöwen, Tölpel und Lummene besetzen an windgepeitschten Felsklippen jeden Reichtspann mit Nistplätzen, an denen der Lärm schnatternder und kreischender Vögel den Sommer erfüllt. Raubmöwen jagen den kleineren Vögeln ihre Beute ab oder töten Jungtiere. Die Weißsturm-vögel werden von Seeleuten 'Stinker' genannt, da sie sich bei Bedrohung erbrechen. Der Albatros verbringt angeblich sein ganzes Leben auf dem Meer und soll dem, der ihn tötet, dreizehn Jahre Unglück bringen, wie es unter Seeleuten heißt. Selten einmal sieht man den majestätischen Seeadler oder einen Frostwurm, der Fische jagt, indem er das umgebende Wasser vereist. Der gefährlichste aller Jäger ist jedoch der Eisbär, der neugierig auch zu manchem Schiff hinausschwimmt.

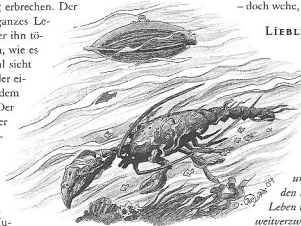
An der Westküste Thorwals und des Gjalskerlands lässt der warme Gildenlandstrom üppige Kelp-Wälder wachsen, einen untermeerischen Dachstuhl aus Riesenalgen voller Muscheln, Krebse und Scotter. Der Golf von Riva und weiter nordöstlich gelegene Buchten frieren im Winter zu. Dort bilden Boronskuttentaucher (Elfisch: Pinguin) ihre Kolonien. Dicht zusammengedrängt brüten die Großten von ihnen in Firnusschneefrost Eier aus, damit die Jungen zum Frühlingsanfang schlüpfen und im Sommer Zeit haben, sich Fettvorräte anzufressen. Im Frühling werfen Robben ihre Jungen auf den grauen Kieselstränden, vorgelagerten Felsen oder auf dem Treibeis. An Land gedeihen im Westen Moor und Heide, im äußersten Norden kaum mehr als Moos und Kriechweiden entlang der Schmelzwasserbäche, die von den Gletschern kommen.

LIEBLICHE GESTADE

»Auch in den Tiefen der Meere verströmt Simu ihren Lebensatem, und wo er auf fruchtbaren Boden fällt, entstehen Oasen des Lebens. Prächtigt bunt aufgetürmte Korallenstücke, umtost von schmetterlingsbunten Fischen. Farbige Seesterne und Muscheln, zwischen denen sich Seeanemonen, gläserne Seegrass und zarte Schleier in unsichtbaren Strömungen wiegen, bedecken den Boden. Viele Formen und Gestalten hat das Leben in Efferds Reich. Korallen ragen wie bunte, weitverzweigte Geweihe und Äste auf, wiegen sich als hauchzarte Fächer und langgestielte Vasen oder liegen auf dem Sand wie das entblühte Hirn eines Riesen.«

—Rezo Sandström, Wasserelementarist des Konzils der Elemente

Aranien und das Liebliche Feld, die Kornkammern Aventuriens mit ihrem milden Klima, von wo aus alljährlich Handelsschiffe mit Getreide und Olivenöl ablegen, können sowohl mit Steilküsten wie jener von Elburum als auch mit Küstenstümpfen und Sandstränden aufwarten. Doch die Küsten sind unterschiedlich: Grangor ist auf Schlickbänken in der Phecadi-Mündung erbaut; bei Nectha wird





ABGELEGENE INSELN

Auf entlegenen Inseln wachsen für gewöhnlich Pflanzen, deren Samen vom Wind herbeigetragen wurden oder über weite Strecken mit der Strömung trieben, ohne durch Salzwasser Schaden zu nehmen. Auch die Tierwelt stammt meist von Erstbesiedlern ab, die schwimmend, auf Treibgut oder in der Luft ankamen, wenn nicht Siedler oder gestrandete Schiffe weitere Arten freigesetzt haben. Auf den Inseln zeigt sich Tsa verspielt, sagen die Gelehrten, und sie scheint es gut mit den Tieren zu meinen. Manche, die auf dem Festland klein und flink sind, um Feinden zu entkommen, wachsen auf Inseln zu Riesenformen, etwa die hundsgrößen Ratten von Illoken. Scheue Flugvögel werden zu zutraulichen Watschlern – wie z.B. die Dodotukas der Insel Aeniko. Andere, die ob ihrer Größe auf kleinen Eilanden kein Auskommen finden, schrumpfen ein, wie die Zwergelöwen von Tokon oder der nur kniehohen Andalkan-Sumpfkraakenmolch. Manche Tiere stellen ihre Nahrung um, wechseln vom Land ins Meer oder auch umgekehrt. Angebliche Uthuria-Fahrer erzählten schon von flügellosen Funkeldrachen, die – angewidert – nach Muscheln tauchten, von baumbewohnenden Riesenseesternen, die Kokosnüsse fressen, und von köbisgroßen Pfeilseiegeln, die Jagd auf brütende Seevögel machten.

Salz in Salinen gewonnen. Die vulkanischen Zyklopeninseln ragen hingegen teils steil und schroff aus dem Meer empor, und an abgelegenen Gestaden wirft noch heute bisweilen ein Zyklop mit Felsbrocken, um Fremde zu verschrecken.

Die Küsten dieser Länder sind hingegen dicht besiedelt, so dass der Reisende von See her oft auf Städte, Felder und Fischerdörfer statt auf Wildnis treffen wird.

Die Unterwasserwelt ist reich an Muscheln und Krustentieren wie Pailos-Hummern, tulamidischer Languste, Seicgel, Elida-Muschel oder der Purlpurschnecke der Zykloppensee, mit der kostbare Gewänder gefärbt werden. Aus Tintenfischen gewinnt man in Chorheit die echte Tinte; auf den Zyklopeninseln werden sie in Olivenöl gebraten. An der Westküste sollte man sich auch vor Pailoswaranen versehen – großen Echsen – sowie vor Westwinddrachen aus dem Windhag, während im Osten Perlkraken und der Lotos der Sümpfe mit seinem benebelnden Blütenstaub eine Bedrohung darstellen.

DER SÜDEN, MARASKAN UND DIE WALDINSELN

Die südlichen Küsten etwa von Mengbilla bis Khunchoom sowie Maraskan und der Waldinseln bieten viele flache Strände, abgesehen von der thalussischen Steilküste und einigen schroffen Vulkaninseln. Wo Flüsse ihren Schlamm ins Meer hinausgetragen, wachsen Mangrovenwälder, desgleichen in den Echsenstümpfen östlich von Selem. Ist das Wasser klar und lichtdurchflutet, gedeihen Korallen und bilden mitunter mächtige Riffe, hinter denen warme Lagunen und palmengesäumte Sandstrände Schutz vor der Brandung finden. Im Vergleich zum Dschungel sind die Küstensäume vor allem dort, wo nicht die Mangroven den Übergang zwischen Meer und Land verschleiern, eher karg; flache Eilande oder Inselchen im Regenschatten eines Berges können sogar wüstenartig sein. An Flussmündungen ist mit Piranhas zu rechnen, daneben Morfus, Krokodilen sowie Grubenwürmern. Wenn letztere nach starken Regenfällen aufs Meer hinaus geschwemmt werden, versuchen sie, sich auf ein Schiff zu retten, falls sich die Gelegenheit bietet. In sumpfigen Gegenden streifen Fisch- und Flughechsen mit Fischern um die Fanggründe. Auch trockenere Küstenstriche sind nicht sicher – vielerorts streifen Khoramsbestien, Löwen oder andere örtliche Raubtiere auf der Suche nach Verwertbarem an den Stränden umher.

Bemerkenswerte Vertreter der Pflanzenwelt neben der Kokospalme (die als Gefahrenquelle gerne unterschätzt wird, obwohl ihre Früchte mehrere Stein wiegen und aus großer Höhe herunterfallen) sind die Würgeeddel und der Kajubo-Strauch, dessen Knospen die Atemluft ersetzen.

So bunt und artenreich das Leben im Regenwald sein mag, die Vielfalt des tropischen Korallenmeeres ist unübertrefflich. 'Eifürds Zaubergarten' nennen die wenigen mutigen Taucher die Welt der Korallen, wo schwarzer Basalt und weißer Kalk Berge, Täler und Grotten von solcher Schönheit bilden, dass man sich fast ins Paradies des Meeresgottes versetzt fühlt.

Korallenriffe

Unter Wasser scheint das Ringen der Elemente Stein geworden: Auf den schroffen, oft steil aufragenden Abhängen von schwarzem Basalt, aus denen da und dort messerscharfer Obsidian ragt, hat anscheinend eine göttliche Hand terrassenartig einen Zaubergarten angelegt. Äste, Fächer, Wedel, Blätter, Knollen, Würste und Gewebe – sie alle sind Korallen, wundersame Gebilde, die nicht ganz Stein und nicht ganz Pflanze sind. Die Schamanen der Haipu behaupten gar, dass die Korallen eigene Nipakaus hätten und eigentlich Tiere seien.

Auch die Tierwelt der Korallenriffe ist vielfältig und farbenprächtigt, von Fächer-, Weich- und Hirtkorallen, Schwämmen und nesselnden Secanemonen über allerlei Muscheln, Perltaustern bis zu tausenderlei bunten Fischen, die sich vor Haien und Muränen hüten müssen.

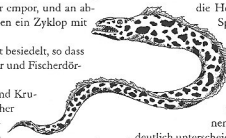
Das Eiferdsschneckenhorn dient den Tocamuyac zum Signallösen, die Helmmuschel den Ziliten als Kopfschutz, Blut-, Spring- und Sägekrebbs zum Hinrichten gefangener Piraten in der Arena von Al'Anfa.

Das flache, warme, lichtdurchflutete Wasser der Charpytik und das Labyrinth der Korallen bietet einer unüberschreibbaren Vielfalt von Fischen Heim und Nahrung. Bastan Munter berichtet, dass ihm eine Haipu-Sippe binnen dreier Tage über tausend Fischarten beschrieben – deutlich unterscheidbar, aber wohl nur für die Eingeborenen, für die dieses Wissen lebenswichtig sein kann. So sieht der Zedrakdenfisch mit seinen gespreizten Drachenglügflossen dem hochgiftigen Rotfeuerfisch zum Verwechseln ähnlich, und bei der Feuerzunge ist zwar das Fleisch essbar, die Galle aber kann zu schweren Vergiftungen führen.

Am auffälligsten und bekanntesten sind die zwei Hand großen Korallenfische: die Gaukler, die Schmetterlingsfische, die Tänzer, die Fächerfische und die Papageienfische, von denen es jeweils an die hundert Farbkombinationen gibt. Einige sind so prachtvoll, dass ihnen sogar die blashäutigen Fischer Namen gegeben haben: der gepanzerte Scharlachrote Paladin, der endlosflossige Schleierfisch und der gestreifte Tigerfisch. Andere sind Ziel des berühmtesten Spottes der Stüdentouristen: der quirlige 'Seepprinz', der 'Levthansaal' (es darf geraten werden, welchem Körperteil des Halbgottes das Tier ähnelt) und der 'Priesterkaiser', ein feister gelber Algenfresser mit massigem Kopf und unglaublich arrogantem Gesichtsausdruck.

Auf dem Meeresboden

Ebenso überschäumend ist das Leben auf dem Boden, sei er nun Fels oder Sand, matschschwarz oder kalkweiß. Dicht aneinander kleben die Tiergarnscheln, Eiferdsschneckenhörner, Neckerrohren, Perltaustern, wie echtes Geld ausschende Swafnirstaler, Herzmuscheln, Seenanadeln, dazwischen und oft darauf blühen die Blumentiere, Secanemonen und andere Pflanzen, zwischen denen Krebsen, Garnelen und Seepferdchen spielen. Manche Felsen entpuppen sich als Riesen- und Sarggarnscheln, und selbst versunkene Silberkaracken werden von Korallen, Tang, Muscheln und Seepocken bis zur Unkenntlichkeit bewachsen. Seesterne, fünfarmig,





siebenarmig, manche bis zu zwei Schritt durchmessend, räubern sich durch das Paradies, bunteste Nackt- und riesige Seeschnellen raspeln die Korallen blank, Scheren- und Stachelkrabben suchen nach Aas und wehrloser Beute. Dazwischen lauern kurz- und langstachelige Seeigel, von denen die Pfeilseeigel die lästigsten sind, und die börsartige Messermuschel, die halbvergraben im Sand steckt.

Raubtiere

Natürlich zieht dieser Reichtum des Lebens auch Räuber an, die auch einem tauchenden Insulaner gefährlich werden können. Die Gewässer der Charyptid wimmeln von kleineren Haien: Am aggressivsten sind die Streifenhaie (die drei Mal so großen Tigerhaie im offenen Meer), im Rudel recht angriffsflustig auch die giftigen Fleckenhaie. Vom Hammerhai erzählt man sich, dass er aus Ingerimms im Zorn geschleuderten Hammer entstanden sei, den Efferd nicht mehr zurücklegen wollte. Während die Haie vor allem auf Blut reagieren, attackiert der Perlbeißer, ein vier Schritt großer Meeresswöl, vor allem harmlos wirkende Wesen. Gefährlich sind auch die Lauerfische, namentlich die Brabaker Riesennuräne, die bis zu drei Schritt lang wird, und die pfeilschnellen Brabacudas, die rudelweise auf der Lauer liegen und jagen. Eine böse Überraschung schließlich: Die sechs Schritt langen Riesenkaimane scheuen auch Salzwasser nicht, wohl aber die Brandung der flacheren Riffe.

IM OFFENEN MEER

Da die Aventurier vor allem Küstenschiffahrt betreiben, ist über die Tier- und Pflanzenwelt auf hoher See weit weniger bekannt, und so manch ein schmackhafter Speisefisch oder heilsames Algenkraut mag noch unentdeckt da draußen warten – ebenso aber auch manch mordlustiges Ungeheuer, das bisher noch jeden verschlungen hat, der davon hätte berichten können.

IFRINS OZEAN

Im Winter wirkt das Eismeer wie ausgestorben, denn wenigstens bis zur Linie Paavi-Leskari hinab ist es von dickem Packeis bedeckt; südlich davon von treibenden Eisschollen. Wer sich auf das Eisangeln versteht, kann jedoch Prembut oder Dorsch erbeuten. Im kurzen Sommer explodiert das Leben förmlich, drängeln sich die Robben auf den Eisschollen, die Heringe in den Fjorden und die Lachse vor den Flussmündungen. Wale treffen aus dem Süden ein, und auch die Ifrinshaie werden munter. Wo Wale sind, fehlen auch ihre Feinde nicht: Dekapus, Seeschlange und Krakenmolch.

MEER DER SIEBEN WINDE

Von der Zyklopensee bis Thorwal ist das Meer tiefdunkel und sehr fischreich. Der warme Güldenlandstrom lässt die Algen üppig gedeihen, so dass sie an der nostrischen Küste gar das Brennholz ersetzen, und nährt zahllose Speisefische wie Thunfisch, Grangorine und Grangorelle, die man gern in Öl einlegt, die Salzarele Nostias, oder weiter nördlich Butt und Hering. Der Schwertfisch kann leicht einen Taucher aufspießen, und der Rochenwurm springt mitunter an Bord eines Fischerboots, um den Fang für sich zu beanspruchen. Wo die Beute zahlreich ist, fehlen auch Räuber wie Haie und Riesenkranen nicht; auch die Delphine sind zahlreich und haben schon so manchem braven Fischer in Seenot geholfen.

SÜD- UND PERLENMEER

»Die Feuermeereinseln südlich von Minlo und Efferds Tränen haben ein paar wirklich üble Viecher, und das Meer erstmal! Gehst du irgendwo vor Anker und hast Pech, wächst dir Ankerfang am Tau hoch. Bestimmt zwei Schritt am Tag wächst der, da kannst du zusehen, und ist zähl wie zyklonisches Ziegenleder, außerdem nesselst er wie Naftanstaunen, wenn man ihn anspickt. Als wär das nicht genug, gibt's ochsengroße Meeresschnecken, die das Holz aufnresen, wenn man nicht schnell genug weghkommt,

IN HAFENBECKEN

»Ich hab' in Dröl mal gesehen, wie sie einen im Hafen versenkt haben, die Füße in 'nem Eimer mit Zwergenguss. Keine drei "Praios, erhöh' unser Flehen" hat's gedauert, da waren die Haie da. Ist aber noch gar nichts gegen Brabak mit ihren Schwärmen von Brabacudas. Da musst du bloß die Zehen reinstecken, schon brauchst du ein Holzbein. Und in Khunchom ham sie Krokodile, die kennen die Leute, die sie füttern – die Verbrecherbanden mein' ich – schon am Schritt, unheimlich ist das. In Al'Anfa, Boron sei bei uns, da füttern die die Haie sogar, rund um diese Sklaveneinseln, die sie da haben, damit keiner dort entkommen kann.»

—gehört in einer Hafenkneipe in Perrium

In Hafenbecken größerer Städte ist dank hineingespülten und -geworfenen Unrats das Wasser nicht nur besonders schmutzig, trübe und übel riechend, sondern oft auch reich an Raubtieren, die von Abfällen angezogen werden. Besonders Streifenhaie machen viele Häfen unsicher; südlich der Linie Neetha-Khunchom zudem auch Brabacudas und Krokodile, rund um Maraskan hingegen Malmer. In Flussmündungen können Morfus und Sumpfkraakenmolche auftreten, im Süden obendrein Piranhas. In den nördlichen Walfängerhäfen ziehen Schlachtabfälle zuweilen Firunsbären an, daneben eine kälteresistente Unterart der Riesennuräne. Somit sind gerade die Gebiete, wo sich das Tauchen nach hineingeworfenen Beweisstücken oder verlorenen Wertgegenständen lohnen mag, besonders gefährlich und unangenehm.

Ein Sonderfall ist die Havener Unterstadt, jenes in der Großen Flut versunkene Stadtgebiet, wo charyptider Einfluss zahlreiche daimonide Monstrositäten wie Garmuschel und Bleichmüräne hervorgebracht hat, aber auch Geister der Ertrunkenen ihrer Erlösung harren und Necker, Feen sowie die Riesenschildkröte Lata aus dem Efferdtempel Einfluss nehmen. Mehr dazu finden Sie in der Spielhilfe **Am Großen Fluss**, Seiten 83-93.

und einmal ist sogar so 'ne Art kleiner Elefant zu uns rausgeruchommen – Schwimmhäute hatte der – und hat mit seinen Hauern ein paar Plancken rausgenommen. Riesen-Blasentang gibt's auch; wenn unterm Schiff im Wasser so 'ne Blase platzt, fällt da praktisch in ein Loch, und dann Gnade dir Efferd. Oder Wurfdoelchfische: so ähnlich wie Fliegende Fische, nur sind die Flossen an den Seiten wirklich scharf. Aber das Gemeinste ist der Bohrwurm. Die im Norden oder hier fressen dir ja 'bloß' das Schiff auf, Termien der Meere oder was sie sind. Da hinten die, die wissen genau, wo im Laderaum die Rumpfanker stehen. Das riechen die, bestimmt! Da bohren sie sich ziemlich rein. Und das Komischste ist: Wenn sie nicht alles aufkriegen, machen sie einen Pfropfen drauf.»

—gehört in einer Hafenkneipe in Brabuk



Bringt die Festumer Bucht noch Muschelbänke und Heringe hervor, die früher, vor Entstehung der Blutigen See, zahllose Tiger-, Flecken- und Hammerhaie ernährten, so war der südliche Teil immer schon weniger ergiebig als der westliche Ozean. Die Blutige See ließ die Fischerei vielerorts ganz zum Erliegen kommen. Südlich dieser Zone, etwa ab Thalusa, ziehen die Fischer Zackenmakrelen und Zedrakkenfische an Land, wobei sie sich vor Feuerqualen, Zitterrochen (die nur in Selem als Delikatesse gelten), obigen Haien, Brabacudas und vielem mehr in Acht nehmen müssen. Maraskan hält Malmer und Seeschlangen bereit, die südliche See große bis riesige Schildkröten, interessante Speisefische wie den Levthansaal und den Priesterkaiser, einen feisten gelben Algenfresser, aber womöglich auch mysteriöse Wesen wie das Salzwasserkrokodil, den Schlinger der Meere, oder jene Spinnen, die den Sagen der Darna zufolge mit Netzen im Meer fischen und die Inseln an den Wolken festmachen, damit sie nicht abgetrieben werden.



SCHÄTZE DES MEERES

Nicht nur versunkene Schiffe voller Schatzkisten und Porzellan oder vom Meer verschlungene Ruinenstädte halten Reichtümer für kühne Abenteurer bereit. Die Meere wissen auch mit natürlichen Schätzen aufzuwarten.

Die meisten **Perlen** werden an der 'Perlenküste' Thalusiens an Land gebracht – das Perlenmeer hat seinen Namen nicht von ungefähr. Auch in Sinoda leben viele Menschen von der Perlentauerei. Fischer und Perlentäucher verdienen jedoch nur wenig; den Gewinn machen die Kaufleute und Piraten. Die Tulamiden schätzen Perlenschmuck nicht sehr und exportieren die Kleinodien größtenteils.

Manche glauben jedoch, zerriebene Perlen, unter Getränke gemischt, seien ein Mittel gegen das Alter und seine Folgen. Als besonders potent gelten jene grauen Perlen, die nur die Ziliten aus den Seen um H'Rabaaal zu bergen vermögen. Necker suchen an den Küsten des Regengebirges schwarze Perlen. Im Selemgrund werden aus Riesenschnecken – zumeist schwarze – Riesensperlen geborgen, die wohl größten Perlen findet man jedoch in den Sargmuscheln aus dem Delta des Großen Flusses: Sie können die Größe eines Apfels erreichen. Im Chalak-Delta reichern Muscheln Mindorit-Staub an, und eine Perle unter Hunderten besteht aus dem geheimnisvollen Metall Orichalcum, das türkisfarbene schimmert. In Ronishagen am Ausgang der Tänenbucht fand man sogar Perlen, die magisch leuchteten. Auch den tiefblauen Perlen des König-Mizirion-Atolls wird eine magische Aura nachgesagt.

Perlmutter aus Muschelschalen wird vor allem in Thalusien zu Pailletten, Knöpfen, Schmuck und Einlegearbeiten verarbeitet. Auch

auf den Zyklopeninseln – besonders der namensgebenden Insel Pailos – versteht man sich auf die Anfertigung von Pailletten und Knöpfen. Ebenfalls aus Thalusien stammt eine rosa Schneckenart, deren zermahlene Panzer den Putz von Rahja-Tempeln färben. Dem selben Zweck dient auch die Schale der **Purpurschnecke** aus der Zyklopede und der Bucht von Menghilla, während der Saft der ausgepressten Tiere Stoffe färbt.

Korallen wachsen in warmem, klarem, flachem Wasser, besonders um die Wald- und Zyklopeninseln. Die Bewohner der Waldinseln verwenden Korallenstücke und bestimmte Muschelschalen direkt

als Zahlungsmittel (Minisepen). Höt-Alem ist bekannt für seine **Badeschwämme**, Chorhop für die echte, hochwertige **Tinte** aus Tintenfischen. **Sansaro-Tang**

wird im Selemgrund vor allem von Tocamuyac gecroutet und als Mittel gegen Krankheiten und Ungeziefer auf die Märkte der Städte gebracht. Aus dem **Schildpatt** der Panzer von Meeresschildkröten werden Kämme, Laternen und Brillengestelle geschnitten.

Ambra ist ein Duftstoff aus den Eingeweiden von Wälen und Seetigern, den Parfumeurs gut bezahlen, während die Barten der großen Wale von Korsettmachern benötigt werden. Aus dem Kopf des Potwals gewinnt man **Walrat**, ein feines Öl, das in allerlei Cremes und Salben Verwendung findet. Gewöhnlicher **Tran**, der aus Wälen, Haien und Robben gekocht wird, dient als Schmierfett und Lampenöl. Die **Zähne** von Pott- und Zwergwalen ebenso wie die der Seetiger können ähnlich wie Mammuten für Schnitzereien verwendet werden.



MAGISCHE BEWOHNER DER MEERE

»Da sagen manche: 'Ist es nicht seltsam, dass es unter den Menschen Zauberer gibt, aber nicht unter den Tieren?', wobei sie geflüstert die Elfen übersehen, ganz zu schweigen von den Drachen, Einhörnern oder unsern Achaaz-Bruderschwernern. Und dann erklärt man ihnen mit unendlicher Geduld, wie man's bei einem Kinde täte, das etwas schwer von Begriff ist: Kennt ihr denn nicht den Zitterrochen, der eine Art von Fulminantien anwendet? Was wundern euch da seine Bruderschwernern, der Dunkelheit-Tintenfisch, der Chamaetioni-Krahe, der Karnifilo-Hai, die Armatrutz-Languste, die Plumbubarum-Qualle, der Caldofrigo-Feuerfisch, welcher gern gekochte Beute verzehrt, und die Aweolus-Mördermuschel, die ihre Opfer mit scheinbaren Goldklumpen lockt, um nur einige zu nennen? Von den Magnetrochen oder den Riesland-Raubmäusen, die die Stidweier stören, womit sie allem Anschein nach Zugvögel, aber auch arglose Seelente in die Irre und in ihren Rachen führen, einmal gar nicht zu reden.«

— aus einem Vortrag an der Magierakademie Sinoda, neuseitlich

Auch einige astrale Wesenheiten werden von Efferds Element angezogen. Frostwürmer, Perl- und Westwinddrachen bevölkern die aventurischen Küsten; Zwergdrachen lassen sich gern auf Schiffen von einer Waldinsel zur nächsten übersetzen. **Klabauter** (eine Abart der Kobolde), **Geisterschiffe** (siehe Seite 183), untote Wasserleichen, **Gischt-** und **Seeteufel** (Meeresirrlichter) sowie elementare Wesenheiten wie **Minidre Geister**, **Elementargeister** und auch **Elementarherren** treiben auf den Weiten der See ihr Wesen oder Unwesen, und was sich hier als Segen oder Fluch erweist, das weiß das Schicksal allein.

KLABAUTER

Klabauterleute (denn es gibt nicht nur Klabautermänner, sondern auch Klabauterfrauen) gehören zur Familie der Kobolde: magische

Wesen, die als Fleisch gewordene Astralenergie gelten. Ihr Aussehen ist unterschiedlich: Viele sind etwa vier Spann große Hutzelmännchen, die gern Pfeife rauchen und Kapitänskleidung tragen; es gibt aber auch welche mit tierhaften Zügen, etwa einem Froschgesicht, mit Flossen und Sechund-Schnauzbart oder mit Entenfüßen und einem gefiederten Bürzel.

Wie andere Kobolde verfügen sie über beliebig viel Astralenergie, die sie ihrer Umgebung entziehen. Mit Illusionen und anderer Zauberei spielen sie den Menschen bisweilen Streiche, wobei sie darauf achten, dass niemand ernstlich verletzt wird. Ein Klabauter hat seine eigene Kajüte an Bord, die (auf magische Weise) innen größer ist als außen und deren Tür meist nur magisch oder mit einem Lösungswort zu öffnen ist. So lästig Kobolde auch sind, sie können sehr hilfreich sein. Vielleicht rutscht ein Held ja nur deshalb in der Bilge aus, damit er endlich das größer werdende Leck bemerkt. Und mit etwas Glück kann der Schiffsklabauter nicht nur Rum in Kamillentee verwandeln, sondern auch Salz- in Trinkwasser. Wer Humor und Witz beweist, kann mit einem Kobold gut auskommen; besonders mit Rothaarigen und Sommersprossigen schließen Klabauter leicht Freundschaft. Vielleicht muss man aber auch erst durch eine besondere Tat das Wohlwollen des Schiffskobolds gewinnen.

KLABAUTER IM SPIEL

Ein paar Neckereien können das Spiel auflockern – besonders, solange die Spieler noch nicht wissen, dass sich ein Klabauter an Bord verbirgt –, aber Sie sollten Ihren Spielern nicht das Spiel verleidern, indem Sie die Helden zu hilflosen Zielscheiben für die Streiche des Kobolds degradieren. Helden, die über sich selbst lachen können, sollten auch Vorteile davon haben, dass sie die Koboldspäße erdulden; so mag ein Klabauter für gutes Wetter sorgen, seinen Privat-Proviant mit Helden teilen oder Schatzkarten, magische Gegenstände und andere Mitbringsel von seinen Reisen verschenken (oder im Rätselwelt-



streit als Einsatz setzen). Die magischen Wohnräume des Klabauters können den Innenraum eines Schiffes für Spielzwecke beträchtlich vergrößern.

MINDERGEISTER

»Die Brecheisbucht ist wie ein Kochkessel, worin die Feuerberge aus der Grimmfrostöde und dem Eternen Schwert gegen Eis und Wasser kämpfen. Da tummeln sich Mindergeister wie Gischtböcke, Blubberburschen, Schlachsenwürlinge, Basaltbrodler, Dampfpflichter und Feuerwusel. Wie Hammerschläge hallt es aus den Bergen; Staub, Asche, glühendes Geröll und ganze Gletschereisberge fliegen weit aufs Meer oder Packeis hinaus.«
—Prestis Tierleben, Hetmann Ragnar, 923 BF

Wo sich zwei Elemente in reiner Form mischen oder ineinander übergehen, kann, wenn astrale Störungen hinzutreten, ein so genannter Mindergeist entstehen. Mindergeister sind nur halb stofflich; sie können jederzeit mit den Elementen verschmelzen, aus denen sie entstanden sind, oder sich unsichtbar machen. Sie sind weder intelligent

noch angriffslustig, sondern einfach nur da, können abergläubische Seeleute in Angst und Schrecken versetzen – zumal ihr Auftreten oft genug die Nähe einer stärkeren Quelle astraler Kraft ankündigt, was selten Gutes verheißt. Besonders häufig auf See sind so genannte *Gischtböcke* (Wasser/Luft), die oft menschlichen Gesichtern ähneln. Aber auch Mangrovenwälder (Wasser/Humus) oder Sand- und Felsenstrände in der Brandung können Mindergeister hervorbringen. Selten, aber gefährlich, sind *Schlachsenwürlinge* aus Unterwasservulkanen, die sich vor dem löschenden Gegenelement Wasser auf vorbeifahrende Schiffe zu retten versuchen.

ELEMENTARE ZUR SEE IM SPIEL

Mindergeister können jederzeit und überall entstehen; die Astralenergie eines misslungnen Zaubers mag dafür ausreichen. Elementare und Elementarherren dagegen sollten keine Zufallsbegegnungen sein, sondern als bemerkenswerte Meisterpersonen mit Rolle und Charakter ausgestaltet werden. Sie sind meistens wohlwollend, solange man nicht gegen ihr Element handelt. Am ehesten treten sie in der Nähe starker magischer Kraftquellen oder alter Heiligtümer auf.

AVENTURIENS GESTADE – EINE FAHRT DURCH VIER OZEANE

»Ewig sind die Götter und ewig wie Herr Efferd ist auch die See. Unendlichen Weiten und unendlichen Tiefen gebietest Du, Herr Efferd, lass uns teilhaben an Deinem Reich.«
—Liturgie der Efferd-Kirche

Vier große Wasserflächen umgeben den aventurischen Kontinent und trennen – oder verbinden – ihn mit seinen Nachbarkontinenten Thacsumu (Güldenland oder Myranor) im Westen; dem Riesland im Osten und Uthuria im Süden: *Ifrims Ozean* im Norden und Nordwesten, das *Meer der Sieben Winde* im Westen, das große *Südmeer* von Süden bis Südosten und das *Perlenmeer* im Osten. Dazu kommen noch viele verschiedene Meeressteile und das *Gletschermeer*, das sich im Norden am Rande des ewigen Eises erstreckt.

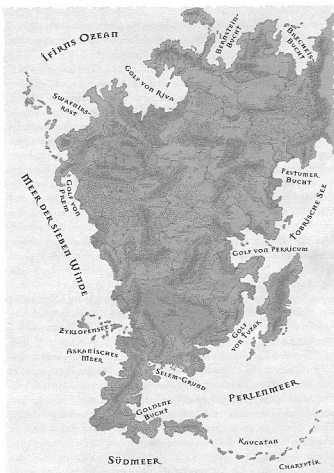
DAS GLETSCHERMEER

»Hoch im äußersten Norden der Welt geht das Gletschermeer ins Ewige Eis über, wo selbst die Zeit eingefroren und *Firnus Sündfrost* verwahrt ist. Was hier überleben will, muss dem grimmigen Wintergott ins Antlitz blicken, und nur selten vermag seine barmherzige Tochter den Alten noch zu besänftigen. Im Gletschermeer nämlich sind jene namenlosen Lästler gefangen, die Efferds Zornflut vom Antlitz der Welt spülte und die *Firnus Welteis* einschloss, auf dass sie einhielten mit ihrem frevelrischen Tun.

Wenn die Gletscher kalben und ihre Bruchstücke als Eisberge durch die Meere treiben, dann sind dies manchmal Gefangene aus dem eisigen Kerker, die sich ganz in *Praios'* Hand geben. Der Herr *Firnus* nämlich kennt keine Gnade und nur ein Urteil. Bildung aber bestand noch keiner jener Frevel vor dem Auge des Herrn *Praios*, und so mussten sie allesamt unter seinem Blick und in den Armen des Herrn Efferd vergehen.«

—Erzählung einer *Rivaner* Bordgeweihten, neuzeitlich

Wo *Ifrims Ozean* und das *Meer der Sieben Winde* (beziehungswise das myranische Thalassion) ans Nordeis grenzen und darin übergehen, spricht man sowohl in Aventurien als auch in Myranor vom Gletschermeer. Nur sehr selten dringen *hjaldingsche*, *thorwalsche* oder andere Schiffe auf der Jagd nach Seeschlangen, Walen oder Eiskrackenmolchen bis dorthin vor, auch wenn die *Hjaldinger* stolz von ihrem 'Heimatmeer' sprechen. Tatsächlich aber können nur wenige Kulturschaffende von



sich behaupten, im Gletschermeer heimisch zu sein: Die Nachtalben oder *Shakagra* etwa besiedelten vom legendären Himmelsturm aus seine Tiefe, lassen bis heute halb-dämonische Sklaven auf seinem Grund nach dem magischen Erz *Endurium* graben und erreichen über das Ewige Eis sogar den Nachbarkontinent. Die basaltischen Wohntürme, die



sie bereits auf dem Meeresboden vorfanden, sind Hinterlassenschaften Schwarzer Mahre, deren heutige Rückzugsorte bislang unentdeckt noch

tiefier im Gletschermeer liegen mögen – dort, wo zwölfgöttlichen Überlieferungen nach Firuns Eis Weltfeinde und Erzfevler gefangen hält.

IFIRNS OZEAN

Andere Namen: Transboreales Meer (alte bosparanische Bezeichnung)

Allgemeines Bild: grauschwarzes Wasser; mäßiger Seegang: südwärts, sanfte Dünung; Tidenhub etwa 1 Schritt; außer im Sommer (etwa 2 Monate) geschlossenes Packeis hinab bis zur Küste von Yeti-Land, im Winter bis zur Linie Paavi-Leskari, südlich davon dichtes Treibeis im Winter (6 Monate); Nordlicht

Inseln: Olportsteine, Yetiland, Bärensinseln

Fangründe: gelegentlich, dann aber sehr fischreich

Bedeutende Häfen (von West nach Ost): Olport, Gjalskermund, Enqui, Riva, Leskari, Glyndhaven

Seemächte: Thorwaler, Rivaner, selten nostrische, albernische und Grangorer Kauffahrer

Mysterien: Flutenkehle (Mahlstrom), Amanhti (Wassergeist), Goraanthan (sprechender Eisberg), der Walfridhof, Schiffsfriedhof an der Firunsstraße, Himmelsturm und Nachtalbenstädte auf dem Meeresgrund (Refugium Pardonas und der Nachtalben), halb göttliche Kinder Swafnirs und Ifirns

Gefahren: Kälte (*eiskalt* bis *Grimmfrost*), Nebel und treibendes Eis (vor allem Packeis im Winter), selten, aber dann vernichtend Sturm (Blizzard); Navigation schwierig; sehr selten Piraten

Aventuriens nördliches Weltmeer, das an die Gestade von den Olportsteinen bis zur Brecheisbucht anbrandet, kennt man als Ifirns Ozean, benannt nach der milden Tochter des Wintergottes Firun. Das eisige Wasser verliert sich in graublauer Tiefe und kräuselt sich an der Oberfläche in meist mäßiger Dünung. Der nie ermattende, von Norden wehende *Firunstrom* (die Thorwaler kennen ihn als eisige *Frenjara*) wird nur selten vom trägen *Nuianna* aus Nordwest unterbrochen, der den kühl wallenden Nebel des westlichen Meeres herüberträgt. Zum Glück für Seefahrer ziehen die verheerenden Eisstürme aus den frostkalten Höhen, nach himmlischem Vorbild *Blizzard* genannt, noch seltener herauf.

Große Schiffe sind im einsamen Nordmeer selten. Segler wie die der Thorwaler, Walflinger und Handelsfahrer aus Riva, Havena und Grangor kann man noch am ehesten auf der Route Olport-Riva oder auf der gefährlicheren Strecke nach Glyndhaven antreffen. Bisweilen paddeln Nivesen auf Robbenjagd in Umjaks zwischen Küstenfelsen und Eisschollen. Außer Thorwalern gibt es kaum Piraten, doch Stürme, Nebelbänke, Navigationsschwierigkeiten selbst mit Südwiesen und unbekannten Küstenverläufe machen die Seefahrt in diesen Gewässern zu einem Anbändeln mit Marbo. Der größte Feind jedes Kapitäns ist das Eis: Im Norden endet Ifirns Ozean an der Klirrfrostwüste, dem ewigen Packeis über Firuns Meer. Im Sommer beginnt dieser zusammenhängende Eisschild erst 150 Meilen nördlich von Yetiland, doch im Winter schiebt sich das malmende Eis weit nach Süden und macht bis zur Höhe von Leskari Seefahrt unmöglich. Vor der Packeisgrenze schwappet Treibeis. Küsteneis bildet im Tamond auch im Gjalskafjord und dem Golf von Riva geschlossene Flächen. Treibende Eisberge können zu jeder Jahreszeit vor dem Bug eines Schiffes auftauchen.

Das Nordmeer ist fischreich (vor allem Kabeljau, Olporthering, Dorsch), auch wenn man oft lange segeln muss, um ergiebige Fangründe zu finden. Im Sommer ziehen mächtige Walherden durch das Meer, während an den Küsten große Kolonien von Robben, Seetigern, Mäwen und Boronskuttentauchern das Bild prägen.

Ifirns Ozean soll nicht nur vom Gottwal Swafnir durchpflügt werden, dessen steter Kampf gegen die Gigantenschlange Hranngar schon zwei historische Jahrhundertwellen verursacht haben soll. Hier hausten laut thorwalischen Sagen auch allerlei halb göttliche Wesenheiten, die mal schläfrigen, mal ungestümen Kinder Swafnirs und Ifirns. Der

Silberschwan *Aidari* ist als Schutzheiliger der Jäger auf See und Weiher auch Mittelländern bekannt, wohingegen die *Schwimmende Eisblume* und der *Schwannendelphin* so viele verschiedene Namen haben, wie es Skalden zwischen Ingval und Gjalska gibt.

MEERESTEILE (VON WEST NACH OST)

Zwischen der langgezogenen Inselkette der *Olportsteine* und dem Gjalskerland erstreckt sich eine flache Meeresbucht, die die Thorwaler als *Swafnirsrast* kennen. Die Küste wird von den steilen, bis zu 200 Schritt hohen Olporter Kreideklippen gebildet. Der Fischreichtum wird von Olporter Schinkeln und Walherden auf ihren jahreszeitlichen Wanderungen genutzt. Nachts ist die See von unzähligen matgrünen und gelben Lichtern geisterhaft beleuchtet, wenn räuberische Lampenfische den Krill anlocken.

Die *Freydribsbank*, eine untermeerische Fortsetzung des nördlichsten Höhenzugs im Gjalskerland, zieht sich bis zur Insel Benik. Bei Ebbe liegt der Meeresrücken oft nur zwei Schritt unter dem Wasserspiegel und hat dadurch schon manches südländische Schiff auflaufen lassen. Thorwaler erzählen, dass hier *Freydir* liegt, eine Tochter Swafnirs, die an gebrochenem Herzen starb, nachdem ein Mensch ihre Liebe nicht erwiderte und sie wegen ihrer Größe und Massigkeit verspottete.

Wer die sturm- und regenreichen Küsten des Gjalskerlandes mit dem tief eingeschnittenen *Gjalskafjord* umfährt, erreicht den *Golf von Riva*. Dieses flache Randmeer mit nur geringem Tidenhub lädt sturmgepeitschte Schiffe in ruhigere Gewässer ein. Es bietet mit den Häfen von Enqui (wegen Untiefen nur mit Lotsen anzulaufen) und Riva wichtige Handelsstationen. Gefahren drohen im Westen des Golfs bei Thorwaler Inseln und im Norden an Firnklippen und *Schwandenküste* (sh. *Fogjastad*) durch Nebelbänke und tückische Riffe. Im Winter kann es vorkommen, dass der ganze Golf – vom Drachenkopf im Gjalskerland bis zur Arjolfspitze am Kap der Firnklippen – binnen weniger Tage zufrüht. Dann drohen die Rümpfe von im Eis gefangenen Schiffen langsam zerdrückt zu werden. An den Brinasker Marschen im Süden können sich flachgängige Küstefahrer zwischen Meerarmen, Brackseen und Sumpf verirren. Die östliche Küste bietet hingegen viele gute Landeplätze, Gelegenheit zum Holzschlag und zur Wasseraufnahme.

Jenseits der Arjolfspitze beginnt das wirkliche Wintermeer, sagen stolz die Paavifahrer. *Meerlunge* nennt man die dunklen Wasser zwischen der kargen Nordküste der Nebelzinnen und Yeti-Land. Wo das Wasser am tiefsten ist, soll sich bisweilen ein nimmerstarrer Schlund auf tun: die *Flutenkehle*, die auch ganze Eisberge verschluckt. Regelmäßig atmet der Mahlstrom das gestohlene Wasser gurgelnd wieder aus, so dass die umliegenden Fjorde starkem Tidenhub unterliegen. Die Altpainsel ist ein kleiner Piratenhafen der *Sturmpeifen*, zweier Seeräuberbesatzungen, die Handelsschiffe und Walflinger überfallen. Im Winter verweist der Meerbusen teilweise, von Westen her kann man aber per Schiff noch immer weit in die Bucht gelangen, da letzte Ausläufer des Güldenlandstroms die Wogen erwärmen.

Die *Firunsstraße* zwischen Yetiland und Firunsfinger ist ein felsengepickter Schiffsfriedhof mitten im Nirgendwo. Ihm können nur erfahrene Steuerleute entkommen, die zwischen Strudeln, scharfen Felszähnen und Eiskrakenmolchen, die die Mannschaft bedrängen, den sicheren Weg finden. Die Strömung ändert sich binnen eines Tages bis zu viermal. Als 1009 BF thorwalische Ottajaskos aus den Nivesenstegen zurückkehrten, wurde hier der Hälfte der Schiffe und über 100 Nordleuten ein Eissturm zum Verhängnis: Noch immer kann man Überreste von sechs Drachenschiffen erkennen, die in irrwitzigen zehn Schritt Höhe von Felsen aufgespießt sind oder



komplett in Eishänge eingeschlossen sind. Noch immer starren die Gesichter der toten Thorwaler seit Jahren auf hastig vorbeileidende Schiffe, während tiefer im Eisblock Schätze blitzen sollen.

Bereits im Travia friert die Firunstraße zu und ermöglicht erst im Ingerimm wieder eine Durchfahrt. Diese Passage wird nur angesteuert, weil die Umfahrung Yetilands mit dem Vorstoß in Firuns Meer als noch gefährlicher gilt. Auf das schier endlose Packeis der Klirrfrostwüste folgt aus der Sicht gelehrter Aventureur nur noch der gefrorene Rand der Welt oder die elementare Zitadelle des Eises. Nivesen und Thorwaler kennen auch Erzählungen von einem steinernen *Himmelsturm*, an dem das Schicksal der Welt hängen soll. In die Bernsteinbucht rauscht der Firunsatem meist so umgehmmet wie das Henkersbeil auf einen Hals. Er schiebt bis in den Perainemond driftende Eisplatten über- und gegeneinander, lässt sie ächzen und stöhnen wie eine zornige Klage über die verlorenen Seelen all der vielen Nordmeerfahrer, die in dieser Bucht ihr Leben lassen mussten – so wie Hetmann *Faenwulf*, von dem ein trauriges Skladelied kündigt. Die Galeere *Sanins III.* soll hier irgendwo zu finden sein, mitsamt konservierter Leichen und kostbarer Seesinstrumente.

An die steile, schroffe Küste schließt sich im Süden grauer Sandstrand an, in dem der namensgebende Bernstein funkelt. Die Anlegestellen Glyndhaven und Frisov sind die einzigen Häfen für Nordmeerfahrer im Umkreis von 500 Meilen. Im Osten quillt des öfteren ein Lavastrom aus den Eisszinnen brodelnd ins Meer. Von denselben Bergen treibt manchmal auch Asche über die Bucht, verdunkelt den Himmel, schwärzt das Eis und dringt in die Lungen. Die firnelfische Küste der *Grimmfrostöde* ändert sich jährlich, je nachdem, wie weit sich die Gletscherzungen in den Ozean vorschieben. Bisweilen brechen Eisstücke von der Größe einer ganzen Stadt ab und treiben als Eisberge Hunderte von Meilen weit. An diesen Gestaden herrscht ein Furcht erregender Wassermann oder -geist, der *Amanuati*, der auf Eindringlingen nicht gut zu sprechen ist. Firnellen und Walfänger haben ihre Art von Frieden mit dem launigen Gesellen gemacht, doch viele Händler und Thorwaler müssen sich immer noch in Acht nehmen.

Das schiffbare Meer endet in der *Brecheisbucht*. Die bis an das (und unter das) Meer reichenden Vulkane von *Grimmfrostöde* und



Ethernem Schwert schaffen ein ewiges Ringen zwischen Feuer und Wasser, das alles vernichtet, was zwischen beide Urgewalten gerät. Hier tummeln sich Mindergeister wie Blubberburschen, Schlackenwirlinge, Basaltbrodler und Dampflichter. Staub- und Geröllexplosionen hallen über die ganze Bucht, Lavaströme erleuchten die Küste auch nachts in blutigem Rot. Bricht ein Feuerberg unter einem Gletscher aus, regnen Eistrümmer und glühende Gesteinsbrocken herab. Die *Bäreninseln* werden von unterirdisch austretendem Erdfeuer erwärmt, durch das die Brecheisbucht im Frühling auch schnell eisfrei wird.

Dies gilt nicht für den südlichen Teil der Bucht, wo Nagrachs Äonenfrost eine nie schmelzende Packeisdecke geschaffen hat. Irgendwo am Eiskliff liegen die wenigen Schiffe der Eishexe Glorana vor Anker. Hier wird spärlicher Handel mit Sklaven, Nahrung und den Schätzen des Nordens getrieben, denn der längst vereiste Hafen von Paavi an der Lettammündung kann derzeit nicht angelaufen werden. In der nördlichen Brecheisbucht wartet ein von Zyklonen geschmiedetes eisernes Schiff vergeblich auf die Rückkehr der Besatzung, andere Schiffe und ihre Besatzungen liegen hier im Ewigem Eis gefangen. Weiter im Norden wirft das *Eherne Schwert* zunehmend eine unbezwingbare Steilküste auf, die langsam in das Packeis der Klirrfrostwüste übergeht. Wale singen vom Ende der Welt und warnen die Verzweifelten, die zwischen unermesslichen Gletschern und heulenden Winden nach der Nordostpassage ins Riesland suchen.

DAS MEER DER SIEBEN WINDE

Ohne Zweifel ist das Meer der Sieben Winde der größte Ozean Deres, erstreckt er sich doch von den Eisgebieten im Norden bis in die Kochende See im Süden und von der Premier Halbinsel im Osten über 3.000 Meilen endloser Wasserfläche bis nach Hjalldingard im Westen. Größere Inseln oder Inselgruppen zwischen Aventureur und dem Gildenland sind nur wenige bekannt, manche – wie die *Singenden Inseln* – scheinen auch nach den Launen der Götter aufzutauhen und wieder zu verschwinden.

Wenig nur ist über die Strömungen bekannt, die mit dem offenen Meer entstehen. Die bedeutendste ist der *Gildenlandsstrom*, der das Meer der Sieben Winde von Südwest nach Nordost durchquert, stets warmes Wasser mit sich führt und das Gebiet der Thorwaler vor allzu grimmigem Winter schützt. Die *Brabakdrift* ist dagegen sehr schwach und verläuft vier Tagesreisen südlich von Brabak von Nordost nach Südwest.

Der vorherrschende Wind im Meer der Sieben Winde ist der *Beleman*, der ewige Westwind, nicht wild und drängend, aber auch nie in seiner

Stärke nachlassend. Nur im Spätherbst wird es für kurze Zeit, *Belemans Atempause* genannt, trockener und windstill. Die anderen sechs Winde, die nach der Vorstellung der Thorwaler sämtlich Verwandte des Beleman sind, haben einen weit unsterteren, bisweilen bösartigen Charakter, weswegen manche Seelute auch vom "irren Meer der Sieben übergeschnappten Winde" sprechen.

Belemans Schwester *Nuanna* kennt man an den nördlichen Küsten als *Nebelbringerin*. *Horoban* den *Heimlichen* nennt man den dritten der sieben Winde. Er bläst liebliche Blütenessäfte aus dem Süden heran, von Kap Brabak her bis zu den Zykloneninseln, doch die Sicht bleibt dunstig und ungebetene Besucher reiten auf seinem Rücken. Der schrecklichste aller Winde des westlichen Meeres – die *Nostrier* und *Albernier* nennen ihn den *Zorn der Mutter* – ist der grimme *Rondriqn*, der Nordwest, der nie unter Sturmstärke antritt, schwarze Wolkenwände, Blitz und Hagel mit sich führt und vor allem im Boron und Peraine Orkane schrecklicher Stärke gebiert.

Der Gildenlandfahrt förderlich ist *Caranthu*, die *Askanische Brise*,



Andere Namen: Siebenwindiges Meer, Thalassion (güldenländisch)

Allgemeines Bild: dunkelblaues Wasser; unregelmäßiger Seegang; ausgesprochene Dünung; Tidenhub 2 bis 3 Schritt

Inseln: Olportsteine; Hjalaland und Runin im Golf von Prem; Seefreiherrschaft von Ila und Eiras bei Havna; Zyklopinnseln; Leonista und Malatua in Askanien; Hexeninsel; Inseln im Nebel (entrückt); Inselreich von Talania (entrückt oder versunken); die Singenden Inseln; Swafnirland; Hirsnspeiler; Yumudas Insel; Efferds Eiland (☛ 179 C); Dracheninsel (im Südosten des Güldenlandes); viele kleine (kaum kartographierte) Eilande abseits der Küste

Fanggründe: häufig und fischreich

Bedeutende Häfen (von Nord nach Süd): Muryt, Prem, Thorwal, Salzerhaven, Nosträ, Havna, Harben, Grangor, Secwamund, Bethana, Kuslik, Belhanka, Rethis, Tereomon, Malur, Methumis, Neetha, Dröl, Mengbilla, Chorhop, Brabak

Seemächte: Thorwal, Albëria, Mengbilla, Chorhop, Brabak, Nosträ, vor allem aber die Seestädte des Horasereichs

Mysterien: die Sieben Winde (als unsterbliche Wesen verehrt), der Löwenkönig Emmeran, Lata und Yo'Nahoh (Drachenschildkröte und Dämonenkrake), Neckerrefugien vor Havna und Grangor, Vanith (verschundene Hafenstadt), Tuf'ka'var (geheimer Kriegshafen auf den Zyklopinnseln), alte Charyptoroth-Heiligtümer aus vorbosparanischer Zeit, Geisterschiffe (der Goldghul von Yoledamm, S. 168) und viele weitere, Hexeninsel, große Krakenmolchplage an der Westküste (alle 20 Jahre, Ursprung unbekannt), der Pailische Mahlstrom, die See der klagenden Glocken, Nagalosch (Vulkaninsel mit Sphärenrotor), Felidia (legendäre, von Katzenmenschen bewohnte Insel), die Mahlzähne der See (angeblich von einer 'Seehexe' bewohnte Felsnadeln), der Efferdwall (☛ 179 A), Aguaduron (schwimmende Stadt, S. 157), Lamahria (versunkener Kontinent), Shamitar (versunkenes Archipel), Gontarin (legendäre Toteninsel der Hochelfen), Quellenfriedhof

Gefahren: Sturm (Rondrikan), Flaute, Nebelbänke, Riffe, bis zur Höhe von Grangor auch treibendes Eis (im Winter), Sandbänke an der albernischen und nostrischen Küste, Untiefen und Vulkane in der Zyklopinsee; Seeschlangen, Krakenmolche, Westwinddrachen; zahlreiche Piraten (und zu ihrer Bekämpfung die Seesöldnereigilden von Kuslik, Hylailos und Prem)

die etwa ab der Höhe von Mengbilla weit draußen auf dem Meer aus Ostnordost weht und die an Stärke und Stetigkeit zunimmt, je weiter man sich von Aventurien entfernt.

Baltrir (bei den Thorwalern *Haranika*) fällt plötzlich aus großer Höhe eiskalt als frische Bö herab und reißt von Leib und Mast, was nicht niest- und nagelfest ist. Kaiser Dozman-Horas peinigte er so sehr, dass dieser einst Galerien mit Gold und Edelsteinen belud, sie hinaus auf die See schickte und dem Wind zurief: "Nimm diese hin, aber lass ab von meinem Land!"

Lakautu, auch *Katla* genannt, ist der Sage nach die letzte und jüngste der Sieben Winde. Sie lässt dem Meer Wassersäulen entsteigen, in deren Mitte sie tanzt und singt. Oftmals scheuchen ihre wässrigen Finger die Bewohner der Tiefsee auf Lakautas Wirken werden auch die schrecklichen Flutwellen zugeschrieben, die immer wieder die Küstengebiete überschwemmen.

Immer auf der Lauer liegt auch der Wind, der keiner ist: *Doldrum* ist die Windstille, die alle Kraft aus den Segeln nimmt und die Schiffe zum Stillstand verdammt. Da die Thorwaler und andere Nordländer Caranthu nicht kennen, zählt bei ihnen Doldrum zu den Sieben Winden.



MEERESTEILE (VON NORD NACH SÜD)

Bis auf den Hafen *Muryt* am Fuß der Grauen Berge mit seinen albernischen Speicherräumen ist der *Hjaldingolf* eine für den überregionalen Handel eher unwichtige Bucht. Die Einheimischen ziehen es jedoch vor, ihre Güter quer über den Golf zu verschiffen, anstatt die schlechten Überwege zu benutzen. Steilklippen bewachen abweisend die nördlichen Küsten, gelegentlich zieht sich ein Tjod fief ins Landesinnere. Beginnend mit dem noch recht fruchtbaren Eiland *Mannek* erstreckt sich hier die Inselkette der *Olportsteine* weit bis nach Nordwesten hinaus in den westlichen Ozean. Durch die *Manneker Enge*, das Tor zum Hjaldingolf, gelangt man nach Süden zur *Premier Halbinsel*. Die alternative Route westlich von *Mannek* ist von gefährlichen Untiefen erfüllt.

Der *Golf von Prem* wird von den warmen Gewässern des Güldenlandstroms weitgehend vor Eisgang im Winter geschützt. Die Gewässer sind reich an Meeresfrüchten – vor allem Prembut, Austern und Haie tummeln sich hier. Aber auch Krakenmolche werden als irdliche Spezialität gerne gefischt. In manchen Jahren, wenn die Population außergewöhnlich stark anwächst, können die Meereskreaturen ob ihrer Größe von über zehn Schritt zu einer enormen Bedrohung für die Schifffahrt werden.

Seit 1026 BF verkürzt die *Schleppestelle*, ein Treidellkanal zwischen *Trehan* und *Aryn*, den Weg nach *Prem* um fast zwei Tage. Denn die *Straße von Runin* zwischen der Spitze der Halbinsel und der Insel *Runin* ist mit Riffen und Untiefen durchsetzt. Schiffe, die aus dem Golf auslaufen, müssen umständlich gegen den Belem ankreuzen, der meist stetig in den Golf hineinbläst. Zum Leidwesen der ausländischen Kapitäne ist der Kanal zu flach für tiefgängige Schiffe. *Prem* gegenüber, an der Ostseite des Golfs, liegt an der Mündung des *Bodir Thorwal*, die größte Stadt des Nordwestens.

Zwischen Thorwal und Nosträ ist die Küste freundlich: Sowohl Wild als auch Trinkwasser sind hier zu finden, jedoch kaum noch genügend Baumbestand in Ufernähe, um eine geborsene Rahe zu ersetzen. Je weiter man nach Süden fährt, desto häufiger werden mit Strandhafer bewachsene Sanddünen, die an der *Nostrischen Küste* um künstlich angelegte Deiche ergänzt werden, um Efferd Schritt um Schritt Land abzutrotzen. Die Gaben von Marsch und Meer verschaffen den hart arbeitenden Deichbauern und Salzarenefischern ein Auskommen – manchmal genügt das jedoch nicht. Die Leuchtfeuer an der *Huk von Salea* (einer großen Landzunge südlich der Stadt) oder am *Südzinder Fels* (westlich von Nosträ) sind schnell gelöscht. Mit anderen Feuern führen die Strandpiraten dann ihre Opfer in die Falle. Was den ehrlichen Handel betrifft, hat in jüngerer Zeit *Salzerhaven* an der Ingvalmündung (zur Stadt *Salza* gehörend) der Königsstadt *Nosträ* den Rang abgelaufen. Hier unterhält auch die horasische *Nordmeer-Compagnie* ein festungartiges Kontor, während die meisten Kapitäne

Nosträ seit der verheerenden Seuche des Jahres 1027 BF aus Abglauben meiden.

Zwischen Nosträ und der Mündung des Großen Flusses werden die Sanddünen im *Seenland* von ausgedehnten Sumpfläichen abgelöst, zwischen denen sich nur hin und wieder ein auf künstlichen Hügeln erbautes Fischernest erhebt. Das *Mündungsdelta des Großen Flusses* ist bei Seefahrern wegen der tückischen Sandbänke unbeliebt, so dass man in *Havna* eigens Seelotsen bereitstellen muss. Die albernische Hauptstadt ist heute immer noch von der Großen Flut von 702 BF gezeichnet, die überflutete Unterstadt birgt viele Geheimnisse. Die dem Delta vorgelagerten Inseln *Ila* und *Eiras* dienen den Albernern als wichtige Flottenstützpunkte und sind seit jcher Lehen der Entdeckerdynastie *Samin*.

Weiter südlich präsentiert sich die *Windhager Steilküste* mit ihren weißen Kriedeklappen schroff und unnahbar. Nur der Festungshafen von *Harben* und einige kleinere Dörfer am Fuß der Berge versprechen den vorbeisegelnden Schiffen Schutz – Piraten und Strandräuber (oft desertierte Seesoldaten) gibt es an diesem Bindestück zwischen Nord- und Südaventurien zur Genüge. Der Küstenverlauf von



Südost nach Nordwest und der stets von Westen wehende Wind machen das Segeln vor allem in Richtung Havana mühevoll und bei größeren Windstärken gefährlich, so dass eine im rechten Moment aus einer Bucht herausgeruderte Piratenbireme leichtes Spiel mit einem schwerfälligen Kaffahrer hat.

Hinter *Pan Windhag* beginnt das *Liebliche Feld*, das Herzland des Horasreichs. Die Küsten sind von Ansiedlungen gesäumt, und eine gut ausgebauten Straße führt den ganzen Weg von *Grangor* bis *Dröl* am Ufer entlang. Kein Wunder, dass die ursprünglichen Wälder schon lange ein Opfer des Haus- und Schiffsbaus geworden sind und durch knorrige Nussbäume oder schnell wachsende Bosparanien ersetzt wurden. Der Beleman hat zudem alle Büsche und Bäume noch viele Meilen landeinwärts so zurechtgebogen, dass sie sich schief und unterwürfig zum Boden neigen.

Die *Bucht von Grangor* wird von der Phecadi-Metropole *Grangor* dominiert, aber auch die kleineren Städte tun sich im Seehandel hervor. Grundstock ist dabei häufig der Fang von *Grangorinern*, *Grangorellen* und *Thunfischen*, die gesalzen, gerüchert und gepökelt in die Ferne geschickt werden. Nach *Grangor* wie nach *Behthana* (und ins weiter entfernte *Rethis* auf den *Zyklopeninseln*) sind von Frühling bis Herbst Pilgerschiffe unterwegs, die dort die Heiligtümer des Efferd besuchen. Lokale Sagen sprechen von einem Reichtum unter den Wellen, aber auch von *Ianith*, einer einstmals reichen und heute verschwundenen Handelsstadt an der Küste, die sich nur in Vollmondnächten wieder zeigt.

Auf der Fahrt von *Behthana* nach *Kusliq* und *Behthanka* müssen die Seeleute Acht geben, nicht auf eine der Klippen aufzulaufen, die sich hier und da aus dem Meer erheben (und von denen einige Piratenschätze verbergen sollen). Der *Methumische Busen* ist dagegen ein ausgesprochen ruhiges Seegebiet. An der chababischen Küste sind überall Salzfelder zu sehen, die zum Reichtum des Landes beitragen. Hier gilt es, viele kleine Inseln zu umsegeln, bevor *Neetha* an der Mündung des Chabab-Flusses erreicht wird. *Behthanka*, *Neetha*, aber auch *Dröl* sind bereits Teil der *Magna Thalasea*, ein durch Seehandel und regen Kulturaustausch verbundene Region, zu der neben den *Zyklopeninseln* auch noch *Menghilla* und *Chorhop* zählen.

Die eigentliche, dem Lieblchen Feld vorgelagerte *Zykloppensee* weist beim Gezeitenwechsel sehr tückische Strömungen zwischen den Inseln auf. Dennoch gilt *Rethis* unter Kapitänen als günstiger Durchgangshafen auf dem Weg nach Nord und Süd und umgekehrt. Dem Verlauf der Küste zu folgen bedeutet einen Zeitverlust von mindestens einem Tag, weshalb die *Meerenge von Garén* und die Gewässer westlich von *Hylaios* stark befahren sind – auch von Seeräubern aus *Thorwal* und *Askanien*. Das auf der westlichsten *Zykloppeninsel Pailos* gelegene *Teremon* wird dagegen hauptsächlich von einheimischen Händlern besucht; eine Ausnahme bilden die *Göldenlandfahrer*, die hier zum letzten Mal Station machen, bevor ihre lange und ungewisse Überfahrt beginnt. Einmal im Jahr nimmt auch die *Regatta der Sieben Winde* nach *Rethis* in *Teremon* ihren Anfang.

Neben den großen Inseln gibt es noch unzählige kleinere, die fast alle unbesiedelt sind und ab und zu als Zuflucht für Piraten oder Verschwörer Bedeutung gewinnen. Immer wieder entstehen auch neue Eilande durch vulkanische Aktivität. Mit ihrer Urgewalt haben Vulkane in der Vergangenheit sogar ganze Flotten zwischen den Inseln versenkt.

Der *Pailische Mahlstrom* ist ein mächtiger Strudel, der gelegentlich südwestlich der Insel *Pailos* entsteht – er bildet sich urplötzlich und unregelmäßig und ist deswegen bei den Fischern berüchtigt. Auch zwischen den Inseln *Dubar* und *Hylpia* befindet sich eine starke Strömung, die jedes Schiff gegen die *Dubar* vorgelagerten, tödlichen Klippen treiben kann – denn da die Klippen stark ausgehöhlt sind, kann der Strom unter ihnen abfließen, die Schiffe aber werden zermalmt. Fischer munkeln von einem riesigen Seeungeheuer, das im Felsen haust und das Wasser einsaugen soll.

Im Westen jenseits von *Pailos* liegt die *See der klagenden Glocken*, ein Ort, über den Matrosen nicht gerne sprechen. Dort soll unter den Fluten eine vergessene Stadt fremdartiger Bauweise versunken sein,

DIE REISE INS GÖLDENLAND

Aventurien und das *Göldenland* werden durch etwa 3.000 Meilen offene See getrennt. Der gerade Weg über die offene See ist jedoch unmöglich. Neben der launischen, aus Nordost anströmenden *Brabakdrift* stellt die *Askanische Brise* die beste Möglichkeit dar, von Aventurien aus nach Westen zu gelangen. Die nördliche Route gegen *Fruinatem* und *Beleman* ist in westlicher Richtung dagegen nahezu unbefahrbar. Auf dem Rückweg kann man den *Göldenlandstrom* 'reiten', der in den flachen Gewässern vor dem *Göldenland* entsteht und sich schräg über das Meer der Sieben Winde bis zu den Olporsteinen erstreckt (dabei allerdings auch die Geburtsstätte des *Rondriks* ist).

Auf dem Weg müssen die Reisenden jedoch nicht nur Wind, Wetter und Strömungen trotzen. Schrecken aus der Tiefe – Dekapi, Seeschlangen und Wale – fallen über einsame Schiffe her, die sich zu weit vorwagen. Flaute nermürben den Geist der Mannschaft und bringen Versorgungsgänge und Krankheiten in ihrem Gefolge. Sicherer Boden ist auf der Strecke schwer zu finden: Die *Vulkaninsel Nagaloch* (bereits 1.400 Meilen vom aventurischen Festland entfernt) wird von Feuervögeln und *Marus* bewohnt, das *Brennende Meer* ist die Heimat der als *Drugonen* gefürchteten *Flugdämonen*. Einsame Korallenriffe von etlichen Quadratmeilen Größe werden nur von Seeigeln und Scherenkrabben bevölkert, auf anderen Atollen sollen Kannibalen leben, die Nachfahren vor Unzeiten gestrandeter Expeditionen. Schließlich erreicht jeder Segler den *Efferdwall* (☉ 179 A), die von den Göttern gesetzte Weltenkante, die für göldeländische Schiffe unüberwindbar ist, Aventurier jedoch mit dem Schrecken davon kommen lässt (sofern die Mannschaft nicht meutert).

Jenseits des Walls kommen im südlichen Meer der Sieben Winde manchmal die *Singenden Inseln* in Sicht, häufig jedoch bleiben sie unerreichbar (☉ 180 A). Es folgen weitere 700 Meilen vorbei an Piratennestern, giftigen Wasserschlangen und antiken Verteidigungsanlagen des Imperiums, bevor eine aventurische Expedition den *Kobaltgrund* und den Archipel von *Shindrabar* erreicht. Dann erst ist der Weg frei zu den Handelsmetropolen der myranischen Ostküste, vor allem nach *Balan Cantara*, *Balan Mayek* oder *Trivina*. Hier muss man sich 'nur noch' mit einheimischen Potentaten, Seeräubern und Ungeheuern herumslagen.

Wäre das *Göldenland* (oder *Myranor*, wie es die Einheimischen nennen) nicht die Quelle von einzigartigen Handelsgütern wie magischen Metallen, federndem Zerrharz, Gewürzen oder farbigem Stahl, würde wohl kaum ein Aventurier die beschwerliche Reise auf sich nehmen. So aber brechen immer wieder Wagemutige auf zur Fahrt in die *Westernis*. Thorwalter, Al'Anfacer, Brabaker und Albernier versuchen ihr Glück, führend im *Göldenlandhandel* sind jedoch mit Abstand (seit der Zerstörung *Havenas* durch eine Flutwelle 702 BF) die Häfen des Horasreichs. Die Fahrten der *Harika von Behthana* haben das kartographische und nautische Wissen enorm erweitert, und die Kusliker Dynastie *Bramstetter* stellt sogar mehrere Kapitäne, die bereits mehrfach erfolgreich das *Göldenland* erreicht haben.

deren Tempelglocken den vorbeiziehenden Schiffen das nahe Ende verkünden.

Das leuchtendblaue *Askanische Meer* ist ein ruhiges Randmeer des großen westlichen Ozeans und schreckt Seeleute nur wegen seiner Sandbänke und Piraten. Die beiden großen Hafenstädte *Askanien*, *Menghilla* und *Chorhop*, sind für ihre freizügigen Gesetze und rauen Sitten berüchtigt und ziehen Glücksritzer und Ganoven aus ganz Aventurien an.

Malatuda ist eine Seecheninsel, *Leconista* wird nur von Suppenschildkröten bewohnt. Nördlich von *Chorhop* breiten sich weite Dünen und der verträumte *Sarkisstrand* aus, der aus den fein geriebenen Trümmern einer gewaltigen, urzeitlichen Muschel entstanden sein soll. An-



dere Küstenstreifen zeigen das berühmte askanische Marschland: Mangrovenwälder und Gezeirendschungel, in denen sich die Küstenlinie zwischen Ebbe und Flut um bis zu zehn Meilen verändern kann. Hier leben noch einige Ziliten und Achaz, und der Jahreslauf wird von den Regenzeiten im Tsa/Phex und Rondra/Efferd bestimmt, in denen es tagelang regnen kann.

Südlich der **Krabbenbucht** ist die Küste so gut wie verlassen. Zwar findet man reichlich Baumbestand und auch frisches Wasser, jedoch kaum eine Menschenseele, mit der man Handel treiben könnte. Die hier ansässigen Stämme der Waldmenschen sind nach den Erfahrungen mit Alanfaner und Mengbiller Sklavenzüglern schlecht auf weißhäutige Fremde zu sprechen, und die Ottas der Thorwaler dienen in erster Linie der Piraterie. Nur wenige der horasischen Handelsposten können

lange genug den Angriffen von Seeräubern und Einheimischen trotzen, um zu einer nennenswerten Ansiedlung zu reifen. Die **Hexeninsel** vor der Küste, geschützt von scharfzahnigen Riffen und unberechenbaren Strömungen, ist vermutlich unbesiedelt. Ihren Namen hat sie von den Hexen, die sich hier angeblich zu ihren Festen treffen. Der Süden des Siebenwindigen Meeres ist zu allem Überdruß voll von Flautenzonen und unter Matrosen als 'Efferds Warthalle' berüchtigt.

Vor **Kap Brabak** schließlich wechselt tagelang Flauten ("ein Wind wie der Furz einer toten Schnecke" – Seefahrerspruch aus Havena) mit plötzlich aufspringenden, schnell umschlagenden Stürmen. Jeder Seefahrer hasst diesen Teil des Meeres und stellt sich von den (oft unbekannten) Weiten des Südmeeres vor, dass es dort so ähnlich zu gehen mag.

LAMAHRIA – DER VERSUNKENE KONTINENT

Lamaria, das ist ein Name aus Legenden, oft in einem Atemzug genannt mit dem mystischen *Efferdland*, dem Reich von A'Tall und dem *Meer der Verlorenen*, das auf alten Karten im Südwesten Aventuriens verzeichnet ist. Ebenso soll es Ziel der Wal-Wanderungen und Vogellüge sein. Lamaria ist der Sage nach die Wiege der Völker des Neunten Zeitalters, das zweite Land der von den Göttern geschaffenen Marhyna, das Grab vergessener Reiche und Götter. Lamaria, das ist die Geschichte von Hochmut und Götterzorn, von himmelhohem Aufstieg ebenso wie von tiefem Fall.

LAMAHRIA, DAS WAR...

Im Neunten Zeitalter erstreckten sich Lamarias Landmassen zwischen Aventurien im Nordosten, Myranor im Westen und Uthuria im tiefen Süden, wo sich Südmeer und Meer der Sieben Winde begegneten. Der Kontinent war umgeben von Inseln, durchzogen von Flüssen, bedeckt von Seen und Sumpflandschaften. Steile, zerklüftete Küsten wechselten sich mit flachen, geschützten Buchten ab, in denen Anemonengärten und -städte gediehen.

Das Lamaria umgebende Meer war fischreich und bot einer Vielzahl von Pflanzen und Kreaturen eine Heimat, kurz: Diese Welt war wie geschaffen für die Wasser und Land beherrschenden Wesen des Neunten Zeitalters.

Mehr über die Blütezeit Lamarias und die Völker dieser Zeit finden Sie auf S. 45.

LAMAHRIA, DAS IST ...

Lamaria ist im Meer versunken, seine Völkerscharen in alle Meere und Winde zerstreut. Und doch kann man noch finden, was von ihm übrig blieb, absichtslos von Menschen befahrenen Schiffsruinen, bedeckt von Efferds Wogen – aber immer noch da.

DER KONTINENT ...

Was wohl noch lange nach der Katastrophe eine Todeszone aus

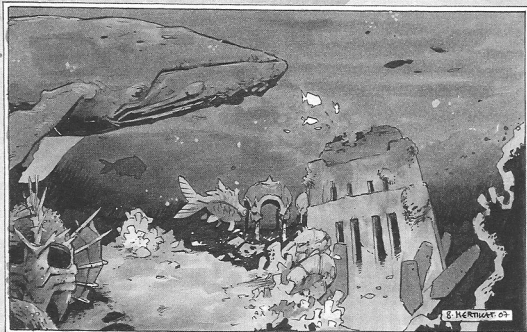
geisterhaften, elementaren, dämonischen und karmalen Mahlströmen gewesen sein mag, erscheint heute, zwei Zeitalter später, als geradezu trügerisch ruhige Meeresregion.

Die Landmassen des versunkenen Kontinents erstrecken sich über ein riesiges Areal, reichen zum Teil recht nah an den Meeresspiegel heran oder fallen in dunkle Tiefen ab. Wo sich früher Lamarias wenige Gebirge auftrühten, recken sich heute große Riffe dem spärlichen Sonnenlicht entgegen. Manch andere Region fiel in bodenlosen Gräben, als der Kontinent versank. Die einst stolzen Städte der Mahre und ihrer Nachbarn liegen größtenteils in Trümmern. Was die Katastrophe selbst überstand, ist Jahrtausende lang Meerwasser und Satinavs Hörnern ausgesetzt gewesen, wenn es nicht von Magie oder Götterwirken vor dem Verfall bewahrt wurde oder unter Jahrtausende altem Schlamm begraben liegt.

... SEINE BEWOHNER ...

„Ein ruheloser Geist, ein Schreckensbild, ein Schatten! Am Leben gehalten durch Hexerei und den Hass auf die Welt über ihm. Dunkle Schwüre tauscht er mit den Kraken von Yal-Zoggoi, aus Wracks und Alibäumen erschafft er Schiffe wie dieses, und mit seinen dunklen Kristallen und Dämonen versucht er, sich ein neues Reich zu unterwerfen!“

—Uribert von Kieselburg, Geisel der Kraken auf einem 'Schiff der Verlorenen Seelen', über seinen Peiniger, den 'Zauberhönig' Morda, 996 BF





»Crissallomantia war die Zauberkunst Lamahrias, und Krissall wurden die Herzen seiner Zauberer, auf das sie unterlich würden. Einer aber vergrub sein Herz aus Stein nicht in den Tiefen der Erde und der See, um es vor seinen Feinden zu verbergen: Sich selbst begrub er in einem Sarg von Krissall, seinen Geist aber in jenen, die seine Scholaren und Sklaven wurden, und zuweilen unterlich wurde er so an Geist und Körper.«
—aus Die Wege ohne Namen, Abschrift aus den Dunklen Zeiten

»Seht ihn Euch nur gut an – ein Zwergkrakenmolch, das Vermächtnis meines erhabenen Meisters! Ein überaus nützlicher Wächter für Seen, Grotten und Wassergräben ... und stets hungrig, also seid auf der Hut, wenn ich ihn am Steinernen Schiff wieder freigebe. Und nun ... Herr über das Tierreich!«
—Der Magier Zargor Nagachot, Schüler des Zaubermeysters Morda, zu seinen Handlangern, 1020 BF

»Wir nannten sie die Weisen der Tiefe, aber Weisheit ist ein rares Gut. Noch heute ist einer, dessen Weisheit Wahnsinn ist, sein Rat falsch und sein Sinn voller Tücke. Am Ort seiner größten Mucht und seiner bittersten Niederlage wartet er bis heute, der selbst ernannte Erbe des verlorenen Sialt Aa. Jeder seiner Arme webt einen anderen Zauber, greift nach einem anderen Reich und würgt einen anderen Schüler.«
—Erzählung der Rizzo, in dieser oder ähnlicher Form bei mehreren Schwärmen und Völkern verbreitet

Viele Meeresbewohner meiden das versunkene Lamahria, so dass es an den Landbewohnern ist, das Mysterium des versunkenen Landes zu lüften. Die Rizzo behandeln das Sialt Aa als ein Tabu, das höchstens den Töten durch die Gnade der Götter in alter Pracht offen steht. Für die Ziliten ist es nur noch ein Symbol namenlosen Schreckens. Dem ersten Eindruck nach hat das Leben Lamahria geflohen und nur geisterhafte Stille zurückgelassen. Wo sich einst gigantische Fischschwärme im warmen Lagunenwasser tummelten, jagen einander heute vereinzelt Seeschlangen, Krakenmolche und vernarbte Wale, die von den dunklen Energien dieses Ortes angezogen wurden – oder, wie die myranischen Rizzo glauben, vom Göttersohn No'Minoru hier geschaffen werden. Lamahria ist kein Unterwasserreich mit großer Bevölkerung, aber ein Hort der Mysterien. Das mit der Dämonin Heskate verbundene Feuer von Shaa'naas'bar soll hier brennen, bewacht von der Schicksalsmacht der Dämonin. Der Untergang hat unzählige Geister bis heute unrlöst an diesen Ort gefesselt. Die Hochkönige der Mahre sind tot oder entrückt, vielleicht längst selbst als vielgehörte Dämonen der Seelenmühle entstiegen, ihr Erbe jedoch wirkt trotz Götterfluch und Dämonenmacht bis heute fort.

... UND SEINE SCHÄTZE

Tatsächlich ist Lamahria nicht so tief versunken, dass man es nicht finden könnte (solange man weiß, wo man zu suchen hat). Schwie-

riger ist es hingegen, jene Teile zu finden, die nicht von Schlick und Sand bedeckt sind. Da es für viele maritime Kulturen ein Tabu ist, ruhen noch heute ungehobene Schätze des Neunten Zeitalters dort, beansprucht und verteidigt von gebundenen Geistern und krakonischen Piraten, die den Fluch dieses Ortes nicht fürchten.

Lamahria ist kein funkelnder Drachenhort – zwar war auch der materielle Reichtum der Mahre legendär, doch ist viel von dieser Pracht dem Untergang des Kontinents und den folgenden Jahrtausenden zum Opfer gefallen oder tief im Meeresboden versunken. Anderes hingegen, was einst von Wert war, wie die gezüchteten Riesencanemongärten, die den Vorfahren der Necker einst Heimstatt waren, ist für Landbewohner ohne Bedeutung.

Was dort jedoch an Edelsteinen, Gold, Silber, Mindorium und Gwen Petryl begraben sein mag, reicht aus, um ganze Schiffsbesatzungen zu reichen Leuten zu machen. Zudem haben die Mahre mit den Ruinen ihrer Städte ein Vermächtnis hinterlassen: Mahrische Glyphen, Inschriften, elementare und dämonische Menetekel, deren Fragmente von Geschichte, Beschwörerkunst, Wahren Namen und Götterwirken berichten können, harren ihrer Entschlüsselung. Artefakte von dämonischer, magischer und karmaler Macht überdauern die Zeiten und wollen gefunden werden.

Für manche dieser Schätze aber mag ein Preis fällig werden, der dem ihrer Erschaffer in nichts nachsteht.

LAMAHRIA IM SPIEL

Gold und Schätze sind nur ein Abglanz dessen, was Lamahria zu bieten hat. Ein Entdeckerszenario auf dem versunkenen Kontinent atmet die Geschichte längst vergangener Äonen und den Hauch alter, dunkler Mächte. Die Erdämonin und gefallene Göttin Charytoroth wird ebenso wie die rätselhafte Dämonin Heskate mit diesem Ort in Verbindung gebracht, was ihn zum Anziehungspunkt von machthungrigen Beschwörern ebenso wie wackeren Helden machen kann.

Lamahria ist jedoch auch ein Mahnmal vom Ende eines Zeitalters. Wer die alten Tafeln und Zeichen oder das Wispern unzähliger Gefesselter Seelen zu deuten versteht, erfährt vom Untergang einer einst blühenden, aber dem Hochmut verfallenen Zivilisation, vom Ende einer Welt, vom Fall einer Göttin. Im Karmakorthäon, der Zeit zwischen den Zeitaltern, mögen solche Zeugnisse die Wissenden und Ahnenden nachdenklich stimmen: Zeigen die umkämpften und korrumpierten Schwarzen Lande nicht, dass die Geschichte droht, sich auf einem anderen Kontinent an einem anderen Volk zu wiederholen? Mag es sein, dass Schwarze Mahre, krakonische Kulisten oder streitende Götter im Verborgenen genau darauf hinarbeiten? Und liegt im versunkenen Lamahria vielleicht auch der Schlüssel, die Erkenntnis verborgen, wie einem drohenden Untergang von den Sterblichen Einhalt geboten werden könnte?

SHARITNAR

»Oh göttlicher Nandus, gepriesen seist du, der du den Fragenden Antworten gibst, die nie das Ende sind, sondern stets der Beginn einer neuen Frage.«

–die reisende Geweihte Telemache Sphareios, nachdem ihr NANDUS' SCHRIFFTENKUNST den Namen Sharitnar auf einer an den Strand gesplühten Stein tafel enthüllte. Pailos, 1001 BF

Die heutigen Zyklopeninseln sind nur die Überreste oder kleineren Nachbarn eines weitaus größeren, von vulkanischen Eilanden geprägten Archipels, dessen Hauptinseln vor langer Zeit versunken sind. Vor ihrem Untergang war diese Inselgruppe offenbar das Siedlungsgebiet mindestens einer Hochkultur, deren Spuren auch

dieser Tage noch bisweilen an die Strände der Zyklopessee gespült werden. Wer die Herren jenes Inselreichs waren, verliert sich in den Nebeln der Geschichte, durch göttlichen Fingerzeig jedoch kennt man zumindest ihren Namen: Sharitnar.

VERLASSENE RUINEN

Nicht wenige Ruinen auf und nahe den Zyklopeninseln geben den Menschen bis heute Rätsel auf, haben ihre Erschaffer doch kaum Hinweise auf ihre Gestalt oder Identität hinterlassen. So kann über die Erbauer des Leuchturms Endlosblick, der sich westlich von Pailos auf einer Felseninsel erhebt (☉ 191 B), ebenso wie über dessen Zweck heute nur noch gemutmaßt werden. In der See der



klagenden Glocken (siehe nächste Seite) ruht eine von Aberglauben und Seemannsgarn umgebene Stadt auf dem Meeressgrund, in der Necker oder Totengeister umgehen und Tempelglocken läuten sollen. Unbekannte Architekten hinterließen auf den Inseln steinerne Labyrinth wie die Festung Akiras auf Arkis (Ritterburgen und Spelunken 10), die manchem Denker der Nandus-Kirche als göttlich inspiriert gelten. Unter den Druiden der Inseln heißt es hingegen, Akiras sei 'ohne Erinnerung', da selbst temporale Magie wie der BLICK IN DIE VERGANGENHEIT nahe der Festung mehr und mehr verschleiert und verzerrt wird, je weiter man in die Zeit vor der horasischen Besiedlung zurückzugehen versucht. Es scheint fast, als wirke in der Vergangenheit dieses Ortes eine mächtige Verhüllung, die im Hier und Jetzt jedoch vollständig erloschen ist.

Die Frage, die sich auch zyklöpäische Entdecker und Hesinde-Diener stellen, ist: Sind diese Relikte jeweils für sich Zeichen einer wechselvollen Besiedlung des Archipels durch verschiedene Kulturen in verschiedenen Zeiten, oder stammen sie zumindest zum Teil aus einer Hand?

VERWAISTE SCHÄTZE

Bisweilen gibt die Zyklopossee stümme Zeugen der Vergangenheit frei: von Rost zerfressene und mit Grünspan bedeckte Münzen unbekannter Prägung, Tafeln aus Stein oder poliertem Schildpatt, mit unbekannten Schriftzeichen oder offenkundig astrologischen Symbolen bedeckt, sogar Scherben von altersblindem Glas. Einige dieser Dinge lassen eine mit dem Madamal assoziierbare Symbolik erkennen, und manchen haftet gar noch immer eine Spur magischer Kräfte an, derer sich ihre Hersteller zu bedienen wussten.

«[...] förderte die Clarobservantia letztlich Fragmente einer durch Beschädigung der materiellen Struktur des Mechanismus teilweise aufgelösten Artefaktmatrix zutage. Das bindende Spruchmuster (gänzlich unverwundt mit den erwartbaren Mustern des Arcanovi- oder des Applicatus-Cantus) widersteht ungeachtet der Beschädigung erfolgreich dem Kollaps, entzieht sich aber durch schiere Komplexität der genauen Analyse (infinite Zaubereffekte, das non plus ultra arkanæ?). Ein Mustervergleich der Fragmente mit den typischen Ausformungen gildenmagischer, ehsicher oder (Hesinde bewahre!) dämonischer Magie blieb bislang ohne Übereinstimmung. Die in der Bindung verankerten Auslöser wirkender Spruchmatrices konnten hingegen mit dem Lauf des Madamals in Verbindung gebracht werden. Unklar ist, ob dadurch eine periodische Aktivierung oder überständige Wirkungsanpassung der verankerten Spruchmuster erreicht werden sollte.»

—aus dem Untersuchungsbericht über eine beschädigte, einem fest zu installierenden Fernrohr ähnelnde Apparatur aus dem Depositorium der göttlichen Gnade, derzeit unter Verschluss in den Ordensarchiven der Draconiter

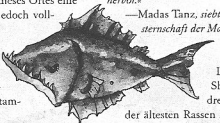
VERGESSENE BAUMEISTER

Nicht nur die einäugigen Riesen, die den Zyklopin Inseln ihren Namen gegeben haben, auch andere uralte Kulturen haben in diesem Teil der Welt ihre Spuren hinterlassen. Die Menschen des seit etwa hundert Jahren verschwundenen Inselreichs Talamia (siehe nächste Seite) behaupteten, zumindest zum Teil Nachfahren eines einst hoch entwickelten Volkes zu sein, das sie selbst bereits nur noch aus Ruinen kannten. Womöglich diente der Archipel auch dem Volk der Summurer als Sprungbrett zum Nachbarkontinent Myra-

nor, zuvor mag er den Mahren Lamahrias und ihren Dienerrassen Stützpunkt oder Kolonie gewesen sein. Auch die Welt der Feen hat vielerorts Berührungspunkte mit den Zyklopin Inseln, und manche Mythen von Madas Frevell und dem kontinentumspannenden Tanz der Göttin um die Zitadelle der Magie könnten sogar so etwas wie die 'Wiege' der Ozeanier beschreiben.

»Mada tanzte. Und als ihr Fuß zum siebten Mal niederging, traf er die westlichen Wasser, und die Fische darin flogen ihr zu Füßen und wurden sehend und wissend von ihrem Tanz. Und die Wälle und Mauern der Festung brachen, und die Kraft floss in Strömen aus ihr hervor.«

—Madas Tanz, siebter Sang. Überlieferung innerhalb der Schwelsternschaft der Mada



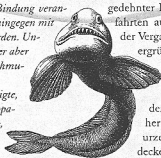
DIE ALTEN

Der eigentliche Begründer des Reiches Sharitnar aber war das mysteriöse Volk der dreiaugigen Alten oder Bashuriden, wohl eine der ältesten Rassen Deres, die unter anderem auch auf einem Rissio-Archipel im Südmeer, vor allem aber auf dem myranischen Kontinent ihre Spuren hinterlassen hat. Ihr Erbe sind die ältesten Ruinen des Archipels – Zeugen vergessener Wissenschaften und einig magische Hinterlassenschaften, die bis heute fortwirken. Mit Sharitnar hatte sich eine Gruppe von Alten ein Refugium errichtet, das offenbar der Beobachtung des Sternenhimmels ebenso wie der Erforschung der Wege der Magie gewidmet war. Ob sie wie ihre myranischen Verwandten den Katastrophen während des Zweiten Drachenkriegs zum Opfer gefallen sind oder ob ihnen ein anderer Schicksal zugefallen war, ist ungewiss. Als andere Völker erstmals ihren Fuß auf die Inseln Sharitnars setzten, fanden sie von den Bashuriden bereits nur noch verlassene Ruinen vor. Den Untergang des Archipels durch den Ausbruch seiner größten Feuerberge hat vermutlich keiner der Alten mehr miterlebt.

SHARITNAR IM SPIEL

Sharitnar ist ein Land der Entdeckungen, mehr durch die natürlichen Gefahren der See geschützt als durch dunkle Zauberei oder Äonen alte Flüche (sieht man vielleicht von der See der klagenden Glocken ab). Hier lassen sich, ausgehend von der Erforschung ausgedehnter Labyrinth und verfallener Ruinen an Land, Tauchfahrten auf den Spuren der Geschichte durchführen, Rätsel der Vergangenheit und Spuren einer vergangenen Zivilisation ergründen. Die Ruinen Sharitnars sind teilweise unter Vulkangestein begraben oder von Korallen in Besitz genommen, doch ragt vielleicht noch heute der Turm eines Observatoriums oder Palastes der Alten aus der längst erstarrten Lava eines unterseeischen Vulkans hervor. Den Mutigen winken hier womöglich Zeugnisse uralter Wissenschaften, von denen sich heutige Entdecker kaum eine Vorstellung machen mögen.

Doch auch das magische Erbe seiner einstigen Bewohner ist in Sharitnar verborgen: Die noch heute wahrnehmbare magische Aura mancher Orte und Artefakte sowie die auffällig häufige Mond-Symbolik in den Relikten Sharitnars lassen die Macht der Bashuriden und eine Verbindung zum Mada-Mythos erahnen. Ihre Mysterien beschäftigen die höchsten Weihen der horasischen Nandus-Kirche und locken vergeistigte Mada-Kultisten auf die Inseln, ohne dass sich das Wesen oder auch nur die Existenz der Alten (vor allem durch das Fehlen erhaltener bildlicher Darstellungen) den Suchenden bislang erschlossen hätte.





DAS INSELKÖNIGREICH TALANIA (*)

Die Alten, die einst Sharitnar besiedelten, bewohnten auch eine große Insel im Westen des großen Sharitnar-Archipels. Eine der Hauptinseln war Talania, etwa 500 Meilen nordwestlich der Zyklopeninsel Pailos, auf der Höhe des Windhag, die vermutlich durch eine magische Katastrophe in vier größere und zahlreiche kleine Inseln zerbrach und nach dem Untergang von Sharitnar eine Inselgruppe von etwa 120 Meilen Durchmesser bildete.

Über Jahrhunderte hinweg gelangten zahlreiche Entdecker und Schiffbrüchige nach Talania, etwa Thorwaler, aber auch Seefahrer aus dem Westen und dem Süden Aventuriens, die sich mit den Einheimischen, die der Legende nach aus den überlebenden Alten hervorgegangen waren, vermischten und aventurische Bräuche mitbrachten und zwischen den Ruinenfeldern, gläsernen und metallenen Relikten und vom Meer überfluteten Regionen alles fanden, was sie zum Leben benötigten. Der gefährliche Seeweg und der Mangel an seetüchtigen Schiffen verhielten einen kontinuierlichen Warenaustausch mit Aventuriern, allein mit Thorwal gab es sporadische Kontakte. Die Isolation endete erst um 700 BF mit dem Nachbau aventurischer Koggen und Karavellen, und fortan bestand ein Warenaustausch mit den Zyklopeninseln, seltener auch der aventurischen Westküste.

Nach Auseinandersetzungen um den Thron des Königreiches Talania (um 892 BF und erneut um 916 BF), in deren Zuge es zu Flüchtlingswellen auch nach Aventurien kam, wurde der Handel mit Aventuriern irgendwann um 920 BF abrupt beendet und jeder Kontakt zu Talania riss ab. Aventurische Schiffe, die Talania suchen, finden es nicht mehr. Ob die talanischen Inseln wie der Kontinent, dessen Reste sie sind, ebenfalls versunken sind, ist unbekannt. Es hält sich aber hartnäckig das Gerücht, dass die Talanier freiwillig zu ihrer Isolation zurückgekehrt sind und die Inseln mit Hilfe der mächtigen Magie ihrer Vorfahren vollständig abgeschottet haben. Gelehrten der Rohalszeit zufolge machte bereits die lang zurückliegende Katastrophe Talania zu einem "Ort der Übergänge, wo sich Globulen aneinander reiben".

Die Ereignisse um Talania während der Kaiserlosen Zeiten können Sie in der Romanreihe *Rhiana die Amazone* nachlesen (insbesondere ab Band 6). Die Reihe umfasst zum Stand dieser Spielhilfe sieben Bände, weitere sind in Vorbereitung. Abgesehen von dieser Romanreihe wird Talania in offiziellen Publikationen nicht mehr aufgeführt (wiewohl die Geschehnisse außerhalb der Inselgruppe, etwa das Leben der Flüchtlinge in Aventurien, auch künftig noch einmal eine

Rolle spielen können), so dass Sie weitgehend freie Hand bei der Ausgestaltung und eigenen Verwendung haben.

DIE SEE DER KLADEIDEN GLOCKEN

«Ich sage Euch, und Praisos sei mein Zeuge: ein Geräusch wie vom Sonnengong in Kuski! Drei-, viermal habe ich es durch den Sturm gehört, bevor der Kahn voll tief und uns Liatella in den Fluten erwartete. Und von da kam es auch, aus dem aufgewühlten Meer. Das muss es gewesen sein, was die 'hochgelehrte Dame' da draußen gesucht hat. Und jetzt? Jetzt ist sie da, wo sie hin wollte, der Kapit'n auch, und mehr als die Hälfte der Besatzung. Abgeoffent! Alle, die nicht wie ich vom Herrn Efferd wieder ausgeprien wurden.»
— Gespräch in einer päalischen Kauchemme

Westlich der Zyklopeninsel Pailos ragen, spärlichen Berichten zufolge, fremdartige Bauwerke einer versunkenen Stadt halb aus dem Meeresboden auf, deren Tempelglocken vorbeifahrenden Schiffen den drohenden Untergang verkünden sollen. Unter Güldenlandfahrern sowie einigen Fischern und Piraten sind diese Gewässer daher als *See der Kladeiden Glocken* bekannt und wegen umgehender Geister gefürchtet. Doch was manche für Glockenklang halten, entstammt den Tiefen der See. Es sind verzerrte Neckerhörner, deren Klang Meereslebewesen zum Tanz zusammenrufen, denn hier liegt eine größere Neckersiedlung. In den Resten Sharitnars, wo immer noch astrale Strömungen durch uralte Magie geformt werden, leben schon seit langem Necker. Doch nicht nur auf Meereswesen hat der Klang eine anziehende Wirkung, so manches Schiff hat man hier schon bar seiner Besatzung geschehen – die sich dem vermeintlichen Glockenklang folgend in die Fluten stürzte.

Unter Wasser und auf den alten Ruinen sind hier Riffe und gewaltige, ausladende Korallenbäume und immense Anemonen gewachsen. In einem Rhythmus, der dem Wechsel von Tag und Nacht entspricht, beleuchten ihre Äste das Treiben der Necker, die ihren Lebensrhythmus dem wechselnden Licht angepasst haben. Sie schlafen, wenn die Korallen verlöschen, und sind aktiv, wenn der Schein der Korallen ihre Siedlung erhellt. Die Symbiose ist wechselseitig – werden die Ozeanier angegriffen oder sind sie verärgert, dann erstrahlen die Korallen in warnend aggressivem Rot. Dann kann es auch geschehen, dass aus einer der gewaltigen Secannemone im Untergrund Hunderte gigantische Nesselfäden hinaufschießen und nach Eindringlingen greifen.

DAS SÜDMEER

Das Südmeer ist ein großer, für die meisten Seefahrer unbekannter Ozean. Die meisten Schiffe befahren nur den nördlichen Teil des Südmeers, entlang der Küste Brabaks und der syllanischen Halbinsel. Sie fahren von West nach Ost oder Ost nach West und machen allenfalls Station in Brabak und Sylla, um Proviant aufzunehmen. Nur wenige Schiffe segeln weit hinaus zu den Inseln des Südens, denn der Weg ist lang und beschwerlich.

Im Westen stellt das wechselhaft von Flaute und Stürmen heimgesuchte Kap Brabak eine echte Herausforderung an Kapitän, Schiff und Mannschaft. An den Secrouten entlang der Küste gibt es dagegen keine größeren Schwierigkeiten. In Acht nehmen muss man sich jedoch vor den Stürmen, die von hoher See, also aus dem Süden, heranrollen. Sie sind eine Gefahr für Schiffe und Küstensiedlungen gleichermaßen.

In der *Charyptik*, dem Meer um die Waldinseln herum, sind zudem viele Vulkane aktiv und rauchen vor sich hin. Manchmal bricht einer aus, schleudert die Felsbrocken der Spitze meilenweit davon, spuckt heiße Schlacke, die sich ihren Weg durch den Dschungel bahnt und unter heißen Dämpfen ins Meer sickert. Durch diese Erschütterungen werden von Zeit zu Zeit riesige Wellen hervorgerufen, die die Küsten bedrohen und selbst große Schiffe mit Leichtigkeit zum Kentern bringen können.

Viele Waldmenschen aus dem Regenwald leben von der Fischerei. Auf Eibenbäumen – manche Stämme benutzen Zweibäume, so genannte *Katamarane* – fahren sie aufs Meer und werfen ihre Netze aus. Die Fischgründe hier sind sehr ergiebig, man findet auch viele Arten Muscheln, insbesondere in den flachen Gewässern der Waldinseln. Die Korallenriffe bieten Schutz für zahlreiche Tierarten, doch im Meer lauern auch einige Räuber. Haie, Perlbeißer und Rochen attackieren ahnungslose Taucher, die auf der Suche nach Perlen oder – in Küstengewässern – versunkenen Schiffen sind.

MEERESTEILE (VON WEST NACH OST)

Am windigen **Kap Brabak** liegt die Scheide zwischen dem Meer der Sieben Winde und dem Südmeer. Die meisten Schiffe gehen in Brabak, an der sumphigen Mysob-Mündung, vor Anker, um sich zu proviantieren, Ladung zu löschen, Waren aufzunehmen oder für wenige Heller arbeitende Matrosen anzuwerben. Am Kap findet man daher zahlreiche Schiffe aus aller Herren Länder, denn es ist die einzige Seeverbindung zwischen Ost- und Westaventurien.

Über den ölig schimmernden Sümpfflächen der benachbarten *Brabaker Marschen* schwirren riesige Mückenschwärme, die Pestilenzien



Andere Namen: Feuermeer (insbesondere für den Bereich südlich der Charyptik)

Allgemeines Bild: saphir- bis türkisblaues Wasser; kaum Seegang; sanfte Dünnung; Tidenhub 1 bis 2 Schritt; weisse Sandstrände, graue Korallenriffe und Arolle; Küstenstümpfe und Mangrowälder, schwarze Kiesstrände; Mittagsgewitter; Regenzeiten mit heftigen Stürmen in 'Isa/Phex und Ronda/Efferd
Inseln: Kaiser-Raul-Land, Praiosruh, Ucuris in der Alemitischen Bucht; Altoum; die Waldinseln von Nikkali bis Setokan; Chäset; Anterrea (bei den Kemi: Aaresy); Minlo; das König-Kacha-Archipel; Nofan; Kaiserin-Amcne-Land; die Stachelinsel; Yngusträ; eine unbekannte Insel der Zyklopen; Efferds Tränen; jenseits der Sargasso-See die Inseln der Rizzo, die Jaguarinseln und weitere legendäre Eilande

Fanggründe: gelegentlich

Bedeutende Häfen (von West nach Ost): Brabak, Khedu, Höt-Alem, Sylla, Charypso, Port Stoerbrand

Seemächte: Al'Anfa, Brabak, Kemi-Reich, Ghurenia, Sylla und Charypso (gering organisierte Piraten), Kalifat (vertreten durch El Harkir), sowie als Kolonialmächte das Horasreich, das Bornland, Al'Anfa und das Mittelreich, der Waldmenschentamm der Miniwau

Mysterien: Waldinseln (verschiedene Utulu-Stämme, Geheimnisse im Landesinnern), Spuren von Uthuria (sagenumwobener Südkontinent), alte Reste der Echsenzeit, Uthurische Rose (unsterblich machende treibende Blüte), die versunkene Insel A'Tall, die Manakus (und andere Geisterschiffe)

Gefahren: Jagdgebiet unzähliger Piraten und Freibeuter (v.a. in der Strafe von Sylla); Stürme (Kauca, Altoum-Winde), Riffe, Vulkane (Waldinseln), Flautengürtel und Sectangfelder südlich von Brabak; Haic und Rochen

scheußlichster Art übertragen, kaum ein Windhauch unterbricht die schwüle Mittagshitze, und überall lauern Untiefen vor dem Bug.

Die **Alemitische Halbinsel** ragt in das Südmeer herein und ließ den **Golf von Khedu** an ihrer westlichen und die **Alemitische Bucht** an ihrer östlichen Küste entstehen. Die Küsten sind von Regenwald gesäumt, es gibt Mangroven wie auch helle, flache Sandstrände. Zahlreiche Wasserläufe und Flussmündungen durchziehen die Küste.

Die wichtigsten Siedlungen sind **Khedu**, Hauptstadt des Kemi-Reiches am Fluss Astraroth, und **Höt-Alem**, ein mittelreichisches Protektorat, an der Mündung des Tiob. In der Alemitischen Bucht liegt die mittelreichische Insel **Praiosruh** mit dem befestigten Hafen **Port Emer** sowie die beiden kleineren Schwesterinseln **Kaiser-Raul-Land** und **Ucuris**.

Weiter im Osten erstreckt sich die **Syllanische Halbinsel**. Sie wird vor allem von Waldmenschentamm und Utulus bewohnt, lediglich **Sylla** an der äußersten Nordostspitze ist eine nennenswerte Stadt. Ihr Leuchtturm wacht über die **Straße von Sylla**, eine schmale Meerenge, die von den meisten Seefahrern genutzt wird. Deswegen verstecken sich oft Piraten an den unübersichtlichen, meist vom Dschungel zugewachsenen Ufern der Halbinsel, und warten auf leichte Beute. Auf der anderen Seite der Meerenge liegt die Insel **Altoum**. Neben der exotischen Flora und Fauna – einige Pflanzen wachsen nur hier

Auf riesigen Seerosenblättern zwischen dem Meer der Sieben Winde und dem Südmeer treibend leben einige friedliche Ziliten. Der Schaft gewaltiger Blütenkelche bildet ihre Behausung. Hilfloß stehen sie jedem gegenüber, der hier das Geheimnis der unsterblich machenden **Uthurischen Rose (Meridiana 194)** vermutet und ihnen zu entreißen versucht, denn sie besitzen es nicht.

und werden auf den Märkten teuer gehandelt – gibt es einige Piraten, denn das verruchte **Charypso** bietet ihnen Unterschlupf. Oft handeln auswärtige Kauffahrer mit dem Haipu, die auf der Insel leben.

Die **Waldinseln** sind eine lange Kette von vulkanischen Inseln östlich Altoums und lassen sich in ein paar Gruppen zusammenfassen. Die meisten dieser Inseln werden von Utulus verschiedener Stämme bewohnt, man findet jedoch auch Achaz, Ziliten und ein paar koloniale Siedlungen.

Die westlichsten dieser Inseln, **Taken**, **Sokkina** und **Itaken** werden als **Gewürzinseln** bezeichnet. Auf **Taken** hat das Horasreich den Kolonialhafen **Sant Asunio** gebaut und das Bornland hat auf **Itaken** **Port Stoerbrand** errichtet, den ältesten Hafen fremder Reiche auf den Waldinseln. Die Königin der einheimischen **Miniwau** residiert in **Tapam-Waba** auf Sokkina und betrachtet den Gouverneur von Port Stoerbrand als ihren Lehnsmann und Untertan. Zudem wohnen auf diesen Inseln zahlreiche versklavte Utulus.

Die folgenden Inseln **Javalasi**, **Aeltikan** und **Mikkan** sind von besonders üppiger Natur und werden **Moskitoinseln** genannt. Die Stechmücken sind die größte Plage auf den Inseln, aber bei weitem nicht die einzige, das größte Raubtier der Inseln ist der Alligator.

Als **Ziminseln** sind **Benbukula**, **Ibekla**, **Ulikhani**, **Ilat** und **Numesi** bekannt. Hier leben Utulus, die den 'Sonnensohn' als Oberherrscher der Inseln anerkennen. Wichtigstes Handelsprodukt ist der namensgebende Zimt, in der heimischen Sprache **Benbukel**, aber auch **Utulumba** oder **Praiosandelholz**, das in allen Praios-Tempeln begehrt ist.

Seeleute schwärmen von der Idylle, die sich dem Reisenden hier bietet: lange weiße Strände, türkisfarbenes Meer, Korallenbänke und allerlei bunte Fische, Krabben und andere Tiere. Sie fürchten jedoch die

als Kannibalen verschrienen Bewohner von der Insel **Numesi**. Der südlichste Punkt der Hauptinsel

Benbukula ist als **Kap Sanin** bekannt, hier liegt die horasische Bastion **Villa Elisa** in direkter Nähe zu einigen obskuren Steinfiguren, die vermutlich vor langer Zeit von den Bewohnern des sagenumwobenen Südkontinents **Uthuria** hergebracht worden sind.

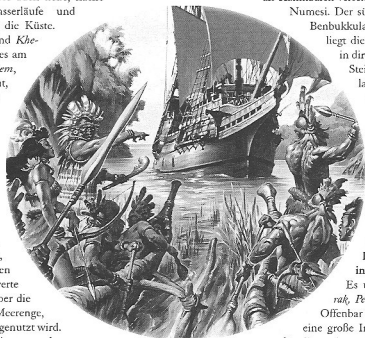
Die Insel **Unaiekk** zählt zu keiner Inselgruppe. Das Landesinnere wird von den Eingeborenen gemieden. Hier soll nach Legenden der Utulus ein finsterner Feind des Sonnensohns in einem Gefängnis auf Befreiung warten.

Das **Bilku-Archipel** wird auch als **innere Perlininseln** bezeichnet.

Es umfasst die Inseln **Kosike**, **Sorak**, **Pekladi** und in ihrer Mitte **Bilku**.

Offenbar bildeten sie einst gemeinsam eine große Insel, weswegen die Durchfahrt für die meisten Schiffe unmöglich ist. Scharfe

Riffe befinden sich knapp unter der Wasseroberfläche. Auf **Bilku** selbst wurde vor wenigen Jahren ein Forschungsposten gegründet – **Neu-Bosparan**. Auf der Insel **Sobak** befinden sich zwei gefährliche Vulkane.





UTHURIA

Uthuria ist der sagenumwobene Südkontinent der zwölftausend Gottheiten, Heimat der im aventurischen Süden lebenden Utlus und des legendären ersten Volk Praios'. Der Kontinent gilt auch als Heimat des Kriegers Uthar, der hier lebte, bevor Boron ihm seine Gunst schenkte und ihn zu seinem Alveranier erhob. Jenseits vieler Inseln soll ein Land der Feuermeere liegen, in dem sich Praios' goldene Stadt erhebt und das auch Heimat von Echsenvölkern sein soll, die Pyrdacor einst nach Aventurien führte.

Die Entdeckungen im Südmeer, die seit 1000 BF von wagemutigen Helden vorangetrieben wurden, haben die Furcht vor dem Weltende und dem verzehrenden Himmelsfeuer gesenkt. Besonders Kapitäne aus Ghurenia und Brabak versuchen sich seither in der Erforschung des Südens, was inzwischen auch das Interesse des Horasreiches und Al'Anfas geweckt hat.

Weitere Gerüchte zu Uthuria finden Sie in **Geographia 101ff.**

Zu den **mittleren Perleninseln** sind Sukkuvclani und Ibonka, ebenfalls ein Archipel, benannt nach seiner Entdeckerin, der Grangorer Admralin Yaquiria ter Rißen. Heute erheben die Al'Anfacer Anspruch auf die beiden Inseln und haben mit *Saphira* einen streng bewachten Außenposten gegründet. Ibonka dient den Eingeborenen als Toteninsel. Den Abschluss der langen Kette bilden die **äußeren Perleninseln** – *Nuak, Aeniho, Andikan* und *Setokan*. Sie waren den Forschern und Kartographen lange unbekannt und sind immer noch nicht kolonialisiert. Die Ureinwohner leben seit Generationen unter sich und haben alte Bräuche bewahrt. Die Tierwelt ist vielfältig, hier gibt es riesige Vögel – die Rochs – und Scharen von Fledermäusen. Östlich der äußersten Insel Setokan liegt ein gewaltiger Mahlstrom, in dem schon etliche Schiffe versunken sind und der eine Erkundung der östlichen Meere stark behindert.

Südlich der Waldinseln beginnt das schier unendliche **Südmeer** – offene See, so weit man schaut. Hier gibt es vereinzelte Inseln, von denen die nördlichsten, noch gut erreichbaren, oft unter dem Begriff **Südliche Charyptik** zusammengefasst werden. Darunter fallen das *König-Kacha-Archipel*, *Chäset*, *Anteroa* und *Nosfan*, Kolonialinseln des Kemi-Reiches, die *Insel der Verdammten* mit einer horasischen Sträflingskolonie, das Archipel *Efferds Tränen* mit seiner Hauptinsel *Ghurenia* und die geheimnisvolle 'Echseninsel' *Yongustra*.

Wer noch weiter segelt, auf dem Weg nach Uthuria, den verschlügt es tief ins Südmeer. Nur wenige Kapitäne können genaue Berichte abliefern, häufig sind es ghurenische Seefahrer oder Tocumayac, die ihrerseits allen Nordländern gegenüber verschlossen sind. Deswegen gibt es keine genaue Kunde von den Gewässern und Inseln. Berühmtest ist die *Sagasso-See*, ein meilengroßes, gefährliches Tan-

gfeld. Während auf der *Insel der Zyklopen* die Bewohner der Insel alle menschlichen Siedler vertreiben oder erschlagen haben, konnte eine Brabaker Gesandtschaft auf der *Vogelinsel* einen Hafen errichten. Sie wurde nach König Mizirons Favoritin in *Donna-Naomi-Insel* umbenannt, die Familie der Namensgeberin betreibt hier einen Handelsposten, der exotische Blütenpollen nach Norden verkauft. In direkter Nachbarschaft liegt das *Archipel der Risse*, ein von Untertwasserkreaturen bewohntes Vulkanarchipel. Einige hartgesottene Piraten haben hier ebenfalls Unterschlupf gefunden. Die versunkene Insel *ATall* (☉ 176 A) soll in der Nähe dieses Archipels gelegen haben. Die noch südlicheren *Jaguarsinseln* sind nur noch Gegenstand von Seemannsgeschichten.

DAS NEBELMEER

„Ja, ich kenne die Geschichten, Valek, bei Efferds Bart, ich erzähle sie selbst gern für einen Becher! Aber schau doch mal hinter die Geschichten! Wenn dort wirklich die See kocht und der Nebel einen die Hand nicht vor Augen lassen lässt, was, frage ich mich, wollen Götter oder Menschen da verstecken? Versteht du? Je schlimmer ein Ort ist, desto mehr glaube ich, da will einer, dass was nicht gefunden wird. Etwas Wichtiges, etwas Wertvolles! Etwas, das selbst das phexverfluchte Adamantenland in den Schatten stellt! Man muss nur hinfahren und es sich holen. Was sagst du, Valek? ... Ach, das feigste Stück Abschaum, dann hau halt ab! Ich finde schon eine Mannschaft, und dann wirst du sehen!“

—gehört im 'Besoffenen Papagai', Charypyo, 1025 BF

Über das weit südöstlich der Waldinseln und der sie umgebenden Charyptik gelegene **Nebelmeer** war schon zur Rohalszeit weitaus mehr schauerliches Seemannsgarn als verlässliche Berichte im Umlauf, und bis heute gehört es zu den allgemein gemiedenen Meeresregionen. Seinen Namen hat es vom dichten Dunst, der beständig von ihm aufsteigt und eine Navigation nach Sicht nahezu unmöglich machen soll. Zu allem Überflus soll dieser Nebel zudem kochend heiß sein und durch miasmatischen Gestank den Atem rauben, was Spekulationen über Wasserdrahen, untermeerische Vulkane, Pforten des Grauens oder einen alten Zwill Efferds und Ingerimms reichlich Nahrung bietet. Die Tocumayac betrachten das **Nebelmeer** als riesiges Tabu und behaupten, dass sich dort von Zeit zu Zeit die Geister des Wassers und der Luft zu gemeinsamen Zaubergesängen treffen – ein Aberglaube, der möglicherweise auf die *Singenden Inseln* zurückzuführen ist, die sich in regelmäßigen Abständen in dieser Region zeigen. Die wohl einzige Expedition, die in jüngerer Zeit das **Nebelmeer** befuhr, war die *Harika-Fahrt* 1015 bis 1022 BF, doch sind die entsprechenden Logbücher bis heute weitgehend unter Verschluss und die beteiligten Schiffsbesatzungen nahezu ausnahmslos verschollen oder ums Leben gekommen.

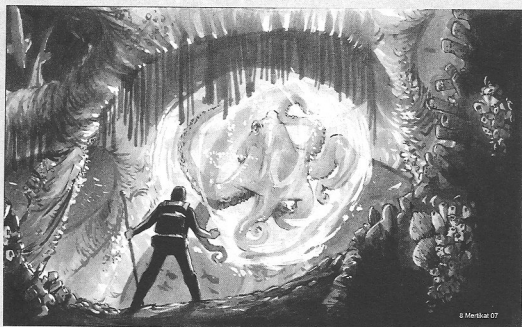
M'IKU'AN

„Lange bevor Lamahria versank, gab es unter den Gezeitenlesern eine Handvoll weise Mahre, welche den Bruderauiss und die Huldigung der Uraltien nicht mehr länger dulden wollten, und jene Weisen setzten sich in ein Schiff, um zu neuen Ufern aufzubrechen. An Bord waren Zwölf: der Magier, der Priester, der Prophet, der Philosoph, der Mystiker, der Wellenkundige, der Musiker, der Korallenformer, der Tangweber, der Tierwandler, der Bewahrer und der Narr. Und sie fuhren bis an ferne Länder, wo sie ihre neue Stadt errichteten, die so prachtvoll sein sollte wie Lamahria in seinen silbernen Zeiten. Und als sie die Stadt vollendet hatten, der sie den Namen M'iku'an gegeben hatten, da woben sie einen Zauber um sie, und sie entfernten die Stadt aus dem Gezeitenlauf der Welt, auf dass sie immer so schön und herrlich bleiben sollte wie sie geschaffen ward.“

—Geheimnisse des Meeres, von Shank Korstov, Meerzoo-forscher aus Brabak, um 750 BF

DAS GEHEIMNIS DES VERSUNKENEN REICHES

Schon lange bevor das hochfahrende Lamahria vom Zorn der Götter vernichtet wurde, hatten eine Handvoll weiser Philosophen aus dem Volk der Blauen Mahre mit ihren Anhängern dem Kontinent den Rücken gekehrt, um anderswo eine neue Zuflucht aufzubauen. Im Meer der Sieben Winde (etwa 300 Meilen westlich von Brabak) schufen sie kraft ihrer Magie eine Stadt nach ihren Vorstellungen und nannten sie nach einer myranischen Kolonie M'iku'an – eine weitläufige Anlage, die sich etwa 50 Schritt unter dem Meeresspiegel frei schwebend erstreckte. Und als ihr Werk vollendet war, nahmen sie die Stadt mittels mächtvoller Rituale aus dem Zeitfluss heraus, denn sie wollten sie für immer so erhalten, wie sie nach ihren Vorstellungen entstanden war. Die Zeit in M'iku'an verläuft seit damals als eine 'Gezeitenschlaufe' in einem eigenen Zyklus, unbeirrt von Satinav. M'iku'an treibt durch



Die Stadt und ihre Bewohner

Die 'Stadt' ist ein unregelmäßig angelegtes Konglomerat aus Korallengeflechten, Qualchengespinnsten, Seegraswäldern und Treibanglabirynthen mit einem Durchmesser von etwa 10 Meilen und 30 Schritt Höhe. Es gibt religiöse Stätten wie Meditationsdome und Tempelarenen, kunstvoll gepflegte Wasserparkanlagen, Molluskenplantagen und Laichgebiete, doch die meisten Bauten sind Schlaf-, Ess- und Ruheplätze aus Muschelkalk, Perlmutter und

eine Unterwasserströmung, auf der die Stadt 'verankert' ist, in neun Monaten etwa 30 Meilen bis an die Brabaker Küste heran, um dann in der selben Zeit wieder zurückzudriften zum Ausgangspunkt, zum 'Wasser des Ursprungs'. Die Bewohner nennen den ersten Teil des Zyklus 'Ebbe', den zweiten Teil 'Flut'. Nachdem M'ikuu'an zu seinem Ausgangspunkt zurückgekehrt ist, beginnen die zwölf Gründer M'ikuu'ans mit dem 'Ritual der Erneuerung'. Während sich die Stadt in einem blauen Licht in nur einer Stunde aus sich selbst erneuert und M'ikuu'an erneut in der 'Gezeitenschleife' verankert wird, fallen die übrigen Bewohner in eine seltsame Starre, die ihre Erinnerung an den vergangenen Zyklus löscht. Dann beginnt alles wieder von vorne. In dem neu begonnenen Zyklus können aber sehr wohl die Bewohner andere Entscheidungen treffen als im vorhergegangenen.

Die geheimen Wunder M'ikuu'ans

In M'ikuu'an kann dem Besucher viel Wundersames begegnen. Immerlicht-Kugeln verbreiten ein helles, blaues Licht, das von den Wänden der Dome und Türme wie von Perlmutter widerscheint. In 'Terrarien' mit auf magische Weise nie veränderter Atemluft haben die Mahre Landlebewesen des Neunten Zeitalters wie in einer Art Zoo bewahrt. Ganze Parks aus wogenden Wasserpflanzen und Korallen blühen unter dem magischen Licht der Stadt in verschiedenen Farben. Künstler formen Skulpturen aus Wasser und Licht, die in Wellen erschauern, wenn man die Figuren sacht berührt. Das größte – und gewiss bedeutendste – Wunder M'ikuu'ans jedoch befindet sich genau im Zentrum der Stadt: Ein riesiger Schwarm schillernder Fische bildet hier, sich beständig im Kreise drehend, die turmartige, lebendige Kultstätte einer Meeressäugin, die außerhalb der eingefrorenen Zeit heute als die Erdzämonin Charyptroth bekannt ist. Im Allerheiligsten – und in der Tat sind hier nur Spuren des Göttlichen, nicht aber der Niederhöhlen zu erahnen – steht die an eine offene Muschel erinnernde Schale der Göttin, die auf wundersame Weise das Wasser der gesamten Zuflucht der Mahre reinigt. Hier trifft man meist auch die Hohepriesterin der Stadt, eine besorgte Weise, die fürchtet, den Kontakt zu ihrer gütigen Göttin irgendwo in der Zeit verloren zu haben. Was mag aber mit Tempel und Schale geschehen, wenn das stumme Flehen der Priesterin niemals erhört wird und M'ikuu'an aus den Strudeln der Zeit zu seiner längst gefallenen Göttin auftauchen sollte?

Korallensedimenten. Die Architektur spiegelt jede Wasserbewegung in einem wogenden blauen Licht. Alles ist strömungslinienförmig angelegt, und manche Teile der Stadt sind in stetigem Wandel, woraus der Kundige ersehen kann, wo im Gezeitenfluss sich die Stadt gerade befindet. Zahlreiche Fische und anderes Wassergesetz trifft man hier an, darunter viele Arten, die heutzutage anderswo unbekannt sind.

M'ikuu'an wird von etwa 120 Blauen Mahren bewohnt. Sie stehen nicht unter dem Götterfluch ihrer Artgenossen, haben auch keine Meeresangst und stehen kulturell um einiges höher als die Blauen Mahre, die man sonst in Aventurien antrifft. Ihre intuitive Magie basiert vor allem auf Beeinflussung und Formung des Elementes Wasser. Nur die zwölf Stadtgründer beherrschen die alten machtvollen Rituale, die zur Herauslösung M'ikuu'ans aus der Zeit nötig waren.

Wege nach M'ikuu'an

M'ikuu'an entzieht sich der Welt beständig, weil die ganze Stadt 'aus der Zeit' genommen wurde – sie existiert nur in der Vergangenheit und in der Zukunft. Den meisten intelligenten Rassen mit ihren Sinnen, die lediglich die Gegenwart erfassen, bleibt sie somit verborgen. Aber es gibt Wege nach M'ikuu'an: Immer, wenn im Zyklus der Wechsel von Ebbe und Flut stattfindet (also alle neun Monate), schimmert die Stadt in die Gegenwart durch. Dann kann man ein blaues Leuchten aus der Tiefe an der Meeresoberfläche wahrnehmen und die Zuflucht der Mahre in einem Tauchgang erreichen. Magische Wege, M'ikuu'an zu erblicken oder zu erreichen, stellen Artefakte oder Zauber mit dem Merkmal *Temporal dar*, vom BLICK IN DIE VERGANGENHEIT über TEMPUS STASIS bis zu so machtvollen Sprüchen wie CHRONONAUTOS und CHRONOKLASSIS.

Unter den aventurischen Risso gibt es eine Handvoll alter Biagha, die um das Geheimnis und die Lage M'ikuu'ans wissen. Diese pilgern zuweilen mit kleinem Gefolge an den Ort des Gezeitenwechsels, um die sich erneuernde Stadt zu besuchen und in ihren Tempeln zu meditieren.

Auch in Wahjad halten sich Legenden von M'ikuu'an und seinen machtvollen Artefakten der Vergangenheit. Seit vor etwa 100 Jahren der Krakonier Kshazz mit seiner Brut spurlos vor der Brabaker Küste verschwand, hält sich hartnäckig das Gerücht, dass M'ikuu'an in diesem Gebiet zu suchen sei.



Sollte sich ein Besucher während des 'Rituals der Erneuerung' in M'ik'u'an befinden, verfällt er ebenfalls in die Starre, die alle Lebenden betrifft. Ob und wie Nicht-Mahre vom Löschen der Erinnerung an den vergangenen Zyklus betroffen sind, hängt von ihrer Widerstandskraft gegen Zauberei ab.

GEFAHREN IN M'IK'U'AN

Im Laufe der Jahrtausende sind viele Besucher in M'ik'u'an gelandet – Risso, Nequaner, Tulamiden und andere Schiffsbrüchige haben hier einige Zyklen verbracht. Manche mag die Flucht aus der ewig wiederkehrenden Zeit gelungen sein, andere fristen hier noch immer ihr Dasein. Fische und anderes Meeresgetier sind von dem veränderten Zeitverlauf ebenfalls betroffen, allerdings haben die meisten tierischen Besucher einen Instinkt dafür, wann und wo es möglich ist, aus diesem Kreislauf der Zeit auszubrechen.

Und dann gibt es in M'ik'u'an noch ein Wesen, das nicht an den 'Gezeitenfluss' gebunden ist. Hinter den Palästen gedeiht seit der Entstehung ein intelligenter Stock von lamahrischen Hirnkoralen, der im Laufe der Jahrtausende herangewachsen ist. Alle Erinnerungen an vergangene Zyklen sind in verschiedenen Bereichen des Stocks bewahrt und gespeichert. Die Forscher der Mahre nutzen dies, um Erinnerungen abzurufen. Allerdings ist ein Teil des Korallenstocks von außen in die Stadt hineingewachsen, und dieser Fremdkörper bringt beunruhigende Träume, Gedanken und Visionen mit sich.

Besonders intuitiv begabte Mahre klagen seit den letzten Zyklen vermehrt über Träume von titanischen Trümmern unter dem Meeresgrund, aus denen sich namenlose Schrecken erheben, die jenen gleichen, welche zum Untergang ihres Heimatkontinents geführt haben.

DAS PERLENMEER

Andere Namen: Inneres Meer (Urtulamiden), Kaucatan (südlicher Teil des Meeres bei den Tocumayac)

Allgemeines Bild: samtblaues Wasser; leichter Seegang, meist nordwärts; sanfte Dünung; Tidenhub um 3 Schritt (Al'Anfa 4 Schritt, Kannemünde 5 Schritt); Regenzeiten mit heftigen Stürmen in Ts/Phex und Rondra/Efferd

Inseln: Maraskan, Altoum, Souram, Boronsgrund, Nelkra

Fanggründe: gelegentlich

Bedeutende Häfen (von Südwest nach Nordost): Al'Anfa, Sylla, Charypso, Aram Balayan, Port Corrad, Selem, Kannemünde

Seemächte: Al'Anfa, Kalifat, Bornland
Mysterien: Echsenstümpfe (großes, unwegsames Sumpfgebiet), Selemgrund (versunkenes Großreich Elem, großer Mahlstrom), Wahjad (Krakoner-Reich), Boronsgrund (unwegsames Inselgruppe), Yug-Z'Guul (Krakonerstadt)

Gefahren: Stürme (Kauca, Altoum-Winde), Navigationsirrtümer und ungenaue Karten (bei Fahrt auf hoher See), alafanische Kontrollen, gelegentlich Piraten und Krakoner

Das Perlenmeer reicht nominell bis hoch zur bornländischen Küste. Da aber mehrere unterschiedliche Küstenregionen an das Meer angrenzen, wurde es für den Zweck dieser Beschreibung aufgeteilt. Der hier besprochene Teil befasst sich mit dem Perlenmeer bis zur thalasischen Küste, die folgenden Abschnitte beschreiben die Regionen nördlich davon.

Auch die *Charyptik* ist hier nicht zu finden, sondern im vorangegangenen Abschnitt zum Südmere.

Es gibt zwei Arten, über das Perlenmeer zu segeln: entlang der Küste oder quer über die hohe See. Letzteres spart zwar bei günstigem Wind sehr viel Zeit, ist aber mit erheblichen Risiken verbunden. Das offene Perlenmeer hat schon so manches Schiff verschlungen – immer wieder berichten Seefahrer von riesigen Wellen und plötzlichen Stürmen. Dennoch ist es ein verlockender Weg, um von Khunchom nach Port Stoerrebant oder direkt nach Al'Anfa, Sylla, Höt-Alem oder Brabak zu segeln.

Den Weg an den Küsten entlang wählen vor allem Kapitäne, die in den dortigen Häfen Handel treiben wollen – Al'Anfa ist nur der Wichtigste von ihnen. Der lange Weg die sichelförmige Küste entlang birgt weniger Schwierigkeiten mit Wind und Wellen als die offene See. Zudem kann man sich immer orientieren.

Die Winde spielen bei der Seefahrt im Perlenmeer eine große Rolle. Der beständige *Siral* aus Nordost ist der vorherrschende Wind. Gefürchtet ist *Kauca*, ein schwerer schwarzer Wirbelsturm, der vor allem im Praios- und Rondramond auftreten kann. In einem großen Bogen trifft er auf die Küste. Weder auf den Waldinseln oder in der Gol-

denen Bucht kann man sich sicher fühlen. In den schweren Wirbeln eines *Kauca* sind schon viele Schiffe gesunken. Die *Altoum-Winde* im Frühling können ebenfalls zu verheerenden Stürmen heranwachsen. Die Küstenbewohner und die erfahrenen Seefahrer erkennen sofort, wenn sich die Wolken zusammenbrauen und die Möwenschwärme laut schreiend vor dem Unwetter fliehen.

Eine Waldmenschenstämme befahren mit Einbäumen die Küstengewässer entlang der meridianischen Halbinsel und Altoums. Der Stamm der Haipu von der Insel Altoum beherrscht sogar Hochseeschifffahrt und Walfang mit Katamaranen. Die Achaz der Echsenstümpfe haben seetüchtige Schiffe, verlassen aber nur ungerne die Küsten. Bemerkenswert sind vor allem die großen Wohnhöfe der Tocumayac, die man sogar auf hoher See antreffen kann. Sie nennen diesen südlichen Teil des Perlenmeeres *Kaucatan*, Vater des Wirbelsturms.

Typische Bewohner des Perlenmeeres sind Schwarmfische wie der Kupferschwärmer, die Grangorine und die Grangorelle. Häufig sieht man Pottwale, Zergwale, Fleckenhaie und Delphine. Tigerhaie hingegen leben nur im offenen Meer. Sie kommen fast nie an die Küste, aber scheinen manchmal Schiffe und Fischerboote zu verfolgen und stürzen sich auf alles, was über Bord geworfen wird.

MEERESTEILE (VON SÜDWEST NACH NORDOST)

Die Straße von Sylla ist die westlichste Verbindung zwischen Südmere und Perlenmeer und wird von den meisten Seefahrern genutzt. Die Meerenge zwischen der Halbinsel Meridiana und der Insel Altoum ist daher auch ein Tummelplatz für Piraten.

Altoum wird wegen einiger exotischer Rohstoffe angefahren, man treibt mit den dortigen Waldmenschen oder mit den berühmtesten Piraten Charypso Handel. Auf der Insel hat der kalifatische Freiberter El Harkir einen gut verborgenen Rückzugshafen namens *Aram Balayan*. Von weiteren Verstecken auf den Zwillinginseln *West- und Ost-Souram* wird gemunkelt. Die Vulkaninsel *Nikkali*, auf der Bukanier siedeln, wird ebenfalls zu den *Pirateninseln* gezählt.

Knapp nördlich der Waldinseln liegt eine schroffe Inselgruppe, die *Boronsgrund* (oder Boronsrad) genannt wird, weil etliche Schiffe an den Klippen zerschellt sind. Untiefen, sogartige Strömungen und gefährlich drehende Winde machen die Inselgruppe kaum passierbar und haben sie zu einem Schiffsfriedhof gemacht. Gerüchten zufolge sollen dennoch auf den vielen kleinen Inselchen Piraten Zuflucht gefunden haben, auch von geheimen Häfen der Schwarzen Allianz ist manchmal die Rede. Andere schreiben den Felsen eine Verbindung zum legendären Unterwasserreich Wahjad zu. Regelmäßig locken die



vermuteten Reichtümer unter den Wellen neue Schatzsucher an, ihr Glück zu versuchen. Doch meist besteht ihr einziger Erfolg darin, lebendig zurückzukehren.

Fährt man an der Festland-Küste entlang wieder Richtung Norden, gelangt man in die **Goldene Bucht** und zur großen, die Region beherrschenden Metropole Al'Anfa. Ein steter Handelsverkehr kennzeichnet die Küstengewässer. Regengebirge und tropischer Dschungel bilden eine dunkle Mauer, vor der sich die hellen Strände abheben. Bisweilen trifft man auch außerhalb des direkten Einflusses Al'Anfas auf Waldmenschen, die in Einbäumen aufs Meer fahren und Netze auswerfen.

Nördlich der Halbinsel von Al'Anfa schließt sich der **Selemgrund** an, ein weiter Bogen Küstenlinie bis zur Szinto-Mündung. Früher, so verheißen alte Sagen, lag hier das prächtige Sultanat Elem, doch es wurde von den Göttern zerstört. Sie schleuderten einen Stern vom Himmel, der den dekadenten Sündenpfuhl Elem zerschmetterte und in die Meeresfluten hinabsinken ließ. Heute erinnern einige altertümliche Ruinen in den Küstengewässern an diese Sagen, und in der Tat ist der gesamte Selemgrund bis weit hinaus aufs Meer ziemlich flach. Für Seefahrer gibt es zwei wichtige Anlaufpunkte: *Port Corrad*, von wo aus Karawanen am Loch Harodrl vorbei nach Mengilla oder ins Horasreich ziehen, und das im mückenverseuchten Szinto-delta liegende *Selem*, wo der Handel mit dem fruchtbaren Szinto-Tal abgewickelt wird.

Insbesondere in der Zeit einer Springflut kommt es zu einem gewaltigen Mahlstrom im Selemgrund, wenn die Gezeiten wechseln. Der Sage nach soll am Grund des Stroms der *Stern von Selem* niedergegangen sein.

Östlich von Selem liegen die **Echsenstümpfe**, ein großes morastiges Gebiet mit weit verzweigten Wasserpfaden und Seen. Hier leben zahlreiche Achaz und andere reptilische oder amphibische Wesen. Auf Grund der zahlreichen Untiefen und Sumpflöcher und dem überall gleich ausschenden Mangrovenlabyrinth, in dem man sich leicht verirren kann, haben nur wenige Menschen die Stümpfe betreten. In einzelnen Siedlungen – etwa *Port Kellis* im Osten der Stümpfe – kann man Handel mit den Achaz treiben und Tiere, Häute und alchemistische Kräuter erwerben, ohne den Herren Selems Tribut zu zahlen.

Die **Tränenbucht** trennt die Echsenstümpfe im Osten von der Küste des Kalifats. In die Bucht mündet der Chaneb, ein Abfluss des Cichanebi-Salzsees, so salzig selbst für Meeresfische. An seiner Mündung haben Bornländer die Stadt Kannemünde errichtet, sie ist ein Außenposten inmitten des Kalifats. Der Khôm-Handel wird größtenteils im Kannemünder Hafen abgewickelt, vor allem das Salz des Cichanebi-Sees. Die trichterförmige Tränenbucht ist bekannt für den hohen Tidenhub. An der felsigen Küste kann man nach kostbaren Perlen tauchen. Folgt man der Küstenlinie weiter nach Osten, erreicht man nach dem Emirat El'Dhena und dem tulamidischen Stadtstaat *Ronis-hagen* bald die thalussische Küste und den Maraskansund.

WAHJAD

„Seelen in Tränengefüße gebannt. Haireiter mit Knochenpeeren. Irrsinnige gebären glotzende Krötenwesen. Eine See aus Blut. Wächsende, Wasser wandelnde Algenische. Vielzählige Fröschewesen lecken weißes Fleisch blutig. Schwarze Gebemtürme auf nachblauem Grund – ich sah, wie sich die Heere der Tiefe sammeln und erheben!“
– selemir Fischer, derzeit in Behandlung im Noionitenkloster

Wahjad durchmisst einige hundert Meilen, von dort, wo der Selemgrund am tiefsten ist, bis hinaus ins Perlenmeer. Immer wieder beanspruchten die hier lebenden Krakonier auch die Küsten der Süd-Elemtischen Halbinsel (wo man noch heute die Ruinen von Miyamat findet), Altooms, des Shadif, der Echsenstümpfe und sogar Thalusiens – und mit krakonischen Söldnern auf den Dämonenarchen wächst ihr Einfluss heute wieder über den Maraskan-Sund bis in den Golf von Perricum. Im Südosten jedoch, wo die Stadt **Yug-Z'Guul** liegt, wird das Reich seit dem Neunten Zeitalter von der Barriere eines Gottes eingedämmt und von anderen Unterwasserreichen getrennt: auf halbem Weg zwischen Altoom und dem Bilku-Archipel liegt der Boronsgrund.

Jenseits der versunkenen Teile Elems, in denen immer noch Schatzsucher aus Selem ihr Leben aufs Spiel setzen, um alte Hinterlassenschaften und Schätze zu finden, senkt sich der Selemgrund steil ab. Dort erstreckt sich das *Meer der Finsternis*, das schwarze Herz Wahjads, der Mahlstrom im Selemgrund. Am Rande des Abgrundes liegt die Hauptstadt Yal-Zoggot, deren Sichelform heute noch verrät, dass ihr Großteil von einer Katastrophe fortgerissen wurde. Fast eine halbe Meile tief ist der schwarze Trichter im Seeboden, in den strudelnde Strömungen selbst unsvorsichtige Krakonier zerren. Zuunterst wird das bodenlose Loch durch einen düster glösenden Erzbrocken verschlossen.

Hier lauert Wahjads dunkelstes Geheimnis: Die Flutwelle, die 106 v.BF Elem zerstörte, galt nicht so sehr den Exzessen der tulamidischen Sultane. Phex fehlte nicht, als er seinen Stern vom Himmel warf. Er traf vielmehr im Selemgrund das damals größte Unheilgott des Kontinents: den *Tempel von Krakon*, der sich zu Charyptoroths Grotte, einem Tor zu den Niederhöhlen geöffnet

hatte – eine Pforte des Grauens, die das ganze Perlenmeer auszuschlürfen und mit dämonischem Brack zu verseuchen drohte. Krakonier wurden zermalmt, im kochenden Wasser gesotten, ans Festland gespült oder in den Spalt zwischen den Sphären geworfen. Ihre *Laichmutter*, die Jahrtausende ihr Volk geboren hatte, wurde in die Gefilde Charyptoroths geschleudert. Lange lag Yal-Zoggot danieder, bis seine Dämonenpriester wieder begannen, in unschreiblichen Ritualen Nachwuchs zu zeugen. Nach der langen Regentschaft durch ein zaubermächtiges Wesen aus Wah-

GESCHICHTE

Neuntes Zeitalter	Wahjads Gründung, Hochblüte und Dämonisierung
405 v.BF	Marus und Krakonier vertreiben die Beni Shadif nach Al'Mada.
Dunkle Zeiten	Elems Söldner sind für 'krakonische Strafen' berüchtigt; ungelentete dämonische Manifestationen häufen sich im Süden Aventuriens.
223 v.BF	Eine krakonische Expedition in den Rest Lamahrias erweckt die Aufmerksamkeit einer maritimen Kreatur aus alter Zeit. Legendenbildung um einen Zauberkönig Morda.
106 v.BF	Ein Meteor trifft Yal-Zoggot.
565 BF	Moru'u'daal (Morda) greift nach dem Thron in Yal-Zoggot.
ab 993 BF	Große Schlacht von Yal-Zoggot, Moru'u'daal muss seine Herrschaft über die Hauptstadt von Wahjad gegen rebellierende Krakonier verteidigen.
997 BF	Moru'u'daal wird vertrieben, seine Macht versiegt.
ab 1018 BF	krakonische Jagdschiffe und Hammerhaireiter in der Blutigen See



jad sitzt heute wieder ein Krakonier auf dem Krankenthron und krakonische Söldner und Piraten wie der Krakonierpirat 'Kapitän Krak' und seine Hammerhaireiter gehen seit kurzem wieder auf Menschenjagd.

YAL-ZOGGOT

Yal-Zoggot mag nur mehr der Schatten jener Stadt sein, die einst die Küsten Südaventuriens schreckte, doch auch heute noch – fällt einmal Licht in die Tiefe – ist der Anblick erschreckend: am Rand des Trichters, auf Felsformationen, die an Mäuler und Krakenarme erinnern, stehen hunderte Opferfelsen; dahinter die muschelartigen Paläste der Priesterkaste, umgeben von Schädeltürmen, erbaut aus Muschelkalk und den Köpfen der unterworfenen Rassen. Halbkreisförmig staffeln sich ringsum die Laichtempel und Brutgrotten, Tanghaine und Schlafhöhlen der gemeinen Krakonier und noch weiter draußen die Algenweiden, Haipferche, Hummergrotten, Perlenbänke und Fischweiden. Hier arbeiten versklavte Ziliten und andere Wesen der Meere, wie einige bezwungene Kraken.

Gewaltige Steinstelen tragen die grob gehauenen Abbilder besiegtter Feinde. Aus ihren Augen und Mündern taucht Gwen-Petryl die Finsternis in Dämmerlicht, während aus der Tiefe des Schachtes verwirrende Lichtbilder von Tiefseefischen emporscheinen.

Leuchtendes Moos bildet einen Teppich in den Bruthallen der Stadt, in denen jene schrecklichen Fruchtbarkeitsrituale stattfinden, aus denen seit dem Verlust ihrer Laichmutter das neue Volk der Krakonier entstand.

Wo Phexens Stern begraben liegt, sollte – höherer Alchimie zufolge – ein Schwarzes Auge von göttlichen Dimensionen wachsen. Doch von den unheiligen Energien der Ersäuerin durchdrungen, verwandelten sich Meteoriten und Endurium zunehmend zu Krakensilber. Die Essenz Yo Nahohs, so heißt es, Brut Charyb'Yzz's, soll sich noch immer im Schlund festklammern, und die blau strahlenden Adern im unheiligen Gestein sollen die Abbilder seiner Tentakel sein, mit denen der von Phex niedergeworfene Kraken Gott wieder nach der Welt giert. Die krakonische Priesterkaste streitet über die Anwendung des Erzes, dennoch hat sie den Abbau vorangetrieben: mit jedem gebrochenen Brocken werden die Strudelströme stärker und das Tor in den Abgrund, das Reich ihrer Herrin, größer.

DAS ERZ VOM SELEMGRUND

Im Meer der Finsternis liegt ein gewaltiger Felsbrocken aus einem einzigartigen Stoff. Entstanden aus dem Stern, der der Legende nach von Phex hinabgeschleudert wurde, durchdrungen von den gebundenen Energien der Nachtblauen Tiefen Charyptoroths, zeigt der Stoff unworhersehbar wechselnde und sich beeinflussende heilige, magische und erzdämonische Eigenschaften. Die krakonische Priesterkaste streitet über die Verwendung dieses Erzes, das sie *Phuk'Z-Yuggut* ('Des Nebelmeisters Verschlussstein') nennt. Wie die meisten maritimen Rassen wenig bergbau- und schmiedeerfahren, versuchen sie den Stoff durch Beschwörungen zu bearbeiten.

So selten und wechselhaft ist das Material, eines der Dreizehn Um-metalle, das es immer wieder neu benannt wird. Das erste größere Bruchstück kam in der Hela-Floras-Zeit in den Besitz des Elementaristen Khosalis. Der Stern des Khosalis macht ihn reich und siech und wird seit Jahrhunderten von Schatzsuchern und Alchimisten gejagt; Khosalis nannte den Stoff zunächst 'Grundt-Ertz', dann Dämonen-Ambra, spätere Autoren gerne Khosalth. Der halbhechische Mindergeistschwörer H'Racon bezeichnete ihn 350 BF als *Azul'eqtur al-Abyssur* (etwa 'Blauglanz des Abgrundes'); auch die Namen Krakensilber und Anti-Aquamarin wurden verwendet. In Selem bringen immer wieder nichtsahnende Taucher und Strand-sucher nach Stürmen Brocken auf den Markt, die sie Efferdharz oder Tiefsee-Blei nennen. Eine Übersetzung von 'Drudenfüße im Meer' aus der Rohalszeit benutzte erstmals den Begriff Charyptonium (Charyptonium, Charyptium), der vor allem bei den Elementarschändern Xeraans und Galottas verbreitet ist beziehungsweise war.

Generationen krakonischer Beschwörer und selem-tischer Alchimisten sind bei dem Versuch, die dreifältigen Energien zu nutzen, diesen zum Op-





fer gefallen: verwandelt in Gal'kzuulim, verseucht mit Duglumpst, befallen vom Wasserwahn, aufgelöst in Nebel oder Wasser. Nur einige wenige Erzbrocken wurden durch Legierungen und Fassungen zu stabilen Artefakten geformt. Zumeist gelang es den Besitzern (wie zum Beispiel den Laboratorien des Roten Salamanders zu Brabak, Xeraans Schatzkammer, den Bannkellern von Pericum, den Bleikammern zu Gareth, Shafirs Hort) lediglich, die Urgewalt zu bändigen: Sowohl efferdgeweihte Utensilien, starke Magie als auch Dämonologie können die jeweilige Energie stärken und stabilisieren.

DIE TEMPEL IN DER TIEFE

Im Krakenmolchpalast der Laichmutter residiert auf dem lebenden Kraken thron der Herrscher Yal-Zoggots, ein feister Krakonier, Priester und Herrscher in Vertretung der *Laichmutter Vuur-Krauk* 'Z. Seine Pläne zielen auf die Seelen und Leiber der Menschen, die sein Reich überfahren und an dessen Rändern sie siedeln. Ebenso ist er bestrebt, Juwelen und kostbare Erze (wozu in der Tiefe durchaus auch Eisen und Kupfer gehören) in seine Gewalt zu bringen, um sie im Tempel der Grundmutter zu opfern. Als oberster Priester der Grundmutter obliegt ihm auch die kultische Gewalt über alle Tempel, die sich unterhalb des Palastes erstrecken. Vom Krakenmolchpalast ausgehend wurden die neuen Tempel – je tiefer, desto mächtiger – treppenartig in den Trichter hinab gebaut. Dort, wo noch das Licht Praios' zu sehen ist, liegt der Tempel der Alpengötter Bar'Iana (auch Qyarnja genannt), deren teilweise luftgefüllte Hallen Schutz vor dämonischem Einfluss bieten, denn hinter dem schwer aussprechbaren Namen verbirgt sich die milde Herrin der lebendigen Natur: Peraine. Ihre Priesterschaft ist jedoch kraflos und nicht mehr in der Lage, sich dem dominierenden Einfluss der anderen Kulte entgegenzustellen.

Durch ein monströses Steinmaul betritt man den aus dem Grund gewachsenen Tempel des Frosggötzen Quozadil, des siebenäugigen und fünfzüngigen Prüfstein Gal'kzuuls, an dem sie sich der Überlieferung der Krakonier nach immer wieder misst, um gestärkt aus dem Kampf hervorzugehen. In seinem Inneren glüht – von dämonisch verseuchten Mindergeistern umtanzt – feuriges Erz und kämpft immer wieder gegen eindringendes Wasser. Zaubervände und abgerichtete Tiefseespinnen, die Luft in die Räume tragen, sorgen dafür, dass der Streit der beiden gegensätzlichen Elemente gemindert wird.

In der vielzackigen Halle des Haigottes Sholai'r'rak (auch Sh'r'rak genannt) wird seit vielen Jahren die Tierkönigin der Haie gefangen gehalten. Ihre Gefangenschaft ermöglicht es den Krakoniern, sich die verschiedensten Arten von Haien als Reittiere zu Diensten zu zwingen. Dies gibt der Priesterschaft eine Sonderstellung und einen großen Einfluss auf die Krieger des Reiches.

Über der Anbetungsstätte des Krakengötzen Yo'Nahoh messen sich Krakonier im Kampf zu Ehren Yo'Nahohs, wie es ihre Ahnen schon seit Jahrtausenden taten. Unter den Gebeinen der Gefallenen aus Jahrhunderten ist die Form des Tempels nicht mehr zu erkennen. Seine Teile stammen aus urältester Zeit und wurden aus den Ruinen des untergegangenen Wahjad geborgen. Lebendig wirkende, dennoch steinerne Krakenarme überragen das Tempelrund. Im Inneren findet sich das Motiv der neun Krakenarme auf Reliefs mit kriegerischen Szenen. Auf den ältesten Steinbildern sieht man hingegen Krakonier, die sich mit anderen Wesen (Krakenmolchen, Haien, Seeschlangen, Mahren u.ä.) im Kampf messen. Hier liegt eines der vielen Geheimnisse Wahjads begraben, der Streit des mit neun Speeren kämpfenden Gottes Krakon gegen seinen Zwilling, den Krakengott Yonahoh.

Der vollkommen aus Gebein erbaute Opferplatz der Seeschlange Schamaschutu gleicht einer albanischen Arena, und dumpfe Gesänge gurgelnd wiegen sich hier Hunderte Krakonier, wenn man im Rund der Schlange opfert. Opfern, die von einer der See-

schlangen, die man hier als Inkarnation Schamaschuts ansieht, verschmäht werden, droht ein schlimmeres Schicksal. Jene, die darauf folgenden jahrelangen Marter-Rituale der Priester überleben, gelten als von Schamaschutu gezeichnet, und man schreibt ihnen prophetische Gaben zu.

Nahe dem unheimlichen Kometen steht der Tempel der Grundmutter Gal'kzuul, einzig erhellt vom glösenden Licht aus der Tiefe, den Gw'netrylen-Augen finsterner Götzen und umherlelenden, grausig anzuschauenden Tiefseefischen. Den umfassenden Anspruch der Priesterschaft aufzweigend stehen in den Schatten des Tempels die Statuen ihrer mehr oder weniger geliebten Kinder, von Yonahoh bis zu Bar'Iana. Im Tempel entspringen die 'Dunklen Ströme': Strömungen, die jemandem, der nicht weiß, wie er sich in ihnen zu bewegen hat, die Haut vom Körper reißen und die jenseits der Dritten Sphäre bedenklich nahe an Charyptoroths Domäne vorbei zu anderen charyptiden Orten Deres führen. Jene charyptid beeinflussten Dunklen Pforten der See mögen an anderen Orten entstehen oder vergehen, hier schlägt jedoch ihr dämonisches Herz.

YO'NAHON GEGEN KR'TON'CHH – KORS VERLORENER KAMPF

Vor langer Zeit galt die Verehrung der kriegerischen Krakonier einem der Streitharsten unter den Göttern: Kor. In einer Verehrungsform, die stark an den Kr'Ton'chh der Achae erinnerte, war er unter dem Namen Krakon Zentrum des Kriegerkultes der Krakonier. Mit der Zeit jedoch, als Charyptoroths Einfluss wuchs, wuchs auch die Macht ihrer Anhänger, und so wurde Krakons Kult immer mehr der Verehrung Charyb'Yzz und Yo'Nahohs gleichgesetzt. Und so steht der lebendige Kraken thron Wahjads, angeblich ein Kind des sturmgeborenen Gottes Krakon selbst, unter dämonischer Kontrolle, während auf ihm einer der höchsten Faktierer Wahjads thront. Heutzutage gibt es in Wahjad keine echten Krakon-Priester mehr, an anderen Stellen – z.B. in den Reichen Lamahrias – mag es jedoch noch Orte geben, an denen ihm geweihte Stätten oder Artefakte zu finden sind.

SCHWARZE SCHIFFE UND DÄMONENARCHEN

»Verdorben ist die Zaubermacht der Kinder Krakons, sind sie doch gelehrtge Schüler des Zauberkönigs Morda. Herausgeschworen haben sie die Schiffe der Verlorenen Seelen, die bereits das Arcanum nennt. Unheilig und schwarz sind die Schiffe, wie aus einem Baum gewachsen. Ziliten, Krakonier und andere Eichenbrut dienen als Mannschaft, verloren ihre Seelen. Haibecken und Fallen beschützen die schwarzen Diamanten, die die Heimstatt vieler Dämonen sind und von Yal-Zoggot in die Länder der Tulamiden getragen werden, die doch die Edelsteine so lieben und dieser Pracht nur allzu leicht verfallen.«

— Bericht des Rakhorium Muntagonus, Eichenforscher

Immer wieder gab es versunkene Schiffe, die mit dämonischer Kraft besetzt und von ihr über Wasser gehalten die Ufer des westlichen Perlenmeers unsicher machen. An Bord befinden sich nicht nur geknechtete Wasserleichen, sondern auch streitbare Krakonier. Schlimmer jedoch sind die Schwarzen Edelsteine, die von der Besatzung an Land getragen werden und die den Menschen ihre Seelen entreißen können oder Heimstatt für allerlei Dämonen sind. Einige der Edelsteine sind mit Elern versunkene Juwelen, andere entstammen der Zaubermacht Lamahrias. Wo der Ursprung der Verzauberung liegt, ist legendär. Seit Jahrhunderten gibt es bei den Tulamiden Sagen, die eine Verbindung zwischen den Reichen der Krakonier und einem legendären Zauberkönig im Meer der Sieben Winde ziehen.



YUG-Z'GUUL

Die im südlichen Perlenmeer gelegene Krakonier-Stadt Yug-Z'Guul liegt im flachen Wasser, und die Zackentürme des Quodazil-Ritualplatzes kommen vorüberziehenden Schiffsrümpfen bedenklich nahe. Einige finstere Piraten und skrupellose Händler haben ein Abkommen mit den Krakonieren der Stadt und liefern Menschen und metallene Waffen im Tausch gegen Perlen, Perlmutter und versunkene Schätze. Im Ausgleich erhalten sie auch die Zaubereichen, die, am Rumpf ihres Schiffes angebracht, vor den Angriffen der Haireiter oder anderer Krakonier schützen. Lange Zeit war die Stadt im internen Zwist gefangen: Anhängern Quodazils stritten mit Charyb'Yzz-Priestern um Macht und

Einfluss, während die Bar'Yana-Priester ums Überleben kämpften und wechselseitig die eine oder andere Partei unterstützten. Den Ausschlag hat die Ankunft der auf dem Grund laufenden Dämonenarche *Wurzelkaiserin* und ihrer Krakonier-Besatzung gegeben, die das Machtgleichgewicht zu Gunsten der Charyb'Yzz-Priester verschob. Nun strebt der Kapitän, ein aus Wahjad verstoßener Priester, danach, seine Macht im Süden weiter auszudehnen, und verstärkt die Bestrebungen, die man in Yug-Z'Guul seit langem hat: Gefangene Kraken und versklavte Rissos sollen das Boronsrad im Borongrund abtragen, um dessen Macht zu schwächen und jene Wesen zu befreien, die dort einst mit Götterschlaf bedacht wurden.

DIE GOLFKÜSTE

Allgemeines Bild: samtblaues Wasser; leichter Seegang; im Süden meist nordwärts (bis Khunchom), im Norden meist südwärts (bis Jergan); sanfte Dünung; Tidenhub 2 bis 3 Schritt

Inseln: Maraskan, Jilaskan, Efferströmen, Etiskasken, Beskan, Jandraskan, Andalkan, Saijana, Buli, Kibrom, Olrong, Ilderash Fanggründe: häufig

Bedeutende Häfen (von Süd nach Nord): Praiosdank, Sinoda, Thalusa, Tuzak, Boran, Khunchom, Mhanerhaven, Chalukand, Elburum, Jergan, Llanka, Zorgan, Pericum, Beilunk

Seemächte: Aranien, Mittelreich, Khunchom (nur private Handelsseefahrt), Fürstkomturei, Shikanydad, Thalusa

Mysterien: Mhanadi-Delta (ehsische und tulamidische Relikte), Feuerschlick an der elburischen Küste (leuchtet in herbstlichen Vollmondnächten), der Malmer von Llanka (Seeungeheuer unbekannter Herkunft), Friedhof der Seeschlangen (Charyptoroths Pforte des Grauens), Stollen von Ilderash (geflutete Zwergenmine, von Krakonieren bewohnt), Chalwens Thron (versunkenes Land, 178 A)

Gefahren: Untiefen, Flauten, die Blutige See (charyptid beeinflusste Wetter- und Wasser-Phänomene); häufig Piraten, Kriegsschiffe der Fürstkomturei Maraskan

Zwischen Thalusa und Pericum gibt es wohl den größten Handelsverkehr an der Ostküste Aventuriens. Hier befinden sich eine Handvoll aventurischer Großstädte, wichtige Ströme führen ins Hinterland, bis an den Raschtulswall oder tief ins Herz des Mittelreiches.

Die Region stellt Seefahrer vor besondere Herausforderungen – sie ist sehr ruhig und flach. Nördlich von Khunchom fällt selten einmal der Wind so stark, dass alle Segel straff stehen, viel häufiger dümpelt man gemächlich voran. Aus diesem Grund trifft man zwischen Beilunk und Chalukand auf recht viele Galeeren, vereinzelt setzen auch Piraten auf die Ruderkraft. Bei Ebbe ist das flache Wasser an einigen Stellen eine Gefahr – besser hält man sich an die vielgenutzten Handelsrouten.

Weite Teile der Küste sind unwegsam durch Sumpfwälder wie auf Maraskan, dem Yalaia oder dem Mhanadi-Delta oder durch Felsformationen wie in Thalusen oder Teilen der Beilunker Küste. Doch dort, wo der Strand zugänglich ist, gibt es viele Fischerdörfer – der Fischfang ist eine wichtige Nahrungsquelle. Fast ebenso häufig sind Schmuggel und Piraterie, die Küsten bieten Ganoven guten Unterschlupf. Maraskanwaren sind heiß begehrt und erzielen hohe Preise auf den Märkten (obwohl Maraskanisches bei den Tulamiden selbst traditionell als verflucht und unrein gilt). Da kaum jemand offiziell mit der Fürstkomturei handeln will, geschieht dies unter der Hand, geschmuggelte Waren werden oft als 'Beute' verkauft.

Bisweilen kann man fremdartige Kreaturen an der Küste erkennen – in den Sümpfen leben Achaz, Ziliten und Krakonier, abgeschieden von den Menschen, aber von See aus sichtbar. Einige von ihnen fahren selbst zur See, als Fischer oder als blutrünstige Piraten.

MEERESTEILE (VON SÜD NACH NORD)

Der Golf von Tuzak kündigt sich von Süden her durch die Silhouetten der Inseln Jilaskan, Etiskasken und schließlich Jandraskan an. Nach langer Hochseefahrt über das Perlenmeer (Sylla oder Selem sind oft die letzten Häfen) verheißt die drei vorgelagerten Inseln einen baldigen Landgang. Doch sind sie auch ein Signal der Warnung – maraskanische und thalussische Piraten machen hier Jagd auf leichte Beute, weil sie die Nähe der großen Häfen scheuen. Der Hafen Tuzak ist in der Hand der Fürstkomturei, doch es findet ein reger Handel mit dem tulamidischen Festland statt – skrupellose Händler und Schmuggler können gut verdienen.

Nachdem der Golf unversehrt passiert worden ist, steuern fast alle Schiffe, die diese Route befahren, die **Khunchomer Bucht** an. Denn die große Stadt an der Mündung des Mhanadi ist der wichtigste Handelsplatz zu den tulamidischen Gebieten. Flusskähne auf Mhanadi und Gadang befördern Waren fast vom Rand des Raschtulswals nach Khunchom und bringen Fernwaren ins Hinterland, nach Fasar und Rashdul. Das sumpfige Flussdelta des Mhanadi erfordert gute Ortskenntnisse oder Lotsen, denn sonst setzt man sein Schiff in einem flachen Seitennarm auf Grund – weswegen sich auch einige Banditen als Lotsen ausgeben. Mit **Mhanerhaven** liegt eine zweite Hafenstadt in der Khunchomer Bucht. Sie wird von bornischen Kolonialseglern gerne angefahren, die auf diesem Weg die Khunchomer Zölle sparen wollen. In seiner Bedeutung steht Mhanerhaven jedoch tief im Schatten Khunchoms.

Der **Chalambusen** wird vom Yalaia und der Elburischen Halbinsel beinahe komplett eingeschlossen. Hier trifft man vor allem Fischer an, nur wenige Handelsschiffe suchen den Weg nach Chalukand. Entlang des **Maraskan-Sundes**, der Meerenge zwischen der Westküste Maraskans und der Ostküste Araniens und des Yalaia's fahren die Handelsschiffe in größeren Konvois, mit bewaffneter Begleitung, denn man muss sich der Küste Maraskans recht weit annähern, der Küste der Fürstkomturei. Helme, Haffax, der gefürchtete Paktierer, gebietet über eine Flotte, der man hier begegnen kann. Von Jergan kreuzen seine Schiffe den Maraskan-Sund und laufen die tobrische Küste an.

Zwischen der aranischen und der Beilunker Küste erstreckt sich der **Golf von Pericum**. Auch hier kann man vielen Schiffen begegnen, allen voran aranischen Kriegsgaleeren und den verbliebenen Schiffen der mittelmittelreichen Perlenmeerflotte. Durch diese hohe Präsenz im Golf soll verhindert werden, dass sich die Schwarzotobrier und Schwarzmaraskaner die Herrschaft über den Golf von Pericum sichern – die unklaren Machtverhältnisse im Maraskan-Sund sind schon gefährlich genug für die Seefahrt. Über Pericum und den Darpat sowie Zorgan und den Barun-Ulah findet ein Großteil des Handelsverkehrs des Mittelreiches und Araniens statt. In unregelmäßigen Abständen laufen Versorgungsschiffe die eingeschlossene Stadt Beilunk an, dabei kommt es bisweilen zu kleineren Scharmützeln mit den Belagern.



Wo die Beilunker Berge ins Meer ragen, befindet sich die **Beilunker Spitze**. Ab hier beginnt die *Töbrische See*. Dieser zerklüftete äußerste Südosten Töbris ist kaum von Menschen bewohnt und sollte großzügig umfahren werden, denn unter Wasser lauern zahlreiche Felsen, die eine Schiffswand mühelos aufreißen können. Manch ein Seefahrer berichtete von seltsamen Wassercreaturen, die in den Höhlen der schroffen Küste hausen sollen.

Die **Blutige See**, die eine Zeitlang vor der Küste der Elburischen Halbinsel präsent war, hat sich aufs offene Meer zurückgezogen. Der Maraskan-Sund und der Golf von Pericum sind größtenteils ohne dämonische Gefahren zu befahren. Von Zeit zu Zeit tauchen – wie Nebelschleier, von See hereingeweht – unheimliche Phänomene auf und sorgen für Angst und Schrecken, so dass auch heute noch die Bewohner der Küsten nachts die Türen und Fenster fest verschließen.

Zwischen dem Festland und der vorgelagerten Insel **Maraskan** liegt der nach ihr benannte Sund. An der Westküste – wo die zur Fürstkomturei gehörenden Hafenstädte Jergan und Tuzak liegen – findet reger Schiffsverkehr statt, auch der Süden der Insel, das *Shihanyad* oder 'Freie Maraskan', wird häufig angefahren. Der Osten hingegen, die Seite der Insel, die sich der endlosen Weite des Perlenmeeres öffnet, wird von den meisten Seefahrern gemieden. Denn an der Ostküste haben sich einige Schrecken der Meere eingenistet, die *Blutige See* ist hier präsent als anderswo. Furchtsam erzählt man sich vom *Friedhof der Seeschlangen*, einem Refugium der Erzdämonin Charyptoroth, irgendwo an der Südostküste der Insel. Die Seereise nach Boran ist daher ein großes Risiko für Schiff und Mannschaft – es sei denn, man begibt sich in die Hände dunkler Charyptoroth-Paktierer, die tatsächlich für eine halbwegs gefahrlose Passage sorgen können.

JENSEITS ALLER KÜSTEN – DIE INSEL KORELKIN

Etwa 670 Meilen östlich von Jergan liegt eine bergige Insel von 30 Meilen Länge und 10 Meilen Breite mit steilen Felsküsten und einigen Buchten. Die genaue Lage wird von der horasischen Admiralität seit der Entdeckung Korelkins durch *Hari-ka von Bethana* im Jahre 998 BF streng geheim gehalten. Auch *Ruban der Rieslandfahrer* könnte eine grobe Kenntnis von der Lage der Insel haben, da ihn Harika seinerzeit nach einer seiner Irrfahrten hier errettete. In den Jahren 1012–1015 BF wurde hier die große Rieslandexpedition vorbereitet, bei der Harika schließlich die ganze Welt umsegelte. Seit einigen Jahren können auch bornländische Handelssegler mit einem horasischen Navigator das Eiland anlaufen, um die Blutige See weiträumig zu umgehen.

Am Südpfeil liegt ein ummauerter Posten, in dem fünf Dutzend Siedler (Matrosen, Handwerker, Soldaten) leben – mit hölzernen Quartieren für die vierfache Zahl. Da nur alle paar Monate ein Schiff Korelkin erreicht, sind die Einwohner die meiste Zeit auf sich allein gestellt und leben von Obstanbau und Fischfang. Kommt jedoch ein Konvoi an, haben Handwerker, Hafenwachen und Wirt mehr als genug zu tun. Der einheimische Riesensindwurm ist zum Glück zu träge, die Fremden zu vertreiben, so dass nur die Harpyien der nahen Felsenküppe eine ständige Bedrohung darstellen. Das vermehrte Eintreffen von Neuankömmlingen in letzter Zeit wird von den 'Alteingesessenen' als Zeichen gewertet, das Horasreich plane bald wieder eine große Unternehmung von Korelkin aus.

DIE TÖBRISCHE SEE

Allgemeines Bild: samtblaues Wasser; leichter Seegang, meist südwärts; sanfte Dünnung; Tidenhub 2 bis 3 Schritt

Inseln: Rulat, Tisal, Frühlingsstrand

Fanggründe: häufig

Bedeutende Häfen (von Süd nach Nord): Port Rulat, Mendena, Il-sur, Vallusa, Festum, Neersand

Seemächte: Bornland, Fürstkomturei, die *Schwimmende Heptarchie*
Mysterien: Bodenlose Grube (Charyptoroth-Unheilgum auf Rulat), Frühlingsstrand (perainheilige Insel bei Rulat), Südwall (alte Festungsanlage unbekannter Herkunft), Saldersand (entvölkertes Küstendorf), Neer (Dämonen-affiner Strudel in der Neersander Bucht), Flammerger Bucht (unpassierbarer Weg zum Riesland)

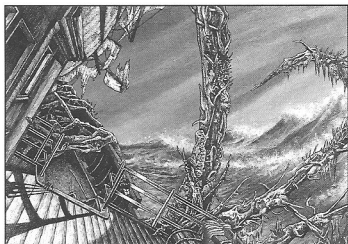
Gefahren: Sandbänke, Tidenhub und flache Küstengewässer bei küstennaher Seefahrt; viel Piraterie; hin und wieder gefahrvolle Ereignisse als Auswirkungen der *Blutigen See*

Das nördliche Perlenmeer, beginnend ab der Beilunker Küste, wird im Volksmund auch *Töbrische See* genannt. Charakteristisch sind die flachen Küstengewässer, die den Seefahrern manche Tücke bescheren. Einige Häfen sind nur bei Flut erreichbar, bei Ebbe zieht sich das Wasser weit zurück und hinterlässt weite Schlickfelder, durch die man nur in tiefen Erdnüssen, so genannten *Prielen*, fahren kann.

Starker Wind weht fast das ganze Jahr über an der töbrischen und bornischen Küste. Beständig bläst der eisige *Drachennodem* von Norden aus dem Ehernen Schwert, die *Töbrische Brise* ist ein ablandiger Wind aus Nordwest und der unberechenbare *Gebelaus* aus Osten oder Nordosten sorgt für eine steife Brise und gilt als Plage jedes Kapitäns. Wenn diese drei Winde sich vermischen, können schwere Stürme oder Wirbel entstehen. Das Meer erhebt sich dann hoch gegen die töbrisch-bornische Küste und stellenweise verhindern nur Schutzdämme, dass es das Land überspült.

Die Schifffahrt ist von großer Bedeutung für die Region. Viele Menschen arbeiten auf den Koggen, den Fischerbooten und Flusskähnen, auf den Werften, in den Kontoren und am Kai. Mehrere große Ströme, wichtige Verkehrsadern, münden in die Töbrische See, die Häfen sind Umschlagplätze für Waren aller Art. Das Bornland gründet seinen Ruf als Handelsmacht vorwiegend auf den Seehandel und ist bekannt für ausgezeichnete Schiffbauer und erfahrene Kapitäne, auch wenn die *Blutige See* die Gewinne in den letzten Jahren geschmälert und viele Handelshäuser in den Ruin getrieben hat.

Viele Schiffe haben schon ihr Schicksal in den Untiefen der Töbrischen See gefunden oder sind im Sturm zerborsten. Daher wird oft Strandgut angeschwemmt, auf das sich die armen Menschen begierig stürzen. Diese Unglücksfälle sind auch ein Quell von Legenden und Schauer Geschichten – etwa vom *Fliegenden Bornländer*, der verfluchten *Widderhorn* oder dem tragischen





Schicksal der *Reichsflotte*, die mit Dutzenden Ronda-Geweihten bemannt in den Kampf gegen Borbarad gezogen und dabei in die Tiefen gezerrt worden war.

MEERESTEILE (VON SÜD NACH NORD)

Nur wenige bewohnbare Inseln befinden sich vor der Küste der Tobrischen See. Die wohl bekanntesten sind **Rulat** und **Tisal**. Einst befand sich auf Rulat der mittelreichische Staatskerker, doch hier begann Borbarads Feldzug gegen Tobrien. Heute beherbergen die Inseln verruchte Piratennester, der große Hafen von **Port Rulat** ist ein Sammelbecken für den Abschaum der Meere. An der Nordost-Spitze Rulats erhebt sich ein felsige Küste ins Meer, an dessen Spitze sich die **Bodenlose Grube** öffnet – und angeblich bis in die Siebte Sphäre hinabreicht. Charyptoroth-Paktieren ist dieser Ort heilig.

Das **Horn von Mendana** ist eine gefährliche Landzunge, die weit in die See hinausreicht. Nördlich der großen Hafenstadt Mendana gelegen, ragt hier eine felsige Küste ins Meer, an der schon manches Schiff zerschellt ist. Zur Orientierung hat man am äußersten Punkt des Horns einen Feuerturm errichtet (dieser gab dem Ort **Feuerhafen** seinen Namen).

Als schwierig zu befahren gilt die **Isurur Bucht**, denn hier ist das Wasser besonders flach. Bei Ebbe kann kaum ein Schiff den Hafen ansteuern oder verlassen, man ist auf die Flut angewiesen. Seit Borbarads Feldzug gegen Tobrien ist auch das Lotsenwesen zusammengebrochen, so dass Kapitäne auf Lot und gute Seekarten angewiesen sind.

Die langgezogene Küste des Bornlandes nennt man **Festumer Bucht**. Das ruhige Randmeer zwischen Vallusa und dem Kap Walstein wird von den launischen Winden in der Regel gemieden. Langgezogene Deiche säumen die Küste, die zwischen Festum und Neersand ein paar Tücken besitzt. Versandung beeinträchtigt dort die Schifffahrt; wo früher Schiffe die Küstenfestung **Pilkamm** des Theaterordens anliefen, ist heutzutage nur noch Fischfang mit flachen Booten möglich. Vor Neersand, an der Walsach-Mündung, befindet sich ein gefährlicher Strudel, der schon einige Schiffe in die Tiefe gerissen hat.

Kap Walstein markiert den Endpunkt für die aventurische Seefahrt. Wo die südlichen Ausläufer der Walberge ins Wasser abfallen, gibt es



zahlreiche gefährliche Felsen, die bei Flut vom Wasser verborgen werden. Hier bilden sich oft gefährliche Strudel beim Ein- und Abfließen des Meeres. Die Fischer der Region fahren lieber etwas weiter westlich hinaus in die Festumer Bucht, wo es reichhaltige Fischgründe gibt. Es existieren keine bekannten größeren Siedlungen östlich dieses Punktes. Von einer Fahrt Rubans ist jedoch das zwölf größere und viele kleine Eilande umfassende **Archipel der Perlen** bekannt, das mehr als 1.000 Meilen nordöstlich Khunchoms liegt.

Einige Forscher haben das Kap jedoch umrundet und der Küste dahinter den Namen **Flammlberger Bucht** gegeben. Dieses Gewässer grenzt an das Eherne Schwert, das höchste Gebirge Aventuriens, das den Kontinent vom westlichen Riesland abgrenzt. In der Bucht liegt ein schwefeliger Nebel, der von den benachbarten Vulkanen ausgespiert wird. Flüssiges Gestein tropft die Berghänge herunter und verdampft bei Erreichen der Wasseroberfläche. Bei einem Ausbruch schleudern die Schlote quaderschwere Brocken meilenweit auf das Meer hinaus. Kein Schiff hat jemals diese tückische Bucht erfolgreich durchfahren können, das Riesland ist – so nah es geographisch liegen mag – unerreichbar.

Die schwer zu erreichenden **Nebelauen** am Südrand des Ehernen Schwertes werden bereits zum Riesland gezählt. Ihnen folgen die **Schwefelklippen** und die **Gebeküste**. Ihren Namen hat die Küste von den Gerippen immenser Meeresungetüme, die hier in der Sonne bleichen. Sie ruhen auf bleichem Sand aus in Äonen feig geriebene Knochen. Wie die Gehäuse großer Meereschnecken liegen hier Zähne, teils kindkopfgroß und von der Strömung rund geschliffen.

DIE REISE INS RIESLAND

Das küstenferne Perlenmeer gilt seit alters her als schwierig, wenn nicht unmöglich zu befahrendes Gewässer, zumindest für diejenigen Seefahrer, die aus dem dahinter liegenden Riesland zurückkehren wollen. In neuerer Zeit ist dies zumindest nur zwei Kapitänen gelungen: **Ruban dem Rieslandfahrer**, der jedoch bislang nie das Riesland erreichte, und **Hariha von Bethana**, die immer weiter nach Osten fuhr und einmal Dere umsegelte, bevor sie wieder in die Heimat gelangte. Der Wind *Rauchtsils Atem* weht aus der Wüste nach Osten und kann ein Schiff unfreiwillig nach Osten drängen – für die meisten eine Fahrt ohne Wiederkehr. Die Berichte aus alter wie aus neuer Zeit sprechen von Mahlströmen und stetigen Südwestwinden, von großen Flautenzonen im Süden des Meeres und von einer Bucht, die schlimmere Stürme als den Kaucatan hervorbringen soll. Auch eine Fahrt um Kap Walstein herum und durch die Flammlberger Bucht scheint sich durch die vielen Riffe zu verbieten sowie durch die Vulkane des Rieslands, die ihren heißen Auswurf meilenweit ins Meer verstreuen. Die Suche nach einer Nordostpassage schließlich hat schon manche im ewigen Eis in einen kalten und einsamen Tod gelockt.



GEFAHREN DER SEE

NATÜRLICHE GEFAHREN

VON DEN GEZEITEN

»Als Sumu fiel und ihr gigantischer Leib in das Urwasser zurückstürzte, da brandeten Wellen in alle vier Winde, und am Rande der Welt begann das Wasser ins Nichts zu stürzen. Und von den zwölf Blutstropfen, die aus Los' Stirn fielen, wurde der dritte zu Efferd. Er tauchte ein in das Urwasser und machte es zu seinem Element. Da sah er, dass das Wasser sich einer Tages erschöpfen würde, wenn es weiter vom Rand der Welt fiele. So breitete er seine Arme aus, um ganz Dere zu umspannen, ganz Samu und das ganze Urwasser. Mit jedem Atemstoß schloss er die Arme, das Wasser zur Mitte zu schöpfen, und mit jedem Atemzug breitete er die Arme aus, das auseinander fließende Wasser zu erwarten. Und merket wohl, da er das Wasser schöpfte, stieg es an den Küsten und es war Flut. Und siehe, da das Wasser von dannen floss, sank es an den Küsten, und es war Ebbe. Seit unendlichen Zeiten schöpft Efferd, auf dass das Wasser des Lebens sich nicht erschöpfe, und sein Atem ist der Takt der Weltmeere.«

—Annalen des Götteralters: Vom Anbeginn der Zeiten, Kusik, Auflage von 898 BF

Diese volkstümliche Deutung des Phänomens der Gezeiten ist seit Jahrhunderten gültig, wird jedoch von Verehrern Sumus bestritten, die behaupten, dass Ebbe und Flut nicht von der Bewegung der Wasser herrühren, sondern vom Atem Sumus, die alle Landmassen bildet, dass sich das Land also mit Sumus Atemzügen hebe und senke, denn Sumu sei nicht tot.

Eine tulamidische Deutung macht Mada für die Gezeiten verantwortlich, denn ihr Lauf über das Himmelszelt entspricht dem größeren, wiederkehrenden Rhythmus von Ebbe und Flut, und in der Phase der Toten und Wiedergeborenen Mada (Neumond) und in der Phase des Rades (Vollmond) ist der Unterschied zwischen Ebbe und Flut am größten. Von der Flutenkehle (☾ 177 B) in Ifirs Ozean erzählt man sich ebenfalls, dass dort der Gezeitenwechsel große Unterschiede hätte, ein Phänomen, von dem man mutmaßt, dass es auf übernatürliche Beeinflussung zurückzuführen ist.

Der zeitliche Abstand zwischen dem höchsten und dem niedrigsten Wasserstand beträgt etwas weniger als sechseinviertel Stunden, so dass in der Tat zu jeder Mundphase der gleiche Gezeitenstand zu erwarten ist. Die aventurischen Gezeiten sind nicht besonders ausgeprägt. An den meisten Stränden beträgt der Unterschied zwischen Höchst- und Niedrigstand weniger als einen Schritt, bei Springflut (zur Phase des Rades und der Töten und Wiedergeborenen Mada) etwa zweieinhalb bis drei Schritt. In den meisten Häfen ist es üblich, auf die Flut zu warten, um nicht gegen ihren Strom auslaufen zu müssen, aber dies ist keineswegs zwingend und hängt vor allem von der Manövrierfähigkeit der Schiffe ab, beziehungsweise von ihrem Vermögen, gegen Flut oder widrige Winde auszulaufen.

Neben den Gezeiten kann auch das Hochwasser infolge von Schneeschmelze oder Regenzeiten zu Problemen führen, wenn man einen Hafen an einer Flussmündung mit einem Schiff anlaufen möchte.

Den stärksten Gezeitenhub findet man in engen Buchten, in denen sich die Wasser beim Anstieg aufstauen. In den Häfen von Al'Anfa und Port Corrad beträgt er fast vier Schritt. Den größten Unterschied zwischen Ebbe und Flut hat Kannemünde aufzuweisen: stolze fünf Schritt.

Besonders gefürchtet sind jene Springfluten, die mit heftigem, anlandigem Wind zusammenfallen, vor allem mit dem *Rondrikun*, dem *Siral* oder dem *Beleman*, denn dann steigt die Flut oft so stark, dass auch Dämme und Schutzwerke brechen oder überflutet werden. Diese Sturmspringfluten treten oft im Herbst und Frühling auf, während sich die Wasser im Sommer wenig bewegen. Angeblich soll der Gezeitenhub zu den Namenlosen Tagen besonders gering sein, weil dann der Dreizehnte die Wasser hortet, um ganze Landstriche damit zu ersäufen.



MAHLSTRÖME

Kleinere Strudel an unwegsamen Felsenküsten gibt es zuhauf, aber von großen, schiffsverschlingenden Mahlströmen wird uns nur von wenigen Orten berichtet: An der Küste der Walberge südöstlich von Neersand existiert ein Mahlstrom, der *Neer*, der immer kurz vor dem höchsten Stand der Flut auftritt und schon so manches Schiff ins Verderben gerissen hat (☾ 187 A). Ein weiterer, ebenfalls mächtiger Strudel entsteht gelegentlich südwestlich der Zyklopeninsel Pailos – er bildet sich unregelmäßig und ist deswegen bei den Fischern berüchtigt.

Der nahe der Dracheninsel südlich des Güldenlandes langsam in einem riesigen Kreis wandernde Mahlstrom soll einen Durchmesser von drei Meilen haben und gelegentlich sogar Inseln verschlingen.

Es gibt noch weitere riesige Strudel, von denen es jedoch nur einzelne Aufzeichnungen gibt: zwischen den Waldinseln Setokan und Nuvak, an der Ostküste von Maraskan, im Selemgrund (wo der Stern begraben liegt, der einst die Stadt Elem vernichtete), die *Flutenkehle* südlich von Yeti-Land und Dutzende auf dem offenen Perlenmeer, dem Meer der Sieben Winde und dem Südmeer. In der Charyptik fürchten sich die Seeleute vor *Ch'Rakba*, der Mutter der Schlünde. Tatsächlich entstehen in der Charyptik einige tückischen Strudel ebenso plötzlich, wie sie wieder verschwinden. Sie verfolgen ihre Opfer zielsicher bis zu einer Stunde lang und erreichen in seltenen Fällen eine Größe und Kraft, der auch Karavellen und Thalukken nichts entgegenzusetzen haben. Auch in der Blutigen See wandert ein Mahlstrom umher, der schon ein Dutzend Schiffe in die Tiefe gerissen hat.

Kommt man hingegen auf dem Meer der Sieben Winde in ein Gebiet mit vielen Strudeln, so ist man wahrscheinlich dem Efferdwall bedenklich nahe gekommen. Auch der Zugang zur elementaren Zita-delle des Wassers soll durch einen immensen Strudel führen, er wird abwechselnd in jedem Meer der Welt vermutet – oder im Güldenland-Mahlstrom.

JAHRHUNDERTWELLEN

Dass *Jahrhundertwellen* nach Seebeben entstehen könnten, ist nur wenigen Aventurier bekannt. Meist gelten solche Wellen als Ausdruck von Efferds äußerstem Zorn. Als *Jahrhundertwellen* bezeichnet man unregelmäßig auftretende, hohe Wellenwände, die auf ihrem Weg alle Schiffe zertrümmern und an den Küsten schwersten Schaden anrichten. In der Gjalska-Mündung wurde im Jahre 594 BF eine Welle gesehen, die eine Höhe von vierzig Schritt erreichte und den kleinen



Hafen *Gjaltkjingford* vollständig mit sich riss. Das bekannteste Ereignis dieser Art ist der Untergang von *Havena* im Jahre 702 BF, der mehrere tausend Menschenleben forderte. Noch mächtiger ist indes die Flutwelle gewesen, die auf den Einschlag des Sternensteins folgte, der 106 v.BF den Selmgrund traf.

VULKANE

Viele Sagen berichten vom Zwist der Götter Ingerimm und Efferd, und auch das Ausbrechen von unterseischen Vulkanen, das als Kampf der beiden Kontrahenten gedeutet wird, kann eine Bedrohung für die Seefahrt – besonders der Zyklopensee und bei den Waldinseln – sein. Sie werfen feurige Glut ebenso wie Gasblasen und kochend heiße Wassersäulen auf. Gleichfalls schleudern sie Gestein empor, das, wenn es so leicht wie Bims ist, sogar auf dem Wasser schwimmt, bis es sich voll gesogen hat und sinkt.

FLAUTENLÖCHER UND SEEGRASMATTEN

Vor allem das Südmeer, die südlichen Teile des Perlenmeers und der Stüden des Siebenwindigen Meeres sind voll von Flautenzonen. Der südlich von Brabak gelegene Flautengürtel und die im Süden anschließenden Seetangfelder sind schon so manchem Schiff zum Verhängnis geworden. Kapitän Belsarius Süderstrand berichtete als einer der ersten von riesigen Tangfeldern (den so genannten Sargassos). Hier sollen sich auch die Bruststätten der Seeschlangen und anderer Ungeheuer befinden. (177 A) Neben den Algentepichen, in denen Schiffe gefangen werden können, gibt es auch Quallenschwärme, die sich so dicht an der Oberfläche und in solcher Masse bewegen, dass sie zumindest kleine Schiffe unbeweglich machen können.

EISBERGE

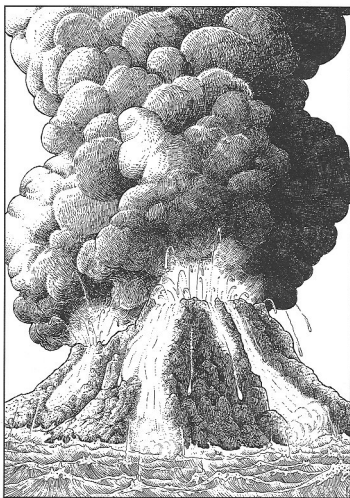
„Am Rande der Weltenscheibe jedoch erhebt sich das ewige Eis, damit die Wasser nicht in die Tiefe stürzen und die Ozeane leer laufen.“
—Thorhalla Wengenholmer, Eis-Elementaristin des Konzils der Elemente

Vor allem im Frühling kalben die Gletscher des Ehernen Schwerts, der Grimmfrostöde und der Nebelzinnen und schaffen die Schrecken der Schifffahrt in Ifrins Ozean: Eisberge. Besondere Gefahr droht dadurch, dass ein Eisberg unter Wasser erheblich größer ist als über Wasser. Mit seinen scharfen Kanten vermag er den Rumpf eines Schiffes, das ihn in vermeintlich sicherer Entfernung passiert, dennoch aufzuschlitzen. Eine zusätzliche Gefahr besteht auch dadurch, dass er sich unvorhersehbar drehen kann. Nivesen haben beobachtet, wie bei Yeiland ein Stück Schelfeis von der Größe einer Grafschaft abbrach, ehe es weiter auseinander riss. Seeleute berichten mehrfach von einem Eisfloß dieser Größe, auf dem es eine ganze „blaugebänderte Stadt, bewohnt von Kristallgeflügelten“ gehen soll. Auf manchen Eisbergen wachsen grüne Luftalgen, die das kalte Gebilde von der Ferne wie blühende Inseln aussuchen lassen. Dass der Gjalskafjord entstanden sei, weil ein gewaltiger Eisberg dort gegen Land trieb, ist jedoch nur thorwalsches Sagenut.

Die Strömung kann Eisberge weit nach Süden treiben, wo sie sogar schon manchen Schiffbrüchigen vor dem Ertrinken gerettet haben. Die südlichste Sichtung war vermutlich ein hausgroßer Eisblock, der auf der Zyklopeninsel Phrygaos strandete und dort von Minotauern umtanzt wurde. Ein jährlich auftretender Konvoi von einem Dutzend Eisbergen, die stets mit seltsam gefärbten Seehunden im Schlepptau der gleichen Route entlang treiben, bis sie auf der Höhe von Grangor schmelzen, gibt Gelehrten Rätsel auf. Fast ist es, als wollten sie vergeblich irgendein Ziel erreichen.

Gefahrvoll ist es auch, wenn eine mit dem Eisberg abgetriebene Kreatur wie ein Frostwurm, Eisbär oder Yeti bei Gelegenheit Land oder ein Boot zu erreichen versucht – als Ersatz für sein schmelzendes Gefährt.

Eine Märchengestalt des Nordens ist *Goraanthan*, der sprechende Eisberg mit Gigantenfratze, der einst von einem Splitter des Steins der Weisen getroffen wurde. Er verwahrt in seinem Innern ein Kleinod, das ihm ein Geweihter oder Zauberer übergeben hat. Auch die Geschichte von den fliegenden Eisbergen, bei deren Zusammenstoßen Schnee und Hagel auf die Erde fallen, ist beliebt.



LEVCHTÜRME UND STRANDPIRATEN

„Gepriesen sei Efferd für das rettende Licht, welches er uns sandte. Lobet ihn und eifert seinem Beispiel nach, auf das gar viele verzweifelte Seelen so durch unsere Hand Rettung finden in der Not.“
—Efferd von Havena, Hochgeweihter der Efferd, Schriften, 720 v.BF

Vom Abeginn der Zeit an haben unzählige Wesen einander mit Licht Hoffnung und Richtung in der Finsternis gewiesen. Vermutlich haben

schon die Luftschiffe der uthurischen Gryphonen die weithin sichtbaren Opferfeuer ihrer Tempelpyramiden angesteuert, haben kristallomantische „Sonnen“ der echsischen Shintir die gefürchtete Nacht vertrieben, sind hochelbische Zauberschiffe magischen Signalen gefolgt. Seit über 1.700 Jahren setzen nun auch die menschlichen Seeleute Aventuriers ihre Hoffnungen auf jene Lichter, die ihnen in schwerer See und unsicheren Gewässern den Weg in den Hafen weisen.



SIGNALFEUER UND LEUCHTTÜRME

Die Aufgabe von Leuchtfuern ist es, Schiffen selbst bei Nacht, Nebel oder Unwetter eine sichere Passage anzuzeigen. Die Bandbreite ihrer Konstruktion reicht von einfachen Gerüsten oder natürlichen hohen Klippen, auf denen ein großes, offenes Holz- oder Kohlefeuer brennt, bis zu massiven, hoch aufragenden Türmen aus Stein, die dann oft gleichzeitig einem oder mehreren Wächtern als Wohnraum dienen. Dort schützt man das Feuer meist mit einem beweglichen Windfang, einem festen Dach mit Rauchabzug oder gar Glasfenstern und verwendet auch Brandöle als Brennmaterial. Ist die Leuchtkraft eines Turms etwa bei dichtem Nebel zu gering, wird meist zusätzlich von den Wächtern ein Rulhorn als akustische Warnung geblasen.

Einzelne Leuchfeuer markieren oft Landungen oder Hafeneinfahrten. Als *Richtfeuer* zeigen zwei hintereinander stehende Lichter von unterschiedlicher Höhe den richtigen Kurs genau dann an, wenn vom Schiff aus gesehen beide Feuer direkt übereinander zu stehen scheinen.

FEUER ZU EHREN EFFERDS

Der Unterhalt eines Leuchtturms ist oft Aufgabe der *Efferdbrüder* (siehe Seite 81) und wird durch Spenden getragen. Die meisten Leuchfeuer brennen die ganze Nacht hindurch und werden zusätzlich bei Nebel und Unwetter auch am Tag entzündet. Richtfeuer in besonders rücksichtlichen Gewässern brennen zu jeder Tages- und Nachtzeit.

Viele Leuchtturmwärter führen ein Leben in Einsamkeit, denn ihr Dienst, den sie meist allein oder zu zweit versehen, dauert mitunter Monate, in denen sie auf Grund ihrer Verantwortung nur selten den Turm verlassen. Vor allem die Wächter besonders abgelegener Leuchfeuer (etwa auf der Küste vorgelagerten kleinen Inseln) gelten an Land oft als wunderbarlich oder unheimlich.

Innerhalb des Efferd-Kultes, dessen Geweihten der Gebrauch von Feuer verboten ist, gibt es immer wieder Stimmen, nach denen ein Feuer zu Ehren Efferds bei allem Nutzen doch reinste Blasphemie darstelle. Einige wenige radikale Eiferer haben schon Leuchtturmwärter bei Androhung der Exkommunikation fortgejagt und ihre 'lästerlichen' Feuer feierlich gelöscht.

Von den Kirchenoberen werden solche Übergriffe verurteilt, ohne sie ein für allemal beenden zu können. Andere versuchen, das Dilemma durch Alternativen zu lösen, und setzen ihre Hoffnungen auf das kalte Licht der Magie oder die Wundermacht des Praios-Kultes. In Städten, in denen die Glaskunst optische Qualitäten erreicht, hoffen manche, dereinst das gebündelte und verstärkte Licht der dem Efferd heiligen Gwen-Petryl-Steine für Leuchttürme nutzen zu können.

BERÜHMTE LEUCHTFEUER

Der Legende nach gehen die heutigen Leuchttürme auf ein Wunder Efferds zurück: Der altbosparanische Biremenkapitän *Heljo Windreiter* (später unter dem Weibennamen *Efferdan* Hochgeweiht zu Havena) geriet nahe der albernischen Küste in Seenot, aus der ihn ein wundersames, gleißendes Licht errettete. Kapitän und Besatzung schworen Efferd, das ihnen widerfahrne Glück auch anderen zuteil werden zu lassen, und errichteten unweit *Havenas* sieben Jahrhunderte vor Bosparans Fall den angeblich ersten von Menschen erbauten Leuchtturm, der bis zum großen Beben 702 BF bestand.

Seither sind Leuchttürme von *Olport* bis *Ghurenia* im Einsatz. Die wohl bekanntesten sind der gigantische, ein Labyrinth aus Gängen und Kammern beherbergende *Leuchtturm von Sylla* (580 v.BF von Fran-Horas erbaut) und der (ebenfalls 702 BF durch ein Beben zerstörte und in vierzig Jahren Bauzeit später neu errichtete) rabenköpfige *Koloss von Al'Anfa*. Beide zählen zu den *Zwölf Menschenwundern*. Der von der Praios-Kirche betriebene Turm von *Rethis* hat die Form eines Zyklopen mit erhobener Feuerschale, während in *Olport* ein hölzerner Drache ein ewiges, magisch-elementares Leuchfeuer trägt.

Magie soll auch im Hafen der Achaz-Stadt *Azzln* am Selemgrund ein Richtfeuer aus miteinander verschmolzenen und mit ewigem Licht belegten Aventurinen und Feueropalern erschaffen. Bisher scheitert das Vorhaben der Charyb'Yzz-Priester jedoch am Widerstand der einflussreichen Kristallomant *Thi'Suroz* (Raschtl 142), die aus unbekannten Gründen ihre Mithilfe an dem Ritual verweigert.

Ein Mysterium ist *Endlobsicht*, der halb verfallene 'fünfte Leuchtturm der Zyklopieneinseln' (☉ 191 B), um den sich mancher dunkle Aberglaube rankt.

RIFF- UND STRANDPIRATEN

»Bei Efferds Bart, Käpt'n, traut diesem Licht nicht! Einen Turm sollten wir erst in der kommenden Nacht sehen können. Dreht bei und vertraut Efferd – und mir.«

—Warnung eines Windhäger Efferdbruders auf einem Handelsschiff, neuzeitlich

Seit alter Zeit gilt, dass Strandgut dem Finder zufällt, und oft bedeutet es für küstennahe Dörfer ein kleines Vermögen oder gar das Überleben in Notzeiten. So kommt es gelegentlich vor, dass Küstenbewohner diese kostbaren Funde selbst herbeiführen.

Eine Form der Strandpiraterie ist es, vor Anker liegende Schiffe von kleinen Booten aus zu entern. Einfacher und heimtückischer ist dagegen das Entzünden falscher Signale, um Schiffe absichtlich auf Riffe, Sandbänke und Untiefen auflaufen zu lassen. Wenn es weit und breit keine Leuchttürme gibt, werden zuweilen mit mehreren kleinen Lichtern vermeintlich sichere Fischerhäfen vorgetäuscht, wo sich in Wahrheit tückische Riffe verbergen.





BERÜCHTIGTE STRANDRÄUBER UND KÜSTEN

Sylla und Charypso sind weithin als Piratennester verschrien, und auch auf Altoum, Souram und Nikkali betätigen sich Bukanier als Strandräuber, die vor allem ankernde, Trinkwasser und Proviant aufnehmende Schiffe direkt angreifen. An der **Piratenküste** der Schwarzen Lande steht die Strandpiraterie nicht selten im Zeichen der Dämonen Tasfarel und Charythoroth.

Um **Kap Brabak** haben sich ganze Banden von Strandpiraten die türkischen Riffe und häufigen Stürme zunutze gemacht. Die wohl berüchtigtsten sind die *'Lotes des Verderbens'*, die seit zwanzig Jahren ihr Unwesen treiben. Gerüchten zufolge werden die *'Lotes'* von irgendeiner Seemacht unterstützt – und tatsächlich ging noch nie ein Schiff aus Mengbilla in ihre Falle.

Im **horasischen Süden**, an der **bornischen Küste** und im **Windhag** nährt Amrut falsche Leuchfeuer. Früher galt auch die Küste Ma-

raskans unsicher – mittlerweile droht gewöhnlichen Strandpiraten dort aber oft mehr Gefahr von den angelockten Schiffen (oder Schlimmerem) als umgekehrt.

Nicht jedes irreführende Licht ist Menschenwerk. Im hohen Norden munkt man von der Dämonin *Taifelel*, die geradezu die dämonische Essenz eines falschen, lockenden Feuers darstellt. Zumindest eine dieser Dienerinnen Agrimoths scheint im Ewigen Eis gebunden zu sein, so dass zwar bisweilen Wanderer in ihrem kalten Schein erfrieren, die Küsten heutzutage aber hoffentlich vor ihr sicher sind. Zum Glück nur sehr selten lassen Beschwörer Schiffe vom Feuer eines *Azzitai* irreführen und vernichten. Zuweilen locken *Irlichter* oder andere Geister von Ertrunkenen absichtlich oder zufällig durch ihr Leuchten Schiffe an, deren Besatzung dann ihr Schicksal teilen muss.

Manche vermuten den Ursprung dieser trügerischen Leuchfeuer in erzdämonischen Riten, die ganze Schiffe mitsamt Besatzung der Widersacherin Efferds opfern sollten, allzu oft aber ist es schlichte Habgier oder bittere Armut, die Menschen einander Leid anrufen lässt. Die Schiffbrüchigen werden meist der See überlassen oder fallen den Knütteln und Messern der Strandpiraten zum Opfer. Selten einmal betätigen sich diese auch als Menschenhändler oder versuchen, ein Lösegeld für Gefangene zu erpressen.

Landes- und Kaufherren oder die Diener Efferds setzen zuweilen Kopfgelder aus, um dem Übel beizukommen, doch gelingt es nur selten, den Unterschlupf von Strandräubern aufzufindig zu machen oder ihnen Fallen zu stellen. Doch einige Herrscher tolerieren die Piraterie – solange man ihnen einen Anteil daran abgibt. Gefangenen Strandpiraten droht je nach Region der Strick, der Tod durch Ertränken oder eine kurze Karriere in der alanfischen Arena.

PIRATEN

„So man abends in einer aventurischen Hafentavern' gar kein Gespräch mehr findet, braucht man nur zu fragen, wer denn die gefährlichsten Piraten seien, und bis zum Morgengrauen wird ein jeder versuchen, seinen 'Schrecken der Meere' als den gar grauslichsten zu schildern. Aber seien es nun die Thorwal-Piraten oder die Seeräuber der Zyklopineninseln, die Galeeren aus Al'Anfa oder die tulamidischen Thalukken, Piraten hat es eigentlich auf allen Meeren!“

— Wohlfeiles Brevier für den reisenden Kauffmann, 989 BF

Unter den mannigfaltigen Gefahren, die das Meer für den wackeren Seefahrer bereithält, ist die Piraterie eine der wenigen, die von anderen Bereichen ausgeht und nicht von der Natur.

Unzählige Lieder und Legenden ranken sich um Piraten. Sie werden für ihre Grausamkeit und Unerbittlichkeit gehasst, aber auch für die Freiheit bewundert, die sie ihr Eigen nennen. Doch wie viel von diesen Legenden entspricht der Wahrheit, was ist bloß erfunden?

Da insbesondere der Süden Aventuriens die Heimat vieler Piraten ist, können sie mehr über die aventurischen Piraten sowie ihre Ziele und Strategien in **Meridiana 130 ff.** nachlesen.

PIRATEN – EINE TYPOLOGIE

Es gibt sehr verschiedene Typen von Piraten. Grundsätzlich muss man zunächst zwischen Piraten und Freibeutern unterscheiden.

Ein **Freibeuter** besitzt den Kaperbrief einer Seemacht, der ihn zum Aufbringen feindlicher Schiffe berechtigt und sein Schiff zu einem 'unabhängig operierenden' Teil der entsprechenden Flotte macht. Dafür tritt er einen Teil seiner Beute an seine Regierung ab und unterliegt ihrer Gerichtsbarkeit. Der Begriff **Korsar** bezeichnet einen Freibeuter Al'Anfas – vor allem, um sich von den Syllaner Freibeutern abzugrenzen.

Ein **Piratenkapitän** hingegen beugt das Knie vor niemandem, er ist sein eigener Herr. Er erkennt kein Gesetz an außer seinem eigenen und überfüllt jedes Schiff, ganz gleich, welche Flagge auf dem Masttopp weht. Diese Freiheit ist der Grund, warum Piraten in Aventurien romantisch verklärt werden, obwohl sie Gesetzlose, Räuber und oft auch Mörder sind.



Ein Sonderfall der Seeräuber sind die **Bukanier**. Diese leben nicht – wie andere Piraten – auf See, sondern sind auf den Waldinseln gestrandete, ehemalige Seefahrer, die von verwilderten Haustieren und ein wenig Strandpiraterie leben.



Neben dem klassischen 'Piraten', der auf seinem Schiff die Meere durchkreuzt und nach Beute sucht, gibt es viele andere Typen. Manch einer ist für gewöhnlich als Schmuggler tätig, raubt neben seiner Schieberei aber auch bisweilen ein Fischerboot aus. Strandräuber locken Schiffe mit falschen Leuchtuern auf die Klippen. Auf den Zyklopeninseln gibt es Fischer, die so bettelarm sind, dass sie zu Piraten werden müssen, damit ihre Familien nicht zugrunde gehen. Viele Thorwaler und insbesondere thorswalsche Friedlose wiederum betreiben das Plündern von Schiffen und Städten aus Tradition und betrachten es als ganz normales Tagewerk.

Vigilanten wie die maraskanischen Freiheitskämpfer gehen derweil gezielt gegen ihre Besitzer vor, um sie sich irgendwann vom Hals zu schaffen. Auch viele Freibeuter gehören in die Kategorie des Patrioten, der die Feinde seines Heimatlandes zur See bekämpfen will. Den Piraten der Blutigen See wiederum ist es egal, unter welcher Flagge ein Schiff segelt, solange sich genügend Seelen an Bord befinden, die der Herrin der Nachtblauen Tiefen geopfert werden können.

ADHRAKAL-WIRAHIL

Im Jahr 913 BF segelte Adhralak al-Wirahil über das Perlenmeer und brachte mit seiner blutrünstigen Mannschaft viele Schiffe auf. Er wurde 'der Verfluchte des Meeres' genannt, weil er so grausam wütete, dass man ihm jegliche Menschlichkeit absprach. Nur wenige konnten von einer Begegnung mit ihm berichten, meist Seecleute, die sich versteckt hielten. Doch diese Männer verloren nicht selten den Verstand, denn sie berichteten, der Pirat sei von fürchterlicher Gestalt, und seine Augenhöhlen seien dunkle, leere Schächte der Verdammnis. Ebenso verflucht wie er selber soll seine Waffe gewesen sein. Erst nachdem man ihm im Kampf die Hand abschlug, die seinen Klunchomer führte, flüchtete er. Seither hat man von dem Verfluchten des Meeres nie wieder etwas gehört.

VERBREITETE IRRTÜMER

„Ein Sonnenstrahl spiegelte sich in der Goldplatte im Gesicht von Kapitän Grausam. Das Metall bedeckte die leere Augenhöhle und erinnerte ihn ständig an sein Zusammentreffen mit Al'Rik, dem kühnen 'Fuchs der Charyptik'.

„Du entkommst meiner Rache nicht, Al'Rik!“, knirschte der Piratenkapitän. In seinem Zorn bot er einen so furchteinflößenden Anblick, dass einer seiner blutrünstigen Gefolgsleute in Ohnmacht fiel.

„Doch zuerst werde ich dieses entsetzliche Handelsschiff aufbringen“, gluckte Grausam gierig gurgelnd.

Die Kleid aus Seide und Feuer war endlich in Reichweite der Entehrungen, und die Angst in den Augen der wunderschönen Senhoina auf dem Achterdeck der Karavelle steigerte Grausams Durst nach Blut.

„Männer, beginnt das Morden!“, rief er. „Lasst niemanden außer dem Mädchen leben!“

—Al'Rik und die Königstochter – ein romantisches Abenteuer im Südmeer, *Belhanka*, 1025 BF

Tatsächlich gab und gibt es unter den Piraten blutrünstige Mörder, die jedweden Zeugen ihrer Untaten über die Klinge springen lassen. Dennoch ist es ein weit verbreiteter Irrtum, dass alle Opfer eines Piratenüberfalls stets zu Boron gesandt werden. Die meisten Piraten sind keineswegs daran interessiert, ihre Opfer zu töten, sondern lassen sie gerne am Leben, denn tote Kauffahrer sind schlecht fürs Geschäft. Ein überlebender Händler wird die Strecke möglicherweise weiter befahren, wohingegen regelmäßige Morde sogar noch andere Kapitäne verschrecken. Darüber hinaus ist es eine todsichere Methode, Piratenjäger und Admirale auf sich aufmerksam zu machen, indem man die Besatzung eines aufgebrachtten Schiffes ermordet – denn irgendjemand plaudert die Tat sicherlich aus.

KUN STORBACK

Kun Storback (geboren 949 BF) stammte wohl aus einer der westlichen Hafenstädte, vielleicht Grangor oder Havena selbst, deren Schiffe er seit 972 BF mit seiner Dreimast-Karavelle *Schwarzkrake* besonders tyrannisierte. Seine Brutalität brachte ihm den Beinamen 'Oger der Meere' ein. 979 BF wurde er durch zwei große Grangoror Schivonen aufgebracht und traditionsgemäß im Schinderwaat ersäuft. Seine Schätze sollen in einer nur bei Ebbe zugänglichen Grotte auf einer der nördlichen Zyklopeninseln verborgen sein.

Weil Piraten in der Regel einen unblutigen Verlauf ihres Überfalls beabsichtigen, haben sie allerlei Techniken entwickelt, um ihre Opfer zu demoralisieren. Die Totenkopfflagge, das verwegene Äußere der Mannschaft oder blutrote Segel soll die gegnerische Besatzung zum Aufgeben bewegen. Dabei sind sie oft nur Mummenschanz; kaum einem Piraten würde es einfallen, sich mit Menschenknochen oder dergleichen zu schmücken. Denn wer um sein Leben fürchtet, wehrt sich bis zum letzten Blutstropfen – wer jedoch hoffen kann, heil zu entkommen, liefert seine Ware möglicherweise fast freiwillig ab. Einige Piraten beschränken sich darum gar auf Teile der Ladung. Der Händler soll ruhig seinen Profit machen – und im nächsten Monat ein weiteres Schiff entsenden. Eine besondere Art, sich den Piraten vom Leib zu halten, ist die Zahlung eines so genannten Schutzgeldes an einen bekannten Piraten, der für den Schutz des Händlers sorgt.

Allerdings gilt dies nur bedingt für die Regionen Aventuriens, in denen Sklaverei betrieben wird. Dort ist das Opfer eines Piratenüberfalls oft selbst die wertvollste Beute, um auf dem Sklavenmarkt verkauft zu werden. Hier ist der Pirat vor allem am schnellen Aufgeben des unverletzten Opfers interessiert. Notfalls wird dies durch besondere Grausamkeit einigen wenigen gegenüber erzwingen. Das Opfer hat in diesem Fall viel mehr zu verlieren als Hab und Gut.

Im Gegensatz zur Sklaverei ist die Lösegeldforderung wiederum auf allen Meeren Aventuriens verbreitet. Ein berühmter Kapitän, reicher Händler oder Edelmann, der Piraten in die Hände fällt, erhält für gewöhnlich sofort Pergament und Feder in die Hand gedrückt, damit er seinen Angehörigen die Lösegeldforderung übermitteln.

Auch das Vorgehen von Piraten angeht, gibt es schwer wiegende Irrtümer. So wird etwa allgemein angenommen, dass Piratenschiffe vor allem andere Schiffe überfallen. In Wirklichkeit finden die meisten Angriffe hingegen von See auf Land statt. Dies kann ein Überfall auf ein kleines Küstendorf sein oder eine groß angelegte Plünderung wie El Harkirs Überfall auf den Hafen von Selm im Jahr 1004 BF.

Oft ist an Land leichtere Beute zu machen als zur See, im Kampf gegen schwer bewaffnete Schiffe. Als die Thorwaler vor 100 Jahren die Städte Chorhop und Mengbilla ausplünderten, schafften sie in Windeseile Korn, Wein und Vieh auf ihre Drachenschiffe und verschwanden, bevor Verstärkung eintreffen konnte. In südlicheren Gefilden überfallen Seeräuber Küstendörfer jedoch üblicherweise mit dem Ziel, frische Sklaven zu erbeuten. Dafür war etwa die Al'Anfanerin Jandra Zornbrecht berüchtigt, die vor 200 Jahren halb Chalukistan verklavte.

Mancher Pirat erweist sich als ungemein raffinierter Strategie, der mit seinen Angriffsplänen selbst gestandene Hauptleute und Admirale überrascht. So wurde etwa vor Jahren die Seidenkarawane zwischen Port Corrad und Mengbilla von einem Schiff aus überfallen, das auf dem Loch Harodról schwamm – die Piraten hatten ihre Zedrakke Hunderte von Meilen über Land transportiert.

Entgegen dem gängigen Klischee ist die Augenklappe jedoch kein typisches Merkmal für Piraten. Stattdessen wird sie von Navigatoren jeder Couleur getragen. Zu ihren Aufgaben gehört es, mit dem Ok-





Mit Panzer und Schere – Ritter der Meere

»Habt ihr euch schon einmal gefragt, wie groß das Stück Butter sein müsste, das man für die Zubereitung des Malmers von Lankā bräuchte? Nein? Dann fangt damit an. Eines nicht allzu fernen Tages wird es wichtig sein!«

—Hetman Stirbjörn 'der Schwarze' Leifson, Lankā, 1029 BF

Auch die Krestiere mit ihren zahlreichen Arten wie Seeskorpione, Asseln, Pfeilschwänze, Krebse, Krabben, Hummer und Garnelen haben Wesen hervorgerufen, die eine Gefahr für die Seefahrt, zumindest aber für einzelne Schwimmer darstellen. Bereits die *Maruskanische Riesenkrabbe* mit ihren drei Schritt Durchmesser kann einen ganzen Fischersippe zu schaffen machen.

Sind schon die gewöhnlichen, bis vier Schritt messenden *Malmer* des Perlenmeeres eine ernst zu nehmende Gefahr, werden sie dennoch von den ungeheuren *Riesenmalmer* in den Schatten gestellt, die ein Dutzend und mehr Schritt Länge erreichen, bewachsen mit Algen und Muscheln. Es wird auch von Exemplaren berichtet, die bis zu einem Mehrfachen dieser Länge wachsen und angeblich manchmal jahrhundertlang auf dem Meeresboden oder treibend an der Oberfläche schlafen, ehe sie wieder erwachen und Unheil stiften. Mit der Schändung des Efferd-Tempels zu Lankā während der borbardianischen Eroberungen erwachte der wohl derzeit berüchtigste Vertreter dieser Malmer, der *Malmer von Lankā*, der die Hafenstadt quasi in der Bedeutungslosigkeit versinken ließ, indem er die Hafeneinfahrt blockiert. Jüngst machte ein nicht ganz so gewaltiger *Riesenmalmer* von sich reden, der bei der Verteidigung seiner Brut die *Schwarze Hanfla*, eine alafanische Trirème, südwestlich von Sokkina versenkte. Beunruhigend mögen jene Berichte von Neckern und einigen Perltauchern sein, dass einige Riesenmalmer am Grund des Meeres schlafen; diese sollen uralte, korallenverkrustete Zeichen in ihren Panzern tragen, die den Verdacht nahe legen, hier möglicherweise Kriegswaffen des maritimen oder vielbeinigen Zeitalters vor sich zu haben, die vielleicht nur auf neue Befehle warten.

Die Risso wiederum fürchten die *Toi'kirikk*, die Geisterkrabben, eine Abart der Einsiedlerkrebse, die sich bevorzugt in den Totenschädeln von Risso (aber durchaus auch anderer Humanoider) einnistet und so gespenstisch über den Meeresboden oder Inselstrände kriecht. Glaubt man den Legenden, stehlen sie mit dem Schädel auch den Geist des toten Risso. Da sie Zeit ihres Lebens wachsen und ihren Schädel menschlicher Größe irgendwann zu klein werden, siedeln sie mit zunehmendem Alter auf die Schädel größerer Wesen um; man hat bereits von Exemplaren berichtet, die sich Seeschlangen- oder Walschädel als Haus ausserkoren haben. Während ihrer Suche nach einem neuen Schädel werden Geisterkrabben ungemein aggressiv und sind schnell bereit, auf 'Kopfgeld' zu gehen und sich mit Gewalt den Schädel einer noch lebenden Kreatur zu besorgen.

Legenden der Risso erzählen zudem von *Krb'shaab*, dem Krebskönig, der einen entworfenen hohen Berg als Haus bewohnt und diesen samt der sich darauf befindenden Stadt durch die Weltmeere trägt. Angeblich ist die Stadt von intelligenten Krebswesen bewohnt, die *Krb'shaab* wie einen Gott verehren.

Relativ bekannt ist das Phänomen verschiedener Arten von *Wanderkrabben*, die an manchen Küsten auftreten. Für die Utulus der Waldinseln ist die Wiederkehr dieser Schwärme das Zeichen den Anfang eines neuen Jahres. Auch die Obstgärten des Emirats El'Dhena an der

Tränenbucht werden bisweilen von Heerscharen von Krabben heimgesucht, die, einem unbekannten Rhythmus folgend (oder auf der Flucht vor Schrecknissen der Tiefe?), das Meer verlassen, die Hügel erklimmen und in Felsspalten verschwinden.

Im Süden Altoraus lebt der *Jadedieb*, ein über zwei Schritt durchmessender Verwandter des *Palmendiebs* (der auf den Waldinseln Obst von Bäumen holt und Kokosnüsse knackt), mit geradezu absurd kräftigen Scheren, die selbst Gestein brechen. Zielstrebig wandert er immer zwischen Altomont-Bergen und Küste hin und her, wobei er im Gebirge große Brocken Jade aus dem Gestein bricht und diese aus unerklärlichen Gründen weit ins Meer hinschleppt – gegen potentielle Diebe setzt er sich erbittert zur Wehr.

Kaum bekannt sind die *Silbernen Legionen*, Schwärme von kleinen Garnelen, die zur Abschreckung größerer Feinde nachbilden und damit wohl für die Sichtung des einen oder anderen Seecungeheuers verantwortlich sind.

Und noch weniger wissen, dass allen Krestieren gemein ist, dass sie Bernsteinreiche Küsten – und somit insbesondere die Bernsteinbucht – meiden, was kaum zu deutenden Legenden zufolge auf einen uralten Fluch des Sonnengottes gegen die insektenhaften Rassen zurückzuführen sein könnte.

QUALLEN – FEENGLEICH UND MARASKENTÖDLICH

Elfengleich elegant schweben Quallen verschiedenster Größen, Formen und Farben in Schwärmen durch alle Meere. Die größten von ihnen liefern sich selbst mit Walen Kämpfe, und einige von ihnen sondern Gifte ab, die einen Taucher in Sekundenbruchteilen lähmen oder vergiften können. Viele der großen Arten treibt es zum Sterben zum Quallengriedhof in der Weite des Meers der Sieben Winde, in dem verschiedenen Schätze aus Jahrhunderten eingeschlossen sein sollen. Legendar ist auch die Königin der Quallen,

deren hell leuchtender Schirm noch zu erkennen sein soll, wenn sie in vielen Schritt Tiefe unter einem Schiff vorbei taucht.

Siehe auch 180 B, oder Reise zum Horizont, S. 50.



BLEICHE SPINNEN

»Manchmal habe ich das Gefühl, die sanfte Tochter Tsu hat dem Herrn Efferd unter die Arme gegriffen, so vielfältig und schön präsentiert sich sein Unterwasserreich demjenigen, der gewillt ist, hinzusehen. Und manchmal, da habe ich

das Gefühl, als hätten noch andere Mächte ihre Finger im Spiel gehabt, solch grausame und abstoßende Schrecken tummeln sich in den Weiten der Meere [...] Noch weiß ich nicht, in welche Kategorie ich meine heutige Entdeckung einordnen soll. Beim Tauchen konnte ich eine fast zwei Schritt große, bleiche und fast durchscheinende Wasserspinne beobachten, die von zahlreichen viel kleineren Spinnen umgeben war. Ihre spindeldürren, langen Beine haften an der Wasseroberfläche und so bewegte sie sich kopfüber fort [...] Dann hielt sie inne, ihre schillernden, schwarzen Augen schienen mich einen Herzschlag lang neugierig zu mustern. Sie näherte ihren Kopf der Wasseroberfläche und sog Luft ins Wasser. So bildete sie eine riesige Luftblase, doppelt so groß wie sie selbst, unwirrigt mich eines letzten Blickes und verschwand dann in der Dunkelheit der Tiefe. Noch während ich ihr nachblickte, konnte ich sehen, wie die vielen kleinen Spinnen vorbeischwimmende Fische mit ihrem Gift lähmten, in kleinere Luftblasen packten und ebenfalls in die Tiefe brachten – mir schauderte für wen oder was mochte wohl die große Luftblase gedacht sein?«

—aus den persönlichen Notizen Efferd an ul Bennans, heutiger Hüter des Zirkels der Efferd-Kirche, Eintrag vom 16. Ingerimm 1000 BF



VIELARMIGE SCHRECKEN

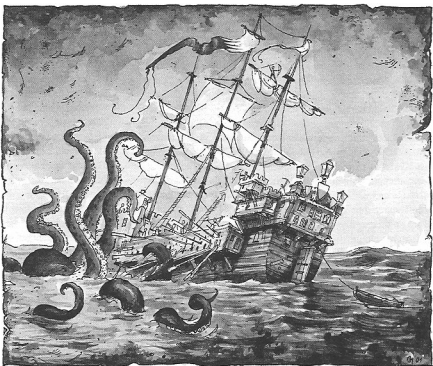
„In den warmen Sommern, wenn das Meer still ist und du dem Swafnir für einen fetten Fischfang danken kannst, sei achtsam auf das Lot. Stells du feu, dass das Seil bei weitem nicht so tief hinabreicht, wie es sollte, mag es sein, dass du über dem Kraken fischst, der die Fische unbeabsichtigt in dein Netz scheuchte. Dann ist es an der Zeit, möglichst schnell Land zu gewinnen ... das wohl!“

—der Premier Fischer Trondwikk 'Strundkrabbe' auf die Frage nach seiner fehlenden Hand und einigen seltsam kreisrunden Narben auf dem Arm

Viele Kopffüßler, wie Tintlinge, Kalmare und kleine Kraken, sind den Fischern bestens bekannt und ein gern gesehener Fang. Gefährlicher sind da bereits die größeren Arten der bis zu 15 Schritt langen *Belemniten* im Meer der Sieben Winde, der vor allem im Perlenmeer vorkommenden bis zu scheunentor großen *Widderhörner* und der nur wenig kleineren *Perlboote* im Südmeer. Diese drei Vertreter der Vielarmigen tragen vergleichbar Schnecken mehr oder weniger stark gepanzerte Behausungen mit sich herum, teilweise mit Stacheln gespickt oder von Haut überwachsen.

Der *Tridekapus* ist auf Grund seiner unheiligen Armzahl vielerorts als schlechtes Zeichen gefürchtet, und der gewaltige *Dekapus* aus den Tiefen der See, auch *Riesenkrake* genannt, ist ebenso wie der schiffs-lange *Riesenhalmar* ob seiner Gefährlichkeit bekannt. Jene Riesen stellen auch für größere Schiffe eine Gefahr dar, da sie sich am Rumpf festklammern und die Matrosen mit ihren Tentakeln von Bord fegen können, kleinere Schiffe werden von ihnen gar in die Tiefe gerissen. Doch nicht einmal der Dekapus scheint alleiniger Ursprung der zahlreichen Legenden zu sein, die sich an allen aventurischen Küsten um riesige Krakenwesen ranken. Ein Name sticht immer wieder hervor: *Yo'Nahoh* (☉ 189 A). Die Gildenmagier sprechen von ihm als der zehngehörnten Multipode. In Havena fürchtet man den Dämonenkraken der Unterstadt, der im Kampf mit der efferdgesandten Drachenschildkröte Lata liegt. Krakonier verehren ihn als Gott *Yonahoh* (der ihren einstigen Hauptgott, den ebenfalls krakengestaltigen *Krakon* bereits verdrängt hat), die Achaz fürchten ihn als *H'Na'Rho*, den Herren der Kraken, und Abenteurer wollen den Kraken am Friedhof der Seeschlangen, einem Echsenheiligtum im Osten Maraskans, gesehen haben. Vielleicht ist auch der kolossale *Krakon* von *Ghurenia*, der im Zentrum von Efferds Tränen eingekerkert sein soll, mit den Geschichten um *Yo'Nahoh* verbunden. Ob alle Sichtungen jedoch tatsächlich auf den vielgehörnten Sohn *Charyporoths* zurückgehen oder es sich hier teilweise um seine daimonide Brut handelt, ist ungewiss.

Yo'Nahoh, Krakendämon, ist auch der Name, den die Waldmenschen des Krakenmolchs geben. Wie der Krake ist auch dieser vielarmige Schrecken nahezu an allen Küsten des Kontinents verbreitet. Im Norden Thorwals gilt er als Fischspezialität, die sauer eingelegt wird. Noch deutlich in Erinnerung ist jedoch die Krakenmolchplage im Golf von Prem im Hochsommer 1025/1026 BF, die nur durch geweihten Beistand eingedämmt werden konnte und allgemein als schlechtes Omen gesehen wird. Eine ähnliche, bisher unerklärliche Krakenmolchplage sucht etwa alle 20 Jahre auch das Siebenwindige Meer heim. Wackere Kämpfer an Bord der Expeditionsgaleere *Barbarin* und der *Lamea*-Expedition haben jedoch in den letzten Jahrzehnten für ein selteneres Auftreten der Ungeheuer gesorgt (siehe *Aufbruch in die Neue Welt* S. 12f. und *Reise zum Horizont* S. 37). Halbwergessene clemitische Legenden sprechen zudem davon, dass der Magier Morda aus dem Krakenmolch den *Zwergkrakenmolch* züchtete, um angeblich seine Feinde auch tief im Inland angreifen zu



können. Die Herkunft des Krakenmolchs wird indes im myranischen Imperium vermutet (siehe das folgende Zitat).

DIE VIELKÖPFIGE HYDRA

[...] Den Magiern zufolge beschreibt der erbeutete Text Episoden eines Bürgerkrieges, der von den imperialen Magierhäusern mittels Chimären geführt wurde und von daher 'Chimärenkriege' geheißen wird. Besagte Texte beschreiben unter anderem die Seekämpfe, in denen die Charybdis offenbar ein Wesen namens *Osgura* mit einem Kraken kreuzten und den Osgurkrak erschufen, den Zeichnungen zufolge den Krakenmolch! Die Gegenseite der Phraiosophos setzte sich daraufhin mit einer Kreatur zu Wehr, die eine Verbindung von Meereswesen und einer seltenen Drachenart mit regenerativen Fähigkeiten (der Zeichnung nach ein Riesenlindwurm!) darstellt. Dieses Hydra genannte Wesen gibt es laut Text in zwei Formen, der 'thallastischen' Hydra und der Land bewohnenden, jedoch kleineren 'iolonischen' Hydra. Jetzt können wir auch einen Namen für das von uns Heptapode getaufte Wesen anbringen, das uns bei der Überfahrt angriff! Weiter ist zu lesen, dass beide Chimärenarten nach dem Krieg auswilderten, sich aber bis heute bekämpfen. [...]

—Logbuch der Prinzessin Lamea, 2te Expedition, 1029 BF, unter Verschluss

Sind sie in Myranor noch hin und wieder anzutreffen, hört man in Aventurien nur alle paar Jahrzehnte von der meist höchst gefährlichen Begegnung eines Gildenlandseglers oder in die Weiten des Meeres der Sieben Winde abgetriebenen Schiffes mit einer Hydra.

Die gefährlichen Meeresechsen werden bis zu 20 Schritt lang, je etwa zur Hälfte verteilt auf den stromlinienförmigen, in einem kurzen abgeflachten Schwanz auslaufenden Rumpf mit seinen vier kräftigen Flossen und auf die schlangenhäutigen Häuse mit den schrittgroßen Drachenköpfen, in deren Rachen messerscharfe Zähne wachsen. Eine Hydra trägt zumindest drei Köpfe, die sich bei Verlust wie bei einem Riesenlindwurm wieder regenerieren, sofern der offene Hals nicht mit Feuer verbrannt wird, ein Element, das Hydras fürchten und ihnen schwere Verwunden zufügt. Mit zunehmendem Alter kommt es gelegentlich vor, dass anstelle eines abgefallenen Halses deren zwei nachwachsen; siebenköpfige Hydras, von denen etwa die Prinzessin Lamea oder die *Barbarin* berichteten, sind bereits uralte und selten, im Gildenland hat man aber auch schon neunköpfige Exemplare angetroffen.



RIESEN DER MEERE

„Auf der Suche nach der geheimnisvollen Insel Nagalosch, von der die Steuerfrau der Barbarin uns erzählt hatte, stießen wir auf etwas, das wir zunächst für eine schwarze Insel hielten, das sich dann jedoch mit schlängelnden Bewegungen rasch auf uns zu bewegte und sich als gewaltiger, etwa 50 Schritt langer gepanzerter Fisch entpuppte! Ähnlich einem Wal, aber ohne Flossen an der Seite, mit einem riesigen zahngespickten Maul und winzigen Augen. Er rammte das Schiff mit seinem gepanzerten Leib und verbiß sich immer wieder in der Reling. Wir sind dem Biest nur mit knapper Not und Zauberei entkommen. Wir hätten den Geschichten der Barbarin glauben sollen, und bis heute frage ich mich, welche Untiefen ein solcher Monstrum hervorbringen.“

—Rondrakles, zyklopäischer Abenteuerer, Teremon, 1029 BF

Immer wieder berichten den offenen Ozean befahrende Schiffe von Riesenfischen mit geradezu unglaublichen Ausmaßen. Zwar mögen Erzählungen um Seeleute, die mehrere Tage im Magen eines solchen Fisches verbrachten, ehe sie sich befreien konnten oder ausgewürgt wurden, wüstes Seefahrergarn sein. Doch unzweifelhaft sind diese Giganten in der Lage, Menschen und gar Beiboote am Stück zu verschlingen. In Meeresgebieten mit Unterwasserhöhlen hört man hin und wieder von schiffsgroßen Riesenmuränen.

Auch gewaltige, vor allem an Kopf und Nacken dicke Knochenplatten tragende Panzerfische machen von sich reden. Vor einigen Jahren hat ein solcher Panzerfisch vor Brabak die Kogge *Rose von Beilunk* mit seinen aus Knochenplatten bestehenden Kiefern, die ein schaa-belartiges Maul bilden, in der Mitte auseinander gebissen. Einigen Rizzo-Zauberer ist es jedoch möglich, diese Riesen zu zählen oder zumindest zu beeinflussen.

Ebenfalls für kleinere Schiffe gefährlich (und für einzelne Schwimmer tödlich) sind die großen Haie, wie der *Ifirnhai* und der *Riesenhai*, die bevorzugten Beutetiere der Thorwale. Diese bis etwa zehn Schritt großen Kreaturen beißen sich in ihrer blinden Wut oft in Schiffsplan-ken fest und können so ein Boot zum Kentern bringen.

Friedliche Tiere dagegen sind die großen Wale. Diese sanften Riesen von bis zu fünfundvierzig Schritt Länge können sich jedoch in Raserei steigern, wenn sie gejagt und verwundet werden. Dann sind sie auch in der Lage, eine große Schivone oder Karracke mit einem gezielten Rammstoß so zu beschädigen, dass sie sinkt. Die großen Wale, vor allem der Potwal, sind die elementaren Gegner der Seeschlangen und Kraken, mit denen sie sich oft stundenlang währn-ende, mörderische Kämpfe liefern. Wer einmal Zeuge eines solchen Kampfes geworden ist, wird diese Schlacht der Giganten so schnell nicht vergessen.

Die Riesen- oder Feuermeerschilkröten der südlichen Meere wachsen auf bis zu fünfzig Schritt heran. Auf dem Rücken mancher Exemplare sammelt sich Humus, auf dem Sträucher wachsen, so dass sie für eine schwimmende Insel gehalten werden können. Die Tocamuyac-Sippe der Paktupetep lebt gar auf einer solchen Schilkröte und konnte auf ihr ein kleines Dorf errichten. Nicht ganz so riesig, aber immer noch gewaltig werden auch die Drachenschilkröten.

DRACHENSCHILKRÖTEN

„Noch schläft Kelatan. Wir und unsere Nachkommen sind bereit, am Tage seines Erwachens an seiner Seite zu stehen und ihm zu dienen. Nichts darf seinen Schlaf stören, denn sein Geist ist verletzlich. Versügen wir, erwacht ein schreckliches, machtvolles Wesen, das unseren Sippen Feind statt Freund sein wird. So lassen wir ihn schlafen, bis er von seinem Erwachen träumt und erwacht.“

—Riko, Schamane der in der Goldenen Buch lebenden Tocamuyac-Sippe Mini-Ko; neuzeitlich

Noch vor dem 'nur' wenige Jahrhunderte alten Kelatan in der Goldenen Buch und der Strafe von Sylla und der zusammen mit einer

Tocmuyac-Sippe das Perlenmeer durchschwimmenden Kehala ist die in der Havener Unterstadt lebende Lata die bekannteste Drachenschilkröte Aventuriens. Zwölf Schritt lang, vier Schritt hoch, geschützt durch einen mächtigen Panzer, auf dem man Spuren von Jahrtausenden des Kampfes ausmachen kann, wird die wohl älteste Bewohnerin der albernischen Hafenstadt als heiliges Wesen verehrt. Tatsächlich ist Lata eine außergewöhnliche Drachenschilkröte, die einst von Efferd selbst auserwählt wurde, den Kampf wider Seun-geheuer aufzunehmen. Seither ficht sie erbittert gegen den Dämo-nenkraken Yo'Nahoh, den man auch 'Charyptoroths Sohn' nennt. Insbesondere im Südmeer und unweit der Küsten des Rieslandes kann man auf eine der wenigen aventurischen Drachenschilkröten treffen, im Meer der Schwimmenden Inseln im Guldenland sind gar Exemplare anzutreffen, die von der Größe her an Lata heranreichen oder sie gar übertreffen. Es ist so gut wie nichts über diese Wesen bekannt, außer dass sie Einzelgänger sind und manchmal aus uner-findlichen Gründen ganze Weltmeere durchschwimmen, um sich auf einer neuen Insel niederzulassen. Jeglicher Eifer ist Drachenschilkröten fremd, Kontakt über Gedankenbilder mit ihnen aber sehr wohl möglich. Einige sehr alte Drachenschilkröten 'erwachen' mit dem Alter und werden zu Wesen von hoher Intelligenz und großer magischer Macht.

Erst seit wenigen Jahren häufen sich an der ostaventurischen Küste die Berichte über eine Drachenschilkröte, die Seeleuten in Not hilft. Revamars Geist ist erst vor kurzem erwacht, und seither scheint die über dreihundert Jahre alte Drachenschilkröte irgendetwas zu be-unruhigen, das aus den dunkelsten Tiefen des Ozeans auftauchen könnte. Sie verfügt über ein beachtliches Wissen über das maritime Zeitalter und zahlreiche Geheimnisse des Meeres.

Weitere Informationen zu Drachenschilkröten und zu Lata finden Sie in *Myranor 265* und *Am Großen Fluss 91f., 175f. und 197*. Mehr zu Revamar erfahren Sie in der *Abenteuersammlung Strandgut*.

DER KRAKENKÖNIG

„Praios sei mein Zeuge, er hatte die Größe eines kleinen Wals und maß bestimmt von Maul bis zur Schwanzspitze 15 Schritt. Hinter seinen tel-lerförmigen Augen befand sich ein Kranz aus acht dünnen, je vier Schritt langen Tentakeln, die ihm im Wasser als Greifinstrument und zur Nah-rungsaufnahme dienten, beim Schwimmen aber eng am Leib angelegt waren. Und glaub' mir, meine Kleine, das Tier war gar nicht dumm: Kaum dass wir es befreit hatten, wusste es, was zu tun war. Einige dieser fremdartigen Fischmenschen, die innerst dich, die Rizzo, was riesen-sogar imstande, mittels Empathie Kontakt zu ihm aufzunehmen. Nein, ich erzähl' dir ein anderes Mal, was Empathie heißt. [...] Wie auch immer, Krakenkönig nannten sie das Untier, und sein Appetit auf die Blüten des Wasserlotos haben es dem finsternen Kapitän Vrak und seinen Schurken erst ermöglicht, die armen Fischmenschen zu versklaven. Du erinnerst dich doch bestimmt noch an die lange, feuerrote Muschel, die deine Mutter wie ihren Aufgabel hütete. Mit der konnte man den Kraken über viele Mei-len rufen und ihn auf Feinde und Schiffe hetzen. Irgendwann wurde ihr die Muschel zum Glück unheimlich und sie hat sie verkauft. [...] Warum willst du wissen, ob Alrik derjenige war, der Kapitän Vrak zur Strecke brachte, traust du das deinem Alten etwa nicht zu? [...]“

—aus den Erzählungen eines alten, weit gereisten Abenteurers an seine kleine Tochter, neuzeitlich

Die Herkunft des Krakenkönigs (siehe den Abenteuerband *Lockruf des Südmeers*) – nicht zu verwechseln mit dem sagenhaften Tierkö-nig der Kraken – ist ungeklärt. Die Rizzo eines Archipels weit südlich von Brabak verehren ihn wie eine Gottheit und erzählen, dass er der Grund für die Trennung von ihrem Volk war und sie vor langer Zeit in ihre neue Heimat führte. Bislang ist nur dieses ein Exemplar des halbintelligenten Tentakelfisches bekannt, und es bleibt ungewiss, ob es sich um ein einzelnes Wesen oder den versprengten Vertreter einer weit entfernten Tierart handelt.



TIERKÖNIGE DER SEE

Die legendären Tierkönige, die ersten unsterblichen Wesen ihrer Art, sollen sich durch besondere Schönheit und Weisheit auszeichnen. Sie haben in vielen Legenden und Sagen ihre Spuren hinterlassen. Märchen der Utulus berichten von zwei Nipakaus (Geistwesen), dem *Fischkönig* und der *Muschelkönigin*, in denen zwei der typischen Tierkönige zu erkennen sind. Auch die Talamiden kennen die *Perlmutter*, die Tierkönigin der Austern. In einer Perle, die seit Anbeginn der Zeit wächst, verschließt sie alles Schlechte. Ihren Finder soll sie unermesslich reich machen, aber ihm ebenso großes Unglück bringen. Eine andere Legende berichtet, dass die *Muschelkönigin* in ihrem Inneren einen Tempel des Efferd berge.

Neben dem *Wälkönig* kennt man noch vor allem die *Haikönigin*, die jedoch von Krakoniern bezwungen wurde, die *Quallenkönigin*, die im Südmeer umhertreibt, sowie *König und Königin der Rochen*, die in ewiger Liebe und Gemeinschaft seit Anbeginn der Zeit durch die Meere gleiten.

DER WÄLKÖNIG

„Sein Fluch wird euch ereilen! Euch, ja, und euch, und auch euch, ihr Gebildeten! Denn der Erstgeborene seiner Art wird seine Söhne und Töchter zu rächen wissen, die ihr erschlachtet, um ihres zarten Fleisches, wohl duftenden Ambers und wertvollen Beins wegen und um den Nordlandbarbaren die Herrlichkeit und Macht des Sündenfalls zu beweisen. Doch eure schwarzen Galeeren werden erzittern, wenn der über fünfzig Schritte große, goldene Wälkönig auftaucht und sein Schiff versenkt, seinen Fluch von Seefahrer zu Seefahrer überbringend, die ihn schlussendlich aufs Festland tragen werden. Hibi, ja, dann erst kann er wieder geruhsam durch die Meere ziehen und ihr werdet büßen, für alles!“ — die letzte Predigt eines wirren Brabaker Philosophen, ehe er in Al'Anfa hingerichtet wurde, 985 BF



Manche weit gereisten Seefahrer und Forscher des Südens sind der Meinung, dass es sich bei diesem goldenen Meeresgiganten nicht um ein Einzelexemplar handelt, sondern eine aus den Meeren Uthurias stammende Walart. Ohnehin glauben zahlreiche Gelehrte insgeheim, dass der die Meere durchfliegende Gotwaf Swafnir der Tierkönig der Wale sei.

UNGEHEUER DER TIEFSEE

„[...] Ich aber floh von den Kraken. Obwohl sie mir kein Leid taten, wollte ich wieder nach oben, ans Licht, an die Luft. Ich schwamm also los, durch die schwarze See hin zum schwachen Licht. Doch erst im letzten Moment begriff ich, was das Licht war: ein Fisch, einer Dämonenfutze gleich, der vor seinem Maul eine Laterne trug, um mich anzulocken. Fast wäre es um mich geschehen, da wurde ich fortgerissen, von einem silbernen Delphin. Efferd sei Dank, dass er mich errettet hat! Ich höre sie heute noch keckern: "Dir sind die Augen geöffnet worden. Was du sahst, sah sonst noch niemand."“

— Bericht eines anonymen gestrandeten Seemanns, Noinitenspital, Selem, 1026 BF

Die bizarren Wesen der Tiefsee wirken auf Abenteuerler wie Efferds wundervollste Geheimnisse, oder aber als wären sie direkt dem Finsternis Charyptoroths entsprungen – und beides mag zutreffen.

Normalerweise bekommt man solche Wesen nicht zu Gesicht, doch selten einmal, durch Stürme, Jagd- oder Paarungstrieb, treiben die Bewohner der Tiefsee auch in höhere Meeresschichten. Anglerfisch, Quastenflosser und ähnliche Tiefseefische sind Seelenten und Gelehrten noch relativ geläufig, werden sie doch etwa von Alchimisten für ihre Zaubermittel (wie beispielsweise das Purpurwasser) benötigt. Auch seltsame Muscheln und Schnecken in bizarren Formen sowie bleiche Würmer und Krebse sind den Forschern bekannt, und nach schweren Stürmen werden hin und wieder gigantische Quallen mit einem Schirmdurchmesser von zehn und mehr Schritt an Küsten angespült. Doch hier endet meist das fundierte Wissen. Danach muss man sich auf Berichte von Seelenten, Abenteurern und Meeresbewohnern oder alte Legenden verlassen.

Die meisten Wesen der Tiefsee sind zwar wunderbar oder erschreckend anzusehen, aber vergleichsweise harmlos. Dennoch hausen neben Riesenkraken und -haien auch weitere lebensbedrohliche Schrecken in der lichtlosen Tiefe. Der *Glühwurm* ist eine Art aquatisches Reptil ähnlich dem Tatzelwurm, jedoch fast blind und mit leuchtenden Borsten. In den Tiefen des Feuereeres soll es pfilschnelle Raubecken geben, die in ihrer Form einer Schildkröte ohne Panzer ähneln, jedoch über einen langen, sehr wendigen Hals verfügen. Gewaltige *Riesenamöben*, die in ihrem Inneren Schiffswracks mit sich tragen, füllen ganze Tiefseegräben mit einem seltsamen Licht. *Muränenknoten* nennt man ein angloses Krakenwesen, dessen Fangarme in muränenartigen Mäulern enden. Der *Glutseestern*, groß wie ein Immanfeld, hat sein Maul an der Körperoberseite und verschlingt gar Wale, die von seinem Leuchten angelockt wurden. Beim *Tiefwasserdaimon* handelt es sich um einen furchterregenden Anglerfisch mit speerlangen Zähnen und einem Maul, in dem eine Trollfamilie Platz hätte. Risso wissen von turmhohen Secanemonen, deren Tentakel auch Haie nicht mehr entkommen. Necker erzählen sich von mannsgroßen bleichen Hummern, deren ein weißes Fell wächst, als wollten sie sich gegen die eisige Kälte der

See schützen. Der Schrecken der maritimen Rassen ist ein nur fingernagelgroßer glänzender Schwarmfisch, der heuschreckengleich zu Abertausenden alle Wesen, die dem Schwarm nicht entkommen können, angreift und bis auf die Knochen abnagt; die Risso kennen diese Fische als *Melakobys Rache*.

Natürliche Pflanzen gibt es in der lichtlosen Tiefe anscheinend keine, dafür aber einige Tiere, die auf den ersten Blick Pflanzen ähneln, und einige – nicht selten fleischfressende – Pflanzen, deren übernatürlicher Ursprung es ihnen erlaubt, Kälte und Finsternis zu trotzen. Diese beiden Faktoren führen auch dazu, dass sich viele Kreaturen dieser Tiefe um warme Quellen und Lavaspalten am Grund des Meeres scharen wie Wüstenbewohner um ein Wasserloch.

Am Boden der Meere, in den finsternen Abgründen und Schluchten am Grund, leben die *Schlammwühler*: mitunter gigantische Würmer, die vom Grund des Meeres und damit auch von allem Leben, das von oben hinabsinkt. Sie graben den Schlamm um und begraben Versenkungen, legen aber auch lange vergessene gewöhnliche Geheimnisse frei.

Gründe für Helden, einigen Bewohnern der Tiefsee nachzustellen, mag, wie bereits erwähnt, die Alchemie bieten. Doch meist werden Abenteuer wohl eher in der Tiefsee versenkten Schätzen nachgehen und diesen Kreaturen unbeabsichtigt begegnen, wenn sich diese unvermittelt aus der lichtlosen Tiefe schälen und ihre Gegenwart bestenfalls mit geisterhaften Lichtern ankündigen.



ROCHEN – GEISTER DER MEERE

Seefahrer sind fasziniert von den Rochen, auch Meeresgleiter genannt, was vermutlich auf deren Körperbau und ihr majestätisches Gleiten zurückzuführen ist. Dementsprechend sind Rochen von Geheimnissen umwoben, und man schreibt ihnen allerlei Fähigkeiten zu, etwa, dass der Ritzetrochener widerstandsfähig gegen Zauberei sein soll oder der Zitterrochen seine Opfer durch einen Blick lähmt (Gelehrten zufolge sendet er eine geheimnisvolle magische Energie aus). Einige Gelehrte bezeichnen Rochen ebenso wie Quallen als Tiere des fremden Gottes Numinoru. Dämonologien erwähnen den fünfgehörnten rochengestaltigen *Amrychoth*, der Meeresströmungen verändert und Wirbel verursacht. Manche sehen in Rochen Meeresgeister, für die Rizzo handelt es sich um ruhlose Geister ihrer Toten, dennoch benutzen einige von ihnen große Rochen als Reit- oder Zugtiere. Von den Rizzo kennt man auch Geschichten über durchsichtige Rochen dunkler Tiefen, die man auf Grund des ihnen zugeschriebenen Farbenspiels *See-Ikanaria* genannt hat.

Neckermärchen kennen einen riesigen Rochen, der seit Äonen die Ozeane durchpflügt. In seinem Rücken stecken die Harpunen erfolgloser Jäger, Seepocken und Algen zieren seine Schwingen. Zahlreiche Fischschwärme begleiten ihn, denn sie wissen, dass sie im Schutze des Riesen sicher sind.

DIE KERALDISCHEN ROCHEN

»Von all den faszinierenden Kreaturen, welche in den flachen Gewässern der Keraldischen Sände leben, sind wohl die Keraldischen Rochen die geheimnisvollsten. An manchen Tagen graben sich die für Rochen gewaltigen Tiere zu Hunderten in den sandigen Boden des Meeres. Es gibt sie in zwei Farben, Purpur und Grün. Einer der Gelehrten meinte, dass es die beiden Geschlechter einer Art sein könnten, während einer der Matrosen hier einen Kampf zweier Arten zu sehen glaubt, in dem die efferdheiligen Grünen gegen die Purpurfarbenen vorgehen. Kämpfe unter den Tieren habe ich jedoch nicht beobachtet. Wir fanden stets besonders viele Rochen in der Nähe der unterseeischen Strukturen, die wir hier erforschen sollten. Eine unserer Taucher, die Halbfelze Neriel, behauptet, einer der Rochen habe ihr bei der ersten Berührung das Bild einer seltsamen Stadt in ihren Gedanken gezeigt. Als Neriel Interesse zeigte, habe sich der Rochen in Bewegung gesetzt und sie ein Stück mit sich gezogen, bevor diese losließ. Das war einigen der Matrosen so unheimlich, dass sie begannen, die Rochen zu vertreiben. Diese zogen daraufhin seltsame Kreise, bei denen sie sich offenbar nach den Farben Purpur und Grün anordneten. Als sich daraufhin Wolken über uns zusammenzogen und Wind aufkam, bis sich aus den Wolken Blitze entluden, ordnete ich an, die Tiere in Ruhe zu lassen, worauf die Gewitterwolken so schnell wieder verschwanden, wie sie erschienen waren.«

—Kapitän Caesario Meandes, *Brabak*, 1029 BF

Die sechs Schritt spannenden Keraldischen Rochen sind eine halbintelligente, sogar magisch begabte Züchtung der Bewohner von A'Tall und dienten einst dem Transport. Noch immer folgen sie den unterseeischen Straßen zwischen den versunkenen Häfen A'Talls und dem Außenposten, dessen Ruinen unter den kleinen Inseln und Sandbänken der Keraldischen Sände im Südmeer (siehe *Meridiana* 127E) begraben liegen. Unbekannt ist der Sinn der Farbteilung in Grün und Purpur; beide Varianten arbeiten zusammen, haben aber auch häufig – sogar blu-

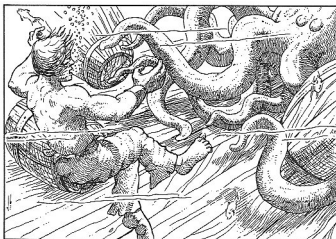
tigen – Streit miteinander, ehe sie sich wieder vertragen; untereinander fruchtbar sind sie nicht.

HIRNKORALLEN – BEWAHRER DES WISSENS

»vom fischer Mazzeq eine kopfgroße Gehirn-Coralle erhalten, bereits tot auf ersten blick ähnlichheit mit hirn von mensch, wudu, achaz, taschen-drak bei untersuchung kein Draconicum gefunden, noch zu junges exemplar oder doch ohne Kraft? experimentelle verwendung für Gedächtniselixier zeigt vielversprechendere resultate als hirn von mensch«
—aus den Notizen der Alchimistin Zylfa von Selem, 589 BF

Perlen- und Schwammtaucher sowie die aquatischen Rassen entdecken in küstennahen Gewässern der südlichen Meere immer wieder einmal eine Hirnkoralle, so genannt, weil das Muster ihrer großen Polypen an die Windungen eines Gehirns erinnert. Man schreibt der Hirnkoralle daher häufig Zaubermacht und Intelligenz zu, und in der Tat wohnt bereits diesen häufiger vorkommenden kleinen, jungen Kolonien (wobei Korallen von den meisten aventurischen Gelehrten als Pflanzen angesehen werden, eine Kolonie Hirnkorallen als eine Einzelpflanze) ein wenig Magie inne und Besucher meinen, ein Wispern in ihren Köpfen zu vernehmen.

Je älter und größer eine Hirnkoralle wird, desto stärker entwickeln sich diese Fähigkeiten. Mehrere Jahrhunderte alte Exemplare erreichen mehrere Schritt im Durchmesser und sind nicht nur hochintelligente Wesen, sondern verfügen auch über starke magische Kräfte, die denen eines Drachen nicht nachstehen, vor allem in den Merkmalen *Verständigung* und *Hellsicht* (zusätzlich zu magischen Wegen der Verständigung verfügen Hirnkorallen über eine Gedankensprache ähnlich jener der Drachen), aber auch *Illusion*, *Beherrschung* und *Elementar* (Wasser). Häufig werden sie von kleinen Kraken oder Krebsen geputzt und mit Nahrung



versorgt. Die Utulus der Waldinsel Ullikani verehren eine gewaltige, zwei Dutzend Schritt durchmessende (und damit vermutlich Jahrzehntausende alte) Hirnkoralle als Großen Tapam und suchen regelmäßig ihren Rat.

Auch heute noch sind alte Hirnkorallen wie im Neunten Zeitalter nicht nur verantwortungsbewusste Wissenswahrer, sondern auch weise Ratgeber, bedächtige Mahner und geduldige Lehrer der maritimen Rassen, haben als Einzelwesen jedoch nie eine eigene Kultur entwickelt. Untereinander können sie sich aber vermutlich selbst über größere Distanzen verständigen, verfügen sie doch über erstaunliches Wissen aus vergangenen Zeitaltern. Auch manche Korallengefängnisse (S. 179 B) oder andere besondere Stätten werden von alten Hirnkorallen bewacht.

DRACHEN ÜBER EFFERDS WOGEN

Seemannsgarn über Wasserdrahen jeglicher Art kennt man an zahlreichen Küsten, aber auch an großen Seen und Flüssen. Dabei gilt ihre Existenz vielen Gelehrten als ungewiss, passen die feurigen Kreaturen doch so gar nicht zum lischenden Wasser. Und in der Tat vermischen sich in den Legenden häufig Sichtungen von Seeschlangen,



Furcht einflößenden Riesenfischen, Riesenschildkröten und anderen gewaltigen Seeungeheuern sowie thoralwalschen Drachenschiffen.

Mit den *Westwinddrachen* im Meer der Sieben Winde (im myranischen Thalasios auch als *Ostwinddrache* bezeichnet) und den *Perldrachen* im Perlenmeer gibt es aber durchaus auch echte Drachen, die das Wasser nicht scheuen, letztere tauchen während der Jagd gar Fischschwärmen hinterher. Sie liefern sich mehr oder weniger friedfertige Wettkämpfe mit Fischern um den besten Fang, stehlen hin und wieder aber auch gefüllte Netze, heben zum Spaß kleine Boote in die Lüfte oder verschleppen bedauernswerte Seefahrer.

Auch die kleinen *Funkeldrachen* aus dem Regengebirge und von den Waldinseln sind Freunde der Seeleute und werden von diesen gerne als Haustiere gehalten. Echte Seedrachen hingegen sind die intelligenten *Gischtwürmer* (siehe Myranor 266), elegante Schwimmer, die das Siebenwindige Meer jedoch vornehmlich in der galdenländischen Hälfte bewohnen und nur selten bis in aventurische Gewässer vordringen.

Einer der bekanntesten sagenhaften Wasserdrachen ist *Blotgrim der Blaue*, mit dem der noch viel sagenhaftere Thorwaler Torstor Om auf seiner Suche nach dem Ifrinspfeiler um die Wette getrunken (und natürlich gewonnen haben) soll. Während ein stierbuckliger Wasserdrache angeblich die Küste vor den Awalakim unsicher macht, soll die im Krakonier-Reich Wahjad hausende *Shidrakon* seit Urzeiten immer

wieder ihre Eier an der Mangrovenküste der Echensümpfe ablegen. Weit draußen im Perlenmeer schließlich, im tiefsten Abgrund

des Ozeans, ruht manchen Legenden zufolge der Alte Drache *Aldinor*, der gelegentlich als 'Vater der Wasserdrachen' bezeichnet wird.

Seit mehreren Jahren wird auf der ganzen Länge des Yaquir bis zur Mündung ins Meer immer wieder ein geisterhafter Wasserdrache gesichtet, der den Fluss aufwühlt und sich unvorsichtige Menschen vom Ufer greift. Den Punirer Magiern zufolge handelt es sich aber offenbar mehr um eine elementare Wesenheit und keinen echten Drachen.

Über dem Wasser, zumal in der Nähe von Küsten oder Inseln, beobachten Seefahrer auch 'gewöhnliche' Drachen. Auf der Insel Korellin weit hinter Maraskan haust etwa ein gebrechlicher Riesenlindwurm, und von Altoum und den Waldinseln aus jagen mehrere große Drachen. Auf manchen Inseln im Meer der Sieben Winde und dem Südmeer können wasser- oder schatzsuchende Matrosen einen der giftigen Odem spuckenden, aber nur minder intelligenten *Kavernendrachen* aufscheuchen, gewaltige Lindwürmer

von schwefelgelber Schuppenfarbe. Wie diese flugunfähigen Einzelgänger auf die Inseln gelangen oder sich fortpflanzen, ist ein Rätsel: Verrücktestes Seefahrergarn spricht von Tunneln unter dem Meeresboden oder gar fremdartigen Schiffen, die auf jeder 'freien' Insel ein Ei hinterlegen.



DIE GESCHICHTE DER MEERE UND DER SEEFABRT

Dies ist die Geschichte der Meere und Seefahrer, sie berichtet von wagemutigen Männern und Frauen, die teils ohne Hoffnung auf eine Heimkehr in fernste Regionen Deres vorstießen. Jene mutigen Entdecker knüpften die ersten Kontakte zwischen Kulturen und veränderten somit das Schicksal ihrer und anderer Länder auf immer – ihre Taten gingen in viele Geschichtsbücher und Legenden ein. Die Meeresvölker hingegen kennen nur wenig von ihrer eigenen Historie, denn schriftliches Gut gibt es nur wenig im feuchten Element, und andere Zeugnisse sanken mit den untergegangenen Reichen von A'Tall und Lamahria in lichtlose Tiefen oder verschwanden, als Weise und Geschichtserzähler starben.

Zur Beachtung: Die hier präsentierte Historie ist in dieser Dichte und mit diesen Zusammenhängen keinem aventurischen oder myranischen Gelehrten bekannt, auch wenn es sich hier um zentrale Ereignisse der Historie vieler Völker handeln mag. Einzelne Historiker können in bestimmten Bereichen (wie der frühen Hochseeschiffahrt oder der Entdeckungsgeschichte der Olportsteine) durchaus Fachleute sein – nur sind sie dann nicht über die frühen Handelsbeziehungen zwischen Myranor und Aventurien oder die Geschichte der mittlereichischen Flotte informiert. Behandeln Sie als Spielleiter dieses Kapitel daher am besten als **Meisterinformationen** und geben Sie den Spielern nur die Stücke preis, die ihre Helden von ihrem Hintergrund oder ihren Erlebnissen her wissen können.

VOM URWASSER DER VORZEIT BIS ZU DEN MARITIMEN

»Dort am Urgrund der Welt fahrend steht, einem eis'gen Berge gleich, das Schiff der Zeit. Seine Segel, die es vorantreiben, sind die Träume und Wünsche der Menschheit, an seinen Riemen sitzen Zwang und Not, Pflicht und Mühe. Sein Bugspriet, der in die Zukunft weist, heißt Hoffnung, seine Deckplanken heißen Gegenwart, und an seinem Ruder stehen Klugheit und Weisheit, die die Vergangenheit kennen. Kein Mensch, kein Tier, kein Gott setzte je einen Fuß auf das Schiff, nur die Seelen der Träumenden umschwirren es wie Sturmvögel und Blaumöven.

Der Kapitän des Schiffes aber, darangekettet mit Fesseln, die aus dem Urstoff der Ersten Sphäre selbst sind, ist der dreizehngedörnte Satinav.

—aus der Abschrift des ersten Kapitels von Naranda Ulthagi – Auf der Suche nach der geforenen Zeit, Rohale-Zeit, Transkription ins moderne Garethi, Bibliothek des Hesinde-Tempels zu Kuslik

»Und aus den Tiefen des Urgrunds erhoben sich die Leiber Sumus. Die Welt erzitterte in einem peitschenden Kataklysmus, die Wasser zerbrachen



und schlugen Wellen, deren Tüler bis zum Meeresboden reichten. In dieser Zeit lebte kein sterbliches Wesen – und doch zieht es uns alle dorthin, zur Urmutter, zum Urvater.»

—Inscription auf einem Bruchstück der Tönernen Tafeln des Iykates aus der Zeit zwischen 480 und 552 BF

»Die tausend Tränen des Allgottes fielen natürlich nicht alle gleichzeitig, sondern nacheinander. Aus den ersten Tränen wurden die Würmer, die Schnecken und die Spinnen, dann folgten die Fische und die Muscheln, dann die Eulen und die Adler, die Pferde und die Löwen und so fort.«

—aus dem Brief der Zwölfgöttlichen Unterweisung, 681 BF vom Kollegium der Zwölfgötter verfertigt, seither Schulbuch des Neuen Reiches; Kaiser-Hal-Ausgabe, 994 BF

»Noch am Ende des Großen Kampfes gebar Sumu die Giganten, die Drachen und die Riesen. Im Überfluss der sprudelnden Lebenskraft entstanden so wundersame Wesen wie die Drachenschildkröte Lata, ja, Wälder und Flüsse, ganze Berge und Inseln wurden belebt und besetzt.«

—aus Geheimnisse des Lebens, Anatomische Akademie Vinsalt, König-Khadan-Ausgabe, 771 BF

Nur noch Mythen und Legenden künden vom Anbeginn der Welt, doch das Symbol des Wassers und seiner lebenspendenden Kraft ist fast überall zu finden. Aus der Zeit der sagenhaften Gigantenkriege wird von Spähern erschütternden Kämpfen berichtet. Der Meeresgott Efferd soll Kraken, Haie und Wale sowie die Zwölf Winde in die Schlacht um die Himmelfeste Alveran geschickt haben, von der Sturmigigant Kauca (nach der der gefürchtete Taifunsturm im südlichen Perlenmeer benannt ist) wird erzählt, dass sie gar die Götterzitadelle zerschmetterte, worauf unzählbar viele gleißende Steine auf die Erde fielen – angeblich jene, die man als Gwen Petryl noch heute an den Gestaden Aventuriers findet.

»Es war die Zeit des Namenlosen, da brachen hervor aus der Tiefe Schamachu, lang wie ein Fluss, Fürstin aller Seeschlangen, und Bahamuth, groß wie ein Hügel, Fürst aller Seeungeheuer. Und wären ihnen nicht entgegengereteten der Alte Gott Efferd und sein Sohn Suafnir ...«

—aus dem Delphin-Manuskript, Heilige Schrift der Efferd-Kirche, Datum und Autor unbekannt

In den der Schöpfung und den Gigantenkriegen nachfolgenden Zeitaltern müssen die Meere Deres ebenfalls Schauplätze unvorstellbarer Kämpfe der Himmelschen gewesen sein. So ist aus dem Äon, als der Namenlose in die Welt zurückgekehrt war, die Rede vom Mantel der Charyptoroth, der erzdämonischen Herrin der Nachtblauen Tiefen, der die Meere und Ströme in Blut verwandelt haben soll. Doch ebenso gibt es kaum Zweifel daran, dass die sterblichen Rassen der Vorzeit Methoden kannten, die Meere zu bezwingen und auf den Ozeanen mutige Entdeckungs- und Besiedlungsfahrten zu unternehmen. Dabei führen nicht alle zur See, sondern überqueren, wie die Katzenwesen des Sechsten Zeitalters, in fliegenden Barken und Städten das Wasser und gelangen so von Uthuria ins Guldland und nach Aventurien. Auf der Flucht vor 'Vielbeinigen' erreichte eine ihrer Himmelsstädte sogar den eisigen aventurischen Norden, bevor der Feind sie doch bezwang. Jene Vielbeinigen wiederum bestimmten vor allem das Siebte Zeitalter, und es gibt noch heute Legenden der Waldmenschen, die das Meer bezwingende Insekten-Völker nahe legen:

»Einst war die Welt ein großes Meer, und die Menschen trieben in Booten dahin. Kamaluk lenkte das erste Boot. Als die Menschen viele Tage gereist waren und Hunger und Durst litten, warf Kamaluk sein Fisch-Netz aus und zog eine Insel aus der Tiefe hervor. Das Netz hatte er von Tahe, der Spinne, geflochten. So gehörte ihr auch ein Teil der Beute. Die kluge Tahe hatte einen Kokon mit Spinneneiern an das Netz geknüpft. Kamaluk ging mit den ersten Menschen an Land und ließ das Netz zurück. Es kam ganz oben auf dem höchsten Berg der Insel zu liegen. Aus dem Spinnenkokon schlüpfen Spinnen, die ihre Fäden in die Wolken spannen und so verhin-

derien, dass die Insel forttrieb. An den Spinnenfäden rinnt noch heute der Regen aus den Wolken, und manchmal ziehen Tahe's Kinder eine Wolke tiefer herab. Wir nennen sie die Nebelspinnen, denn aus den Nebeln kommen sie. An ihren Fäden kannst du hinauf in die Wolken klettern, und in ihrem Stammland verweilen sie immer noch das Netz ihrer Mutter, mit dem man Inseln aus dem Meer ziehen kann.«

—aus einem Taya (Märchen) der Darna

DER KONTINENT LAMAHRIA

»Die Götter Efferd, Numinoru und Charypta wurden – unter mancherlei Namen – verehrt und blickten gnädig auf ihre Völker Lamahrias hinab, die sich weit über Dere verbreiteten. Man fürchtete hingegen den sendenden Sonnengott und die bedrohlichen Göttinnen und Götter vom Land, Humus und Tockenheim. In den verschiedensten Ozeanen der Welt wurden Siedlungen wie M'ik'u'on, Wahjad und die legendären dreißig Städte der 'Inneren See' gegründet, die heute noch existieren sollen. Leihhaftige Kinder der Götter sollen in Gestalt riesiger Fische die Meere durchzogen und die acht größten Metropolen jener Zeit mit sich getragen haben, die aus Muscheln, Korallen oder Gebeln bestanden.«

—aus Was glaubt das Volk? von Errik Dannike, Wehrheim, 988 BF

Das Neunte Zeitalter war von der Herrschaft maritimer Rassen und Völker geprägt – insbesondere der Ziliten, der Blauen und Schwarzen Mahre sowie der Necker und Nixen. Einige der Rassen (wie die Hummerier oder legendäre Krabbenwesen, die man in Myranor kennt) mögen bereits vergangenen Zeitaltern entstammen – zumindest wurden immer wieder im Schlick des Meeres unter den Schwimmenden Inseln alte, außerordentlich große Krebspanzer mit Gravuren und Einlegearbeiten gefunden.

Die Heimat aller aquatischen Rassen aber soll der Kontinent Lamahria gewesen sein, dessen Landmassen sich zwischen Aventurien im Nordosten, Myranor im Westen und Uthuria im tiefen Süden erstreckten. Vor seinem Untergang galt Lamahria als Kontinent der 'tausend mal tausend' Inseln – durchzogen von Flüssen, bedeckt von Seen und Sumpflandschaften. Lamahrias warme, flache Gewässersbotten zusammen mit dem sanft ansteigenden Land, das als Rückzugsort vor maritimen Feinden dienen konnte, ideale Lebensbedingungen für die Völker jenes Zeitalters: Die Ziliten bewohnten damals noch das küstennahe Meer und kamen an Land, um in heiligen Laichgründen ihrer Nachwuchs aufzuziehen. Die 'Weisen der Tiefe', ein Volk intelligenter Kraken, diente den Herrschern Lamahrias als Berater und (weitgehend erfolglose) Mahner (S. 182 C). Ozeanier aus dem Meer der Sieben Winde schickten Gesandtschaften mit Geschenken aus den Feenreichen. Krakonier aus dem im Perlenmeer gegründeten Wahjad unterhielten im gleichen Maße Handelsbeziehungen mit Lamahria, wie sie seine Bewohner mit Krieg und Piraterie bedrohten. Ebenso ist im Zusammenhang mit Lamahria und der Zeit der Maritimen von legendären 'Silberdelphinen', den Geist verwirrenden Szenen, gigantischen Quallen-Entitäten und noch fantastischeren Kreaturen die Rede.

Als Herren über den gesamten Kontinent und die angrenzenden Meere aber galten die Blauen Mahre, Vorfahren der Rizzo, und von allen Völkern Lamahrias das chergezigste. Sie bewohnten das Land ebenso wie die See, die von den Rizzo heute Sialt Aan ('Das erste Meer') genannt wird, und bauten auf seinem Grund Städte aus Korallen aus unterseeischem Gestein.

»Lamahria war ein Continent der Schuld und des Zwistes – und dies ueber eine Historia, die laenger wacht denn die jedes Reiches, das noch Bestand hat. Die Blauen und Schwarzen Mahre fochten gegen und mit den Craconiern von Wahjad, gegen und mit den Mahren des Feuermeeres und gegen und mit einander. Allyn Marblmab, Stadt der Mahre, beherrschte tausend Meylen unter Meeres. Ihre Korallenschloesser und Perlmutterpalaste barsten von Perlen, Aquamarin und schwarzem Silber. Ihre Flotten von Segelrochenrittern plünderten bis ins Gyltland und nach Dragorrien. Die Blauen Mahre zermalmen mit ihren Städten, die von gewaltigen Qual-



len getragen wurden, das Zilitenreich und das Hummerland Kknuud. In vergessenen Kriegen zwischen Riedland und Aventuria, da Ingra das Eherne Schwert aufwarf, waren sie Soldknecht. Die Schwarzen Mahre und ihr Heerführer Yrr-Naahr rangen mit den uthurischen Greiffen wie mit den Djinnim des Wassers. In ihro Capitale stand der Tempel von Shaa'naas'bar mit dem Unterwasserfeuer jener Entität, die ihr Urteil ueber grosse Mugi spricht – und ihr Urteil ist stets die Verdammnis. Derjenige aber, der ihrem prüfenden Blick standhielt, stieg zum neuen Zauberkönig auf. Und Moruu'daal, Erbrprinz der Mahria, entsand gar tausend Jahre lang Seelen raubende Schiffe zu den Kontinenten Aves', Gylidas, Uthars und Mahrias, um sie mit schwarzer Crystallomantia zu verderben.»

—Von den ältesten Wesen der See, Übersetzung ins Früh-Garethi, Ab-schrift der Universität Al'Anfa, 987 BF

Die blauschuppigen Herrscher Lamahrias waren ein stolzes und kriegerisches Volk, dazu zaubermächtig und einfallsreich. Von ihrer Heimat aus segelten sie auf Schiffen über die bekannten Ozeane, stritten und handelten mit den Krakoniern von Wahjad, führten Kriege an fernen Küsten und gründeten Kolonien wie M'iiqu'on vor den Küsten des heutigen Güldenlandes. In der Beherrschung der Elemente wählten sie sich dem Alten Drachen Pyrdacor gleich, in der Macht über die Siebte Sphäre den Fürsten der Niederhöhlen ebenbürtig. Sie erbauten Städte im Meer und auf dem Festland, und auf ihren Altären opferten sie ihrer eigenen Größe und Herrlichkeit mehr als den Göttern und Dämonen, denen sie geweiht waren.

Die Herrscher der Mahre waren Zwillingsskönige, vermutlich gleichsam Hohepriester mehrerer Kulte und mächtige Zauberer, denen Magie ewiges Leben ermöglichte. Der Sieg über den Tod allein aber und die Größe ihres Reiches stillte ihren Durst nach Macht und Triumph nicht, und schließlich wandten sie sich eifersüchtig gegeneinander. Die Warnungen der 'Weisen der Tiefe' verhallten ungehört, und wer weiß, ob nicht längst andere Berater – so vielleicht die mysteriösen Schwarzen Mahre – die Ohren der Hochkönige gewonnen hatten.

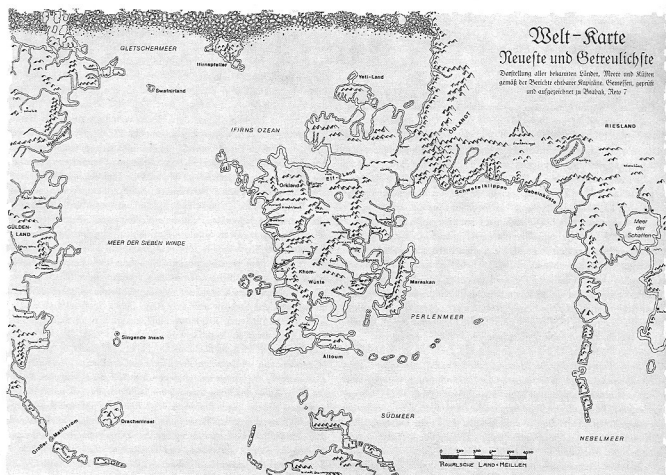
Der Jahrhunderte, vielleicht Jahrtausende währende Streit spaltete das Volk der Blauen Mahre bis zum wiederholten Bürgerkrieg, wobei der Bruderzwist der Tyrannen selten auf das eigene Volk beschränkt blieb und bis in ferne Meere Wellen schlug.

Angewidert von Dekadenz und sinnlosem Krieg floh eine kleine Gruppe von Idealisten ins Meer der Sieben Winde, wo sie die schwedende Unterwasserstadt M'iiqu'an erbauten und auf magischem Wege der unbarmherzigen Zeit entrißen, die ihrer Heimat bald darauf den Untergang bringen sollte.

»Unbezwingbar und ewig scheint Uns der Rivale, Verderber der sechs Säulen der Meere und Lande und Himmel. Doch unbezwingbar und ewig ist allein die See. Ewig ist Efihr, der Gebende, doch untätig, Ewig ist Karribd, die Nehmende. Zum Kampf rüstet die Nehmerin. Luft flieht, Land versinkt, Feuer erlischt. Wir sehen es voraus. Flut steigt, Mahlstrom wächst. Verschlingen wird sie das Unwasser, die Nichtsee, das Andermeer, verschlingen den Rivalen. Ewig ist Karribd, ihr Kampf der Unere. In Ewigkeit!« —die Letzte Vision Yrr-Naahr'ohs (frei 'schwebender' mahrisches Glyphen-Menetekel inmitten des zerstörten Haupttempels der Karribd in Lamahria)

»Lange ist es her, dass ER bestohlen wurde. Verschwörung und Niedertracht waren die Waffen SEINER Feinde. Niemand war groß genug, wie ER alle Elemente zu beherrschen, und so fanden sich sechs, sie ihm zu rauben: Rost und Späne wurde, der IHM das Eisen neidete. Als winselnde Flaute stoh sie, die ihm die Luft missgönnte. Ins Dunkel verbannt, zu Asche zerstoßen, der nach dem Feuer trachtete. Verwelkt, die nach dem Humus griff. Der kalte Jäger aber und die tiefe Tochter achteten ihrer nicht, und stahlen, was nur IHM zustand. Doch nicht für ewig, ER schmiedet die Waffen SEINER Vergeltung, schürt Weltenbrand, facht Sturmwind an, streut SEINEN Samen aus unter SEINEN Dienern.«

—eingefügtes Blatt in einer Abschrift der Porta Aitherrica, Verfasser unbekannt, derzeit im Besitz Balphemors von Punin





Wie es dazu kam, dass Lamahria am Ende des Neunten Zeitalters vernichtet wurde, ist heute der Stoff von Legenden. Manche sagen, der Gott Effer habe die Frevler mit der Zornflut geschlagen. Manche Dämonologen munkeln von Pforten des Grauens, die, aufgerissen durch wahre Beschwörerkriege, den Kontinent zerrissen und verschlungen hätten. Wie vermessen und verblendet aber musste ein Volk sein, dass die Götter die Zornflut entfesseln, einst Efferds tödlichste Waffe gegen die Heerschaaren des Namenlosen?

»Manche Dämonenkultisten behaupten, einst sei Agrimoth Herr über alle sechs dämonischen Elemente gewesen. Verging Lamahria also, als eine Gigantin des Wassers von dort aus die Domäne ihres Feindes angriff und sich in der Endlosigkeit der Niederhöhlen verlor? Oder riss der Todeskampf jener Göttin ihre Heiligtümer und höchsten Diener mit ihr fort, und ist es deshalb Charythoroth, die bis heute offenbar von allen Dämonen die meisten Pforten des Grauens in die Welt aufstößt, um ihre alte Domäne, vielleicht gar ihr altes Wesen, ihre alte Welt, wiederzuerlangen?«
—aus Die Chroniken von Ilaris, etwa 800 BF

Zweifelloser waren die Mahre Beschwörer. Haben sie Wesen in die Welt gerufen, die ihren Untergang bedeuteten? Hat der mysteriöse Wanderer zwischen den Sphären (siehe MGS 74) den Kontinent im Licht des grünen Mondes erschüttert? Hat die rätselhafte Schicksalsmacht Heskakat am Feuer von Shaa'naas'bar (siehe MGS 65) ihren Richtspruch über die Magier von Lamahria gesprochen? Oder ging der Kontinent an einem elementaren oder dämonischen *Magnum Opus* zugrunde?

»Ihre Weisen kannten die Geheimnisse der Welten, ihre Krieger scheuten weder Drachen noch Riesen als Feind. Als sich aber die Wege der Erleuchteten von Lamahria verfinsterten und sie sich in ihrem Hochmut den Göttern gleich wählten, hielten diese Gericht. Und sie entschieden, dass, wer seinen Platz nicht kenne, keinen Platz mehr haben solle, der sein Eigen wäre. Und die Verfinsterten von Lamahria flohen und wurden hinausgeworfen in die Welt, und Lamahria selbst, das hochfahrende, versank tief im Meer der Verlorenen, dass sie es nie wieder finden.«
—aus einem alt-tulamidischen Märchen

Die legendären 'acht Hochkönige Lamahrias' fielen oder wurden in die Finstersphären gerissen, ganze Völker enturzelt. Die überlebenden Blauen Mahre selbst aber schienen von einem göttlichen oder dämonischen Fluch getroffen – so mächtig und verzehrend, dass es ihnen fortan unmöglich schien, weiterhin am Wasser zu siedeln. Interessanterweise berichten zwölfgöttliche Schriften von der dritgeborenen Tochter der ersten Menschen, *Marhyna*, deren Hintergrund enge Parallelen zum Schicksal der Mahre aufweist:

»Von Marhyna, der Dritgeborenen, weiß die Sage wenig zu berichten. Es heißt, dass sie Tausende ihrer Nachfahren überlebte und sterben sah und dass sie deren Schicksal nicht ertragen konnte. Zweimal soll sie ausgezogen sein, ihren Söhnen und Töchtern ein neues Land zu finden, aber alles, was Marhyna anfang, war zum Scheitern verurteilt. Und auch ihre Nachfahren sollen den Fluch tragen, nichts Bleibendes zu schaffen und nur aufzubauen, um einzuweißen.«
—aus Annalen des Götteralters: Aventurische Götter- und Heldensagen vom Anbeginn der Zeiten, Kaiser-Reto-Ausgabe, 981 BF

Wenn die Sage wahr ist, dass Lamahria der zweite Versuch Blauhynas war, ihrem Volk eine Heimstatt zu schaffen, dann sind die Blauen Mahre ein weiterer Beleg für den Fluch der Heimatlosigkeit, der auf den Schützlingen der Halbgöttin lasten soll.

Lamahrische Flüchtlinge begründeten in einem zentral gelegenen Gebirge eines Inselatolls südlich von Aventurin das Reich *A Tall*. Was von den einst so stolzen Blauen Mahren danach noch übrig war, floh aus den Meeren auf die höchsten Berge der verbliebenen Kontinente – nach Süden, Westen und bis zum Osten ins Eherne Schwert. Einige suchten dort – an Dämonenbaum und Dämonenzitadelle – Mittel, ihre Macht zu erhalten.

Die übrigen Völker Lamahrias zerstreuten sich über die Ozeane, und bis heute tragen die Kulturen der Rissu und Ziliten die Spuren jener Katastrophe. *Wahjad*, das Reich der Krakonier hingegen, drohte sich auszuzeichnen, als das konkurrierende Lamahria zerstört wurde. Die Aufwerfung des Boronsrads im *Borngrund* kerkerte jedoch nicht nur Übel des Neunten Zeitalters ein, es begrenzte auch das Wachstum *Wahjads*.

ECHSEN UND DIE ERSTEN MENSCHEN

Der Untergang von Lamahria und das 'Jahr der Großen Fluten' suchte damals weltweit die Küstenregionen heim. Es war eine jener großen Katastrophen der Vorzeit, die auch in den kommenden Jahrzehntausenden immer wieder die Gestalt der Welt wandelten und die Grenzen von Wasser und Land verschoben. Bevor vor etwa 36.000 Jahren Götter- und Elementarmacht des Goldenen Drachen *Pyrdacor* das Eis in Norden und Süden band, waren die Küsten, wie wir sie heute kennen, anders gestaltet. Manches, was nun festes Land ist, lag einst in der See und umgekehrt. Wo es vielleicht einst Landbrücken zu fernen Inseln oder Kontinenten gab oder welche heutigen Landmassen einst tiefer unter dem Meeresspiegel lagen, ist heute jedoch nicht mehr bekannt. Insbesondere flache Küstenregionen dürften zumindest vor der letzten aventurischen Eiszeit noch über Wasser gelegen haben, so zum Beispiel der Golf von Riva, die Küsten des nostrischen Seelandes, Teile des Lieblichen Feldes und einiger Bereiche Meridianas, die Flachküsten des Landes der Ersten Sonne oder des Golfs von Perricum.

DIE ENTDECKUNGSFAHRTEN DER ECHSEN

Auf die maritimen Völker folgten im Zehnten Zeitalter die Echsenrassen, die ebenfalls die Meere Deres bezwangen. So galten die einfachen Achaz unter anderem als Fischer, ebenso sind Hinterlassenschaften der Echsenrassen auf mehreren Kontinenten zu finden: Im Archipel von Shindrabar im Guldland sind noch heute Reste des Erbes der kobraköpfigen Shinthir, der echsischen Priesterkaste, erhalten – und auch auf den Waldinseln oder der Insel Yangustra im Südmeer gibt es Ruinen aus echsischer Zeit.

DIE KARTE DES PARINOR RESS

Bei dieser Karte handelt es sich um ein Monstrum aus Perldrachenleder, das im Aves-Tempel zu Gareth verwahrt wird. Der Brabaker Freibeuter *Parinor Ress* entdeckte sie 643 BF in einem zyklischen Gewölbe auf einer der Südmeereinseln. Die Karte blieb einige Generationen in Familienbesitz, bis sie über verschlungene Wege ins Mittelreich gelangte und von einem Nachfahren dem Tempel gestiftet wurde. Sie zeigt detailliert die Küstenlinien der nördlichen Gefilde Aventuriers und muss von einer archaischen Seefahrterschaft einer unvorstellbar lange zurückliegenden Zeit angefertigt worden sein – einer Zeit, als das Eis des Nordens noch nicht so weit nach Süden vorgerückt war. Denn auf ihr findet man unter anderem nördlich des Yetilandes sowie östlich der Insel einige weitere (heute wahrscheinlich völlig unter Eis begrabene) Landmassen, die teilweise bis zu ihrer noch ausstehenden Entdeckung vorsorglich in die heute noch bedeutende Welt-Karte aus der Reto-Zeit (datiert 7 Reto, also 982 BF) eingezeichnet wurden (siehe links).

Alten Texten und Sagen zufolge haben sich die Echsen mit hochseetauglichen Schilf- und Papyrusbooten auf die Meere gewagt. Legenden der Achaz erzählen von Südweirern, die mit Kristall-Magie ausgestattet waren, und mehreren Kriegen gegen innere und äußere Feinde, die auf dem Meer ausgetragen wurden. Besonders erwähnenswert scheint die mythische Figur *Dazs Sarari*, die nach der Zerstörung



der *Sternkundlichen Kartothek* von *Ashubaz* nicht näher benannten Feinden in den hohen Norden gefolgt war und dort angeblich im ewigen Eis verschollen ging.

Zu jener Zeit gab es vermutlich auch engen Kontakt der Echsen zu einigen maritimen Rassen, insbesondere den Ziliten und Krakoniern. Auch die Vererbung der dunklen Wassergöttin Charyb'Yyz bei den Achaz mag diesen Kontakten entstammen.

DIE ERSTEN MENSCHEN UND DAS MEER

Aus der Zeit, als das Ende des Zehnten Zeitalters nahte, stammen die ersten Spuren einiger aufstrebender Menschengruppen im östlichen Auenturien – insbesondere der Ferkinas und der heute vergessenen Summurer, der Menschen von Sumurr, die erstmals weit vor 10000 v.BF aus dem Nebel der Geschichte traten. Die Reste des Summurer-Reiches liegen heute auf dem Grund des Golfs von Perrium und im Maraskansund, wo sich zu jener Zeit noch festes Land befand. Dort stand einst auch der Thron der seherischen Riesin *Chalwen*, deren Schutz diese erste Hochkultur der Menschen genoss. An den Grenzen ihres Reiches gab es immer wieder Kriege mit den Echsenrassen, wodurch auch Summurer in Sklaverei gerieten und bis A'Tall gelangten.

Infolge ihrer hochkulturellen Blüte erreichten die Summurer bereits weit vor 9000 BF die östlichen Gestade Myranors. Ob sie vor einer Grausamkeit der herrschenden Echsenrassen flohen, schlicht von Entdeckerwillen getrieben wurden oder einer Weissagung der von ihnen verehrten seherischen Riesin folgten, liegt in urzeitlichem Dunkel – ebenso wie das Wissen, das ihnen die Überquerung des Meers der Sieben Winde ermöglichte. Möglicherweise konnte diese frühe Hochkultur nicht nur auf spätere verschollene nautische Geheimnisse, sondern auch auf die Kenntnis der legendären Trolldämme zurückgreifen.

Während den Summurren auf ihrem heimatlichen Kontinent noch einige Jahrtausende beschert waren, erlebte ihre blühende Kultur in Myranor ein jähes Ende: Vollerorts tat sich die Erde auf, große Klippen und ganze Berge erhoben sich aus dem flachen Land, Inseln sanken ins Meer, während sich andernorts ganze Länder aus den Fluten erhoben. Der Legende nach zürnten ihnen am Tag der *Finsteris* ihre Götter ob eines großen Frevels, wandten sich von den Menschen ab und ließen die Große Bucht zur leblosen Wüste Narkram (dem Meer, das in die Nacht gegangen ist) vertrocknen. Das Andenken der Menschen von Sumurr lebt heute noch in den Mythen und Völkern der myranischen Te'Summurer, Vinshina und Kersishiter fort.

Nicht wenige Summurer verschlug es zu dieser Zeit der großen Entdeckungsfahrt auch in das Inselreich A'Tall, das die Blauen Mahre nach dem Untergang von Lamahria gegründet hatten. Diese befanden sich zu dieser Zeit im Handel mit den Echsenrassen, aber auch mit den Nachkommen der maritimen Rassen, so vor allem den Ziliten und den Krakoniern von Wajahd. Die Menschenklaven bereiteten den maritimen Völkern anscheinend weniger Probleme als den nacht- und kältescheuen Echsen, zudem blieben die gefangenen Summurer

weit von ihrem Heimatreich isoliert. Nach und nach übernahmen sie in A'Tall immer mehr Aufgaben und Posten, da die Blauen Mahre zunehmend unter dem uralten Fluch von Lamahria litten und sich letztlich nur noch in Höhlen und auf den höchsten Gipfeln A'Talls aufhielten. So kam es wohl, dass das Reich von A'Tall Menschen und Maritimen gleichermaßen Heimat wurde.

Etwa zu dieser Zeit kam der größte Eroberer über das Meer, den Aventurieren niemals fürchten musste. Der Alte Drache Pyrdacor ließ seine Residenzinsel im Süden zurück, um sich die Herrschaft über die Echsenrassen zu erstreiten. Etwa um 9000 v.BF begann der Gott-

drache mit seinen drachischen und echsischen Vasallen, den echsischen Sonnen- und Herrschergöttern in einem fast tausendjährigen Krieg niederzurücken und sich selbst endgültig zum Herrscher über die Echsen aufzuschwingen, um so das Ende des Zeitalters der Echsen hinauszuzögern.

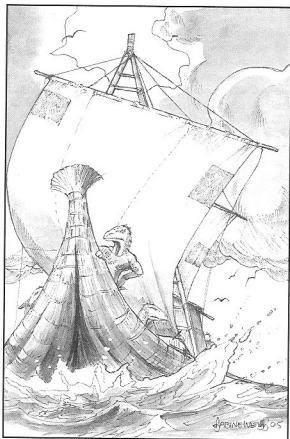
Pyrdacors Reich sollte dabei weit über den aventurischen Kontinent hinausreichen. Um sich diesem Griff zu entziehen, schuf man im Inselreich von A'Tall das *Herz des Sturms* – ein Artefakt, dessen magischer Sturm die Insel vor Pyrdacors entstehendem Reich schützen sollte. Um zu verhindern, dass der Gottdrache die Renegaten als Bedrohung empfand und sie trotz ihres Schutzes zu vernichten suchte, brachten die Mahre dem Gottdrachen regelmäßig – auch menschliche – Opfer als Tribut dar.

Noch schlimmer aber erging es dem Kernreich der Summurer, das mit Krieg überzogen wurde und dessen Bewohner in echsische Sklaverei gepresst wurden, so dass weitere Entdeckungsfahrten dieser ersten Menschen spätestens zu diesem Zeitpunkt kaum mehr stattgefunden haben dürften. Einige Summurer begaben sich allerdings einer Legende

zufolge auf die Suche nach der 'Welt in der Welt' und fanden auf einer Insel im Meer der Sieben Winde den Eingang in die Welt Tharun, womit sie ebenfalls dem Zorn Pyrdacors entkamen und vermutlich einer Vision oder Mission Chalwens gefolgt waren.

DIE MYRANISCHEN MHOLORENKRIEGE

Etwa zur Zeit der Gründung des Küsten-Vorpostens Bala Cantara begannen um 3800 v.BF mehrere amphibische Rassen aus dem Meer der Schwimmenden Insel im Güldenland unter Führung der Mholuren, sich entlang des Orismani-Flusses auszubreiten und die Uferregionen zu besetzen. In den nachfolgenden, etwa 30 Jahre andauernden *Mholurenkriegen* gelang es den 'schuppenlosen' Landbewohnern (wie Menschen oder Katzenwesen) erst nach und nach mit Hilfe der dreiaugigen 'Alten', die Mholuren und ihre Verbündeten zurückzudrängen, indem die Wasser des Flusses vergiftet wurden. Bald trieben neben Millionen toter Fische auch Zehntausende toter Mholuren und Ziliten in den Gewässern. Es heißt, dass die Wassergötter daraufhin so sehr in Zorn gerieten, dass sie die Wasser der Orismanis kochen ließen. Bestimmte düstere Kulte behaupten noch heute, die Allianzvölker hätten damals den Giganten Orismani selbst getötet.





WEITERE VORZEITLICHE MEEREXPEDITIONEN

Auch Rassen, die heute keine Seefahrt oder Luftfahrt mehr kennen, bezwangen einst die endlosen Weiten zwischen den Kontinenten. Von den Zyklopen weiß man, dass sie einst ein Schiff aus Eisen und Gold schmiedeten, um ihre verloren geglaubten Brüder, die Monaden, zu suchen.

Die Trolle vom Stamm der *Tarpasch* (‘die Taumelschreiter, die dem Ruf folgen’) scheinen bis heute eine eigentümliche Affinität zu allen großen Wasseroberflächen zu haben. Ihre Legenden künden auffällig oft von Begegnungen mit Neckern, Nixen und Meer-menschen. Als größter ihrer Helden gilt der Troll *Straumpff*, der bei einer seiner Überfahrten ins Riesland eine Seeschlange mit bloßen Händen erwürgt haben soll. Auf magischen Pfaden haben die Trolle dagegen wahrscheinlich einst den Süden des fernen Güldenlands erreicht.

Auch die *Hochelfen* erforschten in ihrer Blütezeit neugierig die Welt. Von ihrer Stadt *Tie'Shianna* brachen sie ab 4500 v.BF auf und sandten Expeditionen über und durch See und Luft nach Riesland und ins Güldenland. Hierbei brachten sie Pflanzen und Artefakte für ihre prächtigen Städte mit und hinterließen in der Ferne ihre Spuren. Einige ihrer Zauberschiffe kehrten jedoch nie zurück und mögen die Jahrtausende schlummernd überstanden haben. Besondere Furcht, aber auch Zorn riefen die Elfen bei den Blauen Mahren hervor, die die ‘magische Mondkraft’ des Lichtvolks spürten und in steter Feindschaft zu den Elfen lebten. Als entrückt gelten bis heute die *Inseln im Nebel*, die einst Rückzugsort der Herrscher von *Tie'Shianna* waren und in denen ‘Lebende Bilder’ an speziellen Orten von Geschichten und Legenden erzählen.

Die Schwarzelfe *Pardona* begann ab etwa 3900 v.BF, auf dem Grund von Iffrns Ozean untermeerische Städte zu bauen. Neben der Furcht vor dem göttlichem Zorn des Pyrdacor war ihr Beweggrund die Suche nach den legendären Dunklen Türmen der Schwarzen Mahre und deren Zaubermacht, die diese auf dem Meeresgrund zurückgelassen hatten. So stieß Pardonas Volk, die Nachtalben, am Grund der eisigen See auf enorme Enduriumvorkommen, die noch heute beträchtlich ergiebiger sind als jene auf Maraskan.

FEUER UND STURM DES ZWEITEN DRACHENKRIEGS

Während in Myranor um 8000 v.BF die ersten Sippen und Stämme des dortigen Menschengolfs ihre Ursprunginsel *Era'Sumu* verließen, um in den Ländern jenseits des Wassers – also auf dem Festland *Thaasumu* (*Thae'Sumu*) – zu siedeln, tauchten vermutlich etwa 8000 bis 4000 v. BF im Süden Aventuriens die ersten Waldmenschen auf – wobei noch heute unklar ist, ob diese vom Kontinent selbst stammten oder über die südlichen Meere und Inseln eingewandert waren. Vieles spricht dafür, dass sie direkte Nachfahren der verschollenen Sumurrer waren. Von den fremdartigen Katzenwesen, die zu dieser Zeit nach Südaventurien zurückkehrten, muss man annehmen, dass sie aus *Uthuria* kamen und über das Südmere an die Gestade des Kontinents gelangten. So entdeckte während der Rohalszeit eine alananische Expedition im Dschungel und Hunderte Meilen von jedem Meer entfernt ein ‘Schiffswrack’ – von einem Druiden auf über 7.000 Jahre alt datiert – mit uralten Planken aus einem unbekannten, goldfarbenen, metallisch-harten Holz und mit Masten, die wie Beine seitlich abwärts aus dem Rumpf ragten.

Nicht erst seit dem Untergang von *Lamahria* und den dunklen Riten der Echsenkultisten gilt jene Entität, die heute als die Erzdämonin *Charyptoroth* bekannt ist, als dunkle Herrin über das Meer. Im besonderen Maße rückten ihre Macht und ihre derischen Kulte vor 3000 v.BF wieder ins Bewusstsein der Geschichte. Damals offenbarte sich der von *Praios* gesandte Greif *Obaran* einem dunkelhäutigen

Menschengolfs – den Vorfahren der *Utulus* – auf den Inseln des Südkontinents *Uthuria*. In Menschengestalt lehrte er sie die Gesetze des *Praios*, doch eroberte bald die jungen Menschenfrau *Lutu* sein Herz. Es ist nicht bekannt, ob *Lutu* selbst mit dunklen Mächten vom Meeresgrund im Bunde war – doch als *Obaran* seinen göttlichen Auftrag vergessen hatte, gerieten die *Utulus*-Vorfahren in die verführerischen Fänge und dunklen Unterwasserkerker der ‘Nachtsschwarzen Herrin’ *Charyptoroth*. Der Greif in Menschengestalt, gestraft von seinem himmlischen Gott, führte dem Märchen nach einem Großteil seines Volkes mit einer Trommel aus den unterseischen Dämonenreichen und setzte mit ihnen zu den *Waldinseln* *Aventuriens* über, die ihre neue Heimat sein sollten. Seither sahen sich die *Utulus* als Wächter des Südmere, die den Glauben an das Licht in ihrem ‘Sonnenreich’ hochhielten und wider die dunklen Kräfte standen, die zu dieser Zeit im Meer wieder an Macht gewannen. (S. 183 A).

Etwa drei Jahrhunderte später, um 2700 v.BF, begannen offenbar die *Krakonier* von *Wahjad*, mit einer gigantischen Unterwasserarmada in die Tiefsee des Südmere vorzudringen, um dort einen heute unbekannten Feind zu bekämpfen. Legenden sprechen von der *Schlacht der Dunkelheit*, in der für viele Tage die Tiefen des Südmere von gewaltigen Feuern und Lichtern erhellt wurden und unzählige *Krakonier* für immer auf dem Meeresgrund blieben. Zu vermuten ist, dass auch dieses Ereignis zu jenen gezählt werden muss, die die Macht *Charyptoroths* (von den *Krakoniern* als Göttin *Gal'k'zuul* anbetet) im Südmere bis hin nach *Uthuria* stärken und ausweiten sollte, jedoch im wahrsten Sinne auf elementaren Widerstand traf. Aus heutiger Sicht betrachtet mögen aber auch diese Großereignisse nur Verbots des kommenden, endgültigen Falls *Pyrdacors* gewesen sein. Denn schließlich, so heißt es, wandten sich die Götter selbst gegen den Goldenen Drachen, als um 2300 v.BF dessen elementarer Krieg die Insel *Maraskan* vom Festland trennte und der Thron der *Riesin* *Chalwen* im Meer des Golfs von *Perricum* oder des *Maraskan-Sundes* versank. Nicht nur das Reich von *Sumurr* ging dort im Zorn und Sog der Elemente unter, auch ebsische Stätten und Tempel wurden in die Tiefe der See gerissen, wo noch heute *Hummerier* einem geheimen Plan zu folgen scheinen und nach Versenkungen wühlen. Unter der Führung des Hohen Drachen *Famerlor* brach um 2260 v.BF der *Zweite Drachenkrieg* über *Aventurien* herein und verwüstete in den folgenden Jahrhunderten den Kontinent. Chaos und Vernichtung suchten die halbe Hemisphäre heim und erschütterten Meere, Inseln und Küstenstädte von *Südaventurien* über *Myranor* bis nach *Uthuria*. In den Meeresböden der Welt brachen Spalten auf, verschlangen ganze Meeresvölker oder spuckten heißes Magma aus, aus dem neue Inseln und Atolle entstanden. Die Schwimmenden Gärten von *Yash'hualay* wurden von Orkanen fortgerissen, und bei den *Zyklopeninseln* versanken Dutzende Inseln durch Vulkaneruptionen in die Tiefe, als die Echsen den einäugigen Riesen Waffen gegen ihre Feinde abringen wollten. Viele der *Hochelfen* flohen vor dem Zwist der Drachen auf die *Inseln im Nebel* und ließen nur noch wenige ihrer Zauberschiffe für Nachzügler zurück. Das Inselreich *At'all* wurde zerstört, das als schützende *Herz des Sturms* in magischen Orkanen zersplitterte und

DIE ERSTE BEDEUTENDE SEESCHLACHT DER MENSCHEN

In einer von mehreren Expansionswellen dehnten um 3150 v.BF die Menschen den Herrschaftsanspruch des myranischen Imperiums unter der *Thearchin* *Ganyamy* auf die Reiche der katzenähnlichen *Amanaur* aus. Um 2950 v.BF gelang es schließlich *Myr-Mekarion II.*, die letzten *Amanaur* zu unterwerfen, den Archipel von *Shindrabar* zu erobern und dort die Herrschaft der kobraköpfigen *Shindra* endgültig zu brechen. Dabei verwendete das Imperium zum ersten Mal eine Flotte, die diese Bezeichnung auch verdiente. Ein Gedenkstein in *Balan Cantara* erinnert an die *Seeschlacht von Sindaria Magna* im Jahre 2948 v.BF, obwohl *Sindaria Magna* nie lokalisiert werden konnte.



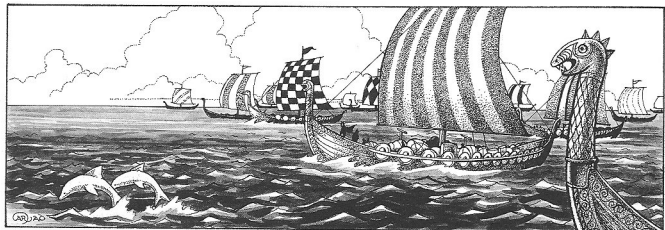
die Insel in Folge der magischen Kettenreaktion auseinanderbrach und versank. Die Mahre auf der Insel starben, doch ein Teil ihrer Sklaven, durchaus mit eigener Kultur behaftet, floh angeblich mit den Bruchstücken des *Hers des Sturms*. Die Überlebenden gründeten eine Siedlung, wo heute die Ruinen Altafas stehen, und siedelten teilweise in Aventurien, wo sie später mit den Kemi, den Wudu und den Tulamiden verschmelzen sollten.

Erst um 2100 v.BF endete der epochale Kampf mit dem Sieg Famerlors und seiner Alliierten über Pyrdacor. Unter der geballten Macht der streitenden Alveraniare verging schließlich das Echsenreich von Zee Tha, und mit ihm ein Großteil seiner Echsenvölker.

DIE LETZTE ÜBERLEBENDE VON A'TALL

Domaris, eine Führerin und Magierin ihres Volkes, versetzte sich beim Untergang von A'Tall in einen Zauberschlaf – vielleicht in der Hoffnung, dereinst das Reich wieder aus dem Meeresgrund zu erheben. Tatsächlich wurde Domaris 3.000 Jahre später bei einem Seebeben im Jahr 999 BF wieder aus ihren Schlaf geweckt. Jedoch strandete sie ohne Erinnerung in Aventurien und nannte sich fortan *Domaris von A'Tall*. Geplagt von Visionen aus ihrer alten Heimat versucht sie bis heute, ihre Vergangenheit zu ergründen.

ΑΒΕΝΤΥΡΙΕΠ – ΕΙΠΕ ΜΥΡΑΝΙΣΧΕ ΕΠΤΕΔΕΚΤΥΠΗ



Viele der Ereignisse während des *Zweiten Drachenkriegs* und in den nachfolgenden Jahrhunderten liegen heute im Dunkel der Geschichte, und es scheint fast, dass sich die Völker verschiedener Kontinente nur noch vereinzelt auf das Meer wagten: Flotten waren vernichtet, Wissen war verloren gegangen, und der unerschütterliche Eindruck höherer Mächte, die das Gesicht der Welt wandeln, muss sehr präsent gewesen sein. Immerhin bildete sich 1949 v.BF im Güldenland das Zweite Imperium unter der Führung der Häuser *Aphirdanos* (aus der Stadt Sidor Corabis) und *Charybalis* (aus Balan Cantara). Die Charybalis waren seit Jahrhunderten die 'Dynastie der Imperialen Marine', sehr einflussreich und eng mit dem Kult der *Charypta* verknüpft. Sie trieben auch die neue Expansion an den Küsten voran, offenbar nicht zuletzt getrieben von charyptiden Einfüsterungen.

Derweil errichteten in Aventurien die Urtulamiden ihre ersten Städte, hatten jedoch anfangs keine Ambitionen, die See zu erforschen. Der zauberkraftige *Bastrabun* im *Rashtul* kämpfte mit harter Hand gegen die letzten echsischen Feinde und begann im Jahr 1762 v.BF mit der Errichtung eines mächtvollen Bannkreises, der die verhassten Echsen aus den Tulamidenden ausschließen sollte. Unter seinem Befehl wurde den letzten Echsenwesen vom Mhanadi, Ongalo und Thalusin die große menschenleere Insel im Osten als geschützte Siedlung zugewiesen und das Gebot erlassen, dass künftig kein Tulamide die Insel mehr betreten dürfe – ja, es heißt, dass Bastrabun die Schifffahrt ursprünglich ganz verboten habe. So zogen die Achaz, Krakonier und Marus aus Yash Hualays (dem späteren Khunchom) über das Meer zu ihrer neuen Heimat, die den Namen Marustan erhielt (das heutige Maraskan). Hunderte Jahre lang sollte die Expansion der Tulamiden ausschließlich zu Land stattfinden, und man beschränkte sich auf die Küstenschifffahrt, um Handel zu treiben. Die ersten Schiffe stammten wahrscheinlich noch von den Echsen und befuhren bereits zu Bastrabuns Zeiten die südlichen und östlichen Gewässer.

DIE ÜBERFAHRT DER HJALDINGER

Nach einem Überfall im Jahre 1665 v.BF der im Norden des Güldenlands beheimateten seefahrenden Hjalddinger (von ihren sero-

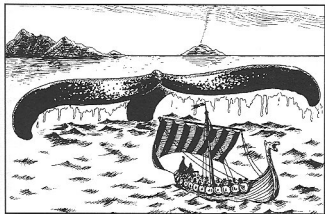
vischen Häfen aus auf den imperialen Nordhafen Trivina) sammelte das Imperium dort selbst eine Flotte, um sich der hjalddingschen Piraterie zu erwehren. Bei den serovischen Inseln kam es über die nächsten Jahre zu heftigen Seegefechten, die zunächst meist für die Hjalddinger siegreich ausgingen. Doch das Haus Charybalis ließ – trotz heftigen Widerstands im Imperialen Senat – in der Stadt Balan Mayek Tausende von gefangenen Hjalddingern Charypta opfern und erschuf damit ein großes Unheiligtum dieser düsteren Gottheit. Schließlich konnten um 1650 v.BF die Inseln der Hjalddinger dauerhaft besetzt werden. Im Jahr 1627 v.BF wurde schließlich in einem Angriff zu Land und zur See das Reich der Hjalddinger unter schweren Verlusten genommen. Einigen Hjalddingern gelang die Flucht, viele wurden erschlagen, in die Sklaverei geführt oder der Charypta in Balan Mayek geopfert.

Als die feindliche Armee schließlich vor Hjalddingsholm stand, der letzten Bastion des Seefahrervolks, fassten die Hjalddinger einen folgenreichen Entschluss: Sie verbrannten Häuser und Höfe, bemannten alle verfügbaren Schiffe und stachen unter Führung der sagenumwobenen *Jurga Tjalfdottir* gen Osten in unbekannte Gewässer in See. Bald schon machten den Flüchtlingen Hunger, Durst und Krankheit zu schaffen. Auch das ungnädige Meer stellte sich ihnen entgegen. In schweren Stürmen wurden Schiffe von der Flotte getrennt, einige versanken in wütenden Unwettern. In höchster Not jedoch trafen die Hjalddinger auf mehrere große Wale, angeführt von einem riesigen weißen Pottwal, der sich ihnen als *Suafnir* zu erkennen gab und sie zu einer steilen Felseninsel, dem *Hoffnungseiland*, geleitete. Dort fanden die Flüchtlinge frisches Wasser und Nahrung, woraufhin sie dem Weißen Wal ihre ewige und unverbrüchliche Treue schworen. Doch neue Mühen zehrten an Leib und Seele. Als ihre Hoffnung neuerlich schwinden wollte, wies ihnen der Gottval den Weg zu einer weitaus größeren Insel. Wie das *Jurga-Lied* berichtet, war sie gesegnet mit grünen Wiesen und blühenden Obstbäumen, zwischen denen Wild und allerlei unbekannte Tiere unversehrten – das *Suafnirland*. Hier fand Jurga der Legende nach einen weißgoldenen Tempel, in dem ihr auch das Schicksal ihres Volkes enthüllt wurde: Die Hjalddinger – die Vorfahren der heutigen Thorwaler – seien vom Weißen Wal



auserwählt, um ihm dereinst im letzten Gefecht gegen die titanische Seeschlange *Hranngr* beizustehen.

Im Winter 1626 v.BF schließlich landeten die letzten verbliebenen Schiffe nach monatelanger Irrfahrt an der verschneiten Nordküste Aventuriens. Ihre erste Siedlung nannten sie Olafdorf (das heutige Olport) – und hatten damit die vermutlich erste güttenländische Besiedlung Aventuriens durch Menschen begonnen.



DIE ÜBERFAHRT DER HEXATÉER

Im Jahr 1559 v.BF wurde der Flottenhafen Usuzurepols als südlichste Siedlung des myranischen Imperiums gegründet, um von hier aus Fahrten des südlichen Seehandelsvolks der Kerrishiter unterbinden zu können. Da die Kerrishiter sich selbst in einer Phase des Niedergangs befanden, konnte durch Diplomatie und Drohungen der Archipel von Talaminas um 1550 v.BF schließlich wieder dem Imperium einverleibt werden.

Die Expansionen des Imperiums führten jedoch zu vielen Unzufriedenheiten im eigenen Reich, so auch zu der etwa zweihundert Jahre zuvor gegründeten *Sekte der Hexatéer*, für die es nur sechs wahre Gottheiten gab (darunter Effard, den späteren Effird). Durch eine Vision eines flammend gleißenden Falken wurde im Jahr 1495 v.BF ein Priester des 'Götterkönigs' Brajanos dazu angehalten, die Hexatéer und weitere Widerständler und Unzufriedene zu sammeln, um im Osten jenseits des Meeres eine neue Heimatstadt der Gläubigen zu gründen. Dieser Bewegung wurde von imperialer Seite wenig Widerstand entgegengesetzt, hoffte man doch, die Schismatiker ein für allemal loszuwerden.

Wann genau die Sektierer gen Osten aufbrachen und was ihnen auf dieser Reise widerfuhr, ist unbekannt. Liebfeldische Mythen erzählen, dass am 7. Praios 1492 v.BF der 'Heilige Horas' als Göttergesandter den Bewohnern des Lieblichen Feldes auf dem Rücken eines goldenen Adlers sitzend erschien und dort den aventurischen Boden betrat, wo heute die Stadt Horasia steht. Der Horas gilt bis heute als erster Kaiser des späteren Bosparanischen Reiches. Tatsächlich ist zu vermuten, dass die Ankunft der güttenländischen Flüchtlinge hier mythisch verbrämt wurde, wenngleich diese erst im Jahr 1482 v.BF ihren Fuß auf Aventurien setzten (während die Flotte im myranischen Dorinthalpols als 'verschollen' abgehakt wurde). Nach Begegnungen mit den im heutigen – Lieblichen Feld lebenden Ehsenwesen und ihren Kulte kam es bei einigen Siedlern zur Wiederbelebung der Verehrung Charyptoroths, die schon lange in Myranor als Göttin Charypta verehrt worden war.

DIE EXPEDITIONEN DER TULAMIDEN

Um 1500 v.BF hatte sich das Großsultanat Elem größtenteils unabhängig vom Kunchomer Tulamidenreich gemacht, das damals insbesondere durch das Reich der Magiermogule bedroht worden war. Als schließlich das Reich der südlichen lebenden Kemi in seiner zweiten Blüte vom Kernland auf der alemtischen Halbinsel teils bis zum Jalob reichte, wurde das Elemtische Großreich Ausgangspunkt für die

DER FLUCH DES FLUSSVATERS

Von ihren hjaldingschen Vorfahren im Norden Aventuriens ahnten die südlichen Hexatéer nichts. Dort hatte die tapfere *Jurala Hugdomsdotter* bei ihren Entdeckungsfahrten um 1300 v.BF das Delta des Großen Flusses (beim heutigen Havena) entdeckt. In der Hoffnung, fruchtbares Siedlungsland erschlossen zu haben, schickte sie sich an, flussaufwärts zu rudern. Doch bereits in der Flussmündung erschien den Hjaldingern der Legende nach der Flussvater und untersagte Juralas Sippe voller Zorn, den Fluss zu befahren oder an seinem Ufer zu siedeln. Womit Jurala seinen Zorn erregte, weiß allerdings heute niemand mehr zu sagen. Enttäuscht wandten sich die Hjaldinge nach Norden zurück. Für die eisigen Wogen des Nordens waren ihre Drachenschiffe allerdings bestens geeignet, und sie sollten in den folgenden Jahrhunderten die einzigen Seefahrer in Ifirns Ozean sein.

In der Tat kam es in den letzten zweitausend Jahren immer wieder zu Zwischenfällen, wenn Thorwaler (die Nachfahren der Hjaldingen) den Großen Fluss befahren wollten. Manchmal blieb nur der Wind aus oder eine mächtige Stimme ängstigte die Seefahrer. Aber auch von Flusswellen, die die Schiffe zerschmetterten oder Seeculte in die Tiefe rissen, hat man schon gehört. Jeder Thorwaler weiß, dass der mächtige Fluch des Flussvaters die Nachfahren von Jurala bis heute trifft – und stets herrscht die Angst, einen 'verfluchten Nachfahren Juralas' an Bord zu haben. So ist es schon vorgekommen, dass bei großen Widrigkeiten ein Mannschaftsmitglied als Stündenbock ausgerekordet und – zur Besänftigung des Flussvaters – kurzerhand über Bord geworfen wurde.

stetige maritime Erschließung von Aventuriens Süden. Elem verfügte in jenen Tagen insbesondere durch Kontakte zum Unterwasserreich Wahjad schon bald über eine beachtliche Flotte und erstaunliche Kenntnisse in See- und gar Unterwasserfahrt. Etwa 1400 v.BF, zur Herrschaftszeit des Khunchomer Sultans *Waddif al-Yarush*, sind erstmals tulamidische Seefahrer an den Küsten des Perlenmeeres belegt: Alte Schriftrollen erwähnen "elemitische Zedrakkenflotten mit den Schätzen aus Mirham". 1324 v.BF schließlich gelang es dem ersten Diamantenen Sultan *Sulman al-Nasori*, wieder die Oberhoheit über Elem und seine Emirate im Süden zu erlangen. Gleichzeitig wurde auch die Schifffahrt von den Tulamiden weiter vorangetrieben.

Es ist wahrscheinlich, dass es spätestens ab 1200 v.BF zaubermächtigen tulamidischen Seefahrern gelang – von Wasser- und Luftschiffen geleitet –, Maraskan zu umsegeln und die Küsten Rieslands zu erreichen und erste Kolonien zu gründen. Obwohl in alten Schriften die Namen exotischer Orte wie Sharintar, Unlon und Ribukan auftauchen, so ist dennoch ungewiss, welche unbekannten Gebiete damals furchtlose Entdecker und Abenteuer tatsächlich auf ihren Booten erreicht haben mögen – wenngleich in den Archiven der Schifffahrtsschule von Khunchom alte Karten aus dem Riesland liegen, auf denen Orte wie eben Ribukan oder Rakshazastan verzeichnet sind.

Um die erste vorbosparanische Jahrtausendwende drangen Zedrakken weiter südlich vor: Die Seefahrer des Diamantenen Sultanats glaubten, einem tulamidischen Schöpfungsmärchen folgend, an ein Inneres und Äußeres Meer. Das Perlenmeer wäre demzufolge von einem Landring umgeben, dessen Westen das Land der Ersten Sonne ist. Möglicherweise beruhte diese Vorstellung auf uralten Berichten über das Riesland, die Feuerinseln und vielleicht sogar den legendären Südkontinent Utharia.

Verheerend wirkte sich um 1000 v.BF ein Vulkanausbruch weit draußen im Charyptischen Meer aus. Bei diesem wurde eine der größeren Waldinseln – vielleicht das legendäre Adamantenland – zerstört, und die vier kleinen Inseln Sorak, Kossike, Pekladi und Bilku entstanden. Die durch die Katastrophe ausgelöste Flutwelle soll noch in Mirham und Thalusa zu spüren gewesen sein. Irgendwann zwischen 1000



und 900 v. BF erreichten tulamidische Zedrakkenfahrer die Wäldinsel Souram und Al'Toum (Altoum), wo sie auch den Tempel Al'Taia gründeten und die Tempelstadt und Dämonenhöhle *As-Shabija al-Charyptador* (beim heutigen Charypso) entdeckten.

DIE ERRICHTUNG DES EFFERDWALLS

Erst wieder im Jahre 1145 v. BF hatte man in Myranor von maritimen Rassen Berichte über eine 'imperiale Kolonie' mit großen Helden jenseits des Ostmeeres erhalten. Als erste Küstenexpeditionen eine Hjalldinger-Kolonie im Norden des Ostkontinents bezugeten, wurden die Ansprüche des Imperiums gesamt-derisch und die Ansprüche des Hauses Charybalis auf den Thearchen-Thron immer lauter. Kurze Zeit später war das Siedlungsgebiet der Flüchtlinge kampflös als *Horasiat Yaqiuro* vom Imperium annektiert worden.

In den folgenden Jahrhunderten gelangten auch viele myranische Sträflinge über den Ozean. Nach der Ausbreitung der Charyptoroth-Vererhung unter den Neusiedlern entstand um 1000 v. BF eine Kultstätte der Charypta auf den Inseln von H'Rangor in der Phacadi-Mündung, um die aufblühende Seefahrt zwischen den Kontinenten zu fördern. Die Opferungen an Charypta in Balan Mayck und H'Rangor erreichten in den folgenden Jahrzehnten einen blutigen

Hohepunkt. Mit der Gründung der Hauptstadt Bosparan im Jahr 991 v. BF war der Grundstein für ein kommendes Reich gelegt.

Nur wenige Jahre danach entdeckte eine Küstenexpedition des Horasati die Siedlungen der Hjalldinger. Nach ersten kleinen Scharmützeln bewaffneten die Hjalldinger in ihrer Furcht vor einem erneuten Feldzug des Imperiums ihre Schiffe und Höfe. Tatsächlich wurde sogar noch im myranischen Trivina eine Flotte ausgerüstet, um das Exil der Hjalldinger auf Aventurien zu erobern. Doch dazu sollte es nicht mehr kommen. Um 950 v. BF hatte sich zwischen Myranor und Aventurien im Meer der Sieben Winde – und offenbar auf direkten göttlichen Einfluss – der gigantische *Efferdwall* aus den Fluten des Ozeans erhoben. Viele myranische Schiffe, arkane Konstrukte und Tempelflöße gingen seitdem bei dem Versuch verloren, den Wall zu überwinden, einige von ihnen sollen noch immer als Mahnmahl in ewigen Strudeln und hinter wirbelnden Wasserwänden gefangen sein. Nachdem allerlei (Efferd gefällige) Meereskreaturen mehrere Jahre lang Küsten und Flüsse unsicher gemacht und auch den Handel nahezu zum Erliegen gebracht hatten (was Hungersnöte und Aufstände in einzelnen Horasiaten nach sich zog), verlor das Haus Charybalis nahezu jeglichen Einfluss auf die imperiale Politik. Und auch der Kontakt zwischen dem myranischen Imperium im Göländland und der Ostkolonie auf Aventurien war seitdem vollständig abgebrochen.

DIE ZEIT DER ENTDECKER

DIE ADMIRALE SANIN

Nach der Entdeckung der Hjalldinger begannen die Bosparaner vorsichtig weitere Küstenfahrten in den Norden – denn lange Zeit war man der Ansicht gewesen, dass nicht weit hinter den Windhagbergen der Rand der Welt gähnen würde. 880 v. BF wurde Admiral *Sanin der Ältere von Belen-Horas* zum Admiral der Seestreitkräfte ernannt, um die ehrgeizigen Expansionspläne des jungen Kaisers zu verwirklichen. Mit drei kleinen Ruderseglern brach er nach Norden auf und entdeckte zunächst das Mündungsdelta des Großen Flusses, dem er diesen wenig beeindruckenden, aber einprägsamen Namen gab. Von 875 bis 874 v. BF kommandierte Admiral Sanin die Kaiserliche Flotte bei der Eroberung der neu entdeckten Zyklopeninseln. Die blutigen Feldzüge gegen die einäugigen Riesen fanden ein jähes Ende, als 871 v. BF der Amran Kutaki ausbrach und die Flotte bis auf ein einziges Schiff im Feuerregen zugrunde ging. Einige Fischer der Zyklopeninseln berichteten von einer gewaltigen Schildkröte, einem Wal oder einem anderen Ungetüm, das die Insel Phckhanos auf seinem Rücken getragen habe und wohl durch den Ausbruch des Vulkans geweckt wurde und mitsamt der Insel verschwand.

Sanins weitere Erkundungsfahrten – nach Süden (bis zur Mündung des Mysos beim heutigen Brabak) und gen Norden (detailliert in *Großer Fluss 10/11* beschrieben) – führten ihn bis zum Jahr 868 v. BF bis nach Tjorwald (dem heutigen Thorwal) an der Mündung des Bodir, wo die Nachkommen der Hjalldinger lebten. Von seiner Fahrt, die ihn weiter nach Norden führte, kehrte er nicht wieder. Ob seine Flotte auf der Höhe von Prem oder weiter nördlich von Thorwalern aufgebracht wurde oder in Sturm und Eis sank, geht auch nicht aus seinem Logbuch hervor, das Jahrzehnte später von einem Krämer in Havena erstanden wurde.

Admiral Sanins Sohn, *Sanin der Jüngere*, übernahm kurz nach dem Tod seines Vaters das Kommando über die legendäre *Thireme Horaschwalbe* und segelte nordwärts, um das Schicksal seines Vaters zu klären. 865 v. BF gelangte er bis in den Golf von Riva, wo er als erster göldenländischer Einwanderer von Treib- und Küsteneis sowie "anmutig bunten Nachtluchtern" berichtete. Ungefähr 860 v. BF brach er zu einer zweiten Expedition um das Süd-Kap auf, musste aber wegen anhaltender Stürme im Südmere wieder umkehren. Bereits bestehende Siedlungsplätze der Bosparaner wurden daraufhin aufgegeben. Diese Südmüsung am Kap der Stürme vorbei durch die Straße von Altoum (heute Straße von Sylla) gelang schließlich *Sanin III.* im

DAS SCHICKSAL DER SHILA VON ZORGAN

»Damals lebten in Zorgan zwei Schwestern, Shila und Shahane, kühne Freibeuterinnen, die gegen die Flotten des Sultanats stritten. Nach vielen Erfolgen versiperte eine übermächtige Zedrakkenflotte den Maraskans und damit den Schiffen der Korsarinnen den Rückweg nach Zorgan. Die Schwestern trennten sich: Shila umrundete die unbekannte Insel Maraskan im Osten – eine Fahrt, von der sie nie zurückkehrte.«
— aus der *Legende um die Gründung Syllas*

Etwas im Jahre 800 v. BF wurde von versprengten Korsarinnen aranischer Herkunft an der strategisch wichtigen Straße von Altoum eine Siedlung namens Shila (das heutige Sylla) gegründet – märchenhaft 'belegt' durch die *Sage von Shila und Shahane*. Ein Traum und ein Kampf gegen eine Seeschlange hatten der Legende nach Shahane an diesen Ort geführt. Das Schicksal ihrer Schwester aber blieb auch in der Sage ungeklärt. Die Bewohner dieses Ortes nannten sich fortan Sagi Shila. Ganz wie das aranishe Mut-

terland vermochte die kleine Hafenstadt lange Zeit geschickt den Gegensatz zwischen Kaisern und Sultanen zum eigenen Nutzen auszuspielen.

Während des Exodus von maraskanischen Gläubigen während der Borbarad-Invasion verließen allerdings im *Boron 1017 BF* rund 2.000 Bewohner Maraskans unter der Führung von je zweieunddreißig Priestern und Meuchlern von Tuzak aus in kleinen Booten die Insel. Die Flüchtlinge unter der Führung des Meuchlers *Endijian von Tuzak* nannten sich bisweilen 'Heimkehrer', manchmal auch 'Kinder Shilas', und beriefen sich auf die legendäre *Shila von Zorgan*, die vor 1.800 Jahren auf Maraskan gestrandet war. Die Boote mit den Flüchtlingen landeten in Zorgan an der aranischen Küste, und sie sprachen davon, "in das Land unserer Vorfürter zurückzukehren". Die Maraskaner zogen schließlich weiter ins Landesinnere, um am Fuße des Raschtulswalls Asboran zu gründen – eine Stadt der Frommen und der Mörder und größtes Geheimnis des verstreuten Volkes.



Während der Herrschaft *Senebs II.* und des Regentenrates waren die Dienste des Admirals wenig gefragt. In dieser Zeit war er im Sold der *Cayserlich Adventüririschen Compagnie* (Bethnau) unterwegs, um die See- und Handelswege nach Thalusion, Aranien und Mhanadistan zu erkunden. Von Kaiserin *Asmodena* wurde er mit der Erstellung eines *Großen aventurierrischen Atlas* beauftragt. Während der Expedition *19–802* *zBf* kartographierte die Flotte des alten Seebären die Küstenlinien bis zur Bernsteinbucht und an der Ostküste bis zu den Beinleinker Bergen. Sein Werk *Neue Kunde und getreulich Bericht von allen Völkern und Ländereien von Ifrims Ozean bis zu den Inseln der Feuerberge* wollte er mit der endgültigen Umseglung Aventuriens im Nordosten vollenden. Auf seiner Fahrt soll es Sanin III. gelungen sein, den ersten Grünwald mit Speeren von einem Schiff aus zu erlegen, womit er die Tradition des Walfanges begründete.

Während die Bosparaner Aventurien erkundeten, blieben auch die Thorwaler nicht untätig. Die Jahrhunderte des Überlebenskampfes hatten sie gelehrt, sich das Notwendigste notfalls auch mit Gewalt zu nehmen – und schließlich drangen sie zu ihren Feinden, den Bosparanern im Süden, vor. An einem kühlen Phex-Morgen des Jahres 799 v.BF erschienen drei Drachenschiffe vor dem kleinen horasischen Städtchen Grangor – der erste historisch belegte Raubzug der Nordleute. Als sie drei Tage später wieder verließen, waren von der erstmals prächtigen Stadt nur noch rauchende Trümmer geblieben. Allerdings geht auch die heute fast vergessene Legende um, dass der Ort – einst als H'Rangor das größte Charpta-Kultzentrum der Gildenländer in Aventurien – nicht nur wegen der reichen Beute vernichtet worden war.

Die Entdeckungsreisen der Admiräle Sanin der Ältere, Sanin der Jüngere und Sanin III.

die Seeräuber die zahlenmäßig hundertfach überlegenen Zyklopär fügsam, und der in Rethis herrschende Piratenkapitän nannte sich 'Sec-Kuning' – ein Titel, der dem Monarchen von Rethis bis heute geblieben ist.

DER STERN VON SELEM



DIE SCHWIMMENDEN STÄDTE DES FRAN-HORAS

Geprägt von Gigantomanie und der Unbedeutsamkeit von Menschenleben, brachte die Herrschaft des Kaisers *Fran-Horas* ab 590 v.BF auch einige der gewaltigsten Schiffskonstruktionen der Geschichte mit sich. Die *Fran-Horas*-Zeit und die Dunklen Zeiten bildeten einen Höhepunkt der klassischen Galeeren, vor allem im Hinblick auf Verbreitung und schiere Größe: Tausende von Sklaven ruderten gigantische Festungsschiffe unter unmenschlichsten Bedingungen und wurden in Seeschlachten von den sinkenden Riesen mit in die Tiefe gerissen.

Jene schwimmenden Giganten werden von den Historikern heute zumeist unter den verfälschenden Begriffen *Schwimmende Städte* oder *Okteren* zusammengefasst. Gerade letztere hat es – zumindest als Galeeren mit acht Ruderreihen – vermutlich nie gegeben, und sie entstammen wirren Sagen aus den Dunklen Zeiten.

Tatsächlich handelte es sich wohl um 80 bis 100 Schritt lange Quadriremen und wenige Quinquernen, dennoch wahre Meisterwerke der Galeerenbaukunst und die am meisten gefürchteten Kriegsschiffe jener Zeit. Man weiß aber auch von wenigen gewaltigen Trimaranen, deren Ausleger nach Art von Biremen und Trimren gebaut waren und deren Aufbauarten tatsächlich den Eindruck einer schwimmenden Festung oder Stadt erweckten. Daneben existierten mehrere so genannte *Trabanten*, die eigentlichen schwimmenden Städte: riesige Konstruktionen, die als eine Art mobile Häfen der Okteren in deren jeweiligen Einsatzgebieten dienten, da die Festungsgaleeren für die meisten Häfen Aventuriens schlicht zu groß waren. Gebaut wurden die Okteren und Trabanten in *Calruna*, einer gewaltigen schwimmenden Werft vor Kuslik, die während der Dunklen Zeiten zerstört wurde. Ganze Wälder wurden auf Befehl *Fran-Horas* nur für die Errichtung dieser Riesen gefällt.

Bekannte Okteren waren die Kriegsquadriremen *Aguaduron* (verschollen 564 v. BF) und *Ghurenia* (546 v. BF) gestrandet an einer Inselgruppe des Südmeeres), die kleine Expeditionsquadrireme *Hivaton* (bei einer Überfahrt ins Goldenland verschollen), die Festungstrimaran *Corapia* (unter Befehlshaber *Valtoron* ein Hort sinistrierer Kulte aus dem Süden und von Admiral *Doeman* versenkt) und die Kriegsquinquerne *Culiciana* (von Admiral Dozman umbenannt zur *Schwertfisch* von Kuslik, mit der der spätere *Horas-Kaiser* 477 v. BF schließlich bei den Zyklopeninseln verschollen ging).

stetig voran, und etwa 250 v.BF standen *Krakonier*, *Ziliten* und andere amphibische Wesen bereits vor dem ehemaligen Emir *Mirham*, in dem sich inzwischen die *Wudu*, ein finstere Riten praktizierendes Waldmenschenvolk aus dem Regengebirge, niedergelassen hatten. Nach dem vernichtenden Sieg über die Hauptmacht der *Wudu* und der Zerschlagung ihres Reiches war *Elem* unbestrittener Vormacht im aventurischen Süden. Es gab sogar einige wenige Expeditionen nach *Maraskan*, durch die zauberkräftige Juwelen und Metalle nach *Elem* gelangt sein sollen.

Unter dem Wasser expandierten die *Krakonier*. Sie griffen die *Necker* von *Nu'onlan* an, zerstörten auf *Maraskan* die Stadt *A'Sasar* (einen Vorposten der *Achaz-Stadt Akrahal*) und sandten Expeditionen nach *Lamahria*, wo sie 223 v.BF gegenwärtig den Geist oder Körper des Wesens *Moru'da* befreiten und auf *Aventurien* lenkten.

In der Hauptstadt *Elem* herrschten indessen Zustände, deren Grausamkeit, Ketzerei und Verschwendung sprichwörtlich geworden ist. Verschiedene – auch echsische – Götter, Götzen und gar jenseitige Wesenheiten wurden angebetet. Im Jahr 106 v.BF setzten die Götter *Alverans* selbst dem Treiben ein Ende, als ein glühender Himmelsstern in die Buch von *Selem* stürzte. Durch die entstehende Flutwelle brach etwa 40 Meilen westlich von *Elem* eine natürliche Landbrücke und das Meer drang in eine Niederung ein, wo heute die *Bucht von*

Port Corrad liegt. Die Hauptstadt *Elem* selbst ging zu großen Teilen in den Fluten unter, viele *Paläste*, *Tempel* und *Vorstädte* versanken im Meer, nur die einstige Krönungsstätte der Groß-Sultane blieb als *Insel Nelkra* zurück. Die *Flottenschiffe* *Ellems* und des *Diamantenen Sultans* wurden schwer beschädigt oder gar ganz vernichtet. Während Tausende ertranken, wurden Schiffe und maritime Relikte bis weit ins Landesinnere gespült.

Weitaus direkter und stärker wurde jedoch das Unterwasserreich *Wahjad* mit seiner Hauptstadt *Yal-Zoggot* durch den *Stern von Selam* getroffen. Die Katastrophe wurde allgemein als Eingreifen der Götter (vornehmlich *Praios*, *Efferd* und *Pheix*) interpretiert, die die Verehrung von echsischen und dämonischen Götzen beenden wollten, zerstörte aber vor allem ein sich immer stärker ausbreitendes Unheiligtum im *Selemgrund*.

Mit diesem Ereignis war die tulamidische Seemacht im Süden gebrochen, die clemitische Hochkultur zerstört. Der Todesstoß ereilte *Elem* im Jahre 89 v.BF, als eine große bosparanische Flotte unter dem persönlichen Kommando des Kaisers *Silem-Horas* die Stadt besetzte. Als Truppen des Kaisers schließlich 17 v.BF auch *Khunchom* erströmten, endete auch das Reich der *Diamantenen Sultane*. Die Schatzschiffe von den *Beutestücken* sollen "von einem Horizont zum nächsten Horizont" gereicht haben. Einige Schiffe sanken in plötzlich aufkommenden Winden oder wurden an die Küsten *Maraskans* getrieben, wo sie räuberischen Echsenwesen zum Opfer fielen. Man sagt, die Stürme seien eine Rache der *Dschinnenbeschwörer* des Sultans gewesen.

DIE SEEKRIEGE DER THORWALER

Der Fall *Bosparans*, als das *Garethier Heer* die Stadt im Jahr 0 BF eroberte und *Dämonen* *kaiserin Hela-Horas* starb, bedeutete auf lange Zeit das Ende für maritime Abenteuer des Alten Reiches. Einige Schiffe schafften es, aus dem brennenden *Kuslik* Schätze fortzuschaffen, darunter auch mehrere Schiffe, die Dinge aus dem *Hesinde-Tempel* in die "Obhut der Elemente der Götin" legen sollten. Einige davon trieb es vor die myranische Küste, ins ferne *Shindrabar*. Einige Kapitane retteten sich auf einer schwimmenden Stadt, die zu jener Zeit im Meer der *Sieben Winde* kreuzte.

Der Fall *Bosparans* führte ebenso dazu, dass viele Teile des Reiches schutzlos waren, ein Umstand, der abermals Raubzüge der *Thorwaler* ab 89 BF begünstigte. Erst mit dem Ausbau der Westflotte des Neuen Reiches ließen die Piratenüberfälle wieder nach. Etwa um das Jahr 143 BF verlegten sich die *Thorwaler* unter *Hetmann Isleif* wieder auf ihre Form des Handels entlang der Nordküste. Nur vereinzelt stachen *Ottas* noch zu Plünderungszügen in See.

Eine Gefahr der ganz anderen Art erschütterte dagegen am 28. *Boron* 247 BF das aventurische Nordmeer: Ohne weitere Vorwarnung traf eine Jahrhundertwelle den *Golf von Riva*, spülte *Meerwesen* weit ins Land, zerstörte die Stadt *Swelt* westlich von *Enqui* vollständig und legte lange verborgene *Orkeilgrüner* frei. Zudem veränderte die Katastrophe die Küstenlinien des *Golfs von Riva*. Eine damals ausgesandte Expedition, den Ursprung dieser Welle zu finden, kehrte nie zurück.

DIE STURMFABRT DER HEILIGEN ELIDA

Immer schon war die Siedlung *Brabak* ein wichtiger Schiffsfahrts-Stützpunkt zwischen Ost und West, das kaiserliche Ackerland aber enttäuschte die zuströmenden Siedler jedes Mal auf Neue und führte nicht nur zu häufiger Lebensmittellknappheit, sondern auch zu mehreren Hungersnöten. Im Jahre 154 v.BF konnte eine solche Katastrophe durch die Ankunft der (später zur Nationalheiligen erklärten) *Efferd-Geweihten Elida* von *Salza* mit ihren vier Schiffen voll Weizen abgewendet werden, die in der berühmten "Sturmfahrt" in den Namenlosen Tagen durch gefährliche Stürme geleitet wurden. Noch heute wiederholen *Efferd-Gläubige* diese Fahrt.



Ebenso unerwartet traf Thorwal der Angriff der Seestreitkräfte Kaiser *Rudes I.* auf drüßig Ottas im Hafen von Salza. In den Morgenstunden des 27. Phex 291 BF erschienen am westlichen Horizont 71 Galeeren – die gesamte Westflotte des Neuen Reiches unter dem Kommando von Admiral Vikos. Die folgende *Erste Seeschlacht von Salza* dauerte bis in die späte Nacht und endete – nicht zuletzt dank ihrer modernen Schiffsgeschütze – zugunsten der Kaiserlichen. Unter hohen eigenen Verlusten (immerhin 27 Galeeren) wurden 24 Ottas vernichtet. Ein solcher Sieg, bei dem man höhere Verluste als der Gegner erleidet, sich dies aber im Gegensatz zu diesem leisten kann, ging als sprichwörtlicher Admiral-Vikos-Sieg in die Geschichte ein.

Admiral Vikos ließ sofort Kurs nach Norden nehmen, wo es ihm gelang, die völlig überraschte Stadt Thorwal im Handstreich zu nehmen. Innerhalb der folgenden drei Jahre fiel fast das ganze Territorium der Thorwaler südlich von Olport in Garethr Hände, und die besetzte Region wurde zur Konturrei Thorwal. Später, mit der Machtübernahme der Priesterkaiser im Jahr 335 BF, wurde gar der Kult des Swafnir verboten und der des Praios zwangsweise eingeführt. Der ewige Schwur zu Swafnir allerdings galt den Thorwalern als heilig und unumstößlich. Es mehrten sich die Gerüchte, dass die Praios-Priester in Wahrheit Handlanger Hrangars oder Abgesandte der Canterer (oder gar beides) seien. Rasch flammte ein erbitterter Krieg auf beiden Seiten auf. In den Jahren 413 bis 431 BF stellten zunehmend Ottas aus dem freien Hafen Olport in den Golf von Prem vor und führten einen erbitterten Kapernkrieg gegen die Schiffe der Priesterkaiserlichen. Die Versorgung der Legionen kam ins Stocken, die Lage der Besatzer in Thorwal verschlechterte sich von Jahr zu Jahr.

Am 16. Rahja 431 BF lief eine große priesterkaiserliche Flotte aus Salza aus, um die Olporter Rebellschiffe zum Kampf zu stellen. Doch anstatt des erwarteten Dutzends fanden sie 28 Drachenschiffe vor. Die Nordleute unterliefen listig die Salven der Schiffsgeschütze und versuchten, die feindlichen Schiffe schnellstmöglich zu ertönen. Binnen sieben Stunden waren in der *Zweiten Seeschlacht von Salza* von den 19 Galeeren des Neuen Reiches nur noch treibende Trümmer übrig. Wie Admiral Vikos 140 Jahre zuvor ließ nun auch die Olporter Hetfrau Thorfinna mit höchster Geschwindigkeit nach Thorwal segeln, das in blutigen Kämpfen schließlich befreit werden konnte. Erst mit der Befreiung aus der Unterdrückung der Priesterkaiser erblühten die Thorwaler Seefahrt und der Handel erneut. Um den sagenhaften *Ifmuspfeiler* zu finden, erforschte man die endlosen Weiten von Ifrms Ozean. Viele Schiffe blieben auf See, andere Rückkehrer berichteten von bisher unentdeckten Inseln, der *Ifmuspfeiler* blieb jedoch unentdeckt.

»AUF ZU NEUEM VFERD!«

Die abenteuerlichen Fahrten der Thorwaler waren die ersten Vorboten einer neuen Entwicklung der aventurischen Schifffahrt, die die tapferen Kapitäne und Steuerfrauen in den folgenden Jahrhunderten zu neuen Ufern in allen Himmelsrichtungen zog. Besonders zur Rohlsalzzeit stellten Niobaras sternkundliche Tafeln wichtiges Wissen für Navigatoren dar.

Zunächst standen diese Fahrten vor allem in der Hoffnung auf Entdeckung unschätzbarer Reichtümer – sei es von den südlichen Waldinseln, dem östlichen Riesland oder dem westlichen Guldland. Insbesondere letzteres Ziel galt für die nächsten Jahrhunderte als größtes Ziel abenteuerlicher Seelcuter.

Ausschlag gab hier vermutlich ein Ereignis im Jahr 433 BF, als mit dem Auftauchen von drei großen Segelschiffen in der Goldenen Bucht von Al'Anfa die vermutlich größte Expedition aus dem Guldland seit der ersten Besiedlung Aventuriens erreichte und somit Kunde von dem fernen Westkontinent mitbrachte. Doch der Kontakt zwischen den beinahe 500 guldlandischen Forschern und Matrosen und der fanatischen Inquisition verlief denkbar schlecht. Die führenden Gesandten hatten Priesterkaiser *Gurvan Praioibar* kaum ihre Aufwartung gemacht, als es zu hitzigsten Religionsstreitigkeiten kam. Binnen zweier Tage standen die Segelschiffe in Flammen, im Hafen

MYSTERIÖSES DER MEERESGESCHICHTE

Das Jahr 555 BF ging als 'Jahr der Schildkröten' in die Chroniken ein, da es an der Ostküste Aventuriens zahlreiche Sichtungen von Schildkröten gab. Die meisten Berichte stammten aus dem Umfeld Maraskans. Dabei wurden auch Arten gesehen, die sonst eher im Südmere zu finden sind. Einige Echsenforscher vermuteten eine Beschworung der echsischen Wesenheit Kha durch maraskanische Echsenmenschen. Magier vermuteten, die Schildkröten seien Kundschafter gewesen – für wen wurde jedoch nie enthüllt.

Als von 590 bis 595 BF die *Magierkriege* Aventuriens verwüsteten, fanden einige wenige Kämpfe auch auf dem Wasser statt. Dabei kamen vor allem Beschwörer und Chimärologen zum Einsatz, die ihre Kreaturen aufeinander hetzten. Manche der seinerzeit erschaffenen Geschöpfe und Phänomene macht noch lange die Meere – und Lande – unsicher. So wurde in der Gjalska-Mündung im Jahre 594 BF eine Welle offensichtlich magischen Ursprungs gesichtet, die eine Höhe von vierzig Schritt erreichte und den kleinen Hafen *Gjalskingford* vollständig mit sich riss.

Im Jahr 666 BF machte eine siebenhäufige 'vielgehörnte' Meereskreatur die aventurische Westküste unsicher, bevor sie von Magiern und Geweihten bezwungen wurde. Zusammen mit dem Erscheinen fiel das Auftauchen endzeitlicher Sekten, die jedoch ebenfalls bekämpft wurden. Nie konnte geklärt werden, ob ein Kult die Kreatur gerufen oder ob das Meermonstrum die Kulte heraufbeschworen hatte.

Mit mehreren Efferd-Geweihten an Bord verschwand 699 BF bei Elburum die schwimmende Tempelstadt Efferds über Nacht. Obwohl wochenlang Seefahrer Ausschau hielten und auf dem Meer kreuzten, fand sich keine Spur von ihr. Man ging davon aus, dass Efferd die Stadt 'entrückt habe' – ein gewisser Zweifel an dieser Theorie blieb jedoch bis heute.

lagen und trichen die Leichen hunderter Tempelwachen und Guldländer, und die Gesandten lagen in Ketten. Da sie sich weigerten, ihrem 'Götzen', dem Thearchen, abzuschwören, wurden sie alle dem Scheiterhaufen überantwortet. Die Protokolle der Verhöre, ohnehin ohne jede hesindianische Offenheit geführt, landeten ebenfalls im Feuer. So wurde die wahrscheinlich beste Gelegenheit, authentische Berichte über den sagenhaften Nachbarkontinent zu erlangen, vereitelt. Die seit der ersten Besiedlung vermutlich größte Expedition aus dem Guldland wurde vernichtet. Ihre Mission, im Südmere Aventuriens vermutete Überreste der legendären 'Alten', einer ausgestorbenen Magierrasse, zu suchen, blieb unvollendet.

Doch zunächst galt es, den näher gelegenen aventurischen Süden zu erschließen. Trotz des Baus des Leuchtturmes von Sylla im Jahr 580 v.BF hatten die Gewässer jenseits Altoums tausend Jahre lang als lebensgefährliches Feuermeer gegolten, in dem Seefahrer kochendes Wasser und Feuer vom Himmel erwarten sollte. Erst nach und nach drangen Gesetzlose und Abenteurer in den Archipel der Waldinseln vor, aber kaum einem gelang es, erneut eine der Inseln gezielt anzu- steuern.

Rings um die Syllanische Halbinsel trieb zudem seit Ende des 4. Jahrhunderts nach BF der legendäre Kapitän *Brabacciano* sein Unwesen. Über 70 Jahre lang schrieb man ihm – auch unter den Namen Schwarzbart und Einauge – fast jeden Piratenüberfall zu. Er verfügte zwischen Selem, Sylla und Brabak über ein weit verzweigtes Informantennetz und – wenn man dem Seemannsgarn trauen darf – über ein Dutzend Schatzhöhlen. Wenn man nur einem Bruchteil der kursierenden Karten glaubt, muss er auf fast jeder Waldinsel einen Schatz vergraben haben. Erst nach Jahrzehnten gelang es zwei priesterkaiserlichen Kriegsgaleeren, Brabaccianos Kogge vor der Jalobmündung (andere Quellen nennen vor Chorhop) zum Kampf zu stellen. Der Pirat, dessen Taten seit jeher Zeichen seines fortschreitenden Wahns trugen, entseelte am 28. Peraine 449 BF einen Kampf, in dem



VERLORENE GÜLDENLAND-EXPEDITIONEN

Nur wenige Güldenlandseger erreichen ihr Ziel und kehren erfolgreich nach Aventurien zurück. Manche verschollenen Schiffsverbände sind zu Legenden geworden.

- Quellen des Hesinde-Tempels zu Kuslik sprechen von einer Armada von Dutzenden Okteren und schwimmenden Städten, die vom Blutkaiser Fran-Horas im 6. Jahrhundert v.BF nach Westen ausgesickert wurden (darunter die *Hiraton*), um ein Land namens 'Shlayla' zu unterwerfen. Sie sollten durch ihre schiere Größe den Wellen trotzen, kehrten jedoch niemals wieder nach Kuslik zurück.
- 703 BF kehrte die Karavelle *Meerschäum* zwei Jahre nach ihrem Aufbruch aus dem Güldenland nach Havena zurück, wurde durch den Anblick der mittleren Weile von der Flutwelle zerstörten Stadt in heilloser Verwirrung gestürzt und kenterte in den Ruinen der Unterstadt. An Bord soll sich der kutschen-große Altar eines fremden Windgottes befunden haben.
- 910 BF verschwand eine Flottille von vier Handelsschiffen aus Methum, deren Kapitän die Kugelgestalt Deres beweisen wollte und glaubte, 700 Meilen westlich von Pailos liege Maraskan. An Bord war auch eine Garethir Prinzessin, Enkelin Eslams V, die mit ihrem halben Hofstaat vor den Wirren des Thronfolgekriegs floh.

schließlich alle drei Schiffe im Mengbiller Feuer vergingen und er selbst darin ums Leben kam.

Die Mächte Wahjads waren lange geschwächt, so dass es 565 BF der Macht Moruu'daal gelang, den Thron in der Krakonier-Stadt Yal-Zoggot zu erobern. Von den Menschen weitgehend unbemerkt begann unter Wasser die Erstarkung Wahjads ...

Während der Regierungszeit Kaiser Eslams (602-645 BF) gelang derweil dem Thorwaler Hetmann *Arjolf* die Nordumsegelung des Weltandes, mit der er sich soweit in den Norden wie niemand vor ihm wagte. Die Sagas erzählen, wie das Schiff viele Tage vom Eismeer eingeschlossen wurde, so dass Arjolf und seine Leute auf Jagd gingen, um warme Felle zum Schutz zu finden. Die einzigen Lebewesen, auf die sie stießen, waren Yetis, deren Pelze ihre Rettung waren. Glaubt man den Erzählungen, so stießen sie auf einen Eisblock, in dem sich das zahnbeehrte Maul eines riesigen Fisches befand, sowie im Eis gefangene Leichname – gerüstet in schwarze Helme, dunkle Plattenpanzer und mit archaischen Schwertern bewehrt. Ebenso sollen sie einen Schwarm Zugvögel beobachtet haben: Diese zogen weiter in den eisumschlungenen Norden, als warte dort oben ein warmes Land auf sie...

SÜDERSTRAND UND DIE BLÜTEZEIT HAVENAS

Direkter Vorreiter des Güldenlandhandels war der berühmte Forscher und Kapitän *Belsarius Süderstrand* aus Brabak, der in der ersten Hälfte des 7. Jahrhunderts nach BF – inspiriert vom Auftauchen der Güldenlandflotte im Jahr 433 BF – als einer der ersten (vergebliche) Güldenlandfahrten unternahm. Bekannt wurde der legendäre Seefahrer in erster Linie durch seine berühmten literarischen Werke *Mein Leben auf der Insel* und *Süderstrands abenteuerliche Fahrten* (entstanden um 640 BF), wahren Perlen der Erzähltechnik und an Spannung und Farbigkeit kaum zu überbieten. Der Sohn eines Handschuhmachers aus Brabak machte sich durch seine unerschütterlichen Bemühungen, das Güldenland im Westen zu entdecken, einen Namen in der Seefahrerwelt. Bis zu den Fahrten Harikas zählten die Aufzeichnungen des später zum Admiral aufgestiegenen Seefahrers zu den grundlegenden Quellen der Westkontinentforschung. Die Karten der von ihm entdeckten Inseln im Westmeer und die Berichte von den Inseln im Südmeer, auf die ihn Strömungen trieben, haben auch heute noch Gültigkeit. Insgesamt fünf Mal machte sich Süderstrand auf, den sagenhaften Kontinent zu finden, mit ungeheurer Tatkraft schaffte er es jedes Mal

aufs Neue, Geldgeber und Matrosen für seine gefährlichen Expeditionen zu finden, selbst das Kaiserhaus zählte zu seinen Förderern. Leider war es dem wackeren Kapitän nicht ein einziges Mal vergönnt, das Land seiner Träume zu erblicken, stets erfasste ihn Eifers Zorn mit aller Macht, so dass es ihm einmal sogar nur knapp gelang, auf einem selbst gezimmerten Floß zurück an die heimischen Gestade Aventuriens zu gelangen.

Erst die letzte Expedition bewirkte eine Sinnesänderung. Laut eigener Aussage des Kapitäns habe er bei seiner letzten Reise Eifers Hohlgelächter vernommen, als sein Schiff unterging. Das habe ihm die Hoffnung endgültig genommen. Seit diesem letzten Scheitern hat man Süderstrand in der Tat nie wieder auf den Planken eines Schiffes gesehen. Er brachte seine letzten Jahre damit zu, Erkenntnisse aus dem Erlebten zu ziehen und diese für die Nachwelt aufzuzeichnen. Was blieb, sind in erster Linie seine Romane, die den Leser mitnehmen auf die abenteuerlichen Reisen. Diesen Schilderungen hatte der Kapitän nicht zuletzt seinen ungeahnten Ruhm zu verdanken, der ihm noch zu Lebzeiten Türen und Tore reicher Kaulente wie auch der adligen Gesellschaft öffnete, bis hinauf zu Königen und Kaisern. Es sucht sogar zu vermuten, dass die große Aufschwung Havenas als Tor zur Welt und der tatsächliche Güldenlandhandel zwischen etwa 650 bis 702 BF erst durch die Berichte Süderstrands aufgebahrt war. In diesen Jahrzehnten erlaubte die Blütezeit Havenas den Karavellen nicht nur die (nach und nach gelingenden) Fahrten ins Güldenland, sondern auch die gezielte Navigation zu, zwischen und von den Waldinseln aus.

Süderstrands Tochter Efferdane versuchte es ihrem Vater gleichzutun, wobei sie sich eher in aventurischen Gewässern bewegte und dort vor allem den Norden erkundete. Es hält sich hartnäckig das Gerücht, dass sie angeblich die Nordostpassage ins Riesland gefunden und die Karte auf einer der Bäreninseln vergraben habe.

Dann aber folgte eine der größten Naturkatastrophen der Neuzeit an der Westküste Aventuriens, als am 16. Ingerimm 702 BF ein Meereseisberg sowie eine ungeheure Flutwelle Havena erschütterten, die die Stadt mitamt unzähligen Menschen in die Tiefen riss. Die Überlebenden glaubten, vom Zorn der Götter getroffen worden zu sein – war der Katastrophe doch unter anderem die Lossagung Albernas vom Neuen Reich vorangegangen. Auch hatte kurz zuvor noch der damalige Tempelvorsteher des Efferd-Tempels und Meister der Brandung, *Efferdhilf der Blaue*, gefordert, den Schutzgott der Stadt – Efferd – an die Spitze der Zwölfgüterschaft zu setzen.

SCHÄTZE DES MEERES

Neben den offensichtlichen Schätzen wie Perlen, Perlmutt, Bernstein u.ä. gibt es auch kostbare Rohstoffe des Meeres, deren Gewinnung oder Handhabung im Laufe der Jahrhunderte verloren ging.

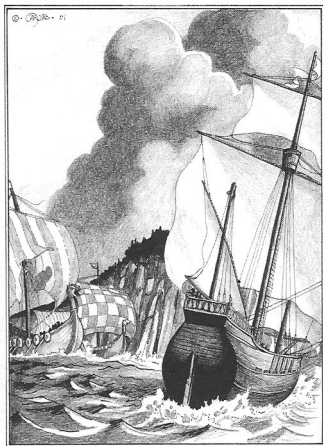
- Aus der Zeit vor Bospans Fall sind einige wenige Kleidungs- und Schmuckstücke aus *Feuerhaut* bekannt, ein ungemein stabiler und feuerfester Stoff. Obwohl die Konsistenz an Fischhaut erinnert, sind sowohl der Rohstoff als auch die Art der weiteren Verarbeitung nicht mehr bekannt.
 - Ein weiterer Stoff ist *Mondamt* (auch als *Neckerseide* bezeichnet), der im Schein des Madamals durchscheinend wird und der aus dem Umfeld der Zykloneninseln stammen soll.
 - Bis zum Untergang Havenas 702 BF gab es dort eine Werkstatt, die es verstand, den *Perlmutterglanz* auf Holz oder Metall zu übertragen, wie es an einem alten Szepter der Könige Albernas noch zu sehen ist.
 - Fast gläserne *Schneckenmuscheln* waren bei den alten Bosparen ein beliebter, am Ohr getragener Schmuck – sagte man ihnen doch nach, dass sie ihrem Träger zuwisperten, wenn ihnen jemand etwas Übles wollte.
- Sollte es jemandem gelingen, das Geheimnis der Herkunft dieser Stoffe zu klären, so könnte er ein einzigartiges Monopol errichten – das sicherlich bald viele Neider auf den Plan rufen.



Ob natürlichen oder übernatürlichen Ursprungs – die Flut zerstörte mehr als die Hälfte der Stadt. Für immer verloren waren so prachtvolle Gebäude wie der Fürstenpalast, der Praios-Tempel, die große Bibliothek oder der Ferdokbogen. Bis heute sind nicht alle Schäden behoben, der verheerte Westteil der Stadt ist noch immer vom Meer verschlungen. Die fast vollkommen überflutete Unterstadt ist seit jener Zeit zur Heimat von zwielichtigem Volk und gar Geistern, aber auch von Neckern und anderen Meereswesen geworden.

Da mit der Katastrophe auch ein großer Teil der kaiserlichen Westflotte vernichtet worden war, wurde Harben (die Hauptstadt der nordmärkischen Grafschaft Windhag) neuer Flottenstützpunkt am Meer der Sieben Winde und sollte sich in den kommenden Jahrzehnten (nach dem Frieden von Kuslik und dem Abfall der Zyklopeninseln) durch weitere Befestigungen hervortun. Zu dieser Zeit wurde auch die Tradition begründet, den Herren von Windhag zum Admiral im Westmeer zu ernennen.

DIE GESCHICHTE DER NEUZEITLICHEN SEEFAHRT



trünnige Liebliche Feld durch eine vollständige Blockade sämtlicher Landwege in die Knie zu zwingen, erließ der Vinsalter König *Detmar* den Befehl, „alles, was schwimmt“ auf See zu schicken. Dies führte langfristig zur Entstehung einer Handelsflotte – anfangs aus Kuttern und Seelenverkäufern –, die den Kontakt vor allem zu den Thorwalern und Nostria, aber auch mit dem Bornland und Maraskan aufbaute und den eigentlichen Grundstein zur Seemacht Vinsalts legte. So kam es nach und nach zur Einrichtung regelmäßiger Handelsrouten und zur Gründung von Kolonien. Überdies entwickelte sich in diesem Rahmen der Brauch, missliebige Adlige (von denen wohl Prinzgemahl *Salman*, bis 880 BF Regent des Lieblichen Feldes, der berühmteste war) auf die Inseln zu verbannen.

Fast gleichzeitig mit den neuen Güldenlandfahrten erreichten 793 BF Kapitäne aus Khunchoam auch die Nebelauen am Südostrand des Ehernen Schwertes. Damit schien zwar ein weiterer Schritt in Richtung Riesland getan, doch wurden diese Leistungen auf lange Zeit nicht wiederholt oder gar übertriften. (So erreichten auch einige Thorwaler knapp 200 Jahre später, um 960 BF, die Nebelauen, blieben dort jedoch verschollen.) Die Erschließung der Waldinseln brachte zudem noch ganz andere Entdeckungen zutage: Im Jahr 796 BF wurde in den Minen von Altaia eine grün leuchtende, magische Kugel gefunden, die seitdem im Hesinde-Tempel der Stadt aufbewahrt wurde. Zusammen mit dem Orakel Hesindos, das ebenfalls in Altaia lokalisiert war, wurden viele Hesinde-Gläubige und Ratsuchende herbeigeklockt und ließen den Kult um das *Orakel von Altaia* erblühen. Bald folgten den seefahrenden Kaufleuten auch schützende Kriegsschiffe. Seither wuchs die militärische Macht des Horasreiches, zunächst in Anzahl, schließlich in Qualität. Als durch die Bedeutung des Seehandels die Macht Kusliks wieder zunahm, führte dies von 812 bis 815 BF zu einem erbitterten Bürgerkrieg. Gleichermaßen be-

AVENTURIERISCHER KOLONIALISMUS UND FORSCHUNGSEXPEDITIONEN

Es sollte einige Jahrzehnte dauern, bis sich die aventurische Schifffahrt vom Schicksalsschlag *Havenas* erholt hatte. Doch um 750 BF entstanden im Lieblichen Feld und auf den Zyklopeninseln mit Verbesserungen der Karavelle Schiffe, die für lange Fahrten auf offener See hervorragend geeignet waren. Dies gab vor allem der weiteren Erschließung der Waldinseln und des Güldenlandhandels neuen Aufschwung, und schon bald stachen die ersten Schiffe westwärts in See. Auch heutzutage ist die Karavelle noch der meistbenutzte Schiffstyp für den Güldenlandhandel, und Karavellen wie die *Colga Na Naomh*, *Aveisfreund*, *Korisande* und *Königin von Festum* sind legendär. Auch die Verbannten des renitenten Herzogs *Kynos von Cres*, der 761 BF wegen seiner Kritik und seinen reformerischen Ideen bei Kaiser *Islam IV* in Ungnade gefallen war und notgedrungen durch die Besiedlung Altaias auf der Waldinsel Altoum von sich reden machte, fällt bereits in diese Zeit der ersten Kolonisation.

Wenig publik wurde hingegen, dass ein Wesen, das die Echsen als *Zchakht Sar* (☞ 183 B) kennen, 786 BF einige der ansonsten friedliebenden Ziliten bei dem Kampf um ein Artefakt aus altschleischer Zeit in einen Bruderkrieg mit den maraskanischen Achaz stürzte.

Als der Garethher Kaiser *Bodar* im Jahr 779 BF versuchte, das ab-

DER HUNDERTJÄHRIGE SEEKRIEG IM MYRANOR

Im Jahr 918 BF fiel nach jahrelangen inneren Wirren das nordwestlich vom Meer der Schwimmenden Inseln gelegene Horasiat Koromanthia vom Imperium ab, und nur die östliche Mholuren-Wehr blieb in imperialer Hand. Kurze Zeit später erklärte sich die Stadt Sidor Daranelia, die einzige größere Küstenstadt Koromanthias, unter dem neuen Namen Daranel zur Freistadt. Im Jahr 921 BF war es dem südlichen Seefahrervolk der Kerishriter gelungen, Djanar, die größte Insel im Shindrabarischen Archipel, vollständig in seine Hand zu bekommen und damit auch den Nord-Süd-Verkehr durch den Archipel von Shindrabar zu kontrollieren. Auf imperialer Seite waren hiervon in erster Linie die Serover als sechandeltreibendes Horasiat betroffen. Doch als deren Horas trotz der angespannten Lage auf erhöhten Steuern bestand, warfen ihn 922 BF die erzürnten Honoraten und Freien kurzerhand aus seinem Palast und lösten damit den *Hundertjährigen Seekrieg* (bis 1019 BF) aus. In diesem versuchte das Imperium eher schlecht als recht (und erfolglos), das Horasiat Serovia zurückzugewinnen. Die Diplomatie und die seestrategischen Winkelzüge des Hauses *Ennandu* führten zu einer Vielzahl wechselnder Bündnisse, zu starkem Einfluss der Serover in Shindrabar und zu einer politischen Spaltung der Hjalddinger.



DIE GEFANGENSCHAFT DER TIERKÖNIGIN

Im Jahr 896 BF überfielen krakonische Krieger auf der Suche nach Sklaven eine Unterwassersiedlung der Risso, stießen jedoch auf heftigen Widerstand vor allem seitens der zaubermächtigen Biagha (Risso-Zauberer). Im Verlauf der Kämpfe gelang es krakonischen Sh'r'rak-Priestern, die von den Risso zu Hilfe gerufene Tierkönigin der Haie mit einem Bann zu belegen und als lebende Trophäe nach Yal-Zoggot zu bringen.

rühmt wie historisch umstritten war der Handstreich von Großadmiral *Thursis*, der während des Bürgerkriegs die Flotte kurzerhand zu Hochseemannsövern in die Zyklopensee und ins Askanische Meer verlegte und so dem Zugriff der beiden streitenden Parteien entzog.

Zudem erlitt die Kaiserliche Flotte im Jahr 864 BF eine erhebliche Niederlage, als sie beim Versuch, die aufständischen Provinzen Dröll und Mengbilla niederzuwerfen, auf der Höhe der Zyklopeninseln von einem Sturm zerschmettert wurde. Viele Schiffe sanken zudem auch unter dem wütenden Bewurf der einwägigen Riesen. Unter den Toten bei der *Großen Havarie* waren auch *Bodar III.* und *Jacopo*, die zwei ältesten Söhne *Edlams V.* Die Schätze der *Großen Havarie* sind heute noch das Ziel von Schatzsuchern, denn in den Fluten der See versank nicht nur die kaiserliche Rüstung *Haruduar* und das von Zyklopen geschmiedete Schwert *Sonnenrutz*, sondern auch eine beachtliche Kriegskasse. Der Aufschwung der Seefahrt im Süden kam auch den Nordleuten zugute, als es zwischen 890 und 907 BF abermals an der Westküste "Die Thorwale kommen!" hieß. Insbesondere Hetmann *Hyggelik* machte mit blutigen und erfolgreichen Beutezügen die Westküste unsicher. Er überfiel mehrmals die Zyklopeninseln (890 und 907 BF),

RUBANS NEUN REISEN

Die *Märchen von Rubans neun Fahrten* sind im ganzen Tulamidenland bekannt – obwohl oder gerade weil sie farbige und spektakuläre Ausschmückungen der abenteuerlichen Reisen von Ruban dem Rieslandfahrer sind (von denen er jedoch erst acht tatsächlich absolviert hat). Nur Ruban selbst weiß, in welchem Ausmaß sich wahre Erlebnisse mit eigenen Übertreibungen und späteren Ausschmückungen vermischt haben.

Schon in jungen Jahren (zwischen 978 und 984 BF) war der tulamidische Seefahrer und Kapitän ausgefahren, um über den 'Inneren Ozean' ins sagenumwobene Rakshazastan, dem tulamidischen Namen für das Riesland, vorzustoßen. In seiner *Ersten Reise* ließ ihn zunächst der Gebelau an Maraskans abgelegener Ostküste scheitern. Auf seiner *Zweiten Reise* trugen ihn die Altoum-Winde an der Flammberger Bucht vorbei, in den Nebelauen zerschlugen ihm aber Riesen oder Zyklopen das Schiff. Er stahl den Waldgroßolmen ein Boot, und erst mit der Neersander Expeditions-Kogge *Elchreiter*, auf der er den bornischen Kaufmann *Stover Regolan Stoerrebrandt* kennen lernte, konnte er wieder heimkehren. Als Handelskapitän des Kaufmanns *Teobaldo Wärrlinger* wurde Ruban auf seiner *Dritten Reise* erneut einige Zeit später weit hinaus ins östliche Perlenmeer getrieben, bis an eine unbekannte schwefelverkrustete Küste (vermutlich die riesländischen Schwefelklippen). Erst viele Monate später konnte Ruban nach Aventurien zurückkehren.

Im Efferd 985 BF schloss er sich in seiner *Vierten Reise* der Wäjjad-Expedition des Rakorium Muntagonus an, verlor jedoch später durch dessen Zauberei die Erinnerungen an diese Reise. In den Märchen wird dagegen von einer besonders gefährlichen Fahrt berichtet, die Ruban bis auf den Meeresgrund des Perlenmeeres gebracht haben soll (von dem er nur mit Hilfe einer sprechenden Riesenmuschel zurückkehren konnte, die für ihn die Atemflut von der Wasseroberfläche in ihrem zugeklapperten Inneren holte).

Nahtlos schloss sich die auch eher unglücklich begonnene *Fünfte Reise* im gleichen Jahr an, die Ruban nach einem Vulkanausbruch ins gefährliche Südmeer (Feuermeer) brachte. Auf den riesigen Tangfeldern verschlangen gewaltige Seeschlangen seine letzten Gefährten, und Swafin selbst soll ihn errettet und nach Höt-Alem getragen haben. Bei diesem Abenteuer erwarb er auch von einem Dschinn für 3333 Goldstücke einen Fliegenden Teppich.

Als Kaiser Reto 987 BF antrat, Maraskan zu erobern, lösten Einquartierungen und Requirierungen bei den Aranien starken Unmut aus. Kapitän Ruban verdiente mit dem Schmuggel von allem, was die Tabus der Tulamiden und selbst die Konzession des Kaisers verboten, die Wärrlinger erworben hatte, so viel, dass er bald vierter Teilhaber im Kontor der Handelshäuser *Stoerrebrandt*, *Wärrlinger* und *Gerbstein* wurde.

Kaum nannte Ruban wieder eine Zedrakke sein Eigen, brach er im Winter 987 BF ostwärts zur *Sechsten Reise* auf, die ihn jedoch

zunächst auf die Insel Korelkin verschlug. Während der folgenden anderthalb Jahre verlor er seine Gefährten, gewann jedoch das *Unsichtbare Schwert*, das er seither führt. 988 BF wurde die Insel von der *'Roten Harika'*, entdeckt. Als ein weit abgetriebenes maraskanisches Schiff den Weg Harikas kreuzte, ging Ruban von Bord und nahm mit seiner neuen Mannschaft Ziel auf die äußeren Waldinseln, um nach Aventurien zurückzugelangen. Doch anstatt seinen Heimatfahnen Khunchom anzusteuern, verblieb Ruban für viele Jahre im südlichen Perlenmeer und nutzte die noch weitgehend unentdeckten Schätze der Waldinseln für verborgene Schmuggelfahrten zu fast allen Küsten zwischen Al'Anfa und Tuzak. Auf einer dieser Fahrten ergriff ihn jedoch der Kaukatan und warf ihn nach tagelanger Sturmfahrt an die Küste Nuvaks. Dort kostete ihn der Versuch, das Rätsel der Insel zu lösen, die halbe Mannschaft. Im Märchen fiel diese einem Riesennafen zum Opfer. Der Rest wurde später mit der Zedrakke im Mahlstrom zwischen Setokan und Nuvak zermalmt, dem nur Ruban selbst entkam. Mit Flößen und mohischen Katamaranen fuhr Ruban nach zwei Schiffsbrüchen von Waldinsel zu Waldinsel und von Schrecken zu Schrecken. An der Spitze des Schwertes des Südens, endgültig gescheitert, entdeckte er schließlich die Paradiesinsel Setokan. (Im Märchen dieser außergewöhnlich langen Reise gelangte er erst hier an seinen Fliegenden Teppich, den er von einem verzauberten Dschinn erhielt, den er befreit hatte.) Erst im Jahr 996 BF – nach über neun Jahren Abwesenheit – kehrte Ruban wieder offiziell nach Khunchom zurück und brachte so viele exotische Reichtümer mit, dass er, der tulamidischen Sitte folgend, all seinen Söhnen das Erbe auszahlen konnte.

Nach seiner Rückkehr musste er feststellen, dass sich Aranien vom Neuen Reich und seine Stadt von Aranien abgespalten hatten. Auch wenn der Fürst sein Freund und er selbst der reichste Mann der Stadt war, hätte er es doch vorgezogen, weiter kaiserlicher Freihändler zu bleiben. Für ein Jahrzehnt widmete er sich Reichtum und Intrigen, dem Kamelspiel und seinen sechs Frauen. Als ihn wieder die Abenteuerlust überkam und er erneut Riesland steuerte, wurde sein Schiff im Jahr 1007 BF auf einer der ersten Fahrten (der *Siebten Reise*) von dem Piraten *'Eiserne Mahe'* gekapert – ein schicksalsträchtiges Treffen zweier Männer, die als Personifikation ihres 'Berufes' gelten. Ruban konnte dem grausamen Piraten nur entkommen, weil er mit einem Ballen Bausch über Bord sprang. Nochmals zehn Jahre später machten die Auswirkungen von Borbarads Rückkehr auf seine Handelsrouten selbst dem alten Tulamiden klar, dass die Zeit des Eigennutzes vorbei war. Zusammen mit der Khunchomer Drachen-Akademie finanzierte er das Zauberschiff *Sulman al-Nasori* und schloss sich im Pheh 1022 BF dann als Gesandter der Lichtvogel-Expedition an, seiner *achten Reise*. Lange blieb er in Myranor verschollen, bis er abermals nach Khunchom zurückkehrte.



die Plünderungen der Vorstädte Mengbillas und der Stadt Chorhop (**Rondra 906 BF**) löste eine neue Welle thorwalischer Raubfahrten an der aventurischen Südwestküste ein. Ein Pakt der Hetfur Olaverja mit dem König von Brabak brachte den Thorwalern einen sicheren Hafen ohne Zoll und Gebühren ein und machte in den folgenden Jahren die Ottajasko der *Blauen Rochen* zum Schrecken des Perlenmeers und des Alanfanischen Imperiums.

Etwa zur gleichen Zeit, um **900 BF**, vereinte die Waldmenschenfrau *Wapiya* die Nachkommen befreiter und von Thorwalern auf den Gewürzinseln abgesetzter Waldmenschen-Sklaven zum Stamm der Miniwatu ('Kinder des Wassers'), deren erste Königin sie wurde. In dem nach Vorbild der Weißen aufgebauten Feudalstaat entwickelte sich ein seefahrender Kriegeradel, der die utulischen Ureinwohner ausbeutete. Doch dies konnte nicht verhindern, dass die großen seefahrenden Reiche des Nordens die Waldinseln nach und nach für sich beanspruchten.

Als die *Kaiserlose Zeit* das Mittelreich schwächte, trachteten Thorwaler und das Liebliche Feld danach, den Niedergang des Reiches auszunutzen. Ein Versuch, Thorwals Macht und Einfluss zu stärken, scheiterte **931 BF**, als die Thorwaler Flotte vor Harben eine schwere Niederlage einstecken musste und sich mit einem gegenseitigen Nichtangriffspakt zufrieden gab.

Unter Königin *Amene II.* (**912-939 BF**) wurden schließlich die ersten Schivonen gebaut, die die Seemacht des Lieblichen Feldes weiter vergrößerten.

Im **Sommer 966 BF** wurde allerdings auf der Waldinsel Itoken bei der Gründung Port Stoerrebands das Falkenbanner des bornischen Handelshauses Stoerrebant geistst, womit das Bornland in die Kolonialisierung einstieg und der Wettstreit um die ertragreichen Gewürzinseln des Südens begann.

Im **Efferd 985 BF** rüstete der Festumer Magier und Echsenforscher *Rakorium Muntagonus* eine Expedition in den Süden aus, um zur 'Ergründung echsischer Untiefen' das Unterwasserreich Wahjad zu suchen und den dortigen Untrieben auf den Grund zu gehen. Von Kännemünde aus stach er auf Rubans Kogge *Meermaid* in See. An Bord fanden sich neben dem wagemutigen tulamidischen Seefahrer und Kapitän *Ruban ibn Dhachmani* (als 'Ruban der Rieslandfahrer' bekannt) auch berühmte Abenteuerer wie *Raidri Conchobair* oder die Barone *Uribert von Kieselburg* und *Fredo von Plötzingen-Eberstamm*. In Wahjad herrschte zu dieser Zeit der '*Zauberkönig Morda*' – vermutlich ein charyppterischer Dämonenpaktierer. Er hatte vor mehreren Jahrhunderten als 'Verfluchter Moru'daal' den Thron von Yal-Zoggot an sich gerissen und verfolgte das Ziel, an den Küsten Aventuriens Unheilgöttern zu errichten, um so den Legionen der Niederhöllen den Weg in die Dritte Sphäre zu eröffnen und den Kontinent zu unterwerfen.

Mit Hilfe von Kajuboknopen wurden mehrere Tauchexpeditionen im südlichen Perlenmeer durchgeführt, deren Ergebnisse jedoch nie vom Festumer Magier veröffentlicht wurden. Die Expedition endete offenbar in einer Katastrophe, denn in unheiligem Sturm, im Strudel und im Kampf gegen Morda's Krakenier wurde die Abenteuerer schließlich versprengt: *Raidri Conchobair* wurde Sklave von Charyppo-Piraten, und *Uribert von Kieselburg* geriet sogar jahrelang bei Morda in krakenische Gefangenschaft. Kapitän *Ruban* verschlug es mit der *Meermaid* nach einem Vulkanausbruch in den Waldinseln ins Feuermeer. Kurz darauf (**987 BF**) brach er bereits wieder gen Osten auf, strandete jedoch auf halben Wege auf der Insel Korlekin, 600 Meilen von Aventurien entfernt, wo er erst **988 BF** von der berühmten Lieblicher Seefahrerin *Harika* von Bethana gerettet wurde.

Doch bald wurden viele damalige Entdecker und Seefahrer mit dunklen Mächten konfrontiert, die Morda aus dem Unterwasserreich Wahjad an die Oberfläche stiegen ließ: Als **993 BF** verschiedene tote Meereskreaturen, darunter auch Haie und Krakenier, an die Küsten des Askanischen Meeres getrieben wurden, gingen einige Gelehrte von einem 'Krieg in der Tiefe' aus. Es gab jedoch nie Zeugen, die dies hätten bestätigen können. Ungewöhnlich waren die runenbedeckten Muscheln, die man zwischen den Toten fand. Tatsächlich ist davon

auszugehen, dass es sich hierbei um einen Nebenschauplatz der *Großen Schlacht von Yal-Zoggot* handelte, in der Morda im Bunde mit dunklen Mächten seine Herrschaft über die Hauptstadt von Wahjad gegen rebellierende Krakenier verteidigte. Für die seefahrenden Menschen waren das nur Vorboden des dunklen Griffs, der sich langsam um Aventurien zu schließen drohte.

Schon kurze Zeit später kamen aus dem 'Meer der Finsternis' (so die Bezeichnung für das Unterwasserreich) immer wieder schwarze Segler und Galeeren, bemannt mit untoten Piraten und Dämonen sowie Ziliten und Krakeniern aus Wahjad. Höhepunkt war jedoch der Diebstahl fast aller *sieben magischen Kelche* bis zum Jahr **996 BF**, mit denen das Götterschwert Siebenstreich neu geschmiedet und in die Hände der Dämonenknechte fallen sollte. Tapferen Abenteurern unter Führung von *Rakorium Muntagonus* gelang es aber schließlich **Ende 996 BF**, einen der Schwarzen Segler *Mordas* (möglicherweise ein Vorgänger der berühmten Dämonenarchen) aufzubringen, dessen dunkle Fracht zu zerstören und **Anfang 997 BF** die *sieben magischen Kelche* aus der Echsenstadt H'Rabaaal zu retten.

Einigen tapferen Krakeniern gelang es damals wieder, die Macht *Mordas* in jenem Gefängnis zu versiegeln, das ihre Vorfahren über 600 Jahre zuvor unwissentlich geöffnet hatten. Dennoch hinterließ *Morda* menschliche und krakenische Schüler, die eines Tages sein Werk fortsetzen könnten.

DIE GROSSEN FAHRTEN DER NEUZEIT

Vielleicht war es die Kenntnis der Entdeckung *Korlekins* durch *Ruban* und *Harika*, die das Mittelreich dazu bewogen hatte, Admiral *Rateral Sanin XII.* mit der Vermessung der aventurischen Ostküste zu beauftragen. Dieser stach **998 BF** mit der *Seadler von Beilun* und einer Gruppe verdienstvoller Forscher und Hesinde-Geweihter in See und kehrte vier Jahre später erfolgreich zurück. Das Logbuch der Reise wurde **1014 BF** von der *Kaiserlich Dergographischen Gesellschaft* unter dem Titel *Von den Küsten und Häfen des Perlenmeeres, ihren Vorteilen und Widrigkeiten* als Atlas herausgegeben. Er ist heute das meistverbreitete Werk über diese Region und übertrifft darin an Genauigkeit selbst den auf West-Aventurien konzentrierten *Großen Aventurischen Atlas*. Als Dank erhielt *Sanin* die neu geschaffene Markgrafschaft Windhang zum Lehen und kurz darauf das Oberkommando über die Kaiserliche Flotte im Meer der Sieben Winde. Sein 'geheimtes Logbuch' soll jedoch von der KGIA in Obhut genommen worden sein, da es "strategische Interessen des Reiches und seiner Ländereien berührt". In ihm werden bis heute Entdeckungen von Inseln und Rohstoffen vermutet, die im erstellten Atlas verschwiegen werden.

Ab **1000 BF** drang die *Korisande* im Auftrag des Königreiches *Brabak* tief ins Feuermeer vor und stellte – nach anfänglichen Problemen – Beziehungen zu den Rissio her, die bis dahin in Aventurien kaum bekannt waren. Die brabakische Karavelle war der Spur dieses Meeresvolks, das beim Dorf *Ranak* aufgetaucht war, in das Südmeer gefolgt und entdeckte dort **1001 BF** auf einer Insel Überreste der atalischen Kultur, die bis heute von den Brabaker Magiern immer noch nicht hinreichend erforscht wurden.

Auch im Norden Aventuriens wurde durch eine Wettfahrt das Geheimnis eines alten Volkes gelüftet, denn zu den großartigsten Leistungen abenteuerlustiger Thorwaler gehört zweifelsohne die Wettfahrt zwischen *Asleif 'Foggunulf'*, *Phileason* und *Beorn dem Blender*. Was als Umrundung Aventuriens begann, sollte eine der aufsehenerregendsten Expeditionen der bekannten Geschichte werden. Im Wettstreit um den Titel 'König der Meere' enthielt die Reise der Thorwaler Kapitane – geleitet durch göttliche Visionen – **1007 bis 1009 BF** die Vergangenheit der Hochelien und die Gründe ihres Untergangs. Dabei stießen die Thorwaler im nördlichen Eis auf den hochheiligen Himmelsturm, die Nachtalben der finsternen Schwarzwelle *Pardona*, ihre unterseischen Städte und wurden Zeuge der nur alle 49 Jahre stattfindenden Paarung der Seeschlangen bei der Insel *Adalkan*. **1009 BF** kehrte der siegreiche *Phileason* nach Thorwal zurück, während sein Rivale *Beorn* verschollen blieb.



DIE HEILIGE PECKERIN

Im Jahr 1010 BF vereinte sich der Gott Boron am Strand von Havena mit seiner Geliebten, der Neckerin *Laiella*. So zumindest erzählt es die Legende. Seither wird sie als Schutzherrin der ertrunkenen Seeleute sowohl von der Efferd-Kirche als auch von den Boron-Gläubigen als Heilige geführt. Sie soll den Seelen der Ertrunkenen, die sich in den Fluten des Weltenozeans verlieren, den Weg zu den Pforten der Unsterblichkeit weisen.

Derweil hatte Al'Anfa Ende 1007 BF eine gewaltige Armada aus 30 schwarzen Galeeren und mehr als 100 Zedrakken, Thalukken und Barken zusammengestellt, um seine Seehoheit im Perlenmeer zu unterstreichen. Zu Beginn des Folgejahres wurde *Darion Puligon* zum Hochadmiral der Armada ernannt, nur um am 8. Ronda 1008 BF von dem tulamidischen Piraten *El Harkir* aus dem Hafen Al'Anfas verschleppt zu werden. Die Stadt erklärte daraufhin dem Kalifat, dem der Pirat zugerechnet wurde, den Krieg – auch wenn die Entführung offensichtlich nur ein guter Vorwand für ein längst beschlossenes Vorhaben war. Am 22. Firun eroberten die Al'Anfaner Selm, während die Menghillaner Kannemünde zu Lande belagerten. In der Tränenbucht aber herrschten die Festumer Schiffe, die einen Eroberungsversuch dreier Galeeren im *Peraine* verhindern. Das Bornland konnte jedoch seine Vormacht nicht auf Dauer halten. Erst am 1. Efferd 1009 BF entsandte Admiral *Jelliko von Nimitaki* während der Flottenparade in Festum eine Flotte unter der Führung der Schivone *Bornstolz* in Richtung Kannemünde. In der *Seeschlacht in der Tränenbucht* am 25./26. Efferd vernichtete die Flotte drei alfanische Galeeren und beendete damit die Seeblockade Kannemündes.

DIE INVASION DES DÄMONENMEISTERS

In den Jahren nach dem Khöm-Krieg festigten die einzelnen aventurischen Seemächte ihre Position, die meisten Inseln in erreichbarer kontinentaler Nähe waren kolonisiert oder zumindest entdeckt. So könnte man fast sagen, dass für einige Jahre Ruhe auf den Meeren um

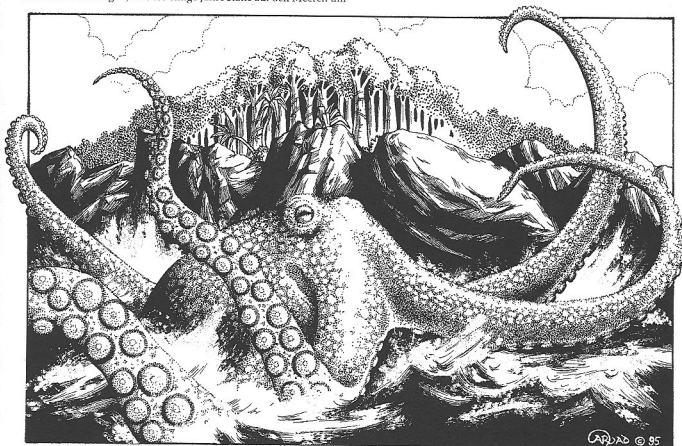
Aventurin einkehrte – doch das war nur die Ruhe vor dem großen Sturm. Denn mit der Rückkehr des Dämonenmeisters *Borbarad* wurde auch das Wasser zum Kriegsschauplatz und zum Ort dämonischer Eroberungen.

Die Omen um einen künftigen Kampf in aventurischen Gewässern traten erstmals in die Öffentlichkeit, als dem Efferd-Tempel zu Rethis am 24. Efferd 1017 BF von einem Necker ein Muschelhorn übergeben wurde, dessen Zweck lange verborgen blieb. Erst Jahre später wurde erkannt, dass Efferd dieses Geschenk den Menschen offenbar als Waffe gegen die bald kommenden Dämonenarchen und Charyptroths gereicht hatte – leider sollten die Flotten Borbarads an der Ostküste zuerst zuschlagen.

Als Beginn der Verwandlung des nördlichen Perlenmeers und der tobrischen See in die später sogenannte 'Blutige See' gilt der 22. Ingerimm 1018 BF, als borbaradianische Paktierer am Friedhof der Seeschlangen die Pforte des Grauens in Agrimoths Domäne aufstießen und mit ihren unheiligen Riten Charyptroths Gier erweckten. Wie die Wellen, die ein Steinwurf erzeugt, breitete sich der Fluch der Tiefen Tochter über das Perlenmeer aus, um alsbald von den Küsten und von der Sargasso-See im Südmeer zurückgeworfen zu werden und sich dann vor allem im verfluchten Areal von Maraskan bis zur tobrischen Küste zu begrenzen. Noch im selben Jahr zog es immer öfter krakonische Jagdschiffe und Hammerhaireiter in den Osten Aventurins.

Als die Gezeichneten Anfang Ronda 1019 BF zum Friedhof der Seeschlangen vorstießen, konnten sie dort kurz vor Eingreifen des hochrangigen Charyptroth-Dämons Yo'Nahoh sowohl *Charyptroths Szepter* als auch das Charyptroth-Schwert *Yamech-Agam* von den Borbaradianern erobern. Diese hatten dort drei neuartige Dämoniden erschaffen – die *Ma'hay'tanim*, baumartige Wesen, die sich dauerhaft in der Dritten Sphäre manifestiert hatten und sich auf und unter dem Wasser bewegen konnten. Einer der Dämonen konnte vernichtet werden, die anderen beiden wurden zu den Urvätern der berüchtigten Dämonenarchen, die heute noch die Ostküste heimsuchen.

Während im Winter 1019 BF immer mehr fremde Schiffe bei Maraskan gesichtet wurden, darunter auch einige, "die wie Wasserkäfer





übers Meer laufen", ahnte noch niemand, dass sich dort die Invasionsflotte Borbarads formierte. Als am 8. **Firun 1019 BF** drei Galeeren der Maraskanflotte ostwärts Kurs nahmen, um den Gerichten über die seltsamen Schiffe auf den Grund zu gehen, fiel in einem Sturm eine Dämonenarche über die Flottille her und vernichtete sie. Der letzte Versuch, den Dämonenmeister vor seiner Invasion empfindlich zu schlagen, misslang am 8. **Tsa 1019 BF**, als sich der Mirhameer Magierbund der Schatten unter Führung der Spektabilität *Salpikon Savertins* und der Gezeichneten in der *Seeschlacht von Andalkan* der Flotte des Dämonenmeisters stellten, dabei jedoch von Dämonenarchen, Piraten und niederhölischen Kräften fast komplett vernichtet wurden. Borbarad war nun nicht mehr aufzuhalten: Am 18. **Ingerimm** durchquerte ein Verband fremder Schiffe aus Thalukken, Zedrakken und zwei Ma'hay'tamim den Sund zwischen Rulat, Tisal und dem Festland und vernichtete alle passierenden oder vor den Inseln ankommenden Schiffe – die auf den Inseln lagernden Reichstruppen waren mit einem Mal abgeschnitten.

Das Neue Reich reagierte umgehend: Um die Sicherheit der Tobrischen See wieder herzustellen, zog die Kaiserliche Marine am 15. **Praios 1020 BF** eine Flottille aus 22 Biremen und vier großen Tirimern zusammen und nahm Kurs auf die tobische Küste. Doch noch bevor die Küste in Sicht kam, wurde die Flotte von mehreren Seeschlangen angegriffen und schwer beschädigt. Bis zum 20. **Praios** schlepten sich die angeschlagenen Schiffe nach Pericum zurück, von wo aus am 24./25. **Praios** zwei große Karracken, die *Reichsforst* und die *Eisenwald*, mit 166 Rondrianern und 48 Geschützen unter der Führung *Aylas von Schattengrund* in See stachen. Die beiden Schiffe trafen am folgenden Morgen auf eine der Dämonenarchen. Die Rondrianer der *Reichsforst* konnten das Ungemüt entern, viele Gegner erschlagen und dem 'Schiff' sogar vernichtende Schäden zufügen. Der Ma'hay'tam fuhr in die Verdammnis, riss dabei jedoch die *Reichsforst* mit sich in die Tiefe: 179 Menschen, darunter 70 Geweihte, versanken im Strudel. Die *Eisenwald* mit dem Schwert der Schwerter an Bord konnte dagegen angeschlagen ihren Weg fortsetzen. Eine weitere Verbreitung erfuhr die Macht Charypyroths durch das im **Winter 1020 BF** vollbrachte Rutil barboradianischer Kulisten am Südober des Yslices, das neben Dogul und Tobimora auch den Yslic unter den Einfluss der Tiefen Tochter brachte.

Am 23. **Peraine 1020 BF** brach von Pericum aus eine Flottille der nach Anschlägen schwer getroffenen Reichsflotte auf, um sich der Finsternis im Perlenmeer zu stellen. Bei der Umrundung der Südspitze Maraskans **Anfang Rahja** wurde jedoch auch diese Flotte von einer Dämonenarche angegriffen: Von einem mysteriösen Strudel wurden über tausend Mann Besatzung in den Limbus gesogen.

Mit der fast vollständigen Vernichtung der Ostflotte war das Mittelreich schwer getroffen, und der Handel an der Ostküste kam zeitweise vollständig zum Erliegen. Seltsame und fürchterliche Kreaturen wie Hummerner und Krakonier verbreiteten sich weiter an der Ostküste. Und auch der *Mantel der Charypyroth*, der in die Hände des Dämonenarchenkapitäns Darion Paligan gelangte, wurde in dieser Zeit wieder offenbart.

In diesen Zeitraum fällt auch die Sabotage an den Schiffen des ärgsten möglichen Feindes der Charypyroth-Paktierer, der Perlenmeerflotte des Mittelreichs, die durch das Versenken von Schiffen in Hafeneinfahrten, Anzünden von Brandöl-Depots, Angriffen der Ma'hay'tamim und von Seeschlangen auf patrouillierende Flottilen und ähnliche Aktionen äußerst erfolgreich durchgeführt wurde – man erkannte deutlich die Handschrift des Strategen und barboradianischen Heerführers *Helme Haffax*. Östlich des Golfs von Pericum kam es am 13. **Pher 1021 BF** unerwartet zu einer Seeschlacht, an der zeitweise bis zu 50 Schiffe beteiligt waren. Bornische Handelsschiffe, geleitet von Kriegsschiffen, Schiffe unter der Flagge der Dämonenkrone, araische Galeeren und eine kaiserliche Galeere trafen zur *Seeschlacht der vier Völker* aufeinander. Im gefallenen Lianka schließlich tauchte in den *Namenlosen Tagen 1021 BF* ein gewaltiger Malmer auf und blockierte das Hafenbecken, so dass auch hier der Schiffsverkehr fast vollkommen zum Erliegen kam.

SCHIFFSTYPEN DER NEUZEIT

Auch 1020 gab es einige Neuentwicklungen im Schiffbau. Die Thorwaler ließen den erste Vidsandr – fälschlich im Süden als 'Thorwaler Karavelle' bezeichnet – vom Stapel. Im gleichen Jahr versank jedoch in Beilunk die Viermastschivone *Stern von Beilunk* bei ihrem Stapellauf im Hafenbecken. Der nostrischen 'Schivogge' *Effersdyhne* schien 1020 BF dasselbe Schicksal zu drohen, doch sie schwamm schließlich wie ein Korken auf dem Meer. Der erste *Winddrache*, die Krönung thorwalischer Schiffsbaukunst, verließ 1022 BF die Werft, während Grangorer Schiffsbaumeister aus der Schivone die *Fleuste* entwickelten, die erstmals 1025 BF vom Stapel lief.

KÄMPFE IN DER BLUTIGEN SEE

Auch nach der Vernichtung Borbarads herrschten seine Erben in den besetzten Gebieten, den Heptarchien. Dem hochrangigen Barboradianer *Xeraan* fiel Ende 1021 BF zudem der *Splitter der Charypyroth* zu, ein mächtvolles Artefakt. So blieb auch die Blutige See weiterhin unter der Kontrolle von charypyriden Dämonen, Paktierern, Archen, Krakonieren, Hummerien und menschlichen Piraten. Das Bornland war fast vollkommen vom Seehandel abgeschnitten, ebenso war Maraskan größtenteils isoliert. Die Weihe der *Bodenlosen Grube* auf Rulat im **Frühwinter 1022 BF** war der vorläufige Höhepunkt der Etablierung charypyrischer Pförten in und aus den Niederhöhlen und der 'Sicherung' der Blutigen See.

Doch schon bald regte sich Widerstand gegen die dämonischen Ausprägungen auf See. Die Drachenci-Akademie zu Khunchom ließ ein mit magischen Mitteln ausgestattetes Schiff bauen, die *Sulman al-Nassori*. Nach dem Stapellauf im **Firun 1022 BF** segelte das Schiff über Brabak, die Westküste hinauf bis nach Olport und Riva und wieder zurück und nahm dabei Kontakt mit zahlreichen Magiern und Akademien auf. Ebenfalls bislang recht einsam zog Markgraf Rateral Sanin XII. in den Kampf gegen die Blutige See. Er entführte Ende 1022 BF eigenmächtig die *Seedler von Beilunk*, um in den kommenden Jahren den Dämonen die Stirn zu bieten.

Nach vielen Scharmützeln kam es schließlich im **Frühling 1024 BF** zur großen *Seeschlacht von Rulat*: An dem Unheiligtum entbrannte ein Kampf zwischen Kulisten des Heptarchen Xeraan, der *Seedler von Beilunk* unter Kapitän Deirdre ni Sanin, der Dämonenarche *Gezeiten-spinne* sowie Darion Paligans Dämonenarche *Plugenbringer*. Am Ende konnte Paligan mit dem *Splitter der Charypyroth* entkommen, während ein Peraine-Wunder die *Gezeiten-spinne* in ein Sanctuarium verwandelte. (Der Kampf der *Seedler von Beilunk* gegen die Dämonenarchen kann im Abenteuer *Blutige See* (2001) nachgespielt werden.)

In den letzten Jahren gingen nach vielen Kämpfen und unzähligen Verlusten die schlimmsten Auswüchse der See jedoch nach und nach wieder zurück, was nicht zuletzt auf das Eingreifen verschiedener Helden zurückzuführen ist. Somit nimmt der Handel an der Ostküste langsam wieder zu – was besonders die Piraten im Süd- und Perlenmeer freut.

EREIGNISSE DER JETZZEIT

Auf Grund der politischen Ereignisse im Mittelreich, die mit dem *Jahr des Feuers* einhergingen, wurden die Seesoldaten im Kriegshafen zu Harben nur noch schlecht oder gar nicht bezahlt. Im **Rondra 1027 BF** kam es zu ersten Meutereien, im **Hesinde 1027 BF** schließlich zu blutigen Aufständen der Matrosen, die unter anderem einen Vizeadmiral das Leben kosteten. Nachdem die Aufständischen die persönliche Anwesenheit von Reichsadmiral *Rudon von Darbonia* zu *Mendena* gefordert hatten, dieser aber auf der Anreise nach Harben verstorben war, wurde der Kriegshafen vollends zum Piratennest. Einige Seeculte, die sich den Piraten nicht anschließen wollten, flüchteten in jener Zeit mit einer kleinen Flotte von Schiffen nach Höt-Alcem. Erst der neue Markgraf des Windhags, *Cusimo von Garlichgröts*, konnte Ende 1028 BF Harben befrieden.



Im Osten eroberte 1028 BF der maraskanische Heptarch Helme Hafax die Insel Jandraskan. Nachdem er im Vorjahr in Aranian Beute gemacht hatte, suchte er nun festen Halt an der Piratenküste. Ende 1028 BF eroberte er Südwall und Shamaham, im Verlauf des Jahres 1029 BF gelang es ihm, sich dauerhaft an der schwarztobrischen Küste festzusetzen und Xeraan militärisch so stark unter Druck zu setzen, dass der bucklige Magier beim Versuch, seine Kräfte in Ilsur zu regenerieren, starb.

Im Süden eroberte Al'Anfa 1029 BF derweil Port Stoerrebrandt auf der Insel Itloken. Der bornische Handelsherr Vibart Stoerrebrandt schmiedete daraufhin eine Allianz aus Händlern und Piraten, die gemeinsam die Insel zurückeroberten und eine Einsatzflotte aus Al'Anfa zurückschlugen. Die Allianz überlebte den Sieg allerdings nicht.

PEVE HORIZONTE

»Wer nicht den Mut hat, das Ufer aus den Augen zu lassen, der kann auch keine neuen Meere entdecken.«

—Harika von Bethana

Die letzten Jahre haben vielleicht mehr als zuvor gezeigt, dass die Zukunft Aventuriers und seiner Reiche und Völker auch auf dem Meer entschieden wird. Noch viele fremde und unentdeckte Inseln, Orte und Schätze auf den Meeren rund um Aventurien warten auf mutige Entdecker oder furchtlose Freibeuter. In den letzten 30 Jahren scheint die Furcht vor dem Rand der Welt dem Entdeckerdrang der Seefahrer gewichen zu sein. Die Aventurier begreifen mehr und mehr, dass der Horizont weiter ist, als sie gedacht haben, und dass die Grenzen der Welt noch lange nicht erreicht sind. Die Suche der Thorwaler nach ihren Wurzeln im Guldäland zeugt ebenso davon wie die geplanten Vorstöße von Ruban dem Rieslandfahrer gen Osten, auf der Suche nach der Harika-Passage zum Riesland. Auch die Expeditionen der Brabaker und anderer Südsee-Fahrer gen Süden legen Zeugnis davon ab. Dort erhofft man sich, den Weg nach Uthuria zu finden, dem guldärischen Kapitäne vielleicht bereits sehr nahe gekommen sind. Forscherdrang und wirtschaftliche Interessen treiben nach der Auswertung der geheimen Lamea-Logbücher auch das Horasreich zu großen Anstrengungen an. Nach der Weltumseglung Harikas scheint eine neue Ära der Entdecker heraufzuziehen.

Doch all diesen Anstrengungen und Hoffnungen stehen genauso viele Gefahren gegenüber. Piraten, Korsaren und Freibeuter machen die bekannten Handelsrouten unsicher. Stürme und schwierige Passagen in unbekannten Gewässern fordern auch weiterhin ihre Tribute an Schiffen und Seefahrern. Und nicht zuletzt sind auch höhere, dunkle Mächte in den letzten Jahren wieder vermehrt in Nachtblauen Tiefen erwacht. Auch wenn die Blutige See zum Teil wieder befahren werden kann, munkeln so manche Kapitäne, dass dies erst die Ruhe vor dem Sturm sei – und dass nicht nur im Osten Aventuriers finstere Mächte in den Gewässern lauern...

DIE FAHRZEN DER 'ROTE HARIKA'

Auch wenn die Haimamudim Khunchoms oder die Skalden aus Thorwal Heldengeschichten über Ruban ibn Dhachmani oder Asleif Phileasson singen, so gilt doch vielen Seefahrern Harika ni Coalgha, die 'Rote Harika', als unbestrittene 'Königin der Meere', obwohl sie vor kurzem zu Effend hinabgefahren ist. Mit ihren Entdeckungen – in erster Linie für die Admiralität des Lieblichen Felds bzw. des Horasreichs – wurde schon jetzt ein neues Kapitel im Buch der Seefahrtsgeschichte aufgeschlagen, und auch Astronomen und Dero-graphen, sogar Theologen, werden ihr Weltbild den gefundenen Fakten anpassen müssen.

DIE HJALDINGARD-EXPEDITION DER THORWALER

Während des Jahres 1023 BF scharte der berühmte Thorwaler Skalde Iskr Ingibjarnson, auch der 'letzte Hjaldir' genannt, im Norden Unzufriedene um sich. Er rief dazu auf, ins Guldäland aufzubrechen, um die alte Heimat der Thorwaler zurückzugewinnen, "wo man als Freier leben kann, ohne vor einem 'König Tronde' zu buckeln".

Doch der Oberste Herrmann Tronde Torbensohn setzte sich daraufhin selbst an die Spitze der Bewegung 'Zurück nach Hjaldirgard!' und drängte darauf, dem berühmten Kapitän Asleif Phileasson das Kommando über die wagemutige Fahrt zu geben. Iskr Ingibjarnson konnte sich diesem Ansinnen nicht widersetzen und musste dem beliebten Asleif die Führung übergeben, da dieser als erfahrener Guldälandfahrer galt.

So brach am 15. Ingerimm 1023 BF eine thorwalsche Flotte gen Westen auf. Doch stand diese Fahrt offenbar unter keinem guten Stern, denn seitdem herrscht in Thorwal Unklarheit über das Schicksal der Expedition. Erst ganze zweieinhalb Jahre später, 8. Hesinde 1026 BF, fand man den Skalden Iskr gestrandet und verworlost an der Küste bei Olport. Zu seinen Rettern sagte er seltsame, verwirrte Sätze, die von der Runajasko später folgendermaßen notiert wurden:

»Zeit. Keine Zeit. Was ist schon Zeit? Yumuda sagte es Foggwulf und mir, nur das ist wahrhaftig. Wo ist die Seadler? Ist sie schon untergegangen? Warum sagst du nichts, Tula? [...] Der Turm steht senkrecht zum Wasser. Scharlachrot. Aber ich habe überlebt. Das Schiff ist untergegangen, aber ich habe überlebt. [...]«

Bis heute hat sich Iskr über das Schicksal der Expedition und seine eigenen Erlebnisse ausgeschwiegen. In den letzten Jahren gab es immer wieder vereinzelt Berichte über angebliche Rückkehrer der Expedition, die vom 'sagenhaften Guldäland' berichteten. Glaubwürdiger mögen da eher die Berichte einer Gruppe Thorwaler Seeleute sein, die 1028 BF von der Lamea-Expedition im guldälandischen Horasiat Iolon gefunden wurden und nach eigenen Angaben Überlebende der Phileasson-Expedition waren. Sie berichteten, dass die Flotte bereits wenige Tage nach dem Auslaufen in einem heftigen Sturm drei Ottas verloren hatte. Nur wenige Tagesreisen vor der myranischen Küste wiederum sei der Rest der noch übrig gebliebenen Flotte in ein großes Nebelfeld geraten und hätte sich gänzlich zerstreut. Unbekannt ist, was sie von 'Yumudas Prophezeiung', der Begegnung mit der Hexe Tula von Sferdu, der Rückkehr Iskr Ingibjarnsons oder dem Schicksal Phileassons wussten. In der Runajasko zu Olport jedoch scheint es seit Neuestem Bestrebungen zu geben, all die Geheimnisse um Phileassons Guldälandfahrt zu klären – immerhin befand sich mit der Jurgas Zorn auch ein Runenschiff der Akademie in der Flotte.

IN DIENSTEN DER BEPPAÏS

Geboren im Jahre 960 BF als Tochter eines Thorwalers und einer Havenerin (die, wie man an Harikas Namen erkennen kann, den Namenswettbewerb gewann), war die auffällig rothaarige Harika schon vor und während ihrer Zeit auf der Kriegerakademie eher an Gezeiten, Seevögeln und Schiffbau interessiert als an Schwertern und Adelsgeschichte, und so verwundert es nicht, dass sie als 19-jährige, das Patent der Kriegerschule frisch in der Tasche, auf der Karavelle Silberschwalbe anheuerte, die im Auftrag von Fürst Halman ui Bennain für das Fürstentum Albernia neue Handelsmöglichkeiten in der Charyptik erforschen sollte.



Ob sie bereits während dieser Zeit die Geschichten hörte oder die Dokumente fand, die ihr später die Entdeckung Korelkins ermöglichen, ist nicht sicher, aber mit Aufenthalt in Brabak, Khunchom, Tuzak, Llanka und Festum hatte sie genügend Möglichkeiten, sowohl alte Schriften zu konsultieren als auch thorwalschem Seemannsgarn zu lauschen.

Im Jahre 985 BF, mittlerweile zur ersten Offizierin der *Silberschwalbe* aufgestiegen und während einer längeren Krankheit von Kapitän Silvanus Bramstetter de-facto-Kommandantin des Schiffes, endete jedoch ihre Karriere unter den drei Kronen: In neutralen Gewässern von einer alfanfischen Zoll-Bireme bedrängt, nutzte sie einen guten Wind, um in einem gewagten Manöver dem Ruderschiff die Steuerbord-Riemen abzuscheren und während einer Feuerpötte auf den Gegner zu schleudern, was dessen Schicksal besiegelte. Dass der Kommandant des alfanfischen Schiffes ein Paligan war, ein entfernter Verwandter der neuen Kaisergemahlin Alara, erfuhr sie erst beim nächsten Aufenthalt in Brabak, wo ihr auch unmissverständlich klargemacht wurde, dass eine Rückkehr nach Albertain für sie vor einem Kriegsgesicht enden würde.

Mit sechs Jahren See-Erfahrung und genauer Kenntnis der Küsten zwischen Havena und Festum, aber untragbar für die Admiralität des Mittelreichs, bot sie ihre Fähigkeiten (und einige "nicht näher spezifizierte nautische Geheimnisse", wie es in den Aufzeichnungen der liebevollen Admiralität heißt) der Marine König Tolmans an.



FREIBEUTERIN DER HORASKROPE

Zuerst als Kapitänin der Karavelle *Alborns Speer* auf Piratenjagd zwischen Neetha und Brabak unterwegs, unternahm sie mehrere kurze Fahrten von Brabak aus, um weiter im Südwesten liegende Inseln, von denen sie in den Tavernen gehört hatte, als Operationsbasis zu entdecken, blieb dabei aber erfolglos, konnte jedoch Erfahrungen mit der Brabakdrift und den berühmten Flauten der Region sammeln. Im Jahre 987 BF übernahm sie das Kommando über die Dreimastkaravelle *Sant Belemar*, ein ausgesprochen bewegliches, aber nur leicht bewaffnetes Schiff, und erhielt zugleich einen Kaperbrief gegen alle Feinde des Lieblichen Feldes ausgehändigt, der sie in die Lage versetzte, auf eigene Faust im Südmeer Beute zu machen. Sie ließ das Schiff auf eigene Rechnung in Sylla mit 18 Riemen versehen, um so auch bei Flaute manövrierfähig zu bleiben, und kreuzte bei den östlichen Waldinseln. Zwar konnte sie einige Waldmenschen-Küstenpiraten und einen alfanfischen Versorger aufbringen, doch die Flotte aus dem Adamantenland traf sie nicht.

DIE ENTDECKUNG KORELKINS UND DER SINGENDEN INSELN

Stattdessen wurde sie 988 BF während eines gewagten Manövers am Mahlstrom von Setokan weit nach Nordnordost abgetrieben. Da sie gerade Frischwasser und Nahrungsmittel aufgenommen hatte und aus der Überzeugung heraus, dass sich Land höchstens eine Woche westlich von ihr befand, entschloss sie sich, die Inseln zu suchen, von denen sie vor mehr als sieben Jahren in Khunchom zum ersten Mal gehört hatte. Nach weniger als zehn Tagen entdeckte sie eine einsame Wolkenformation über dem offenen Meer – ein sicheres Zeichen für eine Insel, etwa 670 Meilen östlich von Jergan. Dies musste die Insel Korelkin sein, von der sie gelesen hatte, und obwohl sich das Anlandes schwierig gestaltete, hatte noch niemand die etwa 30 Meilen durchmessende Insel in Besitz genommen – was sie dann mit dem Hissen des Adlerbanners tat (siehe Seite 30). Dennoch war sie nicht die erste Aventurierin, die die Insel betrat, sie traf dort auf den schiffbrüchigen Ruban.

Für die Rückfahrt nach Aventurien entschloss sie sich, bis auf die Höhe von Tuzak südlich zu steuern und dann hart West zu halten. Ruban hingegen ging von Bord, als ein weit abgetriebenes maraskinisches Schiff den Weg Harikas kreuzte.

Harikas Manöver, das eigentlich nur zur möglichst exakten Positionsbestimmung gedacht war, führte zur sicherlich bedeutendsten Entdeckung Harikas: eine Gruppe aus etwa einem Dutzend Inseln (darunter drei größeren) mit seltsamen Steinformationen, für diese Breiten untypischer Vegetation und einer Anlage aus mehreren Obelisken auf der größten Insel im Zentrum – die Singenden Inseln etwa 600 Meilen östlich von Tuzak. Auch hier ließ sie das Adlerbanner aufpflanzen und nahm genaue Peilungen vor. Als sie diese nach einer Periode ungewöhnlich dichten Nebels jedoch durch eine zweite Messung absichern wollte, musste sie feststellen, dass sie sich auf einmal viel weiter südlich befand – und nach Position des Meridians etwa 3.000 Meilen weiter im Westen. Und nach allem, was sie zuvor an Informationen über ihre jetzige Position herausgefunden hatte, handelte es sich um genau den Ort, an dem sie 986 BF bereits nach Inseln gesucht hatte.

Sie untersuchte die Inseln, so lange es ihre Vorräte und die Stimmung der Besatzung erlaubten, und fand heraus, dass der Archipel in unregelmäßigen Abständen seine Position zwischen vier verschiedenen Orten wechselte.

Nachdem Harika im Jahre 991 BF ihre Entdeckungen der Admiralität gemeldet hatte, erklärte diese das Wissen um die Inseln zum äußersten Geheimnis und ließ auf Korelkin einen Hafen und Versorgungsdepts anlegen. Die Errichtung einer Basis auf den Singenden Inseln misslang jedoch, da diese fürs Erste nicht wiedergefunden werden konnten.

Harika selbst, mittlerweile mit vollem Kapitänspatent, erhielt das Kommando über die Karracke *Heißsporn*, mit der sie in den kommenden Jahren Erfahrungen auf dem Meer der Sieben Winde und Ifrims Ozean sammelte, danach über die umgrüstete Karracke *Yaquiria*, die sie bald in *Swafnirs Rache* umbenannte. Mit diesem Schiff lief sie zwar auch alle Häfen zwischen Paavi und Neersand an, jedoch war ihre, von Königin Amene selbst angeordnete, Aufgabe der Kaperkrieg gegen Al'Anfa und die weitere Erforschung des Perlenmeers und der Charyptik. Durch das Geheimnis der Singenden Inseln war sie in der Lage, im Perlenmeer und der Charyptik notfalls zu verschwinden und an einem völlig unerwarteten Ort wieder aufzutauchen, was ihr nicht nur einen erfolgreichen Kaperkrieg, sondern auch mehrere neue Entdeckungen im Südmeer erlaubte (S. 180 A).

Schließlich offenbarte sie all ihr (auch bislang noch geheimgehaltenes) Wissen Königin Amene, die sie dafür zur erblichen Edlen von Bethana ernannte.

DIE ERSTE WELTUMSEGELUNG

Mit dem Wissen um die Singenden Inseln und dem Mut Harikas ausgestattet, entschloss sich die – nunmehr horasische – Admiralität, den Griff nach der dereweiten Seeherrschaft zu wagen. Mit einem Höchstmaß an Geheimhaltung und unter Anwendung verschiedenster Täuschungsmanöver (wie es fast zehn Jahre später noch einmal geschehen sollte) gelang es, auf Korelkin eine Expedition aus den Schivonellen *Prinzessin Lameu* und *Gylduria* von *Bethana* sowie der Karavelle *Avesfreund* zusammenzustellen, die unter dem Kommando Harikas – die nach dem vorgetäuschten Untergang der *Swafnirs Rache* in einem Seegefecht mit Trahlerin offiziell für tot erklärt worden war – Derc in Ostrichtung umsegeln und eventuelle weitere Sprungpunkte der Singenden Inseln ausfindig machen sollte.

(Logbuch-Ausschnitte der Expedition finden Sie im Band *Geographia Aventurica* auf den Seiten 98 bis 112.)



Im Frühling 1015 BF ließ Harika Anker lichten. Von Korelkin aus hielt die Expedition hart Nord, wo sie etwas nördlich der Breite von Vallusa eine anderthalb Meilen hohe Küste mit Vulkanen dahinter ausmachen konnte, sich dieser wegen der gefährlichen Brandung aber nicht näherte.

Von dort aus führte der Kurs nach Südosten über das offene Perlenmeer an wenigen kleinen Eilanden vorbei, bis die Schiffe auf einen langen Streifen Land in Nord-Süd-Richtung stießen, der sich von der Breite Thalusas bis knapp nördlich des Äquators erstreckte und wo mehrere von Osten kommende Flüsse mündeten. Hier trafen sie auf feindlich gesinnte Ureinwohner, nahmen aber keinen Kontakt mit ihnen auf, sondern hielten gerade noch in Sichtweite der Küste nach Süden und landeten zur Wasseraufnahme nur an, wo sie keine Zeichen von Zivilisation sahen.

So gelangten sie in die Zone der äquatorialen Kalmen, die sie fast zwei Wochen festhielten. Hier war das Wasser extrem salzig, die Luft unerträglich feuchtheiß, und beständiger Nebel erlaubte nur die Navigation nach Instrumenten. Zeitweise mussten die Schiffe von den Beibootten geschleppt werden, und die Verluste unter der Besatzung waren zahlreich. Sie hatten zwar festgestellt, dass die große Halbinsel, deren Küstenverlauf sie gefolgt waren, nach Osten abknickte, konnten aber wegen mangelnden Windes der Küstenlinie nicht folgen, sondern fielen nach Süden ab.

Weit im Süden entdeckten sie eine anscheinend unbewohnte Insel von der Größe einer mittelreichlichen Grafschaft, die sie als 'Nova Albernia' für die Horaskrone in Besitz nahmen. Von der Prinz-Timor-Spitze aus, einem hohen Berg im Süden der Insel, konnten sie mit dem Fernrohr weit südlich treibende Eisberge entdecken.

Nach etwa drei Wochen Fahrt nach Ostnordost (wiederum behindert durch die windstillen Zonen am Äquator) traf die Expedition erneut auf eine Steilküste, oberhalb derer eine Wüste lag, gefolgt von einem Gebirge, in dem die gleißelnden, aber geborstenen Mauern einer Stadt zu erkennen waren. Dem Küstenverlauf nach Norden folgend, entdeckte Harika zwei Flüsse, die von den Klippen hinabstürzten, und eine weitere unbewohnte Insel. Obwohl die Steilküste niedriger wurde, änderte die Expedition im Folgenden den Kurs wieder auf Süd – hier ist eine längere Passage des Logbuchs immer noch komplett unveröffentlicht –, umfuhr die Steilküste im Süden, stellte fest, dass es sich bei dem Hochland um eine Insel oder Halbinsel handeln musste und durchquerte ein ruhiges Binnenmeer auf Ostkurs.

Nach einer weiteren Woche guter Fahrt setzten sie ihren Fuß in einer Dschungelregion an Land – ohne es zu diesem Zeitpunkt zu wissen betrat sie das myranische Festland. Nach einer unglücklichen Begegnung mit Eingeborenen untersuchten und kartierten sie den Küstenverlauf in dieser Region, wobei sie erstmals Kontakt mit den Ban Bargui, einem myranischen Reitervolk, machten und ein Bauwerk der insektoiden Chrratae entdeckten. Weiter im Osten entdeckten sie eine vielfach zersplitterte, vulkanreiche Fjordküste, wo sie fast Havarie erlitten und daraufhin die Kartierung abbrachen.

Stattdessen entdeckten sie im Süden, wiederum etwa auf Äquatorhöhe, einen Dschungel mit riesigen Bäumen, in den sie auf einem breiten Fluss so lange eindringen, bis sie auf Grund des Klimas so viele Krankheitsfälle erlitten, dass sie zum offenen Meer hin zurückkehrten. Dort folgten sie grob in Ostrichtung der Dschungelküste, wo sie auf ein Fort dort Sklaven fangender Draydal stießen. Hier konnte man unter den Gefangenen erstmals einen Querschnitt durch die Vielfalt der Bewohner Myranors aufzeichnen, geriet jedoch bald mit den Draydal aneinander, als man erkannte, dass diese dem Namenlosen huldigten. Auf der Flucht nach Osten stießen die drei Schiffe auf die Blutgischtmauer, ein drei Meilen hohes Gebirge, das zwar von Fjorden und sogar Grotten durchzogen, aber zumindest auf den ersten Blick nicht passierbar war, zumal sich allerorts Festungen und Wachtürme der Draydal fanden. Wie das Durchqueren des Gebirges dennoch gelang – denn die nächsten, aber deutlich späteren Aufzeichnungen legen eine Position im östlich der Blutgischtmauer gelegenen Schädelgrund nahe – ist immer noch horasisches Staatsgeheimnis höchster Stufe, aber einige Andeutungen ehemaliger Besat-

zungsmitglieder lassen vermuten, dass die Bordinhaber der Expedition eine mächtige Beschwörung nutzten. Trotzdem ging die *Avesfreund* bei dieser Unternehmung verloren, und die beiden anderen Schiffe erlitten teilweise erhebliche Schäden, so dass die Expedition auf einer gebirgigen Insel überwintern und die Schiffe reparieren musste.

Durch Schädelgrund und Naccenia-Straße (so die myranischen Bezeichnungen) grob nach Südosten steuernd, erreichten die zwei Schiffe die See des Schweigens und mussten sich im Archipel von Talaminas mit Piraten auseinander setzen, konnten jedoch auch Kontakte mit den dort herrschenden Kerrishiten aufnehmen und Relikte bestaunen, die auf die Anwesenheit eines Troll-Volkes hindeuten. Dort nahm sie Kontakt mit einem Trollschamanen auf und gewann ein Artefakt, das sie in die Lage versetzen sollte, die Singenden Inseln einmal zu einem bestimmten Ort zu lenken: einen gelben Obelisk.

Nach fast drei Jahren Fahrt liefen die *Lamea* und die *Gylduria* schließlich wieder ins Meer der Sieben Winde ein, erkundeten die Drachinsel und die Küste der Narkamar-Wüste, liefen in den Sträßen Eshbathmar und Melakkam ein, durchfuhren den Archipel von Shindrabar und landeten auf der Insel Era'Sumu, wo sie längere Zeit verbrachten, um die Schiffe auszubessern.

So zumindest die Kurzfassung der nächsten zwei Jahre. Derweil – aber nie öffentlich geworden – brachten die *Lamea* und die *Gylduria* vor der Küste der Narkamar ein kerrishitisches Schatzschiff auf, das bis an die Reling mit Endurium und anderen Wunderwerken gefüllt war. Mit einer Prisenbesatzung an Bord des Kerrishitenschiffs flohen die drei Schiffe vor Piraten und den Kriegsparteien des Handelskriegs an der myranischen Ostküste, wobei die *Gylduria* mehrfach beschädigt wurde. Weitab der Küsten kreuzend, stieß Harika nördöstlich des Archipels von Shindrabar im Kobaltgrund (so genannt wegen seines tiefblauen Wassers) auf einen weiteren Sprungpunkt der Singenden Inseln, konnte diesen jedoch nicht nutzen, da ihnen Verfolger direkt auf den Fersen waren.

Die weitere Flucht führte die Prisenmannschaft unter dem zyklöpischen Prinz *Haridiyon Thaliyin* schließlich durch das Louranath und die große Stadt Balan Cantara ins Meer der Schwimmenden Inseln und ins Bleichwasser, wo sie das Schiff und seine Ladung versenkten, um es später wieder bergen zu können. Als sie auf der Rückreise in Balan Cantara fast von ihren Verfolgern aufgegriffen wurden, ließ sich Prinz Haridiyon versteinern, um so das Geheimnis des Schatzschiffes zu wahren.

Harika erkundete mit den zwei verbliebenen Schiffen noch eine Zeildang die myranische Ostküste bis etwa auf Höhe von Trivina, versuchte erneut (erfolglos) die Singenden Inseln im Kobaltgrund anzu-steuern und entschloss sich schließlich, auf konventionelle Weise über den Guldendlandstrom nach Aventurien zurückzukehren. Bei dieser Überfahrt ging am Efferwall die *Gylduria* verloren, vermutlich weil sie zu sehr mit myranischen Hölzern repariert worden war. Am 21. Peraine 1022 lief die *Prinzessin Lumea* nach sieben Jahren Fahrt mit 27 Überlebenden in Grangor ein.

Jenseits des Horizonts

Die von der Hesinde-Kirche geprüften Logbücher lösten helle Aufregung aus, mehr noch aber die vielen Quader Endurium, die jenseits der Meeres der Sieben Winde darauf warteten, als Waffe gegen die Erben Borbarads eingesetzt zu werden. Noch im Jahre 1022 BF entschließt sich die horasische Admiralität nach Konsultationen mit – der von der Fahrt immer noch schwer kranken – Harika dazu, so bald wie möglich eine Folgeexpedition auszurüsten.

Unter großer Geheimhaltung und mit einem gewagten Ablenkungs-maßnahme wurde die Expedition vorbereitet, und am 4. Phex 1023 BF ließen die restaurierte *Prinzessin Lumea* in Begleitung der Schivone *König Tolman* und der Schivonella *Prinz Shafir* die Zyklopeninseln hinter sich und steuerten Balan Cantara an. Kommando auf dieser Expedition führte wiederum Admiralin Harika, ihr Stellvertreter war der im Seekrieg gegen die Thorwaler erfolgreiche Konteradmiral Ru-



bec von Chetoba. Trotz aller Vorsichtsmaßnahmen hatte die Expedition mit Agenten und Kultisten an Bord, einer konkurrierenden alfanischen Expedition und widriger See zu kämpfen, erreichte aber – unter Nutzung der Singenden Inseln, aber nach Verlust der *Shufir* – Anfang Ingerimm den Archipel von Shindrabar. Dort musste die *Tolman* im Kampf gegen Piraten zurückgelassen werden, die *Lamea* aber lief Mitte Ingerimm in Balan Cantara ein, wo Prinz Haridiyon befreit werden konnte. (Alle diese Ereignisse sind nachzulesen und nachzuspielen im Abenteuerband *Reise zum Horizont*.)

Bei der versuchten Bergung des Enduriums ging die *Lamea* fast verloren, als sie an der Versenkungsstelle das Opfer eines Angriffs von Unterwasserkreaturen wurde. Das Endurium zumindest war nicht mehr zu retten, und Harika war gezwungen, über ein halbes Jahr im Meer der Schwimmenden Inseln zu kreuzen, bis sie schließlich durch Zusammenarbeit mit den Loualil wieder an den Hafenfestungen Balan Cantaras vorbei ins Thalassion entkommen konnte. Dabei wurde die *Lamea* jedoch so schwer beschädigt, dass eine Reparatur mit myranischem Holz nötig wurde.

Mit knapper Not entkam die Expedition nach Era'Sumu, wo der seit Jahren an einem Fluch der Draydal leidenden Harika endlich Heilung zuteil wurde – und man ein Orakel besuchte, das den weiteren Weg der Expedition bestimmen sollte.

Auf Drängen der Besatzung unternahm Harika einen Versuch, den Efferdwall zu überwinden, brach das Unternehmen jedoch ab, als sich herausstellte, dass die *Lamea* von den dort herrschenden Kräften zu stark attackiert wurde. In den Kobaltgrund zurückgekehrt, musste Harika feststellen, dass die Singenden Inseln zwar noch vor Ort, aber in der Gewalt eines shindrabarischen Zauberpriesters waren. Es gelang der Expedition, einige Besatzungsmitglieder der *Tolman* zu befreien, bevor die Inseln entrückt wurden.

Das folgende Jahr verbrachte die Besatzung der *Lamea* mit der Suche nach weiteren Überlebenden der *Tolman* und nach dem Schiff selbst. Über Eshbathmar führte der Weg ins Reich der Kerrishiter, wo die *Tolman* aufgespürt und vernichtet werden konnte, ehe es den Kerrishitern gelang, ihre Geheimnisse zu lüften. Ein erneuter Kontakt mit den Trollen brachte Harika in Besitz eines weiteren gelben Obelisken.

(Diese Zusammenfassung entspricht den wahrscheinlichsten Verläufen einer Kampagne um die *Lamea*, wie sie im Band *Handelsfürsten und Wüstenkrieger* skizziert ist.)

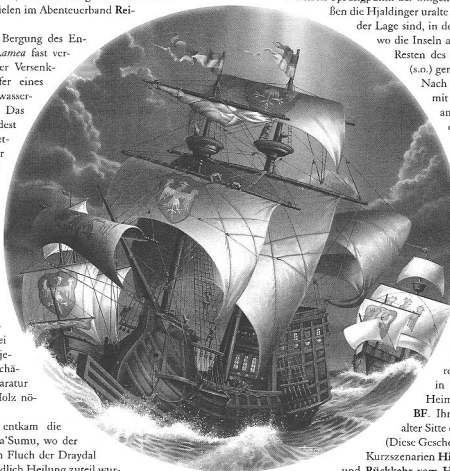
Schließlich konnte auch Konteradmiral Rubec von Chetoba aus myranischer Sklaverei befreit werden. Die letzte Etappe der Fahrt brachte Harika nach Hjaldingard, wo sie ihre Abkunft von einer alten Seefahrer-Sippe heraus- und ihren Ahn wiederfand. Dieser kannte einen weiteren Sprungpunkt der Singenden Inseln. Zudem besaßen die Hjaldinger uralte Runenschrift, die auch in der Lage sind, in den Limbus einzutauchen, wo die Inseln aufgefunden und von den Resten des shindrabarischen Rituals (s.o.) gereinigt werden konnten.

Nach der Reparatur der *Lamea* mit aventurischem Holz aus angespülten Wracks ging es über den Sprungpunkt im Nordmeer wieder ins Meer der Sieben Winde und über den Efferdwall (der problemlos überwinden werden konnte) bis in Sichtweite der Zyklopeninseln.

Von den Strapazen ihrer Reisen ausgelagt, erlebte Harika ni Coalgha, Edle von Bethana, jedoch die Ankunft in Teremon nicht mehr. Nach einem Dankgottesdienst zu Ehren Efferds verstarb sie in Sicht der aventurischen Heimat am 12. Praios 1030 BF. Ihr Leichnam wurde nach alter Sitte dem Meer übergeben.

(Diese Geschehnisse finden sich in den Kurzzenarien *Hinter dem Horizont I-III* und *Rückkehr vom Horizont* in den *Aventurischen Boten* 118 bis 121.)

Den Überlebenden der Expedition standen noch einige unruhige Wochen auf den Zyklopeninseln bevor, denn sie waren mitten in die Wirren des horasischen Thronfolgekrieges geraten (siehe das Abenteuer *Masken der Macht*). Schließlich aber gelangte die Kunde von Harikas zweiter erfolgreicher Güldenland-Fahrt auf Festland und verbreitete sich dort wie ein Lauffeuer: Die Überlebenden wurden als Helden gefeiert, die verstorbene Harika im Volksmund zur Efferd und Aves gefälligen 'Heiligen der Navigatoren und Entdecker' ernannt. Ihre Heimatstadt Bethana errichtete ihr ein (leeres) Grabdenkmal, den *Kenotaph der Königin der Meere*, der alljährlich Tausende von Pilgern anzieht. Die Leistungen Harikas wirken in ganz Aventurien nach, im Horasreich haben sie sogar zu einer landesweiten Begeisterung für Entdeckungsreisen, Seefahrt und die güldenländischen Wurzeln des Lieblichen Feldes geführt. Eine ganze Generation von Mädchen und Jungen, die mit den Geschichten um die Rote Harika aufgewachsen sind, steht nun bereit, es ihrem großen Vorbild gleich zu tun.





DER AVENTURIER UND DAS MEER

SICHTWEISEN

„Der Gedanke, sich dem Meere zum reinen Vergnügen auszuliefern, kommt kaum einem Aventurier, schon gar nicht im Perlenmeer mit seiner üppigen Tierwelt. Nur für manche Ureinwohner, vor allem auf dem südlichen Archipel, wie auch für die Thorwaler scheinen Schwimmen und Tauchen natürliche Vergnügungen. In jüngster Zeit ist es aber bei reichen Festumern Mode geworden, an den wenigen Sandstränden des Boralandes im hüfttiefen Wasser herumzuplanschen.“

— Von den Küsten und Häfen des Perlenmeeres, ihren Vorteilen und Widrigkeiten, 1004 BF

Die menschlichen Völker haben seit jeher ein zwiespältiges Verhältnis zur See: Einerseits ist das Meer Nahrungsquelle, Reisestraße, Handelsweg und Festambiente, andererseits launisch und voller Gefahren. Jahr für Jahr verschwinden Schiffe spurlos in Efferds Reich, Sturmfluten ziehen Siedlungen in Mitleidschaft und gestandene Männer und Frauen erzählen Schauergeschichten über furchtbare Seeungeheuer.

Faszination und Furcht rühren auch daher, dass das Meer die Heimat anderer Wesen ist, die dem gemeinen Aventurier fremder sind als alle anderen, die er kennt. So ist zu sagen, dass die vorherrschenden Gefühle der 'zivilisierten' menschlichen Völker für die See wohl Respekt und Furcht sind. Man kennt das Meer, doch versteht es nie zur Gänze. Man versucht es durch Opfer zu besänftigen und weint um jene, die einem genommen wurden. Immer wieder versuchen wagemutige Entdecker herauszufinden, was jenseits der bekannten Grenzen liegt, und der unbekannten Weite der See zu trotzen, die die Menschen – vor allem die Binnenländer – so leicht erschauern lässt, wenn sie an eine Seereise denken. Nur der Waldmenschentamm der Tocumuyac vertraut sich ganz dem Meer an, während selbst die Thorwaler – als das wohl bekannteste Seefahrervolk – große Siedlungen an Land besitzen. Denn auch sie wissen, dass jedes Menschenwerk, gleich wie groß oder klein, nur ein Spielzeug ist, verglichen mit den Gewalten des Ozeans. Bezeichnend ist wohl, dass für den Waldmenschentamm der Mohaha die See der Bereich der Welt ist, in dem Regen, dunkle Geister und hellhäutige Dämonen geboren werden, während für den Gjalskerländer das Meer das Totenreich beherbergt.

Für die Elfen hat die See ebenfalls etwas Geheimnisvolles, wie man schon daran erkennt, dass sie neben dem neutralen *mere* auch das geheimnisvolle *lyr* als Begriff für die See kennen. Zwar soll es 'Neckelfen', wohl von Neckar abgeleitet, geben, die Legenden sprechen von schwimmenden Baumstädten, magischen Schnellseglern und Wellenläufern, doch heutzutage wagt sich kaum ein Elf länger auf das Meer. Die Zwerge können dem Meer wenig abgewinnen und auch für die meisten Orks und Goblins hat das Meer keine besondere kulturelle Bedeutung. Die Achaz sind eher süß- als salzwasserliebend und fürchten das tiefe Wasser auf Grund seiner Kälte.

VON AUSDEHNUNG UND GESTALT

„Jalthona der Schüler: „Meister, wie sollen wir uns die Gestalt der Welt vorstellen?“

Rohal der Weise: „Könntet ihr sie euch denn vorstellen? Wenn ich euch sagte: Die Welt ist eine Scheibe, und an ihrem Rande rinnt das Wasser hinab, so fragtet ihr: Was ist jenseits des Randes? Wenn ich euch sagte: Die Welt ist eine Fläche und erstreckt sich bis in die Unendlichkeit, so fragtet ihr: Wie kann etwas sein, das kein Ende hat? Wenn ich euch sagte: Die Welt ist eine Kugel, und Menschen leben auf allen ihren Seiten, so fragtet ihr: Wie kommt es, dass sie nicht herabfallen? Darum sage ich euch: Die Welt ist, was ihr seht, und sie ist vollkommen in ihrer Gestalt.“

— aus Gespräche Rohals des Weisen, Band 8, ca. 510 BF

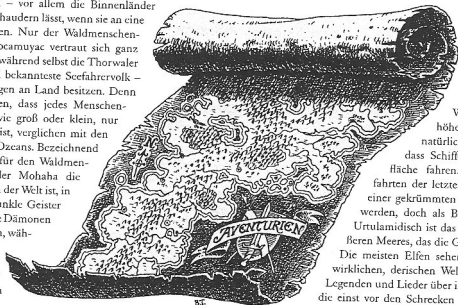
Die Frage zur Ausdehnung des Meeres geht einher mit der Frage nach der Gestalt Deres. Dere ist für die meisten Aventurier eine Scheibe. Das Meer bedeckt alles, was nicht Land ist, und ergießt sich an den Rändern brodelnd ins Nichts. Dennoch gibt es viele Anhänger der Kugelgestalt der Welt, und in der Philosophenschule Warunks wurde bereits 924 BF ein *Dereapfel* genannter Globus gebaut – auf dem sich die Ränder Aventuriens jedoch berühren, was den Hesinde-Geweihten Kusliks wiederum fraglich erschien. Ein wesentlich genauere Globus steht hingegen in der Khunchomer Navigationsschule. Nach den Erkenntnissen und Aufzeichnungen der *Lamea*-Expedition errechnete ein Nandus-Geweihter den Umfang Deres mit etwa 36.000 Meilen.

Das Phänomen, dass von einem Schiff am Horizont zuerst der Mast zu sehen ist, das einigen Gelchrten, wie etwa dem nach Al'Anfa exilierten Guidobaldo Quintone, als Beweis für die Kugelgestalt gilt, ist gleichzeitig für Maraskani der Beweis für die Diskusgestalt der Welt.

Weil ein Diskus in der Mitte höher ist als am Rand, ist es nur natürlich, dass das Wasser fließe und dass Schiffe darob schräg zur Grundfläche fahren. Gerade die Guldendlandfahrten der letzten Jahre lassen die Theorien einer gekrümmten Oberfläche Deres populärer werden, doch als Beweis gilt dies niemandem. Urutamidisch ist das Bild eines Inneren und Äußeren Meeres, das die Gefilde trennt (siehe MGS 6).

Die meisten Elfen sehen das Meer als Grenze der wirklichen, derischen Welt; manche verbinden damit Legenden und Lieder über ihre hochelischen Vorfahren, die einst vor den Schrecken des Namenlosen aus dieser Welt flohen und mit Zauberschiffen über das Meer in die mythischen 'Lande im Nebel' gefahren sein sollen.

Auch die Tiefe der See ist noch ungeklärt. Während es einige Deographen gibt, die steif und fest behaupten, das Meer habe überall Grund, vermuten die meisten Aventurier bodenlose Abgründe unter den Schaumkronen, die bis hinab in Efferds Reich oder in die graugrünen Tiefen der Niederhöhlen führen sollen. Nicht verschwiegen werden soll an dieser Stelle die Theorie eines Selemir Schriftgelchrten, Aventuriern läge auf der Innenseite einer Kugel aus Wasser und das Blau des Himmels rühre in Wahrheit vom Blau des Meeres, das weit über den Gefilden der Sterblichen wieder zusammenschläge.





FESTE, FEIERTAGE UND BESONDERE ZEITEN

Bei der Nennung von Festen und Feiertagen muss man wohl mit dem Efferd-Kult beginnen. Dessen heiligster Tag ist der **1. Efferd**, der **Tag des Wassers**, an dem in vielen Hafenstädten Prozessionen, Opferrfahrten und Festivitäten zu Ehren des Launischen stattfinden, auf dass er die Schifffahrt für ein Jahr beschützen möge. An diesem Tag finden unter anderem die **Flottenparade in Feturm** und das **Fest der Bunten Lichter** zu Pericium statt. Bereits in der **Nacht zum 1.**

Efferd zelebriert man die so genannte **Efferdsfahrt** von Prem nach Thorwal. Ein weiterer wichtiger Feiertag ist das **Fischerfest** am **30. Efferd**, zumindest in Mittel- und Horasreich der letzte Tag der schiffbaren Zeit, an dem Efferd für den Fang des vergangenen Jahres gedankt und für die Seelen der Ertrunkenen gebetet wird. Auch die Tocamayac begehnen im Efferd ein Fest, das sie **Schaum-über-den-Wellen** nennen und an dem die Schamanen versuchen, die Wind-Nipakau und die Geister der Wogen friedfertig zu stimmen. Traditionsgemäß ist dieses Fest eher ernst, still und von Opferrgaben begleitet. Dagegen ist **Lachen-über-den-weiten-Schaumkrönen** ein lautes, fröhliches Fest, an dem man den Wassergeistern für den guten Fischfang dankt, ausgelassen feiert und fröhlich ist. Es gilt ihnen als eine Art Fruchtbarkeitsfest, denn für sie ist das Meer Leben. Es scheint keinen festgesetzten Zeitpunkt für dieses Fest zu geben, vielmehr orientieren sich die Schamanen an Zug und Eiablage der Meeres-Schildkröten. Alt ist der Brauch der Nostrianer, am **ersten Vollmond im Efferd** die jährliche Fischerkönigin am Stein von Nostria zu küren.

Es heißt, dass kein Schiff an einem **1. Travia**, dem **Tag der Heimkehr**, ablegt, aber dass dies der Tag ist, an dem ein Schiff spätestens in den Hafen zurückkehren sollte – sonst wird es niemals zurückkehren. Daneben existieren noch zahlreiche lokale Fest-, Feier- und Gedenk-

tage. In Albernria wird am **16. Ingerimm** der Flut gedacht, die 702 BF Havena traf und als Mahnung der Götter wider den Hochmut der Menschen gilt.

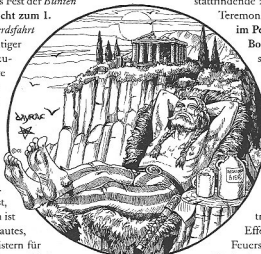
Jedes Frühjahr feiert man in Tobrien die Zerstörung der Dämonenarche **Gezeitenpinne** im Jahr 1024 BF. Bekannt ist auch die jährlich stattfindende zyklöpische **Regatta der Sieben Winde** von

Teremon nach Rethis, jeweils am **letzten Windstag im Peraine**. Alle vier Jahre findet zu **Beginn des Boron** zusätzlich die **Regatta der Wagemutigen** statt. Wenn die Regatta der Sieben Winde überall berühmt ist, so ist die Regatta der Wagemutigen überall berüchtigt – denn nicht Eleganz und Geschick, sondern List und Draufgängerum stehen bei diesem Wettsegeln im Vordergrund, dessen Weg eben vorbei an Klippen und Strudeln führt.

In Thalusa feiert man am **16. Phex** das **Yasumur-Fest**, bei dem kleine Boote mit Opferrgaben für Aves auf das Meer hinaus-treiben. Jedes Jahr pilgern Hesinde- und Efferd-Gläubige Anfang Rondra zur Blüte des Feuerschlicks von Zorgan nach Elburum, um die Nacht des Lichtes, die **Lailahin**, zu feiern.

Die am Meer ansässigen Nivesen feiern das **Eintreffen der Wale** mit einer großen Feier, Getrommel und viel Fisch. An diesem Tag segnen die Schamanen die Kajaks, damit diese ihre Besitzer auch weiterhin sicher durch das Wasser tragen, und man übergibt dem Meer Opferrgaben, um es zu besänftigen.

Die Gjalserländer begehnen den **Seelenflug zu Zwafnir**, einen Bestattungsbrauch, der jährlich zur **Sommersonnenwende** in der Festung **Amanna Rudh** im Norden der Gjalserlandes stattfindet. In den **Namenlosen Tagen** segeln einige Efferd-Pilger zu Ehren der Efferd-Heiligen **Elida** nach Brabak.



GLAUBE UND ABERGLAUBE AN UND AUF DER SEE

Viele Menschen, die weit weg von der See aufgewachsen sind, verspotten Seefahrer als abergläubisches Volk, die hinter jedem Stein Gespenster und in allem Ungewöhnlichen böse Omen sehen. In der Tat glaubt der aventurische Seefahrer oft an Dinge, die den Landratten als abstrus oder absurd erscheinen. Er meidet furchtsam alles, was Unglück bringt. So ist das unten Beschriebene zumeist Einbildung und entspricht nur selten der aventurischen Realität.

TIERE UND WESEN

Da **Ratten** versuchen, schlechten Einfluss auf das Schiff zu bringen, ist es gut, wenn eine **Schiffskatze** diese Sendboten des Namenlosen im Zaum hält. Besonders Glück verheißen dabei Tiere mit rotem oder bläulichem Fell, da sie von Rondra respektive Efferd gesegnet sind. Eine Schiffskatze zu töten bedeutet meist, die gesamte Mannschaft gegen sich aufzubringen, und wenn die Schiffskatze an Altersschwäche oder durch Krankheit stirbt, muss sofort der nächste Hafen ange-laufen werden, um eine neue Schiffskatze an Bord zu holen. Andere sagen, dass Katzen ein Schiff vor dem Sinken bewahren, da sie selbst nicht schwimmen können – hier sollen rote und schwarze Tiere die mächtigsten sein. Wenn allerdings die **Ratten** freiwillig das **Schiff verlassen**, dann will selbst der Namenlose das Schiff nicht mehr haben und es ist dem sicheren Untergang geweiht. **Delfine**, insbesondere weiße, die das Schiff begleiten, gelten dem Efferd-Gläubigen als besonderes Zeichen von Efferds Gunst, während Thorwaler und am Meer lebende Nivesen gleichermaßen die **Wale** als gutes Zeichen ver-ehren.

An der Westküste gelten vielen Seefahrern die **Möwen** als Diener Borons, die die Seelen verstorbener Seeleute übers Nirgendmeer tragen – darum soll auch niemand eine Möwe erschlagen.

Dem Mittelreicher, Bornländer und auch dem Thorwaler gelten **Elfen und Halbfelken** an Bord als Unglücksbringer, denn sie ziehen Rat-ten (s.o.) und Meerjungfrauen an und das Holz der Schiffe reagiert seltsam auf ihre Anwesenheit. Den Tulamiden hingegen gilt das schöne Volk als glücksbringende Dschinne. Es heißt, **Zuerge** würden an Bord immer schwerer, bis das Schiff sinkt. **Magiern** begegnet man mit

ABERGLAUBEN IM SPIEL

Wie bereits in **Wege der Helden** auf S. 226 beschrieben, sollten Spieler, deren Helden die schlechte Eigenschaft **Abergläubig** besitzen, die Details dieses Glaubens näher festlegen. Gerade bei Helden mit einem Hintergrund an, um und auf dem Meer trägt dies maßgeblich zum Flair des Charakters bei. Wir empfehlen, dass sich der Spieler vor Punkt **Aberglauben** aus der nebenstehenden Beschreibung einen Aspekt herauspickt, an den der Held besonders glaubt. Sollte der Spieler diesen Aberglauben besonders gut ausspielen, können Sie, lieber Meister, ihn auch einmal damit überraschen, dass sein immer getragener Ohrhörn ihn wirklich vor einem Meeressungeher schützt. Zum Beispiel wenn er diesen dem Ungeheim als Opfer entgegenwirft – aventurischer Abergläubig hat oft einen realen Hintergrund.



sehr gemischten Gefühlen – einerseits werden sie respektiert, andererseits schätzt Eiferd es nicht, wenn die Sterblichen versuchen, etwas zu ändern, was geschehen soll. Und natürlich darf kein Zauberer bei Gewitter an Deck sein, da seine Kräfte Blitze anziehen sollen. *Hexen* an Bord sorgen dafür, dass das Schiff in Gefahr gerät, auf Grund zu laufen. *Rotes Haar* hingegen hält das Feuer fern, weshalb es als Glück bringend gilt. Am Rande sei erwähnt, dass viele Seefahrer einen Druiden oder eine Hexe auf See für ungefährlich halten, da diese nur auf dem Land zaubern können sollen.

Der *Schelm* hingegen mag den *Schiffs-Klabauter* besänftigen können – oder ihn sehr ärgerlich machen. *Klabautermänner* (S. 12) sind in der Tat ein Thema für sich: Einen an Bord zu haben ist

zeitweise eine rechte Plage, andererseits sorgt er aber auch dafür, dass das Schiff schwere Stürme übersteht und nicht auf Grund läuft. Einen *Schiffskobold* zu vertreiben bedeutet, das Schiff dem Untergang zu weihen. Im Übrigen heißt es, dass jemand an Bord sterben wird, wenn 'der Klabautermann' das *Stundenglas* zerbricht. Auch beim Schiffsbau muss man Obacht geben. Steigt jemand über eine unfertige Wand, so entsteht dort eine Koboldtür, durch die später Klabauter, Kobolde, Geister, Vampire und Elfen eindringen können.

Vor den *Neckern* nimmt sich jeder Seemann in Acht: Ihr Gesang kann einen Mann dazu bringen, wie in Trance ins Meer zu laufen, und eine Frau muss aufpassen, dass keine Locke ihres Haares in die See fällt, denn ein Necker, der diese findet, gewinnt dem Volksglauben nach Macht über sie. Meerwesen können fürchterliche Stürme erzeugen, doch tun sie dies meist auf Eiferds Geheiß. Einen Necker zu erschlagen gilt meist als Frevel am Meeresgott selbst und verdammt nicht nur den Frevel, sondern die ganze Besatzung.

GEGENSTÄNDE

Wer in eine *Muschel* lauscht, der hört das Meer rauschen, und eine Kette aus den Schalen dreier verschiedener Muscheln schützt vor dem Ertrinken.

Zudem sollte man sich beim Fischen nie auf etwas setzen, mit dem man 'das Wasser fangen kann', wie zum Beispiel einen *Eimer*.

Jeder Seefahrer, vom Thorwalder Hetmann bis zum tulamidischen Schiffsjungen, glaubt, dass ein *Ohrring aus Edelmetall* den Blick von Seeungeheuern ablenkt und ein Entkommen ermöglicht. Gleichzeitig sagt man, dass ein Toter mit diesem Ring den Preis für die letzte Passage bezahlen könne, auf dass seine Seele nicht ruhelos umherstreifen muss oder zu einem *Necker* wird.

Die *Schiffsflagge* auf dem Achterdeck zu reparieren oder sie durch die Sprossen einer Leiter hindurch zu reichen verheißt Unglück: Wenn das Schiffszeichen nicht mit größtem Respekt behandelt wird, verärgert das den Schiffsgeist – oder ruft den Klabautermann herbei.

WEITERER ABERGLAUBE

Alle fischfangenden Völker kennen den Brauch, den *ersten Fisch* eines Fangs als Dank und Opfer wieder ins Meer zurückzuwerfen. Zu lange am Ufer zu stehen und *auf das Meer zu schauen* bedeutet, eines Tages von ihm gerufen zu werden. An einem *Wasser- oder Windstag* auszulassen ist ein gutes Zeichen, während man dies am *Feuertag* vermeiden sollte.

Für Thorwalder stellen ausgeprägte *Tätowierungen* einen Schutz dar, da sie die Augen der Seekreaturen ablenken. Ein Schiff wird stets

mit dem *rechten Fuß* zuerst betreten. Vor der Ausfahrt einer *rothaarigen Person* zu begegnen gilt als gutes Omen, wenn man diese Person anspricht, bevor sie einen selbst anspricht. Andernfalls bringt es Unglück. Im Westen mag man es als *Rothhaariger* hingegen manchmal schwer haben, überhaupt eine Passage zu erhalten. Ebenso sollte man es unterlassen, jemandem auf dem Weg zum *Schiff Glück zu wünschen* – tut es dennoch jemand, dann darf man dies nicht unbeantwortet lassen.

Einen *schwarzen Seesack* an Bord zu bringen bedeutet, *Golgari* einzuladen – ebenso wie auf See die *Kleidung* eines auf derselben Reise Verstorbenen zu tragen. Und ein *Boron-Geweihe* an Bord

verheißt die Nähe des Todes. Das Wort "ertrinken" an Bord auszusprechen sorgt für einen nassen Tod. Ebenso wird das

Meer jene zu sich holen, die nachts trübsinnig ins Wasser starren. Es heißt, dass *Funken* um das *Haupt* (Elmsfeuer) einen Frevel kennzeichnen, den die Götter bald richten werden. *Kein Seefahrer blickt zurück*, wenn das Schiff den Hafen verlässt, denn es würde das letzte Mal sein, dass er den Hafen sieht. Ebenso wird kein Schiff zurückkehren, über das ein Stein geworfen wird, während es ausfährt, denn ein *ins Meer geworfener Stein* verursacht Stürme und schweren Seegang, genauso wie *Pfeifen auf See* die Winde zum Spielen verleitet – dieser Glaube ist auch bei den *Tocumayac* verbreitet.

Eine seltsame Einstellung haben viele tulamidische Seefahrer bezüglich Frauen an Bord: Eine *Frau an Bord* zieht den Blick Eiferds und/oder der Meeresgötter auf das Schiff, die dieses versenken könnten, um die Frau zu besitzen. Andererseits lenkt eine *nackte Frau* an Bord genaue jene Geister auch ab, so dass sie gar nicht daran denken, dem Schiff Böses zu wollen. Im Laufe der Jahrhunderte haben sich Teile dieses Aberglaubens auch in anderen Seefahrer-Nationen durchgesetzt, was ein Grund dafür sein dürfte, dass viele Schiffe Figuren *nackter oder halbnackter weiblicher Wesen* vor dem oder zumindest im Bug haben. Die *Drachenschiffe* der Thorwalder folgen dem Gedanken, dass Abbilder wirksam sind: Die *Drachdrachen* sollen Meeresungeheuer abschrecken.

Im *Horasreich* weit verbreitet ist der Brauch, beim Auslaufen *Wein* auf dem Vordeck auszugießen. In Aranian werden dem Meer darüber hinaus oft noch Zuckerwerk, Honigbonbons und süße Früchte geopfert. All dies soll eine glückliche und heitere Überfahrt garantieren. Natürlich gibt es für den Schiffsbau besondere Regeln: Den *Kiel aus gestohlenem Holz* zu bauen bringt Glück, wird doch Phex dieses Schiff segnen. Ein Stück gestohlenes Holz im Kiel soll ein Schiff schneller machen. Phexens *Gunst* liegt zudem über jenen Schiffen, bei denen eine *Goldmünze unter dem Mastkorb* platziert wurde. Der Ursprung des Brauchs, den *ersten Nagel* eines Schiffs mit rotem Faden zu umwinden, ist im Dunkel der Zeitalter verloren gegangen, aber noch immer schwören viele Schiffsbauer Stein und Bein, dass das Schiff untergehen wird, sollten sie es nicht tun. Im Übrigen soll man es vermeiden, ein Schiff umzubenennen – wenn überhaupt, dann nur am *Tsa* gefälligen Tag der Erneuerung. Dass Scherben Glück bringen sollen, davon zeugt auch der Brauch, bei der Taufe eines Schiffs eine *Flasche* aus Ton oder Glas gegen die Schiffswand zu werfen – doch wehe, sie bleibt heil, denn dann droht dem Schiff großes Unheil. Die *Nivesen* glauben, dass ein *Kajak*, das man selbst gebaut hat, zum Fahren hält und weniger schnell sinkt. Aus den *Schwuren* *Landen* ist zu hören, dass nur Schiffe, deren Planken während des Baus mit frischem Menschenblut getränkt wurden, unbehelligt durch die *Blutige See* fahren könnten. Doch heißt es auch, dass man nur mit einem *von Zyklopen geschmiedeten Schiff* das *Riesland* erreichen könne.





VON DER NAVIGATION

»Bei guter Fahrt von gemittelt elf Meilen in der Stunde sind wir seit drei Tagen nun drei Strich gen Praios vom letzten Kurs entfernt. Es kann nicht mehr allzu lange dauern, bis die Insel der Schwarzen Felsen in Sicht kommt.«

—Eintrag im Logbuch der Schivone Festumer Delphin, irgendwo im Südmeer

Sich aufs Meer hinauszuwagen ist schon Grund genug, zu Efferd um eine glückliche Heimkehr zu beten – sich gänzlich den Launen des Unberechenbaren auszusetzen, wagt aber nicht einmal ein Aves-Gewehrter, dem ansonsten die Reise und nicht das Ziel Erfüllung ist. Daher haben Seeleute aller Völker und Epochen auch stets nach Mitteln und Wegen gesucht, herauszufinden, wo sie sich auf See befinden, wie schnell sie fahren, wohin der Bug des Schiffes zeigt und wie viel Wasser sie unter dem Kiel haben. Dies sind die grundsätzlichen Fragen der Navigation auf allen Meeren und an allen Küsten der derischen Ozeane.

KÜSTENSCHIFFFAHRT

»So Ihr die letzten Sandbänke vor der Einfahrt nach Havena hinter euch gelassen habt und eine Tiefe von 17 Faden verloten könnt, haltet euch gerade gen Pirun, nicht näher am Land, als dass ihr gerade den großen aufrechten Stein auf der Spitze der Landzunge zu eurer Rechten sehen könnt. Ihn in eurem Rücken, werft erneut das Lot, bei zwölf Faden geht wieder ein Stück in Richtung Land, bis ihr bei fünf Faden ein Gehölz erkennt. Haltet diesen Kurs parallel zum Sande, dann erreicht ihr, so Efferd will, sicher Lyngwyn nach drei Praiosläufen.«

—aus den Segelanweisungen des albernischen Handelsschiffes Deirdre, 1010 BF vor Tronsant auf Grund gelaufen

Der überwiegende Teil der aventurischen Seefahrt findet in Sichtweite der Küsten statt, je nach Höhe der Landmarken also in maximal zehn bis fünfzig Meilen Entfernung vom Land. Meist dient als Grundlage der Kursbestimmung nicht die gefahrene Entfernung ab einer bestimmten Landmarke, sondern die Bestimmung der Winkel zwischen zwei Orientierungspunkten oder zwischen dem Kurs des Schiffes und einem Punkt am Ufer. Diese Winkel können mit einem horizontal gehaltenen *Quadranten* oder *Hylailer Dreikreuz* (s.u.) bestimmt werden.

Um hier sicher zu navigieren, muss ein Navigator aber nicht nur die Landmarken, sondern vor allem auch die dazugehörigen Wassertiefen kennen. Dazu wird das *Lot* verwendet, ein Bleigewicht an einer dünnen Schnur, die in festen Abständen (üblicherweise von je einem Spann, zehn Spann ergeben einen sogenannten *Faden*) markiert ist. Es gibt auch Lote, die am unteren Ende hohl sind, so dass man eine Probe des Meeresbodens auf sammeln und daraus weitere Schlüsse ziehen kann. Die wichtigsten Punkte an Land, die Wassertiefen vor der Küste und einfache Winkelangaben finden sich in Küstenkarten versammelt, meist langen Rollen, deren Bilder wenig mit der wirklichen Gestalt der Küste zu tun haben, die aber große Entfernungen abdecken können. Die bekannteste Sammlung solcher Küstenkarten findet sich in der Kartothek der Hetleute zu Thorwal (für die aventurische Nord- und Westküste), aber auch die Sammlungen in Khunchom (in der Schule der Kapitäne; Selem bis Beilunk; auch die Ostküste Maraskans), Methumis (im Kartographischen Institut; Havena bis Khefu) und Pericum (zusammengetragen vom späteren Admiral Sanin XII. auf der *Seedler von Beilunk*; zwischen Brabak und Neersand) sind bemerkenswert.

Auch die Qualität des Wassers gibt deutliche Hinweise auf die Küste, entlang derer man sich bewegt: Das Wasser kann wegen einer Flussmündung in der Nähe bräunlich, gelblich oder rötlich sein; bei einer Stadt an einer Flussmündung

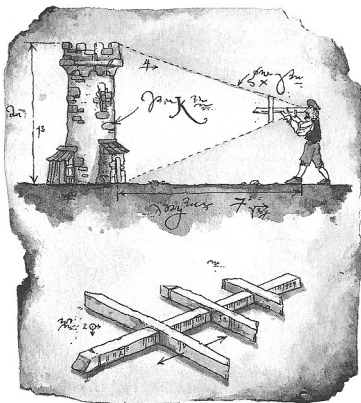
treibt Müll im Wasser, und das Wasser schmeckt nach Unrat oder Gerberei und weniger salzig.

Bei Nacht oder schlechtem Wetter (vor allem also bei Nebel und dichtem Regen) versuchen die meisten Schiffe, einen sicheren Land- oder Ankerplatz zu finden und zu warten, bis die widrigen Sichtverhältnisse vergangen sind – der Verlust von etwas Zeit ist nichts im Vergleich zum Verlust eines Schiffes. Einige erfahrene Seefahrer nutzen allerdings den *Nachtsprung* – so genannt nach der Tageszeit ihrer Reise über ein Seegebiet, in dem sie keine Küstensicht haben. Dieser Nachtsprung wird nur in sternenklaren Nächten durchgeführt, denn dann hält man mit Hilfe der Sterne seinen Kurs (s.u.). Allerdings muss man darauf achten, dass am Ende der Nacht, wenn das Sternenlicht schwindet, wieder bekannte Küstenlinien und Landmarken im Sichtbereich auftauchen.

HOCHSEESCHIFFFAHRT

Sich aufs offene Meer hinauszuwagen ist für die wenigsten aventurischen Kapitäne nötig, da die Strecken entlang der Küste oft nur unwesentlich länger sind als Abkürzungen über die Hochsee. Von Expeditionen zu den Kontinenten jenseits der Meere einmal abgesehen, gibt es nur wenige Routen, die gleichermaßen einfach zu steuern wie auch profitabel sind: So kann man von Kendrar aus hart Süd fahren, um Teremon auf den Zyklopeninseln zu erreichen (und als Thorwaler Pirat so die albernischen und horasischen Flotten umgehen). Bornländer fahren bisweilen ohne Sicht der Küste von Iltoken zur Tränenbucht, und die horasische Flotte nennt einen geheimen Stützpunkt auf der abgelegenen Perlenmeer-Insel Korelkin ihr Eigen.

Daher war der Druck nie besonders hoch, Navigationsmethoden für Hochseefahrten zu entwickeln, aber nun, mit der aufkommenden Konkurrenz der Kolonialmächte im Südmeer, den verstärkt wieder aufgenommenen Güldenlandfahrten und der Notwendigkeit, um die Blutige See einen Bogen zu schlagen, bemühen sich Navigatoren und Sternkundler, sichere Positionsbestimmungen ohne Sicht des Landes zu ermöglichen.



Hylailer Dreikreuz



HILFSMITTEL DER THORWALER

Die Thorwaler verwenden für ihre Kursbestimmung seit alters her Sonnenkompass und Sonnenstein. Der Sonnenkompass, eine kreisrunde Scheibe, besitzt zahlreiche eingetritzte Ringe sowie Einkerbungen, die die Himmelsrichtungen markieren, und einen einstellbaren Stift in der Mitte, der einen Schatten auf die Scheibe wirft. Jeden Tag nimmt man nun das Sonnenbrett und achtet zur Mittagstunde darauf, dass der Sonnenschatten jedes Mal auf denselben Ring fällt. So kann man auf offener See die Breite beibehalten. Fällt der Schatten aber rechts oder links neben den zuletzt gemessenen Kreis, sieht man, ob man sich nördlich oder südlich der letzten Position befindet, und kann mit einiger Erfahrung auch die Entfernung abschätzen, wie weit man inzwischen nach Norden oder Süden gefahren ist. Der Sonnenstein ist ein wertvoller, bläulich schimmernder, durchscheinender Kristall, der selbst bei verhangenem Himmel noch ein genaues Anpeilen der Sonne ermöglicht und der nur bei dichtem Nebel bzw. völliger Bewölkung versagt.



macht. Kugelförmige Astrolabien (auch *Armillasphären* genannt), die mit ihrer Konstruktion auch den Lauf einzelner Gestirne abbilden, benötigen einen festen Sockel und können nur an Land aufgestellt werden. Dann aber ermöglichen sie eine sehr genaue Berechnung der gegenwärtigen Breite, weswegen größere, gut ausgestattete Expeditionen jene Geräte trotzdem für genauere Messungen mitnehmen.

Kann man die Höhe des Ifrnsters oder der Praiosscheibe über dem Horizont bestimmen (und kennt man im letzteren Fall das genaue Datum und peilt zu einer festgelegten Tageszeit, vorzugsweise der Mittagstunde), weiß man, auf welchem 'Breitengrad' (bzw. auf Höhe welchen Fixpunkts an Land) man sich befindet. Die Höhe des Ifrnsters bzw. der Sonne ist für viele Häfen Aventuriens im *Folianten* oder speziellen Tabellenwerken aufgelistet. Wenn man zudem noch den Durchmesser der Derekugel kennt – und hierzu gibt es durchaus noch deutliche Abweichungen –, kann man daraus auch Entfernungen in Nord-Süd-Richtung bestimmen. Große Quadranten und Armillasphären erlauben eine Genauigkeit von etwa fünf Meilen, jedoch können diese, wie erwähnt, nur an einer festen Position eingesetzt werden. Bordtaugliche Instrumente erreichen eine Genauigkeit von etwa zehn Meilen.

Wenn auch nicht unbedingt ein Hilfsmittel der Navigation, seien hier doch auch noch *Fernrohre* als gern gesuchte Instrumente an Bord eines gut ausgestatteten Schiffes erwähnt – immerhin ermöglichen sie auf große Entfernung bereits das Erkennen von Landmarken sowie von Hochtiszeichen und eventuell sogar der Bewaffnung eines sich nähernden Schiffes. Ein gutes *Meulenan-Glas* aus Bethana ist allerdings nicht unter einem Preis von 75 Dukaten erhältlich, einfachere Fernrohre bisweilen schon ab 60 Dukaten.

DAS LÄNGENGRAD-PROBLEM*

Um zu bestimmen, welchen Winkelabstand in Ost-West-Richtung ein Schiff von einem festgelegten Nullmeridian aus aufweist, ist zuerst einmal die Anerkennung der Kugelgestalt Deres vonnöten, sodann die Kenntnis um den Umfang Deres, der sich aus der Bestimmung der Breitengrade und bekannten Nord-Süd-Entfernungen ergibt. Schließlich muss man wissen, dass sich der Zwölfkreis (als Ansammlung sich regelmäßig bewegender Sternbilder) einmal pro Tag um Dere dreht und dabei langsam (mit einem Umlauf pro Jahr) durch den Meridian wandert.

Wenn man nun weiß, wann ein bestimmter Stern des Zwölfkreises den Nullmeridian durchquert, und die genaue Zeit messen kann, wann dieser Stern durch den Meridian des Schiffes geht, kann man daraus den Winkelabstand zwischen Schiff und Nullmeridian bestimmen.

Die großen Seefahrtsnationen verwenden übrigens drei unterschiedliche Nullmeridiane: das Horasreich den 'Goldfischer Meridian' am Ort des großen Teleskops im gleichnamigen Gebirge, die Al'Anfaner den Universitäts-Meridian (und eine Zählung der Längengrade nach Osten), die Bornländer Kap Wälslein. Bei der Verwendung fremder Seekarten muss also stets eine Umrechnung erfolgen.

* Wir brechen hier mit zwei lange gepflegten Setzungen: Zum einen gehen wir davon aus, dass sich der Zwölfkreis einmal pro Tag 'um Dere dreht' und sich die Sterne dabei langsam vorwärts bewegen, so dass die um Mitternacht im Meridian stehenden Sternbilder einmal im Jahr den Himmel durchwandern. (Bisher 'drehte sich der Zwölfkreis einmal im Jahr um Dere'.) Zum anderen behaupten wir nicht länger, dass es eine ernsthafte Konkurrenz zwischen Scheiben- und Kugelmodell gibt. Diejenigen Aventurier, die sich für Astronomie und Navigation interessieren, haben schon immer dem Kugelmodell vertraut – und 99 Prozent der Aventurier ist die Gestalt der Welt schon von jeher egal gewesen. Nur die Maraskaner beharren auf der Diskusgestalt der Welt.

HIMMELSNAVIGATION

Mit dem Anpeilen von Sonne und Ifrnstern, je nach Deutung auch durch die Nutzung des Südweisers, verwendet man Methoden der Himmelsnavigation. Hierbei spielen Landmarken, Strömungen u.ä. keine Rolle, sie ist also nur von der Sichtbarkeit der Sonne oder des Sternhimmels abhängig und daher besonders für die Navigation auf hoher See geeignet.

Um diese Methode in Reinform nutzen zu können, benötigt man jedoch ein Modell, ein Vorstellungsbild des Kosmos, um aus den Beobachtungen sinnvolle Schlüsse ziehen zu können. Das erfolgreichste Modell ist hierbei das der Kugelgestalt Deres und des um die Welt beweglichen Sternhimmels. Ohne hier auf weitere spezialisierte Modelle einzugehen (ob Dere oder das Praiosgestirn in der Mitte des Kosmos stehen, wie sich das Bild der sieben Sphären auf die beobachtete Wirklichkeit abbilden lässt und dergleichen), benötigt man zur genauen Bestimmung eines Ortes auf einer Kugeloberfläche zwei Koordinaten: die Breite (den Winkelabstand zum Äquator) und die Länge (den Winkelabstand zu einem festgelegten Meridian, einem Großkreis durch die Pole und einen willkürlich festgelegten Ort).

BESTIMMUNG DER BREITE UND VERWENDETE HILFSMITTEL

Zur Bestimmung der Höhe eines Sterns oder der Sonne über dem Horizont dienen der *Quadrant* (ein Viertelkreis mit Peilvorrichtung und einem Lot zum Anzeigen des Winkels) und das *Hyailer Dreikreuz*, mit dem gleichzeitig ein Stern und der Horizont angepeilt werden. Hierbei handelt es sich um einen ca. 1½ Schritt langen, mit Markierungen versehenen Stab, an dem entlang ein bewegliches Querstück angebracht ist. Wenn die Enden des Querholzes sowohl den Horizont als auch den angepeilten Stern berühren, kann man am Längsstab den Winkel des Sterns über dem Horizont ablesen. Die für verschiedene Winkelbereiche benutzten Querstäbe an dem Instrument haben ihm seinen Namen gegeben.

Das Anpeilen der Sonne schädigt auf Dauer die Augen und ist daher der wichtigste Grund, warum einige Seefahrer Augenklappen tragen – ein Schicksal, das sie mit einigen Praios-Priestern teilen. Heutzutage kann Blindheit aber durch das Tragen von Bernsteinbrillen vermieden werden.

Ein weiteres, komplexes Instrument zur Bestimmung von Sternhöhen und -positionen wie auch der groben Zeitmessung anhand von Referenzsternen ist das im tulamidischen Raum entstandene (auf die Schule der Sterndeuterin Niobara zurückgeführte) *Astrolabium*, eine Messingscheibe mit vielerlei Skalen und Einstellungen. Diese Bestimmung ist zwar um einiges genauer als die durch das Hyailer Dreikreuz, sie ist aber nur bei sehr ruhiger See möglich, da sonst eine Pendelbewegung einsetzt, die das Ablesen der Höhe extrem schwierig



Die genauen Zusammenhänge und Rechenmethoden wurden vor einigen Jahren vom mittelmittelalterlichen Astronom *Guidobaldo Quintone* erstmals zusammenhängend publiziert, der auf Grund anderer astronomischer Behauptungen angefeindet und ins meridianische Exil gezwungen wurde. An der Universität Al'Anfa perfektionierte er seine Berechnungen – die dort von horasischen Agenten geraubt wurden. Für die Durchgänge bestimmter Sterne (meist der hellsten eines der Zwölfkreisbilder) durch den Meridian um Mitternacht oder der Sonne durch den Meridian zur Mittagszeit gibt es eine große Anzahl passender Tabellenwerke. Für die Bestimmung der Zeit, wann ein Stern durch den Meridian eines Schiffes geht, benötigt man jedoch genaue Uhren, da sich jede Ungenauigkeit in der Zeitmessung auch als Fehler in der Positionsbestimmung niederschlägt. Die Uhr an Bord sollte die Zeit des gewählten Nullmeridians möglichst genau anzeigen (oder des Abfahrthafens, wenn dessen Länge bekannt ist) und pro Tag so wenig wie möglich nachgehen. Für diese Aufgabe sind nur mechanische Uhren geeignet, die wiederum erst seit wenigen Jahrzehnten (durch den Nachbau guldentländischer Zeitmesser durch die Schradoker Zwerge im Auftrag horasischer Finanziers) in Aventurien bekannt sind. Die für die Zeitbestimmung benötigten Uhren müssen zudem so stabil sein, dass sie den Anforderungen einer Seefahrt entsprechen.

Stabile Uhren erreichen bislang nicht die geforderte Genauigkeit, genaue Messwerke sind durch die zahllosen Zahnräder, Pendel und Federn recht schwer und groß. Vor allem aber sind sie recht empfindlich, so dass ein von Efferds Elementen durchgeschütteltes Schiff nicht als ein geeigneter Standort erscheint. Der Seegang und die Temperaturunterschiede beeinflussen die Schlagfrequenz des Pendels und die Zugkraft der Federn, auch die salzhaltige Seeluft ist den metallischen Bauteilen nicht zuträglich. Ergebnis ist, dass die Uhren täglich ungenauer werden – und bisher war von so starken Erschütterungen wie bei einem Rammangriff oder Grundkontakt ebenso wenig die Rede, wie von den Auswirkungen eines schweren Sturms oder der leicht möglichen Sabotage durch das simple Verstellen der Uhrzeit. Die einzigen mechanischen Uhren, die dem geforderten Ideal nahe kommen, stammen von Uhrmachern aus dem Umfeld der Schradoker Zwerge, sind immens teuer und nur auf wenigen Expeditions- und Admiralschiffen im Einsatz. Die Namen der zwerghischen Meister sind ein Staats- und ihre Herstellungsmethoden ein Zunftgeheimnis. Einige wenige Schiffe der Schwarzen Flotte sind inzwischen ebenfalls mit besonders genauen „*Satinavaugen*“ ausgestattet, überaus kostbaren Artefakten, die angeblich noch genauere Zeitangaben er-

möglichen sollen. Ob es sich dabei um besonders gelungene mechanische Konstruktionen handelt oder um magische Artefakte, die mit Bewegungs-, Temporal- oder Hellsichtmagie arbeiten, bleibt bisher ein alananisches Geheimnis.

Momentan scheinen beide Arten von Chronometern eine Genauigkeit von etwa zwanzig Meilen zu liefern, was für die grobe Orientierung ausreicht, aber natürlich nicht, um bei schlechter Sicht in Küstengewässern zu navigieren.

Eine zweite Möglichkeit der Bestimmung des Längengrades beruht auf der Beobachtung der Stellung des Madamals zu bestimmten Sternbildern und der Stellung der Sternbilder zueinander. Wegen der nicht gänzlich regelmäßigen Bewegungen des Mondes und der Sternbilder erfordert diese Methode schon immer umfangreiche Tabellenwerke zu Stern- und Planetenpositionen (wie die jeweils aktuellste Fassung von *Niobaras Foliant*) und war trotzdem mit Fehlern behaftet. Die Sphärenbeben und Sternverschiebungen im Rahmen von Borbarads Rückkehr haben jedoch einen Teil dieser Werke Makulatur werden lassen, zumindest, bis eine neue Durchmusterung des Sternhimmels erstellt ist, was noch gut ein Dutzend Jahre in Anspruch nehmen kann.

SEEKARTEN

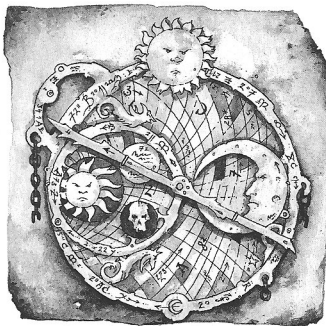
Hat man nun Breite und Länge (oder Abstand und Winkel zu einem Bezugsort bei der Koppelnavigation, üblicherweise jedoch beide Sätze von Angaben) hinreichend genau bestimmt, kann man den Ort des Schiffes auf einer Seekarte eintragen. Diese umfasst jedoch häufig nur ein Seegebiet von etwa 500 mal 500 Meilen, so dass es am Übergang von einer Karte zur nächsten leicht zu Übertragungsgfehlern kommen kann. Solche aventurischen Seekarten sind etwa 1x1 Schritt groß und meist 'gestüdt' (Süden, die Richtung *Praios*) und des Südweisers, ist oben). Beim Eintragen auf die Karte werden gemessene Meerestiefen und Strömungen meist noch mit vermerkt, so dass schon nach kurzer Zeit keine Seekarte der anderen gleicht und auch hier die Interpretationsfähigkeiten des Navigators gefordert sind. Bisweilen findet ein Abgleich bekannter – und öffentlich zugänglicher – Seekarten durch die Efferdbrüderschiffe statt, und nötige Korrekturen werden dann in den größeren Häfen veröffentlicht.

MAGISCHE UND KARMALIE HILFSMITTEL

Neben den hesingegefalligen weltlichen Methoden der Positionsbestimmung gibt es noch einige magische und karmale Hilfsmittel, die die Arbeit der Navigatoren erleichtern können. Einige Liturgien dienen der groben Orientierung in bestimmte Richtungen oder auf den Heimattempel hin und können so auch bei dichtestem Nebel eine Orientierungshilfe bilden. Andere Liturgien erlauben es, die Sonne oder die Sterne auch bei dichter Bewölkung zu erkennen. Wenn sich Wind und Wetter gänzlich gegen einen verschworen haben, können Efferd- und Swafnir-Geweihte Delphine und Wale zu Hilfe rufen, die das Schiff in sicheres Wasser geleiten.

An magischen Hilfsmitteln seien hier einige Artefakte genannt, die sich ebenfalls auf einen bestimmten Ort hin ausrichten: Mit Hilfe eines Südweisers und dieses weiteren Wegweisers (oder mit Hilfe zweier magischer Wegweiser) kann man nun zwei unterschiedliche Orte anpeilen und über eine Kreuzpeilung genau den eigenen Standort bestimmen. So wird von tulamidischen Kapitänen berichtet, die neben dem Südweiser einen 'Khunchomweiser' mit sich führen – ein teures Artefakt, das angeblich immer genau zur Drachenei-Akademie weist. Ebensolches soll auch an den Akademien von Mirham und Belhanka entwickelt werden, doch tut man sich bisher damit eher schwer – und einen Druiden mit seinem Dolch, der über ähnliche Fähigkeiten verfügen soll, hat man ebenso selten an Bord wie einen Hellsichtmagier, der sich unter Umständen an Kraftlinien orientieren kann.

Mit dem Orbitorium der Kristallglob ist ein Zauberer möglich, den Himmel – auch bei Nebel und Wolken – detailliert abzubilden, was der Navigation ebenso dienlich ist.



Astrolabium



Wie die Betrachtungen zum Längengrad-Problem gezeigt haben, ist es aber ebenso wichtig, die genaue Bordzeit und/oder die Zeit an einem Referenzpunkt zu bestimmen. Hierzu können zum einen Verständigungszauber dienen, wobei der praktischste dieser Zauber, GEDANKENBILDER (Kreis der Eingeweihten), bedauerlicherweise fast nur bei Elfen bekannt ist. Die göttliche Verständigung der Geweihten kann ebenfalls genutzt werden, doch fürchten viele Götterdiener die Profanisierung dieses Geschenks.

Momentan geht die magische Forschung daher in die Richtung, bestehende Chronometer mittels Zauberei genauer und witterungsbeständiger zu machen.

Vorreiter ist hier die Akademie Belhanka, die schon mehrere Schiffe der Stadt mit experimentellen Geräten dieser Art ausgestattet haben soll.

NAVIGATIONS- HEMMNISSE

Selbst wenn weltliche wie auch übernatürliche Hilfsmittel zur Verfügung stehen, ist dies leider noch immer keine Garantie für eine hundertprozentig erfolgreiche Navigation, denn zu den Messungsgenauigkeiten kommen noch eine Handvoll weiterer Probleme – von den allgemeinen Gefahren der See ganz abgesehen:

- **Misweisung:** Vergleiche der Richtungsbestimmungen von Südweiser und Lossorn haben ergeben, dass Südweiser und Kompass nicht überall genau nach Süden zeigen, sondern dass es Gebiete gibt, in denen Abweichungen von mehreren Strich vorkommen können.
- Um den *Efferdwall* herum wurden vermehrt Abweichungen von der üblichen Ausdehnung des Raums und dem normalen Ablauf der Zeit beobachtet. Ob solche Variationen des Raum-Zeit-Gefüges auch andernorts vorkommen, ist noch unklar, aber durchaus möglich.

- Viele Gefahren des Meeres sind kleinräumig und treten nur zeitweilig auf: Kreiselströmungen und Mahlströme, treibende Seetangfelder, Veränderungen der Auftriebsfähigkeit des Wassers. Auf Seekarten, die solche Phänomene vermerken, ist also nur bedingt Verlass.

- Ein weiteres Problem ist die Verwendung unterschiedlicher Maßeinheiten bei den Navigationsinstrumenten. Zwar gibt es mit den Rohlases Maßen einheitliche Längen- und Gradenteilungen, aber häufig werden, gerade bei den Kriegsmarinern der großen Seemächte, bewusst noch geheime Zusatzfaktoren eingerechnet, bevor Kurse und Positionen in Logbuch und Seekarte eingetragen werden. Viele Eintragungen werden darüber hinaus in Geheimschriften und Codes verfasst (von unterschiedlichen Sprachen und unterschiedlichen Benennungen von Orten ganz abgesehen), und so ist auch die Kryptographie eine nützliche Hilfswissenschaft der Navigation.

- Das größte Problem für die Himmelsnavigation sind aber die mit der Rückkehr und Verbannung Borsbars einhergegangenen Veränderungen der Position und der Umlaufzeit der Sternbilder. Nicht nur, dass fast alle älteren Sternatfeln und Ausgaben des Folianten auf den neuesten Stand gebracht werden müssen, es scheint auch so, dass diese Veränderungen noch nicht abgeschlossen sind. (Schon spekulieren Kosmologen, ob jedes Zeitalter einen unterschiedlichen Sternhimmel aufweist und die Veränderungen während des gesamten Karmakorthäons anhalten.) Einzig der Nordstern bleibt, was die Elfen ihn schon immer genannt haben: *dha* – zuverlässig.



VON DEN SEEFARTSSCHULEN

Die meisten Aventurier zur See haben eine Seefahrtsschule nie von innen gesehen, stattdessen haben sie in ihrer Jugend die harte Schule des Lebens durchlaufen. Ob als klassischer Seefahrer (Matrose, Walfänger, Pirat (Wege der Helden 132)) See- und Perlenfischer (Wege der Helden 125) oder selbst Kapitän (Fernhändler-Variante Kaufahrer (Wege der Helden 125)): Nie galt es, irgendeinen Lehrplan zu durchlaufen oder hehren akademischen Vorstellungen gerecht zu werden, sondern immer stand die konkrete Herausforderung im Mittelpunkt, unter den strengen Blicken und strafenden Händen von Erfahreneren genau das zu tun, was alle tun. Nichtsdestotrotz gibt es eine große Bandbreite von Seefahrtsschulen, und in beinahe jeder größeren Hafenstadt ist eine solche zu finden. Da gibt es auszubildende Lotsengilden der Fluss- und Seelotsen (Schiffervariante in Wege der Helden 130); Seefahrtsschulen in privater Hand mit Schwerpunkt auf Handel oder Forschung sowie Seekadettenanstalten der Obrigkeit, die beide Offiziersränge – Fähnrich bzw. Seecunker – ausbilden (die Seekadettenanstalten immer, die zivilen Schulen nur bedingt) und Navigator- und Kapitänspatente ausstellen; Schiffszimmerleute und Bordmedici haben in aller Regel eine verbiefte Lehre zu Land abgeschlossen, bevor sie zur See gehen, und Schiffsbaumeister fallen auch nicht vom Himmel; mancherorts werden gezielt Bordmagier ausgebildet (siehe Seite 98).

LOTSENGILDEN

Die Arbeit der Lotsen besteht aus dem Begleiten und Anleiten von Schiffen im unsicheren Küstengewässer (bzw. im Fluss) und engen Hafengebüden. Hierzu steigen Seelotsen in der Regel bereits ein gutes Stück vor dem Hafen auf eintreffende Schiffe auf (oft in Begleitung von Zöllnern). Das Fundament für ihr sicheres Gelingen aber müssen sie sich immer wieder selbst legen, allein Erfahrung reicht nicht aus: Das Kartographieren neuer Sandbänke und das Ausloten der Fahrinnen sind die heimliche Hauptarbeit der Lotsen. Erfahrung und Genauigkeit resultieren in einem regelrechten Geheimwissen, für das Lotsen bewundert, aber auch mit Argwohn bedacht werden und das nur selten nach außen weitergegeben wird. See- und Flusslotsen sind zumeist in Gilden organisiert, die wiederum den Lotsen nachwuchs rekrutieren. Die Jahre dauernde Vermittlung konkreten Lotsenwissens erfolgt dann durch Zugucken und Zuhören, indem einzelne Eleven eine erfahrene Person auf deren Fahrten begleiten. (Eine Beschreibung der Arbeit von Seelotsen (und Flusslotsen) finden Sie in **Großer Fluss 82**.)



SEEKADETTENPAPSTALTEN DER OBRIGKEIT

GRANGOR-

BEWAHRER VON ORDNUNG UND ZIVILISATION

Horaskeiserliche Kadettenanstalt zur Ausbildung und Erziehung von jungen Offizieren der Flotte zur Wahrung von Ordnung und Zivilisation auf See zu Grangor (RdH 42), so lautet der vollständige und beeindruckende lange Name dieser Paradeinstitution auf der Insel Grangorella bei Grangor. Tatsächlich ist nicht allein der Name beeindruckend. Eine Geburtselite – hochrangige Adelspross – reift hier unter der Schirmherrschaft der Krone zur militärischen Elite des Horasreiches heran. Stolz und ein deutliches Überlegenheitsgefühl der hiesigen Kadetten gedeihen prächtig im Umfeld allgegenwärtiger Disziplin und militärischen Schliffes. Hinter den Kulissen aber werden in der Abgeschiedenheit der Anstalt Ränke gesponnen und Rivalitäten gelebt, wie dies kein Fürstenhof besser vermöchte. Allenthalben finden verletzte Eitelkeiten in Gestalt von in perfekter Etikette ausgeführten – und bei schwerer Strafe verbotenen – Duellen ihre Genugtuung. Treffend ist daher auch der inoffizielle Name der Akademie, wie er landläufig gebraucht wird: *Haifischbecken*.

Körperliche Erziehung, Schiffshandhabung, nautisches Wissen, Kartographie, Fremdsprachen, Schwerpunkte Seekriegstaktik und Menschenführung – in den fünf Jahren vielseitiger Ausbildung wird den Rekruten all das beigebracht, was sie später zu fähigen Navigatoren, Geschützoffizieren oder Kapitänen macht. Neben dem großen Anteil an Theorie fällt vor allem der Übungscharakter der späteren Fahrten auf dem anstaltseigenen Schulschiff auf. In Grangor versucht man, auf alle Unbilden der Seefahrt vorzubereiten, und wer die Ausbildung übersteht, darf sich der steilen Karriere beinahe schon sicher sein.

METHUMIS – FROMM UND WISSENSCHAFTLICH

Das Kartographische Institut der Zwölfgöttlichen Universalschule zu Methumis (unter der Schirmherrschaft des Herzogs) bildet bereits seit Generationen Navigatoren aus, bleibt jedoch im Wettstreit mit den berühmten Einrichtungen in Grangor (spezialisiert auf Seekriegstaktik) und Belhanka (desgleichen für Entdeckungswesen) ewige Dritte. Die Schule besitzt eine erkleckliche Sammlung von Land-, See- und Himmelskarten aller zwölfgöttlichen und ungläubigen Lande sowie das 'Sextanten-Cabinet', wo sich allerlei Fernrohre und nautische Geräte befinden. Dort können die Scholaren das Kartographieieren gründlich und eigenständig erlernen.

Gemeinsam mit allen anderen Scholaren der Universität werden die zahlreichen Gebetsstunden zu Ehren der einzelnen Götter wahrgenommen. Diese Gemeinsamkeit drückt sich auch in dem regen lehrreichen Austausch mit den einzelnen Fakultäten aus. Die Sternkundliche Fakultät etwa rundet die Navigatorenschulung ab, von der Medizinal-Cammer stoßen die Schiffsmédici hinzu, und an der Fakultät für Rechenkunst und Mechanik fehlt man, teils zusammen mit der örtlichen Werft, an Weiterentwicklungen nautischer Instrumente und von Schiffsgeschützen. Mit weiteren Fakultäten gestaltet sich die Zusammenarbeit weniger konkret oder erfolgreich, mit den ehrgeizigen Offiziersanwärtern der Fakultät für Kriegs- und Wehrkunst kommt es zu ständigen Reibereien. Der Bordmagie steht man am Institut grundsätzlich aufgeschlossen gegenüber, allerdings ist der Sprüchekanon der Akademie des Magischen Wissens nur bedingt dafür geeignet, und dortiges Kompetenzgerangel hat bislang die Umsetzung etwaiger Curriculumsänderungen verhindert.

HARBEN – SEITE AN SEITE MIT DEM FEIND

Die Schule der Seekadetten der Westflotte des Neuen Reiches (Großer Fluss 105) ist starkem Wandel unterworfen, seit der Herzog von Grangor die Stadt eroberte und zum neuen Markgraf vom Windhag und Admiral im Westmeer ernannt wurde. Ungeachtet des Namens der Schule wird hier nun hauptsächlich Nachwuchs für die grango-rischen Kriegsschiffe ausgebildet, als Gegengewicht zur kaiserlichen

Seekademie auf der Insel Grangorella. Nur Wenige nehmen den Dienst als Piratenjäger an der Windhager Steilküste auf, die meisten Absolventen lockt das Grangorer Gold in die Phacadimetropole und von dort mit den großen Konvois nach Salza, Riva oder Selem – sehr zum Kummer von Kommandantin Uralina von Aichhain, der im Dienst ergrauten Leiterin der Schule.

Die Ausbildung ist neben dem Ansinen Eifers vom Geiste Rondras geprägt. Da das benachbarte Haus der Kriegsgöttin unterbesetzt ist, werden die Schüler angehalten, bei den Feierlichkeiten und alltäglichen Arbeiten im Tempel auszuhelfen.

HAVEPA – IM PAMEN DER UNABHÄNGIGKEIT

Die Seekadettenschule von Havepa (Großer Fluss 75), vor kurzem noch Schwesterschule der Akademie in Harben, bildet seit der Unabhängigkeit nur noch für den Bedarf Albarnias aus. Nach einem ersten theoretischen Jahr geht es für drei Jahre hinaus auf See auf vom Rat der Kapitäne bestimmten Schiffen, die ihren ganz normalen Dienst tun: Küstensicherung, Kaperfahrten, Piratenjagen, und mit der in Harben beheimateten Westflotte Kaiserin Rohajas befindet man sich in einem regelrechten Kriegszustand. Eine Besonderheit der hiesigen Ausbildung verweist klar auf die traditionelle Nähe zu Thorwal: Wer hier abgeht, kennt sich mit der Beobachtung der natürlichen Phänomene auf See – Wind, Art der Wellen, Farbe des Wassers, Fischarten etc. – besser aus als Abgänger aller anderen Seekadettenschulen. Dazu passt auch der leichte Hang der eifersüchtigen Havenen, sich in kritischen Situationen über ihre 'innere Stimme' dem Willen des Meeressgottes auszuliefern. Dem Einsatz von Bordmagie steht man in guter havenischer Tradition strikt ablehnend gegenüber.

PERRICUM – WANKENDES BOLLWERK

An der Kaiserlich Perricum Flottenakademie für Seekrieg und Entdeckung (Land der Stolgen Schlösser 78) konnte man die Tradition – und ihren Druck, der auf den Schultern der angehenden Sejun-ker lastete – bis vor wenigen Jahren beinahe greifen; schließlich ist diese Akademie fast so alt wie das Neue Reich selbst – sie wurde von Kaiser Raul gestiftet. Rateral Sanin XII. (Seite 171) ist nur eine der vielen Größen, die die Akademie hervorgebracht hat. Elitäres Denken und eingeschleppte Abläufe sorgten für eine gute Ausbildung, aber auch für verkrustete Strukturen, die Neuerungen wirkungsvoll unterbanden.

Heutzutage sind die Gefahren aus Schwarztoobrien allgegenwärtig, die Perlenmeerflotte durch Versenkung und Kaperung auf einen Bruchteil ihrer ursprünglichen Macht geschrumpft. Durch die große Not der letzten Jahre hat eine veränderte Denkwiese Einzug gehalten: Um von der Blutigen See nicht geschluckt zu werden, müssen die Begebenheiten über die Grenzen von Tradition und Ideologie hinweg genutzt werden. Die Osthalbfle Perricum hat sich zu einem Bollwerk gegen die barbarianischen Horden gewandelt. Hier liegen Löwenburg und Haupttempel der Rondra, die Ordensburg der Ardariten, die Schule der Austreibung, die Niederlassung des *Ordo Defensores Lecturia*, der Phex-Tempel und eben die Flottenakademie. Gemeinsam organisiert man sich gegen den Feind. Wer sich in Perricum anmeldet, denkt nicht an Karriere, sondern ist fest entschlossen, das eigene Leben notfalls als Teil eines Bollwerks gegen die Finsternis zu geben. Tatsächlich gibt es nicht viele Überlebende dieser Ausbildung, deren theoretischer Anteil drastisch verringert wurde: Die Ausbildungszeit wurde auf 3 Jahre verkürzt, die Kadetten werden frühzeitig 'ins kalte Wasser geworfen' und müssen sich ihre Praxis im ständigen Ernstfall der Blutigen See holen. Die Akademie verfügt über eine Kartothek, in der in besseren Zeiten Kopien der wichtigsten Dokumente der Schwesterschule in Khunchom angelegt wurden.

Entgegen alter Vorbehalte gegen die Schiffszauberei holt man sich jede Person von ausreichendem Leumund an Bord, deren magisches Können einen Nutzen in der alltäglichen Auseinandersetzung verspricht.



FESTUM –

DISZIPLIN UND HANDELSEIFER

Die *Marineschule Admiral von Seweritz* steht Adligen wie Bürgern offen (*LaBuW 131*). Hier kann das Offiziers-, Navigator- und Kapitäns-patent erworben werden. Der Einfluss des Handelsimperiums Stoorerbrandt auf die Geschichte dieser Akademie ist nach wie vor ungebrochen: Allen Abgängern sind die Grundlagen des Seehandels bekannt, und die Besten unter ihnen finden sich später in den Diensten Stoorerbrands wieder statt auf einem Schiff der Festumer Flotte. Da das Bornland traditionell eher auf 'bewaffnete Kauffahrer' oder 'lasttragende Kriegsschiffe' setzt, verweisen sich auf der Marineschule als unzureichend militärischer Einrichtung die Unterschiede zu einer zivilen Schule. Die typischen Festumer Tugenden – Ehrlichkeit und Vertragstreue – werden hier besonders betont, was oft zu einer doch etwas steifen Kameradschaft unter den Seemännern führt, die nur während der regelmäßigen ausschweifenden Saufgelage aufzutauen scheinen.

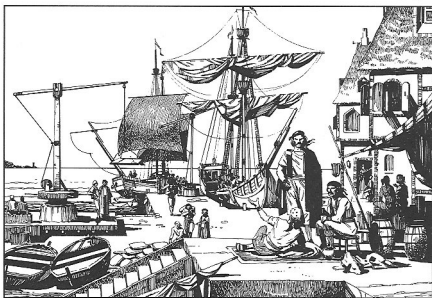
Die *Admiral von Seweritz* ist äußerst pragmatisch ausgerichtet: Ihre Ausstattung mit Gerätschaften wie Efferdsstab, Hylailer Dreikreuz, Astrolabium, Rohalschem Trigonometrum sowie mit Abschriften von Niobaras Foliant und den Kusliker Winkelmaßtafeln ist besonders gut; die Ausbildung ist ausgezeichnet, bleibt allerdings allzu sehr dem Erprobten verhaftet und mag hinter dem wissenschaftlichen Eifer von Methumis und Al'Anfa sowie der Aufgeschlossenheit Khunchoms und Belhankas etwas zurückstehen.

Bordmagier sind in den letzten Jahren für bornländische Konvois eine Notwendigkeit geworden. Ihre vergleichsweise hohe Bezahlung führt mitunter zu Unmut unter den etablierten Seeoffizieren, zumal die Zauberer stets nur dem Kapitän unterstehen.

AL'ANFA – FREIZÜGIG UND WISSENSCHAFTLICH

Die *Seefahrts-Fakultät der Groß-Alanfanischen Universalschule der Stadt des Raben (Meridiana 65)* nimmt eine aventurierweite Sonderstellung ein. Denn im Gegensatz zur religiös durchzogenen Herzog-Eolan-Universität zu Methumis, der einzigen vergleichbaren allumfassenden Akademie Aventuriens, herrscht in Al'Anfa eine Freizügigkeit in der Forschung, die man sich anderswo kaum vorstellen kann. Restriktionen in der Forschung und Lehre, die sich durch Glaubensgrundsätze einzelner Kirchen ergeben würden, werden äußerst großzügig ausgelegt. Wenn die Universität dem Halbgott Nandus geweiht ist, so ist offensichtlich, dass die Aspekte seines göttlichen Vaters Phex hier im Vordergrund stehen – und im wahrsten Sinne des Wortes mit Wissen gehandelt wird.

An der Fakultät werden die Seemänner vor allem in Sternkunde, Kartenzichnen, Messen und Rechnen unterrichtet und können hier alle gängigen Patente erwerben. In Al'Anfa hat sich immer noch nicht die neuartige Schivone gegenüber den mit billigen Rudersklaven besetzten riesigen Galeeren durchsetzen können, was sich auch in Vorlesungen äußert, in denen teils dogmatisch, teils mit großem taktischen Sachverstand die Überlegenheit der Galeeren unterstrichen wird. Größter Wissenshort ist die theoretische Berechnung der Längengrade (an der praktischen Umsetzung mangelt es noch) und die hierdurch mögliche, erheblich verbesserte Kartierung und Navigation – Wissen, das vom Hohen Rat der Zwölf als Staatsgeheimnis eingestuft wurde und nur an ausgewählte Schüler weitergegeben werden darf. Trotz ihrer großen Mittel und Forschungsfreiheit steht die Seefahrts-Fakultät noch immer hinter den großen Seefahrtsschulen zurück: Für fast jede Wissensvermittlung muss gesondert gezahlt werden, und das Dogma der Galeere – die für viele Seemannöver nicht taugt – unterbindet tiefergehenden Unterricht wie großartige Erfahrungen mit der Hochseeschiffahrt.



Angewandte Bordmagie ist ein nicht wegzudenkender Teil der alanfanischen Schiffahrt, und für die Fakultät wird intensiv an neuen und modifizierten Zaubersprüchen geforscht.

PRIVATE EINRICHTUNGEN

BELHANKA – GESCHÄFTSSINN UND ABENTEUERLUST

Besonderer Stolz Belhankas ist die hiesige *Kapitänschule*, die von der *Schiffergesellschaft* unterhalten wird, einer Loge der angesehensten Handelskapitäne der Stadt. Die Schule steht zum Erwerb der in ganz Aventurien begehrten Patente mit dem Seesternsiegel grundsätzlich allen Bewerbern mit genügend Geld oder Ansehen offen, so diese von der Loge durch Ratschluss akzeptiert werden, was jedoch meist eine langjährige Verpflichtung bei einem Belhankaner Reeder bedeutet. Belhanka hat dem nahen Methumis, das viel zu sehr mit seiner Universität beschäftigt ist, im lukrativen Handel mit den Küsten der Zyklopensee und den Kolonien des Südmereis längst den Rang abgelau- fen und großen Reichtum erlangt. Hierbei spielt die *Kapitänschule* als Ausbildungsstätte fähiger heimatverbundener Navigatoren und Kapitäne eine große Rolle, was auch ihre allgemeine Beliebtheit erklärt. In der relativ freiheitlich gesinnten und Fremdem aufgeschlossenen Stadt herrscht großer Optimismus, was sich auch in den Zielen und der Ausbildung der Schule niederschlägt. So träumt man davon, den Handel mit dem Abenteuer mittelfristig auf gewinnbringende Weise zu verbinden: Das Güldenland steht hoch im Kurs. Die Ausbildung der Seemänner behandelt in einem ersten theoretischen Teil ausführlich Handelsrouten und -gesetze und vermittelt grundlegendes nautisches Wissen. Die meiste Zeit der Ausbildung aber verbringen die Seemänner an Bord der Schiffe unter belhankanischer Flagge, um anhand der anfallenden Alltagsprobleme zu lernen. Ab und an werden Erprobungsfahrten hinaus auf die hohe See unternommen, um Navigationserfahrung zu sammeln.

Fast immer befindet sich zumindest ein Abgänger der *Akademie der Geistreien* mit seinem hilfreichen Sprüchekanon an Bord. Den Seemännern werden Einsatzmöglichkeiten einiger Zauber und das korrekte Verhalten seitens der Seeculte vermittelt.

KHUNCHOM – TRADITION UND WELTOFFENHEIT

Alt ehrwürdig und von höchster fachlicher Reputation ist die *Schule der Kapitäne zu Khunchom (Erste Sonne 78)*, die unter der gemeinsamen Obhut von Efferd- und Hesinde-Tempel steht. Ihr berühmtester Abgänger ist der legendäre *Ruben ibn Dachmani* (Seite 165). Sie gilt – in Unkenntnis oder Ignoranz der historischen güldenländischen Seefahrtsleistungen – als die Begründerin der wissenschaftlichen nautischen Tradition. Aus dem Lauf von Sonne und Madamal und den



Konstellationen der Sterne versucht man eine allgemeingültige Theorie der Navigation abzuleiten. Tatsächlich haben die Rechenkünstler der Schule in der Vergangenheit bahnbrechende Erfolge erzielt. So findet sich in der Eingangshalle einer der wenigen aventurischen Globen, die Dere als Kugel darstellen.

Wer die beträchtliche Aufnahmegebühr entrichten kann, kann hier die Weihen zum Offizier, Navigator und Kapitän erwerben. Dabei muss für den Erwerb des Navigator- oder Kapitänspatents nicht zwingend das Offizierspatent ebenfalls in Khunchom erworben worden sein. Die vierjährige Ausbildung gestaltet sich in etwa zur Hälfte je theoretisch (Navigation, Sternkunde, Geschichte, Geographie, vergleichende Lehre) und praktisch, wobei in relativ kurzen Abständen zwischen Schulbank an Land und Stehplatz auf dem eigenen Schulschiff gewechselt wird. Der *Schule der Kapitäne* obliegt auch die Ausbildung und Beschäftigung von Seelotsen (die in Khunchom nicht über eine Gilde organisiert sind).

Die *Drachenei-Akademie* besitzt einen ständigen Sitz im Entscheidungsgremium der *Schule der Kapitäne*. Magier sind auf Khunchomer Schiffen bzw. auf Schiffen von Kapitän mit Khunchomer Patent gern gesehen.

OLPORT – MAGIE UND INTUITION

In Magierkreisen aventurienweit zumindest grob bekannt ist die *Halle des Windes* oder *Runajasko* (Runengemeinschaft), wie die Thorwalder diese Akademie nennen (Westwind 59ff.). Wer allerdings nicht aus Thorwal stammt, ahnt gemeinhin nicht, dass es sich bei der *Runajasko* um weit mehr als eine magische Lehrinstitution handelt. Die *Runajasko* ist gewachsen aus Traditionen, die weit älter sind als die Geschichte der thorwalischen Besiedlung Aventuriens. Nicht nur

angehende Magier werden in Olport auf den Pfad der Erkenntnis gebracht. Man folgt der haldjingschen Überlieferung, nach der die Magie eine der drei hohen Künste ist, gemeinsam mit der Seefahrt und dem Skaldensang. Diese Künste werden in den drei Zweigen an die Schüler weitergegeben. Im Wesentlichen unterscheidet sich das Leben der nicht-magisch begabten Zöglinge der *Schiffmeister-schule*, der *Drackenhalla*, von dem der Zauberschüler nur wenig. Auch sie müssen ein zweites Handwerk erlernen, darunter die Navigation und Kartographie, Holzbearbeitung und Heilkunde, und schließlich auf Wanderschaft gehen. An der *Runajasko* werden also (neben Skalden) Seelute – dazu zählen auch die ansässigen Lotsen – herangezogen sowie Magier, die ebenso gut als Seelute auftreten könnten. Diese Magier sind bei den Flotten Aventuriens als *Olporter Kapernmagier* berüchtigt. Selbst talentierte Magiedilettanten werden zu Bordzaubern ausgebildet.

Die tradierte Ausbildung an der *Drackenhalla* ist von einer hohen Spiritualität und Naturverbundenheit geprägt und von rituellen Handlungen durchsetzt. Wer zur See fahren will, muss ein Schiff bauen können, wer ein Schiff bauen will, muss die Seele des Holzes erkennen können, um das Drachenschiff auch aus dem richtigen Holz zu formen. Dass selbst die Navigation als Handwerk betrachtet wird, zeigt, dass hier nichts zählt, solange es nicht durch Zugucken und Nachahmen in die Tat umgesetzt werden kann. Überlieferung und sehr genaues Beobachten von Wind, Wasser und Tieren zählen alles (siehe auch Seite 69).

Traditionell sind die meisten Lehrer und Eleven thorwalischer Abkunft. Grundsätzlich steht die *Runajasko* aber jedem offen, wobei nur die Wenigsten überhaupt auf die Idee kommen, hier als Schüler aufgenommen werden zu wollen.

HANDEL

Ein großer Teil des aventurischen Warenverkehrs erfolgt zur See, denn der Transport von Waren mit Schiffen bietet einige wichtige Vorteile. Ein guter Grund, den Seeweg zu wählen, ist die Geschwindigkeit: Selbst eine vollbeladene Potte ist bei halbwegs günstigem Wind etwa fünfmal so schnell wie ein Ochsenkarren. Wichtiger noch ist der enorme Laderaum eines Schiffes: Die notwendigen Mengen an Getreide und anderen Lebensmitteln, um etwa eine Großstadt wie Festum oder Al'Anfa zu ernähren, könnten auf dem Landweg kaum transportiert werden. Vor allem aber sind die Kosten geringer. Ein Frachtschiff mit einigen hundert Quadrern Laderaum kann von wenigen Matrosen geseilt werden, während man eine meilenlange Karawane von Fuhrwerken benötigt, davon jedes mit bezahltem Kutscher, Kraftfutter für die Zugtiere sowie Herberger-Übernachtungen, um dieselbe Warenmenge auf der Straße zu befördern. Zudem sind an Land zahlreiche Zölle zu entrichten: an Pässen, Brücken, Stadttoren, Staats-, Provinz- und manchmal Grafschaftsgrenzen, zudem Straßenmaut und Fährgeld, während man auf See alle Zollhäuschen und Schlagbäume umschiffen kann. Und schließlich gibt es Handelsplätze, die nur zur See einfach erreicht werden können; dies gilt für die vielen Inseln und den ganzen Süden Aventuriens.

All diese Aspekte zusammen bestimmen die typischen Güter, die per Schiff auf Flüssen und Meer transportiert werden. Den Großteil der Ladungen macht Getreide aus, das aus der Weite des Ackerlandes in die Großstädte, oft Hafenstädte, geschafft werden oder sogar über Landesgrenzen hinweg importiert werden muss. Auch andere Massengüter, die erst in großen Mengen Gewinn versprechen, werden, wo immer möglich, mit dem Schiff befördert, z.B. Bauholz, Baugestein, Salzfisch, Wein oder Olivenöl.

Schiffe befördern aber auch Luxuswaren, deren Transport großen Profit verspricht, weil sie nur an einem oder wenigen Ursprungsorten produziert werden können, während sie andernorts begehrt sind. Dies gilt z.B. für Gewürze, edle Tuche, Edelsteine, Waffen hoher Qualität, Tee, Kakao und Rauschkräuter. Manche Schiffe transportieren auch Post, was ebenfalls als Luxus gelten muss. Dergleichen wertvolle La-

dung füllt praktisch nie den Laderaum eines großen Frachtschiffes, denn zum einen gäbe es kaum genug Käufer für so viel Luxusware, zum anderen könnte der Verlust eines einzigen Schiffs voll Gold und Gewürzen fast jedes Handelshaus ruinieren. Eine Potte, Schivone oder Kogge transportiert im Normalfall billige Massengüter und führt nur in einer besonders gesicherten Kajüte einige Truhen voll edlerer Waren mit. Eine kleine Thalukke dagegen mag komplett mit Luxusgütern wie Porzellan und Seide beladen sein, um trotz des geringen Laderaums auf einer Fahrt großen Gewinn zu machen. Andererseits sind gerade kleine Schiffe oft nur im regionalen Handel tätig und befördern Waren des täglichen Bedarfs zwischen Dörfern und Städten, von Bierfässern, Obst und lebendem Vieh über Tontöpfe, Seile und Sensenblätter bis zu Holzkohle und Mühlesteinen.

WARENSTRÖME UND HANDELSZENTREN

„Ein guter Kapitän? Ich sag dir was, Altrique, bei Eijerd und der schwarzen Schlange, ein guter Kapitän macht vor allem eins: Er macht Beute. Was ich nicht alles schon erlebt habe! Nehmen wir doch damals mit Suldokan so 'n Versorgungsschiff aus Kusik für die Waldinseln, da wo die Horanten Kolonien haben, und was hat der Kahn geladen? Kein Wein, kein Bosparranjer, nee – Stockfish aus Grangos, schimmelige Ziegenhäute, küstenseitige Zwölfgötter-Breviere für die wilden Utulus und ein Himmelbett für die Gouverneuse. Ham wer natürlich ziehen lassen, und die Kapitänin von denen grinst noch so breit. Später hat sich dann herausgestellt: In dem Bettgestell war der Sold für die Truppen versteckt. Nee, da lob ich mir Loloanna. Der prest sogar aus 'nem Perainepinger-Schiff nach Zorgan noch raus, wo der Eigner heimlich ein paar Ballen Dröler Spitzen schmuggeln lässt. Natürlich müssen sie trotzdem dran glauben, aber sind ja auch Pilger, höhö.“

— gehört in einer Hafenkneipe in Charypo, neuzeitlich

Für Piraten, Freibeuter oder Beschützer wertvoller Ladung vor den Vorgenannten ist besonders von Interesse, auf welchen Routen häu-



fig kostbare Fracht befördert wird, denn dort sind die Aussichten, auf gute Beute zu treffen, für Piraten am größten, und umgekehrt ist für ehrliche Seefahrer die Piraten-Gefahr groß.

Handelsregler fahren meist entlang der Küsten, an denen die Hafenstädte liegen, die sie beliefern. Zudem können sie dadurch nachts vor Anker gehen, was eine volle Nachtwache und einen zweiten Navigator spart. Wichtige Knotenpunkte sind solche Häfen, die ein großes Hinterland mit Importwaren bedienen bzw. dessen Erzeugnisse verkaufen, beispielsweise Riva für den hohen Norden, Havena und Perrium für das Mittelreich, Kuslik für das Yaquital, Khunchom für das Tal des Mhanadi oder Festum für das Bornland. Weitere Konstanten sind der Getreidehandel aus den 'Kornkammern' Aranian und Liebliches Feld in den kargen Norden und die hungrigen Städte des Südens, die Lieferungen von Praisandelholz, Weihrauch und Wein auch noch in die entlegensten Praios-, Boron- und Rahja-Tempel sowie der Austausch von 'Kolonialwaren' aus dem Süden gegen 'Nordlandwaren' aus Nord- und Mittelaventurien. Nähere Ausführungen zu den Produkten der einzelnen Regionen finden Sie in der *Geographia Aventurica*, die Preise derselben im Beiheft des Meisterschirms. Der folgende Kasten gibt eine kleine Auswahl.

Waren aus dem hohen Norden

Massengüter: Leder, Räucherfisch, Tran; *teure Waren:* Bernstein, Mammot (Elfenbein), Pelze, Premer Feuer, Walrat und Ambra

Waren aus Mittelaventurien

Massengüter: Ferdoker Bier, Getreide, Hartkäse, Olivenöl, Pökelfleisch, Salzfisch, Schiffszwieback, Steineichenholz, Wein, Weizen; *teure Waren:* Glas und Spiegel, Pferde, Tuche (Leinen, Elfenbausch, Samt, Spitzen), Waffen und Eisenwaren

Waren aus dem Süden und Südosten

Massengüter: Badeschwämme, Datteln und Dattelwein, Edelholz, Kokosnüsse, Marmor (aus Eternen und Raschtulswall), Reis, Rum, Salz (aus Kannemünde), Seidenlianen-Seile; *teure Waren:* Edelsteine, Elfenbein, Iryanleder, Kakao, Tee, Perlen und Perlmutter, Pfeffer und Gewürze, Praisandelholz, Porzellan, Rauschkrauter, Seide, Tabak, Tee, Weihrauch

WARENSTRÖME IM SPIEL

Wenn Ihre Helden auf Kaperfahrt ausfahren, überlegen Sie sich, was für Waren wahrscheinlich dort, wo sie kreuzen, befördert werden. Das Wühlen in Schiffsloadungen voller Gold (mit nachfolgendem Anheuern einer Mannschaft von Handlangern, die den Helden die Arbeit abnehmen) wird spätestens nach dem dritten Mal langweilig. Bieten Sie Ihren Spielern lieber Abwechslung: mal eine Ladung zerbrechlicher zyklöpäischer Olivenöl-Amphoren, die mittels eines eilig improvisierten Ladekrans auf das Piratenschiff verfrachtet werden wollen, mal Marmorquader, lebendes Vieh oder ein Schiff mit albernischen Kriegsflüchtlingen, die in Mengbilla Sklaven werden sollen, dies aber nicht glauben. Überraschen Sie die Spieler mit kleinen Posten besonderer Ware: ein Ölgemälde Kaiser Selindians, warme wollene Waffenröcke für geplagte Kolonial-Soldaten, eine elfische Standhäre für einen kunststinnigen Gouverneurssohn, magisch konservierte Tropenfrüchte oder ein weißer Waldelefant als Brabaker Staatsgeschenk ins Ausland. Konfrontieren Sie sie mit frommen Pilgern zu den Boron-Feiern in Al'Anfa, mit Kranken, die die Heilquellen von Ilsur besuchen wollen, oder hochnäsigen verbannten Adligen, für die niemand ein Lösegeld bezahlt. Wenn die Helden kein Bargeld erbeuten, sondern Waren, für die erst noch ein Käufer gefunden werden muss (und wer kauft schon auf die Schnelle aus dubioser Quelle einen Quader Zimt, drei Fässer Chorho-per Tinte oder eine Potte voller Baugestein?), dann können sich auch Streuner, Händler oder Pheh-Gewehre nützlich machen, die im Enterkampf wenig beitragen können.

SCHMUGGEL

Es kann mehrere Gründe geben, warum etwas geschmuggelt wird: Hohe Zölle sollen eingespart werden, die Ware ist an sich illegal, oder zwischen zwei Ländern ist der Handel ganz verboten. Doch Verboten nützen wenig, wenn die Nachfrage da ist und Profit winkt. Schmuggelware wird auf Schiffen, die offen in die Häfen einlaufen, in hohlen Zwischenwänden, doppelten Böden von Kisten und ähnlichen Verstecken vor dem Zoll verborgen. Man gibt falsche Auskünfte über Herkunft oder Bestimmungsort der Ladung, etwa bei Produkten aus den Schwarzen Landen oder wenn aranisches Getreide nach Al'Anfa gehen soll. Vielerorts wird aber nachts an unbewachten Küstenstreifen von den großen Schiffen der Zulieferer auf kleine Boote örtlicher Schmugglerbanden umgeladen, die im Schutz der Nacht oder getarnt als Fischer die Ware in die nächste Stadt bringen. Die Bande der *Nebelgeister* des Havener Deltas etwa war jahrelang berüchtigt. Erwähnt sei außerdem der Schmuggel zugunsten von Rebellen-Gruppen, etwa damals, als das Mittelreich Maraskan besetzt hielt, oder das Ausschleusen von Flüchtlingen aus den Schwarzen Landen. Oft geschmuggelt werden Rauschkrauter, die in Mittel- und Nord-aventurien meist verboten sind, oder teure Luxuswaren, aber auch ganz Alltägliches wie etwa Salz, wenn der Zoll darauf zu hoch ist. Im wasserlosen Kannemünde wird sogar Gemüse heimlich eingeführt. Wer illegale Geschäfte betreibt, kann sich natürlich nicht an die Stadt-wache wenden, wenn seine Waren verschwinden, ein Geschäftspartner nicht zahlt oder bei ähnlichen Problemen. Dann müssen unter der Hand vertrauenswürdige, verschwiegene Ermittler beauftragt werden, um der Sache nachzugehen.

SCHIFFSKONVOIS UND WARENMESSEN

Viele Entdeckungen auf Dere sind Händlern zu verdanken, die nach neuen Quellen und Märkten und den ungefährlichsten Routen dort-hin suchten. Angesichts all der Stürme, Seeräuber und -ungeheuer kamen Händler immer wieder auf den Gedanken, ihre Lage durch Zusammenarbeit zu verbessern. Ein erster Schritt waren die großen tulamidischen Basare und die Messen der Freistädte. Auf langen Fahrten ist es beliebt, im Konvoi zu fahren, möglichst sogar im Geleit eines schwer bewaffneten Kriegsschiffs wie Stoerrebrands Schivone *Königin von Festum*. Ein ähnlicher Gedanke liegt der Gründung eines Kontors zugrunde, das die Interessen eines Handelshauses, eines Konsortiums von Händlern oder die Geschäfte seiner Heimatstadt an einem fremden Ort vertritt. Eine solche Niederlassung bietet loyale Mitarbeiter, die dem Kapitän eines Schiffes vor Ort gegen korrupte Beamte helfen, den Markt beobachten, seine Ware ausladen und lagern.

Um die Loyalität eines Kapitäns zu fördern, sind Gewinnbeteiligungen üblich, manchmal auch der Erwerb eines Schiffsanteiles, so dass der Kapitän wieder sein eigenes Schiff steuert. Im Güldenland-handel, wo vertrauenswürdige und engagierte Navigatoren lebens-wichtig sind, können die Gewinnbeteiligungen bis zu 50 Prozent betragen. Trotzdem ist es nicht auszuschließen, dass untreue Gülden-landsegler, die offiziell im Meer der Sieben Winde verschollen sind, Schiff und Ladung einfach in Brabak zu Gold gemacht haben.

Auf angemieteten Frachtschiffen hingegen begleiten und beaufsichtigen oft ein oder mehrere Beauftragte des Ladungseigners die kost-baren Güter bis an den Bestimmungsort.

WICHTIGE SEEHANDELSHÄUSER

Niemand würde sich auf den Seehandel einlassen, wenn der erhoff-te Profit nicht dem Risiko angemessen wäre. Mögen auch manche Händler ihr Hab und Gut und selbst ihr Leben verlieren, so gibt es doch immer wieder welche, die – zumindest für die Begriffe des ein-fachen Aventuriers – sagenhaft reich werden.

»Richtigen Handel treiben nur die zivilisierten Völker, wie zum Beispiel die Bornländer, während bei den Wilden – etwa bei den Flogmenschen – der Warenaustausch eigentlich nur Spielerei ist und bei den Halbzivil-



sierten wie *Bukaniern* und *Thorwaltern* bloß als Ersatz für Plünderungen dient, wenn der Gegner zu stark ist, um einen Angriff zu wagen.»
—aus einem Vortrag am Stoorerbrands-Kolleg Riva, neuzeitlich

Der Bornländer *Emmeran Stoorerbrandt* hat ein blühendes Imperium gecrbt. Schon der Großvater hatte Verbindungen an der ganzen Ostküste. Heute sind Stoorerbrandt-Kontore in allen wichtigen Städten Aventuriens zu finden, und um manche sind eigene Siedlungen entstanden. Stoorerbrandt besitzt einige Monopole, kontrolliert also den Handel mit gewissen Gütern völlig, und verteidigt sie erbittert gegen alle Konkurrenten und Schmuggler.

Mindestens ebenso reich sind natürlich die Granden-Familien Al'Anfas, allen voran die *Pilgans* und die *Zornbrechts*, die mit so ziemlich allem von Sklaven über Seidenstoffe bis hin zu gefährlichen Rauschkräutern Geschäfte machen und sogar Freibeuter ausrüsten. Weitere Handelsfürsten des Südens sind *Alrik Gerbelstein* in Mengbilla, dessen Kontore bis nach Khunchom hin zu finden sind, und das Werrt- und Seehandels-haus *Zeforika*, dem die Stadt Chorhop praktisch gehört.

Unter den tulamidischen Handelshäusern sticht das des 'Riesland-fahrers' *Ruban ibn Dhachmani* hervor, der von seinen Vorvätern gute Kontakte zu den Eingeborenen der Waldinseln erbt und sein Vermögen mehrte, indem er (mit Stoorerbrandt und Gerbelstein als stillen Teilhabern) Maraskanwaren schmuggelte, als die Insel noch mittel-reichlich und der Handel streng beschränkt war. Die Macht der *Mada Basari*, der vormaligen Fürstlich Aranischen Handelscompagnie, ist hingegen im Schwinden begriffen, seit das aranische Königspaar den lukrativen Handel mit Al'Anfa verboten hat.

Das Handelshaus *Terdilion* aus Belhanka ist führend im Geschäft mit Waren von Wald- und Zyklopeninseln im Horasreich und finanziert oft gewagte Unternehmen, während das Haus *Weyringer* aus Kuslik den Salz- und Getreidehandel an der Westküste dominiert. Im riskanten Güldenlandhandel zeichnet sich die Kusliker Familie *Bramsteuer* aus.



WICHTIGE TERMINE

Rondra/Efferd: Sommerregzeit in Süd- und Südostaventuri-
en; wegen heftiger Stürme ruht die Schifffahrt bis Khunchom
hinauf weitgehend.

Boron: Beginn der Winterstürme in Nord- und Nordwestaventuri-
en; Eisbildung auf dem Nordmeer setzt ein; nördlich des Blau-
en Sees ruht die Schifffahrt mindestens bis Mitte Ingerimm.

Tsa/Phex: Winterregzeit in Süd- und Südostaventuri-
en; wegen heftiger Stürme ruht die Schifffahrt bis Khunchom hinauf
weitgehend; Häfen an Flussmündungen können wegen Hoch-
wassers unzugänglich sein.

Namenlose Tage: Schiffsverkehr der Zwölfgöttergläubigen ruht
weitgehend, abgesehen von Efferd-Pilgern, die im Namen der
Heiligen Elida nach Brabak segeln.

ZÖLLE

»Noch eh man sein Schiff verlassen hat, ja oft noch eh man in den Ha-
fen einfahren darf, gehen die Zöllner an Bord und halten die Hand auf.
Die einen nennen es Hafenzoll, die anderen Liegegebühren, die nächsten
Hafensteuer, aber es ist immer das gleiche: der Versuch der Obrigkeit,
vom durchgehenden Handel seinen Gewinnanteil zu kassieren, selbst von
einem Kriegsschiff wie dem unseren. Manch eine Stadt wie Brabak, Hot-
Aleu oder Port Stoorerbrandt lebt gar von diesen Einnahmen.

Es gibt sogar Städte, die das Durchfahren ihrer Gewässer besteuern wol-
len. In der Meerenge von Sylla und Charypso kommt es nur darauf an,
wessen Thalukke man zuerst vor den Bug läuft und den Seezoll bezahlt.
Al'Anfa beansprucht gar Zoll für das ganze Meer bis Altoum und den
Selemgrund, und nichts schützt ein Schiff davor, ein zweites oder drittes
Mal angehalten zu werden; und selbst dann wird noch manch einer von
ihren Freibeutern aufgebracht.»

—Von den Küsten und Häfen des Perlenmeeres, ihren Vorteilen und
Widrigkeiten, 1004 BF

Zöllner kommen gern gleich mit den Lotsen an Bord, noch bevor das
Schiff festgemacht hat. Freihäfen haben ein Zollhäuschen am Aus-
gang desjenigen Bereichs im Hafen, in dem freies Stapelrecht gilt.
Höhe und Berechnung des Zolls ergeben sich aus Art und Ladung
des Schiffes und spiegeln unterschiedlichste wirtschaftspolitische
Absichten wider. Festum etwa kassiert eine Einheitsgebühr für jedes
Schiff, ob groß, ob klein, was den in Stadtrat sitzenden Eignern gro-
ber Schiffe gelegen kommt und aufstrebende Klein Händler behindert.
Grangor versucht durch hohe Zölle den Import bestimmter Waren-
arten zu verhindern und besteuert erwünschte gar nicht. Ähnlich
verhält sich Al'Anfa und erhebt überdies sogar Ausfuhrzoll auf Roh-
seide und Edelhölzer, die besser vor Ort verarbeitet werden sollen. In
vielen Häfen sind Zölle und Liegegebühren für Fremde höher als für
Einheimische, was findige Händler mit Hilfe ortsansässiger Partner,
denen Schiff und Ladung überschrieben werden, zu umgehen versu-
chen; manch einer ist aber auch von so einem 'Geschäftspartner' ge-
prellt und betrogen worden. Übliche Einfuhrzölle an Landesgrenzen
liegen bei fünf bis zehn Prozent des Warenwerts.

Ob auch Passagiere Zoll zu zahlen haben, ist verschieden; einige
Kleinstaatengreifen gern auf diese Einnahmequelle zurück, und die
tulamidischen Zollbeamten sind für ihre Findigkeit berüchtigt. Ein-
reisezölle richten sich nach der (vom Zöllner angenommenen) Pro-
fession: von einem Heller für einfache Tagelöhner bis zu fünf Duka-
ten für gut verdienende Reisende wie Apotheker, Magierin, Krieger
oder Goldschmied. Sich als Schustergeselle auszugeben (5 H),
wenn man mit Waffen und Rüstungen behängt ist, erregt selbst beim
tumbsten Zöllner Argwohn; dann doch lieber gleich den Dukaten für
Söldner zahlen, damit man nicht durchsucht wird (und eventuell die
'eiserne Reserve' von eingnähten Edelsteinen oder gar ein verbotenes
Gift auffällt). Gewichte der Zwölfgötter können fast überall zollfrei
einreisen; mancherorts gilt das auch für Pilger.



PÄSSE

Ein aventurischer Pass gilt nur für ein Land oder sogar nur für eine Stadt. Nicht überall wird dergleichen verlangt; Aufmachung und Inhalt, etwa Angaben zu Person, Reiseweg und -grund, sind sehr verschieden. Ein gültiger Pass bietet einen gewissen Schutz vor Verhaftung wegen Landstreichelei, Spionage oder des Verdachts, man sei ein entlaufener Sklave, Leibeigener oder Sträfling. Dafür ist er teuer und wird oft erst nach langer Befragung und Bearbeitungsdauer ausgestellt. Die offizielle Gebühr kann je nach Gegend zwischen 2 und 20 Silbertalern betragen, zu entrichten in der Landeswährung. Außerhalb der Zollschranken sitzende Geldwechsler verlangen natürlich allesamt einen halsabschneidenden Kurs. Wer den Zöllnern etwas mehr zusteckt, wird in der Regel bevorzugt behandelt, kann aber auch, wenn er an einen unbestechlichen Beamten gerät, leicht im Kerker landen.

WÄHRUNGEN

Auf einer Seereise befindet man sich alle paar Tage in einem anderen Hafen, wo eine andere Währung gelten mag. Zwar nehmen viele Wirte von Hafenkneipen auch Münzen aus Nachbarländern an, oder die in ganz Nord- und Mittelaventurien beliebten Dukaten (während sich im Süden alafanische Dublonen durchgesetzt haben), aber nicht unbedingt zum vollen Nennwert. Spätestens, wenn man das Hafenviertel verlässt, wird man Geld in die Landeswährung wechseln müssen, und selbst die anständigen Geldwechsler wollen dabei einen Profit machen. Wenn man in Festum seine Dukaten in Batzen wechselt und zurück, hat man sofort ein Fünftel weniger. Offensichtlich Unkundigen dreht man gerne alte, abgenutzte, am Rand abgefilzte oder ungültige Münzen an, die kein Anderer zum Nennwert annehmen wird, wenn nicht gar Fälschungen mit Bleiern. Dergleichen ist auch als Wechselgeld bei Krämmern und Wirten zu bekommen. Aber selbst mit echten Selemir Kupferschillingen, Brabaker Kronen oder Vallusaner Flindrichen wird man schon im nächsten Hafen Mühe haben, sie wieder loszuwerden, vom Muschelgeld ('Minispen') der Waldinsulaner und Achaz oder der Altoumer Jade-Währung ganz zu schweigen. Dem Reisenden ist daher anzuraten, nicht all sein Geld auf einmal umzutauschen.

DIE SPIPPE IM DER BAPAPENSTAUDE — GEFÄHRLICHE FRACHT

«Ich sag's dir, Alrique, Plündern ist ein hartes Brot. Da muss man aufpassen! Stell dir vor, du hast man so'n Belhanker Kahn erwischt, das Deck

ist sauber, das Gesockt allesamt bei den Fischen. Da kann nichts mehr passieren — meint man. Und was hat das Boot geladen? Parfum, Weinbrud, Rosenwasser — wir sind reich! Ja, denkst. Dabei riecht man's schon bis oben, also muss da wohl was ausgelassen sein; kein Wunder natürlich, nach dem Kampf. Kaum steigt der Käpt'n mit der Lampe in den Laderaum machts "Wumm!", alles fliegt uns um die Ohren, und das war's dann mit dem Reichtum. Mit dem Käpt'n nicht, den hat's zum Glasfenster hinausgejagt. Ich sag dir das, der ist nicht totzukriegen. Aber beim Plündern, Alrique, aufpassen!«
—gehört in einer Hafenkneipe in Charypso, neuzetlich

»15. Efferd: Chorhop. Verspätete Warenlieferung eingetroffen und verstaubt, Lieferant: Zeforka, Empfänger: Ahademie Al'Anja, Papiere betreffend, 2 Amphoren echte Tinte. Auslaufen mit der Morgenflut. [...]

17. Efferd: [...] zweite Wache: Vollmatrose Batonga meldet riesige Fangarme Steuerbord. Dekapus? Versuchen, Backbord unter Land auszuweisen.«

—aus dem Logbuch der Lorcha Conchita, von Fischern vor Brabak in einer treibenden Seekiste gefunden, 996 BF

Nicht nur Hylaller Feuer im Laderaum ist gefährlich. Leicht kommt es vor, dass in Kisten und Säcken mit Waren oder Proviant, die vor dem Verladen oftmals eine Weile am Kai herumstanden, Schlangen, Skorpione oder andere Kleintiere als blinde Passagiere mitreisen, die dann durchs Schiff streunen oder beim Ausladen gefährlich werden. Morfus heften sich an Schiffsrümpfe, Jagdgras mag sich unter maraskanische Korbbaren mischen, Sumpfratten turnen am Ankertau empor, in einem Mirhamer Möbelstück mag sich ein Nest Treiberameisen oder eine Vampirfledermaus verstecken. Tropenhölzern und Gewürzen haftet bisweilen die Krankheit Blutiger Rotz an. Holz aus dem Süden oder von Maraskan mag Termiten und ähnliche Strukturschädlinge enthalten, denen auch ein Schiff schmeckt. Die Ware selbst mag brennbar sein, explosive Dünste oder Stäube abgeben (wo für schon Mehl oder Holzkohle ausreicht), oder auch giftig, wie etwa Seile und Tuch aus schlecht verarbeiteter Seidenlinie. Oft ist aber erst die Nachlässigkeit der Mannschaft verhängnisvoll: Da wird unsauberes Wasser aufgefüllt, rauchen Matrosen heimlich im Laderaum oder werden schwere Lasten unzureichend festgemacht, so dass sie im Sturm verrutschen und das Schiff zum Kentern bringen. Manche Waren sind auch unangenehm: In einem Laderaum voller Gewürze ist die Luft nicht auszuhalten. Zudem sollte sich, wer aus allen Poren nach Zimt und Vanille duftet, nicht unbedingt in eine Hafenkneipe wagen.

WALFANG

«Nennt mich Alrik. Vor einigen Jahren — wie viele es sind, tut nichts zur Sache —, als mich nichts Besonderes an Land hielt und die Büttel hinter mir her waren, kam mir der Gedanke, ich könne ein bisschen zur See fahren und mit Ambra und Walbein ein paar Talerchen verdienen.«
—Reiseerzählung in der Festumer Flagge, 1019 BF

Wale gibt es rund um Aventurien, aber nirgendwo so zahlreich wie in *Ifims Ozean*. Im Sommer sammeln sich Grün- und Olportwale zu Tausenden im Norden, um Krill zu fressen und Speck anzusetzen, von dem sie zur Winterzeit im warmen Süden zehren, wo die Jungen zur Welt kommen.

Die typischen Walfängerhäfen liegen fast alle an der eisigen Küste der *Bernsteinsucht* oder des *Golfs von Riva*. Jeden Sommer, sobald das Eis aufbricht, legen in *Leskari*, *Frisov* und *Glyndhaven* die Fangschiffe ab, angeblich wie seit den Zeiten Admiral Sanins III., der der Sage nach den Walfang erfand. Früher waren auch *Puasi* und *Enqui* Hochburgen des blutigen Handwerks, doch im ersten Ort ließ dämonische Kälte die Wale ausbleiben, im anderen setzten thorwalsche Besatzer dem Gewerbe ein Ende. Der Walfang ist eine harte, gefährliche Arbeit, die

aber ein gutes Einkommen beschert — sofern man etwas fängt —, das die Matrosen umgehend in Schänken und Bordelle tragen. Neben den Bewohnern der Walfängerhäfen, die Tran und Ambra ihrer Beute an Händler verkaufen, die nach Mittelaventurien liefern, machen Nivesen vom Stamm der Lieska-Kangerluk Jagd auf küstennahe Meeresriesen. In Eiskellern im gefrorenen Boden eingelagert, hält sich Walfleisch das ganze Jahr und dient den Nivesen als Nahrung. Manch eine Firnelauspuppe stellt ebenfalls den Meeresumgebung nach; die Elfen laufen dazu auf dem Treibeis oder gar dem Wasser.

In den Weiten des Meers der Sieben Winde, des Perlenmeers und der Charyptik sind Wale nur schwer zu finden, weshalb es dort nur wenige Walfänger gibt. Man muss sich auskennen und die Plätze wissen, wo Muttertiere ihre Jungen zur Welt bringen oder paarungsbereite Tiere sich versammeln. Mengbilla hat einige erfolgreiche Kapitäne aufzuweisen, aber auch der Waldmenschenstamm der *Haipu* zeichnet sich darin aus. Schon oft haben Mengbiller Walfänger im Speck erlegter Tiere abgebrochene Harpunen gefunden, die die Initiaten ihrer Kollegen aus dem Norden trugen, und umgekehrt so manch ein Elf oder Nivese eine Speerspitze der *Haipu* aus Jade oder Bronze.



FANGMETHODEN

»Woh, da bläut er!
—traditioneller Ruf des Ausgucke

Die *Lieska-Kangerluk* benutzen kurze Harpunen (*Kejki*) aus geschlitztem Walbein. Diese sind durch Leinen aus Robbendarm mit Schwimmern aus Harnblasen großer Meerestiere verbunden, was die harpunierten Tiere am Abtauchen hindern soll. Mit ihren Umjaks paddeln die Nivesen an ihre Beute, vornehmlich die einzelgängerischen *Olportuwa*, heran und spicken sie förmlich mit Wurfspießen. Ähnlich verfahren die *Haipa*, deren Wurfspieße Schwimmer aus Bündeln von Kokosnüssen haben. Mit ihren Katamaranen folgen die *Haipu* den Wälen weit aufs Meer hinaus; ein erlegtes Tier wird zwischen den Rumpfen festgezurrut nach Hause gebracht.

Die Jagdtechnik der »zivilisierten« Walfänger folgt dem gleichen Prinzip, nur sind die schweren Harpunen aus Stahl. Die schmalen Walfangboote fassen acht Leute und laufen an beiden Enden spitz zu, so dass sie von vorn wie von hinten gesteuert werden können. Bei günstigem Wind kann ein Segel gehisst werden. Die Harpune ist über eine Leine am Walhorn im Bug festgemacht, so dass der Wal durch das Schleppen des Boats ermüdet. Da die Wale im Norden zunehmend die Küsten meiden, wo sie stark bejagt werden, setzt man die Fangboote nicht mehr nur vom Ufer aus ein, sondern von größeren Schiffen aus, die oft auch mit Harpun-Aalen ausgestattet sind, um die Wale zu beschleichen. Dennoch bleibt es meist Sache der Fänger in den Booten, dem verletzten Tier mit langen Lanzen den Todesstoß

zu versetzen – eine lebensgefährliche Aufgabe, verfällt doch manch ein Tier im Todeskampf in Raserei, in der es die Boote rammt, in die Luft schleudert, sich auf sie wirft oder sie mit seiner Schwanzflosse zerschmettert.

Ähnlich wie Wale werden auch große Haie wie der Tiger- und der Irtirshai gejagt, sowie der Seetiger, eine Robbenart mit langen Haaren. Haie werden zumeist mit einem Gemisch aus Blut oder Schlachtabfällen und Fischkadavern angelockt. Zentrum der Haifangerei war früher Mendana; seit Entstehung der Blutigen See hat sie an Bedeutung verloren. Während Haifänger ihre Beute gerne gleich an Bord des Mutterschiffs zerlegen und den Tran auskochen, werden die gewaltigen Wale möglichst zum Strand geschleppt, bevor man ihnen mit den Flensmessern zu Leibe rückt.

WALFANG IM SPIEL

Die größten Wale sind so lang wie die längsten aventurischen Schiffe. Wale haben schon Schiffe versenkt und Boote in die Tiefe gezogen oder so weit mitgeschleppt, dass die Bootsinsassen das Land nicht wiederfinden, wenn sie zu spät aufgaben und das Seil kappten. Für zusätzliche Komplikationen sorgen Haie, Krakenmolche oder andere Raubtiere, die vom Blutgeruch angelockt werden, oder Thorwale, denen Wale als heilige und schützenswerte Tiere ihres Gottes Swafnir gelten. Walfang ist mehr als eine Randbegegnung und sollte eine eigene Episode in einem Abenteuer darstellen.

AVENTURISCHER LANDGANG: HAFENKOLORIT ZWISCHEN İFİRİPS OZEAN UND PERLEPMEER

»Bei Efferd, mein lieber Sohn, nimm dich auf deiner Reise in Acht vor den Verwundungen, denen du allerorten begegnest. Die Häfen von Al'Anfu bei Thalua mögen dich in mancherlei Hinsicht an Festum erinnern. Doch sei dir gewiss, dass in jedem von ihnen andere Gesetze gelten, geschriebene und ungeschriebene, die einen jungen Seemann wie dir schnell zum Fallstrick geraten mögen.«

—aus einem Brief des Festumer Kaufmanns Bosjew Jannerloff an seinen Sohn

Häfen gelten auch in Aventurien als »Tore zur Welt«, und es wird wohl kaum eine Heldengruppe geben, die es auf ihren Reisen quer durch den Kontinent nicht unweigerlich in eine der großen Küstenmetropolen verschlägt. Denn selbst in einer von Magie durchdrungenen Welt, in der einzelne Individuen über spektakuläre Verständigungs- und Reisemöglichkeiten verfügen, bleibt der Waren-, Personen- und Informationstransport zur See an Schnelligkeit unerreicht. An dieser Stelle einen genauen Überblick über das aufregende Treiben in den unterschiedlichen Häfen Aventuriens geben zu wollen, ist unmöglich. Dennoch ist Hafen nicht gleich Hafen, und spätestens bei der dritten Hafenbeschreibung mag mancher Meister, der seiner sensationshungrigen Spielrunde mal wieder »etwas Neues« bieten möchte, in Beschreibungsnot geraten. Detaillierte Beschreibungen von den einzelnen Hafenstädten finden Sie in den aventurischen Regionalbänden. Darüber hinaus existieren erzählerische Tricks, die dem Meister helfen, eine Hafenbegegnung individuell und unvergesslich auszugestalten.

UNTER FREMDER SONNE

»Mein erster Landgang als Seemann hier in Al'Anfu galt einem verlauchten Mohaieler nahe des Söldnermarkts. Seine Puste gegen den Sonnenbrand, den ich mir in den letzten Tagen zugezogen habe, gilt unter den Kameraden als Geheimtipp. Prais verzeih mir, aber die sengende Hitze hier im Süden bringt mich irgendwann noch um.«

—aus einem Brief Jasper Jannerloffs an einen Freund

Zur ersten Regel einer gelungenen Hafenbeschreibung zählt die Vergegenwärtigung der zugrunde liegenden Kultur. Es macht einen Unterschied, ob die See- und Schauerleute oder die Händler, Hafengardisten und Kontoristen wetter- und klimabedingt in Felle, kunstvoll bestickte Mäntel oder nur mit Pluderhosen bekleidet sind. Ebenso macht es einen Unterschied, ob die Kaianlagen von hohen Kontoren und Speichern im Fachwerkbau stil geprägt sind, oder ob es sich bei ihnen um strohgedeckte Langhäuser im nördlichen Holz- oder im südlichen Schillbau stil handelt. Die Optik ist auch bei der Wahl der im Hafen liegenden Schiffstypen entscheidend. Hier gilt: Wer in die Fremde fährt, ist der eigentliche Exot. Mögen in Thorwal, Havena und Kuslik Drachenboote, Knorren, Holken und Karavellen zum üblichen Hafenbild gehören, handelt es sich in den Städten entlang des Perlemeers um Galeeren, Biremen, Tirremen, Zedrakken und Thalukken.

HAFENZWECK UND INSTITUTIONEN

Gleiches gilt für die charakteristischen Hafenbauten und Institutionen. Gerade an ihnen zeigt sich, dass Häfen nicht gleich Häfen ist. Jeder Hafen besitzt in Wahrheit eine bestimmte Funktion, die, abgesehen von der Kultur, die ihn hervorgebracht hat, maßgeblich das jeweilige Kolorit bestimmt.

Die vielen an Flüssen gelegenen Binnenhäfen Aventuriens einmal außen vor gelassen, unterscheidet man grob zwischen Handelshäfen (z.B. Havena), Fischereihäfen (z.B. Trontsand) und Kriegshäfen (z.B. Harben). Bei den meisten größeren Häfen handelt es sich natürlich um Mischformen bzw. ihre Verwendung hat sich im Laufe der Zeit den politischen und lokalen Begebenheiten angepasst. Doch der ursprüngliche Gründungszweck gibt erzählerisch weitere Anhaltspunkte an die Hand, um einen speziellen Hafen auch individuell in Szene zu setzen. So wird man eine Tranbrennerei (samt charakteristischem Gestank) vornehmlich in den Wälgätern Nordaventuriens finden, geichte – und dementsprechend streng bewachte – öffentliche Waagen eher in kaufmännisch geprägten Städten wie Havena,



Kuslik oder Festum, während in den kleineren Fischereihäfen Kutterfahrer und Netzflicker das Hafenbild bestimmen.

Ankerschmieden, Reepschläger (Seilmacher), Tätowierer, Körperstecher, Teerkocher und Segelmacher mögen in jedem großen Hafen ansässig sein. Aber wie ist es mit Fisch- und Sklavenmärkten, Ölpresen oder Fassbindern (bzw. den in südlichen Kulturkreisen viel verbreiteteren Amphorenmachern)? Diese Entscheidung sollte der Meister am besten vor dem Hintergrund der entsprechenden Regionalbeschreibung treffen. Und wenn er bestimmt, dass in bestimmten Hafenstädten neuerdings Seeschlangen- und Krakenmolchjäger gute Geschäfte machen, mögen ohne weiteres auch Seeschlangenbeinschnitzer, Alchimisten und anderes unheimliches Gelichter zum Stimmungsbild passen.

REICHE UND ARME HÄFEN

Große Häfen lassen sich nur mit einem großen logistischen und finanziellen Aufwand erhalten – und hier scheidet sich die Spreu vom Weizen. So mag Brabak auf eine gloriole Vergangenheit zurückblicken und sein Hafen noch immer von großer Bedeutung für die aventurische Schifffahrt sein, doch da Brabaks beste Zeiten schon länger zurück liegen, zeigt sich dies auch ganz allgemein am Zustand seines Hafens. Denn ganz im Gegensatz zu dem protzig-dekadenten Al'Anfa, dem gelehr-dünkelhaften Kuslik oder dem geschäftstüchtigt-kolonial geprägten Festum sind Brabaks Hafenanlagen schlecht gewartet, verschlickt und zum Teil unbrauchbar – was aber noch immer besser ist als die Zustände, die den Seefahrer im berühmten Selem erwarten.

Der Meister sollte nie vergessen, dass der gewählte Erzählfokus maßgeblich das Spielerbild eines bestimmten Hafens prägt. Dominiert gar eine Navigationsschule oder ein Observatorium das Stadtpanorama? Wie ist der Hafen gegen Sturmfluten gesichert? Existieren Fährten? Steht am Hafenzugang nur ein armiertes Blockhaus oder ein gut befestigtes Kastell samt separatem Kriegshafen? Ist das Hafenbecken nächtens mit einer Hafenkette gegen eindringende Schiffe befestigt? Besitzt der Schauplatz befestigte Kaianlagen samt großen Verladekränen, oder ist die Mannschaft gezwungen, das Stückgut mühselig auf Barkassen und Kähne zu verladen, um es so an Land zu bringen? All diese Unterscheidungen setzen Akzente, die maßgeblich die Stimmung eines Hafens prägen. Hierbei sollte auch die besondere Sichtweise bedacht werden, wenn man von See in die Stadt kommt.

LICHT UND SCHATTEN

»Vor allem ermahne ich dich, mein Sohn, jenen lasterhaften Versuchungen zu widerstehen, denen ein junger, gesunder Seemann wie du ohne Zweifel ausgesetzt sein wird: Alkohol und Frauen, die beiden schlimmsten Übel im Leben eines Seemanns. Denk stets daran: An den Barkassenhuren, Zuschickfrauen und Fleischmädchen, die dir in jedem Hafen nachstellten, ist nichts ruhigesfalliges.«

— aus einem Brief des Festumer Kaufmanns Bosjew Jannerloff an seinen Sohn

Grundsätzlich muss sich der Meister im Klaren sein, wie es mit der Ordnung in einem Hafen bestellt ist. Gilt in einem Hafen die fragile 'Macht des Stärkeren' (etwa in den berühmten Piratenklaven des Südens) oder kann sich ein Kapitän einigermaßen auf die städtische Ordnungsmacht verlassen? Optisch lässt sich dies gut an der militärischen Präsenz in mancher Hafenstadt zeigen. So verfügen manche Metropolen, insbesondere jene mit Kriegshäfen, über Zoll- und Patrouillenboote, die nächtens dafür sorgen (sollen), dass Speicher und Schiffe nicht von Diebesbanden ausgeraubt werden. Leider steigt gerade in solchen Städten die Wahrscheinlichkeit für angetrunkenen Helden, rücksichtslosen Werberbanden in die Hände zu fallen, deren Aufgabe (mit Rückendeckung der Stadtoberen) darin besteht, den ständigen Bedarf an Galeerenruderern zu decken. Andersorts,

DIE EFFERDBRÜDER

Die Efferdbrüder – die selbstverständlich auch Frauen aufnehmen – vertreten die Belange der aventurischen Matrosen und werden häufig auch als 'Gilde der Seeleute' bezeichnet. Gründungsort und Hauptsitz des Laienordens ist Havena, doch ein Bruderheim findet sich in jedem nennenswerten Hafen. Dank ihrer überregionalen Verbreitung und der vielen tausend Mitglieder verfügen die Efferdbrüder über einen Einfluss, den man nur zu leicht unterschätzt.

Ursprünglich diente der Zusammenschluss einiger Seefahrer lediglich dazu, sich über die Höhe der Heuer abzusprechen. Diese Aufgabe erfüllen die Efferdbrüder immer noch, und zwar so gut, dass ein Kapitän oder Reeder, der heutzutage ihre Richtlinien über Bezahlung und Verproviantierung der Mannschaft in den Wind schlägt, seinen guten Ruf riskiert.

Darüber hinaus erfüllen die Brüder mittlerweile viele weitere Aufgaben, darunter den Unterhalt von Leuchttürmen und die Unterstützung mittelloser Seefahrer oder den Abgleich von Seekarten. Ertrunkene Matrosen können sich sicher sein, dass ihre Familien versorgt werden, und Kinder, die das Meer zu Waisen gemacht hat, dürfen gar auf einen Platz in der Ordenschule in Havena hoffen.

Einer der wichtigsten Dienste der Efferdbrüder ist das Führen von Schiffsregistern und Matrosenrollen. Ein Großteil der Seeleute und viele Schiffe Aventuriens sind in diesen Listen verzeichnet, und 'gestrandete' Matrosen können hier darauf hoffen, dass ihnen eine neue Fahrt vermittelt wird. Dabei sind vor allem die Angaben über bisherige Fahrten eines Schiffes und die Zuverlässigkeit eines Kapitäns von immenser Bedeutung – schon viele Seeleute hätten auf einem maroden Seelenverkäufer angeheuert, hätte die Schiffsrolle der Bruderschaft sie nicht davor bewahrt.

Um bei den Efferdbrüdern aufgenommen zu werden, müssen Seeleute einen Aufnahmebetrag in der örtlichen Kanzlei entrichten. Dieser ist recht hoch und kann einen Dukaten oder mehr betragen. Darüber hinaus tritt jedes Mitglied jährlich einen Anteil an der verdienten Heuer ab, wobei jedoch kein fester Satz vorgeschrieben wird, sondern jeder "so viel gibt, wie er kann". Ein weiterer Arm der Bruderschaft sind die 'Bewaffneten Efferdbrüder'. Der Laienorden ließ als Reaktion auf die Entstehung der Blutigen See drei hochmoderne Schivovellas auf Kiel legen. Seit 1022 BF sind die *Beleman von Grangor*, *Rondrihan von Havena* und *Gebelusa von Neetha* in den wichtigsten Häfen des Perlenmeeres stationiert. Für Gold, Götter und garantiertes Seelenheil unternehmen ihre unerschrockenen Mannschaften Patrouillenfahrten entlang der Perlenmeerküsten, bergen Schiffbrüchige und bekämpfen die Piraten der Blutigen See. Das Kommando über die Bewaffneten Efferdbrüder obliegt der Bornländerin *Ladwenja von Taastrand* (siehe Seite 171).

also dort, wo die Hafengeschicke von rivalisierenden Familien, Piraten-, Schmuggler- und Verbrecherbanden bestimmt werden, ist eine Mannschaft völlig auf sich allein gestellt. Korrupte Hafenbedienstete müssen bestochen werden, und die Schiffe müssen zu Lasten von Landgang und Freizeit bewacht bleiben. Selbst die Ausflüge in die Amtsviertel solcher Hafenstädte sind stets mit Risiken verbunden – doch andererseits, wo, wenn nicht hier, werden noch echte Helden gebraucht?

EXOTIK

Tüpfelchen auf dem i einer jeden Seereise (und somit auch jedes angesteuerten Hafens) ist stets das exotische Element. Gerade hierauf sollte der Meister bei seinen Bemühungen, Aventurien plastisch auszugestalten, Mühe und Schweiß verwenden. Havena erfreut sich u.a.

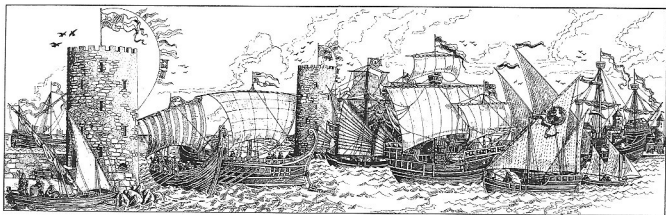


deswegen so großer Beliebtheit bei Spielern und Helden, weil es über eine verruchte, halb überschwemmte Unterstadt verfügt und sein Hafen gelegentliche Begegnungen mit den seltenen Neckern ermöglicht. Derartige lässt sich auch leicht für andere Hafenstädte ausspinnen – das gewählte (mehr oder minder) exotische Element sollte nur den jeweiligen, regionaltypischen Charakter des entsprechenden Hafens unterstreichen. Sei es, dass in Chhorop ein gefangener Zyklop auf dem Sklavenmarkt feilgeboten wird, in Festum Goblinrattenjäger ihre Dienste anbieten, Nostria von einer schweren Sturmflut heimgesucht wird, in Brabak ein nächtlich-maritimer Schmuggelwarenaustausch

mit Rissos inszeniert wird, in Khunchom Wettermagier und Dschinenbeschwörer die Überlegenheit tulamidischer Kultur demonstrieren, Sinoda einen tückischen Überfall durch eine Dämonenarche abwehren muss, Charypsos fragile Machtstruktur durch massenhaftes Auftreten von Bohrwürmern gefährdet wird etc.

So ist mit wenigen Mitteln jeder aventurische Hafen zu einem unverwechselbaren und unvergesslichen Schauplatz auszuspinnen. Wenn die Helden schon bald nicht mehr so recht an die Mär vom sicheren Hafen glauben, ist bereits viel gewonnen. Denn in Wahrheit ist kein Hafen sicher.

DIE FLOTTEN AVENTURIENS



Jedes Reich Aventuriens, das an einer Küste liegt, repräsentiert seine Macht und Unabhängigkeit natürlich auch gerne durch eine waffenstarrende Kriegsflotte, wobei ein solches Unterfangen schon manches Reich in den Ruin getrieben hat, denn der Bau und Unterhalt einer Flotte übersteigt die Kosten für ein Landheer oft um ein Vielfaches. Daher werden Kriegsschiffe oft erst im Angesicht eines Seekriegs in großer Zahl auf Reede gelegt und nach dem Friedensschluss eingemottet oder zur zivilen Nutzung umgerüstet.

Das Rückgrat einer Flotte bilden meist schwere Segelschiffe (Karacken, Schivonen, Holken, Zedrakken) oder Ruderschiffe (Galeassen, Tiramen), die mit vielen Geschützen bestückt sind, während die leichteren Einheiten (gesegelte Karavellen, Thalukken und Lorchas, geruderte Birernen und Dromonen) meist Aufklärungsaufgaben erfüllen.

In größeren Verbänden ist die Unterteilung in Flottillen zu einem halben Dutzend Schiffen üblich, aber da die meisten Flotten über zu wenig Schiffe verfügen, sind Seekriegstaktiken und raffinierte Manöver noch wenig entwickelt. In der Regel duelliert man sich für ein, zwei Salven auf längere Entfernung mit den Geschützen, um dann schnell in den Enterkampf überzugehen, weswegen die meisten Kriegsschiffe größere Kontingente an Seesoldnern mit sich führen.

Die nachfolgende Beschreibung der aventurischen Kriegsflotten fasst einige entscheidende Faktoren zur Schlagkraft unter dem Oberbegriff *Flottenprofil* zusammen. Jedem der Faktoren ist ein Zahlenwert von 0 (minimal) bis 6 (immens) zugeordnet, an dem sich ungefähr die Rangfolge im direkten Vergleich der Seemächte ablesen lässt.

Dazu gehören die *Größe* der Flotte (durchschnittliche Zahl der ständig unterhaltenen Kriegsschiffe); der *Schiffbau* (Stand der Technik, Bewaffnung der Schiffe, Werftkapazitäten zur Flottenerweiterung im Kriegsfall); die Güte der *Besatzung* (Ausbildung, Erfahrung, seefahrerische Tradition, Motivation), die Fähigkeiten in der *Navigation* (Karten, Instrumente, Kenntnisse), *Seetaktik* (Soldaten, Kampfkraft, Kommandostruktur, Signalwesen) und *Magie* (Bordzauberer, spezielle Ausbildung, magische Artefakte und Kreaturen, auch Rücksichtslosigkeit beim Einsatz).

HERRSCHER DER MEERE

HORASREICH

Charakter der Flotte: kaiserliche Kernflotte plus Bundesflotte der größten Hafenstädte

Flottenprofil: Größe 5, Schiffbau 6, Besatzung 5, Navigation 6, Seetaktik 6, Magie 3

Schiffstypen: Schivonen, Karavellen, Galeassen

Typische Schiffsnamen: Seefälke, Adlerstolz, Prinz Ralman, Destructor, Interceptor

Flaggschiff: Schivone 'König Therengar' (Horasreich), 'Seckkönig Mermydion' (Seekönigliche Flotte)

Fahne zur See: ein goldener Adler auf Grün, dazu meist Stadtahne
Bedeutende Flottenstützpunkte: Tul'ka'var (Zyklopeninsel), Grangorella (Grangor), San Ascanio (auf der Insel Token), Belhanka, Kuslik, Rethis, Neetha, Dröl, Sewamund, Efferdas, Malur
Besonderheiten: führend im Schiffsbau und in der Linsenschleiferei (Fernrohre); Geheimnisse zur Längengradbestimmung und Herstellung von Satinavsaugen; beste Karten vom Meer der Sieben Winde und gildenländischen Gewässern; Holz für den Schiffbau ist knapp (und daher teuer); Mannschaften aus aller Herren Länder

Die Flotte des Horasreiches ist mit mehr als 140 Kriegsschiffen zwar nicht die größte Aventuriens, aber unzweifelhaft die schlagkräftigste, denn hier hat man schon früh Wert auf einheitliche Schiffsgestaltung, auf Breitseitegefechte und Flottentaktiken gelegt, und die Ausstattung der neuen Schivonen und Galeassen spiegelt dies auch wider. Stolz der 'Adlerflotte' sind die schweren Viermast-Schivonen, die seit 1005 BF mit großem Aufwand gebaut werden. Dem ersten Schiff dieses Typs, der *König Therengar*, folgten bis heute neun weitere (von denen allerdings drei zwischenzeitlich im Einsatz zerstört wurden). Es sind allein diese Schiffe und ein Dutzend Begleitfahrzeuge (Transportschiffe und zum Botendienst eingesetzte Fischerboote und Karavellen), die direkt dem Horas-Thron unterstehen.

Die anderen Teile der Flotte gerieten in den Thronfolgekriegen der ver-



gangenen Jahre unter den Einfluss ihrer jeweiligen Heimathäfen. Jede der großen Küstenstädte – Grangor, Kuslik, Belhanka, Neetha, Rethis und Dröl – ist nun Sitz eines Admirals, der in Kriegszeiten der Krone untersteht, aber ansonsten unabhängig agieren kann, solange der Beitrag seiner Stadt zur Bundesflotte gewahrt bleibt. Das größte Kontingent stellen die Zyklopininseln (ein Dutzend Galeassen und drei Dutzend älterer Galeeren sowie zwei Regimenter Seesoldaten), gefolgt von den jeweils gut ein Dutzend hochseetüchtige Schiffe und ein Regiment Seekrieger umfassenden Flotten der Städte Grangor (vor allem Karracken und Schivonen), Belhanka (Karavellen, Schivonen, Galeassen) und Kuslik (Karracken, Schivonen und Karavellen). Etwa halb so groß sind die Flotten von Neetha (Karavellen, Holken, Biremen) und Dröl (Dromonen und Galeassen). Dem *Südaventurien-Rat* in Belhanka, einem Ausschuss des Cron-Convents, untersteht zudem die Kolonialflotte im Südmeer. Die Vizekönigin *Nandora ya Strozza* gebietet dort über ein Dutzend Schivonen und Schivonellas neuester Bauart sowie große Transportschiffe und ein volles Regiment Seekrieger. Im Verteidigungsfall, gerade zum Schutz der Häfen und Küsten, kann diese Zahl noch um bewaffnete Kaffahner der Handelshäuser ergänzt werden. Mag dieses Gebilde von außen auch verwirrend aussehen, so hat die Adlerflotte doch erst jüngst im Kampf gegen Thorwaler und Al'Anfaner ihre strukturelle Überlegenheit und den nötigen Zusammenhalt schlagend unter Beweis gestellt. Auch wenn der Dienst in der Horasflotte hart, schmutzig und gefährlich ist, so drängen doch immer wieder junge Leute zur Flotte, die die Unabhängigkeit und neue Größe des Nachfolgers des Alten Reiches repräsentiert. Und der Bedarf der Kriegsflotte (und erst recht der Handelsschiffahrt) an Matrosen und Seekriegern ist so enorm, dass ihn die einheimischen Bewerber kaum decken können. Da es keine Sklaverei mehr gibt, werden die großen Tirremen und Galeassen entweder von Sträflingen oder (für Höchstleistungen) von professionellen freien Rojern vorwärts bewegt. Daher ziehen immer mehr tüchtige Seeleute aus anderen Ländern ins Liebliche Feld, gelockt von einer ordentlichen Heuer und der vergleichsweise guten Versorgung der Mannschaften. Es ist keine Ausnahme mehr, dass unter einem Kusliker Kapitän neben lauter Liebfeldern zwei Seeoffiziere aus dem Windhag, ein Khunchomer Navigator, ein Banner Thorwalder Seesöldner und ein Dutzend Matrosen aus Meridiana dienen.

AL'ANFA

Charakter der Flotte: Galeerenflotten von Kirche, Mirhamer König und Granden plus Korsaren

Flottenprofil: Größe 5, Schiffbau 4, Besatzung 3, Navigation 5, Seetaktik 5, Magie 5

Schiffstypen: Biremen, Tirremen, Dromonen

Typische Schiffsnamen: Schwarzer Lotos, Bishdaries Ruf, Versklaver, Rabenschabel, Admiralissima Phryna

Flaggschiff: 'Tirreme 'Bishdaries'

Farbe zur See: rein schwarzes Banner

Bedeutende Flottenstützpunkte: Al'Anfa, Port Visar (Freibuteerhafen), Port Corrad, Charypso, Port Zornbrecht, Port Honak, Safirna (Waldisin)

Besonderheiten: größte Zahl für den Schiffskampf ausgebildeter Magier; Geheimnis der Längengradbestimmung; Herstellung von Satinavsaugen; gute Mechaniker; einsatzfähige Taucherglocken für Bergungsunternehmen; Ruderschiefer nur in Küstenhäfen wirksam; Rudersklaven, gepresste Verbrecher und Söldner als mitunter unzuverlässige Besatzung

Die größte Seemacht des südlichen Perlenmeers ist unzweifelhaft Al'Anfa, die Metropole des Sklavenhandels. Al'Anfa kann es sich leisten – sowohl vom finanziellen Aspekt als auch von der Verfügbarkeit von Sklaven und bezahlten Söldnern her – eine große und schlagkräftige Galeerenflotte zu unterhalten. Dazu kommt noch eine größere Anzahl von Freibuteerkapitänen, so dass die Schwarze Armada trotz der herben Verluste in der Seeschlacht von Phrygais 1030 BF

wieder insgesamt über 120 Kriegsschiffe mit etwa 7000 Mann Besatzung zählt.

Rückgrat der Flotte sind die Tirremen des Boron-Tempels, schwimmende Festungen nach dem Modell der *Golgari*. Ein weiteres Dutzend Tirremen mit Rammböcken untersteht nominell dem König von Mirham. Die so genannten *Schwarzen Galeeren* sind Privatbesitz der Granden: drei Dutzend peilschnelle Dromonen und kleine Biremen. Wenn das Kriegerrecht ausgerufen wird, werden die Schiffe der alfanischen Admiralität unterstellt. Die Freibuteer dagegen nutzen eine Ansammlung von fünf Dutzend Thalukken, Zedracken und Barken sowie einige (meist erbeutete) Karracken, Karavellen und Schivonen. Besonders berüchtigt (und eigensinnig) sind die Korsaren vom *Bund der Schwarzen Schlange* in Charypso, die über die Hälfte der Freibuteer-Schiffe stellen. Abgerundet wird das Aufgebot von etlichen Potten und Fischkuttern für Truppentransport und Versorgung.

Die in Flotten und Geschwader unterteilte Flotte widmet sich in erster Linie der Erhebung von Seezöllen (gemeinhin auch Piraterie genannt) und der Bekämpfung fremder Kaperschiffe. Viele Galeeren liegen die meiste Zeit im Hafen und werden nur im Ernstfall bemannt. Die Besatzungen bestehen zu einem Teil natürlich aus den Rudersklaven, zum anderen Teil jedoch aus skrupellosen und häufig gut ausgebildeten Seesöldnern, teilweise sogar mit alfanischen Kirchentruppen, wobei die blutrünstigen Seebanner vom Schwarzen Bund des Kor und die eisernen Krieger der Basaltfaust am gefürchtetsten sind.

Dies kann jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass das Zeitalter der Ruderschiefer auch im südlichen Perlenmeer und der Charyptik seinem Ende entgegengeht – aber da die Schwarze Allianz nur wenige Gegner hat, kontrolliert sie fast unangefochten die Seewege zwischen den Waldisin, in der Straße von Sylla und der Goldenen Bucht.

THORWAL

Charakter der Flotte: kleine Flotte der Hetleute, viele kriegerische Sippen-schiffe

Flottenprofil: Größe 6, Schiffbau 2, Besatzung 6, Navigation 4, Seetaktik 3, Magie 4

Schiffstypen: Ottas, Knorren, Winddrachen

Typische Schiffsnamen: Swafnir-Eider (Swafnirs Schwur), Vagarok (Wogensturm), Strandhögg (Küstenüberfall), Elderskip (Feuerschiff), Kehrei (Hunger)

Flaggschiff: die 'Gullen Drakkar', Drachenschiff der obersten Hetleute

Farbe zur See: keine einheitliche (einzelne Sippenfahnen)

Bedeutende Flottenstützpunkte: Thorwal, Hoiajangar (Werft der Winddrachen), Enskar

Besonderheiten: beste Karten des aventurischen Nordwestens (Kartothek von Thorwal); Wind- und Wetter-Zauberer; Runenschiffe; motivierte (leider bisweilen undisziplinierte) Besatzung

Die Thorwaler sind zwar als größte seefahrende Nation bekannt, besitzen aber dennoch keine Kriegsflotte im eigentlichen Sinn, wohl aber auch nach dem Seekrieg mit den Horasien noch gut 250 Ottas und die gleiche Anzahl Knorren, mit denen sie sowohl Handel als auch Küstenpiraterie betreiben. Da ihre schnellen und wendigen Schiffe weder für den Geschütz- noch für den Enterkampf geeignet sind, müssen sich die Nordleute auf ihre überlegene seemännische Erfahrung und ihren Mut verlassen, wenn Kriegsschiffe fremder Nationen am Horizont auftauchen.

Diesem Problem wird nun seit einigen Jahren durch ein ehrgeiziges Programm des ehemaligen Hetmanns Tronde zu Leibe gerückt, und es scheint, als hätten die Thorwaler mit dem *Winddrachen* mittlerweile einen neuen Schiffstyp gefunden, der sowohl für den neuzeitlichen Seekrieg geeignet ist als auch dem Streben nach einer Schiffsgemeinschaft nachkommt – allein, an guten Geschützen mangelt es. Dazu kommen weniger als eine Handvoll *Runen-Ottas* – mit der Zauberei der Olporter *Rumajsko*-Zaubererschule ausgestattete Schiffe und speziell mit diesen Schiffen verbundenen Besatzungen.



BORNLAND

Charakter der Flotte: Hochseeflotte aus bewaffneten Kauffahrern und Geleitschiffen

Flottenprofil: Größe 4, Schiffbau 5, Besatzung 4, Navigation 4, Seetaktik 4, Magie 2

Schiffstypen: Holken, Koggen, Schivonen

Typische Schiffsnamen: Marschall von Ruckenua, Sewerien, Überwals, Ungestüm, Elchreiter, Feindestrotz

Flaggschiff: Schivone 'Marschallin Jadvice von Hummergarben'

Fahne zur See: auf Rot eine blaue Scheibe mit weißem Seewolf

Bedeutende Flottenstützpunkte: Festum, Tastrand, Neersand, Kanne-münde, Port Stoerrebrandt, Mhanerhaven, Port Kellis

Besonderheiten: Koggen und Holken als kosteneffektive Frachtschiffe mit reichlich Stauraum für Massengüter bei minimalem Bedarf an Arbeitskräften; Goblins als billige Leichtmatrosen; kaum Hylaiter Feuer (auf Grund Verfügbarkeit und rordrianischen Motiven); Schiffsmagi-er sind begehrt, aber selten (v.a. Riva, Festum)

Dem Bornland – oder besser, der Stadt Festum und ihren reichen Handelsherren – ist es in den letzten siebzig Jahren gelungen, eine Hochseeflotte aufzustellen, die ihresgleichen sucht. Geboren aus der Notwendigkeit, nicht nur die eigenen Küsten, sondern auch die verbündeten Städte Kanne-münde und Port Stoerrebrandt sowie die großen Handelsflotten zu schützen, verzicht das Bornland völlig auf Galeeren und Küstenschiffe aller Art und setzt allein auf leichte Geleitschivonen, schwere Holken, hochbordige Koggen und mischgetakelte Dreimastkaravellen. Daneben sind auch einige Karracken, Zedrakken und Barken in bornländischen Besitz gelangt. Berühmt sind die *Seewölfe*, die Festumer Piratenjäger, die – meist auf eigene Verantwortung und eigene Rechnung – die Feinde der 'phexgefälligen Seefahrt und der Stadt Festum' über die Meere verfolgen und aufbringen.

Die etwa 70 bewaffneten Schiffe des Bornlands gelten zwar als Kriegsflotte mit eigenen Admiralsämtern (dem 'Adligen Admiralissimus zu Festum', dem 'Admiral der Ersten Sonne' und dem 'Admiral vom Feuermeer'), sind aber in Wirklichkeit bewaffnete Kauffahrer und deren Begleitschiffe. Das soll aber die Qualität von Material und Besatzung in keiner Weise herabsetzen, denn immerhin wurde im Bornland die Schivone entwickelt, und die Ausbildung der Kapitäne ist der im Horasreich fast ebenbürtig.

Die Admirale und Mannschaften dagegen haben keine hohe Reputation, erstere, weil sie vetterwirtschaftlich aus dem Adelstand ernannt werden und selten einmal eine größere Wasserfläche als ihre Badewanne zu Gesicht bekommen haben; letztere, weil viele von ihnen zum Dienst in der Flotte gepresst oder mit unsauberen Methoden angeworben wurden und sich eigentlich mehr auf Ackerbau und Viehzucht verstehen oder weil sie den Dienst in der Flotte aus Furcht vor Strafverfolgung im Heimatland angetreten haben. In der bornländischen Flotte findet man daher sowohl Vollblutmatrosen als auch eine große Vielfalt dubioser Existenzen, die nur durch Rum und drakonische Strafen zusammengehalten werden. Nichtsdestotrotz sind das Auftreten und das seckrigege Abschneiden der Flotte vorbildlich – nicht zuletzt auch durch die hervorragende Schiffsbaukunst, die ihr zugrunde liegt.

Finanziert wird die bornländische Flotte in erster Linie von den Handelsstützen Festum und Neersand (und über Kredite, die das Adelsmarschallamt aufnehmen muss). Die Festumer Kauffahrer haben schon früh das Geleitzugsystem eingeführt, was ihnen jetzt beim Durchqueren der Blutigen See vom größtem Nutzen ist. Dennoch hat die bornische Seefahrt stark unter den Auswirkungen der Borbarad-Ära gelitten und ihre dominierende Rolle an der Ostküste zugunsten der Tulamiden und Al'Anfas eingebracht, während die Horasier und Albernier den Handel jenseits von Kap Brabak an sich gerissen haben – ein Vorsprung, der sich vermutlich nie wieder auflösen lässt. Die Blutige See hat manch ein Handelshaus in den Ruin getrieben, und seit

selbst Stoerrebrandt seinen Sitz von Festum nach Gareth verlegt hat, fließen auch keine Gelder für die Flotte mehr. Da sich das Bornland allerdings aus den Streitigkeiten der anderen Seemächte heraushält, werden die verbleibenden Kaufherren in Festum und Neersand auch noch in den kommenden Jahrzehnten profitable Geschäfte tätigen.

DIE SCHWIMMENDE HEPTARCHIE

Charakter der Flotte: ein Seecungetüm und tributpflichtige Piraten
Flottenprofil: Größe 3, Schiffbau 5, Besatzung 4, Navigation 4, Seetaktik 4, Magie 6

Schiffstypen: Dämonenarche, Karavellen, Koggen, Thalukken
Typische Schiffsnamen: Terror, Mordbrenner, Schädelspalter, Tod aus der Tiefe

Flaggschiff: Dämonenarche 'Plagenbringer'

Fahne zur See: auf Nachtblau eine blutrote Charyptoroth-Rune und Dämonenkron

Bedeutende Flottenstützpunkte: Port Rulat und die Insancta auf der Nordseite Rulats, die Stadt aus der Tiefe, Kraftquelle für Dämonenarchen bei Neersand und im Osten Maraskans

Besonderheiten: skrupellose und unorganisierte Piratenmannschaften, in Furcht vor dem Heptarchen; wildes Gemisch aus Menschen, maritimen Rassen und Wasserleichen als Besatzung; durch den Pakt mit Charyptoroth verbunden sind zahlreiche Meeresungeheuer und Seedämonen, von Seeschlangen und Algenwesen über Riesenkraken bis hin zu den Ma'hay'tamin.

Vor einigen Jahren betrog *Durion Paligan*, Xeraans damaliger Admiral, seinen Herrn und stahl ihm den Charyptoroth-Splitter der Dämonenkron. Damit sagte er sich von Xeraan los und durchstreifte von da an die Blutige See auf der monströsen Dämonenarche *Plagenbringer* auf eigene Rechnung. Seit dem Tod Xeraans ist er der uneingeschränkte Herr über das Piratenvolk und stellt eine große Gefahr für die Seefahrt entlang der Ostküste Aventuriens dar.

Paligan wird von nahezu allen Reichen an der Ostküste gesucht, auf seinen Kopf sind hohe Prämien ausgesetzt. Sogar die maraskanische Fürstkonturie bekämpft ihn, denn er scheut nicht davor zurück, auch ihre Schiffe zu überfallen.

Paligan hat keinen Heimathafen, er befindet sich ständig auf See. Die 200 Schritt lange *Plagenbringer* ist nicht nur ein Monstrum im Schiffskampf, sondern dient fast 1.000 Personen als Wohnstatt. Auf hoher See zieht sie sich in Algenteppeiche zurück oder steuert ein Insanctum an, um neue Kraft zu sammeln. Von diesen von Charyptoroth verseuchten Orten gibt es drei bekannte: die Bodenlose Grube auf der Nordseite Rulats, den Neer, einen gewaltigen Strudel vor der bornischen Hafenstadt Neersand, sowie den Friedhof der Seeschlangen im Osten Maraskans.

Etwa 1.000 Paligan mit zwei Dutzend Schiffen, die meisten aus Port Rulat, zollen Paligan Tribut – in der Regel unfreiwillig. Aber jeder von ihnen weiß, dass er die nächste Seereise nicht überleben wird, wenn er mit seinen Abgaben (die auf hoher See übergeben werden) in Verzug gerät. Die *Plagenbringer* nimmt sich dann, was ihr nach dem Diktat des Heptarchen zusteht: das ganze Schiff, mit Mann und Maus.

Den Piraten des Heptarchen kann man an der gesamten Ostküste begegnen, von Neersand bis Thalusa, am häufigsten entlang der tobrischen Küste. In den Maraskan-Sund wagen sie sich nur selten, zu stark befahren ist diese Strecke und es gibt wenige Rückzugsmöglichkeiten.

In Paligans Gefolge finden sich etliche Monstrositäten der Meere: Hummerier, Krakonier, Ziliten, Risso und weitere Wesenheiten, für die es in der aventurischen Wissenschaft bisher noch nicht einmal Namen gibt. Gerüchte sprechen von vernunftbegabten Seestern, die über die Decks der Dämonenarche kriechen, und von einem Schwarm riesiger, fetter Fische mit reißzahnbewehrten Müulern, die die Arche umkreisen und darauf warten, dass die Verstorbenen ins Meer geworfen werden.



Haie in LAVERSTELLUNG

Mittelreich

Charakter der Flotte: vier unabhängig agierende Teillotten unterschiedlicher Schlagkraft

Flottenprofil: Größe 4 (insgesamt), Schiffbau 3–4, Besatzung 2–4, Navigation 3–4, Seetaktik 4–5, Magie 0–3

Schiffstypen: Karavellen, Karracken, Koggen (Siebenwindiges Meer) bzw. Biremen, Triremen (Perlenmeer)

Flaggschiff: siehe unten bei der jeweiligen Teillotte

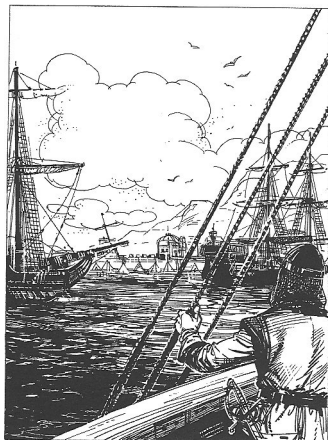
Farbe zur See: auf Blau ein roter Greif in goldener Scheibe; Albernier führen stattdessen auf Blau drei silberne Kronen, Schiffe aus dem Windhag manchmal auf Blau die silberne Bireme

Bedeutende Flottenstützpunkte: Insel Ila, Arvun, Havena (Albernien), Harben, Triveth, Kellun (Westflotte), Perrium, Beilunk (Perlenmeerflotte), Höt-Alem, Ilsur (Südflotte)

Besonderheiten: Die Admiräle verfolgen unterschiedliche Interessen und dienen vier verschiedenen Kronen; viele ehemalige mittelreichische Matrosen dienen heute auf liebeftischen, mengbillanischen oder Khunchomer Schiffen, neue können oft nur noch mit 'Perrium Pressen' gewonnen werden; die Blockadebrecher auf der Strecke Perrium–Beilunk sind mit schweren Kupfer- oder Eisenplatten beschlagen; nahezu keine Magier auf albernischen Schiffen.

Nach der Borbarad-Invasion und dem *Jahr des Feuers* ist das Mittelreich als Seemacht verschwunden. Übrig geblieben sind vier Teillotten unter unabhängig handelnden Admirälen, die alle Schiffe und Seekrieger unterhalten müssen, ohne Unterstützung vom Kaiserhaus zu bekommen. Das Geld stammt daher aus den eigenen Gütern des Admirals, Anleihen oder Kaperfahrten. Die Teillotten sind:

- **Flotte des Freien Albernien:** Nur Königin Ingher n Bannan zur Treue verpflichtet und hin und wieder in Kämpfe mit der eigentlichen Westflotte des Mittelreiches verwickelt, sind die Albernier stolz auf ihre frisch errungene Unabhängigkeit. Ihre Schiffe sind in gutem Zustand und mit fähigen Kapitänen besetzt, auch wenn sich selten weit von den Gestaden ihrer Heimat entfernen. Sie sind jedoch bereit, in Zeiten der Belagerung die Versorgung der großen Stadt Havena durch mutige Handelsexpeditionen und Kaperfahrten sicherzustellen. Die Flotte umfasst ein Dutzend große Karracken (darunter das Flaggschiff *Flusswater*), schnelle Karavellen und hochbordige Koggen sowie eine Handvoll Flussgaleeren und einige leichtbewaffnete Fischerboote.
- **Westflotte:** Admiral im Westmeer und Markgraf vom Windhag ist Herzog *Cusimo von Grangor*, dem Eid nach ein getreuer Untertan Kaiserin Rohajas, aber auch des Horasthrons. In Harben steht ihm die Viermast-Karrake *Prinzesin* zur Verfügung, dazu ein halbes Dutzend Karavellen, die als Piratenjäger eingesetzt werden. Die wenigen alterschwachen Biremen werden dagegen nur noch selten besetzt und dienen den hiesigen Seckadetten als Übungsfeld. Mehr und mehr nutzen die Grangorier Harben als Gegengewicht zum horaskaiserlichen Kriegshafen von Grangorella, um dort ihre Kriegsschiffe zusammenzusetzen.
- **Perlenmeerflotte:** Der Zustand der ehemals glorreichen Perlenmeerflotte ist nach Anzahl, Ausrüstung und Moral der Schiffsbesatzungen als erbärmlich zu bezeichnen, und die Einsätze beschränken sich heute auf die Sicherung der Versorgung Beilunks. *Praiadanya Seridarez*, der Admiralin Kaiserin Rohajas in Perrium, unterstehen neben der (ausnahmsweise gut erhaltenen) Schivone *Kaiser Reto* noch ein halbes Dutzend alter Galeeren und ein weiteres halbes Dutzend gesegelter Kriegsschiffe verschiedener Bauart (darunter moderne Galeassen) sowie ein Dutzend Unterstützungsfahrzeuge.
- **Südflotte:** In der Höt-Alem stationierte Südflotte soll offiziell 'die Interessen der Raulskrone im Südmeer und den Kolonien' vertreten – in Wirklichkeit war es schon immer eher das 'Strafgeschwader' der



Flotte. Befehligerin *Deirdre Sanin*, nominell Großadmiralin Kaiser *Selindian Hals*, hat jedoch einige ehemalige Matrosen der Westflotte um sich geschart und hält eine Flottille aus fast einem Dutzend Biremen, Triremen und Karavellen zusammen, die der Schivone *Stern von Beilunk* bis nach Ilsur folgen, um die Blutige See zu bekämpfen. Dass sie ihren Unterhalt mit dem Aufbringen von Piraten und Heptarchenschiffen verdienen müssen, trägt dazu bei.

ARANIEN

Charakter der Flotte: brauchbare Kriegsflotte mit vielen Galeeren

Flottenprofil: Größe 4, Schiffbau 3, Besatzung 3, Navigation 3, Seetaktik 4, Magie 1

Schiffstypen: Triremen, Biremen, Thalukken

Typische Schiffsnamen: Zorghaan, Shara, Azila, Ussaretis, Nebachot
Flaggschiff: Trireme 'Prinz Amaryd' (früher unter dem Namen 'Prinz Arkos')

Farbe zur See: auf Weiß grüne Blätter und gelbe Blüten

Bedeutende Flottenstützpunkte: Mendlicum, Zorgan, Yaisirabad, Elburum

Besonderheiten: vor allem Küstenseefahrt; veraltende Ruderschiffe; fast ausschließlich weibliche Offiziere; Übergewicht elburischer (chemals oronischer) Seeleute; Mangel an Zaubern

An der Blutigen See gelegen und im ständigen Kriegszustand mit den Flotten der Heptarchen und den Monstrositäten der See, verfügt die Mahharani Eleonora über immerhin zwölf Geschwader, die jeweils von einer Trireme (aus mittelreichischen Beständen, die bei der Unabhängigkeit in aranischen Beitz übergingen) angeführt werden und die aus bis zu fünf Biremen, schnellen Thalukken und dickbauchigen Potten als Hilfsfahrzeuge bestehen. Kommandiert wird diese Flotte von Admiralin *Peliope von Rathmos*.

Die Moral der aranischen Seekrieger ist hoch, über die Moral der Rudersklaven kann ähnliches nicht behauptet werden.



KHUNCHOM

Charakter der Flotte: vom Fürstenhof vernachlässigte Verteidigungsflotte

Flottenprofil: Größe 2, Schiffbau 4, Besatzung 4, Navigation 5, Seetaktik 3, Magie 5

Schiffstypen: Thalukken, Lorchas, Tliremen

Typische Schiffsnamen: Wesir Melekh, Prinzessin Shenny, Adamant, Bastraban, Djinni

Flaggschiff: gigantische Fünfmast-Zedrakke 'Heiliger Zorn'

Fahne zur See: auf Weiß zwei gekreuzte blaue Krummsäbel

Bedeutende Flottenstützpunkte: Khunchom, Aimar-Gor, Yaisir

Besonderheiten: Auf jedem der Schiffe tut mindestens ein Novize der Efferd-Kirche Dienst; besitzen Riesland-Karten, die sogar echt sein könnten; Elementarismus erlaubt Orientierung durch Befragen von Elementargeistern und Manipulation von Wind- und Wasserströmungen; bunt gemischte Besatzung (Khunchomer, Exil-Maraskaner, Thorwalder, Seesöldner).

Sowohl der breite Unterlauf des Mhanadi als auch der flache und recht ruhige Golf von Tuzak bieten einer Flotte ideale Manöverbedingungen. Die Fürstlich Khunchomer Flotte macht von diesen Möglichkeiten auch reichlich Gebrauch. Sie besteht fast ausschließlich aus über zwei Dutzend leichtbewaffneten Lorchas und Thalukken von 30 bis 100 Quader Schiffsraum, die sowohl von der größtenteils wehrfähigen Bevölkerung als auch von Berufssoldaten und auswärtigen, vor allem Maraskaner Söldnern bemannt sind. Die wenigen größeren Schiffe (eine Handvoll Tliremen, Schivonen und Zedrakken) sind alle als 'Galeerenknacker' ausgelegt, mit weit reichenden Geschützen und gegen Enterversuche mit Netzen und Eisenhaken gesichert. Die 'Wächter des Mhanadi' sind sowohl in Khunchom selbst als auch stromaufwärts und verteilt entlang der Küste stationiert. So lässt sich die Flotte zwar schwer zu großen Verbänden zusammenfassen (was auch nicht in der Absicht von Wesir Achmad Al'Ibarda, dem Admiral der Flotte liegt), dafür aber umso besser zu Störmanövern einsetzen, falls irgendeine auswärtige Macht mit ihrer Flotte droht. Auch die Mhanadifürten können so gegen die Novadis aus Mherwed kontrolliert und notfalls gehalten werden. Leider hat Großfürst Selo Kulibin von Khunchom eine Abneigung gegen das offene Meer, daher erfährt die Flotte kaum Unterstützung und hat sich größtenteils selbst organisiert. Man munkelt, dass Erbprinz Süpen der Seefahrt mehr Interesse entgegenbringt als sein Vater, so dass sich die Lage in Zukunft ändern könnte.

BRABAK

Charakter der Flotte: buntes Konglomerat aus königlichen Schiffen und Freibeutern

Flottenprofil: Größe 2, Schiffbau 3, Besatzung 3, Navigation 3, Seetaktik 3, Magie 3

Schiffstypen: Biremen, Ottas, Karavellen

Typische Schiffsnamen: Großer Mysob, Kap Brabak, Tapferkeit, Perlen-Taucher, Korisande II.

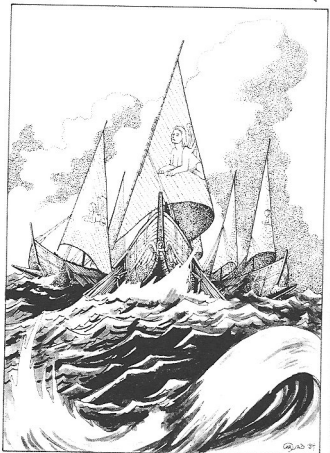
Flaggschiff: Lorch 'König Ariakon'

Fahne zur See: auf Gelb eine rote Harpyie

Bedeutende Flottenstützpunkte: Brabak, Askja

Besonderheiten: Beziehungen zu Rizzo und erstaunliche Kenntnisse über das Südmeer; gute Beziehungen zu Brabaker Alchimisten mit auch im Wasser gut verwendbaren Alchimika; Offiziere in Intrigen der Brabaker Mächtigen verwickelt; schlechte Zahlungsmoral der Krone, daher Preisenjagd auf eigene Faust

König Mizirion hat erst vor wenigen Jahren begonnen, in die kleine Flotte zu investieren, die viel Geld frisst. Einer der Gründe dafür ist die Königliche Flotte vom Mysob – ein bunt zusammengewürfelter Haufen Freibeuter und ihre Schiffe (durchschnittlich 250 Mann auf einem knappen Dutzend Schiffen), die mit Kaperbriefen und gelegentlichen Soldzahlungen bei Laune gehalten werden müssen. Die eigentliche Königliche Brabaker Flotte besteht aus einem halben Dut-



zend Karavellen und Lorchas, einem Dutzend kleiner Biremen, einigen bewaffneten Fischerbooten und den sieben Drachenbooten der Hammerköp-Sippe sowie der im Jahre 947 BF erbeuteten großen Tlireme 'König Peleiton'.

MENGBILLA

Charakter der Flotte: aggressive Galeerenflotte im Privatesitz des Großadmirals

Flottenprofil: Größe 2, Schiffbau 4, Besatzung 4, Navigation 2, Seetaktik 5, Magie 3

Schiffstypen: Biremen, Tliremen

Typische Schiffsnamen: Muränenbiss, Hammerhai, Kyrios, Basilisk, Schwarzer Salamander

Flaggschiff: Tlireme 'Nachtpal'

Fahne zur See: auf Schwarz ein weißer Haikopf

Bedeutende Flottenstützpunkte: Mengbilla

Besonderheiten: üblicherweise in Konvois von 5-10 Schiffen anzutreffen; die Schiffe werden für viel (Schutz-)Geld an Handelsherren oder den Großemir vermietet.

Eine Stadt, die vom Sklavenhandel lebt, kann es sich natürlich leisten, viele von Unfreien geruderte Galeeren in ihren Diensten zu halten. Dem Oberhaupt der Seefahrergilde, dem 'Großadmiral der Hai-Flotte', unterstehen immerhin fast zwei Dutzend Biremen sowie ein halbes Dutzend Tliremen neuer Bauart und einige Karavellen. Die Tliremen sind langsame, schwer bestückte schwimmende Festungen. Die Biremen hingegen sind pfeilschnell, hochbeweglich und in erster Linie zum Rammen und Entern konzipiert. Die Schiffe sind sowohl mit städtischen Truppen als auch mit vielerlei Söldnern bemannt. Die Küstengewässer zwischen Dröl und Chorhop sind recht fest in Mengbiller Hand, so dass sich die – großteils ebenfalls geruderten – Handelsschiffe eigentlich keine Sorgen zu machen brauchen. Nichtsdestotrotz kommt es immer wieder zu Überfällen von Thorwalern oder anderen Piraten, so dass die Mengbiller Galeeren fast ausschließlich in Geleitzügen von fünf bis zehn Schiffen verkehren.



FÜRSTKOMTUREI MARASKAN

Charakter der Flotte: weltliche Kriegsflotte mit dämonischer Verstärkung

Flottenprofil: Größe 4, Schiffbau 5, Besatzung 3, Navigation 3, Seetaktik 4, Magie 4

Schiffstypen: Biremen, Triremen, Thalukken

Typische Schiffsnamen: Blutrache, Verheerer, Friedensstifter, Bedonblüte, Marschall Voltan

Flaggschiff: Dämonenarche 'Boransdorn'

Flotte zur See: in Rot auf Schwarz die siebenstrahlige Dämonenkrone, zwei gekreuzte Schwerter und drei Lilien

Bedeutende Flottenstützpunkte: Jergan, Tuzak, Boran, Mendena
Besonderheiten: Schiffsbau mit dämonologischer Hilfe; Besatzungen aufgebracht: Schiffe als Rudersklaven; die Passage Jergan-Mendena wird gerne zum Ziel von Piraten und Freibeutern, vor allem wegen der begehrten Maraskanwaren; Einsatz der Flotte in großen Verbänden mit Unterstützung von Charyptorch-Paktiern.

Fürstkomtur *Helme Haffax* von Maraskan kommandiert mehr als 50 Schiffe (verschiedenster Bauart und häufig ehemals der mittelreichischen Perlenmeerflotte zugehörig), die sowohl zum Küstenschutz als auch zur Piraterie eingesetzt werden. Mit der Übernahme Mendenas konnte er sich einen weiteren großen Hafen einverleiben und zahlreiche Schiffe unter seinem Banner vereinen. Ein besonderer Gewinn war dabei die *Lebende Werft*: Dort werden drei junge Dämonenarchen mit ätzenden Alchimika und schweren Kettenzügen immer wieder so lange traktiert, bis sie ihre Form angepasst und das Material perfektioniert haben; dann werden die entsprechenden Holzteile aus den sich vor Schmerz aufblühenden Archen herausgesägt und in andere Schiffe verbaut. So entstehen Kampfschiffe mit eisenharten Außenwänden, allerdings oft genug mit einem dunklen Eigenleben oder mit darin gebundenen Dämonen.

KLEINE FISCHER

KALIFAT

Flottenprofil: Größe 0, Schiffbau 1, Besatzung 4, Navigation 4, Seetaktik 3, Magie 2

Flotte zur See: auf Blotrot zwei gekreuzte goldene Khunchomer (El Harkir)

Ohne einen eigenen Hafen (Kannemünde gehört nominell dem Bornland) hat das Kalifat es schwer, eine eigene Flotte zu unterhalten – und so bleiben die Aktivitäten des Kalifen auf die Kaperfahrten einiger rastallahgläubiger Piraten beschränkt, von denen *El Harkir* sicherlich der berühmteste ist.

THALUSA

Flottenprofil: Größe 1, Schiffbau 2, Besatzung 3, Navigation 3, Seetaktik 4, Magie 3

Flotte zur See: auf Weiß und Blau geteiltem Grund das Haupt eines schwarzen Ongalobullen

Dolguruk, der Tyrann von Thalusa, hält sich eine Flotte aus einem Dutzend Zedrakken und Thalukken (von den üblichen, zwangsrekrutierten Fischerbooten einmal abgesehen). Da sein Vorgänger, der unter Verfolgungswahn leidende Fürst Kasan, keinem Kapitän und keinem Söldner traute, ist die Flotte jedoch in einem maroden Zustand und hat sich bislang weitgehend aus den Kämpfen im Perlenmeer herausgehalten. Einzig die großen Prunk-Zedrakken *Schwarzer Stier* und *Himmelfeuer* sorgen für einen eindrucksvollen Anblick im Hafen.

SYLLA, GHURENIA UND DAS KEMI-REICH

Flottenprofil: Größe 0–2, Schiffbau 2–3, Besatzung 2–4, Navigation 3–4, Seetaktik 2–3, Magie 1–2

Flotte zur See: blutrote Segel (Sylla); auf Silber eine rote Faust (Ghurenia); auf Silber ein schwarzer Rabe (Kemi)

Ob Sylla, Ghurenia oder das Kemi-Reich: Diesen Staaten und Städten ist gemein, dass sie jeweils nur über kleine bis kleinste Flotten unter eigenem Banner verfügen, dafür aber sehr großzügig im Ausstellen von Kaperbriefen sind – die Flotte Syllas besteht zu mehr als neun Zehnteln aus Piraten, den *Haien von Sylla*. Alle haben als gemeinsamen Gegner Al'Anfa – und durch die Gemeinsamkeit eine kleine Überlebenschance, solange die zwischen ihnen, dem Horasreich und Brabak geschlossene *Goldene Allianz* hält.

SHIKANYADAD

Flottenprofil: Größe 1, Schiffbau 2, Besatzung 3, Navigation 3, Seetaktik 2, Magie 3

Flotte zur See: auf Gelb eine purpurne Lilienblüte

Analog zu den Stadtstaaten des Südens treten im Freien Maraskan Freibeuter und Schmuggler an die Stelle einer festen Flotte, um sich einen ewigen Wettkampf mit den Schiffen der Fürstkomturei zu liefern. Der berühmteste Blockadebrecher ist *Kodnas Han*, dicht gefolgt von *Eroljida*, der See-Tetrarchin des freien Maraskan.

CHORHOP

Flottenprofil: Größe 0, Schiffbau 4, Besatzung 3, Navigation 3, Seetaktik 2, Magie 2

Flotte zur See: auf Gold schwarze Ringe

Die kleine Stadt Chorhop verfügt zwar über eine weit gerühmte Werft für Galeeren (vor allem Biremen und Triremen alter Bauart), aber über keine nennenswerte Flotte: nicht einmal eine Handvoll Galeeren, eine alterschwache Karavelle und etwa zwei Dutzend leichtbewaffnete Fischerboote. Die hohe See überlässt man gerne den Mengbillionen (die nicht sonderlich erfreut darüber sind, dass sie sich ständig mit den Thorwalern herumschlagen müssen) und versucht, den Hafen einigermaßen ruhig und feindfrei zu halten, wobei zwei schwer bestückte Batterietürme bisher auch gute Dienste geleistet haben.

POSTRIJA

Flottenprofil: Größe 0, Schiffbau 2, Besatzung 3, Navigation 3, Seetaktik 1, Magie 2

Flotte zur See: auf Blau eine silberne Salzarele (Nostria) oder auf Rot ein silbernes Netz (Salza)

Um über die *Banner von Nostria*, die Karavelle der Königin, hinaus eine Kriegsflotte zu unterhalten, fehlt dem nostrischen Königshaus das Geld – daher ist man auf die Handvoll Koggen und Holken des mächtigen Grafen von Salza angewiesen, um Piraten nachzujagen. Zwar ist man im Schiffbau eine Generation zurück, doch ist Salza womöglich die einzige Werft, wo man zu erschwinglichen Preisen ein Schiff bekommen kann, das komplett aus feuerfester Steineiche besteht.

Neben den erwähnten Kriegsflotten der großen und kleineren Reiche werden die Meere natürlich auch noch von allerlei Seeleuten befahren, die nicht nur die eferdgelähmte Seefahrt im Sinn haben – diese *Piraten* sind vor allem im südlichen Perlenmeer und in der Charyptik anzutreffen, und oftmals in größerer Zahl als die Flotten, die hier für Recht und Ordnung auf den Meeren sorgen sollen.



FAHNEN UND FLAGGEN ZUR SEE

»Vom Flaggenrecht: Nach den Wirren der Ära der Priesterkaiser und der friedlichen Rohalzeit wird es nun endlich wieder üblich, auf Seefahrzeugen die Flagge des Heimatreiches zu zeigen. Endlich weiß man wieder, mit wessen Kriegsschiff man es zu tun hat, oder dass man ein unbewaffnetes Handelsschiff vor sich hat. Im Kampf kann man unnützes Blutvergießen vermeiden, indem man die Flagge streicht. Und was ist der Stolz einer Marine, ihr Flaggschiff, wenn es nicht seiner Bezeichnung Genüge tut?«

—Hohe Akademie der Weltlichen Gerichtsbarkeit in Kuslik, 998 BF

Es ist in Aventurien allgemein üblich, dass Schiffe durch das Hissen von Flaggen kommunizieren und so ihr Herkunftsland, ihre Schutzmacht oder ihre Absichten bekannt geben. Dabei wird die Fahne des Landes in der Regel am Heck und am höchsten Mast gehisst, während die Flagge des Heimathafens am zweithöchsten Mast oder am Großmast unterhalb der Landesflagge im Wind knattert.

Existiert eine Hausflagge der Reederei, darf sie an jeder beliebigen Stelle gehisst werden, niemals aber oberhalb von Landes- und Hafenfahne. Das Setzen einer fremden Fahne unterhalb der eigenen gilt im Krieg als Zeichen der Eroberung und im Frieden als schwere Beleidigung.

UNTER FALSCHER FLAGGE

Es gilt in Nord- und Mittelaventurien als schweres Verbrechen, unter falscher Flagge zu segeln und dadurch die übrigen Schiffer zu betrogen – Fahrzeug und Mannschaft, denen solch ehrloses Verhalten nachgewiesen wird, gelten als rechtlos. Anders ist es dagegen bei den Stadtstaaten des Südens: Hier ist das Setzen falscher Flaggen durchaus gebräuchlich und wird vor allem von den Kapern aus Sylla, Charypso und Al'Anfa als Kriegstakt genutzt. Zwar heißt es offiziell, dass zumindest bei Gefechtsbeginn die richtige Flagge am Mast emporsteigen muss, doch halten sich nur wenige Kapitäne daran und feuern lieber erst ihre Geschütze auf den ahnungslosen Gegner ab.

DIE WICHTIGSTEN AVENTURISCHEN SEEFLAGGEN

Ähnlich wie die aventurinischen Wappen zeigen auch die Fahnen fast allesamt irgendwelche Lebewesen – der Gebrauch von Mustern und verschiedenfarbigen Streifen ist fast unbekannt.

Im **Bornland** ist der Flaggenrebrauch recht klar: Landesflagge zur See ist das rote Tuch, darauf die blaue Scheibe mit dem weißen 'Seewolf', einem Wolf mit Fischschwanz. Die Schiffe der Stadt **Festum** haben allerdings das Privileg, anstelle der Landesfahne auch ihre städtische Flagge zu zeigen, die auf Rot einen weißen Schwan zeigt. Von Bedeutung ist noch das Banner des Handelshauses **Stoerbrandt**, das einen silbernen Falken auf Rot trägt, sowie die Flagge der Stadt **Villusa**, ein roter Turm auf blauem Grund.

In Anlehnung an das Reichswappen zeigt die Fahne des **Mittelreichs** einen roten Greifen auf einer goldenen Scheibe auf blauem Tuch. Fahnen der einzelnen Hafenstädte oder Provinzen sind immer häufiger zu sehen, so z.B. die Löwenkopfflagge **Tobriens**, der silberne Delphin der Markgrafschaft **Perricum**, der Barsch der **Nordmarken**, die silberne Bireme des **Windhags** oder die goldenen Bedonblüten **Beilunks**. Häufig sieht man auch die drei silbernen Kronen des aufständischen **Albernia**.

Weiß hingegen ist das Flaggentuch **Aranien** – hier wird die Fahne von einer Vielzahl der grünen Blätter und gelben Blüten der aranischen Seerose bedeckt. Die Flagge des tulamidischen Stadtstaates **Khun-chom** zeigt auf Weiß zwei gekreuzte blaue Krummsäbel, während man in **Thalusa** das Haupt eines blauschwarzen Ongalobullen verwendet. Die alte **maraskanische Fahne** weht nur noch selten am Mast eines Schiffes: Auf Gelb zeigt sie die purpurne Lilienblüte.

Das **Kalifat** hat keine speziellen Fahnen zur See, sein Admiral und lebende Piratenlegende **El Harkir** aber hisst zwei gekreuzte goldene

Khun-chom auf blutrotem Tuch. Eher selten kann man die Flagge **Selms**, schwarze Müräne auf Blau, oder **Mirhams**, goldene Krone auf Schwarz, ausmachen.

Besondere Beachtung verdient hingegen die einfarbige Flagge der Stadt **Al'Anfa**: Ein schwarzer Rabe auf schwarzem Tuch, wie manche Auswärtigen spotten. Schädel und Waffen zieren die meist blutroten Wimpel und Banner der Orte **Höt-Alem**, **Sylla** und **Charypso**, doch scheint man hier auf Unerschlichkeit wenig Wert zu legen. Eine Besonderheit stellt das Wappen **Chorhops** dar, schwarze Ringe auf Gold, während **Brabak** auf gelbem Tuch eine rote Harpyie führt, als Symbol der Sprunghaftigkeit der Könige. Die Flagge **Menghillas** ist weithin bekannt: Sie ist schwarz mit einem weißen Haikopf. Anders sieht es beim Wappen von **Ghurunia** aus, die rote Faust auf silbernem Grund kennen meist nur seine Verbündeten der Goldenen Allianz, die wenigen Schiffe der Flotte des Königreichs **Kemi** erkennt man an am schwarzen Raben vor silbernem Mondkreis.

Zur See bevorzugt das **Horasreich** die Flagge, die einst die revoltierenden Blockadbrecher setzten: Auf Grün zeigt sie einen goldenen Adler. Darunter (bei Handelsschiffen auch darüber) wird aber die Fahne des jeweiligen Heimathafens geführt, sei es **Grangor** (weiß und schwarz gespalten, darin in verwechselten Farben je eine Lilie), **Bethana** (blauer Anker auf weißem Grund), **Kuslik** (silberne Tuschschere auf Grün), **Belhanka** (goldener Granatapfel auf Rot), **Methumis** (silberner Dreifisch auf Blau), **Neetha** (rote Brücke auf Weiß) oder **Dröl** (rote Rose auf gelbem Tuch). Die Seckönige der **Zyklopeninseln** verwenden ein Sinnbild für die Ureinwohner der Inseln: Ihre blaue Fahne trägt ein einzelnes großes Auge in Gold.

Die Fahne **Nostrias** mit der silbernen Salzareale auf Blau ist selten südlich von Kuslik zu sehen. Die **Thorwalder** kennzeichnen ihre Ortschaften nicht mit Flaggen, stattdessen bemalen sie häufig die Segel mit den jeweiligen Symbolen ihrer Sippe. Es ist allerdings auch üblich, die Mastspitze mit grauweißen, sackähnlichen Gebilden zu versehen, die sich im Winde drehen und in denen die Thorwaler ein Abbild des Walgottes **Swafrin** sehen.

Gewisse Beachtung verdienen schließlich noch die Kauffahrer der Stadt **Riva**. Ihre Flagge ist rot und zeigt den zugewandten Kopf eines weißen Pelztieres – nach Geschmack oder Glauben des Kapitäns als Firsnbär oder Silberfuchs dargestellt. Die gleiche Fahne wird in der Regel immer noch auch von Kaufleuten aus anderen Städten des ehemaligen sveltischen Bundes geführt, oft variiert durch einen Ring von fünf Sternen zum Gedenken an die glorieichen Zeiten. Die rücksichtslosen Walfänger **Paavis** zeigen einen schwarzen Fuchs auf weißem Grund.

Auch die Flotten der verhassten Heptarchen der **Schwarzen Lande** haben eigene Flaggen, wiewohl diese von Heptarch zu Heptarch und von Schiff zu Schiff variieren und die Kapitäne häufig unter falscher Flagge in See stechen. Die bekannteste und gefürchtetste Fahne ist wohl die des **Fürstkomturs Haffax**, in Rot auf Schwarz die siebenstrahlige Dämonenkrone, zwei gekreuzte Schwerter und drei Lilien.

FLAGGENSIGNALLE UND ANDERE BESONDERE FAHNEN

Gerade im Flottenverbund ist es sehr wichtig, dass die einzelnen Kapitäne miteinander in Kontakt bleiben können, ohne jeweils die Planken ihres Schiffes zu verlassen. Aus diesem Grund haben sich verschiedene Systeme von Flaggensignalen gebildet, mit deren Hilfe Schiffe untereinander kommunizieren können. So ist es möglich, mithilfe von Flaggensignalen Befehle zu übermitteln, vor Gefahren zu warnen, um Hilfe zu bitten oder einfach nur Kontakt aufzunehmen. Jedes Kriegsschiff führt eine Kiste voller Fahnen, Flaggen und Wimpel unterschiedlichster Form, Größe und Farbe mit sich, denen allesamt eine Bedeutung zugeschrieben wird. Allerdings unterscheidet sich diese von Seemacht zu Seemacht, weswegen Missverständnisse häufig vorkommen und Flaggensignale nur zwischen



Schiffen der gleichen Seemacht gut funktionieren. Das Wissen um die jeweilige Bedeutung einer Flagge gehört zur Ausbildung eines Kapitäns und wird von diesem eifersüchtig gehütet, nur wenige Matrosen kennen mehr als eine Handvoll der wichtigsten Flaggensignale; so z.B. die häufig von Piraten und Freibeutern gehisste *Piratenfahne*: ein schwarzes Tuch, oft mit einem Totenschädel und von Pirat zu Pirat unterschiedlichen weiteren Symbolen und Erkennungsmerkmalen verziert.

Als eines der wenigen von allen Seemächten (an-)erkanntes Signal gilt die *Seuchenfahne*, ein einfaches, rechteckiges perainagefälliges

braunes Tuch. Damit warnt das Schiff, dass eine Seuche oder ansteckende Krankheit auf dem Schiff tobt; dem betroffenen Schiff ist der Zugang zu jedem Hafen verwehrt, während andere Schiffe sich davor hüten, ein solches Schiff zu entern.

Daneben existiert noch eine Vielzahl von Gebräuchen, die ebenfalls mit dem Flaggen zusammenhängen, so etwa der dreifache Flaggengruß bei Annäherung an ein befreundetes Schiff oder das Salutflaggen, wenn ein hochgestellter Herr an Bord kommt. Diese Bräuche sind derart vielfältig, dass sie hier unmöglich genauer vorgestellt werden können, zumal sie von Seemacht zu Seemacht variieren.

VOM LEBEN AN BORD

UNTERBRINGUNG

Alle Mühsal einer Seereise beginnt schon bei der Unterbringung, auf einem geschützstarrenden Kriegsschiff ebenso wie auf einem bis an die Reling vollgestopften Handelsschlepper. Auf keinem Schiff scheint Platz übrig zu sein für die Menschen an Bord: Schiffsjungen, Matrosen und Schiffshandwerker müssen sich mit einer schlichten Hängematte im Laderaum begnügen, unter und neben sich Stapel von Ladung und Vorräten, Gerätschaften und Ausrüstung. Selten einmal sind Bettstätten in Form von Decken- oder Strohlagern zu finden. Zudem müssen sich meist zwei die Schlafstelle teilen; ein Schiff segelt nicht von alleine, stets müssen alle notwendigen Posten besetzt sein, und so darf die sogenannte *Freiwache* die Matte benutzen, während der Kamerad auf Deck Dienst tut, bis er an der Reihe ist. Bei einigen Schiffstypen ist dies anders – so gibt es bei den thorswischen Drachenschiffen keine echte Freiwache, sondern es wird an Deck geschlafen, wenn sich die Zeit dafür findet. Auch bei sehr heißer

Witterung oder üblicherweise bei der Festumer Schivone schläft die Mannschaft manchmal unter freiem Himmel. Galeerensklaven dagegen werden kaum jemals in diesen Genuss kommen. Sie bleiben in fast allen Fällen angekettet und müssen unter Deck am Ruder ausrufen – im Gestank ihrer Ausscheidungen und -dünstungen.

Dies bestimmt auch das Klima unter Deck, alle dort genießten beziehungsweise erdulden die gleiche Behandlung, ertragen die Enge, die stickige Luft, die Hitze (oder die Kälte bei Fahrten durch stürmische Nordlandgewässer), die Feuchtigkeit, da sich immer Wasser im Kiehlraum sammelt, den Dreck und das Ungeziefer; letzteres aus dem Laderaum fernzuhalten ist schlichtweg unmöglich.

Man soll sich nicht täuschen lassen: Den Reisenden, der sich eine Passage auf einem Handelsschlepper gekauft hat (der übliche Weg, privat eine Seereise zu machen), erwartet kein besseres Lager. Zwar wird er die Matte nicht teilen müssen, doch ist dies das einzige Privileg, das er für seine Silbermünzen erwarten kann. Rücksicht kann nicht genommen werden, was zählt, ist die Ladung – je mehr davon, desto besser.



Will der Passagier in den Genuss der Privilegien eines Offiziers kommen, was die Unterbringung betrifft, muss er recht tief in seinen Beutel greifen. Gold muss blitzen, soll ein niedriger Offizier auf den ihm zustehenden, abgeteilten Vorschlag zugunsten eines Mitreisenden verzichten. Eine solche Vereinbarung wird mit dem betreffenden Offizier persönlich ausgemacht und ist umso teurer, wenn die Kajüte von mehreren Offizieren geteilt wird. Eine eigene Kajüte, wie sie Navigatoren und Kapitäne ihr Eigen nennen, bedeutet echten Luxus.

Zumindest kann man tagsüber an Deck, wird sich so mancher sagen, aber dort wird man in erster Linie der Mannschaft im Wege stehen.

Die fleißigen Matrosen haben zu fast jeder Tageszeit etwas zu tun. Segel müssen in den Wind gedreht, Segelfläche je nach Windstärke vergrößert oder verkleinert werden, kleinere und größere Schäden müssen repariert, schlechte Stellen in den Tauen ausgetauscht, Takelage und Schiffskörper in Schuss gehalten werden. So wird das Deck geschrubbt, die Befehle der Offiziere werden ausgeführt und ein Teil der Mannschaft ist in den Rahen und verbringt dort eine gute Zeit des Tages mit Arbeit an den Segeln. Die Offiziere ordnen das seemännische Treiben, planen die Route und lassen das Schiff optimal am Wind fahren.

GEFECHT, LECKSCHLAG UND FEUERBRUNST

Bei Ausnahmesituationen sind alle an Bord im besonderen Einsatz. So fordert der Ruf "Klar zum Gefecht" die Aufmerksamkeit jedes Seemanns mit höchster Aufmerksamkeit an seiner Position. Die Ruhen müssen besetzt werden, die Geschütze und Verteidigungspositionen eingenommen werden. Waffen werden aus der sonst abgeschlossenen Waffenkammer oder der Kapitänskajüte abgegeben. Auf größeren Schiffen macht sich der Schiffsarzt für Wundversorgungen bereit – oft werden verschiebbare Wände auf dem Unterdeck umgestellt, so dass ein größerer Versorgungsbereich entsteht, auf dessen Boden Sand gestreut wird, damit er nicht vom Blut rutschig wird.

Der Schiffszimmermann bezieht Stellung unter Deck, um mögliche Rumpfrisse sofort zu flicken. Egal ob diese bei Kampf oder durch Untiefen oder Sturm entstehen, der Schiffszimmermann muss immer sofort zur Stelle sein. Mit Stopfen schließt er schnell kleinere Löcher, größere Risse in der Bordwand werden mit Brettern vernagelt, die gegen den Wasserdruk mit Holzplanen abgestützt werden müssen.

Aus dem Horasereich, mittlerweile auch bei fast allen anderen Kulturen, ist die Technik des Lecksiegels zu finden. Dabei wird von außen ein gestärktes und wasserdichtes Segeltuch mittels Tauwerk vor das Leck 'gehisst', das der Wasserdruk gegen die offene Stelle im Schiffsrumpf drückt. Mitunter muss zu dieser Arbeit jemand zu der Stelle hinuntertauchen, um das Segel richtig auszurichten – eine gefährliche Arbeit. Dann erst kann mit Feinarbeit, Pech und Tüchern das Leck gänzlich verschlossen werden. Manchmal ist es eine Frage der Schnelligkeit dieses Handwerkers, ob das Schiff sinkt oder nicht. Wesentlich vorteilhafter ist natürlich ein Bordmagier, der zu seinem Repertoire den WEICHES ERSTARKE zählt.

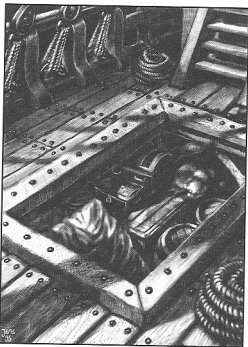
Bei Feuer an Bord ist die gesamte Mannschaft gefragt, denn wenig ist schlimmer als die Flammen. Zwar ist man von Efferds Nass umgeben, aber bevor das Feuer das löschende Element erreicht, ist das Schiff dazwischen schon abgebrannt. Also wird gelöscht, Brennendes über Bord geworfen, Fracht gerettet und gebetet, dass der Schiffsmagier Hilfe weiß. Schlimm ist es um das Schiff nach einem Treffer mit Hylailer Feuer bestellt. Dann hilft kein Wasser, sondern nur noch

Sand oder Decken, die das Feuer ersticken. Ist keines von beiden vorhanden, muss brennende Takelage herausgeschnitten, notfalls sogar ein Mast geklappt werden. Hat das Hylailer Feuer den Schiffsrumpf erwischt, dann kommt meist jede Hilfe zu spät.

KRANKHEIT AN BORD

„... und so war ich froh, dass wir auf das kleine Eiland stießen. Ungern hätte ich die Kranken einfach über Bord geworfen, um den Rest der Mannschaft zu schützen. Setzte 12 Erkrankte mit Proviant auf der Insel aus. Warte noch einen Tag, um zu sehen, ob weitere Fälle auftreten.“

—aus dem Logbuch eines Handelsfahrers



Ebenfalls gebetet wird beim Ausbruch einer ansteckenden Krankheit an Bord: An einem Ort, wo man sich nicht aus dem Weg gehen kann, sind solcher Art Leiden manchmal der Grund für die Entstehung von Geisterschiffen – schwimmenden Särgen mit einer Mannschaft, die nicht zu Bord finden kann.

Erkennt der Schiffsarzt eine Seuche, wird meist der nächste Hafen gesucht, um an Land noch Hilfe zu erlangen, so lange das Schiff genug Mannschaft hat, um gesteuert zu werden. Eine schwere Krankheit an Bord muss per Flagge angezeigt werden. Zwar wird der Mannschaft eines solchen Schiffes der Landgang verwehrt – jedoch setzen Heiler und Peraine-Priester über, um ihr möglichstes zu tun.

Hoch bestraft wird dabei der Kapitän, der nicht durch richtige Beflaggung auf die Krankheit an Bord aufmerksam macht, um doch an Land gehen zu können, und so die Krankheit in den Hafen schleppt.

An Bord werden Quarantänebereiche eingerichtet, kontaminierte Lebensmittel vernichtet. Und wehe, es erwisch den Schiffsarzt als einen der Ersten, hat er doch den meisten Kontakt zu den Kranken. Ansonsten wird zu Efferd und Peraine gebetet, Opfergaben wie Mün-

KRANKHEITEN DER SEE

Die Efferdsieche (Stufe 10, siehe auch GA 210) ist wohl die bekannteste, wenn auch nicht gefürchtetste Krankheit unter Seefahrern, wird sie doch durch die Seefahrt (min. 6 Wochen) selbst ausgelöst. Fast scheint es, als sei die Krankheit der manifestierte Unwille des Herrn Efferd, Landbewohner und ihre Schiffe auf seinem Wellenreich zu dulden. Der Erkrankte fühlt sich matt (KK und KO halbiert), leidet unter leichtem Fieber (1W6-1 SP/Tag), dem Sehstörungen und Halluzinationen folgen (in 25 % der Fälle **Sinnenschärfe** –1W6 und GE und FF je –1). Nur ein Landgang kann die Symptome mit Sicherheit beseitigen, auch wenn Gebete und Gespräche über die Heimkehr schon zu spontanen Heilungen geführt haben. Einnahme von Neckerkraut beugt der Krankheit vor. Die Kerkersieche ähnelt der Efferdsieche, hat jedoch andere göttliche Ursachen.

Oft ebenfalls fälschlicherweise als Efferdsieche bezeichnet wird die **Seekrankheit**. Die durch das Schaukeln des Schiffes ausgelöste Übelkeit kann nur durch längere Gewöhnung an Seefahrten geheilt werden (und ist regeltechnisch eher ein Nachteil als eine Krankheit).

Den irdischen Skorbut gibt es auf Dere nicht. Es scheint so, als würden die Heilkräfte der Welt solche Mangelkrankheiten unterbinden. Sollten Sie eine Erkrankung dieser Art benötigen, lässt sie sich mit einem dämonischen oder göttlichen Fluch erklären.



zen oder anderer persönlicher Besitz ins Wasser gegeben und von göttlicher Seite auf Rettung geholt. In der Zwischenzeit meidet jeder die Erkrankten so gut er kann – nicht selten werden diese auch über Bord geworfen, noch bevor sie gänzlich zum Herrn Boron gegangen sind: Die Angst lässt so manche Freundschaft vergessen und unter den Gesunden herrschen Verdrühtungen, wer der nächste Kranke sein könnte. Noch schlimmer ist die Suche nach einem Sündenbock – meistens werden Krankheiten als Fluch gegen die Mannschaft und das Schiff gesehen und am Fehlverhalten eines Einzelnen festgemacht. Gnade dem, der Opfer solch einer Verdächtigung wird, denn selten ist es mit einer Gabe von ihm und einer Vergeltungsbitte an die Götter getan. Mancher Schiffsmannschaft ist es sicherer, sich der vermeintlichen Übeltäters zu entledigen – wenn er Glück hat, wird er dann auf einem kleinen Eiland ausgesetzt.

STURM UND FLAUTE

Bei Sturm heißt es: abwettern. Die Ladung muss festgemacht, die letzten Instandsetzungen schnell ausgeführt werden, Luken werden wasserdicht verschlossen, Segel eingeholt, auf dass das Schiff nicht wie eine Nusschale zerschmettert wird von den Wogen des Meeres. Manch ein Seemann bindet sich bei besonders schwerem Sturm in letzter Not an schwimmendes Gut in der Hoffnung, so nicht unterzugehen und in Efferds Reich zu fahren. Länger andauernde Flaute n bedeuten meist wesentlich mehr Arbeit: Dann muss aus ihr herausgerudert werden, dem Wind hinterher. Wenn man nicht gerade auf einer Galeere oder Otta sitzt, werden Beiboote zu Wasser gelassen und die Seeleute rudern tagen, tagaus. Brenzlzig wird es, wenn die Flaute gar nicht mehr aufhört und langsam die Nahrungsmittel und das Trinkwasser knapp werden. Wehe dem, der Meerwasser trinkt: Den holt Efferds schrecklicher Fluch und er stirbt leidend, noch ehe die anderen verdurstet sind. Wird das Schiff von mehr als einem Sturm oder einer Flaute getroffen, könnte wieder ein Unglücksrabe als Verantwortlicher herhalten – oder aber das ganze Schiff gilt als von den Göttern verflucht und wird kaum noch eine freiwillige Mannschaft in den bekannten Häfen finden.

VOM FRÖHLICHEN SEEFÄHRER

Doch besteht solch eine Reise natürlich nicht nur aus Arbeit, Arbeit, Arbeit. Auch Freizeit hat der Seemann hin und wieder, die er meistens mit Essen oder Schlafen verbringt – auf Handelsschiffen weniger als auf Kriegs- oder gar Piratenschiffen, denn bei ersteren wird bei der Mannschaftszahl sehr knapp kalkuliert. Bei den letzteren dagegen muss man mit Ausfällen durch Kämpfe rechnen und hat daher lieber ein paar mehr Matrosen dabei.

Hin und wieder ergibt es sich, dass man mehr Zeit hat, als einem lieb ist, dann vergnügt man sich mit wilden Geschichten über Seeungeheuer und Taten der Kinder Efferds, die natürlich jeder Seemann mindestens einmal in seinem Leben schon gesehen haben will. Zu anderen Zeiten packen ein paar Matrosen ihre Instrumente, Trommeln, Fiedeln, Flöten aus: Bei Musik und Tanz wird ein wenig gezecht, jedoch achtet man auf dem Schiff sehr genau darauf, dass niemand zuviel vom Brand trinkt und gar noch über Bord geht – außer vielleicht bei so manchem Seelenverkäufer des Südmerees.

Dem Glücksspiel sollte dagegen jeder Reisende fern bleiben, solange er sich damit nicht auskennt. Viele der Seefahrer sind verslagen und wissen durchaus eine Landratte durch merkwürdige Regelzudichtungen oder kleine Tricks um ihre Silbertaler zu bringen.

NAHRUNG AN BORD

Ein Nahrungsmittelproblem auf Schiffen findet man in Aventurien nur selten, außer der Eigner war ein zu sparsamer Mensch oder sie entstehen durch widrige Umstände – Krieg, Flaute, Schiffsbrüche oder gar einen sehr hungrigen Klabaubermann. Meistens sind die Passagen zu kurz, als dass der Proviant ausgehen könnte. An der aventurischen Küste sind viele Möglichkeiten vorhanden, um die leeren Fässer und Stauräume wieder aufzufüllen. Dementsprechend haben viele Schiffe Nahrungsmittel dabei, die ein jeder Aventurier auch von längeren Überlandreisen kennt: Trockenobst, geräucherten oder in Salzlake eingelegten Fisch, haltbar gemachtes Fleisch, Hartkäse, trocken gebackenes Brot und natürlich Trinkwasser. Dies beruht auch auf den Speisegeboten der Efferd-Kirche, die mit Feuer zubereitete Nahrung an Bord ungenügend duldet. Zudem gibt es das ein oder andere Fasslein Wein, Bier oder stärkeren Brand. Um für die Gesundheit aller an Bord zu sorgen, planen viele größere Handelsschiffe ihre Routen so, dass sie nicht nur diese haltbaren Lebensmittel, sondern auch immer frische Nahrung an Bord haben. Geht die Nahrung langsam aus und man steckt in einer längeren Flaute, oder aber man ist auf einer längeren Fahrt im Südmere oder im Meer der Sieben Winde unterwegs, dann werden die Nahrungsmittel gut überwacht und streng rationiert, vor allem aber das noch schneller schwindende Trinkwasser. Und da nach drei oder vier Wochen Trockenfleisch mit Zwieback die Stimmung an Bord meistens einen Tiefpunkt erreicht hat, ist glücklicherweise mittels Magie oder Götterwirken frische Nahrung herbeischaffen oder haltbar machen kann.

Auf manchen Schiffen begegnet der seeunkundigen Landratte das ein oder andere merkwürdige Nahrungsmittel. In einigen der südlicheren Hafenstädte ist manch ein Kapitän dazu übergegangen, getrocknete Insekten und Maden mit an Bord zu nehmen – sie sind nährreich und schmecken nicht schlecht. Leider halten sie sich im schwül-warmen Klima des Südens nicht lange. Maden und Gewürm findet man durchaus auch in normalem Schiffszwieback und isst sie meist mit. Ob sie für jeden Gaumen geeignet sind, ist eine andere Frage. Auch manch eingelegte oder getrocknete exotische Frucht mag auf den ersten Bissen sehr merkwürdig schmecken – oder ausschauen.

Ebenfalls stark gewöhnungsbedürftig sind die Festumer Happen – mit scharfen Gewürzen aus den Kolonien gepökelte Fleischhäppchen, an deren Kruste noch eine Vielzahl von angeblich gesundheitsfördernden Kräutern haftet. Festumer Happen machen zwar durstig, sind aber gut für heiße Seelen, an denen man viel schwitzt. Zudem ist ihr Alter kaum zu erkennen. Andererseits sind sie oft zu scharf für den Unkundigen, können auch an anderen Kräutern überwürzt sein – und bei einigen Happenhändlern fragt man sich mit Recht, was für Fleisch die Kräuterpanade wohl verbergen mag. Noch scharfer geht es bei einigen tulamidischen und alafanischen Spezialitäten zu, wie scharfen, getrockneten Beeren. Gerade marokkanischer Schiffsproviant zeichnet sich zwar durch lange Haltbarkeit aus, aber ebenso – gerüchtweise – dadurch, dass er zur Hälfte aus rotem Pfeffer besteht.

Im Süden ist man eingelegte Knoblauchzehen, geräucherte Garnelenpaste oder trinkt statt Rum parfümierten Reiswein.

Robbenspeck und geräucherte Walwurst aus Glyndhaven oder vergorene Kokosmilch sind nicht jederleuts Geschmack – und was dem Festumer eine gute Handvoll leckeren Sauerkrauts aus der Krautonne ist, ist für den mitreisenden Tulamiden ein Grund, das Meer mit seinem Mageninhalt zu beglücken. So mag mancher Reisende sich eine Brise herbeiwünschen, damit er auf der Otta etwas anderes zu essen bekommt als den Vorrat an Köstlichkeiten wie in Honig eingelegter Makrelen oder Rübenkekken mit Fischallerlei.

Kannmünden (Labskaus) soll letztlich noch erwähnt werden. Das eher in Thalusa und Umgebung gern gesehene Seemannsgericht wird mancher Reisende als Pamp aus Getreidebrei, Fischabfällen, Trockenobst und Pökelfleisch bezeichnen, eigentlich ist es aber eine Restverwertung, um die Vorratsreste nicht ungenutzt zu lassen. Ob der Name dieses Gerichtes von der ähnlich klingenden Stadt oder aber dem fraglichen Geschmacksereignis entstammt, ist nicht ganz klar.



BORDSPIELE

Viele Spiele an Bord eines Schiffes werden nur um des Späßes willen gespielt und man prüft damit seine Geschicklichkeit oder Wendigkeit. Wer ist zuerst oben im Mast und hat seine Seite des Segels gereift? Wer kann am längsten alleine die Brassen fieren? Wer kann sagen, wann das nächste Land in Sicht kommt oder trifft mit Geschütz oder Armbrust am besten? Viele dieser Wettstreite werden sogar von den Offizieren forciert, damit der Ehrgeiz der Männer und Frauen ihr Handwerk noch verbessert. Auch Messerwerfen oder Muscheltauchen gibt es bei Schiffsbesatzungen – ersteres erfordert aber wie das Armbrustschießen das Zulassen von Waffen bei der Mannschaft, letzteres das Anker in einer Bucht bei Erkundung oder Landgang.

Andere Spiele gibt es, die einen braven Reisenden um sein Silber, aber auch schon manchen Seefahrer um seine Heuer gebracht haben. Folgende zwei sind nur eine Auswahl von Spielen unter Seeleuten, denen man sowohl unter Deck als auch in mancher Hafenschemmie begegnet. Weitere Spiele finden Sie im Abenteuer **Klar zum Entern**.

PIXENSCHWANZ

Jeder der Mitspieler legt vor sich auf den Boden oder Tisch 21 Kreuzer/Heller oder sonst etwas von Wert – in sechs Reihen zu sechs, fünf, vier Kreuzern bis hin zu einer Einerreihe. Dann wird gewürfelt. Der würfelnde Seemann darf von sich jene Reihe Geld wegnehmen, die der gewürfelten Zahl entspricht. Ist die Reihe bereits fort, so ist der nächste Spieler dran. Der erste Spieler, der alle seine Reihen abgeräumt hat, bekommt das gesamte Geld der anderen Mitspieler, das noch auf Boden oder Tisch liegt. Gerüchten zu Folge wird im tiefen Süden der 'Nixenschwanz' auch 'Rache der Seeschlange' genannt und statt mit Geld mit kleinen Bechern voller Brand gespielt.

HAI UND HERING

Jeder Spieler würfelt verdeckt in einem Trinkbecher oder ähnlichem Behältnis zwei Würfel, deren Augen er den Mitspielern tunlichst nicht zeigt (der Hai). Dann werden fünf Würfel offen auf den Tisch geworfen (der Hering). Nun wird auf sein Ergebnis geboten, ohne den Hai der anderen Spieler zu sehen, und jeder kann entscheiden, wie weit er mit seinem Geld mitgeht. Aus Hering und Hai zählen nur die Würfel, die gleich sind, und davon, wer die meisten bzw. höchsten hat, 4 Zweier besiegen also 3 Fünfer. Ist das höchste Ergebnis bei zwei Spielern gleich (beide haben 4 Dreier mit dem offenen Hering und dem persönlichen Hai), dann zählt bei diesen beiden das nächst größere Ergebnis (hat der eine zusätzlich noch 3 Einsen und der andere nur 2 Sechser, gewinnen die 4 Dreier und 3 Einsen). Blufft oder bietet ein Spieler alle anderen aus dem Spiel, muss er natürlich seinen Hai mit aufdecken und streicht den gesamten 'Fang' – den Einsatz – ein.

Geangelt wird an Bord wesentlich seltener, als man denken mag. Die meisten Schiffe fahren zu schnell und die Fische sind zu tief unter der Wasseroberfläche, als dass man viel erwischen würde. Bei Flaute allerdings oder in seichterem Gewässer kann es sich mitunter lohnen, einen Köder auszuwerfen – jedoch sollte man dabei aufpassen, was man anlockt: Das ein oder andere Wesen aus der Tiefe macht den Angler selbst zur Beute oder reißt ihm zumindest die Handflächen auf, wenn er die Angelschnur nicht schnell genug klappt. Die Seesoldaten und die Richtschützen werden kaum zu echter Seemannsarbeit herangezogen – zu selten wissen sie, welche Handgriffe zu erledigen sind, und ehe man es ihnen erklärt, ist es schneller selbst getan. So ordnen sie ihre Waffen, halten ihre Ausrüstung in Schuss, laufen an Deck Wache und haben ansonsten mehr Freizeit als die meisten anderen an Bord.

Die Offiziere plaudern gerne mit den Mitreisenden, wenn gerade keine Arbeit auf sie wartet, oder gehen einer anderen Freizeitaktivität

nach: Sie musizieren miteinander, führen Log- und Tagebuch, spielen Brettspiele oder tragen kartographische Änderungen und Anmerkungen in die Seekarten ein. Manch eine botanische Besonderheit oder ein geologisches Phänomen wurde schon von einem Freizeitforscher unter Schiffsoffizieren erkannt, wobei sich dort besonders die Schiffsärzte immer wieder hervortun – haben sie doch, sind alle gesund, sonst herzlich wenig zu tun. Ebenso ist auch von Schiffsmagikern bekannt, wobei sich diese meistens auf weitere Studien ihrer Künste konzentrieren.

AN LAND

Ist das Bordleben geprägt von Disziplin und Entbehrungen, stellen die Landgänge das genaue Gegenteil dar: Es gibt kaum ein freigiebigeres, vergnügungstüchtigeres Völkchen als Seeleute. Es scheint, als suchten sie Gelächter, Wein und Vergnügungen in sich aufzusaugen, um davon zehren zu können, wenn sie sich wieder auf dem Meer befinden. An Land geben sie sich jedem Spaß hin, und das mit einer Hingabe und Ausdauer, die das gewöhnliche Volk stets aufs Neue in Erstaunen versetzt. Seeleute neigen zur Verschwendung: Mancher hat seine gesamte Heuer in den einschlägigen Etablissements der Stadt gelassen, um am nächsten Morgen so arm dazustehen wie vor seiner Fahrt, gezwungen, sofort wieder neu anzuhauern. Nun, wer mag es ihm verdenken, zudem nicht jedes Mal, wenn ein Schiff anlegt, der Landgang erlaubt wird. Kein Kapitän kann es sich leisten, alle paar Tage mit einer völlig verkaterten Mannschaft dazustehen – ganz zu schweigen von grün und blau gehauenen Matrosen, die erst aus der Garnison freigekauft werden müssen, weil sie sich mal wieder mit einer anderen Schiffsbesatzung oder ein paar Landratten angelegt haben.

Vergnügung ist jedoch nicht das Einzige, was einen Matrosen an Land erwartet, es gibt auch genügend Männer und Frauen unter den Seeleuten, die eine Familie zu versorgen haben und dieses auch getreulich tun – manch einer hat sogar mehrere, wenn nicht gar in jedem Hafen eine. Meistens müssen die Familien warten, bis Vater oder Mutter von langer Seereise nach Hause kommen und ihre Heuer ausbezahlt bekommen. Im Horasreich und in Festum gibt es allerdings auch Handelshäuser, die den Familien der Seeleute schon vorher, sozusagen auf Kredit, Waren verkaufen und für sie sorgen.

Der Landgang wird von den Gottesgläubigeren natürlich auch zum Besuch eines Tempels genutzt, denn nur auf größeren Schiffen gibt es hin und wieder Göttermessen – und kaum ein kleineres besitzt so etwas wie einen Götterschrein an Bord. Es ist allerdings immer wieder erstaunlich, wie viele Matrosen, die an Land wenn überhaupt nur kurz dem Tempel einen Besuch abstatten, auf hoher See am lautensten das Mal aufreßen, wenn es um einen Götterfluch oder ein Zeichen der Alveraniare geht.

FAZIT

Man könnte sicherlich noch tausend Seiten füllen, um dem Thema gerecht zu werden. Dennoch wird der Leser einen kleinen Eindruck davon bekommen haben, wie es auf einem Schiff zugeht. Dass sich die Stimmung auf einem kleinen Schifferboot wesentlich von der auf einer Rudergaleere aus Al'Anfa unterscheidet, braucht wohl kaum ausdrücklich erwähnt zu werden. Nach der Aufzählung all jener Mühen, Unbilden und Gefahren, die einen großen Teil eines Seefahrerlebens ausmachen, vermag sich kaum ein Außenstehender zu erklären, wie man sich freiwillig für diesen Beruf entscheiden kann, aber dennoch gibt es eine Unzahl von Menschen in Aventurien, die dieses Leben gewählt haben, und keineswegs scheinen sie alle unter ihrem Schicksal zu leiden. Verbringt man auch nur ein paar Stunden in einer Hafentaverne, wird man überrascht sein, wie gerade die Seeleute von ihrem Dasein schwärmen. Allen Entbehrungen zum Trotz schleicht sich ein Leuchten in ihre Augen, wenn sie von der See erzählen oder liebevoll ihr Schiff beschreiben, als erzählten sie von einem schönen und liebenswerten Wesen. Keiner vermag wohl zu ergründen, woran



es liegen mag, doch eines ist unbestritten: Efferds Reich entspringt ein ganz besonderer Zauber, der aus dem einfachen und harten Brot-erwerb eine Berufung macht. Man kann nur demjenigen wünschen,

der sich für eine gewisse Zeit auf See begibt, sei es als Reisender, sei es um anzuhornern, dass sich auch ihm die Schönheiten der Seefahrt eröffnen mögen.

EINE SEEFABRT, DIE IST LUSTIG ...

Eine Seefahrt zu gestalten ist für einen Spielleiter immer eine heikle Sache. Meistens sollen die Spieler nur von A nach B transferiert werden, um im Laufe eines Abenteuers die Spielregion zu wechseln. Eine Schiffsreise, die mehrere Tage dauert, muss nicht ausgespielt werden. Man kann sie auch sehr abgekürzt erzählerisch abhandeln oder mit der Ausgestaltung einiger Spielszenen abhandeln.

Bei der Gestaltung von Szenen oder Abenteuern auf einem Schiff ist es wichtig, die Mannschaft, Mitreisende und die Fahrt selbst mit Leben zu füllen. Es ist kaum möglich, bei größeren Schiffen die komplette Mannschaft mit Namen und Charakter auszustatten, aber wichtige Schlüsselfiguren sollten benannt und charakterisiert werden. Abgesehen vom Kapitän und möglichen interessanten Unterhaltungspartnern für die Helden (der Bordmagier für den mitreisenden Magus, der Zahlmeister für den Streuner oder Händler, der alte Seemann für den Barden und Geschichtensammler) sollte es noch weitere Personen geben, die die Charaktere anspielen oder ihnen auffallen: der stets zu langsam Matrose, das renitente Schiffsmädchen, der andauernd Unheil prophezeiende Seemann, die fröhlich pfeifende Schiffsköchin ohne Geschmacksnerven ...

Mit solch skurrilen oder auffälligen Typen und den Leuten, die für die Spieler aus Charaktersicht interessant werden, kann der Bordalltag gut simuliert und belebt werden. Haben sich die Spielercharaktere dann erstmal mit einigen Personen angefreundet oder bekannt gemacht, können Sie anfangen, die Helden in das Bordleben zu integrieren. Sie werden gebeten, beim abendlichen Tanz Geschichten vorzutragen, bei einem heiklen Manöver fehlt es plötzlich kurz an einer helfenden Hand, einer der Charaktere wird zu einem Spiel unter Bord eingeladen ... so füllen sich schnell die Spielstunden mit Rollenspiel in dieser kleinen, eigenen Welt – an Bord.

Natürlich gibt es auch Streit an Bord. Vielleicht werden bei einer Flaute die Landratten auf dem Schiff als Götterübel diffamiert und unter der einfachen Mannschaft wachsen der Unmut und die Forderung danach, die Charaktere auf der nächsten Insel auszusetzen. Dann gilt es, zumindest den Kapitän auf die eigene Seite zu ziehen und durch Diplomatie und Durchsetzungsvermögen unter Umständen sogar eine Meuterei zu verhindern. Häufiger mag es aber auch nur im kleinen Kreis Streit geben. Eine Seefrau hat es auf einen der Charaktere abgesehen, weil der aus der falschen Stadt kommt oder ihr einfach nur seine Nase nicht passt. Die Gruppe wird der Sabotage oder des Diebstahls verdächtigt oder aber selbst Opfer solcher Taten.

Dann liegt es an den Charakteren, wie sie vorgehen wollen. Im Kapitel **Recht und Gesetz an Bord** (S. 94) finden Sie Informationen über die Gerichtsbarkeit auf Schiffen, aber mitunter kann es für die Charaktere gefährlicher sein, den Weg über den Kapitän zu gehen und die Mannschaft gegen sich zu stellen, weil einer der ihrigen danach ausgepeitscht wird. In der Mannschaft regelt man solche Differenzen lieber mit einem kleinen Wettstreit – nur selten mit handfester Auseinandersetzung. Anders ist es natürlich bei Piratenseglern und Schiffen mit ähnlichen Machtstrukturen, wo allein das Recht des Stärkeren gilt: Dann kann es auch schon einmal zu einer Herausforderung auf Leben und Tod in den Wanten kommen.

Denken Sie aber daran, dass während einer Seereise nicht jede Minute ausgespielt werden muss. Es liegt an der Kunst des Spielleiters, Zeiten, in denen nichts passiert, durch knappe Beschreibungen einzelner kleiner Ereignisse ("nachmittags kommt starker Wind auf, die Segel werden gereift") zu überbrücken. Lassen Sie sie auch einige Ereignisse des Schiffsalltags (erstes Segelsetzen, Anker fieren, ein Segel in den Rahen muss geflickt werden) einmal komplett miterleben – viele Abläufe wiederholen sich an Bord und können nach einer

ersten genauen Beschreibung noch kurz erwähnt werden. Dann hat sich schon eine Vorstellung der Handlungsabläufe und Bilder davon bei den Spielern festgesetzt und das Schiff Leben angenommen.

Für ein echtes Abenteuer auf See stehen Ihnen immer noch genügend Möglichkeiten zur Verfügung, wenn Sie merken, dass Ihre Spieler Spaß an der Zeit an Bord haben. Dann können Sie den Klabaubermann auftauchen lassen, einen der Mitreisenden als einen Gegenspieler der Charaktere im aktuellen Abenteuer enttarnen, vielleicht sogar eine kleine Detektivgeschichte, einen Piratenüberfall oder einen schweren Sturm thematisieren. Letztlich ist es aber wichtig, dass Sie nie die erste Phase solch einer Reise überspringen, die quasi die Vorstellung der Mannschaft darstellt. Denn jedes Szenario an Bord eines Schiffes wird dadurch gewürzt, dass die Spieler durch Interaktion mit bekannten, geliebten oder gehassten Meisterpersonen persönlich involviert werden.

SEEMÄNNISCHE BEFEHLE

Im Folgenden finden Sie einige beispielhafte Seemannsbefehle, die ein aventurierischer Kapitän in verschiedenen Situationen über Deck rufen mag. Sie können passende Befehle aneinanderreihen und einzelne variieren (z.B. nach Herkunft oder Kenntnisstand des Kapitäns).

Zu vielen Befehlen gehört eine Antwort des Bootsmanns, mit der er signalisiert, dass die Ausführung beendet ist. Diese Antwort ist stets eine Umformulierung des eigentlichen Befehls (auf "Klar Deck zum Ablegen!" folgt beispielsweise "Deck ist klar!") und ist nicht zusätzlich unten aufgeführt.

Ablegen

"Klar Deck zum Ablegen!" (*lose Gegenstände festzurufen etc.*)

"Anker auf!" (*ankern*) / "Leinen los!" (*am Kai*)

"Bringt die Segel vor den Wind!" (*Segel setzen, sobald genügend Abstand zum Land gewonnen ist*)

Fahrt erhöhen

"Luvt an!" (*Schiff stärker in den Wind drehen*)

"Nehmt das Reff aus dem Focksegel!" (*die Segelfläche des Focksegels vergrößern*)

"Setzt jeden Fetzen Tuch an Bord!" (*alle Segel setzen*)

Fahrt verringern

"Reff die Segel!" (*die Segelfläche der gesetzten Segel verringern*)

"Hol nieder das Großsegel!" (*das Großsegel einholen*)

"Schiff klar zum Beidrehen! Drcht bei!" (*Schiff aus dem Wind drehen, stehen bleiben*)

Auf Kampf vorbereiten

"Klar Schiff zum Gefecht!" (*vorbereitendes Kommando*)

"Gebt die Entermesser aus!" (*Waffen an die Mannschaft verteilen*)

"Bringt die Geschütze in Stellung!" (*Geschütze spannen, laden etc.*)

Einlaufen

"Klar zum Anlegen!" (*vorbereitendes Kommando*)

"Lasst fallen den Anker! oder 'Belegt die Schoten!' (*Taue am Anlegesteg festmachen*)

"Klar Deck überall!" (*Schiff liegefertig machen*)



Natürlich ist es genauso wichtig, nicht nur die Mannschaft den Spielern zugänglich zu machen, sondern auch die Charaktere der Spieler in die Mannschaft zu integrieren. Jemand, der sich mit Holzverarbeitung auskennt, könnte dem Schiffszimmermann zur Hand gehen, wenn dieser eine komplizierte Reparatur durchführen möchte. Der Kundschafter mit dem Adlerblick macht sich im Mast als Ausguck besonders gut und ein Magier kann sich – trotz allem Aberglauben – bei Gefahren in die Herzen der Matrosen zaubern. Dabei sollten Sie schauen, dass die Charaktere nicht nur durch den Ausfall eines Schiffsberufes integriert werden (klassisch: Der Schiffsarzt stirbt, der zehnfache Medikus übernimmt für kurze Zeit seinen Platz), sondern sie auch als eigenständige Berufe das Schiffsleben bereichern (der zwergische Me-

chaniker, der dem Schiffszimmermann beim Aufrichten eines neuen Mastes tolle Tricks zeigt, der Horasier, der dem alten tulamidischen Kapitän den Trick mit den Lecksegeln erklärt ...). Und nicht nur einer sollte im Fokus des Geschehens stehen, sondern möglichst alle Charaktere sollten angespielt werden, damit sie etwas zu tun bekommen. Sollte die Seereise länger dauern oder soll sie zu einem eigenen Abenteuer ausgestaltet werden, so empfiehlt es sich, wichtige Bordmitglieder gänzlich durch die Helden zu ersetzen. Der Spieler-Magier wird zum Bordmagier, und der Händler übernimmt die Funktion des Zahlmeisters, während derjenige mit gutem Kochen-Talent den Schiffskoch ablöst. Auf diese Weise werden die Charaktere weiter in den Mittelpunkt des Abenteuers gestellt.

RECHT UND GESETZ AN BORD

Die Bedienung eines Schiffes ist ein derart komplexes Unterfangen, dass es vieler Menschen bedarf, um es zu bewerkstelligen. Alle Teile der Besatzung müssen reibungslos zusammenarbeiten, damit das Schiff sicher den Zielhafen erreicht. So gut wie immer wird dies durch eine klare Hierarchie und strikte Disziplin geregelt, auch wenn es durchaus Unterschiede nach Schiffstyp und Volk gibt.

KAPITÄN UND MANNSCHAFT

Ungekrönter König an Bord eines Schiffes ist der Kapitän. Sämtliche Personen an Bord, auch die Passagiere, sind seiner Befehlsgewalt unterstellt und haben seine Anweisungen uneingeschränkt zu befolgen. Andererseits trägt der Kapitän die Verantwortung für seine Mannschaft und hat dafür zu sorgen, dass es ihr an nichts mangelt.

Auf den Handels- und Kriegsschiffen der großen Seemächte ist die Bedeutung der Borddisziplin besonders hoch. Ihre Mannschaften bestehen oft aus gepressten Seeleuten und Strafgefangenen, über die ein zu milder Kapitän leicht die Kontrolle verlieren kann. Darum werden überall auf See strenge Strafen ausgesprochen. Gängig sind unter anderem der Entzug von Brantwein- und Essensrationen, Auspeitschen, Kiehlholen (dabei wird der Delinquent an einem Seil unter dem Schiffsrumpf durchgezogen) sowie das Aufknüpfen an der Rah – letzteres ist gleichzeitig die übliche Strafe für Piraterie.

Die obige Aufzählung trifft vor allem auf die mittelländischen Nationen (Mittelreich, Horasreich, Bornland) und Meridiana zu. Andere Länder kennen andere Sitten: In Thorwal wird ein Unruhestifter etwa stundenlang an einem Seil hinter der Otta hergezogen, und die Tocamuyac werfen jemanden, der den Floßrieden gefährdet, kurzerhand über Bord oder verkaufen ihn als Sklaven. Unter Piraten ist auch das Aussetzen an einer unwirtlichen Küste gang und gäbe – mit nichts als einem Messer und einem Eimer Mehl.

DIE HIERARCHIE AN BORD

„... Und wenn's dir auch unglaublich erscheinen mag, so ist es doch die reine Wahrheit: In keiner Hafenstadt, die ich gesehen habe, herrscht ein Mangel an Männern und Frauen, die bereit sind, in eines dieser engen Schiffe einzusteigen und übers Wasser zu fahren. Doch, meine Liebe, sie sind's in der Tat zufrieden, über Tage und Wochen hinweg eingepfercht zu leben in einem Gedränge, wie man es im Balthi'schen nicht im Hahnstall eines armen Mannes findet. Was sage ich, eng – unerträglich ist's! Ich selbst habe das Zimmer des Kapitän's zur Verfügung, doch es ist so eng, dass mein Bauch und ich kaum zu zweit hineingehen. Liebes, es ist mir nunmehr offensichtlich, dass die Seeleute in der Tat ganz wie das Geflügel sind: Pflegen sie doch eine gestrenge Hierarchie, die wohl an eine Hackordnung gemahnt. Ganz unten, im Bauch des Kahns, das drängt sich das Matrosenvolk so dicht, dass sie einander auf den Kopf steigen müssen, um alle Platz zu finden. Auf der Hühnerleiter hoch die

MEUTEREI

Immer wieder gibt es Kapitäne, die ihre Verantwortung ausnutzen und das Schiff mit perverser Grausamkeit führen. Auch wenn ein vernünftiger Handelsfahrer auf eine gute Stimmung unter seinen Seeleuten achten sollte, knechtet manch einer seine Mannschaft über Gebühr (und verzichtet dabei auf jeden unnötigen Halt, bei dem seine Matrosen en gros abmühen könnten). Auch die Kapitäne von Kriegsschiffen, deren Besatzung aus den Gefängnissen des Landes zusammengestellt wurde, neigen gelegentlich zur Unmenschlichkeit. Da die Besatzung ihrem Schiffsführer auf Gedeih und Verderb ausgeliefert ist, ist die Meuterei daher der einzige Ausweg, um sich von einem grausamen Menschenfeind zu befreien. Doch auch Habbier oder Rachsucht haben Seefahrer schon dazu verleitet, eine Meuterei anzuzetteln. Meutereien werden fast überall mit dem Tod bestraft, weshalb sich der neue Kapitän oftmals dafür entscheidet, den Heimathafen nie wieder anzusteuern.

DAS GESETZ DER PIRATEN

In Rechtsdingen nehmen Seeräuber eine Sonderstellung ein. Die meisten Mannschaften haben sich eine Charta gegeben, nach der die Besatzung wichtige Entscheidungen gemeinsam per Abstimmung trifft. Zu diesen Entscheidungen gehören insbesondere die Wahl des Kapitän's sowie seine Abwahl. Natürlich ist auch an Bord eines Piratenschiffes das Wort des Kapitän's Gesetz. Unumstößlich ist es aber nur, solange das Schiff im Gefecht ist. Zu allen anderen Zeiten nehmen es die freiheitsliebenden Seeräuber mit der Borddisziplin nicht so genau. Für den Piratenkapitän ist es daher ein Balanceakt, die Disziplin zu wahren, ohne sich bei der Mannschaft unbeliebt zu machen, die ihn jederzeit absetzen kann.

Offiziere, die lassen ihren Kot getrost nach unten fallen und picken den auf der Sprosse drüber aus Bosheit in den Bützel. Und auf dem Achterdeck, das wie ein großer hölzerner Müllhaufen beschaffen ist, da sitzt mit geschwulstem Kamm der Kapitän und freut sich drau. Und wenn er sein Kikeriki kräht, dann beginnen alle wild auf dem Schiff umherzuwimmeln, grad als wenn der Bauer in den Stall zum Füttern kommt.“

— aus einem Brief von Pherrus Hahnenplotz, Geflügelzüchter aus Balthi, von einer Handelsreise zur See an seine Gemahlin, 1017 BF

Zwei Beobachtungen aus dem Brief des Herrn Hahnenplotz sind es wert, gesondert betrachtet zu werden. Da ist zum einen die Enge an Bord eines Schiffes, die für einen Menschen aus dem Inland oft erschreckend ist. Ein Schiffsrumpf dient Dutzenden, gar Hunderten von Personen über Wochen hinweg als Heimstatt. Alles, was auf der



Seereise benötigt wird, muss vorher an Bord verstaubt werden, so dass der vorhandene Platz nicht einmal dafür ausreicht, dass sich alle Seeleute gleichzeitig zum Schlafen hinlegen können.

Aus diesem Grund ist es andererseits kein Wunder, dass in der See-Fahrt eine strenge Hierarchie existiert, die die Aufgaben, Rechte und Pflichten aller Personen an Bord penibel festlegt. Nur so ist gewährleistet, dass der Frieden in der Mannschaft gewahrt bleibt und dass das Schiff in brenzligen Situationen handlungsfähig ist. Hahnenplotz irrt jedoch, als er die Ausführung eines Kapitänsbefehls als zielloses Umherrennen beschreibt. Im Gegenteil ist die Disziplin vieler Matrosen bemerkenswert, und das muss sie auch sein, damit das Schiff nicht den Gefahren der Meere zum Opfer fällt.

Die Einteilung der Schiffsbesatzungen in Kapitän und Mannschaft ist so alt wie die Seefahrt selbst. Mit der Zeit haben sich bei der aventurischen Marine viele weitere Ränge eingebürgert. Im Folgenden werden die Dienstgrade vorgestellt, die auf den meisten Handels- und Kriegsschiffen gebräuchlich sind. Natürlich gilt diese Einteilung nicht überall, in manchen aventurischen Regionen existieren beträchtliche Unterschiede. Während etwa in bornischen und horassischen Häfen viel Wert auf einen Kapitänsbefehl gelegt wird, ist in Brabak oder Thorwal ein guter Ruf viel wichtiger als ein Stück Papier. Zudem ist die Rangliste bei manchen Kulturen kürzer (Piraten, Thorwaler) oder existiert überhaupt nicht (Tocumayac).

Alle Angaben über Heuer und Verpflegung stützen sich auf die Richtlinien der Efferdbrüder (siehe Seite 81).

Zwar können diese Zahlen je nach Schiff, Auftrag und Kapitän erheblich schwanken, und immer wieder hört man von Schiffseignern, die sich nicht um die Abmachungen der Bruderschaft scheren und Matrosen in ihren Dienst 'pressen'. Doch wann immer man es mit Mitgliedern der Seefahrtregulierung zu tun hat, bieten diese Werte eine gute Richtschnur, die davor bewahren, verraten und verkauft zu werden.

MANNSCHAFT

Die Mannschaft ist der Teil der Besatzung, den der Laie allgemein 'Seefahrer' nennt. Anheuern kann jeder Mann und (außerhalb des tulamidischen Raums) jede Frau, so er oder sie frei ist und sich dazu entschlossen hat, das Efferdshandwerk zu ergreifen.

SCHIFFSJUNGE

Auf fast jedem Schiff gibt es einen Schiffsjungen oder ein Schiffs-mädchen, auf großen auch mehrere. Meist handelt es sich um 10- bis 14-jährige Kinder, die auf diese Weise ihre ersten Erfahrungen auf See sammeln. Manche Kinder tun dies auf dem Schiff des Vaters oder der Mutter, um der Familientradition Genüge zu tun, viele andere sind so arm, dass sie keine andere Möglichkeit haben, sich 'über Wasser zu halten'.

Der Schiffsjunge ist das 'Mädchen für alles': Er flickt Netze, geht dem Smutee oder dem Segelmacher zur Hand oder steht dem Kapitän für Erledigungen zur Verfügung. Als niedrigstes Mitglied der Mannschaft wird er dabei oft schlecht behandelt. Seine Bezahlung besteht aus freier Kost und ab und zu einem Heller, wenn ein Landgang ansteht.

HALB- ODER LEICHTMATROSE

Jeder, der das 14. Lebensjahr erreicht hat, kann als Halbmatrose auf einem Schiff anheuern oder sich in der Seemannsrolle der Efferdbrüder eintragen lassen. Der Halbmatrose ist gewissermaßen der 'Matrosenlehrling'. Seine Aufgaben sind vielfältig und reichen vom Deck-schrubben über den Waffendienst im Falle eines Angriffs bis hin zur Arbeit in den Wänten, also das Setzen und Reffen der Segel.

Neben der täglichen Verköstigung hat ein Halbmatrose Anspruch auf fünf Heller und einen Hohlflinger Brantwein pro Tag auf See. Hinzu kommen etwaige Prämien für gefährvolle Fahrten oder besondere Leistungen.

VOLLMATROSE

Wer mindestens vier Jahre zur See gefahren ist, darf sich als Vollmatrose bezeichnen. Dies bringt nicht nur die ehrenvollere Bezeichnung mit sich, sondern auch gewisse Privilegien: Dem Vollmatrosen steht die dreifache Heuer eines Halbmatrosen zu, hin und wieder erhalten Seeleute mit Familie sogar eine zusätzliche Prämie. Zudem ist die Brantweinration des Vollmatrosen größer, und alle sieben Tage hat er Anspruch auf zusätzliche Rationen von Brot, Käse und Butter sowie auf ein Stück Fleisch, gesotten, gebraten oder geräuchert. Die Aufgaben des Vollmatrosen unterscheiden sich nur wenig von denen des Halbmatrosen. Doch seine größere Erfahrung auf See macht ihn zu einem verlässlichen Mannschaftsmitglied, auf das sich der Kapitän auch in gefährlichen Situationen stützen kann. In einem heftigen Unwetter oder während der Fahrt durch piratenverseuchte Gewässer kann dies überlebenswichtig sein.

BOOTSMANN

Der Bootsmann ist gewissermaßen der Anführer der Matrosen, der Oberste unter den Gemeinen. Er erhält seine Befehle direkt von den Offizieren und gibt sie an die Mannschaft weiter. Des Weiteren sorgt er dafür, dass der Bordfrieden gewahrt bleibt, und führt anstehende Bestrafungen aus.

Als Mittelsmann zwischen Offizieren und Mannschaft steht der Bootsmann unter den Matrosen oft im Absicht. Auf vielen Schiffen ist der 'Kettenhund des Kapitäns' der meistgehasste Mann. Für einen Matrosen gibt es kaum etwas Schlimmeres als einen grausamen Bootsmann, der seine übergeordnete Stellung missbraucht. Ein guter Bootsmann dagegen stellt sich vor seine Mannschaft, wenn der Kapitän sie vor übermäßig harten Anforderungen stellt oder verantwortungslose Befehle erteilt.

Zum Bootsmann kann ein Vollmatrose nach frühestens zehn Jahren auf See werden, in denen er sich in gefährlichen Situationen ausgezeichnet hat. Besiegelt wird die Ernennung durch ein Dokument, nicht selten gehört noch eine Tätowierung am linken Unterarm als unauslöschliches Zeichen seines Ranges dazu. Ihm stehen etwa fünf Silbentaler pro Seetage zu, wobei die Zahl je nach Größe von Schiff und Mannschaft schwankt. Zusätzlich zur Verpflegung erhält er eine erhöhte Brantweinration und alle sieben Tage zusätzliche Lebensmittel.

STEUERMANN

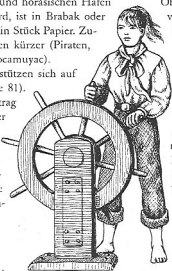
Der Steuermann oder Rudergänger steht am Steuerruder und sorgt dafür, dass der vom Navigator erteilte Kurs eingehalten wird. Meist gibt es zwei oder mehr Steuerleute, die sich in Schichten abwechseln. Bei heftigen Stürmen müssen mehrere Leute das Ruder unter Aufbietung aller Kräfte festhalten, um das Schiff steuerbar zu halten und es nicht hilflos den Elementen auszuliefern.

Ein Steuermann muss mindestens zehn Jahre zur See gefahren sein und sich als besonders verlässlich ausgezeichnet haben. Für gewöhnlich versteht er auch etwas von der Navigation, auf kleinen Schiffen übernimmt er oft die Aufgaben eines Navigators. Dem Steuermann stehen die doppelte Heuer eines gewöhnlichen Vollmatrosen und die Verpflegung eines Bootsmannes zu.

SEGELMACHER UND ZIMMERMANN

Ein Kapitän wäre schlecht beraten, wenn er eine längere Fahrt in Angriff nimmt, ohne diese beiden Posten mit fähigen Leuten zu besetzen. Segelmacher und Zimmermann tragen dafür Sorge, dass etwaige Schäden am Schiff fachmännisch behoben werden. Üblicherweise handelt es sich bei ihnen um Handwerker mit der entsprechenden Ausbildung, die durch ein Schreiben ihres Zimmermanns- oder Werftmeisters verbrieft wird.

Die Lehrzeit an Land erspart jene auf See: Ein Segelmacher oder Schiffszimmermann beginnt seine Seefahrerlaufbahn also stets als Vollmatrose. Wenn kein Segelmacher oder Zimmermann zur Verfü-





gung steht, müssen Ihre Aufgaben gewöhnliche Vollmatrosen übernehmen, die sich entsprechende Kenntnisse auf ihren Reisen durch 'Zusehen' angeeignet haben.

SMUTJE

Auch der Schiffskoch ist ein Vollmatrose, meist ein algedienter. Er sorgt für die tägliche Verpflegung der Mannschaft und der Offiziere, verwaltet alle Vorräte inklusive des Brantweins und ist für den Einkauf im Hafen verantwortlich. Je nachdem, wie gut er sein Handwerk versteht, wird der Smutje entweder geliebt oder gehasst; Abstufungen dazwischen gibt es kaum. Smutje bedeutet wörtlich der *Schmutzige* und spielt auf die Umstände an, die meist in der Kombüse herrschen, aber ein guter Koch vermag auch unter schlechten Verhältnissen und mit der sehr eingeschränkten Lebensmittelauswahl an Bord ein schmackhaftes Essen zu kochen.

Ein unerfahrener Kapitän oder Reeder übersieht leicht, welch wichtigen Beitrag der Koch für das Funktionieren des Schiffes leistet. Seine Mahlzeiten entscheiden über Gesundheit und Laune der gesamten Mannschaft, und schon mancher Schiffsführer sparte einen guten Smutje ein, um den Profit zu vermehrten, nur um zu erleben, wie eine Meuterei die Bilanzen weit ärger strapazierte.

SCHIFFSSCHÜTZEN

Auf Handelsschiffen und kleineren Kriegsschiffen werden die Geschütze meist von speziell ausgebildeten Matrosen bedient. Größere Kriegsschiffe heuern hingegen eigene Schützen für die Hornissen, Rotzen und Aale an. Unter den Matrosen sind diese Männer und Frauen oft nicht sehr beliebt, da sie sich für eine Elite halten.

Tatsächlich tun sie dies jedoch nicht ganz zu Unrecht: Es gehören Beweglichkeit, Kraft und eiserne Nervenstärke dazu, um im Kampfgetümmel das Geschütz seelenruhig auf den feindlichen Hauptmast auszurichten. So nimmt es auch nicht Wunder, dass die wenigen see-fahrenden Zwerg Aventuriere vor allem als Bombardisten oder als deren Offiziere, als Geschützmeister, ihren Dienst verrichten.

SEESOLDATEN UND -SÖLDNER

Viele Kriegsschiffe haben Mannschaftskontingente an Bord, deren einzige Aufgabe das Kämpfen ist. Diese Krieger und Bogenschützen kommen vor allem während eines Enterangriffs zum Einsatz oder dann, wenn eine Attacke gegen einen Feind an Land vorgetragen wird. Seckrieger bilden auf dem Schiff eine eigene Einheit, und da sie von der Seefahrt kaum etwas verstehen, sind sie bei der Besatzung ähnlich unbeliebt wie die Schiffsschützen.

Die Hauptleute der Seckrieger gelten nicht als Seeoffiziere und sind darum in der folgenden Auflistung dieser Ränge nicht erfasst. Informationen über die Rangfolge von Landtruppen finden Sie in den jeweiligen Regionalspielhilfen.

ROJER

Auf den aventurischen Meeren fahren viele Ruderschiffe, deren Riemen von Rojern mit Muskelkraft bewegt werden. Während die Drachenschiffe der Thorwaler ausschließlich von stolzen Freien gerudert werden, sieht es auf vielen Galeeren und Galeassen nicht so ruhmvoll aus: Auf ihren Ruderbänken schuften Sklaven, Kriegsgefangene, Verbrecher und Verarmte, die sich zu dem elenden Dienst verdingt haben. Während Letztere nach einigen Jahren ihre Schuld abgeleistet haben, können die drei Erstgenannten nur auf Begnadigung, Flucht oder das Absitzen ihrer Strafe hoffen – und angesichts der knochenharten Arbeit erfüllt sich ihre Hoffnung nur in den seltensten Fällen.

Die Heuer von ein paar Silbertalern pro Fahrt ist das einzige, was freie Rojer von den unfreiwilligen unterscheidet. Dennoch geschieht es nicht selten, dass in einem Hafen finstere Gesellen im Laufschrift an Bord stürmen, um als Rojer anzuheuern – denn niemand fragt einen Rojer, woher er kommt und wer die Leute sind, die ihn bis zum Kai verfolgt haben. Auch unter den Matrosen und Seesoldaten finden sich übrigens bisweilen kleinere Übeltäter, die eine Zeit auf See einem Le-

ben ohne rechte Hand vorgezogen haben. Vor allem in Krisenzeiten bietet man Verbrechern gerne diesen Ausweg.

OFFIZIERSRÄNGE

Die Offiziere tragen an Bord die Verantwortung. Sie bestimmen den Kurs, führen das Kommando in Seegefechten, halten Schiff und Mannschaft in gutem Zustand und sorgen ganz allgemein dafür, dass das Schiff heil von einem Hafen in den anderen gelangt. Die Zahl der Offiziere ist von Schiff zu Schiff unterschiedlich. Während kleine Küstensegler mit dem Kapitän gerade mal einen Offizier aufweisen, versehen auf großen Kriegsschiffen acht oder noch mehr ihren Dienst.

Wer die Offizierslaufbahn einschlagen will, besucht in der Regel eine Seeakademie, wo er sich mit einer drei- bis fünfjährigen Lehrzeit das Offizierspatent verdient. In der Kriegsmarine vieler Länder ist dies der einzige Weg, um Offizier zu werden; bei Handelsfahrern und kleineren Seemächten hingegen ist es üblich, dass ein erfahrener Kapitän seinem Schüler das nötige Wissen selbst beibringt. Einen anerkannten Offiziers- oder Kapitänsbrief erhält der Anwärter aber auch in diesem Fall erst dann, wenn er sich vor der Kommission einer Akademie als fähig bewiesen hat.

Die Entlohnung eines Offiziers wird mit Kapitän und Reeder ausgeteilt und meistens nach dem zu erwartenden Profit berechnet. Ihm stehen mindestens fünfzehn Silbertaler pro Seetag zu, bei langjähriger Erfahrung und für eine riskante Fahrt auch mehr. Die Verpflegung der Offiziere ist deutlich besser als die der übrigen Mannschaft. Die Speisen bestehen aus frischem Fleisch, Gemüse und Obst (zumindest in den Tagen nach dem Ablegen), dazu werden Wein und feiner Brantwein gereicht. Wer einmal in der Offiziersmesse gegessen hat, sieht die Fischsuppen und Eintöpfe der Mannschaft mit anderen Augen.

Mehr über die Seefahrtsschulen und -akademien der verschiedenen Länder ist ab Seite 73 zu finden.

SEEJUNKER

Am Anfang einer klassischen Offizierslaufbahn steht der Posten des Seejunkers. Nach einem Jahr theoretischer Ausbildung an der Marineakademie kommen die Kadetten auf ein Schiff, das zur Akademie gehört, aber ansonsten ganz normal seinen Dienst tut. Dort setzen die Seejunker ihre Lehrzeit fort und vertiefen ihre erworbenen Kenntnisse in der Praxis. Während dieser Zeit machen sie sich auch mit allen Aspekten des Bordlebens vertraut und werden von jedem Offizier und dem Bootsmann in dessen jeweiliges Aufgabengebiet eingeführt. Gegenüber der Mannschaft hat ein Junker nur eingeschränkte Befehlsgewalt, Befehle erteilt er für gewöhnlich auf Geheiß eines höherrangigen Offiziers. Er speist mit den anderen Offizieren und wird demnach auch wie sie verköstigt. Anspruch auf eine eigene Entlohnung hat er nicht, üblicherweise erhält er aber vor einem Hafengang ein Handgeld, dessen Höhe im Ermessen des Kapitäns liegt, sowie Beutanteile, wenn solche vergeben werden.

RANGNIEDRIGE OFFIZIERE

Nach ihrer Ernennung zum Seesoffizier übernehmen die ehemaligen Seejunker oft noch nicht die volle Verantwortung für ihren Aufgabenbereich, sondern gehen einem älteren Offizier zur Hand. Solche rangniedrigen Offiziere tragen den Zusatz 'Zweiter' vor ihrer Rangbezeichnung: Zweiter Geschützmeister, Zweiter Navigator usw. Rangniedrige Offiziere werden vornehmlich auf großen Kriegsschiffen eingesetzt, wo man sehr selten sogar Dritte Offiziere finden kann. In der zivilen Seefahrt sind sie dagegen kaum vertreten, es sei denn als Kapitänsanwärter oder auf einem großen Handelssgler vor einer außergewöhnlich weiten Fahrt.

GESCHÜTZMEISTER

Dieser Offiziersrang ist nur auf Schiffen mit schwerer Bewaffnung besetzt, also vor allem auf Kriegsschiffen. Der Geschützmeister hat dafür zu sorgen, dass genügend Munition vorhanden ist und die Geschütze stets einsatzbereit sind. Im Gefechtsfall sorgt er für reibungs-



ZWERGISCHER
GESCHÜTZMEISTER

SEESOLDAT AUS
DEM SÜDEN



KAPITÄN AUS
DEM BORDLAND



BORDGEWEIHTER

VOLLMATROSE





loses Geschützfeuer und koordiniert die Schüsse der verschiedenen Waffengattungen.

Da es längst nicht bei jeder Ausfahrt zu einem Seegefecht kommt, stehen die Geschützmeister bei ihren Offizierskameraden in dem Ruf, ausgemachte Faulpelze zu sein. Tatsächlich wird manch ein Bord-schütze vor allem wegen seiner Fähigkeit gerühmt, auch während des schlimmsten Gelages schlagartig auszunüchtern, sobald der Ruf "Feindliches Schiff voraus!" ertönt. Dennoch: Wenn ihm die Rotzenkugeln um die Ohren fliegen, wird kein Spötter auf einen fähigen Geschützmeister verzichten wollen.

BORDMEDICUS

Auch wenn er im strengen Sinne kein Offizier ist, steht der Bord-mediceus diesen im Rang gleich. Seine Position ist vor allem auf Kriegsschiffen besetzt, aber auch auf manchem Handelsgesler, der zu einer längeren Fahrt aufbricht. Gibt es keinen Heiler an Bord, übernimmt meist der Zimmermann seine Aufgaben – zumindest für Amputationen verfügt dieser jedenfalls über das richtige Werkzeug.

Der Kodex eines Heilers zur See besagt, dass er niemandem außer den Offizieren Rechenschaft und Gehorsam schuldet. Demnach ist es ihm allein überlassen, ob er nach einem Angriff zuerst den schwer verletzten Matrosen behandelt oder den verstauchten Finger des Großadmirals. Inwieweit es dem Mediceus in der Praxis gelingt, diese Freiheit im Handeln tatsächlich zu wahren, ist jedoch eine andere Frage – wenn der erzürnte Admiral ihn im nächsten Hafen vom Schiff werfen lässt, ist den Matrosen auch nicht geholfen.

BORDGEWEIHTE

Wohl dem Schiff, zu dessen Besatzung ein Geweihter der Götter gehört (siehe auch Seite 100). Die meisten Seeleute sind sehr gläubig, was angesichts der Gefahren, denen sie auf See täglich ausgesetzt sind, nicht verwundern. Schon die bloße Anwesenheit eines Bordgeweihten kann die Moral der Besatzung entscheidend stärken.

Bordgeweihte heuern oft nur für einzelne Fahrten an, entweder weil eine besonders gefährliche Passage bevorsteht oder weil der Geweihte ein entsprechendes Gelübde abgelegt hat. Falls keine Speisegebote zum Tragen kommen, unterscheidet sich ihre Verpflegung nicht von der der anderen Offiziere.

SCHIFFSMAGIER

Kaum ein Offiziersrang ist so von Mythen und Halbwahrheiten umrankt wie der des Bordmagiers. Vielen Seeleuten erscheint er nach dem Kapitän als die mächtigste Person an Bord, und seinen Zaubern werden die beeindruckendsten Effekte zugeschrieben. Trotzdem – oder gerade deswegen – ist kaum ein Matrose frei von abergläubischer Angst vor Zauberei. Dies kann so weit gehen, dass ein Seemann sich weigert, mit einem Magier auf demselben Schiff zu fahren.

Nur die wenigsten Schiffsmagier haben die Macht, Fluten zu beenden oder Stürme zu besänftigen. Weitläufiger übernehmen sie kleinere, eng umrissene Aufgabengebiete: Sie unterstützen den Kapitän bei Verhandlungen mit Hellsichtmagie, ersetzen den Bordheiler oder schleudern feindlichen Schiffen Kampfzauber entgegen.

Nur die wenigsten Magierschulen widmen sich der Ausbildung von Bordmagiern, da diese Ausrichtung der arkanen Künste als "handwerklich" und pragmatisch verpöht ist. Darum sind die meisten Schiffszauberer fachfremde Gildenmagier, Scharlatane oder Magiedilettanten. Vereinzelt findet man auch Hexen oder andere Zauberkun-

dige, deren spezielle Fähigkeiten dem Kapitän von großem Nutzen sein können – andererseits kann ihre Anwesenheit eine abergläubische Mannschaft derart verunsichern, dass Gewalt und Meuterei drohen.

Die Dienste eines Magiers zur See sind teuer, aber nicht unerschwinglich. Die Bezahlung wird stets individuell ausgehandelt und hängt in erster Linie vom Ruf des Zauberkundigen ab. Meist liegt sie aber in der Nähe des Satzes, den auch die anderen Offiziere erhalten.

Näheres zur Anwendung von Magie auf See ist dem Kapitel **Bordmagie und Schiffsliturgien** ab Seite 99 zu entnehmen.

NAVIGATOR

Der Navigator, der auch als Erster Offizier bezeichnet wird, erfüllt eine der wichtigsten Aufgaben an Bord: Er bestimmt den jeweiligen Standort des Schiffes und legt den bestmöglichen Kurs fest, auf dem das Schiff sicher und schnell den Zielhafen erreicht. Um für diesen verantwortungsvollen Posten zugelassen zu werden, ist eine zweite Prüfung auf der Akademie notwendig. Jeder angehende Navigator muss mindestens zehn Jahre zur See gefahren sein, um diese Prüfung ablegen zu dürfen.

Neben der Navigation unterstützt der Erste Offizier den Kapitän in seiner Tätigkeit. Er erteilt Befehle und Weisungen an Offiziere, Steuermann und Mannschaft, und von der regulären Mannschaft ist er der einzige, der eine gewisse Kontrolle über den Kapitän ausübt. Unter anderem darf er eigene Einträge ins Logbuch des Schiffes machen, etwa um zu vermerken, dass der Kapitän seines Erachtens eine Fehlentscheidung getroffen hat.

Fällt der Kapitän aus, übernimmt der Navigator das Kommando. Wenn mit starken Verlusten gerechnet werden muss, also bei langen Reisen und auf Kriegsschiffen, wird ein zweiter Navigator auf die Schiffsrolle gesetzt. Verpflegt wird ein Navigator wie die anderen Offiziere – mit einer Ausnahme: Er hat keinen Anspruch auf

Branntwein. Auf Grund seiner verantwortungsvollen Aufgabe ist dies eine kluge Maßnahme, allerdings wird sie auf vielen Schiffen nicht sehr streng gehandhabt.

KAPITÄN

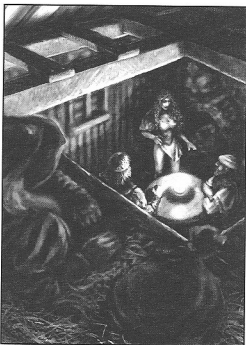
Sobald ein Schiff den Hafen verlässt, ist das Wort des Kapitäns Gesetz. Er trägt die Verantwortung für Schiff, Mannschaft und Ladung, entscheidet in letzter Instanz über den Kurs des Schiffes und fungiert als Richter in allen Streitfragen. Wenn kein Geweihter an Bord ist, spricht der Kapitän die Worte für die Toten und darf sogar Trübsalbriefe schließen. Ob ein Schiff bei den Elferbrüden und in den Hafentavernen einen guten Ruf genießt oder als Seelenverkäufer bekannt ist, hängt maßgeblich von seinem Kapitän ab.

Jeder Besitzer eines Fischerkahns kann sich selbst Kapitän nennen. Um tatsächlich den Kapitänsbrief zu erhalten, muss man jedoch mindestens 15 Jahre zur See gefahren sein und die dritte Prüfung an einer der Akademien absolviert haben. Die Eignung und Ausbildung zum Navigator ist obligatorisch.

Die Entlohnung eines Kapitäns besteht oft aus einem Teil des zu erwartenden Gewinns beim Verkauf der Ladung. Ein fähiger Handelskapitän behält darum nicht nur die See und das Wetter im Auge, sondern auch die Märkte.

ADMIRAL

Den Rang des Admirals kennt man ausschließlich in der militärischen Seefahrt. Er ist das seefahrerische Gegenstück zu einem Oberst oder





Marshall an Land. Der Admiral hat das Kommando über sämtliche Schiffe einer Flotte. In einer Seeschlacht behält er den Überblick über das Gesamtgeschehen und weist den Kapitänen neue Positionen und Ziele zu, wobei seine Befehle mit Licht- und Flaggensignalen übermitteln werden, selten auch mit magischen Mitteln. Doch nicht alle Admiräle fahren noch zur See. Viele sind aus gesundheitlichen Gründen nicht mehr dazu in der Lage oder ziehen es vor, sich von Land aus um Flottenbelange zu kümmern.

BORDMAGIE UND SCHIFFSLITURGIEN

Magier, Götterdiener und andere Beherrscher übernatürlicher Kräfte sind aus Aventurien nicht wegzudenken. Demzufolge sind sie auch an Bord von Schiffen präsent. Dabei wird jedoch leicht vergessen, dass Magier und Geweihte, die zur See fahren, vor ganz andere Aufgaben und Probleme gestellt sind als ihre Berufsgenossen auf dem festen Land. Daher werden im Folgenden die Besonderheiten untersucht, die Magie und Götterwirken auf See verursachen und die für das Rollenspiel beachtet werden sollten. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Frage, wie magische und geweihte Helden das Spiegelgleichgewicht ins Wanken bringen können und wie Sie sich als Meister dagegen wappnen können.

MAGISCHE TRADITIONEN AUF SEE

Um es gleich vorweg zu nehmen: Schiffsmagier sind selten in Aventurien. Auf ein Schiff, das einen Zauberer an Bord hat, kommen zehn oder zwanzig ohne magische Bedeckung. Am ehesten findet sich ein Zauberer an Bord eines reich beladenen Handelsschiffers, eines großen Kriegerschiffes oder einer Expeditionsflotte. Auch Konvois durch die Blutige See reisen selten ohne magische Bedeckung. Darüber hinaus verfügt auch manch ein Freibeuter oder Pirat über magischen Beistand – schwarzmagischen, wenn es sich um ein Schiff aus den Schwarzen Landen handelt.

Die am stärksten vertretene Zaubertradition zur See ist die Gildenmagie. Allgemein kann man sagen, dass gildenmagische Schiffszauberer am ehesten von Akademien abgehen, die in wichtigen Hafenstädten angesiedelt sind. Eine Sonderstellung haben dabei die Akademien in Olport, Al'Anfa, Khunchom und Riva, da sie sich auf Seefahrtszauberei spezialisiert haben und die frischgebackenen Magier oft auch zum Seedienst verpflichten. Manch ein Bordmagier hat aber auch bei *Sevastana Gevendur* (Seite 173) oder einer anderen persönlichen Lehrmeisterin gelernt, die sich auf Schiffszauberei spezialisiert hat.

Neben Magiern fahren vor allem Magiedilettanten zur See, die oftmals nicht um ihre Begabung wissen oder sie vor ihren abergläubischen Mannschaftskameraden zu verbergen suchen (siehe Kasten). Auch Schamanen der Tocumayac, Haipu und Miniwatu sind vertreten. Hier und da kann man einem Schlarlatan begegnen, seltener einem Schelm oder – in außergewöhnlichen Fällen – sogar einem Borddruiden mit Affinität zu Wasser oder den Geistern der See. Angehörige der übrigen magischen Traditionen bekommt man auf See nur in Einzelfällen zu Gesicht, am ehesten als Passagiere eines Schiffes.

ZAUBEREI AN BORD

Der Erfolg eines auf See gewirkten Zaubers hängt maßgeblich davon ab, wie seeseef der entsprechende Zauberer ist – wer sich mitten in der

Zum Admiral werden im Idealfall altgediente, sehr erfahrene Kapitäne erhoben, die sich überdies durch besondere Leistungen ausgezeichnet haben. Aber auch manch ein Hochadliger wird von einer befreundeten Majestät mit einem solchen Titel geehrt oder gar in die Admiralität 'fortgelobt', wo er weniger Schaden anrichten kann – und zugleich den Ruf des Ranges 'Admiral' mit seiner Unfähigkeit rampont.

MAGIE UND ABERGLAUBE

Viele Seeleute sind abergläubisch und sehen Magie an Bord als Unglücksbringer an (siehe Seite 67). Das gilt übrigens nicht nur für Matrosen, sondern auch für gestandene Kapitäne.

Wie die Mannschaft auf einen Zauberer an Bord reagiert, ist unterschiedlich. Von vorsichtiger Vermeidung über kleine Schikanen bis hin zur offenen Ablehnung ist alles möglich. Der Zaubernde kann dieses Verhalten beeinflussen, indem er dem Bordleben anpasst und seine Fähigkeiten in den Dienst der Mannschaft stellt. Wichtig ist auch die Haltung des Kapitäns. Wenn dieser dem Magier wohl gesinnt ist, wird er von den Matrosen eher gemieden als angefeindet.

Beschwörung über die Reling beugen muss, hat nur wenig Aussicht auf Erfolg.

Darüber hinaus muss für viele Aufgaben neben dem passenden Spruch das entsprechende handwerkliche Geschick vorhanden sein. Reparaturen an Rumpf und Takelage erfordern vom Zaubern den Grundlagenkenntnissen in Holzbearbeitung, Schiffsbau und/oder Seegelmacherei.

Betrachtet man die einzelnen Zaubermerkmale, so stellt man schnell fest, dass der *Umweltzauber* auf See ein besonderer Stellenwert zukommt. Der *CALDOFRIGO* kann lebensrettend sein, um ein festgefrorenes Schiff aus dem Eis zu befreien. Bei Zaubern wie *WETTERMEISTERSCHAFT*, *WINDSTILLE*, *NEBELWAND* oder *MAHLSTROM* ist der Nutzen noch offensichtlicher, allerdings sind

sie nur Wenigen bekannt.

Eine *WAND AUS WOGEN* kann mit entsprechender Reichweitenvergrößerung direkt vor das fahrende gegnerische Schiff beschworen werden. Der Aufprall und die Durchfahrt wird dem Schiff dabei weniger Schaden zufügen als der Besatzung.

Der *FORTIFEX* wurde eigens für den Seekampf entwickelt. Er wird nicht nur zur Abwehr von feindlichem Beschuss eingesetzt, sondern gelegentlich auch als 'unsichtbares Riff'. Als Fixpunkt kann dabei ein *FLIM FLAM* in



der Leuchtturm-Variante dienen, die Sonne oder ein anderer Himmelskörper funktioniert ausdrücklich nicht. Die geringe Reichweite und Ausdehnung des *FORTIFEX* machen das 'unsichtbare Riff' zu einer unsicheren Sache, doch wenn es trifft, kann es ein Schiff leicht den Mast und mehr kosten. Der *FLIM FLAM* kann angesichts der Brandgefahr an Bord eines Schiffes zum wichtigsten Zauber im Repertoire eines Bordmagiers werden, wenn es darum geht, das Hyalärer Feuer aus dem Magazin zu holen.

Besonders vielseitig ist naturgemäß die *Beschwörungs- und Herbeirufungszauber*. Dämonen und Elementare können die verschiedensten Aufgaben erfüllen. Dazu gehören beispielsweise Aufklärung



und Nachrichtenübermittlung, Schiffsreparaturen, Beeinflussen von Wind und Wetter und das Herbeischaffen von Trinkwasser. Wesen des Feuers, des Wassers und der Luft können in Seeschlachten immense Schäden an Schiffen verursachen, die oftmals zu deren Untergang führen (wer Beute oder Gefangene machen will, muss seine Beschwörungen und Befehle daher mit Bedacht ausführen). Generell krankt die Beschwörungsmagie zur See daran, dass sie viel Kraft benötigt und langwierig ist. Darüber hinaus lassen sich Elementarwesen nicht für offensichtliche Mordaufträge einspannen, und die Risiken einer misslungenden Dämonenbeschwörung sind so groß, dass jeder INVOCATIO das gesamte Schiff in Gefahr bringt, sofern der Zauberer beim Beschwören dämonischer Wesen nicht gleich von der Mannschaft erschlagen wird.

Zauber der Merkmale *Objekt* und *Telekinese* eignen sich vor allem zur Reparatur (HARTES SCHMELZE, WEICHES ERSTARRE), aber auch zum Erschaffen von magischer Munition für die Bordgeschütze mittels APPLICATUS. Verzauberte Geschosse könnten auch mittels eines NUNTIOVOLO BOTENVOGEL 'überbracht' werden.

Auf gänzlich andere Weise hilft dagegen der ABVENENUM, mit dem sich Salz in Trinkwasser verwandeln lässt.

Artefaktmagie kann mächtige, schnell abrufbare Zauber bereitstellen, ist aber unflexibel in der Wirkungsdauer.

Antimagie ist meist nur als Gegenmittel für Artefakte sinnvoll einsetzbar, da viele antimagische Sprüche eine zu hohe Zauberdauer aufweisen. Lästige Schiffsgeister sind allerdings gut mit GEISTERBANN und PENTAGRAMMA zu bekämpfen.

Heilungszauber sind überall nützlich; vor allem, wenn der nächste Medicus möglicherweise Hunderte Meilen weit weg ist. Sie können schwere Wunden und abgerissene Gliedmaßen heilen und Gifte stoppen. Gegen Krankheiten wirken bestimmte Schamanenrituale sowie die leider kaum bekannte Kombination REVERSALIS FLUCH DER PESTILENZ.

Die *Schadenmagie* ist eher für den Enternkampf geeignet. Die Sprüche IGNISPHERO und DESINTEGRATUS lassen sich zwar auch in Schiffsgefechten einsetzen, doch beide beanspruchen die Kräfte des Zaubers enorm und haben eine geringe Reichweite. Diese kann wiederum durch spontane Modifikationen vergrößert werden, wobei die SF Fernzauberei bedeutsam werden kann.

Illusionszauber lassen sich neben ihren klassischen Einsatzgebieten, also der Tarnung des eigenen Schiffes oder der Erschaffung von Trugbildern, um Piraten abzulenken, auch als Orientierungshilfen in Stürmen oder bei Nebel verwenden.

Einige Sprüche mit den Merkmalen *Einfluss* oder *Herrschaft* können zur Abwehr von Enternmannschaften verwendet werden. Dabei handelt es sich vor allem um HEXENKNOTEN, PANIK ÜBERKOMME EUCH sowie – in Verbindung mit schwarzen Segeln – SCHWARZER SCHRECKEN.

Verständigungsmagie kann benutzt werden, um einen Fisch oder eine Mäwe mittels TIERGEDANKEN nach dem Weg zur nächsten Küste zu fragen.

In der *Ritualmagie* ist vor allem das ORBITARIUM nützlich, ein Kugelzauber, der das Studium des Sternenhimmels erleichtert, ebenso der WEG DES DOLCHES, der stets die genaue Richtung weist.

Von den *Arcanoglyphen* eignen sich besonders die Glyphen der elementaren Attraktion bzw. Bannung, mit denen der Zauberer etwa

die Strukturpunkte der Bordwände erhöhen oder den Schaden von elementarem Feuer mindern kann. Gelegentlich werden auf Schiffen Schutzkreise gezogen, etwa im Innern der Kapitänskajüte oder um das Steuerruder. Darüber hinaus gibt es noch die Runen der *Otagaldar*, die ausschließlich in der thoralischen Seefahrt verwendet werden.

Weiters zur Zauberei unter Wasser ist ab Seite 140 zu finden.

BORDGEWEIHE

Auch Geweihte sind nur auf wenigen Schiffen anzutreffen. Der vornehmliche Grund dafür ist, dass ein Geweihter in einem Tempel mehr Gläubige erreichen kann als ein einzelnes Schiff. Und gerade die Effend-Tempel der Hafenstädte erhalten von Seelenten regen Zulauf, so dass für deren Seelsorge dort gestorgt ist.

Die allermeisten Bordpriester sind Geweihte des Effend, dennoch führen Diener der verschiedensten Götter zur See: So versehen etwa Ronda- und Kor-Geweihte auf Kriegsschiffen ihren Dienst, Boron-

geweihte sorgen auf alfanaischen und kemischen Galeeren für ihre Schiffchen, und immer wieder heuern Diener des Aves an (bevorzugt auf Guldlandseglern). Des

Weiteren hat man schon von Firun-Geweihten auf Walfängern und Hesinde-Jüngern auf Forschungsschiffen gehört, und manche Otta der Thorwaler wird von einem Swafnir-Geweihten begleitet. Anderen Geweihten begegnet man am ehesten als Schiffspassagier.

LITURGIEN AUF SEE

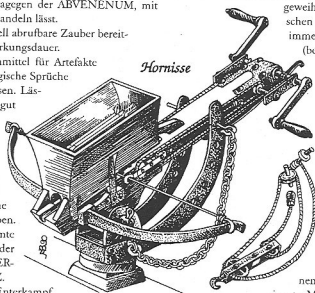
Unter den bekannten Liturgien eignen sich natürlich vor allem die der Effend- und Swafnir-Priester für den Einsatz auf See, doch auch unter denen der anderen Kirchen finden sich geeignete. Meist sind sie jedoch von hohen Graden

und setzen eine entsprechende Liturgiekenntnis voraus.

Die unverzichtbaren Liturgien für jede längere Seereise sind SCHIFFS- und MANNCHAFTSSEGEN. Beide werden zumeist schon vor Beginn der Fahrt gewirkt, der erste manchmal auch im Beisein einer Priesterin der Tsa. Darüber hinaus verfügen die Geweihten der Meeressäuger über diverse Liturgien, die sich für den Einsatz an Bord eines Schiffes oder im Seegefecht eignen. Sie können Wind, Wogen und Nebel beeinflussen, sich mit Meeressäugern verständigen, Delphine und Wale herbeirufen und mit dem SUGEN DES PLATTLINGS die Mannschaft vor dem Verdurstens bewahren.

Unter den Liturgien der übrigen Götter können unter anderem die folgenden auf See helfen: Schiffbrüchige Aves-Geweihte dürfen dank EIN FREUND IN ZEITEN DER NOT verstärkt auf Rettung hoffen. Der Geweihte eines anderen Gottes kann in einer solch prekären Lage mittels GÖTTLICHER VERSTÄNDIGUNG um Hilfe rufen, doch muss diese ihn erst einmal ausfindig machen. Friedfertige Göttinnen wie Travia oder Tsa schenken ihren Geweihten Liturgien wie die AURA DES REGENBOGENS, die ein Schiff vor Angriffen aller Art bewahren können. Zudem gibt es einige Liturgien, die die Navigation erheblich vereinfachen, indem sie entweder trotz Bewölkung den Blick an den Sternenhimmel erlauben oder dem Geweihten eine bestimmte Himmelsrichtung weisen.

Weiters zum Wirken von Liturgien unter Wasser ist ab Seite 140 zu finden.



Hornisse

JBO



VON BIREME BIS ZEDRAKKE – AVENTURISCHE SCHIFFSTYPEN

БЕКАПТЕ АВЕПТУРИСКЕ ШИФФСТЫПЕН

„... Da erhub sich also ein Sturm, wie Efferd ihn nur all Jahrzeit cynmal macht, um die Freyler zu strafen, und der Gotteswind fiel über unsere Schifffleyn her, um sie zu zerreissen und auf den Grund des Meeres zu schicken. Die 'Krone von Brabak', eine stolze Karrack von fünfthundert Quadern, die hub es auf und wieder nieder, trotz ihrer grossen Last. Unserer Krautwell aber riss es den vorderen Masten ab, auf daß wir weder nach Nord noch nach Süd steuern, sondern nurmehr noch beten konnten. Aber Wehl! Alles Beten half nichts, denn als der Sturm vorüber war, da suchten wir lang und vergeblich nach der 'Bornpfel', dem grossen Koggen, der uns von Mendena ab geleitet hatte, aber er blieb verschwunden und es hat wohl Efferd all die tapferen Matrosen zu sich geholt.“

—aus einem Brief des Bootsmanns Janco an seine Familie, aufgegeben in Port Corrad, 786 BF, letztes Lebenszeichen des Autors, der bei der Umseglung von Kap Brabak mit der Karavelle Almadae unterging

Es herrscht eine große Vielfalt an aventurischen Schiffstypen. Genau betrachtet gleicht kein Schiff dem anderen und es ist oft schwierig zu entscheiden, ob ein bestimmtes Schiff nun ein Holken, eine große Kogge oder eine nordländische Karracke ist. Kaum ein Schiff – auch nicht des gleichen Typs – gleicht dem anderen, und es gibt zudem die unterschiedlichsten Mischformen. So werden in Salza und Nostria Schiffe gefertigt, die einer Thorwalder Otta ähneln, aber eine kleine Vorder- und Achtertrutz tragen, und im Lieblichen Feld sieht man bisweilen Schiffe, die den Rumpf einer flachbördigen Karavelle besitzen, aber rahgetakelt sind. So hat sich auch die im Horasreich kurzzeitig versuchte Klassifizierung der Schiffe als unpraktisch und sinnlos erweisen.

Die hier vorgestellten Schiffe liefern einen repräsentativen Querschnitt der verbreitetsten Formen. Wenn Sie neue Schiffstypen in Ihre Kampagne einbauen wollen, steht Ihnen dies frei, wobei Sie allerdings beachten sollten, dass der technische Stand der Schiffbaukunst in Aventurien etwa dem irdischen um 1550 entspricht, wobei einige Nationen auch noch ältere Bauweisen bevorzugen (die Thorwalder Otta entspricht etwa dem Wikinger-Longschiff des Jahres 1000, während die Kogge ihre weiteste Verbreitung um 1450 erreichte).

SCHIFFSTYPEN

Ein Schiff ist durch eine Reihe von Werten und Eigenschaften gekennzeichnet, die wir im Folgenden vorstellen wollen. In eckigen Klammern sind außerdem die Werte für das Seekampfsystem (siehe Seite 124) genannt.

- **Takelage:** in römischer Zahl die Anzahl der Masten, dann für jeden Mast die Art der Takelage (H – Havenisch, R – Rah, L – Lorcha, S – Sprietsegel, T – Toppsegel, Z – Zedrakke) und die Zahl der Segel.
- **Riemen:** nur bei Ruderschiffen; Anzahl der *Riemenreihen* mal Anzahl der Riemen (eventuell mal Anzahl der Ruderer pro Riemen).
- **Länge:** die Wasserlinie des Schiffes; die Entfernung, die Vor- und Achtersteven an den Punkten haben, an denen sie aus dem Wasser aufragen. Die größte Länge des Schiffes beträgt oft einige Schritte mehr, da hier auch noch der Bugspriet und ein nach achtern herausragender Aufbau (Trutz) hinzukommen.
- **Breite:** größte Breite des Hauptspants. Die oberen Decks sind meist schmaler, während die Rahen zur Seite weit über Bord hervorragen.
- **Tiefgang:** die Entfernung der Wasserlinie zum Kiel des Schiffes – gemessen am leeren Schiff.

- **Schiffsraum:** Multiplikator aus Länge, Breite und Tiefgang (jeweils in Schritt), dividiert durch 3. Das Ergebnis (gemessen in Quadern) wird abgerundet.
- **Frachtraum:** fällt je nach Schiff sehr unterschiedlich aus. Faustregel: 2/3 vom Schiffsraum bei Segelschiffen, 1/3 vom Schiffsraum bei Ruderschiffen. Der genaue Wert ist bei den von uns vorgestellten Schiffen angegeben. Von jenem Wert muss aber, um die tatsächlich für eine Zuladung nutzbare Kapazität zu berechnen, noch der Platzbedarf eventuell vorhandener Geschütze abgezogen werden.
- **Besatzung:** Um festzustellen, wie viele Männer und Frauen für die Besatzung eines Schiffes benötigt werden, ziehen Sie den Schiffsraum und die Takelage zu Rate:

Segelschiffe: Als Faustregel gilt: Pro 10 Quader Schiffsraum benötigt das Schiff 1 Matrosen und jeweils 10 weitere für jeden Mast.

Ruderschiffe: Die Anzahl der Rojer (Ruderer) ergibt sich aus der der Riemen. Dazu kommen 10 Matrosen für jeden Mast – mit Ausnahme der Thorwalder Drachenschiffe, auf denen die Ruderer zugleich Matrosenarbeiten verrichten.

Bei Kriegsschiffen kommen noch Truppen hinzu, die getrennt angegeben werden: Im Wesentlichen handelt es sich um Seesoldaten und die Bedienungsmannschaften der Geschütze. Bei unseren Schiffstypen sind die unterschiedlichen Besatzungsmitglieder durch einen Großbuchstaben gekennzeichnet: **M** – Matrosen, **R** – Ruderer (Rojer), **G** – Geschützbedienungen, **S** – Seesoldaten. Seesöldner, wie sie Kauffahrer zuweilen an Bord nehmen, gehören nicht zur regulären Besatzung.

Ebenfalls zu bedenken ist, dass durchschnittlich etwa ein Zehntel der Besatzung Offiziersränge sind, die ein Mehrfaches an Heuer verlangen. Bei einzelnen Schiffstypen kann die Besatzungsanzahl auch variieren; so benötigt eine Potte, die Korn zwischen Havena und Harben transportiert, sicherlich nur einen geringen Teil der Besatzung, die auf einer vergleichbaren Passagierkarracke auf der Linie Grangor–Brabak im Sold steht.

- **Beweglichkeit:** eine abstrakte Angabe, wie gut ein Schiff zu manövrieren ist. Für sie gibt es kein Maß und keine Formel.
- **Geschwindigkeit:** in Meilen pro Stunde, bezogen auf die verschiedenen Richtungen, aus denen der Wind in Bezug auf den Kurs des Schiffes wehen kann (*mit dem Wind, mit raumem Wind, am Wind*). Bei Ruderschiffen ergänzt um: Die *Marschgeschwindigkeit*, die Fortbewegung durch reine Ruderkraft, kann 12 Stunden gehalten werden, die *Rammgeschwindigkeit* kann etwa 2 Spielrunden gehalten werden.
- **Struktur:** Der Strukturwert (1–20) eines Schiffes gibt an, welche Belastungen durch Sturm oder Feindeinwirkung ein Schiff aushalten kann, ehe es kentert oder auseinander bricht.
- **Härte:** Dieser Wert (0 oder 1, selten auch 2 oder 3) steht für den Rüstungsschutz des Rumpfs.

BAUKOSTEN

Viele Helden fahren mehr als einmal in ihrem Leben zur See. Schon eine dieser Fahrten mag den Wunsch nach einem eigenen Schiff wecken – ein Wunsch, der wegen der hohen Baupreise und Unterhaltskosten für viele sicherlich unerfüllt bleiben muss. Aber auch die Beteiligung am Bau eines Schiffes ist eine Möglichkeit, mit der sich die Charaktere Freifahrten oder Nebeneinnahmen verschaffen können, denn viele Schiffe befinden sich im Besitz von mehr als zwanzig Eignern.



Der Preis eines Schiffes errechnet sich ebenfalls im Wesentlichen aus dem Schiffsraum:

- **Schiffsraum** kostet je Quader 60 Dukaten im Bau. Die kiellose Zedrakkenbauweise ist etwas billiger: 50 Dukaten pro Quader.
- **Luxusausstattung** jeglicher Art erhöht den Preis um bis zu 50 %. Hierzu zählen vor allem Passagierkabinen (pro Passagier 50 D) und eine große Kapitänskajüte (200 D).
- Ebenfalls nicht berücksichtigt sind verschiedene **Holzarten** für den Bau: Meist werden örtlich vorkommende Hölzer verwendet. Steinische erhöht den Gesamtpreis um 20 %.
- **Bewaffnung** muss extra bezahlt werden. Angaben hierzu finden Sie weiter unten.

Die gleichen Baukosten gelten auch für **Ruderschiffe**. Hier entstehen jedoch durch die Anzahl von Riemen Mehrkosten von 50 Dukaten pro Riemenreihe. Dafür sind sie meist leichter und nur mit wenig Hilfsbesegelung ausgestattet, so dass sich ihr Preis in Grenzen hält. Kleine Schiffe, vor allem Kutter, sind häufig billiger, da sie nicht vollkommen neu konstruiert werden müssen. Ein Kanu hat den Gegenwert von 60 Dukaten, ein 6 Schritt langes Segelboot kostet etwa 650 Dukaten, ein kleines Ruderboot ist bereits für 100–120 Dukaten zu haben.

Ein nach obigem Preisschema gebautes Schiff verfügt über alles bewegliche Gut, das zum Betrieb eines Schiffes notwendig ist, insbesondere Notmasten und Ersatzsegel, Schiffswerkzeug, wasserdichte Behälter, eine Kochstelle oder Kombüse, Seile und Flaschenzüge, Lampen usw. Nicht im Preis enthalten ist jedoch das Beiboot. Nur die Mannschaft fehlt jetzt noch, um das Schiff seetüchtig zu machen.

BORDWAFFEN

Während noch vor wenigen Jahrhunderten der Kampf zur See fast ausschließlich durch Bogenschützen, Enterkämpfe oder Rammen entschieden wurde, findet sich heute an Bord vieler Schiffe eine weittragende Artillerie, die aus Waffen der verschiedensten Größen besteht und die oftmals den Kampf schon entschieden hat, ehe sich die Schiffe auf Enterreichweite genähert haben. Vor dem Enterkampf werden erst Geschützsalven ausgetauscht, und meist entscheidet der Erfolg dieses Angriffs über den Ausgang des Kampfes.

Die bekanntesten Waffenarten sind **Rotze**, **Aal**, **Ballista**, **Bock** und **Hornise**. Die beiden ersten werden fast ausschließlich unter Deck montiert, entweder in den Trutzen (häufig bei Karracken) oder auf einem separaten Batteriedeck (wie bei Schivonen und Holken). Sie sind hinter Pforten untergebracht, die vor jeder Salve geöffnet und sofort danach wieder herabgelassen werden. Ballistisch (im Bogen schießende) Waffen können nur an Deck montiert werden, und

auch nur dort, wo keine störende Takelage oder Segel das Schussfeld versperren.

Weitere Informationen zur Handhabung der Geschütze im Spiel finden Sie im **Aventurischen Arsenal** ab Seite 49.

ROTZE

Bei den Rotzen handelt es sich um schwere Torsionsgeschütze, die ihre Spannung nicht aus einem Bogen, sondern aus der Verdrehung zweier schwerer Seilbündel beziehen. Sie können zwischen einem und zwei Schuss pro Minute abgeben. Ihre Geschosse sind Stein- oder Bleikugeln – gelegentlich auch Messing oder Eisen – und mit Hylaiter Feuer gefüllte Tonkugeln, die vor dem Abschuss an einer Lunte entzündet werden und verheerende Brände verursachen können. Gefürchtet sind auch die 'Sordulsäpfel', mit Säure gefüllte Tonkugeln. Ebenso verschossen werden Säcken mit scharfen Metall- oder Steinsplittern, dem sogenannten 'Hagelschlag', die beim Aufprall aufplatzen und einen großen Bereich mit tödlichem Schrapnell eindecken. Obwohl der Einsatz von Sordulsäpfeln als auch von Hagelschlag gilt als Ronda-Frevel, und wird fast ausschließlich von borbaradianischen Söldnern eingesetzt.

Die ursprüngliche Bezeichnung für diese Waffe – '*Geschostorsions-schleudergerät*' – findet sich nur noch in alten Handbüchern für die Ausbildung von Seejunkern. Heute wird allgemein der Ausdruck '*Rotze*' verwendet, eigentlich ein Spitzname, der zuerst aus den Geschützbedienungen aufgebracht wurde.

Rotzen werden in verschiedenen Ausführungen angefertigt: leicht (200er), mittel (300er), schwer (500er) und überschwer (800er). Die Zahlen geben dabei das Geschossgewicht in Unzen an.

Eine leichte Rotze verbraucht 2 Quader Laderaum und kostet 800 Dukaten, eine mittelschwere Rotze 3 Quader bei 1.500 Dukaten, eine schwere Rotze verbraucht 4 Quader und kostet 2.500 Dukaten, die auf Schiffen eher unübliche überschwere Rotze verbraucht 5 Quader und kostet 4.000 Dukaten. Das Munitionsgewicht lässt sich aus dem Kaliber berechnen. Normale Kugeln kosten zwischen 12 (Stein) und 50 (Eisen) Dukaten pro Quader Gewicht, bei Brandsätzen oder Sordulsäpfeln beläuft sich der Preis auf 500 Dukaten pro Quader, zudem muss ein Alchimist gefunden werden, der diese Waffen herstellen kann.

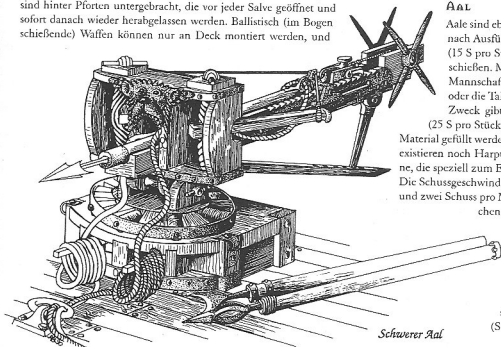
Zur Bedienung einer Rotze werden zwischen vier und zehn Personen benötigt. Weitere Angaben zu dieser Waffe finden Sie im **Arsenal**, S. 51 ff.

AAL

Aale sind ebenfalls Torsionsgeschütze, die jedoch je nach Ausführung entweder unterarm lange Bolzen (15 S pro Stück) oder Speere (80 S pro Stück) verschießen. Mit diesen Geschossen soll entweder die Mannschaft des gegnerischen Schiffes getroffen oder die Takelage beschädigt werden. Zu letzterem Zweck gibt es Bolzen mit sichelförmiger Spitze (25 S pro Stück) und auch solche, die mit brennbarem

Material gefüllt werden können (30 S pro Stück). Schließlich existieren noch Harpunen mit Widerhaken und langer Leine, die speziell zum Entern gedacht sind (120 S pro Stück). Die Schussgeschwindigkeit beträgt ebenfalls zwischen einem und zwei Schuss pro Minute. Leichte Aale (Bolzen) verbrauchen 3 Quader Laderaum bei einem Preis von 1.000 Dukaten, schwere Aale benötigen 5 Quader bei 2.000 Dukaten.

Zur Bedienung eines Aals werden zwischen vier und sechs Personen benötigt. Weitere Angaben zu dieser Waffe finden Sie im **Arsenal**, S. 52 (Skorpion).





HORNISSE

Hornisse schließlich sind kurbelbetriebene leichte Armbrüste, die in einem Trichtermagazin 20–40 Bolzen fassen und bis zu fünf Bolzen pro Minute abfeuern können. Sie werden wegen ihrer geringen Reichweite und Durchschlagskraft vor allem zur Abwehr von Entermannövern eingesetzt. Sie kosten 120 Dukaten und verbrauchen einen halben Quader Ladekapazität. Sie werden üblicherweise auf Deck montiert.

Eine Hornisse benötigt eine zweiköpfige Bedienungsmannschaft, kann aber notfalls auch von einem einzelnen Matrosen abgefeuert werden. Weitere Angaben zu dieser Waffe finden Sie im **Arsenal**, S. 50.

BALLISTA

Eine Ballista ist im Grunde genommen eine übergroße Armbrust, die wie ein Aal Speere, Harpunen oder Brandholzen verschießen kann. Auf Grund ihrer Konstruktion reichen ihre Reichweite und Durchschlagskraft nicht an die eines Skorpions heran, dafür ist sie aber weniger anfällig in der Wartung.

Die Ballista gibt es in zwei Größenklassen: Leichte Ballisten (800 Dukaten) verschießen schwere Bolzen, benötigen einen halben Quader Ladekapazität und benötigen zu ihrer Bedienung drei Personen. Schwere Ballisten (1.000 Dukaten) verschießen Speere, verbrauchen einen halben Quader Ladekapazität und benötigen zu ihrer Bedienung fünf Personen; als Harpunen-Ballista sogar sechs. Weitere Angaben zu dieser Waffe finden Sie im **Arsenal**, S. 50

BOCK

Der Bock kann wegen der bogenförmigen Flugbahn seiner Geschosse nur von Schiffen aus eingesetzt werden, bei denen keine störende Takelage den Weg der Kugel behindert – vor allem also Galeeren. Auch diese Waffe gibt es in leichter und schwerer Ausführung, wobei sich nicht die Reichweite, sondern der verursachte Schaden unterscheidet.

Böcke verwenden etwa die gleiche Munition wie Leichte und Schwere Rotzen, vor allem jedoch Hylailer Feuer, das sie mit einer Geschwindigkeit von einem Schuss in zwei Minuten verschießen können.

Ein Leichter Bock kostet 1.500 Dukaten und verbraucht 4 Quader Frachtraum. Für seine Bedienung werden 8 Personen benötigt. Der Schwere Bock kostet 2.500 Dukaten, verbraucht 6 Quader Frachtraum und beschäftigt 10 Personen Bedienungsmannschaft. Weitere Angaben zu dieser Waffe finden Sie im **Arsenal**, S. 51 (Onager).

WEITERE WAFEN

Die **Drachenzunge** wird an Bord von Schiffen kaum genutzt, da sie zu schwer und gefährlich ist, denn sie verschießt einen dicken Strahl aus Hylailer Feuer. Auch auf Grund ihrer kurzen Reichweite von kaum mehr als fünfundzwanzig Schritt und der hohen Munitionskosten (200 Dukaten je Schuss) ist sie an Bord nicht effektiv. **Leichter** und **Schwerer Zyklop** werden wegen des benötigten Platzes bzw. der beim Abschuss auftretenden mechanischen Kräfte nicht verwendet. Angaben zu diesen Waffen finden Sie im **Arsenal**, S. 50 und 53.

SCHIFFSTYPEN

DIE BIREME

Die Bireme ist ein altertümlicher Schiffstyp und vermutlich gütendischen Ursprungs. Bis zum heutigen Tag hat sie sich bei den südlichen Stadtstaaten gehalten, wo auf menschliche Arbeitskräfte wie Tagelöhner, Sträflinge und Sklaven zurückgegriffen werden kann. Auch die geographischen Bedingungen der Zyklopessee begünstigen den Einsatz von Biremen. In den letzten Jahren wurden sie von den Dromonen und Galeassen abgelöst und dienen nun häufig als schnelle Kriegsschiffe zur Hafenverteidigung.

Die Bireme wird mit Riemen in zwei übereinander angeordneten Reihen von Ruderbänken auf beiden Schiffseiten angetrieben, wobei jeder Riemen von einem oder zwei Rojern (Ruderern) genutzt wird. Man unterscheidet die Biremen nach der Anzahl der Riemen. Für die Zurücklegung von größeren Strecken verfügen sie über ein großes Rahsegel am Hauptmast.

Heute ist die Bireme den meisten Kriegsschiffen im Artillerieduell durch ihre geringe Anzahl möglicher Geschütze unterlegen. Sie greift

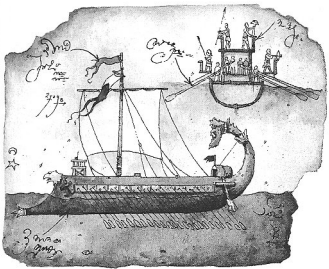
GALEEREN

Als Galeeren bezeichnet man verschiedene Ruderkriegsschiffe wie Bireme, Tjireme und Galeasse, die nicht aus Thorwal stammen.

Die Hauptvorteile eines Ruderschiffes sind seine Geschwindigkeit, die Manövrierfähigkeit und die Unabhängigkeit vom Wind während eines Kampfes. Beim Versuch, die Geschwindigkeit zu steigern, kamen die Schiffbauer jedoch an eine unüberwindliche Grenze, denn jede zusätzliche Ruderbank erfordert eine Verlängerung des Schiffsrumpfes, was wiederum die Stabilität und Seetüchtigkeit gefährdet. Aus diesem Grund wurde die Anzahl der übereinanderliegenden Riemenreihen erhöht.

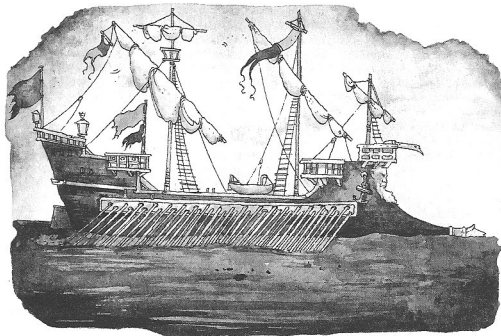
Die Seetüchtigkeit der meisten Galeeren ist minimal: Wegen der auf Geschwindigkeit und Beschleunigung ausgelegten leichten Bauweise und des geringen Tiefgangs können Ruderschiffe bei Sturm oder hohem Wellengang, mitunter sogar durch einzelne starke Böen kentern; Orkane sind schon für den Verlust ganzer Flotten verantwortlich gewesen. Dafür können die flachen Schiffe auch breitere Flussläufe hinaufgerudert werden und sind in der Lage, bei Flut überspülte Riffe zu überwinden und in geschützte Lagunen hineinzurudern.

Galeeren verfügen nur über eine geringe Frachtraumkapazität, die kaum ausreicht, die Besatzung einer Bireme, die mitunter 80 Ruderer umfasst, über einen längeren Zeitraum zu versorgen. Aus diesem Grund muss das Schiff in kurzen Abständen Wasser und Proviant fassen. So lange sich die Galeere in der Nähe der Küste aufhält und regelmäßig Nahrung und Wasser auffrischen kann, ist sie auch als Entdeckungsschiff gut geeignet.



Bireme

meistens frontal an und kann daher kaum mehr als ein Geschütz einsetzen, da sie für das Rammen und Entern ausgelegt wurde. Allerdings bietet sie ihren Feinden somit nur ein kleines und sehr schnelles Ziel. Feindliche Ruderschiffe versucht sie zunächst durch Abschneiden der Riemen bewegungsunfähig zu machen – zumal dabei die Ror von den eigenen Riemen zerschmettert werden. Der metallene Rammsporn ist eine Verlängerung des Kieles unter der Wasserlinie und bil-



Dromone

det mit dem Bug eine Einheit, um dem Aufprall zu widerstehen. (Die Masten dagegen werden vor einem Kampf niedergelegt, damit sie nicht abbrechen.) Heutzutage wird der Rammstoß meist durch eine Rotze am Bug unterstützt, die erst aus nächster Nähe feuert. Die Mengbiller Handelshäuser verfügen über einige Biremen, wie die *Goldene Muräne* von Mengbilla, die sie für den Transport von wertvollen Luxusgütern in die Städte des Liebliche Feldes einsetzen, da sie schnell und beweglich sind.

Die Schwarze Orchidee

Die *Orchidee* ist eine der berühmtesten 'Schwarzen Galeeren' Al'Anfas, die zwar offiziell als Handelsschiffe eingetragene, aber hauptsächlich mit Piratenjagd und Küstenüberfällen beschäftigt sind. Die Mannschaften der gegenterten Schiffe und die Bewohner der überfallenen Dörfer werden als Sklaven nach Al'Anfa verschleppt. Wenn die Galeere auf eine thorswache Otta trifft, kommt es fast unweigerlich zum Kampf, der meist blutig endet.

Der Bug aus geschwärztem Holz springt noch über der Wasserlinie sichtbar mondichelförmig vor und endet darunter in einem mit Bronzeplatten verstärkten Rammsporn. Auch das obere Ende des Rammsporns ragt vor, um die gegnerische Reling einzudrücken und das Entern zu erleichtern. Der Eindruck eines weit aufgespeerten Rabenschnabls wird noch durch zwei Augen verstärkt, die, wie in Al'Anfa üblich, aus gelblichen Glas bestehen.

Das Vorschiff ist nur durch niedrige, geflochtene Matten gegen Pfeile geschützt, um der Rotze, die dahinter steht, ein freies Schussfeld zu gewähren. An den Seiten schützt nur ein einfaches hölzernes Gelländer die Seesoldner und den kargen Stauraum vor den Launen der See. In Kriegszeiten können hier auch Bast- oder Schilfmatten zum Schutz vor Beschuss angebracht werden.

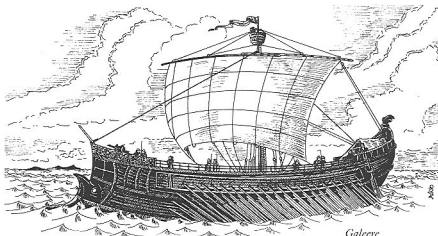
Achtern wird eine Zeltplane aufgespannt, um die Offiziere und Steuergelhilfen vor der prallen Hitze und den tropischen Wolkenbrüchen zu schützen. Die Rojer dagegen sind den Elementen schutzlos ausgeliefert und buchstäblich mit dem Schicksal des Schiffes verbunden, da sie stets angekettet sind. Vier kräftige Anreiber stehen mit der Peitsche bereit. Wer den Strapazen des Ruderns nicht mehr gewachsen

ist und zusammenbricht, wird einfach über Bord geworfen.

Ein Ausguck im geflochtenen Krähenrost, das über der weit ausladenden Rahe angebracht ist, meldet jedes Schiff in Sichtweite. Oft bestimmt seine Meldung, ob der Kapitän der *Schwarzen Orchidee* das Signal zum Angreifen erteilt. Nur selten verlässt die Galeere die Gewässer des Südmeeres, ihr Einsatzgebiet.

Takelage: I (R1) [40]
Riemen: 4 x 20 [80]
Länger: 26,1 Schritt
Breite: 5,3 Schritt
Schiffsraum: 55 Quader [28]
Tiefgang: 1,2 Schritt
Frachtraum: 14 Quader
Besatzung: 10 M + 80 R + 5 G + 26 S [MSG: Q 14, R: Q 10]
Beweglichkeit: mittel [4]

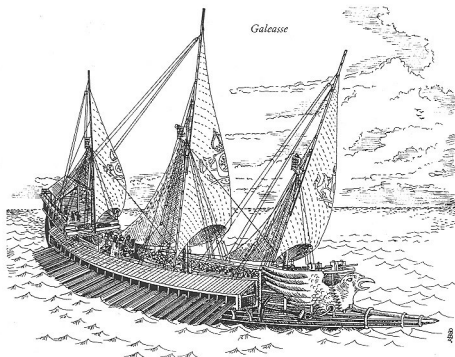
Struktur: 14, Härte 1
Preis: 6.000 D (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]
mit raumem Wind: 10 Meilen/Stunde [4]
am Wind: 1 Meile/Stunde [1]
gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde [3]
gerudert (Rammen): 19 Meilen/Stunde [6]
Bewaffnung: 1 Rotze voraus



Galeere

DIE DROMONE

Die Dromone, eine alfanische Weiterentwicklung der Bireme und Tirreme, stellt neben der Galeasse wahrscheinlich den Höhe- und Schlusspunkt der Entwicklung im Ruderkriegsschiffbau dar. Es handelt sich um ein langgestrecktes Schiff mit je zwei versetzten Riemenreihen pro Seite und zwei havenisch getakelten Hilfsmasten. Insgesamt verfügt eine Dromone meist über 50 Riemen pro Seite, die jeweils von einem Rojer bedient werden. Das Schiff hat ein durchlaufendes Deck und die Ruderreihen sind so angeordnet, dass jeweils die Hälfte der Ruderbänke unter und auf dem Deck liegt. Die Oberseite des häufig mit Metallplatten verstärkten Rammsporns liegt teilweise so weit über der Wasserlinie, dass er bei flachbordigen Gegnern zusätzlich als Enterbrücke dienen kann. Die Dromone verfügt in der Schiffsmitte und am Heck über je eine Kampfplattform bzw. einen



DIE GALEASSE

Die Galeasse wurde von zyklonischen Schiffsbauern als Weiterentwicklung der Trireme entworfen. Dieser Schiffstyp wird vornehmlich in den Werften von Ieremon, Rethis und Perricum gebaut. Insbesondere die Galeassen aus Perricum werden auf Grund ihrer Kampfkraft von allen Gegnern gefürchtet. Die Galeasse ist sowohl ein Ruderschiff als auch ein Segelschiff und wird als reines Kriegsschiff eingesetzt. Im Gegensatz zu älteren Galacern verfügt sie über deutlich höhere Aufbauten, so dass sie wesentlich kampftüchtiger und deutlich seetauglicher ist. Allerdings steigt mit der Höhe der Aufbauten die Gefahr, dass das Schiff bei starkem Segang kentert. Die hohen Bordwände schützen die Mannschaft sowohl vor Geschossen als auch vor Enterern. Die Galeasse führt, im Gegensatz zu den meisten Ruderkriegsschiffen, Geschütze am Heck, am Bug, auf Türmen und manchmal an den Breitseiten. Die hohe Anzahl an Bewaffneten birgt für jedes feindliche Schiff ein großes Risiko, ge-

Kampfturm, der von Bogenschützen und Schiffsgeschützen samt Bedienungsmannschaft besetzt wird. Alanfanische Dromonen sind allesamt mit Mengbiller Feuer ausgerüstet.

Die Boronsichel

Die *Boronsichel* zählt zu den modernsten alanfanischen Dromonen und bildet mit ihren Schwesterschiffen den Kern der Schwarzen Armada. Das Schiff steht unter dem Kommando der jungen Kapitänin *Avesandra Karinor*, die ihr erstes Kommando effektiv nutzen will, sowohl ihre Karriere in der Schwarzen Armada zu fördern als auch ihr Ansehen in der Familie Karinor zu steigern. Die mangelnde Unterstützung ihrer Familie versucht sie durch semännisches Können, Eifer und Engagement wettzumachen. Aus diesem Grund herrscht auf der Dromone ein eiserner Drill, der die zusammengewürfelten Männer und Frauen zu einer Mannschaft geformt hat. Bei gelungenen Manövern gibt es selbst für die Rudersklaven eine Extraration Wasser und Brot; im Falle des Versagens drohen drastische Bestrafungen. Mit der Drachenzunge am Bug und ihrer enormen Wendigkeit kann die Dromone insbesondere in Küstengewässern auch größeren Kriegsschiffen gefährlich werden.

Die *Boronsichel* patrouilliert meist zwischen Port Corrad und Charpyso. Zu ihren Aufgaben gehören die Jagd nach Piraten, Korsaren und horasischen und trahelischen Freibeutern sowie das Aufbringen von Schmugglern. Handelsschiffe, die den Weg der Dromone kreuzen, dürfen erst nach einer gründlichen Durchsuchung den Weg in die Bucht von Al'Anfa fortsetzen.

Takelage: II (H1, H1) [70]

Riemen: 2 x 40 [80]

Breite: 5,5 Schritt

Tiefgang: 1,5 Schritt

Besatzung: 28 M + 80 R + 30 G + 30 S [MSG: Q 15, R 11]

Beweglichkeit: hoch [5] **Struktur:** 15, Härte 1

Preis: 7.500 D (+ Bewaffnung)

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 3 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Marsch): 10 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Rammern): 24 Meilen/Stunde [8]

Bewaffnung: 1 mittlere Rotze voraus, 2 leichte Aale und 2 leichte Rotzen (1 pro Kampfplattform [2]), 4 Hornissen, 1 Drachenzunge

Länge: 32,0 Schritt

Schiffsraum: 88 Quader [44]

Frachtraum: 30 Quader

Struktur: 15, Härte 1

Die Seeadler von Beilunk

Die *Seeadler* ist das bekannteste Schiff des Mittelreichs und eine der ersten Galeassen. Gleich drei Havena-Segel mit dem kaiserlichen Wappen entlasten die Rojer und machen das Schiff zu einem schnellen Segler. Zudem ist sie eine der wenigen Galeassen der Flotte, die von freien – und als Elite geltenden – Rojern bemant wird.

Ursprünglich wurde die *Seeadler* für die Invasion auf Maraskan gebaut. Der Bug wurde in Form eines goldenen Adlers mit drohendem Schnabel gestaltet, dessen ausgebreitete Flügel zugleich die Flanken der Vordertrutz bilden. Die Hauptgefahr geht von dem kupferbeschlagenen Rammsporn, den zwei mächtigen, mit Bronzeplatten gepanzerten Türmen sowie den leichteren und schweren Geschützen aus. Sollte der steinerne Schiffsrumpf selbst Opfer eines Rammstoßes werden, besitzt die Galeace sogar Korkbojen zur Rettung der Mannschaft.

Im Kampf von Tuzak kam der Rammsporn nicht zum Einsatz: Die *Seeadler* brachte nur einige fliehende Thalukken auf. Die Unfähigkeit der mittelreichlichen Perlenmeerflotte, der Dunklen Bedrohung durch die Horden Borbarads zu begegnen, nahm der Admiral zum Anlass, mit seinen Getreuen die *Seeadler* im Jahr 1021 BF im Hafen von Perricum zu kapern und mit ihr auf eigene Faust Seekrieg gegen die Dämonenhorden zu führen. Von der Admiralität der Fahnenflucht bezichtigt, wirbt Admiral Sanin im Bornland und Tobrien Freiwillige an, um erfolgreich gegen die verbliebenen Heptarchen zu kämpfen. Weitere Informationen über die *Seeadler* sind im Abenteuer Blutige See zu finden.

Takelage: III (H1, H1, H1) [105]

Riemen: 6 x 24 [144]

Breite: 6,3 Schritt

Länge: 43,8 Schritt

Schiffsraum: 156 Quader [78]



Tiefgang: 1,7 Schritt
Besatzung: 30 M + 144 R + 45 G + 50 S [MSG: Q 17, R: Q 16]
Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16, Härte 1
Preis: ca. 20.000 D (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]
mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]
am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]
gerudert (Rammen): 20 Meilen/Stunde [7]
Bewaffnung: 2 leichte Rotzen voraus, 1 Bock voraus (Vorderdeck), 1 Harpun-Aal (Hauptdeck), 4 mittelschwere Rotzen (1 pro Turmseite), 4 Hornissen (Turm)

Die Seekönig Mermydion

Die Galeasse *Seekönig Mermydion* ist seit vielen Jahren das Flaggschiff der zyklopäischen Flotte, zugleich dient es als Führungsschiff der III. Horasischen Flotte unter Admiral *Praiokeles Aleistos*. Das Schiff wurde von der horasischen Admiralität als angemessene Antwort auf die mittelreichischen Galeassen aus Pericum betrachtet. Heimathafen des Schiffes ist Rethis auf Hylaios. Kapitän *Kykeon ASphareios dyll Tyrahos*, ein erfahrener Kommandant und berühmter Haudogen, hat schon viele Admiräle kommen und gehen sehen. Sehr zum Verdruss des Kapitäns liegt die Galeasse oft zu Repräsentationszwecken des Flottenbefehlshabers im Hafen von Rethis, und nur selten bekommen Mannschaft und Offiziere die Gelegenheit, Freibeuter, Piraten und Thorwaler zu jagen, die sich zu den Zyklopeninseln verirren. Eine vergoldete Nymphe zieht als Galfionsfigur den Bug der *Seekönig Mermydion*; die Heckgalerie wurde mit aufwändigen Verzierungen versehen. Die Größe der Galeasse führt dazu, dass das Schiff unter Segeln schwer beherrschbar ist. Die Ruder werden auf Grund der schieren Masse und Trägheit des Schiffes nur im Gefecht oder bei Flaute eingesetzt. Die drei Havena-Segel werden dem zyklopäischen Wappen entsprechend jeweils von einem großen farbigen, strahlenden Auge geziert. Die Anzahl an benötigten Ruderern und Matrosen führt dazu, dass das Schiff chronisch unterbesetzt ist. Auf Grund der umfassenden Bewaffnung muss die Galeasse kein anderes aventurisches Schiff fürchten.

Takelage: III (H1, H1, H1) [105]
Riemen: 6x32 [192] **Länge:** 48,8 Schritt
Breite: 7,5 Schritt **Schiffsraum:** 305 Quader [154]
Tiefgang: 2,5 Schritt **Frachtraum:** 102 Quader
Besatzung: 40 M + 200 R + 120 G + 50 S [MSG: Q 16, R: Q 14]
Beweglichkeit: mittel [4] **Struktur:** 17, Härte 1
Preis: ca. 50.000 D (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]
mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]
am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]
gerudert (Rammen): 20 Meilen/Stunde [7]
Bewaffnung: 2 schwere Rotzen voraus, 1 Harpun-Aal voraus, 2 schwere Rotzen achteraus, 4 Böcke (je 2 querab), 2 überschwere Rotzen (dreubar, 1 pro Kampfturm), 16 Hornissen (je 8 pro Kampfturm)

DER HOLK

Der Holken, auch Holk oder Hulk genannt, ist die bornische Weiterentwicklung der Kogge. Von ihr unterscheidet er sich in erster Linie durch den größeren Laderaum und die geschlossener wirkenden Linien. Holken werden relativ breit und flachbögig gebaut, verfügen allerdings nur über einen flachen Balkenkiel. Sie werden fast ausschließlich in Neersand, Festum und Riva auf Kiel gelegt und dienen in erster Linie dem Fernhandel. Der Rumpf eines Holken ist sowohl länger als auch breiter als der einer Kogge, im Allgemeinen aber nicht so hoch gebaut. Die Vorder- und Achtertrutz sind besser in die Schiffslinien integriert

und sehr flach gehalten. Ein Holken besitzt ein durchgehendes Deck mehr als die Kogge, das häufig dazu genutzt wird, Rotzen und Aale aufzustellen, da diese Schiffe oftmals Geleitzüge nach Süden übernehmen. Holken sind fast immer Dreimaster, wobei sie am Hauptmast mitunter noch ein Marssegel und am Bugspriet ein Sprietsegel führen.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass der Holken das bornländische Gegenstück zur Karracke darstellt, sowohl was das Transportvermögen als auch was die Aufgabenverteilung angeht. Als eigenständige Entwicklung ist er jedoch beweglicher und den rauen Bedingungen der nordischen Meere besser gewachsen.

Die Milzenis

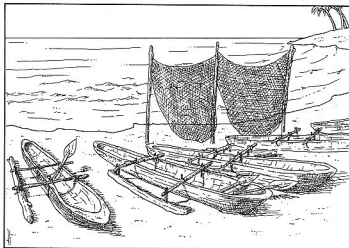
Benannt nach dem Riesen, der den großen Bornwald sein Zuhause nennt, ist die *Milzenis* das größte Schiff seiner Art: ein schwerbewaffneter Holken, der auf Grund seiner Bewaffnung auch ohne Begleitschiffe eingesetzt wird. Auf der *Milzenis* werden wertvolle Waren nach Port Stoerrebrandt oder um das Kap Brabak herum befördert. Nur wenige Piraten wagen einen Überfall auf den Holken.

Diese Aufgabe erfüllt die *Milzenis* seit mehr als 25 Jahren tadellos, wenn auch mittlerweile unter seiner vierten Kapitänin *Heleja von Firunen*. Ihre Vorgänger sind beim Kampf gegen thalussische Piraten, alfanfische Bieren und mendenische Seeräuber gefallen, wobei jeder Angriff durch die überlegene Feuerkraft des Holken schlussendlich abgewehrt werden konnte. Kein Wunder also, dass der Name des Schiffes im Bornland als Synonym für die Freiheit des Seehandels gilt. Nach der Schlacht in der Tränenbucht (Erfeld 1009 BF), wurde der Holk gründlich überholt und dient nun als Flaggschiff für bornische Kanvois.

Takelage: III (R1, R2, H1) [155] **Länge:** 38,5 Schritt
Breite: 14,0 Schritt **Schiffsraum:** 808 Quader [404]
Tiefgang: 4,5 Schritt **Frachtraum:** 520 Quader
Besatzung: 118 M + 77 G [Q 15]
Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15, Härte 1
Preis: ca. 52.000 D (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]
mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]
am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: 4 schwere (2 pro Breitseite), 4 mittelschwere Rotzen (2 pro Breitseite), 6 leichte Aale (3 voraus, 3 achteraus), 6 Hornissen

DAS KANU

Das Kanu (mohisch: Insel von Hand) wird von zahlreichen Waldmenschenstämmen zur Fischerei und zum Erreichen benachbarter Strände verwendet. Es ist häufig aus einem ausgehöhlten Stamm gefertigt, dessen Enden angespitzt werden (ein 'Einbaum'; bisweilen aus dem leichten, kaum brennbaren Tiik-Tok-Holz der Nebelwälder). Die Länge der Kanus ist nur durch die Höhe der vorhandenen





Bäume beschränkt. Es gibt Kriegskanus, die mehr als 50 Ruderern (die gleichzeitig auch Krieger sind) Platz bieten und teilweise Plattformen für Häuptlinge, Trommler und Bläser bieten. Gerudert werden die Kanus mit einseitigen Handpaddeln, selten findet sich einmal eine einfache Hilfsbesegelung. Zur Stabilisierung verfügen Kanus meist über ein bis zwei Ausleger. Auslegerkanus können über erstaunliche Reichweiten verfügen – wenn sie genügend Wasservorräte mitführen.

DAS KAJAK UND DAS UMJAK

Das Kajak ist ein Wasserfahrzeug, das von den Nivesen für die Fluss- und Küstenschiffahrt genutzt wird. Es besteht aus einem flexiblen Gerüst aus Holz – meist Treibholz – oder Fischbein, das mit wasserdichten Fellen bespannt wird. Diese Hülle wird mit Lederriemen so vernäht, dass nur eine Öffnung verbleibt, die gerade Platz für den Oberkörper des Bootsführers bietet. Auch diese Öffnung kann mit Schnüren nahezu wasserdicht verschlossen werden, was dem Bootsführer Manöver wie eine komplette Rolle ermöglicht, ohne das Boot zu gefährden. Das mit einem Doppelpaddel angetriebene und erstaunlich seetüchtige Kajak wird zur Robbenjagd und zum Fischfang eingesetzt. Die erjagte Beute wird außen am Boot festgezurr. Sobald die Sippe im Herbst ihr Sommerquartier verlässt, werden die Boote abgespannt, so dass nur die blanken Gerippe zurückbleiben. Sesshafte Nivesensippen am Golf von Riva und Ifrims Ozean nutzen neben dem Kajak noch das Umjak. Ein Umjak besteht ebenfalls aus einem Bootsgerippe, das aus Treibholz oder Walknochen gefertigt und anschließend mit Leder oder Fellen bespannt wird. Im Gegensatz zum Kajak ist das Umjak relativ breit und nicht geschlossen. Ein solches Boot, das bis zu acht Personen fassen kann, wird von den Nivesen für die Robben- und Waljagd, mitunter auch als reines Transportboot genutzt. Einige dieser Boote verfügen zusätzlich über einen kleinen Mast mit einem viereckigen Segel aus Tierfellen.

DIE KARAVELLE

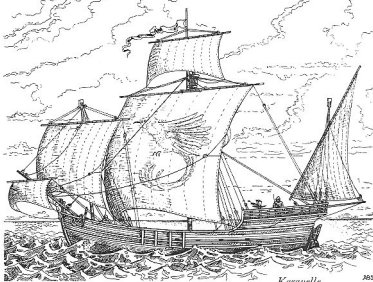
Die Karavelle stellt eine der jüngeren Schiffsentwicklungen Aventuriens dar und ist eng mit der Erfindung des Havens-Segels verbunden. Sie ist gezielt für Fahrten auf hoher See, insbesondere für den Güldenlandhandel entworfen worden und verbindet den Vorteil des Dreieckssegels, das das Kreuzen gegen den Wind ermöglicht, mit dem Heckruder und dem senkrechten Achtersteven, der sich im Norden bei der Kogge bewährt hat.

Ihren Namen erhält die Karavelle auf Grund ihrer Rumpfausführung in Krawelbauweise. Die Nähte zwischen den Planken werden kalafatert, so dass die Karavelle auch im Seegang nur wenig Wasser aufnimmt. Mit der gedrungnen Form, dem hochgezogenen Bug und dem gerundeten Heck können der Karavelle selbst mächtige Wogen wenig schaden. Sie ist so konstruiert, dass sie über die Wellen des Ozeans reitet und sie nicht zerschneidet.

Die ersten Karavellen führten an ihren beiden Masten havenische Segel und erreichten ein hohes Maß an Wendigkeit und Seetüchtigkeit, so dass sie sowohl für Entdeckungseisen als auch für den Fernhandel eingesetzt wurden. Um mehr Proviant und Fracht für längere Reisen aufnehmen zu können, wurden die Schiffspläne vergrößert und zusätzliche Deckaufbauten achtern hinzugefügt.

Das havenische Segel erlaubt zahlreiche Kurse zum Wind und ermöglicht selbst dann Fahrt aufzunehmen, wenn sie am Wind segeln. Um die Kraft der Winde auszunutzen und höhere Segelgeschwindigkeiten zu erreichen, wird der Großmast seit etwa einem Jahrhundert zusätzlich mit einem großflächigen Rahsegel getakelt. Diese so genannte Mischtakelung ist heute bei modernen Schiffen weit verbreitet.

Schließlich hat sich auch das Steuerrad durchgesetzt, mit dem das Heckruder mit wenigen Mannstärken deutlich leichter bewegt werden kann.



Karavelle

Um die Karavelle den unterschiedlichen Anforderungen anzupassen, haben die aventurischen Schiffsbauer verschiedenste Varianten erdacht: Da ist zum einen die **Hylaler Karavelle**, der ursprüngliche wendige Zweimaster mit Havena-Takelung, zum anderen der **Grangorer Hai**, dessen zwei markante 'Dreiecksflossen' (deutlich vergrößerte havenische Segel) auf kurzen Strecken enorme Geschwindigkeiten ermöglichen, und der **Neetha-Zweimaster**, der als erster einen rahgetakelten Mast führte. Die **Pailische Karavelle** war die erste Dreimaster-Karavelle, die zwar über eine relativ geringe Länge verfügt, aber auf Grund ihrer hohen Geschwindigkeit und Reichweite ermöglicht, das Güldenland zu erreichen. Die **Perlenmeer-Karavelle** verfügt wie die Pailische über drei Masten mit je einem Havena-Segel. Die Verlängerung des Schiffsrumpfs und zusätzliche Heckaufbauten erhöhen das Frachtvolumen deutlich. Sie wird in zahlreichen Häfen an der nördlichen Ostküste Aventuriens auf Kiel gelegt. Insbesondere die Häfen von Perricum, Mendena und Festum sind für ihre seetüchtigen Karavellen bekannt. Die **Schnellsiegler-Karavelle** aus der Werft Belhankas wird mit drei Masten ausgelegt, wobei der Fockmast Rahsegel trägt, Groß- und Besanmast jeweils Havena-Segel. In der Werft von Dröl wurde vor wenigen Jahren die **Dröler Karavelle** entwickelt, die vier Masten zählt. Der Fockmast wird mit einem Rah- und einem Marssegel ausgestattet, die restlichen Masten sind havenisch getakelt. Diese große Karavelle wird vornehmlich für den bewaffneten Begleitschutz von langsamen, ungeschützten Handelsschiffen eingesetzt. Im Süden Aventuriens werden mitunter einmastige Karavellen gebaut, die nur ein Minimum an Besatzung und wenig Baumaterial benötigen. Im Süden Aventuriens werden die großen Karavellen auch als Nao bezeichnet.

Die Willem Kuythoff

Die Grangorer waren schon immer dafür bekannt, dass viele ihrer Familien mit dem Seehandel verbunden sind und die Traditionen der Seefahrt seit vielen Jahrhunderten pflegen. Die Familie **Kuythoff** gehört seit vielen Generationen zu den bekanntesten Grangorer Kaufmannsfamilien. Auch heute noch verfügen die Kuythoffs über etwa ein Dutzend Schiffe, die meisten davon sind **Grangorer Haie**. Diese erledigen einen Großteil des Handels mit den Städten Havena, Thorwal und Riva.

Die **Willem Kuythoff**, benannt nach einem Stadtmeister Grangors, wird oft als 'Rohal der Grangorer Schiffe' bezeichnet: ein Sinnbild von Alter und Weisheit. Die kleine, aber sehr schnelle Karavelle mit den zwei havenisch getakelten Masten ist seit fast 70 Jahren unterwegs. Die Rumpfböhlen aus Bosporanienholz wurden seit dem Bau des Schiffes mehrfach ausgewechselt.

Auf dem höher liegenden Achterdeck befindet sich die Kajüte von Kapitän **Hanno Kuythoff-Rothstrand**. Die Mannschaft schläft angesichts der beengten Platzverhältnisse, falls es die Wetterlage zulässt, auf Deck.



Auf dem Vorderdeck sind das Beiboot und sechs Riemen verstaut, mit denen bei Windstille und im Hafen gerudert werden kann. Der Rest des freien Platzes ist stets mit Salz, gepökeltem Fisch, Kusliker Leinen, Garethre Samt, Weizen und Wein bis zum Bersten gefüllt. Im Laderaum wird nur ein schmaler Gang für den Schiffszimmermann und den Smutze freigelassen.

Takelage: II (H1, H1, S1) [90] **Länge:** 20,4 Schritt
Breite: 6,3 Schritt **Schiffsraum:** 141 Quader [71]
Tiefgang: 3,3 Schritt **Frachtraum:** 96 Quader
Besatzung: 25 M [Q 13]
Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16, Härte 1
Preis: ca. 8.000 D (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde
mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde
am Wind: 5 Meilen/Stunde
Bewaffnung: 1 leichte Rotze, beweglich (mittschiffs), 1 Hornisse

Die Colga na Naomh

Die junge *Lida Engstrand* erbt im Jahre 998 BF überraschend eines der größten Handelsimperien an der Westküste. Sie braucht einige Jahre, um wie ihr Großvater ein Schiff für die Fahrt ins Güldenland auszurüsten und loszuschicken. Zu diesem Zweck bestellte sie in Belhanka einen großen Schnellsegler mit Masten, deren Höhe eine Durchfahrt unterhalb der Prinzessin-Emer-Brücke in Havena ermöglichte.

1003 BF lief das Schiff vom Stapel und wurde mit einer kleinen Mannschaft nach Havena überführt, wo die Karavelle ihre endgültige Takelung erhielt. Das Schiff erhielt den Namen *Colga na Naomh*. Die Segel wurden in albernem Blau-Weiß gehalten und zudem, einem Brauch der Güldenlandsegler entsprechend, mit dem Paradiesvogel des Aves bestickt. Die Galfionsfigur zeigte einen Recken mit stolzgeschwellter Brust, der steineichene Rumpf wurde mit farbigem Werg abgedichtet.

Als die Karavelle am 3. Ingerim 1003 BF mit geblähten Segeln auslief, gleich sie tatsächlich einem stolzen Vogel aus den Regenwäldern Südvateriens. Dann hörte man lange Zeit nichts mehr von ihr. Im Frühsommer 1008 BF näherte sich die Frist ihrem Ende, nach dem die *Colga* aus dem albernischen Schiffsregister gestrichen und die 55 Personen der Besatzung für tot erklärt werden sollten. Gerade noch rechtzeitig erreichte eine Nachricht Havena, dass die Karavelle in Brabak gestrandet sei.

Die Berichte der Überlebenden wurden von der fürstlichen Verwaltung unter Verschluss genommen, um die Bevölkerung ob der obskuren Erzählungen nicht zu verunsichern. (191 C).

Die Karavelle liegt seit Jahren im Hafen von Havena, um erneut als Expeditionsschiff ins Güldenland oder andernorts zu dienen, doch findet sich keine Mannschaft, da die abergläubischen Seeculte fürchten, dass das Schiff seiner Besatzung Unglück bringt. Aber vielleicht finden sich – gegen eine entsprechend hohe Gewinnbeteiligung – einige Abenteurer, die behilflich sind, eine Besatzung zu sammeln und abermals in die Ferne zu fahren.

Takelage: III (R1, R2, H1, S1) [165] **Länge:** 24,6 Schritt
Breite: 6,6 Schritt **Schiffsraum:** 205 Quader [102]
Tiefgang: 3,7 Schritt **Frachtraum:** 135 Quader
Besatzung: 50 M + 5 G [Q 12]
Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15, Härte 1
Preis: ca. 14.000 D (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]
mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [4]
am Wind: 5 Meilen/Stunde 8 [2]
Bewaffnung: 2 Hornissen

Die Redonda

Bisher wurden auf der Dröler Schiffswerft nur wenige der neuen Viermast-Karavelen gebaut und die *Redonda* ist eine von ihnen. Um-

gehend nach ihrer Fertigstellung wurde sie von der Horaskaiserlichen Flotte in Dienst gestellt. Die *Redonda* ist speziell für den Einsatz fernab ihres Heimathafens ausgerüstet, um möglichst unabhängig agieren zu können. Nach der Ausrüstung bekam Kapitänin *Genevieve Simardis* den Befehl zum Auslaufen, Kurs Südmeer. Zu den Aufgaben von Schiff und Mannschaft gehört der Schutz horasischer Handelsschiffe und des horasischen Kolonialbesitzes. Ferner versteht sich die junge Kommandantin darauf, Piraten aufzuspüren, zu jagen und zur Strecke zu bringen. Nachdem ihr Vater, Kapitän eines unbewaffneten Handelsschiffes, von Seeräubern brutal getötet wurde, kennt sie für Piraten kein Pardon. Erkennungsmerkmal des Schiffes sind die farbenfrohen Abbildungen Dröler Rosen auf den beiden Rahseglern.

Takelage: IV (R2, H1, H1, H1, S1) [195] **Länge:** 30,0 Schritt
Breite: 7,0 Schritt **Schiffsraum:** 245 Quader [124]
Tiefgang: 3,5 Schritt **Frachtraum:** 164 Quader
Besatzung: 70 M + 46 G + 20 S [Q 17]
Beweglichkeit: mittel [4] **Struktur:** 16, Härte 1
Preis: ca. 17.000 D (+ Bewaffnung)

Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]
mit raumem Wind: 17 Meilen/Stunde [5]
am Wind: 5 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: 1 mittelschwerer Aal voraus, 1 leichte Rotze achteraus, 6 mittelschwere Rotzen (3 pro Breitseite), 4 Hornissen

Die KARRACKE

Die Karracke gehört zu den bedeutendsten Segelschiffstypen auf den Meeren Deres. Sie wurde von den Kusliker Schiffsbaumeistern als Handelsfahrzeug und Kriegsschiff entwickelt und gilt auf Grund ihrer großen Tragfähigkeit als das ideale Transportschiff für Fracht, Passagiere und Soldaten. Ursprünglich wurden die Karracken als Dreimaster mit je einem Rahseglern an Fock- und Großmast und einem havensischen Segel am Besanmast, das hauptsächlich als Steuerseglern dient, konzipiert. Neuere Karracken tragen zusätzlich einen Bonaventura-Mast mit Havena-Segel. Außerdem führen sie an Fock- und Großmast je ein Marsseglern, selten einmal auch ein Segel am Bugspriet.

Vom Typ her sind Karracken schwer gebaut mit einem kastellartigen Aufbau im Vorschiff und einem relativ langen Heckaufbau. Dieser beginnt oft schon in Höhe des Großmastes und schließt in einer Galerie über dem geraden Achtersteven ab. Karracken werden mit Krawelbepankung ausgestattet und sind im Vergleich zu Karavellen länger, breiter und deutlich schwerer. Meist ist dieser Schiffstyp zweieinhalb Mal so lang wie breit. Der Hauptspant ist stark einwärts gekrümmt, was einer Karracke ein schmales Deck, aber einen gewaltigen Laderaum verschafft. Karracken werden in den Werften von Kuslik, Zorgan und Havena auf Kiel gelegt; ihr Gegenstück auf den nördlicheren Meeren ist der Holken. Die schwere Bewaffnung, die aus vielen unterschiedlichen Geschützen besteht, wird meist in den Trutzen aufgestellt, die sich wie einzelne Festungen gegen Enterer verteidigen lassen. Üblich ist der Einsatz von Enternetzen, die vor einem Gefecht gespannt werden, um es feindlichen Enterern zu erschweren, an Deck zu gelangen.

Die Fürchtenicht

Dieses schwimmende Monstrum wurde 956 BF in Grangor auf Kiel gelegt und galt als das größte und bestbewaffnete neuzeitliche Kriegsschiff, das je die Meere um Aventurien befuhr. Sie wurde jedoch inzwischen von der Entwicklung überholt, denn sie ist den Bedingungen moderner Seegefechte nicht mehr gewachsen, in denen sie leicht ausmanöviert und aus sicherer Entfernung in Stücke geschossen würde. Zudem braucht man eine enorme Anzahl Matrosen, um das Riesenschiff zu bemannen. Die einzige Seeschlacht, in der sich die *Fürchtenicht* bewähren konnte, fand im Jahre 1000 BF südlich von Maraskan statt, als sie von einem Flottenbesuch in Festum zurückkehrte und sechs angreifende Thalukken binnen einer halben Stunde mit Mann und Maus auf dem Grund des Perlenmeeres schickte.

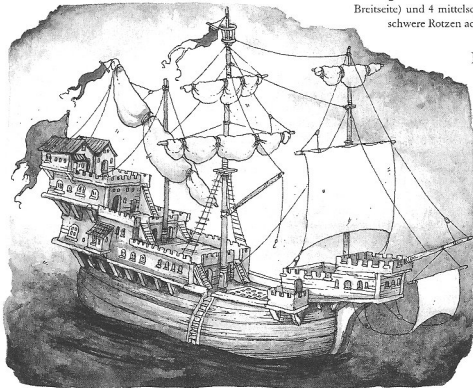


Die Ausmusterung 1012 BF war eine Schmach für das stolze Schiff, dessen Trutzen sich mehr als zehn Schritt über das Wasser erheben und das vor dem Umbau vor Geschützen nur so strotzte. Einst war die *Fürchtenichts* das Flaggschiff der Kriegsflotte des Lieblichen Feldes und trug den Admiralsstand von Admiral Gilmon Quendt. Heute dient sie als schwimmendes Gefängnis und transportiert von Grangor aus Gefangene für Arbeitsdienste in die Kolonien und in das Grongefängnis auf der Südmeer-Insel Anterroa. Eng gepercht machen die Sträflinge ihre – meist letzte – Reise im muffigen und stinkenden Rumpf des Schiffes, bevor sie in der Ferne von Bord gelassen werden. Die *Fürchtenichts* ist auf ihren Fahrten meistens unterbesetzt, da kein Matrose und Soldat freiwillig auf dem entehrten Schiff seinen Dienst verrichten mag.

no Linari kommandiert und ist Teil der horasischen Heimatflotte. Sie wird insbesondere zur Abwehr von thoralwischen Piraten eingesetzt und verfügt daher über einen Bordmagier aus Bethana.

Takelage: IV (R2, R2, H1, H1) [210] **Länge:** 34,5 Schritt
Breite: 12,5 Schritt **Schiffsraum:** 755 Quader [378]
Tiefgang: 5,25 Schritt **Frachtraum:** 504 Quader
Besatzung: 124 M + 102 G + 60 S [Q 14]
Beweglichkeit: mittel [2] **Struktur:** 17, Härte 1
Preis: ca. 50.000 D (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]
mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde [3]
am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 schwere Rotzen voraus, 8 mittelschwere Rotzen (4 pro Breitseite) und 4 mittelschwere Aale (2 pro Breitseite), 2 mittelschwere Rotzen achteraus, 10 Hornissen



Karracke

Takelage: IV (R2, R2, R2, H1) [245] **Länge:** 39,4 Schritt
Breite: 14,3 Schritt **Schiffsraum:** 1070 Quader [535]
Tiefgang: 5,7 Schritt **Frachtraum:** 630 Quader
Besatzung: 120 M + 60 G + 40 S [Q 12]
Beweglichkeit: mittel [2] **Struktur:** 14, Härte 1
Preis: ca. 65.000 D (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]
mit raumem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]
am Wind: 1 Meile/Stunde [1]

Bewaffnung: 2 schwere Rotzen (1 pro Breitseite auf der Trutz), 4 leichte Aale (2 pro Breitseite auf der Trutz), 2 leichte Aale voraus, 2 leichte Aale achteraus, 12 Hornissen

Die Wappen von Kuslik

Nachdem die *Fürchtenichts*, das Symbol horasischer Seeherrschaft, ausgemustert wurde und nun als Gefängnisschiff Dienst tut, riefen insbesondere die Kusliker Schiffsbauer auf, neue Karracken zu bauen. Als erste neue Karracke lief die *Wappen von Kuslik* vom Stapel. Das Anliegen der Kuliker Schiffsbauern war es, ein Schiff zu entwickeln, die über bessere Segel Eigenschaften und Manövrierbarkeit verfügen sollte. Zu diesem Zweck wurde viel Wert auf Ausgewogenheit bei der Rumpfform und Aufbautenauslegung gelegt. Die Erfahrungen beim Bau von Schivonen und Schivonellas flossen in die Konstruktion ein. Die *Wappen von Kuslik* wird von dem erfahrenen Kusliker Kapitän Gracia-

DER KATAMARAN

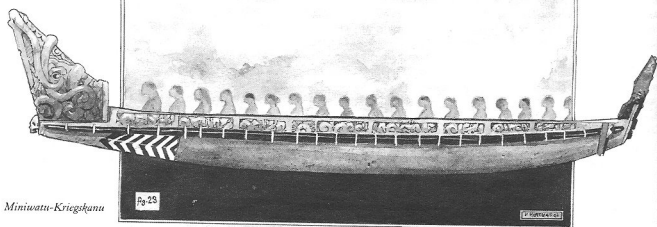
Der Katamaran (mohisch: Hand-macht-ewigen-Boden) ist eine Weiterentwicklung des Auslegerkanus. Für die Verhältnisse des Perlen- und Südmeeres verfügt der Katamaran dank seiner zusätzlichen Stabilisierung über eine ausgezeichnete Hochseetüchtigkeit bei gleichzeitig minimalem Tiefgang (was in den Gewässern der Waldinseln mit ihren Riffen und flachen Lagunen ein entscheidender Vorteil ist). Eine Brücke, die über die zwei Rümpfe gespannt wird, sorgt für zusätzlichen Raum für Proviant und Fracht, und unter ihr können größere gefangene Fische befestigt werden. Wie die Kanus können die Katamarane bei widrigen Winden gerudert werden. Viele verfügen über einen Mast, an dem ein Havena- oder Drachensegel befestigt wird, große Katamarane mitunter über zwei Masten. Der Ak-

tionsradius eines Katamarans beträgt mehr als hundert Meilen, bevor die mitgeführten Vorräte knapp werden. Bevorzugtes Baumaterial ist das Tük-Tök-Holz von den Waldinseln.

DIE KNORRE

Die Knorre ist ein thoralwisches Handelsschiff, das typisch für die Küstenbewohner zwischen Ingval und Gjalska ist und in jedem größeren Hafen der thoralwischen Küste auf Kiel gelegt werden kann. Sie verfügt über einen Mast mit Rahsegel, das oft bunt gestreift und mit Lederbändern verstärkt ist. Das Schiff ist hochseetüchtig; die bis zu sechs Riemenpaare werden in Häfen, Fjorden und auf Flüssen zur Fortbewegung genutzt. Auf Grund ihrer Breite, die bis zu sechs Schritt betragen kann, ist die Knorre nicht so wendig wie eine Otta, dafür benötigt sie aber eine erheblich geringere Besatzungsstärke. Zur Steuerung verfügt sie über ein Seitenruder.

Die größten Knorren sind etwas über zwanzig Schritt lang und sechs Schritt breit, somit wesentlich wuchtiger gebaut als eine gewöhnliche Otta. Bei einem Tiefgang von etwa einem Schritt besitzen sie recht hohe Bordwände, an denen Planen für den Schutz der Ladung vor schwerem Seegang und vor heftigem Niederschlag angebracht werden können. Vorder- und Achtersteven sind sehr steil hinaufgezogen. Der Rumpf ist *geklinkert*, d.h. die Planken sind so an den Spanten befestigt, dass sie übereinander lappen. In den obersten Planken sind Aussparungen für Riemen gelassen. Knorren verfügen über ein durchgehendes Deck.



Miniwatt-Kriegskanu

Im Gegensatz zur Otta wird die Knorre ausschließlich für den Handel und den Transport von Waren eingesetzt. Dabei kommt ihr der geringe Tiefgang zugute, so dass sie auch Bodir, Ingval oder Svelt ohne Schwierigkeiten befahren kann. Ferner wird die Knorre zum Fischfang auf hoher See und zum Transport von Passagieren zwischen den Olportsteinen und dem Festland genutzt. An Thorwals Klüften sind diese vielseitigen Schiffe sehr häufig zu sehen. Zusätzliche Beschreibungen finden sich in der Regionalspielhilfe *Unter dem Westwind* auf Seite 113.

Die Nordstern

Die Nordstern gehört der Familie von Iskir Torbenson, die sich auf den Handel zwischen Riva und Salza spezialisiert hat, seit Iskir bei einem Seegefecht, als Soldner auf einem Grangorer Kriegsschiff, seinen linken Unterarm verlor.

Die Knorre hat schon so manchen Sturm mitgemacht, was man vor allem an ihrem mehrfach geflickten Rumpf deutlich erkennen kann. Iskir und seine Frau Arva verstehen sich aber so gut auf die

Führung des Schiffs, dass ihnen bisher selbst in schweren Stürmen noch nichts Ernstes zugestoßen ist.

Die blaugelben Segel der Nordstern sind vor allem auf den Olportsteinen ein gern gesehenes Zeichen, denn sie verheißen den abgelegenen wohnenden Fischerfamilien, Verbannten und Sonderlingen nostrisches Tuch, Phecadiwein und Eisenwaren, vor allem aber Neuigkeiten aus Thorwal und dem Rest der Welt.

Von Mitte Boron bis Mitte Tsa wird die Nordstern in einem Bootschuppen in Prem überholt, damit sie ein weiteres Jahr der rauen See und den widrigen Winden in Iffrins Ozean trotzen kann. Der mittlerweile siebzigjährige Iskir wird die 'Führung des Drachenhalses' wohl bald an seinen Sohn Trolske übergeben, obwohl eigentlich die älteste Tochter Erkenbild die Knorre übernehmen sollte, die sich aber nach ihrem Abenteuerleben als Schiffbauern in Olport niedergelassen hat. Inzwischen verfügt die Familie Torbenson über ein zweites Schiff, einen Vidsandr namens Seendüwe.

Takelage: I (R1) [40]

Riemen: 2 x 2 [4]

Breite: 5,7 Schritt

Tiefgang: 1,1 Schritt

Besatzung: 10 [Q 17]

Beweglichkeit: mittel [3]

Preis: 2.300 D

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Marsch): 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: keine

Länge: 19,6 Schritt

Schiffsraum: 40 Quader [20]

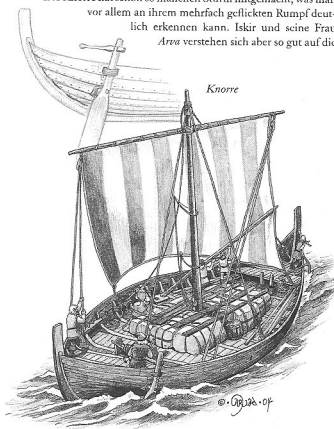
Frachtraum: 30 Quader

Struktur: 15, Härte 1

DIE KOGGE

Es gibt im Norden Aventuriens wohl keinen Hafen, in dem die Kogge als Handelsschiff für den Transport von Waren und Passagieren nicht anzutreffen ist. Von den heutigen Schiffbauern wird vermutet, dass die frühe Kogge eine Abwandlung der thorwalschen Knorre war. Die grundsätzliche Konstruktion ist mindestens seit den Klugen Kaisern (53–333 BF) bekannt, wenn auch im Laufe der Zeit zahlreiche Veränderungen vorgenommen worden sind. Koggen werden unter anderem in Festum, Neersand, Nostria, Salza und Riva, mitunter auch in Havena und Mendena gebaut.

Kennzeichnend sind der voluminöse, hochbordige Rumpf, dessen Längen-Breiten-Verhältnis etwa 3:1 beträgt, der steile Achter- und der stark gekrümmte Vorderstern sowie die hoch aufragenden Trutzen. Selbige sind bei neueren Koggen fest mit dem Rumpf verbunden, während sie bei älteren Schiffen einfach nur aus einer Plattform auf





Fischereiboote, die auch mehrere Tage auf See bleiben, wird der gefangene Fisch mittels Salzlake haltbar gemacht. Im Süden reicht meist die Kraft der Sonne, um den Fisch zu trocknen. Bezeichnungen für kleinere Fischerboote sind Kutter, Huker, Kraier, Barkasse, Gig, Jolle und Pinasse. Etliche dieser kleinen Schiffe werden auch von großen Segelschiffen als Beiboote mitgeführt.

Mehr zum Thema Fischfang findet sich im Quellenband *Zoo-Botanica Aventura* auf Seite 58f.

KUTTER AUS PEETHA

Dieses Schiff aus dem Horasreich kann mehrere Tage auf See verbleiben, wenn der Fang eines Tages nicht ausreichen sollte. Das große Havener Segel wird an einem schräg stehenden Mast geführt, die Besatzung ist durch eine Hütte aus Weidengeflecht vor den Unbilden des Wetters geschützt. Das Schiff besitzt keinen Anker und verfügt über eine Lebensdauer von bis zu zwanzig Götterläufen.

Diese Boote befinden sich, je nach Größe, meist im Besitz einer oder mehrerer Fischerfamilien, und es bedeutet für diese armen Leute eine enorme Investition, sich ein neues Schiff zuzulegen, wenn das alte nicht mehr seetüchtig genug erscheint. Aus diesem Grunde gehen solche Boote auch häufig verloren, da sie gefahren werden, bis die Planen bersten.

Kutter werden in vielen Häfen auch als Zollboote genutzt. Sie verfügen dann zusätzlich über 2 x 6 Riemen und eine Hornisse am Bug.

Takelage: I (H1) [30]	Länge: 8,4 Schritt
Breite: 3,2 Schritt	Schiffsraum: 6,5 Quader [5]
Tiefgang: 0,7 Schritt	Frachtraum: 4,8 Quader
Besatzung: 6 M [Q12]	
Beweglichkeit: sehr hoch [5]	Struktur: 13, Härte 0
Preis: ca. 400–700 D (je nach Alter und Zustand)	
Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]	
mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]	
am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]	
Bewaffnung: keine	

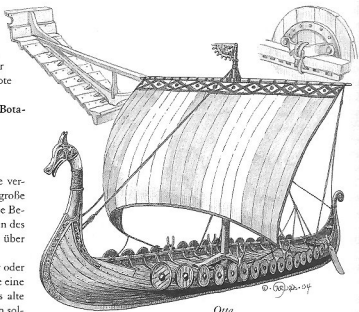
DIE LORCHA

Die Lorcha wird gerne als die kleinere Schwester der Zedrakke bezeichnet und insbesondere im südlichen Perlenmeer eingesetzt. Eine hohe Wendigkeit zeichnet die meist zweimastige Lorcha aus, deren großes Drachenflügelsegel fast dreieckig geschnitten ist. Es ist davon auszugehen, dass dieser traditions- und variantenreiche Schiffstyp auf Maraskan zum ersten Mal gebaut wurde. Die oft buntbemalte Lorcha wird von Kaufahrern ebenso wie von Seeräubern gesegelt und ist daher fast immer bewaffnet.

Eine große Variante wird in Sinoda gebaut. Sie verfügt am Haupt- und Fockmast über zwei lang gezogene Rahsegel, wobei der Fockmast deutlich kleiner und nach vorne geneigt ist. Vorder- und Achtersteven sind hochgezogen. Die Rumpfform ähnelt der bauchigen Form einer Kogge mit sehr geradlinigem Kiel. Das erhöhte Achterdeck geht achtern in das hochgezogene Heck über. Auf weitere Deckaufbauten wird weitgehend verzichtet. Die Lorcha aus Sinoda verfügt über ein stabiles Heckruder. Die Bauzeit einer Lorcha beträgt ungefähr 4 Monate.

Die Asboran

Die *Asboran*, eine große Lorcha aus Sinoda unter Kapitän *Frumojai aus Boran*, gehört zur Flotte des Shikanyad. Sie verbringt nur wenige Liegetage in Häfen, da sie stets damit beschäftigt ist, das Perlenmeer zu besegeln, um das Shikanyad zu versorgen. Auf ihrer üblichen Route Festum–Khunchom–Sinoda verbindet sie die meisten Siedlungen des freien Maraskan, so dass es wenig verwundern, dass Kapitän *Frumojai* und seine Mannschaft neben der Handelsware unzählige mündliche Grüße und Botschaften transportieren. Die kampferprobte Be-



Otta

satzung geht keinem Konflikt aus dem Weg, und so müssen Schiffe, die dem Shikanyad nicht verbunden sind, damit rechnen, geentert zu werden, um ihren Beitrag für die Befreiung Maraskans zu leisten. Schergen aus den Schwarzen Landen dürfen auf keine Gnade hoffen. Begleitet wird die *Asboran* meist von ihrem Schwesterschiff *Königin von Tusak*, denn es bringt nach Meinung der Maraskaner Unheil, die Dualität der Dinge zu ignorieren.

Takelage: II (L1, L1) [100]	Länge: 32,5 Schritt
Breite: 8,5 Schritt	Schiffsraum: 230 Quader [115]
Tiefgang: 2,5 Schritt	Frachtraum: 154 Quader
Besatzung: 64 M + 46 G [Q 17]	
Beweglichkeit: mittel [4]	Struktur: 17, Härte 1
Preis: ca. 14.000 D (+ Bewaffnung)	
Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]	
mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]	
am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]	
Bewaffnung: 1 schwerer Aal voraus, 6 leichte Rotzen (3 pro Breitseite), 2 leichte Aale (1 pro Breitseite), 4 Hornissen	

DIE OTTA – THORWALER LANG- UND DRACHENSCHIFF

Der Ursprung dieses Schiffstyps erklärt sich bereits durch seinen Namen. Das Langschiff ist das typische Schiff der Thorwaler, seien es nun Piraten, Händler, Plünderer oder Hochseefischer. Auf Schiffen dieses Typs kamen die Hjalddinger, die Vorfahren der Thorwaler, vor mehr als 2.500 Jahren über das Meer der Sieben Winde, und seitdem hat sich wenig an der einfachen und dennoch robusten Konstruktion dieser Schiffe geändert. Noch heute werden die schlanken 'Drachen' in fast jedem größeren Küstenort Thorwals gefertigt.

Ein Drachenschiff (thorwalsch: Otta, Drakkar) fällt vor allem durch seine schlanken Linien auf. Bei einer Länge zwischen 20 und 40 Schritt erreicht es nur Breiten von 6 Schritt. Schmale Ottas sind schnell, dafür weniger seetüchtig; allgemein ist die Länge mindestens viermal so groß wie die Breite. Der Tiefgang liegt zwischen 4 Spann und 2 Schritt. Vorder- und Achtersteven sind elegant einwärts geschwungen und meist mit einem Drachenkopf verziert, einem Schmuck, der zum einem Seeungeheuer fernhalten, zum anderen Furcht bei feindlichen Schiffsbesatzungen auslösen soll. Kleine Ottas, die nur ein Schlangennau anstelle des Drachenkopfes haben, werden Skeidhs genannt. Skeidhs verfügen bis maximal 20 Ruderriemen pro Schiffsseite. Drakkar, Ottas mit einem Drachenkopf, verfügen häufig über Platz für 2 x 22 bis 2 x 25 Ruderer.



einer Balkenkonstruktion bestanden. Der Rumpf wird üblicherweise in Klinkerbauweise geplankt.

Koggen sind fast ausschließlich als Einmaster getakelt und führen meist auch nur ein einziges, großes Rahsegel am Mast, dazu selten einmal ein Spritzsegel. In den letzten fünf Jahrhunderten wurde das unhandliche Seitenruder durch das neue Heckruder ersetzt, aber Koggen bleiben weiterhin schwerfällig. Dafür haben sich die Schiffe auch bei rauer See als sehr robust und seetüchtig erwiesen. Für die Führung einer Kogge ist im Verhältnis zur transportierten Warenmenge eine geringe Besatzungsstärke nötig. Der Schiffsraum beträgt selten mehr als 300 Quader.

Nur selten verfügen Koggen über eine nennenswerte Bewaffnung. Die Auswirkungen der Blutigen See und die Entwicklung der Piraterie haben dazu geführt, dass diese Schiffe zum eignen Schutz meist im Verband fahren.

Die Elchreiter

Diese Kogge befindet sich seit vielen Jahren im Besitz ihres Kapitäns, des innovationsfreudigen Freiherrn *Reuben von Balgerick*, der die *Elchreiter* günstig erwarb und nach seinen Vorstellungen umbauen ließ. Ungewöhnlich ist der zweite, havenisch getakelte Mast, der die Segel Eigenschaften des ehemaligen Frachtseglers entscheidend verbesserte, sowie die verstärkte Vorderbrut, auf der ein Harpun-Aal montiert wurde.

Kapitän von Balgerick setzt das in Neersand beheimatete Schiff für die Jagd auf diverse Großfische ein, die er mit der Harpune erlegt und mit zwei Beihooten an Bord holt. Bisweilen fährt die Kogge auch als Flaggschiff einer größeren Fischereiflotte aus, wenn es gilt, im Sommer Wale und Großhaie vor der Insel Rulat zu jagen.

Vom einfahrenen Gewinn muss von Balgerick kleinere Siedlungen im Überwals unterstützen, eine Auflage, die er zusammen mit seinem Schiff erwarb. Wenn auch die *Elchreiter* nicht sonderlich beweglich ist, so hat Kapitän von Balgerick es doch des Öfteren geschafft, an der Küste des Nordostkontinents entlangzufahren und sich so zu einem der wenigen Kenner des nördlichen Perlenmeers zu entwickeln.

Für seine wagemutigen Fahrten gen Osten sucht er immer wieder Abenteuer, die bereit sind, sich für wenig Heuer auf die Risiken einer solchen Expedition einzulassen. Seit der Entstehung der Blutigen See sucht der Kapitän, der seinen Sohn Waldemar zu seinem Nachfolger ausbildet, eine segelbare Ostpassage, um die Blutige See zu umgehen.

Takelage: II (R1, H1) [95] **Länge:** 24,1 Schritt
Breite: 8,1 Schritt **Schiffsraum:** 195 Quader [98]
Tiefgang: 3,0 Schritt **Frachtraum:** 132 Quader
Besatzung: 34 M + 5 G [Q 12]
Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 15, Härte 1
Preis: 11.700 D (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]
mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]
am Wind: 1 Meile/Stunde [1]
Bewaffnung: 1 Harpun-Aal

Die Adler von Salza

Die *Adler* ist die größte Kogge Nostrias. Nach dem Tod König Kasimirs haben mehrere nostrische Kaufleute die Anteilsscheine an dem Handelsschiff erworben. Für eine Kogge ist sie in der Tat recht groß. Sie besitzt Trutzen, die fest mit dem Rumpf verbunden sind, und verfügt über einen Mastkorb.

Unter dem Befehl von Kapitänin *Geruda Jalinger* hat das Schiff, das im Jahr 989 BF in Salza fertig gestellt wurde, schon Fahrten nach Paavi und Festum unternommen. Im Winter 1004 BF wurde sie nördlich von Enqui von treibenden Eismassen eingeschlossen und wäre beinahe zerquetscht worden. Nur der Um-

stand, dass Kapitänin Jalinger einen Teil der Ladung aufs Eis schafften und den Mast demontieren ließ, verdankt die *Adler* ihre Rettung. Die dicken Eisschollen schoben sich unter den Rumpf des erleichterten Schiffs und hoben es an. Die Kogge wurde nur leicht am Rumpf beschädigt. Die Mannschaft marschierte daraufhin zur Küste, benannte mehrere Dachschlitzen und rettete einen Großteil der Ladung. Ende Tsa 1004 BF konnte sogar das Schiff wieder flott gemacht werden und zur Reparatur in den Hafen von Enqui geschleppt werden.

Mit Piraten hatte die *Adler* bisher wenig Ärger, aber zur Sicherheit führt sie stets einige Geschütze mit. Im Jahr 1026 BF übernahm Kapitän *Kasperbald Hugendam* das Kommando über die generalüberholte Kogge und bereist die Häfen von Riva bis Khunchom.

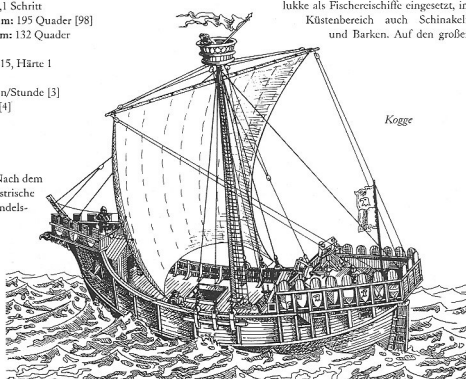
Takelage: I (R1) [80] **Länge:** 29,1 Schritt
Breite: 8,2 Schritt **Schiffsraum:** 254 Quader [128]
Tiefgang: 3,2 Schritt **Frachtraum:** 168 Quader
Besatzung: 30 M + 26 G [Q 15]
Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 16, Härte 1
Preis: ca. 15.000 D (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]
mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]
am Wind: 2 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: 4 leichte Rotzen, 2 leichte Aale

FISCHEREIFAHRZEUGE

Wie bei den Handelsschiffen ist die Vielfalt der unterschiedlichen Fischereifahrzeuge, die den Großteil der aventurischen Flotten ausmachen, immens. Kaum ein Schiff gleicht dem anderen, da jeder örtliche Schiffszimmermann andere Ansichten und Überlieferungen über den korrekten Schiffsbau hat.

Fast allen hochseetüchtigen Fischerbooten (d.h., allen, die sich außer Sichtweite des Landes wagen) ist jedoch gemein, dass die Länge zwischen 7 und 20 Schritt beträgt. Meist verfügen sie über nur einen Mast mit havenischem Segel. Ausnahmen von dieser Regel finden sich im hohen Norden, wo Rahsegel vorherrschen, und im äußersten Süden, wo die Waldinselnbewohner verschiedenste Boote und Schiffe zu Wasser lassen, die einen Schiffsbaumeister aus Grangor nur den Kopf schütteln lassen.

Mitunter werden auch größere Schiffe wie der Ewer und die Thaklukke als Fischereischiffe eingesetzt, im Küstenbereich auch Schinaken und Barken. Auf den großen





Große Drachenschiffe haben ein durchgehendes Deck, an Bug und Heck befinden sich höchstens einmal halbschritthohe Plattformen, auf denen der Rudergänger oder der Ausguck stehen. Thorwaler Schiffe besitzen ein Seitenruder, obwohl diese von allen anderen Seefahrern mittlerweile als veraltet angesehen werden, wie auch die Klinkerbauweise des Rumpfes.

Die Langschiffe besitzen nur einen (umlegbaren) Mast, an dem ein rechteckiges, oftmals buntes Segel gesetzt werden kann. Bei Windstille, bei Manövern im Hafen, flussaufwärts oder um höhere Geschwindigkeit zu erreichen kann das Schiff auch von der Besatzung gerudert werden. Die Ruderer sitzen dabei auf ihren Seckisten, während die Riemen durch verschleißbare Löcher in der Bordwand gesteckt werden. Für den Schutz der Ruderer sorgen die großen Rundschilde, die auf See an der seitlichen Bordwand angebracht werden. Die Rahe ruht bei solchen Manövern meist auf Böcken oder 'Galgen' an Deck. Bei schlechtem Wetter wird einfach ein geteertes Tuch über die Rahe geworfen, und schon hat man ein recht brauchbares Zelt.

Die Thorwaler Lang- oder Drachenschiffe sind hochseetüchtig, hervorragend zu manövrieren und durch ihren geringen Tiefgang auch für Flussfahrten geeignet. Für den Bau einer Otta ist keine Werft nötig, nur das Bauholz muss vor Ort sein. Als Preis sind ca. 2.500 bis 4.500 Dukaten anzusetzen. In *Westwind* (Seite 113) finden sich weitere Informationen und Darstellungen zu den Thorwaler Drachenschiffen.

Die Purpurblitz

Die Entstehungsgeschichte der *Purpurblitz* ist so abenteuerlich, dass in Prem darüber bereits ein 136-strophiges Epos gedichtet wurde. Auf einer Fahrt nach Brabak gerieten Kapitänin *Senda Askjirsdottir* und ihr Schiff *Schneegans* in einen schweren Sturm, der ihr leckgeschlagenes Schiff an die Küste einer unbekannten Insel spülte. Die Otta war nicht mehr zu reparieren und so machten sich die Thorwaler daran, aus den Bäumen der Insel und dem bis auf die letzte Planke ausgeweideten Rest der *Schneegans* ein neues Schiff zu bauen. Das rote Holz der einheimischen Bäume erwies sich als ausgesprochen widerstandsfähig und leicht. Es färbte sich beim Trocknen und Abdichten tiefpurpurfarben.

Nach unzähligen Abenteuern konnten die Gestrandeten mit der neuen *Purpurblitz* von der Insel ablegen und nach langer, abenteuerlicher Fahrt den Hafen von Sinoda erreichen. Als Kapitänin *Senda* nach drei Jahren wieder den Boden Thorwals unter ihren Füßen

spürte, konnten sie und ihre Mannschaft umfangreiche Mengen an erbeuteten Schätzen aus ihrem Schiff an Land bringen. Die *Purpurblitz* konnte durch ihre Schnelligkeit und Wendigkeit so manchen ahnungslosen Kauffahrer überraschen. Noch heute befindet sich die *Purpurblitz* im Besitz der Familie Askir und liegt im Hafen von Prem, da das unbekannte Bauholz kein Anzeichen von Fäulnis zeigt. *Freya Askjirsdottir*, die Enkelin der legendären Kapitänin *Senda*, befiehlt nur selten die Otta, da sich für die Ottajasko auf Grund des angehäuften Reichtums die Möglichkeit ergab, einen der neuen Winddrachen zu erwerben.

Takelage: 1 (R1) [50]

Riemen: 2 x 32 [64]

Breite: 7,5 Schritt

Tiefgang: 1,5 Schritt

Besatzung: 70 [Q17]

Beweglichkeit: sehr hoch [5]

Preis: unbekannt

Geschwindigkeit vor dem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

mit raumem Wind: 22 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Rammen): 17 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: 1 Harpun-Aal

Länge: 36,6 Schritt

Schiffsraum: 150 Quader [75]

Frachtraum: 52 Quader

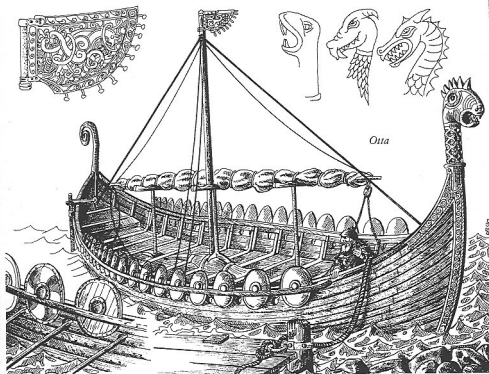
Struktur: 18, Härte 2

Die Pötte

Potten, die typischen Schwerlastschiffe der südlichen Meere, sind überall südlich der Linie Havena-Mendena anzutreffen, wo es gilt, große Lasten wie Getreide von einem Hafen zum anderen zu transportieren, ohne dass die Transportzeit dabei eine wichtige Rolle spielt. Auch lebendes Vieh und zahlreiche Passagiere finden auf dem geräumigen Frachtschiff Platz. Auf Grund des schlechten Verhaltens am Wind und der mangelnden Stabilität gegenüber den Kräften starken Seegangs findet sich die Pötte nur selten in nördlichen Gewässern. Sie wird in fast allen Häfen Südaventuriens gebaut, insbesondere die Werften in Brabak, Neetha, Rethis, Dröl, Khuncom und Havena sind für ihre Schiffe bekannt. Je nach Werftkapazität und Anforderungen wird sie mittels Veränderungen der Schiffsmaße individuell gefertigt. Die größten Schiffe können eine Länge von über 40 Schritt erreichen.

Spanten und Steven sind einwärts gebogen, was dem Schiff sein rundliches Aussehen verleiht. Potten besitzen meist nur ein durchgehendes Deck und einen umfangreichen Laderaum. Mitunter gibt es eine Hütte als Bugaufbau, in der die Matrosen untergebracht sind, und auf dem Achterdeck einen etwas höheren Aufbau für den Kapitän und die Offiziere, vor dem die Rudergänger ihren Platz finden. Gleichfalls charakteristisch sind der Balkon, der weit über das Heck hinausragt, sowie der häufig in Form eines Schwanenhalses auslaufende Achtersteven. Gesteuert wird die Pötte mit zwei Seitenrudern, die über ein Tau miteinander verbunden sind.

Sie besitzt nur einen Mast, an dem ein großes, fastquadratisches Rahsegel befestigt ist. Über diesem Tuch befinden sich meist noch zwei kleine dreieckige – oder ein





einzelnes trapezförmiges – Segel, die für mehr Vortrieb sorgen. Das vorhandene Sprietsegel wird zur Unterstützung der Ruder eingesetzt. Die Besegelung sorgt dafür, dass die Potte mit wenigen Matrosen auskommt. Zur üblichen Ausstattung gehört stets ein stabiler Kran, der am Mast befestigt ist und auch schwere Lasten heben kann, außerdem ein bis zwei Beiboote.

Die Heilige Elida XVI

Diese Potte ist ein typisches Beispiel für die vielen Kornschiffe, die auf dem Meer der Sieben Winde und dem Perlenmeer zu finden sind. Die Heilige Elida gehört der Brabaker Reederei Geraucis und befährt unter ihrem neuen Kapitän *Diago Buqaris Yoridios* die Route zwischen Havena und Khunchom. *Diago Yoridios* ist der älteste Sohn des früheren Kapitäns *Buqaris Yoridios* und kennt die Potte seit seiner Kindheit.

Weinkrüge, Amphoren und Korn gehören zu den Lasten, die die *Elida* am häufigsten transportiert; gelegentlich wird der Salzgeruch des Meeres von den unangenehmen Ausdünstungen von Schafen, Ziegen und Schweinen überlagert, wenn lebendes Vieh transportiert wird. Mitunter nimmt die Potte Flüchtlinge aus den Randgebieten der Blutigen See auf, um sie in den Süden Aventuriens zu bringen.

Takelage: I (R1+T2, S1) [80]

Breite: 7,9 Schritt

Tiefgang: 4,1 Schritt

Besatzung: 28 M [Q 12]

Beweglichkeit: niedrig [2]

Preis: ca. 20.000 D

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 1 Meile/Stunde [1]

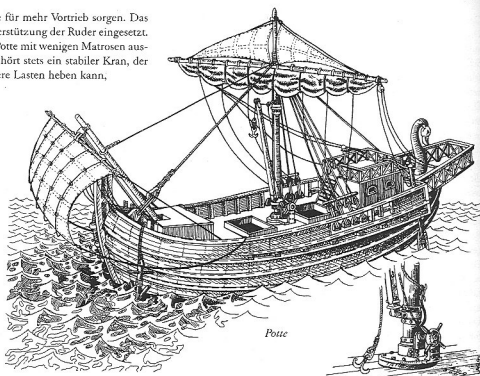
Bewaffnung: keine

Länge: 31,2 Schritt

Schiffsraum: 336 Quader [168]

Frachtraum: 269 Quader

Struktur: 12, Härte 0



Potte

Die Schivone wurde entwickelt, um die Kampfkraft der schweren Karracken mit den hervorragenden Segel Eigenschaften der kleineren Karavellen in einem Schiffstyp zu vereinen. Im Vergleich zu den Karracken verfügt die Schivone über einen schlankeren Rumpf. Das Verhältnis von Gesamtlänge, Kiellänge und Breite beträgt ungefähr 4:3:1, während es sich bei den Karracken auf 3:2:1 beläuft. Die stark gestuften Aufbauten an Bug und Heck folgen bei der Schivone den Linien des Rumpfes und verjüngen sich nach oben hin stark. Allerdings sind sie wesentlich niedriger als die blockhaften und vorspringenden Vorder- und Achterkastelle, die bei einer Karracke auf den Rumpf aufgesetzt werden. Während das Heck der Karracken rund gestaltet ist, verfügt die Schivone über ein flaches Heck. Ein stabiles, mittels eines Kettenzuges zu bewegendes Heckruder sorgt für die nötige Manövrierbarkeit großer Schivonen.

Der Rumpf einer Schivone wird in Kraweelbauweise ausgeführt. Bei neuen Schiffen, die auch in der Breitseite Geschütze führen, werden die notwendigen Ausschnitte Rotzenporten genannt und sind in die Schiffskörperstruktur integriert. Die ältere Aufstellung der schweren Geschütze in den Vorder- und Achteraufbauten führte oft zu einer Topplastigkeit der Schiffe und beeinträchtigte damit die Stabilität. Ein wesentliches Merkmal der Schivone ist die Existenz eines Schivons. Dieses kurze Deck vor dem vorderen Aufbau erleichtert das Bedienen des Sprietsiegels erheblich. Im Gegensatz zur Karracke verfügt dieser Schiffstyp über durchgehende Decks.

Die liebeldischen Schivonen tragen meist vier Masten, von denen Fock- und Hauptmast rahgetakelt sind, während Besan- und Bonaventuramast Havena-Segel führen. Die kleineren bornischen Schivonen kommen mit drei Masten aus. Neben Rah- und Marssegel kommt bei großen Schiffen am Großmast das Bramsegel als drittes Segel hinzu. Einige Schivonen werden oft mit einfachen geometrischen Mustern in verschiedenen Farben bemalt und tragen Wappenschilder an der Reling. Reiche Reedereien und spendable Schiffsgeigner sorgen dafür, dass ihre prunkvollen Schiffe vor allem am Heck immer prächtiger mit Schnitzereien verziert werden, die zum Teil sogar vergoldet werden. Schivonen, von denen es zahlreiche unterschiedliche Varianten gibt, werden sowohl als Handelschiffe als auch als reine Kriegsschiffe konzipiert und sind der Stolz jeder Flotte. Dieser Schiffstyp wird in Riva, Havena, Kuslik, Belhanka, Khunchom, Neersand, Festum und vor allem in Kangor gebaut.

Die Schifflöße der Tocamuyac

Zu den ungewöhnlichsten Schiffen Aventuriens zählen die Flöße der verschiedenen Tocamuyac-Sippen. Die kreisrunden Schifflöße haben einen Durchmesser von 15 bis 25 Schritt und fahren meist im Dreierverband. Die Tocamuyac bereisen mit ihren Flößen die Küsten des Perlenmeeres und der Charyptik vom Bornland bis zu den Gestaden von Kap Brabak, selbst den Gefahren der Blutigen See trotzen sie erfolgreich. Mehr dazu finden Sie ab Seite 142.

Das Schinakel

Das Schinakel ist ein tulamidisches Ruderboot ohne Hilfsbesegelung, das zur Flussschifffahrt, zur Küstenfischerei und als Leichter und Manövrierhilfe in engen Häfen eingesetzt wird. Schinakeln werden in vielen Küstendörfern Südostaventuriens gebaut, da sie keiner Werftanlage bedürfen und schnell fertig gestellt sind.

Die Schivone

Die Schivone zählt zu den modernsten Schiffen auf Aventuriens Meeren. Die Schiffsbauer aus Grangor und Festum streiten noch heute darüber, wer diesen Schiffstyp als Erster entwickelt hat. Im Bornland kennt man sie auch als Galeone.



Die Grangorer Schiffsbaumeister entwickelten aus der Grundform der Schivone die Fleute. Dies ist ein hochseetüchtiges Segelschiff, das große Ladekapazitäten mit niedrigem Tiefgang verbindet. Das sonst übliche Längen-Breiten-Verhältnis von 3:1 wurde zu Gunsten der Längenerhöhung nicht eingehalten. Auf die üblichen hoch aufragenden Aufbauten wird weitgehend verzichtet. Das Heck wird als Rundheck mit einer ovalen Öffnung für die Ruderpinne gebaut und durch einen flachen, spitz zulaufenden Aufbau überragt. Die Verlängerung des Rumpfes ermöglicht eine günstigere Positionierung der drei Masten. Das Schiff verfügt über eine große Segelfläche, da die Masten aus mehreren Teilmasten gefertigt werden und somit höher ausfallen können. Fleute werden in Grangor, Havena und Salza gebaut.

Die Admiral von Seweritz

Die *Admiral von Seweritz* ist eine typisch bornländische Schivone: klein, leicht, wendig und relativ preiswert im Bau. Sie ist eine der ersten Schivonen, die in Festum vom Stapel gelaufen wurden. Unter ihrem Kapitän Baron Kurdo von Riwi-laufen war sie vor allem als Konvoischiff zwischen Festum und Grangor unterwegs.

Die *von Seweritz* hat bereits mehrere Gefechte hinter sich. Vor Khunchom versenkte sie im Jahre 1002 BF drei Thalukken in einem langen Rotzduell und in der Straße von Sylla ramnte sie eine charyptische Piratengaleere in den Grund. Während des Khömkierris war sie am Kampf gegen die Schwarze Armada beteiligt.

Auf der *von Seweritz* ist kaum Platz für die Besatzung sowie deren Hab und Gut – fast jeder Raumpass verfügbaren Raumes ist mit Rotzen, Aalen und Hornissen belegt. Baron Kurdo führt jedoch kaum Hylaaler Feuer an Bord, seit ein Brand vor zwölf Jahren fast das Magazin erreicht und das Schiff und seine Besatzung auf direktem Weg zu Boron geschickt hätte. Die *von Seweritz* ist in der Blutigen See in schwere Kämpfe verwickelt worden und wurde nach schwersten Beschädigungen generalüberholt. Inzwischen hat die Tochter von Baron Kurdo, Baroness Selvine von Riwi-laufen, das Kommando übernommen.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [200] **Länge:** 26,8 Schritt
Breite: 8,9 Schritt **Schiffsraum:** 262 Quader [135]
Tiefgang: 3,3 Schritt **Frachtraum:** 184 Quader
Besatzung: 60 M + 70 G + 35 S [Q 18]
Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17, Härte 1
Preis: ca. 16.000 D (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]
mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]
am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]
Bewaffnung: 2 schwere Aale voraus, 2 schwere und 4 mittelschwere Rotzen (je 3 pro Breitseite), 2 leichte Aale achtersaus, 6 Hornissen

Die Horas über den Wellen

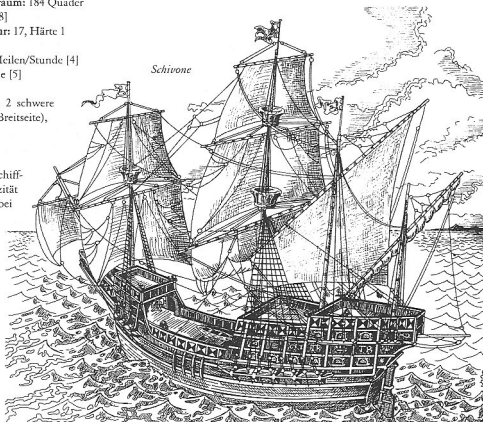
Die *Horas* ist der Stolz der Grangorer Schiffsbauer. Sie hat fast dieselbe Ladekapazität wie eine große Kusliker Karracke, wobei sie über eine höhere Geschwindigkeit verfügt und in engen Häfen deutlich einfacher zu manövrieren ist. Ferner wurde großer Wert auf Stabilität gelegt. Diese leicht bewaffnete Handelsschivone hat bereits alle Häfen zwischen Riva und Neersand angelaufen. Bei Fahrten im Perlenmeer wird die Bewaffnung auf Grund der großen Gefahren aufgestockt. Ihr Kapitän Irizion ya Dalgano aus Bethana ist sowohl für seine seemannischen als auch für seine kaufmännischen Fähigkeiten bekannt.

Die Laderäume der *Horas* sind vor allem mit Weinfasern und Tüch gut gefüllt. Nur selten werden Luxusgüter wie Kakao und Gewürze in großen Mengen geladen. Kapitän Dalgano handelt oft mit Waren, die wegen der zurückgelegten Seemeilen einen sicheren Gewinn versprechen, aber keine großen Risiken bedeuten. Er fährt auch bei seinen Geschäften immer am richtigen Wind, so dass er mit der *Horas* oft zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu ist. Selbst stürmische See, charyptische Freibeuter und Firnskälte haben der Schivone bisher nichts anhaben können, auch wenn sie bei schwerster See jähzt und stöhnt, als wäre sie ein Lebewesen.

Takelage: IV (R3, R3, H1, H1, S1) [270] **Länge:** 36,5 Schritt
Breite: 11,4 Schritt **Schiffsraum:** 665 Quader [334]
Tiefgang: 4,8 Schritt **Frachtraum:** 494 Quader
Besatzung: 112 M + 28 G [Q 15]
Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16, Härte 2
Preis: ca. 40.000 D (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]
mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]
am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: 2 leichte Rotzen voraus, 10 Hornissen (5 pro Breitseite)

Die Königin Amene II.

Die *Königin Amene II.* (Stapellauf 1030 BF) ist die neueste liebeldische Schivone aus einer Reihe, die mit der legendären *König The-rengar* 1005 BF begann. Die manchmal auch 'Schwere Schivonen' oder 'Königsschivonen' genannten Kriegsschiffe vereinen Manövrierfähigkeit, Batteriedecks und Mannschaftsstärke zu einer unerreichten Kampfkraft. Die Beherrschung eines solch gewaltigen Schiffes erfordert eine hervorragende Seemannschaft und eine Menge an Erfahrung, speziell was die Bedienung der gestaffelten Rah-Takelung angeht. Die Anschaffungs- und Unterhaltskosten für die Königsschivonen sind gewaltig, doch verzichten die Grangorer Schiffszimmerleute um Baumeisterin Amene ter Brook (siehe Seite 172) nicht auf prächtige Verzierungen und Ausschmückungen wie zum Beispiel das imposante Heck – schließlich soll die Schivone ein würdiger Repräsentant für das Horasreich sein. Kommandant des





Schiffes ist *Macrin* *ya Corada*, ein erfahrener Seemann und graubärtiger Veteran der Horasflotte, der häufig mit den ihm zugeteilten Offizieren im Streit liegt – jungen Heißspornen, die gerade erst die Seekadettenanstalt in Grangor hinter sich gelassen haben und lieber auf Piratenjagd oder Entdeckungsfahrt gehen wollen, als die heimatischen Küsten vor Feinden zu beschützen.

Takelage: IV (R3, R3, R3, H1, S1) [325] **Länge:** 40,8 Schritt
Breite: 11,7 Schritt **Schiffsraum:** 716 Quader [360]
Tiefgang: 4,5 Schritt **Frachtraum:** 477 Quader
Besatzung: ca. 150 M + 150 G + 50 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 raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [4]
am Wind: 5 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 überschwere Rotze voraus, 2 mittelschwere Rotzen achteraus, 1 schwerer Aal achteraus, 8 leichte und 16 schwere Rotzen (4 + 8 pro Breitseite), 12 Hornissen

DIE SCHIVONELLA

Die Schivonella gehört zu den neuesten aventurischen Schiffstypen und wurde von horasischen Schiffsbaumeistern entwickelt. Sie vereinigt die Schnelligkeit und Wendigkeit einer Karavelle mit der Seetüchtigkeit und Reichweite einer modernen Schivone. Der krawelbeplante Rumpf entspricht weitgehend dem Rumpf einer kleinen, flachen Dreimast-Schivone und verfügt über eine Länge von bis zu 30 Schritt sowie eine Breite von bis zu 8 Schritt. Die Decks des Schiffes werden wie bei den neuen Schivonen üblich durchgehend angelegt. Sie verfügt über drei Masten, die jeweils ein havenisches Segel führen, hinzu kommt ein Sprietsegel. Gesteuert wird das Schiff mit einem leichtgängigen Heckruder, das auf Kursänderungen umgehend reagiert.

Die Schivonella wurde speziell zur Piratenjagd und Versorgung der horasischen Südmeer-Kolonien entwickelt. Mitunter werden Schivonellas auch als Augen einer Flotte zur Aufklärungs- und Blockadezwecken eingesetzt. Auf Grund der hohen Reichweite, Seetüchtigkeit und Unabhängigkeit von Stützpunkten sind sie bei horasischen Kapitänen und Offizieren sehr beliebt. Schivonellas werden nur in den Werften des Horasreiches gebaut, andere Staaten bemühen sich mehr oder weniger erfolgreich, sie nachzubauen. Die bekannteste Schivonella ist die *Prinzessin Lamea*, die Admiralin Harika als Flaggschiff bei der großen Güldenlandexpedition treu diente.

Die Prinzessin Salkya

Die Schivonellas sind die Arbeitsschiffe der Horasflotte, kein anderes Schiff verbringt so viele Tage auf See. So erstreckt sich das Einsatzgebiet der *Prinzessin Salkya* von den Olportsteinen bis zum Königinn-Amene-Land südöstlich der Waldinseln. Ihr Heimathafen ist Bethana. Begleitschutz, Aufklärung, Kurierdienst und Piratenjagd gehören zu den Aufgaben von Schiff und Besatzung. Kapitänin *Florenzia Borayal* gelingt es nur mühsam, ihre Mannschaft für die weitere Umsetzung der Befehle zu motivieren, da die meisten Mannschaftsmitglieder seit mehr als einem Jahr ihre Heimat nicht mehr betreten konnten. Auf Grund der Tatsache, dass es Kapitänin Florenzia mit einer kleinen Karavelle gelungen ist, drei Thalukken aus Charypso nacheinander zu versenken, genießt sie bei ihren Offizieren und ihrer Mannschaft einen hervorragenden Leumund. Dieser Ruf trägt dazu bei, dass die Mannschaft den Befehlen ihrer Kapitänin auch unter widrigen Bedingungen gehorcht. Die Piraten von Charypso haben jedoch ein Kopfgeld von 50 Dukaten auf Ergreifung der Horaslerin ausgesetzt.

Takelage: III (H1, H1, H1, S1) [140] **Länge:** 29,50 Schritt
Breite: 7,75 Schritt **Schiffsraum:** 286 Quader [144]
Tiefgang: 3,75 Schritt **Frachtraum:** 190 Quader
Besatzung: ca. 70 M + 80 G + 25 S [Q 17]

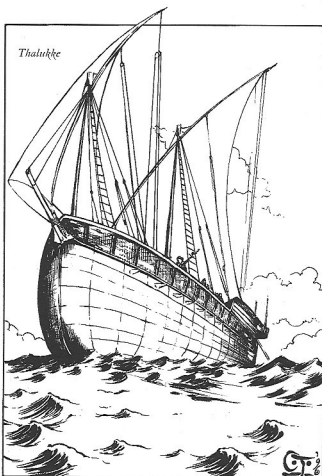
Beweglichkeit: hoch [5] **Struktur:** 17, Härte 1
Preis: ca. 25.000 D (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]
mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]
am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 Harpun-Aale voraus, 2 mittelschwere Rotzen achteraus, 12 mittelschwere Rotzen (6 pro Breitseite), 14 Hornissen

DIE THALUKKE

Bei allen seefahrenden Urcinwohnern Aventuriens, namentlich bei den Tulamiden, den Al'hanis (den Vorfahren der Nordbaren) und den Bewohnern des Regenwaldes und der Südmeereinseln findet sich die gemeinsame Grundform eines hochseetüchtigen Segelschiffes: die Thalukke. Der schlanke Rumpf wird ohne Verwendung jeglichen Metalls auf einen flachen Kiel zugeschnitten. Thalukken haben einen sich nach oben verbreiternden Rumpf mit scharf gebautem und über Wasser weit vorspringendem Bug und Heck. Ausraus resultierte eine relativ schlanke Rumpfform, die das Schiff sehr schnell und wendig macht. Das typische Merkmal der Thalukke ist der weit vorragende Vorsteven, so dass der nach vorne geneigte Fockmast sehr weit bugwärts angeordnet werden kann. Der schnittige Rumpf ist mindestens sechs Mal so lang wie breit. Dieses Schiff führt bis zu drei Masten, die mit Havna-Segeln getakelt werden. Sie ist hauptsächlich ein Segelschiff, das bei Windstille durch Ausbringen von Hilfsriemen gleichfalls gerudert werden kann. Die Steuerung erfolgt durch ein stabiles Seitenruder, das von erfahrenen Steuerleuten auch zu schnellen Wendungen genutzt werden kann. Weder Trutzen noch hochgezogene Aufbauten finden Verwendung; mitunter wird das Achterdeck als Halbdeck ausgeführt.

Diese baulichen Gegebenheiten finden sich sowohl beim Auslegerkanu der Waldinselnbewohner als auch bei der tulamidischen Thalukke. Diese Schiffsform ist auf Grund ihrer Eigenschaften sowohl bei





Händlern als auch bei Piraten sehr beliebt. Tulamidische Kutter, die kleinen einmastigen Thalukken ähneln, werden unter dem Oberbegriff Dhau zusammengefasst.

Rastullahs Zorn, die Thalukke des El Harkir

Der gefürchtete Pirat *El Harkir*, der 'Fluch des Perlenmeers', hat im Lauf seiner Karriere bereits einige Schiffe geführt. Sein heutiges Flaggschiff ist eine dreimastige Thalukke, die in jeder Hinsicht als Piratenschiff ausgelegt wurde, dessen drohender Anblick die Opfer zur schnellen Aufgabe zwingen soll. Die drei unterschiedlich großen Havena-Segel sind im tiefen Rot des benbukulischen Lotos gefärbt, nicht mit dem Blut seiner Opfer, wie viele Schauermärchen behaupten. Obwohl bei diesem Schiffstyp üblich, sind zu den Masten Wänten gespannt, in denen die Seeleute bei einem Angriff wie gierige Raubvögel hängen. Die Spiere, die aus dem Bug ragt, wurde mit einem kleinen Steg belegt, auf dem beim Entern bis zu drei Piraten sprunghoch stehen können. Im hinteren Schiffsdrittel erhebt sich ein trutzartiges zweites Deck, von dessen erhöhter Position aus die Kurzbogenschilden besseres Schussfeld haben.

Die größte Gefahr und Wirkung aber geht von El Harkirs neuem Schiffszauberer aus. Dieser steht meist auf dem Achterdeck und bekämpft die Mannschaft des gegnerischen Schiffes mit Hilfe seiner arkanen Fähigkeiten. Er trat die Nachfolge des alten Schiffsmagiers an, eines langjährigen Begleiters El Harkirs, der zu den Borbaradianern überließ.

El Harkir wurde für seine Verdienste vom Kalifen Malkillah III. zum Sultan von Souram und Al'Toum ernannt. Aber anstatt das angenehme Leben in seinem Palast zu Mherwed zu genießen, kommandiert er von Bord der *Rastullahs Zorn* seine Korsarenflotte gegen das verhasste Al'Anfa und die Piraten der Blutigen See. Mehr Informationen zu El Harkir und seiner Piratenflotte findet sich in der Regionalspielhilfe *Rastullahs Atem* auf Seite 149.

Takelage: III (H1, H1, H1) [110] **Länge:** 26,2 Quadrat
Breite: 4,7 Schritt **Schiffsraum:** 82 Quader [42]
Tiefgang: 2,0 Schritt **Frachtraum:** 49 Quader
Besatzung: 52 [Q 16]
Beweglichkeit: mittel [4] **Struktur:** 14, Härte 1
Preis: 6300 D
Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [4]
mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]
am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]
Bewaffnung: keine

DIE TRIREME

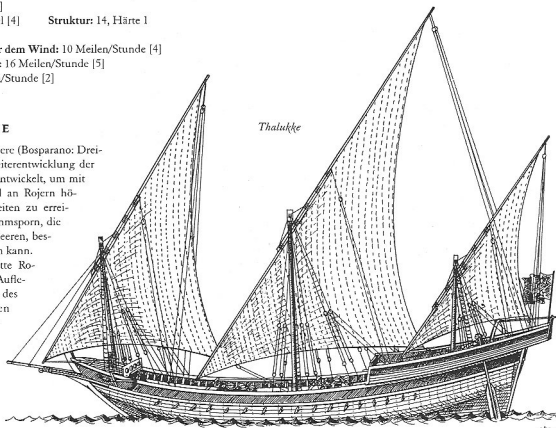
Die Trireme oder Triere (Bosparano: Dreiruderer) ist eine Weiterentwicklung der Bireme. Sie wurde entwickelt, um mit einer größeren Zahl an Rovern höhere Geschwindigkeiten zu erreichen, damit der Rammsporn, die Hauptwaffe der Galeeren, besser eingesetzt werden kann. Der zusätzliche dritte Rower sitzt auf einem Aufleger, halb außerhalb des stromlinienförmigen Rumpfes. Eine typische Trireme hat daher eine Länge von bis zu 40 Schritt bei einer Breite von weniger als 6 Schritt für die bis zu 30 Ruder-

bänke. Die geringe Breite im Verhältnis zur Länge führte dazu, dass Triremen nicht zum Hochseeinsatz geeignet sind. Triremen verfügen über einen Mast mit einem Rahsegel und ein Sprietsegel, das zur Unterstützung der zwei Seitenruder genutzt wird.

Im Lauf der Jahrhunderte sind zahlreiche Varianten wie die Quadrireme und die Quinquereme entwickelt worden, die über einen längeren Rumpf und mehr Ruderbänke hintereinander und übereinander verfügten. Da die Riemen größer wurden, mussten zwei, drei oder mehr Rower für die Ruderkraft sorgen. Aber all diese Giganten haben nur bewiesen, dass die einfache Trireme die ideale Kombination aus Größe, Reichweite und Geschwindigkeit ist. Die benötigte große Mannstärke macht den Bau und Einsatz von großen Ruderkampfschiffen fast unmöglich.

Die modernen Triremen sind gelungene Versuche, die Kampfkraft der Galeeren mit den neuartigen Segeltechniken zu verbinden: Mit ein oder zwei havenisch getakelten Masten, einem Heckruder und den zerbrechlich-schlanken Rümpfen sind sie zu raubvogelgleichen Riesen von überragender Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit geworden. Erfahrene Kapitäne und geschulte Mannschaften können mit ihren Schiffen erstaunliche Rudermanöver wie gezieltes Bremsen und Rückwärtsfahrt durchführen und so reine Segelschiffe in arge Bedrängnis bringen. Ihre Länge beträgt fast das Achtfache der Breite, der Tiefgang keine zwei Schritt, und auch von der Wasserlinie bis zu den Aufbauten messen sie kaum zwei Schritt. Die drei Rower sitzen nicht mehr schräg übereinander, sondern direkt nebeneinander; so dass die Ausleger seitlich weiter hervorragen, um weit mehr Kielraum zu erlangen. Das Vorderdeck wird mitunter verbreitert, um mehreren Geschützen und der Entermannschaft beim Rammen Platz zu bieten. Auch kommen Kampftürme, die Geschützen und Bogenschützen Platz bieten, zum Einsatz.

Mit Ausnahme eines großen Segelschiffs oder einer Galeasse gibt es wenig, das es mit einer modernen Trireme aufnehmen kann. Diese Schiffe verfügen über ungefähr 150 Rower und können bis zu 150 Seekrieger an Bord nehmen. Triremen werden in Havena, Perrium, Zorgan, Al'Anfa und auf den Zyklopeninseln gebaut.





Die Bishdriel

Nach dem Untergang der *Golgari*, des Flaggschiffs der Schwarzen Armada, bei der Seeschlacht von Port Stoerrebrandt im Rondra 1030 BF wurde die *Bishdriel* zum neuen Flaggschiff bestellt. Die modernsten Galeeren Al'Anfas werden auf Grund ihrer Wendigkeit und schweren Bewaffnung gefürchtet. Im Gegensatz zur *Golgari* sind sie deutlich seetüchtiger. Rumpf und Riemen bestehen aus geschwärzter Steineiche. Selbst die Havena-Segel an den beiden Masten wurden in Schwarz gehalten. Der vordere Mast kann umgelegt werden, wenn das überschwere Katapult zum Einsatz kommen soll. Wie die meisten Schiffe aus Al'Anfa ist die *Bishdriel* mit Mengbiller. Feuer ausgerüstet, um Gegner in Brand zu schießen. Zusätzlich sind auf der Galeere ein Bordmagier und ein Geweihter des Boron stationiert, um für alle Eventualitäten gerüstet zu sein. Kapitän *Rodrigo Zornbrecht* kommandiert die *Bishdriel* seit zwei Jahren. Sie wird meist von ihrem baugleichen Schwesterschiff *Uthar* begleitet. Im Abenteuer *Klar zum Entern* findet sich auf Seite 76 eine Beschreibung der *Golgari*.

Takelage: II (H1, H1), der vordere Mast ist umklappbar [70]
Riemen: 6x25 [150] **Länge:** 41,8 Schritt
Breite: 6,0 Schritt **Schiffsraum:** 136 Quader [68]
Tiefgang: 1,5 Schritt **Frachtraum:** 24 Quader
Besatzung: 24 M + 150 R + 54 G + 50 S [MSG: Q 17, R: Q 13]
Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16, Härte 1
Preis: ca. 11.000 D (+ Bewaffnung)

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]
mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]
am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]
gerudert (Rammen): 21 Meilen/Stunde [7]
Bewaffnung: 1 schwerer Bock mittschiffs, 1 schwere Rotze im Bug, 8 mittelschwere Rotzen (2 pro Breitseite, im Bug und achteraus) und 8 Hornissen

Die Prinz Arkos

Wenn man etwas Glück hat, kann man in Zorgan eines der prächtigsten aranischen Kriegsschiffe ein- oder auslaufen sehen. Die zwei Segel und zahlreiche Flaggen zeigen wie bei der ganzen aranischen Flotte die goldene Seerose auf blauem Grund. Die darüber liegende Delphinkrone verrät, dass es sich um das Flaggschiff Araniens handelt. *Rudon von Mendena*, verstorbener Reichsgröfadmiraal des Rauschens Reiches, bekam bei dem Gedanken, dass sein Vorgänger vor vielen Jahren dem damals noch loyalen Fürstentum Aranien den Bau dieses Schiffstyps befohlen hatte, zahlreiche Wutausbrüche.

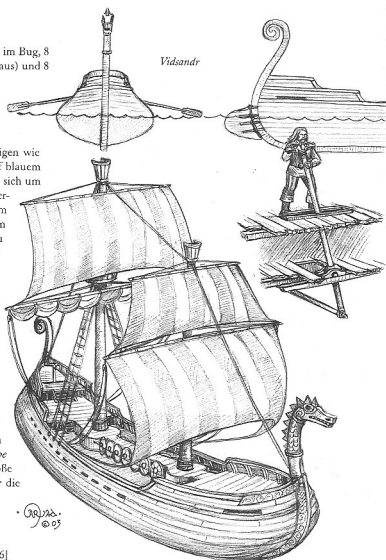
Der gesamte Bugbereich ist als Delphin gestaltet, mit großen Augen und dem Schnabel als Rammsporn. Der Bugaufbau ist zurückgesetzt, so dass zwischen Rammsporn und den drei Jagdgeschützen eine freie Galerie liegt. Der Rammsporn selbst liegt oberhalb der Wasserlinie. Aus dem Rumpf, wie bei den meisten Kriegsschiffen aus Steineiche, ragen seitlich die überdachten Aufleger hervor, aus jeder Luke reichen drei Riemen ins Wasser. Diese Bauweise ermöglichte das Anbringen von Hornissen über den Ruderbänken. Am Achterdeck steht ein Holzlattengestell, das mit einer prunkvollen Zeltplane bedeckt ist und der inzwischen in die Jahre gekommenen Kommandantin, *Reutherin Peliope von Rathmos*, und ihren Offizieren als Lager dient. Die große Laterne achtern wirft nachts ein unheimliches Licht über die auf dem Deck schlafende Mannschaft.

Takelage: II (H1, H1) [70]
Riemen: 6 x 26 [156] **Länge:** 42,5 Schritt
Breite: 6,2 Schritt **Schiffsraum:** 131 Quader [66]
Tiefgang: 1,5 Schritt **Frachtraum:** 31 Quader

Besatzung: 22 M + 156 R + 35 G + 90 S [MSG: Q 15, R: Q 13]
Beweglichkeit: mittel [4] **Struktur:** 15, Härte 1
Preis: 18.500 D (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]
mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]
am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]
gerudert (Rammen): 22 Meilen/Stunde [7]
Bewaffnung: 3 mittelschwere Rotzen voraus (Bug), 2 leichte Aale (1 pro Breitseite), 1 schwerer Aal achteraus (Heck), 6 Hornissen

DER VIDSANDR

Bei dem Vidsandr, der auch Byrdinger genannt wird, handelt es sich um ein thoralwalsches, hochseetaugliches Transportschiff. Er ist von den Schiffsbaumeistern aus Thorwal als Nachfolger für die Knorr entwickelt worden. Das Schiff ist bis zu 25 Schritt lang, 8 Schritt breit und verfügt im beladenen Zustand über einen Tiefgang von 2,5 Schritt. Zum rahgetakelten Mast verfügt dieser Schiffstyp noch über ein Sprietsegel. Einige Varianten verfügen über Podeste an Bug und Heck, um im Kriegsfall leichte Schiffsgeschütze aufzunehmen und Schutz vor Enterangriffen zu bieten. Bei den neuesten Ausführungen sind diese Plattformen bereits als flache Trutzen in die Schiffsstruktur integriert, diese Schiffe führen auch einen Fockmast. Mehr als zwei Dutzend Seeleute sind nötig, um einen Vidsandr zu bemannen. Weitere Erklärungen zum Vidsandr finden sich in der Regionalspielhilfe *Unter dem Westwind* auf Seite 113.



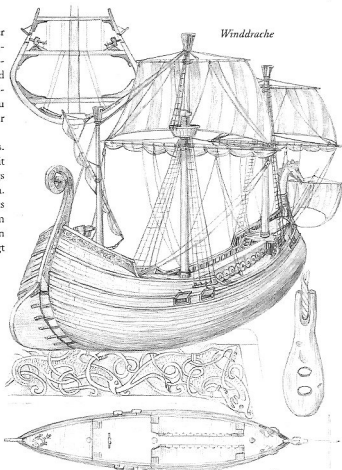


Die Lassar

Die Lassar ist ein Vidsandr der neuesten Generation und gehört der Familie Andresson aus Kendrar. Das zweimastige Schiff, dessen Besanmast ein Havena-Segel trägt, verfügt vorn und achtern über mannshohe Aufbauten. Die Aufbauten dienen zur Aufnahme von Fracht und der Unterbringung von Passagieren. Achtern können dünne Holzwanne eingezogen werden, um so rasch unterschiedliche Kabinen zu gestalten. Die Reise an Bord des Schiffs bietet wenig Komfort, dafür ist sie auch für nicht wohlhabende Reisende erschwinglich.

Die Lassar ist als Handelschiff zwischen Salza und Riva unterwegs. Der massive Rumpf schützt während der Fahrt vor Kollisionen mit kleineren treibenden Eisschollen. Auf Grund des geringen Tiefgangs und der mitgeführten Riemen kann die Lassar auch Flüsse befahren. Kapitän Frode Andresson ist ein erfahrener Schiffsführer, den nichts aus der Ruhe bringen kann und der gerne mit seinen Passagieren ein gutes Pfeifchen raucht. Mitunter führt die Lassar im Schlepp ein kleines Beiboot mit sich, so dass Kapitän Andresson nicht unbedingt auf einen Hafen angewiesen ist, um an Land zu kommen.

Takelage: I (R1, H1) [75]	Länge: 22,75 Schritt
Breite: 6,25 Schritt	Schiffsraum: 71 Quader [36]
Tiefgang: 1,5 Schritt	Frachtraum: 47 Quader
Besatzung: 30 [Q 17]	
Beweglichkeit: mittel [3]	Struktur: 16, Härte 1
Preis: 5.500 D (+ Bewaffnung)	
Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [4]	
mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [3]	
am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]	
Bewaffnung: 1 leichter Aal voraus, 2 Hornissen	



DER WINDDRACHE

Dieser Schiffstyp entstand aus den unterschiedlichen Varianten des Vidsandr und stellt das Modernste dar, was die Thorwaler Schiffbaukunst hervorgebracht hat, das erste Schiff verließ erst 1022 BF die Werft. Der zurückliegende Krieg gegen das Horasreich hat schmerzhaft gezeigt, dass die Ottas, Snekkars und Vidsandr den Schivonen aus dem Lieblichen Feld im offenen Seckrieg nicht gewachsen sind. So entstand ein Schiffstyp, der sowohl hochbordig genug ist, um Enterränge für zu ermöglichen, als auch in der Lage, Geschütze zu tragen. Unter Beibehaltung der gerundeten thorwalischen Linien erinnern die Form und Silhouette an horasische Schivonen und Schivonnellas. Ein Winddrache misst gut 35 Schritt Länge und bis zu 6 Schritt Breite; der Tiefgang erreicht selbst beladen und mit Geschützen bestückt nicht mehr als 3 Schritt. Die Takelage des Schiffes besteht aus drei Masten, wobei Fock- und Hauptmast mit je zwei Rahsegeln ausgestattet werden, der Besanmast meist mit einem Havena-Segel. Der Winddrache verfügt über ein Heckroder, das mittels eines Kolderstocks bedient wird. Die Mindestbesatzung besteht aus 40 Seeleuten, hinzukommen noch die Bedienungsmannschaften für die Schiffsgeschütze und ein Kontingent von bis zu 120 zusätzlichen Kriegeren. Kein Wunder also, dass es bislang nur sehr wenige dieser großen Schiffe in Thorwal gibt.

Der Winddrache kann nur in spezialisierten Werften gebaut werden. Auf den Seiten 113 bis 115 in der Regionalspielhilfe *Unter dem Westwind* wurden weitere Informationen zum Winddrachen publiziert.

Die Hetmann Tronde

Dieser Winddrache wurde nach dem tapferen Hetmann Thorwals benannt, der im Kampf gegen das finstere Gloriana fiel. Die *Hetmann Tronde* wurde in Thorwal gebaut und ausgerüstet und gehört zu den größten und schwersten bewaffneten Schiffen Thorwals. Es wurde als Kommandoschiff ausgelegt und soll im Kriegsfall die vereinte thorwale Flotte befehligen. Rumpf und Aufbauten wurden aus massivem Andergaster Steineichenholz gefertigt, so dass er feindlichem Beschuss, Brandangriffen und tückischen Eisschollen standhalten können. Die Mannschaft besteht nicht aus Männern und Frauen ei-

ner einzelnen Ottajasko, sondern aus Besatzungsmitgliedern aus dem gesamten Thorwaler Land. Dies ist als eine nachträgliche Würdigung der Idee Hetmann Trondes von einem vereinigten Thorwal zu sehen.

Der Winddrache verfügt über drei Masten mit der typischen Takelage. Das große Focksegel wird neben dem üblichen rot-weißen Muster von einer Abbildung eines großen Potwales geziert. Nominell ist *Jurga Trondesdottr*, die oberste Hetfrau Thorwals, die Kapitänin des Winddrachen. Faktisch wird sie durch ihren Vertrauten *Larson Bergason* würdig vertreten, der sich mit dem Schiff in den Sommermonaten im Nordmeer auf die Jagd nach Walfängen und Schiffen aus Glorania macht.

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) [200]	Länge: 36,75 Schritt
Breite: 8,75 Schritt	Schiffsraum: 348 Quader [174]
Tiefgang: 3,25 Schritt	Frachtraum: 232 Quader
Besatzung: 125 [Q 18]	
Beweglichkeit: mittel [3]	Struktur: 17, Härte 1
Preis: ca. 30.000 D (+ Bewaffnung)	
Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]	
mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]	
am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]	
Bewaffnung: 1 schwerer Aal voraus, 6 mittelschwere Rotzen (3 pro Breitseite), 1 mittelschwere Rotze achters, 6 Hornissen	

DIE ZEDRAKKE

Die tulamidische Zedrakke gehört zu den meistunterschatzten Schiffen: Kaum ein Mittelländer kann sich vorstellen, dass diese kiellosen Schiffe mit den aus Binsen geflochtenen, durch Latten versteiften Segeln, die viele Betrachter an Drachenflügel erinnern, besonders seetüchtig sind. Doch die Tulamiden segeln sie seit über zweitausend Jahren und haben am Schiffsprinzip keine größeren Änderungen vor-



genommen. Schon während des Diamantenen Sultanats erreichten Zedrakken Maraskan, Altoum, die Waldinseln und sogar den legendären Ostkontinent.

Dieser Schiffstyp wird auch als kielloses Kastenboot bezeichnet. Es besitzt einen flachen Boden und die Seitenwände sind fast senkrecht hochgezogen. Der Schiffsrumpf wird in mehrere Kammern unterteilt, die mit wasserdichten Querschotten versehen werden. Wenn ein Teil des Laderaumes voll Wasser läuft, bleibt das Schiff schwimmfähig. Die Bepunktung wird in Klinkerbauweise durchgeführt. Zedrakken, die für den Transport wertvoller Fracht gebaut werden, verfügen über einen doppelwandigen Rumpf.

Weitere Kennzeichen sind die große, in mehreren Stufen aufgebaute Hütte am hochgezogenen Heck des Schiffes und das mächtige, schräge Heckruder.

Wie der Name verrät, wird das Schiff vor allem aus Zedernholz gebaut. Für eine ansprechende Innenausstattung wird gerne Tiik-Tok-Holz verwendet. Auf den Gebrauch von metallischen Schiffsteilen wird weitgehend verzichtet.

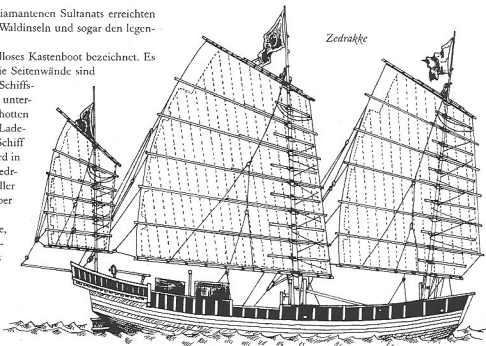
Von diesen Gemeinsamkeiten abgesehen, ist die Zedrakke einer der wandlungsfähigsten Schiffstypen: Von leichten Zweimastern, kaum 15 Schritt lang, bis zu fünfmastigen Riesen ist im Perlenmeer fast jeder Typ zu finden. Die kurzen Pfahlmasten sind üblicherweise nicht durch Wanten und Stage verspannt, so dass die Drachensegel rundum geschwenkt werden können. Die Masten stehen nicht zwangsläufig mittschiffs, sondern können auch aus der Kiellinie versetzt angeordnet werden.

Die Zedrakke ist vor allem ein Handelsschiff für Hochseestrecken, aber sie wird auch als Fischerfahrzeugs und kleine Schiffe wegen ihres niedrigen Tiefgangs als Flussschiffe genutzt. In den Häfen von Thalusa und Selem dienen Zedrakken als Hausboote, die oft miteinander vertaut werden und so eine kleine, schwankende Stadt bilden. Auf Grund ihrer Stabilität kann die Zedrakke sogar mit schweren Geschützen bestückt werden, was aber nur selten der Fall ist. Zedrakken werden vornehmlich in Khunchom und Zorgan gebaut.

Schwarzer Stier, das Flaggschiff von Thalusa

Als echter tulamidischer Potentat besaß Fürst Ras Kasan von Thalusa ein Flaggschiff und Prunkschiff von beeindruckendem Luxus. Leider benutzte er das Schiff nie. Nicht, dass er Angst vor der See gehabt hätte, aber auf einem Schiff, fern von allen Leibgarden, hätte es ein Attentäter besonders leicht gehabt. So lag die bereits über 50 Jahre alte fünfmastige Zedrakke seit vielen Jahren ungenutzt im Hafen. Sklaven sorgten dafür, dass der mächtige Rumpf aus Zedern- und Tannenholz ständig gesäubert wurde, während eine Segelflechter-Familie regelmäßig die Binsensegel ausbesserte. Der Hafenmeister bürgte mit seinem Leben für die Seetüchtigkeit des *Schwarzen Stiers*, der Bordschreiber führte stets Buch darüber, auf welchem anderen thalasischen Schiff welches Mitglied der riesigen Mannschaft gerade Dienst tat. Die prunkvolle Hütte war eines exotischen Fürsten würdig, eingerichtet mit einem purpurnen Diwan, Teetischen, Wasserpfeife, Pfauenwedeln und wertvollen Araner-Teppichen. Jeder, der am Bug stand, fühlte sich selbst wie ein Diamantener Sultan.

Dolguruk, der neue Herrscher und Nachfolger von Fürst Ras Kasan, ließ die Zedrakke von Grund auf überholen und jeglichen Luxus von Bord bringen. Stattdessen ließ er das Schiff mit Bewaffnung versehen, so dass es nun als schwimmende Hafenbastion dient, um einer Plünderung des Hafens vorzubeugen.



Takelage: V (Z1, Z1, Z1, Z1, Z1) [250] Länge: 52,8 Schritt
Breite: 8,8 Schritt Schiffsraum: 495 Quader [248]
Tiefgang: 3,2 Schritt Frachtraum: 347 Quader
Besatzung: 100 M + 20 S [Q12]
Beweglichkeit: niedrig [2] Struktur: 16, Härte 1
Preis: ca. 35.000 D (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]
mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]
am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: 2 schwere Aale (Bug und Heck), 6 Hornissen

Die Zedrakke *Diamant* des Ruban ibn Dhachmani

Kaiser Hal sah es nicht gerne, dass sich die Herren aus Festum, Mengbilla und Khunchom in den Maraskanhandel einmischten, dafür hatte sein Vater Kaiser Reto die verfluchte Insel unter dem Verlust von vielen treuen Soldaten nicht erobert. Darum hatte Kapitän Ruban, wenn er mit seiner viermastigen Zedrakke in Khunchom auslief, stets einen Beutel Goldmünzen und viele Flaschen aranischem Rotweins griffbereit, falls ihn im Maraskanum oder spätestens im Hafen ein kaiserliches Kriegsschiff kontrollieren wollte. So wechselten die Geschenke rasch ihren Besitzer und die *Diamant* konnte nach einer flüchtigen Inspektion passieren.

Dank der beträchtlichen Schmiergelder, die nicht nur an die Zöllner, sondern auch an den Fürsten und den Grafen zu Tuzak sowie an die Admiralität in Pericum flossen, war das Maraskan-Kontor der Handelshäuser Stoerrebrandt, Warrlinger, Dhachmani und Gerbelstein in Khunchom praktisch der einzige Handelspartner Maraskans außerhalb des Raulschen Reiches.

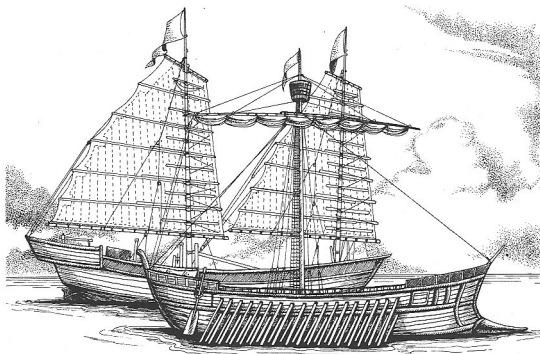
In Tuzak wurden aus dem unauffälligen flachen Rumpf aus hellem Zedernholz enorme Mengen an aranischem Weizen, Kusliker Leinen, Tulamiden-Teppichen, Unauer Salz, tulamidischem Porzellan und sogar lebende Gadangstiere entladen, alles Güter, die auf Maraska fehlten und große Profite brachten. Für die Rückfahrt wurden Zuckerrohr, Tee, Ebenholz und Alabaster, dazu fälschweise herber Weißwein und schwerer Rum geladen.

Das hochwertige Eisen der Maraskan-Kette und die überragenden Klingen der maraskanischen Schmiedemeister durften nur vom Fürsten persönlich ausgewählte mittlere reichliche Kapitäne zum Wohl des Reiches transportieren. Trotzdem gelang es dem listigen Kapitän Ruban immer wieder, zwischen der kontrollierten Ladung ganze Quader unverhüttetes Grubenerz und edlen Tuzaker Stahl nach Khunchom



zu schmuggeln. Auf diesen Schmuggelfahrten wurden die zehn Passagierkabinen randvoll beladen, wobei sich die 10 Schiffswachen als Passagiere ausgaben, die nicht gestört werden wollten. Nach dem Fall Maraskans an die Statthalter Barbarads unterstützte Ruban ihn Dhamani mit Waffen- und Lebensmittellieferungen den Widerstand gegen die Anhänger des Sphärenschänders. Inzwischen hat die *Diamant* wieder den Maraskanhandelaufgenommen und ist oft im Hafen von Sinoda zu sehen. Wenn Kapitän Ruban – den man den 'Rieslandfahrer' nennt – wieder von der Abenteuerlust übermannt wird, reist er mit seiner mutigen Mannschaft gen Osten, um neue Gestade zu entdecken.

Mit Piraten hat die *Diamant* wenig Probleme. An Deck stehen die 10 Seesöldner mit blitzenden Khunchomern bereit, um jeden in Scheiben zu schneiden, der sich an Ladung und Mannschaft vergreifen will. Auf dem Vorderdeck und der Hütte sind je eine Festurner Hornisse angebracht. Die große Mannschaft ist eine eingeschworene Gemeinschaft, ausgewählt aus zuverlässigen Männern und Frauen aus Festum und Khunchom, die auch mit dem Säbel und Enterbeil umzugehen wissen. Ruban nimmt auch gerne 'Spezialisten' an Bord, denn er hat gelernt, auf das Zusammenspiel vieler Fähigkeiten zu vertrauen.



Im Vordergrund eine: Dromone, im Hintergrund eine Zedrakhe

MS 94

Takelage: IV (Z1, Z1, Z1, Z1) [200] **Länge:** 43,4 Schritt
Breite: 6,7 Schritt **Schiffsraum:** 365 Quader [184]
Tiefgang: 2,9 Schritt **Frachtraum:** 255 Quader
Besatzung: 82 M + 10 S [Q 15]
Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16, Härte 1
Preis: ca. 19.000 D (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]
mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]
am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: 2 Hornissen

Ein eigenes Schiff für die Heldengruppe

Die *Tänzerin* ist ideal geeignet, von einer Heldengruppe kommandiert zu werden. Sie ist eine einmastige Schaluppe, ein kleines Segelboot, und wurde für die Küstenschiffahrt gebaut, kann jedoch auch kurze Strecken auf hoher See überwinden. Im Größenvergleich liegt sie zwischen Kutter und Thalukke.

Auf diesem Schiff können Helden Kapitäns- und Offiziersluft schnuppen und auf eigene Faust die aventurischen Meere bereisen, um zu unbekannten Inseln überzusetzen, Ladung oder Passagiere zu schmuggeln oder listentreich Piratentaten zu vollbringen.

Das Schiff

Das Schiff lief vor mehr als dreißig Jahren vom Stapel und hat seitdem drei Häfen gesehen als manches Entdeckerschiff. Dabei wurde sie von mindestens einem Dutzend Kapitäne befehligt, die sie zum Fischen und Schmuggeln einsetzten, als Kurierschiff und Blockadebrecher. Sogar Piraterie hat man von ihren Planken aus betrieben. Durch Glück oder den Willen der Götter wurde die *Tänzerin* dabei nie ernstlich beschädigt, so dass sie nach all den Jahren noch immer gut in Schuss ist.

Auf der Schaluppe gibt es keine Trutzen, nur achtern einen niedrigen Verschlag mit zwei Kojen und einer Feuerstelle. Der Mast trägt ein großes Havenasegel, und vorn im Bug befindet sich unter einer Personennähe die Hornisse *Gifstachel*. Bei Flaute kann das Schiff auch gerudert werden.

Die Tänzerin

Takelage: I (H1) [35] **Länge:** 8 Schritt
Breite: 2,4 Schritt **Schiffsraum:** 10 Quader [5]
Tiefgang: 0,9 Schritt **Frachtraum:** 5,5 Quader
Besatzung: siehe 'Mannschaft'
Beweglichkeit: sehr hoch [6] **Struktur:** 13, Härte 0
Preis: ca. 1.000 Dublonen (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]
mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]
am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: 1 Hornisse voraus

Der Besitzer

Zurzeit ist die *Tänzerin* im Besitz von *Cusmar Dabresco*, einem abgehalftierten Seemann ohne Heimathafen. Cusmar gewann die Schaluppe beim Boltanspiel von ihrem Vorbesitzer, und da auch er sie regelmäßig als Einsatz verwendet, kann sie leicht in die Hände der Helden gelangen. Eine andere Möglichkeit ist, dass die Helden auf einer einsamen Insel Zeugen werden, wie Cusmar von Piraten oder Bukaniern erschlagen wird. Daraufhin steht das Schiff als Fluchtmöglichkeit bereit – und bleibt im Besitz der Helden. Betuchte Abenteuer können es Cusmar hingegen auch einfach abkaufen.



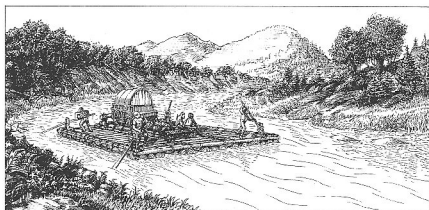
Die Mannschaft

Normalerweise umfasst die Mannschaft der Tänzerin zehn Seeleute. Doch schon vier Personen reichen aus, um sie zu steuern. Zu Cusmars Besatzung zählen sieben Seeleute, die auch bei den Helden anheuern können.

Die erste Offizierin *Bani al'Shamra* ist eine scheinige Khunchomerin, deren Augenklappe ihr ein bedrohliches Äußeres verleiht. Ein fried-

fertiger Hüne namens *Breo* ist der Steuermann. Die Matrosen *Sinaber* und *Sinalf*, zwei maraskanische Brüder, können mit der Hornisse umgehen und übernehmen im Gefecht die Rolle der Bordschützen. Dann sind da noch die Leichtmatrosen *Radula* aus Brabak und der Nostriker *Ulfwin*, und schließlich der alte *Teso*, ein grantiger Kerl mit dem Herz am rechten Fleck, der an Bord die Aufgaben von Boots- und Zimmermann zugleich ausfüllt.

FLUSSSCHIFFFAHRT



Die Flussschiffahrt hat wie die Küstenschiffahrt einen hohen Anteil am Umschlag und Transport von Gütern in Aventurien. Insbesondere Massen- und Schüttgüter wie Baugestein und Korn werden bevorzugt über die aventurischen Flüsse transportiert, da eine Beförderung mit Karawane oder Ochsengespann auf Grund fehlender Wege beinahe undurchführbar ist. Flussschiffe sind nicht nur abhängig von den Winden, sondern auch und vor allem von der Strömung. Hinzu kommen Tiefe und Breite des Flusses, die ein gutes Maß dafür sind, inwieweit ein Gewässer schiffbar ist, und lediglich durch Versandung und jahreszeitliche Einflüsse variieren können. Kanäle sind in Aventurien selten. Am bekanntesten ist der *König-Therengar-Kanal* im Horasreich, der die Flüsse Sikram und Onjet verbindet. Ein ähnliches Projekt war mit dem *Kaiser-Hal-Kanal* geplant, der die Flüsse Raller und Natter miteinander verbindet und Gareth an die großen Wasserstraßen des Kontinents anschließen sollte. Er wurde jedoch nie fertig gestellt. Auch ein projektierte Kanal, der Loch Harodröl mit dem Arrati verbinden und so die Kontrolle Al'Anfas von Port Corrad bis ins Hinterland Mengbillas ausdehnen sollte, kam kaum über das Projektstadium heraus.

Das wohl bekannteste Flussschiff ist der *Treidelkahn*. Dieses Wasserfahrzeug ist ein breiter Lastkahn mit geringem Tiefgang, der über einen großen Laderaum verfügt. Größere Treidelkähne verfügen über eine kleine Hütte, die als Unterkunft für Besatzung und Passagiere dient. Flussaufwärts wird der Kahn mit speziellen Zuggeschirren von Ochsen oder Kaltblut-Pferden gezogen, die auf einem Treidelpfad neben dem Fluss laufen. Treidelpfade, die zumindest an einer Seite des Flusslaufes angelegt wurden, sind die zwingende Voraussetzung für das Treideln. Stromabwärts werden die Zugtiere auf das Schiff geladen, das sich dann mit der Strömung flussabwärts bewegt. Stakstangen helfen der Besatzung, in der idealen Fahrtrinne zu bleiben. Mitunter verfügen die Treidelkähne über eine Hilfsbesegelung.

In holzreichen Gegenden stellen *Flöße* die Mehrzahl der Flusssfahrzeuge. Stromaufwärts

wird das fest gefügte (Leit-)Floß, das je nach Größe über eine Hütte verfügen kann, gestakt oder getreidelt. Die Fahrt stromab erfolgt in einem lockeren Verband aus vielen Hundert Holzstämmen, was von den Flößern ein Höchstmaß an Kraft und Fingerspitzengefühl erfordert. Bisweilen wird flussabwärts auf dem Leitfloß auch noch Ware transportiert.

Windenfrachter werden auf den großen Flüssen Aventuriens, in erster Linie Yaqir und Born, aber auch auf dem Mhanadi und dem Großen Fluss eingesetzt. Das Beiboot des Windenfrachters schleppt einen von zwei Ankern flussaufwärts und versenkt diesen in festem Grund. Mittels Muskelkraft und komplizierter Flaschenzüge zieht sich der Windenfrachter bis zum versenkten Anker vor, fixiert die Position mit dem zweiten Anker, und das Prozedere wird wiederholt. Windenfrachter fahren meist in der Flussmitte und können daher über einen größeren Tiefgang verfügen.

Auf Grund ihres Tiefgangs und der erforderlichen Flussbreite für Segelmanöver befahren kleine bis mittelgroße *Segelschiffe* nur die wasserreichsten Flüsse Aventuriens wie den Großen Fluss, den Yaqir und den Mhanadi, wobei eine einigermaßen konstante Windrichtung und die Abwesenheit von Brücken ebenfalls nötig sind.

Flussgaleeren werden sowohl als bewaffnete Patrouillenboote als auch als schnelle Fracht- und Passagierschiffe eingesetzt. Die Größe und Ausstattung variiert je nach Aufgabenbereich. Kleine Ruderkriegsschiffe wie *Dromone* und *Bireme* sind für die Flussschiffahrt geeignet, ebenso nutzen die Thorwaler ihre Ottas und Knorren, um im Rahmen ihrer Handelsfahrten auch Städte an großen Flüssen zu erreichen.

In der *Geographia Aventurica* finden sich ab Seite 129 weitere Informationen zur aventurischen Flussschiffahrt.





ANDERE SEEFahrzeuge

Natürlich kann diese Aufzählung aventurischer Schiffstypen nicht vollständig sein. In jedem Küstengebiet Aventuriens haben die Bewohner einen Weg gefunden, auf Efferds Wogen zu reisen. Zum Beispiel verwenden manche Walfänger im Norden einen **Katamaran**, bei dem der getöte Wal zwischen den Schiffsrümpfen heimgeschleppt wird.

Der Pirat **Suldokan** verfügt über einen **Trimaran** namens **Taurus**, der aus dem Schiffskörper einer Thalukke mit zwei großen Auslegern besteht. Die **Taurus** gilt als das schnellste Schiff Syllas und verfügt neben der Havena-Takelung über ein Klüversegel. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis das Klüversegel bei den aventurischen Schiffsbauem einen höheren Bekanntheitsgrad erreicht. Zum Piraten Suldokan und seinem Schiff finden sich im Abenteuerband **Questadores** auf der Seite 67 weitere Hinweise.

Ein weiterer thorswalscher Schiffstyp ist die **Snekkar**, ein Schnellsegler, der förmlich über das Wasser gleitet und neben dem typischen Thorswalssegel gerudert werden kann (siehe auch **Westwind 115**).

Das nostrische Katapultfloß **Rache für Joborn** oder Leonardos **Katamaran Tiefensucher** in Havena sind einmalige Konstruktionen.

Expeditionen aus dem hohen Norden berichteten über Yetis, die auf einer **Eisscholle**, die von zwei Firunsbären gezogen wurde, durch das ewige Eis reisten.

Die Zauberschiffe der Elfen sind beileibe keine Legenden, auch wenn seit vielen Jahren keine der legendären **Elfengaleassen** (elfisch: *taubratir*) gesichtet wurden. Überlebende der Phileasson-Expedition berichteten darüber, dass sich diese Schiffe auf Handgröße verkleinern ließen und den Kurs zu den Inseln im Nebel, der legendären Zuflucht der Hochelfen, selbstständig fänden. Die **Wipfelschiffe** der Hochelfen und die **Eissegler** der Fimelfen sind gleichfalls überaus seltsame Schiffsabwandlungen. Mehr zu diesen Elfenschiffen findet sich in der Regionalspielfilfe **Aus Licht und Traum** auf Seite 125f. Auch die **Salyrvan** (☉ 191 A) ist ein uraltes Zauberschiff der Hochelfen, das die Form eines 30 Schritt langen Grünwals besitzt. Ursprünglich war sie zur Erkundung und zum Schutz des Eismeeres vorgesehen. Inzwischen wird das von einem Hochelf besetzte Schiff von der unheimlichen Zylfa gesteuert. Da die **Salyrvan** die unterseischen Bauarbeiten der Nachtalben, die auch **Shakagra** genannt werden, empfindlich stört, wird das Schiff von den magischen Tauchbooten der Nachtalben gejagt.

Die **Stählerne Caldrima** ist ein Fischkutter, der von dem etwas schrulligen zwergischen Tüfler **Schrobosch Sternhagel-Hopfinger** rundum mit Stahlplatten verkleidet wurde und mittels eines Tretantriebs auch im Winter den Angbarer See befahren kann. Siehe Abenteuerband **Stromschnellen** auf Seite 47.

Zu den Schrecken der Meere gehören die **Dämonenarchen** (☉ 189 B), die im Perlenmeer zu einer wahren Plage geworden sind und die Schifffahrt im Osten beinahe zum Erliegen gebracht haben. Ihre Fähigkeit, zu wachsen und sich durch Teilung zu vervielfältigen, macht die Dämonenarchen beinahe unüberwindbar. Große Archen verfügen über Kavernen und Aufbauten, in denen Geschütze, Soldlinge und allerhand unheimliche Kreaturen untergebracht sind. Gesteuert wird die Arche durch eine Steuerperson, die mit der Arche eine Art Symbiose eingeht. Die Verschmelzung erfolgt jedoch nicht unbedingt immer freiwillig. Die **Stadt aus der Tiefe** (siehe Seite 162) und die inzwischen 200 Schritt große **Plagenbringer**, die unter ihrem Kommandanten Admiral **Darion Paligan** den Kern seiner schwimmenden Heptarchie bildet, sind die letzten der ursprünglichen Ma'hay tamim. Hinweise zu den Dämonenarchen finden sich in der Regionalbeschreibung **Blutrosen und Marasken** auf Seite 64f. und in den Abenteuerband **Der Unersättliche** auf Seite 77f. und **Blutige See** auf Seite 25f.



Eissegler aus Gloranas Reich

Zu den wohl geheimnisvollsten Schiffen auf Efferds Meeren zählt die **Sulman Al-Nassori**. Die mächtige Galeasse, die mehr als 40 Schritt Länge misst, wurde zur Zeit der borbaradianischen Invasion in einer Khunchomer Werft gebaut. Dieses Zauberschiff, ein gemeinsames Projekt des Handelshauses Dhachmani und der Khunchomer Magierakademie, kann allen Gefahren der Blutigen See trotzen. Neben einer erfahrenen Besatzung verfügt die **Sulman Al-Nassori** über eine Vielzahl von Gildenmagiern an Bord. Vom Ruder über den Antrieb bis zur Bewaffnung ist die Galeasse mit Magie durchwoben. Der Hintergrundband **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** enthält ab Seite 58 weitere Informationen.

Die **Ifirnlohe**, eine Vidsander Otta unter dem Kommando Hetmann **Liskoff Baerhildons**, ist als eines der wenigen aventurischen Schiffe in der Lage, selbst ins dicke Packeis des Nordens vorzudringen. Das Schiff ist von einem launischen Feuerschinn besetzt und befindet sich in steter Gefahr, in Flammen aufzugehen. Weitere Informationen finden sich in der Regionalbeschreibung **Firuns Atem** auf Seite 26.

Einzigartige Schiffe baut der mohastämmige Schiffbauer **Kalatau Monalduin**, der mehrere Monate im Jahr im verwunschenen Überwals verbringt, im bornischen Festum. Er versteht sich auf die Kunst, einen jungen Walnusschößling so einzubauen, dass sich der Geist der Dryade auf das ganze Schiff überträgt. Diese unglaublich seltenen und teuren "Seelenschiffe" sind besonders sicher, können aber auch sehr launisch sein (zumal die Dryade des Schiffes meist noch von anderen Feenwesen begleitet wird). Schiffe wie die **Celeste** sind nicht für Gold zu erwerben, sondern erfordern die Verpflichtung des zukünftigen Besitzers, dem Schiffsbauer einen großen Gefallen zu erfüllen.

Im Sclerngrund besteht die Möglichkeit, auf seefahrende archaische Achaz zu treffen. Nur mutige oder lebensmüde Echenmenschen wagen sich mit hochseetauglichen Schiffsbooten auf offene Meer. Diese Schiffe besitzen einen breiten Rumpf aus dicht verschürnten Schiffbündeln, der sich zu beiden Enden schnell verengt und der vorne am Bug in eine Verlängerung des Kiels ausläuft. Achtern wird der Kiel unter Wasser um eine schwanzähnliche Steuervorrichtung verlängert. Die Schiffe sind sowohl mit Segeln als auch mit Rudern ausgerüstet und werden hauptsächlich in der Stadt **Azeln** gebaut. Die Schiffe der Achaz wird auf der Seite 137 in der Regionalbeschreibung **Raschtuls Atem** beschrieben.

Auch die Orks vom Stamme der Mokolash verstehen sich auf den Bau von Schiffen und schwimmenden Behausungen aus Schilf. Sie bewohnen das M'Kool (Schilfmeer), das sich an den Quellsümpfen des Bodir findet, seit sie von den Menschen aus ihrem Heimatgebiet vertrieben wurden. In der Regionalbeschreibung zum Orkland finden sich weitere Einzelheiten zu den Mokolash.

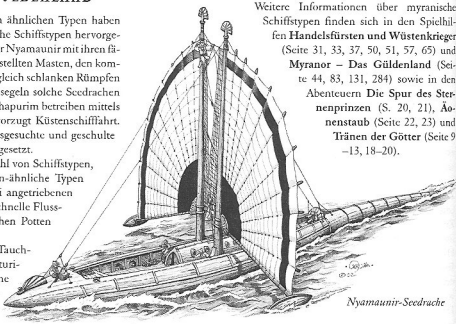


SCHIFFSTYPEN AUS DEM GÜLDENLAND

Neben einigen den aventurischen Schiffen ähnlichen Typen haben die Reiche des Güldenlandes einige exotische Schiffstypen hervorgebracht. Die **Seedrachn** des Katzenvolkes der Nyamaunir mit ihren fächerförmigen Klappsegeln an parallel aufgestellten Masten, den komplizierten Steuerschwänzen und schlangengleich schlanken Rümpfen sind schnell und extrem wendig. Mitunter segeln solche Seedrachn auch im aventurischen Südmeer. Die Makshapurim betreiben mittels ihrer hochbordigen **Tetramaran-Flöße** bevorzugt Küstenschifffahrt. In der Stadt Melakkam werden speziell ausgesuchte und geschulte **Seeschlangen** als Zugtiere für Galeeren eingesetzt.

Das Imperium verfügt über ein große Anzahl von Schiffstypen, zu den bedeutenderen gehören Karavellen-ähnliche Typen und die von Sklaven oder mittels Zauberei angetriebenen Schrauben- und Schaufelradschiffe, dazu schnelle Flusssegler und Lastschiffe, die den aventurischen Potten ähneln.

Die **Demergatoren** der Nequaner sind Tauchboote, die mitunter auch im Südmeer Aventuriens zu finden sind. Jeder Demergator ist eine Einzelanfertigung und unterscheidet sich in Größe, Funktion und Aufgabenbereich erheblich von den anderen.



Nyamaunir-Seedrache

Weitere Informationen über myranische Schiffstypen finden sich in den Spielhilfen **Handelsfürsten und Wüstenkrieger** (Seite 31, 33, 37, 50, 51, 57, 65) und **Myranor – Das Güldenland** (Seite 44, 83, 131, 284) sowie in den Abenteuer **Die Spur des Sternprinzen** (S. 20, 21), **Äonentraub** (Seite 22, 23) und **Tränen der Götter** (Seite 9–13, 18–20).

DAS DSA-SEEKAMPFSYSTEM

Mit den heldenbezogenen Regeln ist es nur mit sehr hohem Abstraktionsgrad möglich, einen Kampf zwischen zwei oder mehreren Schiffen auszufechten – zu viele Faktoren (Art und Zustand des Schiffes, Qualität von Schiff, Matrosen und Offizieren, schiere Anzahl der Beteiligten, Wind und Wogen und dergleichen mehr) bestimmen die möglichen Spielwerte und müssten entweder vorher eingerechnet oder ignoriert werden. Dies mag für Zufallsbegegnungen auf See ausreichen, aber wenn der Seekampf in Ihrer Kampagne eine größere Rolle spielen soll, ist größere Detaildarstellung vonnöten.

Das auf den folgenden Seiten präsentierte Seekampfsystem stellt also gewissermaßen ein 'Spiel im Spiel' – genauer: eine abstrahierte Simulation aventurischer Seegefechte – dar, das Sie immer dann hervorholen können, wenn Sie Verfolgungsjagden, Retzenduelle und Enternmanöver kombinieren wollen. Die Natur des Seekampfs bedingt es, dass einzelne Helden hierbei weniger wichtig sind; nichtsdestotrotz können die Aktionen von Helden das berühmte 'Zünglein an der Waage' darstellen.

0.1) ZEIT UND RAUM

Ein Spielzug ist, je nach Szenario, eine unterschiedlich lange Zeit, entspricht durchschnittlich aber etwa einer Spielrunde DSA-Zeit, also 5 Minuten.

Das Spielfeld ist in Sechseckfelder (sogenannte Hexfelder oder Hexe) aufgeteilt, deren Größe ebenfalls von Szenario zu Szenario schwanken kann, die üblicherweise aber etwa 100 Schritt durchmessen. Es gibt dadurch sechs mögliche Bewegungsrichtungen eines Schiffes und sechs Windrichtungen, üblicherweise im Uhrzeigersinn als Nordost, Ost, Südost, Südwest, West und Nordwest bezeichnet. Auf den Spielplänen finden sich Seefelder, Küstengewässer, Strandfelder und Landfelder: Seefelder enthalten nur Wasserfläche, Landfelder enthalten ausschließlich Landfläche, Küstengewässer enthalten mehr Wasser als Land und können von Schiffen befahren werden, Strandfelder enthalten mehr Land als Wasser und können nicht befahren werden. Schiffe können sich also auf See- und Küstenfeldern bewegen. Diese Felder können Riffe und Sandbänke aufweisen.

Wenn Sie selbst eine Karte für ein Szenario anfertigen, müssen Sie also beim Zeichnen nur diese vier Arten von Feldern und eventuelle Hindernisse (Riffe, Sandbänke), nicht aber den exakten Küstenverlauf beachten.*

0.2) SCHIFFE UND SCHIFFSWERTE

Jeder der beteiligten Spieler kommandiert ein oder mehrere Schiffe. Jedes Schiff wird auf dem Spielfeld durch eine passende Spielmarke dargestellt; außerhalb des Spielfelds durch ein Datenblatt, auf dem die Werte des Schiffs angegeben sind.

Geschwindigkeit, gesegelt: Die Geschwindigkeit von Segelschiffen hängt von der Stellung des Schiffs zum Wind hin ab. Es gibt vier mögliche Ausrichtungen (Abbildung 1). *Vor dem Wind* bedeutet, dass der Wind das Schiff von direkt achtern erreicht, Windrichtung und Bewegungsrichtung also identisch sind. *Mit raumem Wind* steht für Wind von schräg achtern; in dieser Stellung erreichen Schiffe ihre höchste Geschwindigkeit. *Am Wind* bedeutet, dass Gegenwind von schräg vorne kommt, und *Gegenwind* ist Wind direkt entgegen der Bewegungsrichtung. Bei der letztgenannten Stellung des Schiffes ist die Bewegungsgeschwindigkeit 0, die anderen drei Geschwindigkeiten (in Feldern pro Spielzug) sind in der Reihenfolge (vor dem Wind, mit raumem Wind und am Wind) angegeben. [Die Bewegungspunkte entsprechen einem Drittel der angegebenen Geschwindigkeit in Meilen/Stunde, echt gerundet.]

Geschwindigkeit, gerudert: Geruderte Schiffe haben einen zweiten Werteblock für die Geschwindigkeit, der angibt, welche Marschgeschwindigkeit ein Ruderschiff erreicht, mit welcher Angriffsgeschwindigkeit es zum Rammstoß ansetzt und mit welcher Geschwindigkeit es rückwärts gerudert werden kann. Für die Rudergeschwindigkeit gilt der Wert, den das Schiff zu Beginn des Spielzugs hatte, für die Dauer des kompletten Spielzugs. Reine Ruderschiffe verfügen nur über diese Geschwindigkeitswerte. [Die Bewegungspunkte entsprechen einem Drittel der angegebenen Geschwindigkeit in Meilen/Stunde, echt gerundet.]

*) Da der Tidenhub in Aventurien an den meisten Orten recht gering ist, haben wir hier auf Regeln zu veränderlichen Feldern verzichtet. Wenn Sie wollen, können Sie die zeitliche Abhängigkeit der Meerestiefe in einzelne Szenarioregeln einbauen.



Beweglichkeit: Dieser Wert gibt an, wie manövrierfähig ein Schiff ist. Zum einen sagt der Wert aus, wie viele Drehungen um 60° (eine Hexfeldseite) ein Schiff pro Zug machen kann, zum anderen beeinflusst der Wert *Manöverproben* des Schiffes. Die Beweglichkeit liegt zwischen 1 und 5 Punkten.

Rumpf (RuLP): Dies sind die 'Lebenspunkte' des Schiffes, die in erster Linie von der Größe des Schiffes abhängen. Ein Schiff, dessen Rumpfpunkte auf 0 oder darunter gefallen sind, sinkt binnen kürzester Zeit. [Die Rumpfpunkte entsprechen der Hälfte des Schiffsraums in Quadern, unter Umständen modifiziert nach Bauart.]

Takelage (TaLP): Diese Punkte stellen die Menge an Masten, Segeln, Wanten und Stagen dar, über die ein Schiff verfügt. Verlust von Takelage-Punkten geht mit dem Verlust von Bewegungspunkten und Beweglichkeit einher. Ein gesegeltes Schiff, dessen Takelage-Punkte auf 0 oder darunter gefallen sind, verfügt über keine Bewegungspunkte und keine Beweglichkeit mehr und kann nur noch treiben. [Die Takelage-Punkte bestimmen sich aus der Zahl der Masten und Segel und liegen zwischen ca. 50 und 300: als Faustformel 15–25 Punkte pro Mast, 25–35 Punkte pro großem Rahsegel oder Zedrahnsegel, 15–20 pro kleinem Rahsegel oder Sprietsegel und 15–25 pro havenischem Segel.]

Riemen (RiLP): Diese Punktzahl entspricht der Anzahl der Riemen, die ein Ruderschiff vorantreiben. Die Zahl der Ruderer (s.u.) kann höher sein, wenn z.B. mehrere Ruderer an einem Riemen sitzen.

Besatzung: Diese Zahl gibt die Besatzungsstärke des Schiffes an, die sich aus der Kopffzahl und der Art der Besatzungsmitglieder ergibt. Besatzung untergliedert sich in Matrosen (M), Ruderer (R), Offiziere (O), Seesoldaten (S) und Geschützpersonal (G). Wenn Offiziere (darunter auch 'Fachpersonal' wie Schiffszärzte) nicht extra aufgeführt sind, machen sie ein Zehntel der Zahl der Matrosen aus.

Struktur: Die Struktur ist ein Eigenschaftswert des Schiffes; er gibt an, aus welchen Materialien ein Schiff gebaut und wie gut es verarbeitet ist, ob es unterteilt oder gar gepanzert ist. Dieser Wert spielt eine Rolle bei allen Proben, die mit dem Sinken oder Auseinanderbrechen des Schiffes zu tun haben.

Härte: Dieser Wert steht für den Rüstungsschutz des Rumpfs. Der Rüstungsschutz der Takelage und für die Besatzung beträgt die (abgerundete) Hälfte dieses Werts. [Dieser Wert liegt für die meisten Schiffe zwischen 0 und 1, für besonders robuste Schiffe auch bei 2 oder 3.]

Qualität der Matrosen / der Ruderer / der Offiziere / der Seesoldaten / der Geschützbesatzungen: Diese Eigenschaftswerte, jeweils von 1 bis 20, geben an, wie gut der jeweilige Teil der Besatzung seine Aufgaben erfüllt. Wenn keine einzelnen Werte angegeben sind, gilt für alle Mitglieder der Besatzung der gleiche Qualitätswert. [Diese Werte liegen üblicherweise zwischen 10 (schlecht bezahlte Matrosen eines Handelsschiffs) und 18 (hoch motivierte Thorwaler).]

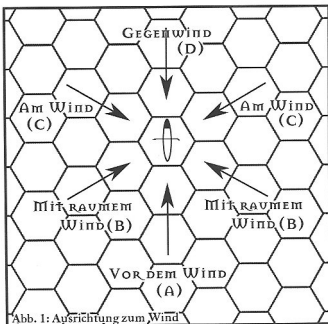


Abb. 1: Ausrichtung zum Wind

Windstärke 0 ist eine komplette Flaute. Gesegelte Schiffe haben eine Geschwindigkeit von 0, ihre Beweglichkeit sinkt auf 1 (sie können von Ruderern in Beibooten mit einer Hexfeldseite pro Spielzug gedreht werden). Es gelten jedoch keine Bewegungseinschränkungen für geruderte Schiffe.

Windstärke 1 ist eine schwache Brise. Einige gesegelte Schiffstypen (Potten und Große Karracken) verlieren einen Punkt ihrer Bewegungsweite, können jedoch normal ihre Richtung verändern. Keine Bewegungseinschränkungen für geruderte Schiffe.

Windstärke 2 bis 4 ist bestes Segelwetter und auch für geruderte Schiffe noch ohne Einschränkungen geeignet.

Windstärke 5: Schwerer Wind. Gesegelte Schiffe, die unter vollen Segeln fahren, haben einen Bewegungspunkt mehr, müssen aber jeden Spielzug eine Sturmprobe mit einem Modifikator von -1 ablegen. Bestimmte Schiffstypen (Biremen, Tiiremen, Dromonen, Galeassen) müssen diese Probe unabhängig von ihrem Segelstatus ablegen.

Windstärke 6: Sturm. Gesegelte Schiffe, die unter vollen Segeln fahren, haben zwei Bewegungspunkte mehr, müssen aber jeden Spielzug eine unmodifizierte Sturmprobe ablegen. Bestimmte Schiffstypen (Biremen, Tiiremen, Dromonen, Galeassen) müssen unabhängig von ihrem Segelstatus diese Probe mit einem Modifikator von +1 ablegen.

Windstärke 7 bedeutet Orkan: Jedes Schiff auf offener See hat einen Bewegungspunkt mehr, muss aber pro Spielzug eine Sturmprobe ablegen. Biremen, Tiiremen, Dromonen und Galeassen erleiden auf diesen Wurf einen Modifikator von +2.

0.3) SPIELVORBEREITUNGEN

Legen Sie je nach Szenario die benötigten Hexfeldpläne aus. Platzieren Sie die Spielmarken für die beteiligten Schiffe auf den vom Szenario vorgesehenen Startfeldern. Legen Sie eine Wind-Marke in der vorgesehenen Windrichtung und -stärke auf den Spielplan. Übertragen Sie die Spielwerte der beteiligten Schiffe auf Kopien des Schiffsdatenblatts. Sie benötigen noch einen zwanzigseitigen und zwei sechseitige Würfel, einen Stift und etwas Notizpapier.

0.4) Wind

Wind kann aus einer der möglichen sechs Richtungen und in einer von acht möglichen Stärken wehen. Die aktuelle Windrichtung und -stärke wird durch eine Spielmarke auf dem Spielplan angezeigt

Optional: Üblicherweise ändern sich während eines Szenarios Windrichtung und -stärke nicht, es sei denn, dies ist gesondert angegeben. Wenn Sie ein Zufallselement einbauen wollen, können Sie am Ende der Zweiten Besatzungsphase mit einem W6 würfeln, ob der Wind sich für den nächsten Spielzug ändert: Bei einer 1–3 bleibt der Wind gleich, bei einer 4 ändert sich die Windrichtung, bei einer 5 die Geschwindigkeit, bei einer 6 Richtung und Geschwindigkeit. Die Änderungen werden ebenfalls jeweils mit einem W6 ausgewürfelt: Bei Geschwindigkeit bedeuten ungerade Zahlen, dass die Windgeschwindigkeit um 1 steigt, gerade, dass sie um 1 sinkt; bei Windrichtung stehen ungerade Zahlen für eine Änderung um eine Hexfeldseite im Uhrzeigersinn, gerade für eine solche gegen den Uhrzeigersinn.



0.5) DER SPIELZUG

Ein Spielzug unterteilt sich in die folgenden Phasen, die jeden Zug in dieser Reihenfolge durchgeführt werden:

- 1) **Erste Besatzungsphase.** In dieser Phase kann ein Schiff versuchen, sich von einem anderen Schiff, mit dem es verbunden ist, zu lösen, es kann *Anker lichten*, es kann die *Takelung wechseln* oder ein *Beiboot* zu Wasser lassen.
- 2) **Bestimmung der Geschwindigkeit.** Abhängig von der Grundgeschwindigkeit des Schiff, der Stellung zum Wind, der Art der gesetzten Segel und eventuellen Schäden wird nun bestimmt, wie viele Felder sich das Schiff in diesem Zug bewegen kann.
- 3) **Aufschreiben der Bewegung.** Alle Spieler notieren verdeckt für alle ihre Schiffe die Bewegung, die das Schiff in der Bewegungsphase ausführen soll. Ein Schiff kann sich maximal so viele Felder bewegen, wie seine in Schritt 2 berechnete Geschwindigkeit beträgt. Die möglichen Bewegungsbefehle sind *Vorwärts*, *Steuerbord vorwärts*, *Backbord vorwärts*, *Rückwärts* (nur Ruderschiffe), *Auf der Stelle drehen* und *Keine Bewegung*.
- 4) **Ausführen der Bewegung (Bewegungsphase).** Abschnitt für Abschnitt werden nun die Bewegungen ausgeführt, wie sie auf den Befehlshörern der Schiffe notiert sind.
- 4a) **Manöver.** Halten sich während eines Abschnitts zwei oder mehr Schiffe in einem Feld auf, müssen die beteiligten Schiffe Manöver würfeln. Mögliche Manöver sind: *Ausweichen*, *Rammern*, *Enterhaken werfen* und *Nahbeschluss*.
- 5) **Geschütze.** Nachdem die Bewegung abgeschlossen ist, kann jede mit Geschützen ausgestattete Seite eines Schiffes einmal die Geschütze abschießen.
- 6) **Enterkampf.** Auf Schiffen, die miteinander verbunden sind, kann jetzt der Enterkampf stattfinden.
- 7) **Zweite Besatzungsphase.** In dieser Phase werden die Auswirkungen von erlittenem Schaden festgestellt, es können provisorische Reparaturen ausgeführt und Brände gelöscht werden und schließlich wird festgestellt, ob ein angeschlagenes Schiff sinkt.

0.6) DIE MANÖVERPROBE

Während des Spiels werden an verschiedenen Stellen **Manöverproben** gefordert. Dies sind stets Probenwürfel mit einem W20 gegen die Qualität der Besatzung oder eines Teils der Besatzung wie der Geschützbedienung oder der Offiziere. (Ist kein besonderer Besatzungsteil angegeben, würfeln Sie gegen die Qualität der Matrosen.) Wenn Sie bei dieser Probe weniger oder gleich der Qualität der Besatzung würfeln, ist die Probe gelungen; würfeln Sie darüber, ist die Probe misslungen. Würfeln Sie weniger als die Hälfte der Qualität, gilt die Probe als *herausragend* gelungen.

Modifikatoren ergeben sich aus der Art und dem Zustand des Schiffes und aus den Umweltbedingungen. Diese Modifikatoren werden immer auf den Würfelwurf angewendet: Ein Modifikator +3 bedeutet also, dass der Spieler 3 Punkte zum Würfelresultat addieren und trotzdem kleiner oder gleich der Qualität der Besatzung würfeln muss.

DER SPIELABLAUF IM DETAIL

1) ERSTE BESATZUNGSPHASE

In dieser Phase kann jedes Schiff versuchen, *eine oder mehrere* der folgenden Aktionen durchzuführen. Einige dieser Aktionen erfordern eine Manöverprobe. Schiffe, die sich im Enterkampf befinden, können keine der genannten Aktionen ausführen. Soll nur eine Aktion durchgeführt werden, sind eventuelle Proben unmodifiziert; sollen mehrere Aktionen durchgeführt werden, so sind alle verlangten Proben in dieser Phase um die Zahl der Aktionen erschwert. Bsp.: Will ein Schiff *also* den *Anker lichten* und *gleichzeitig* die *Takelung* wechseln, ist die *Manöverprobe* für *letztenannte Aktion* um 2 Punkte erschwert. (*Anker lichten* erfordert keine Probe und ist deswegen auch nicht erschwert.)

1.1) ANKER

Ein Schiff kann in Küstenfeldern ohne weitere Probe den Anker fallen lassen oder den Anker lichten. Schiffe, die vor Anker liegen, haben eine Geschwindigkeit von 0, jedoch ihre maximale Beweglichkeit (sprich, sie können sich – auch ohne Einsatz von Beibooten – auf der Stelle drehen).

1.2) VERBINDUNG LÖSEN

Ein Schiff, das mit einem anderen verbunden ist (sei es durch verhedderte Takelage oder durch absichtlich geworfene Enterhaken bzw. Harpun-Aale), kann versuchen, sich von dem anderen Schiff zu lösen. Dies erfordert eine Manöverprobe (Matrosen), die um 2 Punkte bei verheddeter Takelage erschwert ist, um 4 Punkte bei geworfenen Enterhaken, wenn das *geenterte* Schiff versucht, sich zu lösen, unmodifiziert bei Harpun-Aalen oder wenn das *enterte* Schiff sich lösen will. Bei Misslingen bleibt die Verbindung bestehen. Damit die Verbindung insgesamt gelöst wird, müssen *alle* Arten von Verbindung gelöst werden. Es kann nur eine Verbindung pro Spielzug gelöst werden, jedoch steht jedem der verbundenen Schiffe ein Lösungsversuch zu.

Ein Ruderschiff, das ein anderes Schiff *gerammt* hat, kann durch Zurückrudern die Verbindung zum gerammten Schiff lösen. Dies erfordert eine Manöverprobe +2 (Ruderer). Bei Gelingen ist die Verbindung gelöst, das Schiff befindet sich jedoch immer noch im selben Feld wie das gerammte Schiff.

1.3) TAKELUNGSART WECHSELN

Mit diesem Manöver wird bestimmt, unter welcher Art von Segeln das Schiff im folgenden Spielzug fährt.

- Ein *gesegeltes* Schiff kann Segel hissen oder von *Kampfbesege-lung* auf *volles Zeug* wechseln, um so die Geschwindigkeit zu erhöhen. Dies ist jeweils eine Manöverprobe (Matrosen): Bei Gelingen sind die (zusätzlichen) Segel schnell gehisst, bei Misslingen verliert das Schiff für diesen Spielzug einen Punkt seiner Beweglichkeit.
- *Alle Schiffe* können die Segel streichen (alle Segelfläche einholen) oder von *vollem Zeug* auf *Kampfbesege-lung* wechseln. Bei vollständig gestrichenen Segeln sinkt die Segelgeschwindigkeit im folgenden Spielzug auf 0, dafür ist die Takelage schwieriger zu treffen. In beiden Fällen ist eine Manöverprobe (Matrosen) +2 nötig. Bei Gelingen verliert das Schiff für diesen Spielzug einen Punkt seiner Beweglichkeit (es dauert länger, die Segel einzuholen, als sie zu hissen), bei Misslingen zwei Punkte.
- Ein *Ruderschiff* kann den *Mast* (die Masten) umlegen und so von Marschfahrt unter Segeln auf Fahrt mit Riemenbetrieb wechseln. Dies ist eine Manöverprobe (Matrosen): Bei Gelingen ist der Mast schnell und sicher verstaubt, bei Misslingen verliert das Schiff in dieser Phase einen Punkt seiner Beweglichkeit. Um den Mast wieder aufzurichten, ist eine Probe +2 nötig. Bei Gelingen verliert das Schiff für diesen Spielzug einen Punkt seiner Beweglichkeit (es dauert länger, den Mast korrekt aufzurichten), bei Misslingen zwei Punkte.

1.4) BEIBOOT AUSBRINGEN

Ein Schiff kann ein (gerudertes) Beiboot ausbringen. Dies kann dazu dienen, Personen von Schiff zu Schiff oder an Land überzusetzen, vor allem aber dazu, ein durch die Windverhältnisse unbewegliches Schiff zu drehen. Dies kostet eine Aktion in der ersten Besatzungsphase, erfordert aber keine Probe. Während ein Beiboot ausgebracht ist, werden die darauf befindlichen Matrosen nicht zur Besatzung gezählt. Beim Drehen eines Segelschiffs befindet sich das Beiboot im selben Hexfeld wie das Schiff; zu anderen Zwecken kann es sich frei auf dem Plan bewegen.

2) BESTIMMUNG DER GESCHWINDIGKEIT

Nun folgt die Bestimmung der Geschwindigkeit des Schiffes im folgenden Spielzug, also der Zahl an Feldern, die sich das Schiff bewegt. Bei gesegelten Schiffen ist dies abhängig vom Schiffstyp (Segelfläche



TABELLE GESCHWINDIGKEIT, BEWEGLICHKEIT UND 'LEBENSUPKTE' VON SCHIFFEN (BEISPIELE)

	Vor	Raum	Am	Marsch	Ramm	Rück	Bwgl	RuLP	RiLP	TaLP	Bes (min)
Otta	5	6	3	3	6	1	5	25-75	40-60	50	40M/R
Knorr	3	4	2	1	—	1	3	20-30	4-10	40	8M/R
Winddrachen	4	5	2	1	—	1	3	100-150	10-16	200	60M
Bireme	3	4	1	3	6	2	4	20-50	30-80	40	10M/60R
Dromone	4	5	2	3	8	2	5	20-40	40-60	40	15M/40R
Trirème	4	5	1	3	7	1	4	60-100	60-100	90	50M/120R
Galeasse	4	5	1	3	7	1	3	100-150	100-150	125	60M/150R
Kleine Zedrakke	4	5	1	—	—	—	3	100-150	—	150	60M
Große Zedrakke	3	4	1	—	—	—	2	150-250	—	250	100M
Lorcha	4	5	1	—	—	—	4	60-100	—	100	40M
Thalukke	4	5	2	—	—	—	4	18-50	—	110	10M
Potte	3	3	1	—	—	—	2	120-200	—	80	20M
Kogge	3	4	1	—	—	—	2	80-120	—	80	20M
Holken	3	4	1	—	—	—	3	200-400	—	150	60M
Karavelle, rah	4	5	1	—	—	—	3	60-120	—	175	25M
Karavelle, havcn.	4	4	2	—	—	—	4	50-100	—	120	35M
Kleine Karracke	3	4	1	—	—	—	3	150-250	—	200	70M
Große Karracke	3	3	1	—	—	—	2	250-500	—	325	150M
Schivone	4	5	2	—	—	—	4	120-250	—	200	50M
Große Schivone	3	4	1	—	—	—	3	250-400	—	310	100M
Schivonella	4	5	2	—	—	—	5	100-150	—	150	80M
Flaute	4	5	2	—	—	—	4	150-250	—	200	75M
Fischkutter	3	5	1	1	—	1	5	5	—	30	6
Beiboot	—	—	—	1	—	1	5	3	4	—	4

und Art der Takelage), von der Stellung des Schiffes zum Wind, der Windgeschwindigkeit und eventuellen Beschädigungen. Bei geruderten Schiffen ist es abhängig vom Schiffstyp (der Zahl der Ruderer und Bauweise) und eventuellen Beschädigungen. Welche Geschwindigkeiten ein Schiff erreichen kann, ist auf dem Schiffs-Bogen angegeben.

2.1) STELLUNG DES SCHIFFES ZUM WIND

Wenn Sie das Diagramm auf Seite 125 ansehen, gibt es für ein Schiff vier Möglichkeiten, wie es zum Wind hin ausgerichtet sein kann, d.h., welchen Winkel die Längsachse des Schiffes und die Windrichtung zueinander bilden (Abbildung 1). Die Ausrichtung zum Wind legt fest, wie viele Felder sich ein Segelschiff je nach Typ bewegen darf. In Stellung A fährt das Schiff *vor dem Wind*, d.h., Windrichtung und Fahrtrichtung sind gleich. In Stellung B fährt das Schiff *mit raumem Wind*, d.h. der Wind kommt schräg von achtern; in dieser Stellung erreicht ein Segelschiff seine höchste Geschwindigkeit. In Stellung C fährt das Schiff *am Wind*, d.h., es muss kreuzen, um Wind in den Segeln zu halten und vorwärts zu kommen; die Geschwindigkeit ist deutlich vermindert. In Stellung D hat das Schiff *Gegenwind* und kommt nicht von der Stelle; seine Geschwindigkeit beträgt 0. (Ein Schiff mit Gegenwind darf sich jedoch drehen, um wieder in eine günstige Stellung zum Wind zu kommen, siehe unten)

2.2) WINDSTÄRKE UND SEGELSCHIFFE

Wind kann mit einer von acht möglichen Stärken wehen (siehe Seite 125): Bei **Windstärke 0** verlieren gesegelte Schiffe alle ihre Bewegungspunkte, sie können jedoch von Ruderern in Beibooten mit einer Seite pro Spielzug gedreht werden. Bei **Windstärke 1** verlieren Potten und Große Karracken einen Punkt ihrer Bewegungsweite, können jedoch normal ihre Richtung verändern. Bei **Windstärke 5** haben gesegelte Schiffe, die unter vollen Segeln fahren, einen Bewegungspunkt mehr; bei **Windstärke 6** zwei Bewegungspunkte. In beiden Fällen wird jedoch eine Sturmprobe fällig (siehe 4.1).

2.3) KAMPFBESEGLUNG UND 'VOLLES ZEUG'

Je nachdem, wie viel Segel ein Schiff gesetzt hat, ändert sich auch die Geschwindigkeit: Die auf dem Schiffsbogen angegebenen Werte gelten für die Kampfbesegelung; unter 'vollem Zeug' erreicht ein Schiff eine um ein Feld pro Spielzug größere Geschwindigkeit. Ausnahme:

Bei Gegenwind beträgt die Geschwindigkeit auch bei 'vollem Zeug' 0. Ein Segelschiff mit vollständig gerefften Segeln hat ebenfalls eine Geschwindigkeit von 0.

2.4) SCHADEN AN DER TAKELAGE

Ein Segelschiff, das mehr als die Hälfte seiner Takelagepunkte eingebüßt hat, verliert einen Punkt seiner Geschwindigkeit. Ein Schiff, das mehr als drei Viertel seiner Takelage eingebüßt hat, verliert einen weiteren Punkt (insgesamt also zwei) seiner Geschwindigkeit. In beiden Fällen beträgt die Mindestgeschwindigkeit vor dem Wind, mit raumem Wind und am Wind jedoch immer mindestens ein Feld pro Zug. Ein gesegelt Schiffe, das alle seine Takelagepunkte verloren hat, hat eine Geschwindigkeit von 0 und treibt nur noch.

Ein Schiff, das mehr als drei Viertel seiner Takelagepunkte verloren hat, kann kein volles Zeug setzen. Fährt es gerade unter vollem Zeug, so sinkt seine Takelage auf Kampfbesegelung.

2.5) GESCHWINDIGKEIT VON RUDERSCHIFFEN

Ruderschiffe können, unabhängig von der Stellung zum Wind, drei verschiedene Geschwindigkeiten fahren: Marschgeschwindigkeit, Rammgeschwindigkeit und Rückwärtsfahrt. Wie hoch diese Geschwindigkeiten je nach Schiffstyp sind, entnehmen Sie dem Schiffsbogen.

Welche Geschwindigkeit das Schiff im folgenden Spielzug haben soll, muss jetzt festgelegt werden. Dabei gelten folgende Einschränkungen: Es ist nicht möglich, von Rammgeschwindigkeit auf Rückwärtsfahrt zu wechseln und umgekehrt. Ein Ruderschiff kann abhängig von der Qualität der Ruderer nur eine begrenzte Anzahl von Spielzügen pro Szenario Rammgeschwindigkeit fahren. Dies sind ein Spielzug bei einer Qualität bis einschließlich 12, zwei Spielzüge bei einer Qualität bis einschließlich 16, drei Spielzüge bei einer Qualität von 17 und mehr.

2.6) SCHADEN AN DEN RIEMEN

Ein Ruderschiff, das mehr als die Hälfte seiner Riemenpunkte eingebüßt hat, verliert einen Punkt seiner Geschwindigkeit. Ein Schiff, das mehr als drei Viertel seiner Riemen eingebüßt hat, verliert einen weiteren Punkt (insgesamt also zwei) seiner Geschwindigkeit. In beiden Fällen beträgt die Mindestgeschwindigkeit jedoch immer mindestens ein Feld pro Zug. Ein Ruderschiff, das alle seine Riemenpunkte verloren hat, hat eine Geschwindigkeit von 0 und treibt nur noch.



Ein Ruderschiff, das mehr als drei Viertel seiner Riemenpunkte verloren hat, kann keine Rammgeschwindigkeit mehr aufnehmen. Fährt es gerade mit Rammgeschwindigkeit, so sinkt das Tempo sofort auf Marschgeschwindigkeit.

2.7) GESEGELTE RUDERSCHIFFE

Fast alle Ruderschiffe haben eine Hilfsbesegelung, die es ihnen ermöglicht, bei Marschfahrt die Ruderer zu schonen. Thorwalsche Otas und Knorren sind sogar echte Mischtypen, die beide Fahrmöglichkeiten gleich gut nutzen können; Winddrachen dagegen sind Segelschiffe mit Hilfsriemen.

In der ersten Besatzungsphase (siehe Seite 126) wird bestimmt, ob das Ruderschiff sich mit Riemen oder unter Segeln vorwärts bewegt; eine Kombination beider Möglichkeiten ist nicht erlaubt. Ein Ruderschiff unter Segeln gilt als gesegelte Schiff und benutzt die Regeln 2.1, 2.2 und 2.4. Ruderschiffe unter Segeln können kein 'volles Zeug' aufziehen.

3) AUFSCHREIBEN DER BEWEGUNG

Alle Spieler notieren verdeckt für alle ihre Schiffe die Bewegungen, die das Schiff in der Bewegungsphase ausführen soll. Wenn alle beteiligten Spieler ihre geplanten Bewegungen festgelegt haben, werden die Befehle aufgedeckt und gleichzeitig ausgeführt.

Ein Schiff bewegt sich so viele Felder weit, wie seine in Schritt 2 bestimmte **Geschwindigkeit** beträgt, kann sich aber durch geschicktes Manövrieren weniger weit bewegen. Es kann sich dabei maximal um so viele Hexfeldseiten drehen, wie seine **Beweglichkeit** beträgt.

Es ist nicht möglich, Bewegung aufzusparen und in die Bewegungsphase des nächsten Spielzugs zu übernehmen. Es ist nicht möglich, geruderte und gesegelte Geschwindigkeit miteinander zu kombinieren. Es ist nicht möglich, Bewegungspunkte von einem Schiff auf ein anderes zu übertragen.

Die folgende Bewegungsphase (s.u.) ist in 10 Abschnitte unterteilt, für die die Spieler jeweils einen der unten stehenden Befehle notieren können (Abbildung 2). Dabei sind Bewegungen abhängig von der Geschwindigkeit nur in bestimmten Abschnitten möglich (B = Bewegung, O = keine Bewegung), sprich: In den Abschnitten, in denen wegen zu geringer Geschwindigkeit für ein Schiff keine Befehle erteilt werden können (4.6), findet keine Bewegung statt.

GS	Abschnitte									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0:	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O
1:	O	O	O	O	B	O	O	O	O	O
2:	O	O	O	B	O	B	O	O	O	O
3:	O	O	B	O	B	O	B	O	O	O
4:	O	B	O	B	O	B	O	B	O	O
5:	B	O	B	O	B	O	B	O	B	O
6:	B	O	B	B	O	B	B	O	B	O
7:	B	O	B	B	B	B	B	O	B	O
8:	B	B	B	B	O	B	B	B	B	O
9:	B	B	B	B	B	B	B	B	B	O
10:	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

V: Das Schiff bewegt sich ein Feld vorwärts. Dies verbraucht einen Punkt der möglichen Geschwindigkeit.

S: Das Schiff dreht sich eine Hexfeldseite nach rechts und bewegt sich dann ein Feld vorwärts. Dies verbraucht einen Punkt der möglichen Geschwindigkeit und einen Punkt Beweglichkeit.

B: Das Schiff dreht sich eine Hexfeldseite nach links und bewegt sich dann ein Feld vorwärts. Dies verbraucht einen Punkt der möglichen Geschwindigkeit und einen Punkt Beweglichkeit.

R: Das Schiff bewegt sich ein Feld geradeaus rückwärts (nur für Ruderschiffe erlaubt). Dies verbraucht einen Punkt der möglichen Geschwindigkeit.

D: Das Schiff dreht sich um eine Hexfeldseite auf der Stelle. Dieser Befehl ist nur für Ruderschiffe, für Schiffe, die vor Anker liegen, und für bewegungslose Schiffe mit ausgebrachten Beibooten erlaubt. Dies

verbraucht einen Punkt der Beweglichkeit und ist in jedem beliebigen Abschnitt möglich.

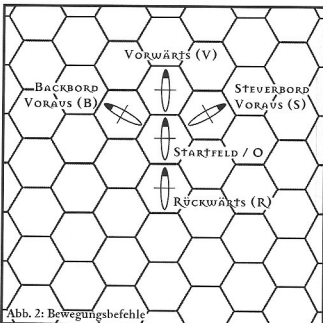


Abb. 2: Bewegungsbefehle

4) BEWEGUNGSPHASE

Die Bewegungsphase ist in 10 Abschnitte unterteilt, in denen sich das Schiff gemäß der in Phase 3 erteilten Befehle bewegt, so lange es sich bewegen kann (siehe 4.3 und 4.5).

Alle Bewegungen eines Abschnitts finden gleichzeitig statt. Gelangt das Schiff durch Bewegungen und Drehungen in eine Stellung, in der es *Gegenwind* hat, verliert es sofort einen Punkt seiner Geschwindigkeit im laufenden Spielzug, kann sich also ein Feld weniger weit bewegen, als die Geschwindigkeit angibt. (Dies repräsentiert die unterschiedlichen Manöver *Wenden* und *Halsen*.)

4.1) STURM- UND RIFFPROBEN

Sturmproben werden zu Beginn der Bewegungsphase abgelegt, wenn eine hohe Windgeschwindigkeit herrscht, Riffproben werden in dem Abschnitt abgelegt, in dem ein Schiff auf ein Hexfeld mit einem Bewegungshindernis (Riff, Sandbank oder Küstenfeld) fährt.

4.1.1) STURMPROBEN

Zu Beginn der Bewegungsphase wird geprüft, ob das Schiff Sturmschäden erleidet. Dies ist eine Probe mit dem W20 gegen den Strukturwert des Schiffes, die je nach Schiffstyp und Windstärke modifiziert ist. Schiffe mit stark beschädigtem Rumpf haben einen verminderten Strukturwert.

- Bei **Windstärke 5** müssen alle Schiffe, die unter vollen Segeln fahren, eine Probe mit einem Modifikator von -1 ablegen. Biremen, Triremen, Dromonen, Galeassen müssen auf jeden Fall eine Probe mit einem Modifikator von -1 ablegen.
- Bei **Windstärke 6** müssen alle Schiffe, die unter vollen Segeln fahren, eine unmodifizierte Probe ablegen. Biremen, Triremen, Dromonen, Galeassen müssen auf jeden Fall eine Probe mit einem Modifikator von +1 ablegen.
- Bei **Windstärke 7** muss jedes Schiff auf See eine Sturmprobe ablegen. Biremen, Triremen, Dromonen und Galeassen erleiden auf diesen Wurf einen Modifikator von +2.

Bei Gelingen der Probe kann das Schiff seine Bewegungen wie geplant durchführen. Misslingt die Probe jedoch, hat dies je nach Grad des Misslingens unterschiedlich schwere Folgen:

- um 1 bis 3 Punkte **misslingen**: Kleinere Schäden an der Takelage müssen ausgebessert werden; 1W6 Punkte Takelageschaden, Verlust von 1 Punkt Beweglichkeit im laufenden Zug.



- **um 4 bis 6 Punkte misslungen:** Schäden an Rumpf und Takelage (je 1W6 Punkte), Verlust von 2 Punkten Beweglichkeit im laufenden Spielzug.
- **um 7 bis 9 Punkte misslungen:** schwere Schäden am gesamten Schiff (je 2W6 Punkte Rumpfschaden und Takelageschaden, 1W6 Punkte Besatzungsschaden), Verlust von 1 Punkt des Strukturwerts und von 3 Punkten Beweglichkeit im laufenden Spielzug.
- **mehr als 10 Punkte misslungen:** Das Schiff kentert und beginnt zu sinken (siehe 7.4). 1W20+10 Punkte Besatzungsschaden.

4.1.2 RIFFPROBEN

Wann immer ein Schiff auf ein Feld mit einem Bewegungshindernis führt, wird geprüft, ob das Schiff das Hindernis rammt und dadurch Schäden am Rumpf erleidet. Ob das Schiff das Hindernis trifft, hängt von einer Probe auf die Qualität der Offiziere ab, die wie folgt modifiziert ist:

- je nach Art des Hindernisses um 0 bis +3. In unbekannten Gewässern sollten Sie die Schwierigkeit verdeckt festlegen (entweder auf einer Liste oder mit einer Marke neben dem Feld).
- je nach Art des Schiffes um 0 bis +3. Ottas, Knorren, Biremen und Dromonen entsprechen hierbei einem Wert von 0, schwere Karracken, Holken und Potten einem Wert von +3. Je nach Zuladung des Schiffes und eventuell bereits erlittenen Rumpfschäden (Schiff hat Wasser genommen) kann diese Probe nochmals um +1 erschwert sein.

Gelingt diese Probe, kann sich das Schiff ungehindert bewegen. Misslingt sie, folgt eine **Probe mit dem W20 gegen den Strukturwert** des Schiffes, die wie folgt modifiziert ist:

- bei Sandbänken um +1
- bei Riffen um +2 bis +4
- bei Küstengebietern um +2 bis +4

Bei Gelingen der Probe erleidet das Schiff nur 1W6 Punkte Rumpfschaden, kann danach aber seine Bewegungen wie geplant durchführen. Misslingt die Probe jedoch, hat dies je nach Grad des Misslingens unterschiedlich schwere Folgen:

- **um 1 bis 3 Punkte misslungen:** kleinere Schäden am Rumpf, 1W6 Punkte Rumpfschaden, Verlust von 1 Punkt Beweglichkeit im laufenden Zug.
- **um 4 bis 6 Punkte misslungen:** deutliche Schäden am Rumpf, 1W6+3 Punkte Rumpfschaden, Verlust von 2 Punkten Beweglichkeit im laufenden Spielzug.
- **um 7 bis 9 Punkte misslungen:** schwere Schäden am Rumpf, 2W6 Punkte Rumpfschaden, 1W6 Punkte Besatzungsschaden; Verlust von 1 Punkt des Strukturwerts und von 3 Punkten Beweglichkeit im laufenden Spielzug.
- **mehr als 10 Punkte misslungen:** Das Schiff läuft auf und kann während des laufenden Spiels nicht mehr freikommen; 3W6 Punkte Rumpfschaden, 1W6+3 Punkte Besatzungsschaden.

4.1.3. VERLUST VON BEWEGLICHKEIT

Wenn durch die aufgeschriebenen Bewegungsbefehle alle Beweglichkeits-Punkte verbraucht wurden, kann die letzte (vorletzte, drittletzte) geplante Drehung der laufenden Bewegungsphase nicht ausgeführt werden; ein S- oder B-Befehl wird also zu einem V-Befehl, ein D-Befehl verfällt.

4.2) SCHIFFSBEGEGNUNGEN UND MANÖVER

Halten sich während eines Abschnitts zwei oder mehr Schiffe in einem Feld auf, müssen die beteiligten Schiffe Manöverproben durchführen. Mögliche Manöver sind: *Rammen, Enterhaken werfen, Ausweichen und Nahbeschuss*. Je nachdem, welche Manöver befohlen wurden und ob die entsprechenden Proben gelungen sind, kann es sein, dass die Schiffe am Ende dieser Phase miteinander verbunden sind, entweder gerammt, mit Enterhaken gebunden oder durch verhedderte ('unklare') Takelage aneinander gefesselt.

Jeder Spieler schreibt verdeckt auf, welches der genannten Manöver sein Schiff ausführen soll, oder verwendet die beigelegten Manöverkarten. Wenn alle beteiligten Spieler ihr geplantes Manöver festgelegt haben, werden die Befehle aufgedeckt und gleichzeitig ausgeführt.

Für jede Begegnung ist ein Manöver möglich. Es ist möglich, auf Manöver zu verzichten.

4.2.1) RAMMEN

Ein Schiff kann versuchen, ein anderes zu rammen und ihm damit massiven Schaden zuzufügen. Dazu ist eine Manöverprobe (Ruderer oder Matrosen) erforderlich, die wie folgt modifiziert ist:

für Windstärke 5/6	+1/+2
bei unzureichender Besatzung (weniger als die Hälfte / als ein Viertel der Besatzung)	+2/+4
für eine Offiziersqualität 15/18 oder mehr	-1/-2
wenn das rammende Schiff mit einem Rammsporn ausgestattet ist	-1
wenn das angegriffene Schiff mehr als 150/300 Rumpfpunkte hat	-1/-2
für jedes in dieser Manöverphase bereits durchgeführte Manöver	+2

Versuchen beide beteiligten Schiffe, sich gegenseitig zu rammen (beide Schiffe haben den Rammen-Befehl), ist dasjenige Schiff erfolgreich, dessen Manöverprobe besser gelungen ist.

Der Schaden, den das gerammte Schiff erleidet, errechnet sich aus den Rumpfpunkten des rammanden Schiffes, dessen Geschwindigkeit und der Frage, ob es einen Rammsporn besitzt oder nicht.

Der erste Schadensmultiplikator ist ein Zwanzigstel der (maximalen) Rumpfpunkte des rammanden Schiffes. Die Geschwindigkeit, mit der der Rammsstoß stattfindet, ist die für diese Bewegungsphase festgelegte Geschwindigkeit des rammanden Schiffes. Stoßen die Schiffe frontal zusammen, wird die Geschwindigkeit des gerammten Schiffes hinzu addiert. Wird das angegriffene Schiff direkt von achtern gerammt, wird seine Geschwindigkeit von der des rammanden Schiffes abgezogen.

Das gerammte Schiff erleidet also $[1/20 \text{ Rumpfpunkte} \times \text{Geschwindigkeit des rammanden Schiffes}]$ Trefferpunkte, von denen die Härte abgezogen werden kann. Die resultierenden Schadenspunkte werden von den Rumpfpunkten des gerammten Schiffes abgezogen. Das rammende Schiff erleidet ebenfalls Trefferpunkte, jedoch nur die Hälfte des errechneten Werts, die zudem zu gleichen Teilen auf Rumpf und Takelage verteilt werden.

Ein Schiff, das mit einem Rammsporn ausgestattet ist, richtet anderthalb mal so viel Schaden beim gegnerischen Schiff an, erleidet selbst aber nur ein Viertel des Schadens.

Bsp.: Eine Schivone mit 130 Rumpfpunkten, die sich in diesem Spielzug 4 Felder weit bewegt, richtet also 28 Trefferpunkte an (65 geteilt durch 20 ist 3,25 gerundet zu 3; mal 7 ist 21; mal 1,5 durch den Rammsporn ist 31,5 gerundet zu 32), erleidet selbst aber nur 5 Trefferpunkte (21 geteilt durch 4 ist 5,25 gerundet zu 5).

Eine Tirimere mit Rammsporn und 65 Rumpfpunkten, die sich mit Rammgeschwindigkeit (7) bewegt, richtet 32 Trefferpunkte an (65 geteilt durch 20 ist 3,25 gerundet zu 3; mal 7 ist 21; mal 1,5 durch den Rammsporn ist 31,5 gerundet zu 32), erleidet selbst aber nur 5 Trefferpunkte (21 geteilt durch 4 ist 5,25 gerundet zu 5).
Ein Rammangriff kann also ein leichtes Schiff durchaus in einem einzigen Zug vernichten.

Gelingt der Rammangriff, so gelten die beiden Schiffe als verbunden und können sich gegenseitig mit Enterkommandos angreifen. Misslingt der Rammangriff, so setzen beide Schiffe ihren Kurs ungehindert fort.

Einem Rammen-Angriff kann ausgewichen werden (siehe 4.2.3). Gelingt die Ausweichen-Probe besser als die Rammen-Probe, wurde das angegriffene Schiff nicht gerammt. Hat das angegriffene Schiff den Nahbeschuss-Befehl, erfolgt der Nahbeschuss vor dem Rammen.



Hat das angegriffene Schiff den Enterhaken-Befehl, so wird dieses Manöver um 4 Punkte erleichtert, allerdings erst nach dem Rammen ausgeführt; in einem folgenden Enterkampf gilt die Besatzung des gerammten Schiffes dann als Angreifer.

- Eine Variante des Rammangriffs ist das sogenannte 'Abscheren' der gegnerischen Riemen. Dazu fährt das rammende Schiff parallel an seinem Ziel vorbei, das ein Ruderschiff sein muss, und zertrümmert dadurch alle Riemen, die nicht schnell genug (mit einem Ausweichen-Manöver) in Sicherheit gebracht werden konnten. Der Ramm-Schaden (s.o.) wird in diesem Fall nicht gegen den gegnerischen Rumpf, sondern die gegnerischen Riemen angewendet und kann maximal so viele Punkte wie die Hälfte der noch verbliebenen Riemenpunkte betragen. Nach einem erfolgreichen Abscheren-Angriff gelten die beiden Schiffe *nicht* als verbunden.

4.2.2) ENTERHAKEN WERFEN

Ein Schiff, das sich im gleichen Feld mit einem gegnerischen Schiff befindet, kann versuchen, dieses mit Enterhaken zu binden und längsseite zu gehen, um einen Enterangriff (siehe Abschnitt 6) vorzubereiten.

Hierzu ist eine Manöverprobe (Matrosen oder Seesoldaten) erforderlich, die folgendermaßen modifiziert ist:

Schwere See (Windstärke 5 und stärker)	+1
Unzureichende Besatzung (weniger als die Hälfte / als ein Viertel der Gesamtbesatzung)	+2/+4
Ungünstiges Größenverhältnis der Schiffe (angreifendes Schiff hat weniger als die Hälfte der Rumpfpunkte als angegriffenes Schiff)	+2
Günstiges Größenverhältnis (angreifendes Schiff hat mehr als doppelt so viel Rumpfpunkte wie angegriffenes Schiff)	-2
Für jedes in dieser Manöverphase bereits durchgeführte Manöver	+2

Gelingt die Probe, gelten die beiden Schiffe als verbunden. Misslingt die Probe, können das angegriffene und das angreifende Schiff ungehindert weiterfahren.

Einem Enterhaken-Angriff kann ausgewichen werden (siehe 4.2.3). Gelingt die Ausweichen-Probe besser als die Enterhaken-Probe, wurden die Schiffe nicht verbunden.

4.2.3) AUSWEICHEN

Ein Schiff kann versuchen, einem Rammen-Manöver oder einem Enterhaken-Manöver auszuweichen. Ein solches Ausweich-Manöver kann auch verhindern, dass sich die Takelage der beteiligten Schiffe verhakht.

Für ein Ausweichen-Manöver ist eine Manöverprobe erforderlich, die wie folgt modifiziert wird:

bei unzureichender Besatzung (weniger als die Hälfte / als ein Viertel der Besatzung)	+2/+4
Windstärke 1	+1
Beweglichkeit 4 oder mehr	-1
Beweglichkeit 2 oder weniger	+2
für eine Offiziersqualität 15/18 oder mehr	-1/-2
für jedes in dieser Manöverphase bereits durchgeführte Manöver	+2

- Haben beide beteiligten Schiffe das Manöver Ausweichen gewählt, reicht *eine* gelungene Ausweichen-Probe, damit sich die Takelage der beteiligten Schiffe nicht verheddert.
- Hat eines der Schiffe ein Enterhaken-Manöver angesagt, kann das angegriffene Schiff diesen abwehren, wenn das Ausweichen-Manöver gleich gut oder besser als das Enterhaken-Manöver gelingt. Damit ist auch die Gefahr eines Verhedders der Takelage gebannt.

- Hat eines der Schiffe ein Rammen-Manöver angesagt, kann das angegriffene Schiff diesen abwehren, wenn das Ausweichen-Manöver gleich gut oder besser als das Rammen-Manöver gelingt. Auch in diesem Fall ist die Gefahr eines Verhedders der Takelage gebannt.
- Hat eines der Schiffe ein Nahbeschuss-Manöver angesagt, kann das angegriffene Schiff diesen nicht abwehren, aber mit einem erfolgreichen Ausweichen-Manöver verhindern, dass die Takelage der Schiffe sich verheddert.
- Misslingt das Ausweichmanöver und ist das Manöver des anderen Schiffes kein gelungenes Ausweichmanöver, hat sich die Takelage der beiden Schiffe verheddert.

4.2.4) NAHBESCHUSS

Als letztes mögliches Manöver kann ein Schiff noch versuchen, ein gegnerisches Schiff aus nächster Nähe beim Vorbeifahren zu beschießen. Dazu können alle Batterien (siehe 5.1) eingesetzt werden, die dem gegnerischen Schiff zugewandt sind und die in Reichweite 0 schießen dürfen. Dazu kommen die Geschütze, die *nur* in Entfernung 0 verwendet werden dürfen. Dies wird wie ein normaler Geschützangriff gehandhabt, jedoch kann nur auf den Rumpf oder die Riemen des gegnerischen Schiffes geschossen werden, mit Hornissen und Drachenzungen auch direkt auf die Besatzung; außerdem sind alle Geschützproben um 2 Punkte erschwert. Batterien, die in diesem Abschnitt abgefeuert werden, können während der Geschützphase des laufenden Spielzugs nicht mehr eingesetzt werden. Gegen Nahbeschuss hilft kein Ausweichen-Manöver.

4.3) VERBUNDENE SCHIFFE

Schiffe, die durch den Erfolg oder Misserfolg eines Manövers als mit einem anderen Schiff verbunden gelten, beenden ihre Bewegung in dem Abschnitt, in dem die Verbindung hergestellt wurde. Ihre restlichen Bewegungsbefehle verfallen.

4.4) FORTFÜHREN DER BEWEGUNG

Wenn alle Manöver eines Abschnitts durchgeführt sind, können alle Schiffe, die nicht verbunden sind, ihre Bewegung gemäß ihren Bewegungsbefehlen fortsetzen.

4.5) BEWEGUNGSGLOSE ABSCHNITTE

In den Abschnitten der Bewegungsphase, in denen wegen zu geringer Geschwindigkeit für ein Schiff keine Befehle erteilt werden konnten, findet keine Bewegung dieses Schiffes statt. Es ist jedoch möglich, dass das Schiff ein Manöver durchführen muss, weil ein anderes Schiff sich auf das Hexfeld des Schiffes bewegt. Ein solches erzwungenes Manöver ist um 2 Punkte erschwert.

4.6) TREIBEN

Ein Schiff, das sich während der Bewegungsphase nicht vorwärts bewegt hat (wegen gereifter Segel, wegen ungünstigen Windes, weil es mit einem anderen Schiff verbunden ist oder wegen beschädigter Takelage/Ruder), treibt nun ein Feld weit in Windrichtung. Dabei dreht es sich pro Spielzug um eine Hexfeldseite, bis es in Windrichtung ausgerichtet ist (also achterlichen Wind hat).

Ein Schiff, das erst in der Bewegungsphase verbunden wurde, treibt nicht. Ein Schiff, das vor Anker liegt, treibt ebenfalls nicht.

5) GESCHÜTZPHASE

Nachdem die Bewegung abgeschlossen ist, kann jede mit Geschützen ausgestattete Seite eines Schiffes einmal die Geschütze abschießen. Um ein Ziel zu treffen, muss es sich in *Sicht-* und *Reichweite* befinden. Der Spieler legt fest, mit welchen Geschützen er schießen will. Es wird in der Reihenfolge der Initiative geschossen. Der Spieler muss für jedes Geschütz vor dem Schuss festlegen, ob er auf die Takelage oder den Rumpf des gegnerischen Schiffes zielt. Die Geschützprobe wird für jedes Geschütz mit dem W20 gegen die Qualität der Geschützbesatzung gewürfelt. Die Qualität der Geschützbedienung gilt mit gleichem Wert für alle Geschütze.



Ein Schiff hat die vier Schussbereiche *Steuerbord*, *Backbord*, *Voraus* und *Achteraus*, die Sie dem folgenden Diagramm entnehmen können (Abbildung 3). Ein Geschütz oder eine Batterie ist jeweils einem Schussbereich zugeordnet. Ausnahmen bilden die seltenen Geschütze (meist Böcke), die auf Drehlafetten montiert sind und die mehrere Schussbereiche abdecken können. Solche Sonderfälle sind bei den einzelnen Schiffen notiert.

Geschütze, die in Abschnitt 4.2.4 (Nahbeschluss) abgefeuert wurden, können während der Geschützphase des laufenden Spielzugs nicht mehr eingesetzt werden.

Miteinander verbundene Schiffe können nicht aufeinander schießen.

5.1) OPTIONAL: BATTERIEN

Geschütze gleichen Typs, die auf der gleichen Seite eines Schiffes aufgebaut sind, können zwecks Spiel-Vereinfachung zu sogenannten Batterien zusammengefasst und als Anzahl, Geschütztyp, Schiffsseite, Gesamt-Trefferpunkte, Reichweitenklassen notiert werden: *[4 Leichte Rotzen backbord, 28R-12T, 2/3/4/5/6]*.

Das Zusammenfassen von Geschützen zu Batterien bringt zwei Vorteile mit sich: Zum einen addieren sich die Schadenswerte auf, während die Härte des Ziels nur einmal von dieser Summe abgezogen wird. Zum anderen ist die Geschützprobe für eine Batterie um einen Punkt pro volle zwei Geschütze in der Batterie erleichtert. *Bsp.: Die oben genannten vier Leichten Rotzen legen ihre Geschützprobe mit einem Modifikator von -2 ab.*

Geschütze zu Batterien zusammenzufassen ist nur möglich, wenn die Qualität der Geschützbesatzung mindestens 12 und die Qualität der Offiziere mindestens 15 beträgt.

Alle Geschütze einer Batterie schießen gleichzeitig und der Erfolg des Schusses wird mit einem einzelnen W20-Wurf bestimmt.

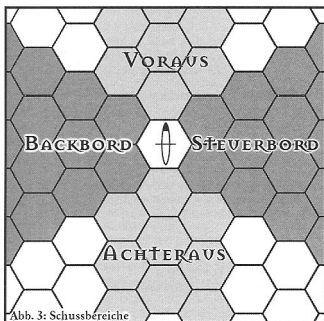


Abb. 3: Schussbereiche

5.2) SICHTLINIE

Ein Schiff hat immer direkte Sicht auf sein Ziel, es sei denn, die Sichtlinie ist durch folgende Effekte blockiert:

- ein anderes Schiff
- eine Nebelbank
- höheres Gelände oder ein Wald auf einer Landzunge zwischen den Schiffen

Um festzustellen, ob ein Objekt die Sichtlinie blockiert, ziehen Sie eine direkte Linie von der Mitte des Feldes, in dem sich das schießende Schiff befindet, zur Mitte des Feldes, in dem sich das Ziel befindet. Berührt oder durchquert diese Linie ein Feld mit einem Sichthindernis, so ist die Sicht- und Schusslinie blockiert.



Steilschüsse mit Böcken oder Zyklopen, die keine direkte Sichtlinie haben, sind möglich, aber erschwert (siehe Tabelle).

Küstengeschütze, die auf höherem Gelände stehen, werden nur von Nebelbänken in ihrer Sicht behindert.

5.3) REICHWEITE

In der Übersicht der Geschütze (S. 132) finden Sie die Reichweiten der einzelnen Geschütze in Hexfeldern und die dazugehörigen Entfernungsklassen angegeben. Eine Angabe *(1/2/3/4/5)* bedeutet, dass das Geschütz bis zu 1 Feld weit im Entfernungsbereich sehr nah schießt, bis 2 Felder im Bereich nah, bis 3 mittel, bis 4 weit und bis 5 im Entfernungsbereich sehr weit. Üblicherweise schießen Schiffsgeschütze maximal 5 Felder weit. Einige sind jedoch für die Vorbereitung des Enternkampfs gedacht und können nur im Abschluss-Feld verwendet werden (siehe 4.2 Manöver und 6.3 Erster Abschnitt der Enterphase), einige wenige schießen auch 6 oder 7 Felder weit.

5.4) INITIATIVE

Der Spieler legt fest, mit welchen Geschützen er nun schießen will. Um zu bestimmen, in welcher Reihenfolge die Schiffe aufeinander schießen, wird pro Schiff einmal mit W6 gewürfelt. Folgende Modifikatoren werden angerechnet:

Qualität der Geschützbesatzung 1-4	-2
Qualität der Geschützbesatzung 5-8	-1
Qualität der Geschützbesatzung 13-16	+1
Qualität der Geschützbesatzung 17+	+2
Qualität der Offiziere 7 oder weniger	-2
Qualität der Offiziere 15 oder mehr	+2
Jeder nicht in der Bewegungsphase benutzte Punkt Beweglichkeit	+1
Je zusätzliche schießende Batterie über einer	-1
Stationäres (Küsten-)Geschütz	+1
Situationsmodifikatoren	-3 bis +3

Das Schiff mit dem höchsten Ergebnis schießt zuerst, gefolgt vom Schiff mit dem zweithöchsten Ergebnis usw. Bei Gleichstand der Initiative-Ergebnisse schießen die Schiffe auch gleichzeitig.

5.5) GESCHÜTZPROBE

Für jedes Geschütz, das ein Ziel in Sicht- und Reichweite hat und das einen Schuss abgeben will, kann nun mit dem W20 gegen die Qualität der Geschützbesatzung gewürfelt werden. Vor dem Wurf muss der Spieler ansagen, ob er auf den Rumpf oder die Takelage des gegnerischen Schiffs schießt und ob er Brandmunition (so vorhanden) oder normale Geschosse verwendet. Es gelten folgende Modifikatoren auf den Würfelwurf:



Reichweite <i>extrem nah</i>	-2
Reichweite <i>nah</i>	-1
Reichweite <i>mittel</i>	+/-0
Reichweite <i>weit</i>	+1
Reichweite <i>extrem weit</i>	+3
Mehrere Geschütze zu Batterie zusammengefasst	-1 pro
	2 Geschütze
Sichtbehinderungen (Dunst, Gischt, Dämmerung)	+1 bis +3
Schwere See (Windstärke 5 und mehr)	+ (Windstärke-4)
Ziel hat sich nicht bewegt	-1
Ziel hat sich 4 oder mehr Felder bewegt	+2
Ziel hat den Kurs um 3 oder mehr Seiten geändert	+2
Jeder nicht verbrauchte Punkt	
Beweglichkeit des schießenden Schiffes	-1
Stationäres (Küsten-)Geschütz	-2
Ziel ist klein (Summe aus Rumpf und Takelage <100)	+1
Ziel ist sehr klein (Summe <50)	+3
Bei Schuss auf Takelage: Ziel hat volles Zeug gesetzt	-1
Bei Schuss auf Takelage: Ziel hat Segel geriffelt	+2
Steilschuss (Bock, Zyklon)	+3
Steilschuss (Bock, Zyklon) ohne direkte Sichtlinie	+6

Je nach Ergebnis des Wurfs wird nun der Schaden ermittelt:

- Beträgt das Würfelergebnis mehr als die Qualität der Geschützbedienung, ging der Schuss völlig daneben. Fällt dabei eine 20, kann dieses Geschütz im nächsten Spielzug nicht schießen.
- Beträgt das Würfelergebnis genau so viel wie die Qualität, so hat der Schuss knapp getroffen und richtet einen Punkt Schaden pro Geschütz weniger an als angegeben.
- Beträgt das Würfelergebnis die Hälfte der Qualität oder mehr, so hat der Schuss getroffen und richtet den angegebenen Schaden an.
- Beträgt das Würfelergebnis weniger als die Hälfte der Qualität (ist die Probe also herausragend gelungen), so richtet der Schuss einen Punkt Schaden pro Geschütz mehr an.
- Beträgt das Würfelresultat 1 oder weniger, so hat der Schuss einen kritischen Treffer erzielt und der Schaden wird verdoppelt. Außerdem wird auf der Tabelle *Kritische Treffer* ermittelt, ob der Schuss ein besonderes Resultat erzielt hat.
- Jeder Treffer fügt der Besatzung des getroffenen Schiffes ein Drittel der verursachten TP als Besatzungsverluste zu.
- Alle Schadenserwartungen treten sofort ein. Ziehen Sie die erlittenen TP von den Rumpf-, Takelage- und Besatzungs-Punkten ab und notieren Sie das neue Ergebnis. Änderungen an den Werten Qualität der Besatzung, Struktur, Geschwindigkeit und Beweglichkeit werden im Abschnitt 7.3 angewendet.

TABELLE KRITISCHE TREFFER (2W6)

2: Betragen die Trefferpunkte 20 oder mehr und wurde auf die Takelage gezielt, wurde ein Mast gekappt; das Ziel verliert sofort (Gesamttakelage/Mastanzahl) Takelagepunkte. Betragen die Trefferpunkte 20 oder mehr und so wurde auf den Rumpf gezielt, wurde die Ruderanlage getroffen und die Beweglichkeit sinkt auf 1.

Diese Wirkung kommt in Abschnitt 7.3.5 zum Tragen. Bei weniger als 20 Trefferpunkten steht dem beschossenen Schiff eine Strukturprobe zu, um die genannten Auswirkungen zu vermeiden.

3-4: Ein Geschütz wurde getroffen und fällt für den Rest des Spiels aus. Ist das Geschütz Teil einer Batterie, reduzieren Sie die TP-Zahl der Batterie sofort um den entsprechenden Betrag, eventuell verliert die Batterie einen Schuss-Modifikator.

5-9: keine weiteren Auswirkungen

10-11: schwerer Besatzungstreffer; die halben TP (anstatt eines Drittels) des kritischen Treffers werden von den Besatzungs-TP abgezogen.
12: Ein wichtiger Offizier (1W6: 1 – Kapitän, 2 – Steuermann, 3 – Kommandeur der Entertruppen, 4 – Bordarzt, 5,6 – anderer Offizier oder Held) wurde getroffen und fällt für den Rest des Spiels aus. Die Qualität der gesamten Besatzung (Matrosen und Offiziere) sinkt um 1W6. Diese Wirkung kommt in Abschnitt 7.3.5 zum Tragen.

5.6) AUSBRUCH VON BRÄNDEN

Hat ein Schiff durch Beschuss in der Geschützphase oder durch Nahbeschuss Schaden aus Brandwaffen erlitten, so wird jetzt festgestellt, ob dadurch ein Brand entstanden ist. Würfeln Sie dazu mit einem W6. Bei einer 6 oder mehr ist ein harmloser Brand ausgebrochen, bei einer 9 oder mehr ein kleiner Brand, bei einer 12 oder mehr ein großer Brand (zu den Stufen von Bränden siehe 7.1). Modifikatoren auf diesen Wurf sind:

für je 10 angefangene	
Schadenspunkte durch Brandgeschosse	+1
für die Verwendung von Hylailier Feuer	+2
das Schiff besteht aus	
brandhemmenden Materialien (z.B. Steineiche)	-1

6) ENTERPHASE

Wenn zwei oder mehr Schiffe miteinander verbunden sind, können die Besatzungen von Schiff zu Schiff wechseln und versuchen, die gegnerischen Schiffe zu erobern. Es ist jedoch auch möglich, dass keine der beiden Parteien versucht, das gegnerische Schiff zu entern.

6.1) GRÖÖÖE DES ENTERKOMMANDOS

Wir gehen davon aus, dass fast die gesamte Besatzung an einem Enterangriff oder dessen Abwehr teilnimmt oder dabei aushilft. Wird ein Schiff von zwei Schiffen aus gleichzeitig geentert, kann die verfügbare Besatzung nach Belieben des Angegriffenen aufgeteilt werden.

Um die Größe des Enterkommandos zu bestimmen, addieren Sie jeweils die Hälfte der (noch aktiven) Besatzungsmitglieder (incl. Offiziere) und der Geschützbedienungen sowie die gesamte Anzahl der

TABELLE SCHADENSWERTE UND REICHWEITE VON GESCHÜTZEN

	Schaden	Brand	Reichweite	Bemerkungen
Hornisse	2*	—	0/-/-/-	nur gegen Besatzung; Mod. im Enterkampf
Drachenzunge	—	2T* / 1R*	0/-/-/-	
Leichte Ballista	1T / 1R	1T* / 1R*	0/1/2/-	mit Sichelklinge 2T*; auch Harpune
Schwere Ballista	2 T / 2R	1T* / 1R*	0/1/2/-	mit Sichelklinge 4T*; auch Harpune
Leichter Aal	1T / 1R	1T* / 1R*	1/2/3/4/6	mit Sichelklinge 2T*; auch Harpune
Schwerer Aal	2 T / 2R	1T* / 1R*	1/2/3/4/6	mit Sichelklinge 4T*; auch Harpune
Leichter Onager	10R / 5T	5R* / 10T*	1/2/3/4/5	nicht in Entfernung 0
Schwerer Onager	12R / 6T	6R* / 12T*	1/2/3/4/5	nicht in Entfernung 0
Leichte Rotze	7R / 3T	3R* / 7T*	2/3/4/5/6	
Mittlere Rotze	8R / 4T	4R* / 8T*	1/2/3/4/5	
Schwere Rotze	10R / 5T	5R* / 10T*	1/2/3/4/5	
Überschwere Rotze	13R / 6T	6R* / 13T*	1/2/3/4/5	schießt nur alle zwei Spielzüge
Leichter Zyklon**	15R / 7T	7R* / 15T*	2/3/4/5/6	nicht in Entfernungen 0 und 1
Schwerer Zyklon**	17R / 8T	8R* / 17T*	2/3/4/5/7	nicht in Entfernungen 0 und 1

*) voller Schaden gegen Besatzung

**) nur als Küstengeschütz



Seesoldaten. Ruderer zählen nur dann zur Besatzung, wenn sie – wie auf Thorwalder Schiffen – gleichzeitig auch Matrosen sind.

Ein Enterkommando richtet bei einem erfolgreichen Angriff ein Zehntel seiner Stärke als Besatzungsschaden beim Gegner an. Jeder Besatzungsschaden verteilt sich zu gleichen Teilen auf Matrosen/Geschützbediener und Seesoldaten, bei ungeraden Zahlen kommen mehr Matrosen zu Schaden.

Ein Schiff mit 80 Matrosen (davon 8 Offizieren), 16 Geschützbedienern und 20 Seesoldaten hat also eine Stärke des Enterkommandos von 68 (80/2 + 16/2 + 20). Bei jedem erfolgreichen Angriff richtet es 7 Punkte Besatzungsschaden beim Gegner an. Davon würden 4 Punkte von der Zahl der Matrosen des Gegners abgezogen, 3 von der Zahl der Seesoldaten.

6.2) ANGREIFER UND VERTEIDIGER

Als Angreifer im Enterkampf gilt diejenige Partei, welche die Enterkanten geworfen hat. Haben beide Schiffe Enterkanten geworfen, ist die Partei mit dem größeren Enterkommando der Angreifer.

6.3) ERSTER ABSCHNITT DER ENTERPHASE

Zuerst muss der Angreifer versuchen, auf dem Schiff des Verteidigers Fuß zu fassen. Dazu muss eine Manöverprobe (Soldaten) gelingen, die wie folgt modifiziert ist:

Enterkommando des Angreifers ist mehr als doppelt/dreifach so groß wie das des Verteidigers	-2/-4
Enterkommando besteht mindestens zur Hälfte aus Seesoldaten	-2
wenn das Enterkommando des Verteidigers mindestens zur Hälfte aus Seesoldaten besteht	+2
für jede Hornisse, die der Angreifer einsetzt	-1
für jede Hornisse, die der Verteidiger einsetzt	+1
für eine Qualität der eigenen Offiziere	
von 15/18 oder mehr	-1/-2
für schwere See (Windstärke 5 oder mehr)	+1
für den Enterangriff gegen ein höheres Schiff (z.B. von einer Otta gegen eine Karracke)	+1 bis +3

Gelingt die Manöverprobe des Angreifers, so befindet sich das Enterkommando an Bord des Verteidigers. Gelingt die Probe sogar herausragend, ist das Enterkommando nicht nur übersetzt, sondern hat beim Verteidiger Besatzungsschaden in o.g. Höhe angerichtet. In beiden Fällen wird der Kampf in Phase 6.4 fortgesetzt.

Misslingt die Probe, misslingt nicht nur das Übersetzen, sondern das Enterkommando erleidet Besatzungsschaden durch das gegnerische Enterkommando. Nun kann der Verteidiger versuchen, das Schiff des Angreifers zu entern. Verzichtet er darauf, geht es weiter mit Phase 7.

6.4) ZWEITER ABSCHNITT DER ENTERPHASE

Nun würfeln sowohl Angreifer als auch Verteidiger jeweils eine Manöverprobe (Soldaten) mit folgenden Modifikatoren:

Eigenes Enterkommando ist mehr als doppelt/dreifach so groß ist wie das des Gegners	-2/-4
das Enterkommando besteht mindestens zur Hälfte aus Seesoldaten besteht das Enterkommando des Gegners	-2
besteht mindestens zur Hälfte aus Seesoldaten	+2
für eine Qualität der eigenen Offiziere	
von 15/18 oder mehr	-1/-2

Bei Gelingen der Probe können Sie ihrem Gegner jeweils Besatzungsschaden in Höhe eines Zehntels ihrer Stärke zufügen. Gelingt die Probe herausragend, richtet der Angriff zwei Punkte Besatzungsschaden mehr an.

6.5) ERGEBNISSE DER ENTERPHASE

Ziehen Sie den Besatzungsschaden von der Gesamt-Besatzungszahl ab und berechnen Sie die Werte des Enterkommandos neu.

Das Enterkommando, das sich auf dem gegnerischen Schiff befindet, kann sich auf das eigene Schiff zurückziehen. Die Besatzung, die auf dem eigenen Schiff kämpft, kann sich ergeben.

Entscheiden sich die Kombattanten jedoch zum Weiterkämpfen, gelten die Schiffe als weiterhin im Enterkampf befindlich.

7) ZWEITE BESATZUNGSPHASE

In dieser Phase kann die Besatzung versuchen, bislang entstandene Schäden auszubessern. Danach werden der Zustand von Rumpf, Takelage, Riemern und Besatzung überprüft und eventuelle bleibende Auswirkungen auf dem Schiffsbogen eingetragen. Schließlich wird festgestellt, ob das Schiff so schwer beschädigt ist, dass es sinkt. Zu Beginn der Phase wird jedoch festgestellt, ob sich Brände an Bord verbreiten.

7.1) BRÄNDE

Es kann sein, dass durch den Beschuss mit Brandbolzen oder gar mit Hylailier Feuer an Bord ein Brand ausgebrochen ist (siehe 5.6). Mit 1W6 wird nun festgestellt, ob der Brand sich ausweit (6+ auf 1W6), gleich gefährlich bleibt (2-5 auf 1W6) oder gar kleiner wird (1 auf 1W6). Ist der Brand durch Hylailier Feuer verursacht, muss 1 Punkt auf den Wurf addiert werden. Ein harmloser Brand, der kleiner wird, verlischt vollständig; ein katastrophaler Brand, der sich ausweit, bleibt katastrophal, ist aber nicht mehr zu löschen und wird auch von sich aus nicht mehr kleiner.

Nun wird der Schaden, den der Brand anrichtet, gemäß folgender Tabelle bestimmt.

Schaden an	Rumpf	Takelage	Besatzung
Harmloser Brand	0	1	0
Kleiner Brand	1	2	0
Großer Brand	2	1W6	1
Gefährlicher Brand	1W6	1W6+2	2
Katastrophaler Brand	1W6+2	2W6	1W6

Bei einem gefährlichen oder katastrophalen Brand muss zusätzlich ein weiteres Mal mit einem W6 gewürfelt werden (+1 für einen katastrophalen Brand):

1-2: keine weiteren Auswirkungen.

3: Ein Geschütz (zufällig bestimmen, welches) wurde durch das Feuer unbrauchbar. Bei Batterien vermindern Sie den Schaden der Batterie entsprechend.

4: Ein Mast steht unlöschar in Flammen und muss gekappt werden. Das Schiff verliert (Gesamtakelagepunkte/Mastanzahl) Takelagepunkte.

5: Ein Offizier (W6: 1 – Kapitän, 2 – Steuermann, 3 – Kommandeur der Enterruppen, 4 – Bordarzt, 5,6 – anderer Offizier oder Held) ist durch den Brand verletzt worden. Qualität der Offiziere sinkt um 1. 6+: Wenn das Schiff Geschosse mit Hylailier Feuer mitführt: Der Brand hat das Magazin erreicht und die Brandmunition verpufft in einer riesigen Stichflamme. An Rumpf, Takelage und Besatzung entstehen auf der Stelle jeweils 1W20 Schadenspunkte. Der Brand ist katastrophal und nicht mehr zu löschen. Hat das Schiff kein Hylailier Feuer an Bord, gelten dieselben Auswirkungen wie unter 5.

7.2) REPARATUREN

Die Besatzung eines jeden Schiffes kann nun versuchen, erlittene Schäden an Rumpf und Takelage wieder auszubessern oder eventuelle Brände zu löschen. Ebenso können der Bordarzt und seine Gehilfen versuchen, Besatzungsmitglieder zu heilen und wieder einsatzfähig zu machen. Der Spieler muss für jedes Schiff entscheiden, welche der vier Aktionen genutzt werden soll. Soll nur eine Aktion durchgeführt werden, sind eventuelle Proben unmodifiziert; sollen mehrere Akti-



onen durchgeführt werden, so sind alle verlangten Proben in dieser Phase um die Zahl der Aktionen erschwert.

Hat ein Schiff weniger als die Hälfte seiner Besatzungsstärke, sind nur maximal zwei Aktionen möglich. Hat ein Schiff weniger als ein Viertel seiner ursprünglichen Besatzungsstärke oder befindet es sich im Enterkampf, können keine Reparaturen an Rumpf und Takelage durchgeführt werden; Heilungen sind aber auch in diesen Fällen möglich.

7.2.1) REPARATUR VON RUMPF ODER TAKELAGE

Um Schäden am Rumpf durch provisorisches Abdecken, Einziehen von Stützbalken und dergleichen auszubessern oder um die Takelage durch neue Tüue, Hilfssegel oder das Kappen störenden Gutes zu reparieren, ist eine Probe auf die Qualität der Besatzung nötig, die wie folgt modifiziert ist:

Weniger als die Hälfte der Besatzung	+2
Weniger als ein Viertel der Besatzung	+4
Beschädigte Zone (Rumpf/Takelage) hat weniger als die Hälfte der ursprünglichen Punkte	+1
Beschädigte Zone (Rumpf/Takelage) hat weniger als ein Viertel der ursprünglichen Punkte	+2
Schwere See (Windstärke 5 oder 6)	+1
Orkan (Windstärke 7)	+2
Jeder nicht in der Bewegungsphase benutzte Punkt Beweglichkeit	-1
Situationsmodifikatoren (z.B. Heldeneinsatz, Zauber, Liturgien, brennendes Schiff)	-2 bis +2

Gelingt die Probe, werden so viele Punkte in der entsprechenden Zone wiederhergestellt, wie Punkte bei der Probe übrig behalten wurden, mindestens aber ein Punkt. Misslingt die Probe, so konnte kein Punkt repariert werden. Misslingt die Probe mit einer 20, so wurden im Lauf der Reparaturen weitere 1W6 Punkte Schaden an der betreffenden Zone angerichtet.

Takelageschäden, die aus einem fehlenden Mast resultieren (das Ergebnis eines kritischen Treffers) können nicht repariert werden, ebenso wenig Beschädigungen der Ruderanlage.

7.2.2) LÖSCHEN VON BRÄNDEN

Besatzungsmitglieder können versuchen, durch Beschuss entstandene Brände zu löschen, indem sie den Brandherd mit Sand oder Wasser erstickern oder brennende Teile über Bord werfen. Dies ist eine Probe auf die Qualität der Besatzung, die nur von Situationsmodifikatoren (siehe Tabelle unter 7.2.1) verändert wird. Gelingt die Probe, wird der Brand um eine Stufe verkleinert. Gelingt die Probe mit einer gewürfelten 1, wurde der Brand vollständig gelöscht. Misslingt die Probe, so ändert sich an der Stufe des Brandes nichts; misslingt die Probe mit einer 20, so hat sich der Brand sogar um eine Stufe vergrößert.

7.2.3) HEILEN VERLETZTER BESATZUNGSMITGLIEDER

Der Schiffsarzt und seine Gehilfen sowie eventuelle Zauberer oder Geweihte können versuchen, Teile der Besatzung wieder einsatzfähig zu machen, indem sie Wunden verbinden, Brüche schienen, Heiltränke verabreichen oder die Moral der Besatzung heben. Dies wird durch eine Probe auf die Qualität der Offiziere dargestellt, die nur durch Segang (Windstärke ab 5) und Situationsmodifikatoren modifiziert ist (siehe Tabelle unter 7.2.1). Gelingt die Probe, werden halb so viele Besatzungspunkte wiederhergestellt, wie Punkte bei der Probe übrig behalten wurden, mindestens aber ein Punkt. Misslingt die Probe, so konnte kein Besatzungsmitglied erfolgreich geheilt werden.

7.3) FESTSTELLEN DER SCHADENSAUSWIRKUNGEN

In diesem Abschnitt werden für jedes Schiff die insgesamt erlittenen Schäden an Rumpf, Takelage und Besatzung festgestellt und mit den Werten des intakten Schiffs verglichen. Liegen die Werte unter einer bestimmten Schwelle, so führt dies zu Einschränkungen im folgenden Spielzug, die auf dem Schiffsbogen notiert werden.

7.3.1) SCHÄDEN AM RUMPF

Hat der Rumpf bis zur Hälfte der Punkte verloren, so steht dies für zerschossene Reling, zersplitterte Planken, angeknackste Galiionsfiguren und dergleichen. Dies hat keine Auswirkungen auf die Werte des Schiffs.

- Hat das Schiff mehr als die Hälfte der ursprünglichen Rumpfpunkte verloren, so sind die Schäden schon ernster, aber noch nicht bedrohlich. Die Struktur des Schiffes sinkt um einen Punkt und alle Proben auf die Qualität der Matrosen sind um einen Punkt erschwert, weil die Besatzung zum Teil damit beschäftigt ist, die Schäden zu reparieren.
- Hat das Schiff mehr als drei Viertel der ursprünglichen Rumpfpunkte verloren, so ist bereits Schaden unterhalb der Wasserlinie aufgetreten: Die Struktur sinkt um einen weiteren Punkt (also insgesamt zwei) und alle Proben auf die Qualität der Matrosen sind um einen weiteren Punkt (also insgesamt zwei) erschwert. Die Geschwindigkeit eines gesegelten Schiffes sinkt um einen Punkt, aber in keiner Stellung zum Wind (natürlich mit der Ausnahme von Gegenwind) unter 1. Die Marschgeschwindigkeit eines geruderten Schiffes sinkt um einen Punkt und es kann keine Rammgeschwindigkeit mehr aufnehmen.
- Sinken die Rumpfpunkte auf 0 oder darunter, ist das Schiff unrettbar verloren und sinkt binnen kürzester Zeit (siehe 7.4 Sinken).
- Für ein Schiff, das weniger als ein Viertel seiner Rumpfpunkte aufweist, muss eine Stabilitätsprobe abgelegt werden. Bei Gelingen geschieht nichts weiter, bei Misslingen erleidet das Schiff weitere 1W6 Punkte plus so viele Punkte, wie die Probe misslungen ist, Schaden am Rumpf. Diese Probe muss jeden Spielzug in dieser Phase wiederholt werden. Sinken dadurch die Rumpfpunkte auf Null oder darunter, kommt dieser Schaden jedoch erst im nächsten Spielzug zur Auswirkung.

7.3.2) SCHÄDEN AN DER TAKELAGE

Dies repräsentiert gesplitterte und geborstene Masten und Rahen, zerschossene Tüue an laufendem und stehendem Guck sowie zerfetzte Segel. So lange das Schiff noch mindestens die Hälfte seiner Takelagepunkte hat, sind die Schäden nicht so schwerwiegend, dass es weitere Auswirkungen hat.

- Ein Segelschiff, das mehr als die Hälfte seiner Takelagepunkte verloren hat, verliert einen Punkt seiner Geschwindigkeit und seiner Beweglichkeit.
- Ein Schiff, das mehr als drei Viertel seiner Takelagepunkte verloren hat, verliert einen weiteren Punkt (insgesamt also zwei) seiner Geschwindigkeit und seiner Beweglichkeit. Es kann kein volles Zeug setzen; fährt es unter vollem Zeug, hat es von nun an nur noch Kampfbesegelung.
- In beiden Fällen beträgt die Mindestgeschwindigkeit vor dem Wind, mit raumem Wind und am Wind jedoch immer mindestens ein Feld pro Zug. Auch die Beweglichkeit beträgt nach solchen Einbußen mindestens noch 1.
- Ein gesegeltes Schiff, das alle seine Takelagepunkte verloren hat, hat eine Geschwindigkeit und eine Beweglichkeit von 0 und treibt nur noch.

7.3.3) SCHÄDEN AN DEN RIEMEN

Schäden an den Riemen stehen für zersplitterte Ruder. Üblicherweise führt ein Ruderschiff eine gewisse Anzahl an Ersatz-Riemen mit, so dass Schäden bis zur Hälfte der Riemenpunkte keine weiteren Auswirkungen haben.

- Ein Ruderschiff, das mehr als die Hälfte seiner Riemenpunkte verloren hat, verliert einen Punkt seiner Geschwindigkeit, behält jedoch mindestens eine Marschgeschwindigkeit von 1.
- Ein Schiff, das mehr als drei Viertel seiner Riemen eingebüßt hat, verliert einen weiteren Punkt (insgesamt also zwei Punkte) seiner Geschwindigkeit (behält jedoch mindestens eine Marschgeschwindigkeit von 1) und kann keine Rammgeschwindigkeit mehr aufnehmen. Außerdem verliert es einen Punkt seiner Beweglichkeit.



- Ein Ruderschiff, das alle seine Riemenpunkte verloren hat, hat eine Geschwindigkeit und eine Beweglichkeit von 0 und treibt nur noch.

7.3.4) REDUZIERTE BESATZUNG

Verlorene Besatzungspunkte stehen für ausgefallene Besatzungsmitglieder. Dies muss nicht heißen, dass diese Matrosen tot sind, sie sind aber auf jeden Fall nicht mehr in der Lage, ihre Tätigkeiten an Bord zu verrichten. So lange die Besatzungspunkte noch mindestens die Hälfte des ursprünglichen Werts betragen, ist das Schiff noch uneingeschränkt segelfähig.

- Ein Schiff, das mehr als die Hälfte seiner Besatzungspunkte verloren hat, verliert einen Punkt seiner Beweglichkeit. Außerdem sind alle Proben auf die Qualität der Matrosen um zwei Punkte erschwert.
- Ein Schiff, das mehr als drei Viertel seiner Besatzungspunkte verloren hat, verliert einen weiteren Punkt (insgesamt also zwei) seiner Beweglichkeit. Alle Proben auf die Qualität der Matrosen sind um zwei weitere (insgesamt also vier Punkte) erschwert. Hat ein Schiff weniger als ein Viertel seiner ursprünglichen Besatzungsstärke, können keine Reparaturen an Rumpf und Takelage durchgeführt werden. Hat das Schiff keine speziellen Seesoldaten an Bord (müssen also die Matrosen in den Entkampf), so erleidet die Besatzung durch den Entkampf einen Malus von vier Punkten.
- Ein Schiff, das alle seine Besatzungspunkte verloren hat, hat eine Beweglichkeit von 0 und kann seine Geschwindigkeit nicht ändern. Wird es im Entkampf angegriffen, so gilt es automatisch als erobert.

7.3.5) SCHÄDEN AN SPEZIELLEN STELLEN

Hat das Schiff einen kritischen Treffer erhalten, kann es sein, dass es einen Mast verloren hat, die Ruderanlage unbrauchbar, ein Geschütz zerstört oder ein wichtiger Offizier schwer verwundet ist. Notieren Sie bitte die folgenden Auswirkungen für den nächsten und die folgenden Spielzüge:

- Mast gekappt: Das Schiff hat (Gesamttakelagepunkte/Mastanzahl) Takelagepunkte verloren, die auch nicht wieder repariert werden können.
- Ruderanlage beschädigt: Die Beweglichkeit des Schiffes sinkt auf 1.
- Geschütz zerstört: Ist das Geschütz Teil einer Batterie, ziehen Sie die Trefferpunkte des Geschützes vom Gesamtschaden der Batterie ab, der das Geschütz zugeordnet ist.
- Offizier ausgefallen: Die Qualität der gesamten Besatzung (Matrosen, Offiziere, Geschützbedienungen) sinkt um 1W6 Punkte. Handelt es sich bei dem Offizier um den Kommandeur der Seesoldaten, sind alle Proben im Entkampf um 1 Punkt erschwert.

7.4) SINKEN

Ein Schiff, das entweder null Rumpfpunkte oder weniger hat oder das bei einer Sturmprobe gekentert ist, beginnt unwiederbringlich zu sinken. Würfeln Sie mit 1W6; das Ergebnis ist die Zahl der Spielzüge, die das Schiff benötigt, um zu sinken. Es kann sich nicht mehr bewegen und nicht mehr drehen, treibt aber in Abschnitt 4.6 ein Feld in Windrichtung und dreht sich eventuell dabei. Wenn es nicht gekentert ist, kann es jedoch noch seine Geschütze abfeuern, erleidet dabei jedoch einen Modifikator von +4 auf den Würfelwurf, der zudem jede Runde in diesem Abschnitt um 2 Punkte ansteigt.

Optional: Sinkt das Schiff in einem Küstengebiet, kann es sein (bei 6 auf 1W6), dass es so gerade und in so flachem Wasser versinkt, dass es noch als stationäre Geschützplattform benutzt werden kann. Jeden Spielzug, den das Schiff jedoch weiteren Schaden erleidet, muss eine Stabilitätsprobe gewürfelt werden, bei deren Misslingen das Schiff auch für diese Aufgabe unbrauchbar wird.

8) ENDE DES SZENARIO

Das Szenario endet, wenn die anfänglich definierten Bedingungen erfüllt sind. Dies können die Versenkung oder Eroberung eines oder

mehrerer Schiffe sein, die erfolgreiche Flucht eines oder mehrerer Schiffe oder der Ablauf einer bestimmten Anzahl von Spielzügen. Die Ergebnisse des Schiffskampfs werden nun sinngemäß auf den Fortgang der Rollenspielhandlung übertragen; ein 'Gewinner' wird hierbei nicht ermittelt.

9) HELDEN IM SCHIFFSKAMPF

Die möglichen Aktionen von Helden an Bord eines Schiffes sind – gerade auch durch Zauber und Liturgien – zu vielfältig, um sie hier in gebührendem Detail aufzuführen. Je nach ihren Fähigkeiten können sie jedoch die Manöverproben der Besatzung um 1 bis 3 Punkte verbessern, sei es an den Geschützen, im Entkampf oder als Heiler. Einige Spezialfälle finden Sie im Folgenden näher beleuchtet. Falls die Helden nicht sectauglich sind, bleiben sie – als Passagiere – auf einzelne Heldenaktionen beschränkt, die Sie als Spielleiter an passenden Stellen unterbringen müssen. Jedem Helden steht eine Heldenaktion (Talenteinsatz, Zauber etc.) pro Spielzug zur Verfügung.

9.1) SEETAUGLICHKEIT DER HELDEN

Die wichtigste Frage ist: Sind die Helden in der Lage, den Offizieren und den Matrosen zu helfen – oder stehen sie ihnen im Wege. Damit sie sich – außer durch Heldenaktionen – dienlich machen können, benötigen Helden einen TaW Seefahrt von mindestens 3 Punkten. Darüber hinaus gelten folgende Modifikationen auf die Qualitätswerte der Besatzung:

- Jeder Held mit einem TaW Seefahrt von 10 oder mehr verbessert die Qualität der Offiziere um 1.
- Je 20 TaP Seefahrt der Helden (aufsummiert) verbessern die Qualität der Matrosen um 1.
- Je 20 TaP Belagerungswaffen der Helden (aufsummiert) verbessern die Qualität der Geschützbedienung um 1.
- Jeder im Entkampf mitkämpfende Held zählt zwei Punkte, bei einem TaW Seefahrt unter 3 immer noch einen Punkt. Unter Umständen können magisch oder karmal aufgewertete Helden auch noch einen zusätzlichen Punkt Kampfwert erhalten.

9.2.) ZAUBER UND LITURGIEN

Unabhängig von der Verbesserung der Besatzungsqualität können zauberkundige Helden oder Geweihte als Heldenaktion Zauber oder Liturgien einsetzen. Dabei sind vielerlei Wirkungen möglich, die häufig eine besondere Entscheidung des Spielleiters erfordern. Wann immer die Helden als Teil der Besatzung agieren (also nicht in ausgespielte Einzelgefechte verwickelt sind), können folgende Zauber sinnvoll im Rahmen eines Seengefechts nach diesen Regeln eingesetzt werden. Wenn nichts anderes gesagt ist, gilt diese Wirkung für eine Probe oder einen Spielzug.

ADLERAUGE: verbessert die Qualität der Besatzung eines Geschützes um +1.

APPLICATUS (tragbare Falle): Mit diesem Zauber können Zaubersprüche auf Bolzen und Kugeln fixiert werden.

AUGE DES LIMBUS: Richtet je nach Ort 15R oder 15T Schaden an, dazu 8B.

AURISNASUS: geschickter Einsatz erschwert die gegnerische Schussprobe um +1 bis +3.

BLENDWERK: wie vor, jedoch nur um +1.

BRENNE! Kann in Phase 5.6 einen Brand auslösen (APPLICATUS-Geschoss); +2 bzw. +3 (Varianten Drachenglut oder Flammeninferno) auf den Wurf.

CALDOFRIGO: APPLICATUS-Vulkanglut-Geschosse richten +8R Schaden an und können Brände auslösen. Geschosse, die Niederhölische Kälte in der Zonen-Variante tragen, sind ungleich wirkungsvoller (20 T/R/B).

DESINTEGRATUS: kann (reichweitenverstärkt im Nahbeschluss oder als APPLICATUS-Geschoss) 15R oder 15T Schaden anrichten.

ELEMENTARBANN: kann eingesetzt werden, um das Wirken von Dschinnen und Elementargeistern zu kontern.



FALKENAUGE: verbessert die Qualität der Besatzung eines Geschützes um +3.

FORTIFEX: Universalzauber zur Verwendung an Bord von Schiffen; kann entweder den Schaden eines gegnerischen Geschützes vollkommen absorbieren, einem Schiff bis zu 5 virtuelle Rumpfpunkte geben und so das Sinken verzögern, im Enterkampf eine Schneise schlagen oder als Planke dienen (-2).

GEDANKENBILDER: Eine entsprechend geschulte Besatzung ist in der Lage, ihre Aktionen so zu koordinieren, dass alle Manöverproben während eines Spielzugs um -1 erleichtert sind.

HEXENKNOTEN: erschwert beim Enterangriff gegnerische Proben um +2.

IGNIFAXIUS (reichweitenverstärkt): 1T Schaden pro eingesetztem Würfel oder 1R Schaden pro 2 eingesetzter Würfel.

IGNISPHERO (reichweitenverstärkt oder per **APPLICATUS**-Geschoss): 9R oder 18T Schaden.

KRAFT DES ERZES: Als **APPLICATUS**-Geschoss richtet dieser Zauber 5R Schaden an, eine **Reversalis**-Variante als Hagelgeschoss 5B/2T.

MAHLSTROM: zwingt auch größere Schiffe zu einer Kursänderung um mindestens eine Hexfeldseite und kann so einen Rammangriff verhindern; versenkt je nach AsP-Einsatz Boote und kleine Schiffe (bis AsP Rumpfpunkte).

MENETEKEL: kann für eine Probe die Moral und damit die Qualität der eigenen Besatzung um 1 Punkt heben oder die einer gegnerischen Besatzung um 1 senken.

MURKS UND PATZ: verhindert jeglichen Enterkampf.

NEBELWAND: erschwert gegnerische Schussprobe um +2; Geisternebel kann die Qualität (Moral) der gegnerischen Besatzung vermindern. **OBJECTOFIXO:** Ein geschickt mittels der Variante Lufthaken platziertes Objekt kann an einem gegnerischen Schiff bis zu AsP/2 Punkten Schaden an Rumpf oder Takelage anrichten.

PFEIL DES ELEMENTS: ist auch auf Aale und Ballisten anwendbar. **SCHELMENKLEISTER:** erschwert gegnerische Enterkampf-Proben um +2.

SOLIDIRID: erleichtert die erste Probe im Enterkampf um -1.

STILLSTAND: erschwert alle Proben im Enterkampf um 3 Punkte. **TRANSVERSALIS:** Mit diesem Zauber kann ein Attentäter z.B. auf einem gegnerischen Schiff Brände legen oder Offiziere ausschalten.

VOCOLIMBO: kann für eine Probe die Moral und damit die Qualität der eigenen Besatzung um 1 Punkt heben oder die einer gegnerischen Besatzung um 1 senken.

WELLENLAUF: ermöglicht es einem Saboteur, auf ein gegnerisches Schiff zu gelangen.

WETTERMEISTERSCHAFT: kann je nach AsP-Einsatz Windrichtung und -geschwindigkeit ändern.

WINDHOSE: richtet an einem gegnerischen Schiff (Windstärke -9) x 4T Schaden an.

WINDSTILLE: kann als **APPLICATUS**-Geschoss ein gegnerisches Schiff lähmen; kann das eigene Schiff vor den Auswirkungen eines Sturms oder Orkans schützen.

ANRUFUNG DER WINDE (II): kann Windstärke und -richtung um je 1 Punkt verändern; (IV) um 2 Punkte; (V) um 5 Punkte.

ANRUFUNG NULANNAS (III): erschafft eine zusammenhängende Nebelbank von LkP*2 Hexfeldern Größe, deren nächstes Feld höchstens 3 Felder vom Schiff entfernt liegen darf; die Nebelbank bewegt sich mit 1 Feld pro Spielzug in eine gewünschte Richtung.

GLOCKSIEGEN (II+): erlaubt die Wiederholung einer Manöverprobe. **MANNSCHAFTSIEGEN** (III): vor einer Schlacht gesprochen, erhöht er die Qualität der Besatzung um 1.

RONDRA'S HOCHZEIT (IV): Kann Windstärke und -richtung um je 2 Punkte verändern.

9.2.1) ZAUBER UND LITURGIEN IM ENTERKAMPF

Folgende Zauber und Liturgien modifizieren die Proben des eigenen Enterkampfes im **Enterkampf** (6.3 und 6.4): **ALBGESTALT** (-1), **ATEMNOT** (-1), **BLITZ** (-1), **BÖSER BLICK** (-1), **CORPOFESSO** (-1), **CORPOFRIGO** (-1), **FORTIFEX** (-2), **FULMINICTUS** (-1 bis -2), **GROSSE GIER** (-1), **GROSSE VERWIRRUNG** (-1), **HALLUZINATION** (-1), **HERR ÜBER DAS TIERREICH** (Ratten) (-1), **HEXENGALLE** (-1), **HÖLLENPEIN** (-1), **HORRIPHOBUS** (-1; bei Einsatz gegen mehrere -2), **IGNIFAXIUS** (-1, auch alle anderen -faxius-Zauber), **IGNISPHERO** (-3; auch alle anderen -sphaero-Zauber), **IRIBAARS HAND** (-1), **KARNIFILO** (-1), **KRABBELNDER SCHRECKEN** (-1), **KRÄHENRUF** (-2), **KULMINATIO** (-1 bis -3), **PANDAEMONIUM** (-3), **PANIK** (-3), **PARALYSIS** (-1), **PLUMBUMBARUM** (-1), **RADAU** (-1), **SCHWARZER SCHRECKEN** (-1), **TALUCUS ODEM** (-2), **WAND AUS DORNEN** (-2), **WIDERWILLE** (-1), **ZORN DER ELEMENTE** (-2); **SEGEN DER HL. ARDARE** (-3), **SEGEN DES HL. HILATHAR** (-3), **WALIBRIAS WEHR** (-2).

9.2.2) ZAUBER UND LITURGIEN FÜR REPARATUR UND HEILUNG

- Folgende Zauber und Liturgien helfen der Besatzung bei der Reparatur beschädigter Schiffsteile (7.2.1): **HARTES SCHMELZE!** (-1), **HEXENHOLZ** (-1), **MOTORICUS** (-1 bis -2 je nach AsP-Einsatz), **OBJECTOFIXO** (-2), **WEICHES ERSTARRE!** (-1); **ERNEUERUNG DES GEBORSTENEN** (II+) (Grad-1) Punkte, **HANDWEISSIEGEN** (II+) (Grad-1) Punkte
- Folgende Zauber und Liturgien erleichtern das Löschen von Bränden (7.2.2): **AEOLITUS** (-1), **AEROFUGO** (-2), **AEROGELO** (-2); **HERR ÜBER FEUER UND GLUT** (IV) (-3)
- Passende Heilzauber oder -liturgien können in Phase 7.2.3 eingesetzt werden, um die Probe des Bordarztes um -1 (bis 10 eingesetzte AsP/KaP) oder -2 (bis 20 eingesetzte AsP/KaP) zu erleichtern: **BALSAM**, **HEXENSIEGEL**, **LACH DICH GESUND**, **LEIDENS-BUND**, **SUMUS ELIXIERE**; **HEILUNGSSEGEN**

9.2.3) ÜBERNATÜRLICHE WESEN

Zauberer können verschiedene beschworene Wesen im Schiffskampf einsetzen, um das Kampfglück zu ihren Gunsten zu wenden:

- Wünsche an Elementare Geister und Dschinne sind die meistgenutzte Möglichkeit von Bordmagiern, dazu auch eine, deren Einsatz erlaubt ist. Die am häufigsten gewünschten Dienste auf See umfassen Schutz vor den Elementen (Wasser, Luft und Feuer, vor allem Einzelpersonen, aber auch das Magazin mit Hylalier Feuer), Bann des Elements (Wasserbann bei Reparaturen unter der Wasserlinie, Feuerbann, um Brände zu löschen) und natürlich Kontrolle des Wassers bzw. der Luft, um die eigene Bewegung zu fördern und die eines gegnerischen Schiffes zu hindern.
- Die Dienste von Dämonen sind so vielfältig und abhängig von der Art der beschworenen Wesenheit, dass sie hier nicht aufgeführt werden können. Besonders geeignet für den Einsatz im Seekampf sind Amrychoth (Mahlströme), Arjunoro (Orkan), Asqarath (Feuer), Azzaita (Feuer), Scylaphotai (Feuer und Wasser), Sordul (Säure), Uluchu (Verschlingen, Bewegung blockieren), Vhatacheor (entzündet Wasser), Yo'Nahoh (fast unbesiegbare Riesenkraie).
- Untote sind vor allem im Enterkampf gefährlich; dort zählen sie wie Söldaten und erschweren die Probe im Kampf gegen sie um 2 Punkte.



DIE TIEFEN DER MEERE IM SPIEL

„Sanft kräuselten sich Wellen an seinen im Sand versunkenen Zehen, und bei jedem Schritt in Richtung See schien sich ihm die Brandung stärker entgegenzuwerfen. Mit seiner ganzen Kraft warf sich Nionnu in die Fluten, überwand die Mauer, die ihm entgegenstand, und tauchte hinab. Angenehme Kühle umfing ihn und schmeichelte seinem von der Sonne verbrannten Leib. Schwerelos glitt er dahin, ließ sich treiben, drehte Pirouetten und sprang aus dem Wasser wie ein Delphin. Als er wieder eintauchte, spürte er die Versöhnung mit den Wogen, die ihn wieder beschützend umfingen. Erst jetzt spürte der Necker, welcher Druck an Land auf ihm lastete und wie leicht und unbeschwert er sich im Wasser bewegen konnte. So mussten sich die Vögel fühlen, losgelöst vom Griff der Erde, die alles an sich zog, um es nie mehr loszulassen.“

ZWISCHEN LICHT UND SCHATTEN

So leicht, wie sich ein Necker in seiner Heimat zu bewegen vermag, fällt es nur den wenigsten Landbewohnern. Ein Tauchgang oder ein längerer Aufenthalt im Meer ist ein Abenteuer für jeden, der sich noch nie in die feuchte Tiefe hinabgewagt hat: Er betritt eine andere Welt. Seine Kleidung und Ausrüstung werden ihn behindern und er wird lieb gewonnene tierische Begleiter vermissen, die ihm nicht folgen können. Ausrüstung wird nicht nur nass, Nahrung, Bücher, Bogen, schenken etc. leiden besonders und können sogar durch das Wasser zerstört werden.

Efferds Element kann abweisend, kalt, dunkel und aufgewühlt sein, ebenso aber auch warm, behütend und umschmeichelnd. Jemand mit dem Nachteil *Fettleibig* mag sich im Wasser sogar leicht und wohl fühlen.

Bei der Beschreibung eines Tauchgangs in die Unterwasserwelt empfiehlt es sich, die drei Dimensionen, in denen man sich bewegt, auch auszuspielen und darzustellen. Besonders bei Beschreibungen ist dies

zu berücksichtigen: Solange man noch nicht den Grund erreicht hat, können unter, neben und über einem Taucher Dinge geschehen.

STILMITTEL

Stärker noch als bei jeder anderen exotischen Umgebung kann man die Andersartigkeit der Tiefe mit einfachen Hilfsmitteln umsetzen und betonen. Ein abgedämmtes oder mittels spezieller hitzebeständiger Folien grün und blau gefärbtes Licht, entsprechend farbige Lampen oder die Verwendung – evtl. mehrerer kleiner – Lavalampen in Grün und Blau sorgen für eine ansprechende Optik. Selbst, wenn man sonst keine Musik verwendet, so bietet es sich an, in der Tiefe für eine exotische Geräuschkulisse zu sorgen, z.B. mit Walgesängen. Weitere Anregungen zu geeigneter Musik finden Sie auf Seite 193.

DIE UMWELT DER TIEFE

Im Folgenden werden weitere Anregungen und Regeln zu Tauchgängen und zum Aufenthalt unter Wasser genannt, die bei der Beschreibung untermeerischer Kulturen und Schauplätze helfen sollen. Im Anschluss daran stehen Stimmungshinweise für Unterwasseraufenthalte. Zu bedenken sind auch eventuelle Nachteile der Charaktere: *Tiefenangst* und *Platzangst* sind beim Hinabtauchen in kristallklares Wasser ebenso hinderlich wie *Raumangst*, *Dunkelangst*, *Meeresangst* und *Nachtblind* in dunklen Tiefen, wo man kaum die Hand vor Augen sehen kann.

PHYSIK – WAS IST DAS?

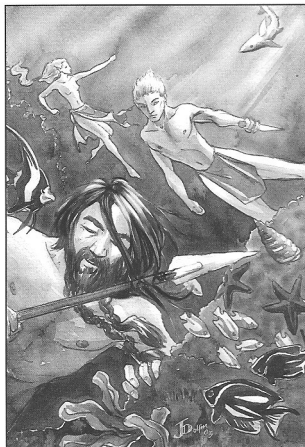
Die hier aufgeführten Hinweise und Regeln berücksichtigen weitgehend die realen Bedingungen unter Wasser, wie wir sie auch in offiziellen Druckwerken berücksichtigen. Sollten Sie darauf verzichten wollen – so tun Sie dies. Ebenso können Sie gänzlich auf die Angaben von Tauchtriefen verzichten. In Ihrem Abenteuer können auch noch in zweihundert Schritt Tiefe blaue Necker in einem Wald aus gelb leuchtenden Anemonen mit den Helden einen Reigen tanzen, während aus der Ferne eine rot leuchtende und von bunten Fischschwärmen umschwommene Korallenstadt schimmert.

TIEFE

„Gehe 100 Schritt, und es wird dich nicht ermüden. Klettere 100 Schritt, und wirst dich nicht anstrengen. Tauche 100 Schritt in Efferds Reich hinab, und seine Kraft wird dich zermalmen.“

—Emmeran Traloper, Meister der Brandung

Nicht jedes Wesen kann gleich weit in die Tiefe vorstoßen. Die Tabelle auf Seite 138 gibt eine Übersicht, eine Angabe von genaueren Tauchtiefen halten wir jedoch für stimmungstötend, zumal die jeweiligen Folgen nicht nur von der Art des tauchenden Wesens, sondern auch von





äußeren Umständen abhängen. Ein Mensch (Gleiches gilt für Ork, Zwerg, Goblin, Elf oder Artverwandte) kann ohne Hilfsmittel bis zu 35 Schritt tief tauchen. Louail, Necker und Ziliten können einige hundert Schritt tief hinab, und nur Risso, Krakonier und Mholuren dringen noch tiefer vor.

Diese Begrenzung bezieht sich ausschließlich auf das Tauchen ohne Hilfsmittel und die Probleme mit dem Wasserdruck. Das Problem der Atemluft muss bei allen Landbewohnern ohnehin auf technischem, magischem oder alchimistischem Wege gelöst werden, wobei die verschiedenen Methoden wiederum verschiedene Tauchtiefen erlauben.

TAUCHEN

Üblicherweise kann man pro vier Kampfrunden eine Strecke von TaW Schwimmen (Tauchen) Schritt nach unten zurücklegen; in die umgekehrte Richtung doppelt so viel.

Zu schnelles Auftauchen aus großen Tiefen birgt nicht zu unterschätzende Gefahren, die sich in Schüttellähmung (KK, GE, FF je -6 für 1W6 Stunden), Lungenschäden (je nach Tiefe, aus der man aufgetaucht ist, bis zu 10W6 Schaden, Wunden in den Zonen Brust, Bauch und Kopf möglich) und Verwirrtheit (KL, IN je -4) äußern können. Um dies zu vermeiden, muss man beim Auftauchen etwa alle 10 Schritt eine Pause von circa einer Minute (20 KR) einlegen, ansonsten muss man eine KO-Probe ablegen, die wiederum je nach Tiefe erschwert ist und bei deren Misslingen man den oben genannten Schaden erleidet.

TEMPERATUR

Ein weiteres Problem des Tauchgangs ist die Kälte: Je weiter man sich von der Oberfläche entfernt, desto kälter wird es (bis zu einer Temperatur knapp über dem Gefrierpunkt), und da Wasser auch die Körperwärme schnell ableitet, ist man gut beraten, sich mittels einer zähen Fettsalbe – besonders efferdungefällige Taucher schwören auf Delphin- und Walfett – oder teuren Alchimika gegen den Wärmeverlust des Körpers zu schützen. Da ersteres ein von der Efferd-Kirche verdammtes Mittel ist, gibt es etliche Alchimisten und Heiler, die alternative Mittel anbieten.

Ein nicht an diese Umweltbedingungen angepasstes (z.B. durch die Vorteile *Aquatischer Lebewesen* oder *Kälteresistenz*) oder entsprechend geschütztes Lebewesen erleidet einen Schaden von 1W6 TP(A) pro Stunde (in warmem Wasser) bis 1W6 TP(A) pro SR (in kaltem Wasser). Außerdem sind bei allen Kraft zehrenden Aktionen die AuP-Verluste verdoppelt.

MAXIMALE TAUCHTIEFE

Schnorchel	0,30 Schritt	
Taucherglocke	30 Schritt	15 Minuten lang
geübter Taucher	35 Schritt	3 Minuten lang
Boronskuttentaucher	50 Schritt	
Perlentaucher	60 Schritt	
Dunkelheit ab	100 Schritt	abhängig von Sonnenstand, Reinheit des Wassers
Seehund	150 Schritt	
Blauwal	200 Schritt	bis 20 Minuten
Dunkelheit ab	300 Schritt	tropische Gewässer, s.o.
Hai	300–1300 Schritt	je nach Art
Rochen	300–1000 Schritt	je nach Art
Delphin	400 Schritt	
Mecresschildkröten	1.500 Schritt	
Krakennolch	3.000 Schritt	
Pottwal	3.000 Schritt	1 Stunde lang

SICHT

Sofern es nicht die Besonderheiten der aventurischen oder myranischen See im Einzelfall anders definieren, geht die Farbe untertauchender Objekte scheinbar verloren. Rot wirkt schon in geringer Tiefe farblos, dem folgend verschwinden Orange, Gelb und Grün. Blau wird hingegen erst später vom Gewässer absorbiert. In der Tiefe, wo alle Farben zu einem dunklen Graugrün werden und alle Konturen miteinander verschwimmen, tritt man einer Gefahr daher im wahrsten Sinne des Wortes 'plötzlich' gegenüber, da man sie nur schwer kommen sieht.

Die Helligkeit ist abhängig von Sonnenstand und der Reinheit des Wassers, in größeren Tiefen (ab 100 bis 200 Schritt) ist das Wasser normalerweise dunkel, und jeder, der den Nachteil *Raumangst* (eingeschränkt), *Dunkelangst* oder *Tiefenangst* gewählt hat, bekommt hier große Probleme. Im sonnigen Süden kann bei klarem Wetter jedoch auch eine Sicht in 300 Schritt Tiefe möglich sein.

Sofern es die Dramaturgie verlangt, spricht nichts gegen Lichtschein in weitaus größeren Tiefen, dort ist diese dann auf übernatürliche Besonderheiten zurückzuführen, wie z.B. große Gwen Petryl-Steine, leuchtende Plankton-Schwärme, Tiefseefische mit eigener Lichtquelle, Leuchtquallen oder unterseeische Vulkane.

Doch das Wasser trübt nicht nur den Blick. Wer durch die Kiemenhaube eines Nequancers, das Bullauge eines Demergators oder ein anderes Hilfsmittel schaut, sieht Objekte näher (etwa um ein Drittel) und größer (ein Viertel), als sie tatsächlich sind.

Je nach Tiefe bedeutet dies, dass Fernkampf-Proben um bis zu 12 Punkte erschwert sind und auch der Nahkampf mit Einbußen (AT -6/PA -6) belastet ist.

GEHÖR

Unter Wasser sind Geräusche zwar über weite Entfernung zu vernehmen, doch eine Verständigung ist erheblich schwerer als an Land, denn die Quelle und Richtung, aus der Geräusche kommen, ist nicht zu erkennen. Eine einfache Verständigung ist auf 2–3 Schritt Entfernung möglich, einige unkomplizierte Worte in einer für die Unterwasser-Verhältnisse angepassten Sprache (z.B. Molochisch, Rissol) noch in einem Dutzend Schritt Entfernung zu vernehmen. *Orientierungs*-Proben, die auf Gehör (oder auf dem Gleichgewichtssinn) basieren, sind für Landbewohner um 7 Punkte erschwert, ebenso wie *Sinnschärfte*-Proben, um die Richtung eines Geräusches festzustellen (Proben, um ein leises Geräusch zu bemerken, sind unverändert).

Für das Rollenspiel unter Wasser ist insofern wichtig, dass Gespräche nur mit Hilfsmitteln möglich sind. So können Zauber (siehe Seite 140), das Erlernen der Molochen-Sprache (siehe Seite 144), oder Atak sowie das Schreiben auf Wachs tafeln die Verständigung ermöglichen. Der Waldinsel-Dialekt des Mohischen, das Puka-Puka, gewinnt Bedeutung durch den Rhythmus, so dass man kurze, einfache Sätze auch trommeln (Trommelsprache) und sich sogar ohne Licht verständigen kann.

Diese Kommunikationsmöglichkeiten sollten geschaffen werden, damit ein Spiel zwischen Charakteren und auch mit maritimen Wesen möglich wird.

SCHWIMMEN-PROBEN

Üblicherweise werden *Schwimmen*- oder *Tauchen*-Proben von Meeresbewohnern oder entsprechend ausgerüsteten Landbewohnern nur benötigt, wenn man unbedingt ein Wetschwimmen veranstalten will oder um die korrekte Auftauchgeschwindigkeit festzulegen, außerdem bei Positionsproben im Unterwasserkampf. Regeln zum Tauchgang finden Sie in Basis 190.



KAMPF UNTER WASSER

Im Gegensatz zum Kampf auf dem Land, also auf einer mehr oder weniger ebenen Fläche, ist es beim Kampf unter Wasser üblich, dass die Kontrahenten ihre Positionen zueinander im dreidimensionalen Raum beziehen und diese schnell wechseln können. Um einen solchen Kampf zu simulieren, sind die üblichen Kampffiguren wenig geeignet, weswegen wir Ihnen hier ein zwar etwas abstraktes, dafür aber recht eingängiges System präsentieren wollen. Grundlage des Systems ist die Ermittlung der Qualität der Kampfprioritäten der Beteiligten. Die Verwendung dieser Regel (oder einzelner Elemente daraus) ist optional.

Der Kampf nach dem Positionssystem läuft in folgenden Schritten ab:

- Nach der Bestimmung der Initiative erklären die Kämpfer, ob sie in der folgenden Runde offensiv oder defensiv kämpfen wollen oder ob sie besondere Bewegungen durchführen wollen – sie legen also ihre **Taktik** für die nächste Runde fest.
- Dann wird die **Positionsprüfung** gewürfelt, um festzustellen, wie die Kämpfer zueinander positioniert sind.
- Danach vergleichen die Kampfprioritäten ihre **Positionswerte**. Das schlechtere Ergebnis wird vom besseren abgezogen, und die verbleibenden Punkte können vom Sieger aus diesem Vergleich so eingesetzt werden wie bei der Bestimmung der Rundenaktik festgelegt.
- Nun werden die **Einzelgefechte** ausgefochten, wobei die eventuell im vorigen Schritt veränderten Kampfwerte zu Grunde gelegt werden.

DIE RUNDENAKTIVITÄT

Zu Beginn jeder Kampfunde legt der Kämpfer fest, ob er in der folgenden KR seine Position eher als Angreifer oder als Verteidiger oder für weitere taktische Bewegungen nutzen will. Die Festlegung der Rundenaktivität erfolgt in umgekehrter Reihenfolge der Initiative – der langsamste Kämpfer muss also zuerst erklären, was er zu tun gedenkt.

Offensiv: Der Kämpfer kann die Punkte aus der folgenden Positionsprüfung verwenden, um seine AT zu verbessern, seine TP zu erhöhen und/oder die PA des Gegners zu senken.

Defensiv: Der Kämpfer kann die Punkte aus der Positionsprüfung verwenden, um seine PA zu verbessern oder die AT seines Gegners zu erschweren.

Bewegung: Der Kämpfer kann die Punkte aus der folgenden Positionsprüfung ansapren, um später eine bessere Position zu bekommen, kann die Entfernung zu einem Gegner verändern oder von einem Gegner zum nächsten wechseln.

DIE POSITIONSPRÜFUNG

Kern des Systems ist die Positionsprüfung, die als Probe auf das Talent *Schwimmen* gewürfelt wird; Spezialisierungen wie *Unterwasserkampf* und *Tauchen* werden voll angerechnet. Die Probe wird offen gewürfelt, das heißt, jeder am Kampf Beteiligte zählt, wie viele Talentpunkte er übrig behalten hat – die TaP* sind seine Position für die nun folgende Runde. Berittene Kämpfer auf Reifischen oder -schildkröten würfeln die Probe auf ihr Talent *Reiten* (Spezialisierung erforderlich), erhalten jedoch nur die Hälfte ihrer TaP*. Kämpfer in einem Boot, teilweise im Wasser stehend oder auf einem Steg würfeln eine *Körperbeherrschung*-Probe und verwenden ein Drittel der TaP*. Es gelten folgende Modifikatoren:

GS des Kämpfers 20+	+1
Größe des Kämpfers <i>winzig</i> (nach Basis 152)	+4
Größe des Kämpfers <i>sehr klein</i> (nach Basis 152)	+3
Größe des Kämpfers <i>klein</i> (nach Basis 152), <i>Kleinwüchsig</i> , <i>Zwergenvuchs</i>	+2
Größe des Kämpfers <i>groß</i> (nach Basis 152)	-2
Größe des Kämpfers <i>sehr groß</i> (nach Basis 152)	-4
Pro beteiligtem befreundeten Kämpfer in Reichweite	+1
Geführte Waffe hat DK S	+1
Geführte Waffe hat DK P	+2
Kämpfer ohne Sonderfertigkeit <i>Unterwasserkampf</i>	-6
Behinderung	-BE x 2*
Kämpfer im Wasser gegen Kämpfer im Boot/ auf Steg	-3

*) Dies ist die regelübliche Behinderung des *Schwimmen*-TaW, keine zusätzliche Behinderung.

Tierische Meeresbewohner verwenden ihren Initiative-Wurf gleichzeitig als Positionswert.

VERGLEICH DER POSITIONSWERTE

Nun wird in den Kampfprioritäten verglichen, welcher Kämpfer den besseren Positionswert (mehr Punkte übrig behalten) hat. Die niedrigere Punktzahl wird von der höheren abgezogen, und die verbleibenden Punkte können vom besser Positionierten so eingesetzt werden, wie es bei der Festlegung der Rundenaktivität angegeben hat.

DISTANZKLASSENVERÄNDERUNGEN DURCH POSITIONSPUNKTE

Die Entfernungen, die zwei tauchende Kämpfer zueinander einnehmen können, entsprechen den üblichen Distanzklassen. Um Distanzklassen zu verändern, sind die entsprechenden Proben (Angriffe) notwendig (siehe Basis 146f), wobei ein eventueller Positionsvorteil als Bonus auf die Probe genutzt werden kann.

ANSAPREN VON POSITIONSPUNKTEN

Ein Kämpfer kann die Hälfte der beim Positionvergleich gewonnenen Punkte ansapren und mit in die nächste Runde übertragen. Tut er dies, so hat er jedoch überhaupt keine Positionspunkte in dieser KR zur Verfügung;

außerdem verliert er alle angesaprenen Punkte, sobald er durch einen Treffer Schaden erleidet. Man kann maximal so viele Punkte ansapren wie der TaW *Schwimmen* (und passende Spezialisierungen) beträgt.

POSITIONSPROBEN MEHRERER BETEILIGTER

Auch Kämpfe mit mehreren Beteiligten können auf diese Weise abgewickelt werden. Es wird dabei jeweils das Verhältnis der einzelnen Kämpfer zueinander verglichen. Ein mit Kajubo tauchfähiger Mensch mit einem Positionswert von 6, der sich gegen zwei Risse (Positionswerte 5 und 11) zur Wehr setzen muss, kann also durchaus einem seiner Gegner überlegen, dem anderen aber unterlegen sein. Gegen einen einzelnen tauchenden Kombattanten kann je nach Größe eine unterschiedliche Zahl von Gegnern kämpfen – bei gleicher Größe maximal vier, bei unterschiedlichen Größen zwei pro Größenklasse (gemäß Basis 152) mehr oder weniger, aber immer mindestens zwei.





PAHKAMPF UNTER WASSER

Sind Positionsvorteile und Rundenaktik festgelegt, wird ein normaler Nahkampf ausgefochten. Neben eventuellen Einschränkungen durch schlechte Sicht (siehe oben) sind die AT- und PA-Würfe für nicht-aquatische Lebewesen um je 6 Punkte erschwert, wenn sie ohne irgendeine Form von Tauchhilfe getaucht sind, und um immer noch je 2 Punkte, wenn sie sich alchimistisch oder mit Tauchgeräten vorbereitet haben. Ein Held mit der Sonderfertigkeit *Unterwasserkampf* erleidet die letztgenannten Abzüge (-6 bzw. -2) nicht.

Von den im Folgenden genannten Ausnahmen und Einschränkungen abgesehen, gelten die üblichen Nahkampf-Regeln. Sie sollten jedoch mit gesundem Menschenverstand einschätzen, welche Regelungen in der speziellen Situation sinnvoll sind (z.B. bei der Interpretation von Patzern).

ÜBERRASCHUNG UND KAMPFBEGINN

Ein erster Angriff aus dem Wasser heraus, aber auch im Wasser, erfolgt für Bootspassagiere oder getauchte Landbewohner zumeist überraschend, also als Hinterhalt (**Basis 143**). Kämpfer, die die Gefahr nicht bemerken – was insbesondere in den dunklen Tiefen leicht der Fall sein kann –, dürfen in der ersten Kampfrunde keine Positionsprobe würfeln.

MÖGLICHE WAFFEN

Kettenstäbe, Kettenwaffen, Peitschen und Zweihandflügel sind unter Wasser nicht benutzbar. Alle als *Hiebwaaffe, Säbel oder Schwert* geführten Waffen sowie mit *Rausen* ausgeführte Schläge und Tritte richten nur halben Schaden an, alle *Fechtwaffen* einen um 2 Punkte reduzierten Schaden. Alle als *Anderthalbhänder, Infanteriewaaffe, Stab, Zweihand-Hiebwaaffe und Zweihandschwert/-säbel* geführten Waffen richten nur halben Schaden an und erleiden einen zusätzlichen WM von -2/-4. Die einzigen Waffen, die vollen Schaden anrichten, sind *Dolche* und *Speere*, dazu alle mit *Ringen* durchgeführten Halte- und Würge-Angriffe.

MÖGLICHE MANÖVER

Die Dichte des Wassers schränkt die Manöverauswahl unter Wasser deutlich ein. Folgende Manöver sind unter Wasser möglich: *Angriffe*, *Parade* mit der Haupt- oder einer Zweitwaaffe, *Parade* mit dem Schild (erschwert um 2/4/6 Punkte je nach Größe des Schildes klein/groß/sehr groß), *Ausweichen* / *Meisterliches Ausweichen*, *Finde* (erschwert

um 4 Punkte), *Gezielter Stich*, *Todesstoß*, *Entwaffnen*, *Gegenhalten*, *Waffe zerbrechen*, *Doppelangriff*, *Tod von Links*, *Meisterparade*, *Formationsparade*, *Beidhändiger Kampf*.

An waffenlosen Manövern sind alle außer den folgenden möglich: *Beinarbeit*, *Fußleger*, *Schmutzige Tricks*, *Niederringen* und *Wurf* fügen dem Gegner keinen Schaden zu, sondern verschlechtern seine Position in der nächsten Kampfrunde. *Waffenlose Kämpfer* erleiden nicht den üblichen WM-Nachteil von -1/-2 gegen Bewaffnete.

VERLETZUNGEN

Im Salzwasser erlittene Verletzungen verursachen einen zusätzlichen TP und sind darüber hinaus sehr schmerzhaft. Bei mehreren offenen Verletzungen können Sie als Meister eine *Selbstbeherrschungs-Probe* verlangen, damit der Held nicht wie von den Auswirkungen einer Wunde (Abzüge auf AT, PA, GE, INI ...) behindert wird.

REITERKAMPF UNTER WASSER

Reiter nehmen ebenso an der Positionsermittlung und dem folgenden Nahkampf teil wie Selbstschwimmer. Alle aus dem Höhenunterschied resultierenden Kampfpregeln (Reiter gegen Fußkämpfer, Trampeln etc.) gelten nicht. *Langenangriffe* sind möglich.

FERNKAMPF UNTER WASSER

Wegen der höheren Dichte des Wassers sind alle Fernkampf-Proben (außer solchen mit speziellen Harpunen) prinzipiell um 3 Punkte erschwert; dazu kommen noch eventuelle Erschwernisse durch schlechte Sicht. *Wurfwaffen* mit Ausnahme von *Speeren* können unter Wasser nicht eingesetzt werden, desgleichen sind *Blasrohre* und *Schleudern* (auch *Fledermaus* oder *Netz*) nicht verwendbar. Die Reichweiten aller verwendbaren Fernwaffen außer der *Harpune* sind auf ein Viertel reduziert; die TP (wiederum mit Ausnahme der *Harpune*) sind um 4 Punkte reduziert.

Ausweichen-Proben gegen Fernwaffen-Einsatz sind im Vergleich zu Proben an Land um 4 Punkte erschwert.

Fernkampf vom Rücken eines Reittieres aus erfordert eine *Reiten-Probe* +6; die eigentliche Fernkampf-Probe ist um 5 Punkte erschwert.

Holz- und *Hornbögen* sowie fast alle Arten von *Sehnen* sind nicht für den Unterwassereinsatz gedacht und nehmen längerfristige Schäden, ohne dass wir dies hier näher mit Regeln abdecken wollen.

WEGE UNTER DIE WELLEN

Auf Grund der oben genannten Umweltbedingungen, insbesondere Druck und Temperatur, ist es für Helden nicht einfach, längere Zeit im Meer zu verweilen bzw. dort ohne Sauerstoff zu überleben. Somit benötigen der Tauchgang zu versunkenen Piratenschatzen oder den legendären Ruinen von Chalcens Thron sowie die Interaktion mit maritimen Wesen in deren Heimat besondere Hilfsmittel. Folgendes soll eine Hilfe sein oder als Anregung für eigene Wege unter die Wellen dienen.

ZAUBEREI UND LITURGIEN

Die Wirkung von Magie ist generell unter Wasser nicht beeinträchtigt. Zaubersprüche sind jedoch erschwert, wenn sie eine gesprochene Formel beinhalten, insbesondere wenn es nicht ausreicht, die Worte zu murmeln, sondern das Opfer eine Anweisung verstehen können muss, wie etwa beim *IMPERAVI*. Als Richtwert mag die übliche Erschwerung um 7 Punkte für eine weggelassene Komponente dienen; Zauberei, die wortreiche Erklärungen erfordert, kann der Meister nach eigenem Ermessen erschweren oder auch ganz verbieten. Auch komplizierte Handbewegungen können einen weiteren Malus von +1 mit sich bringen. Zauberei mit dem Merkmal *Elementar [Feuer]* sind

ebenfalls erschwert, ihre Wirkung oftmals eingeschränkt. Reine Feuer-Manifestationen wie *IGNIPAXIUS* funktionieren nicht. Die *Ewige Flamme* eines Magierstabs zu aktivieren kostet unter Wasser 3 AS! Ein *RADAU* wird zu stark abgebremst, um effektiv zu wirken; eine *NEBELWAND* aus feinen Wassertropfen fällt im Ozean nicht auf. Lassen Sie sich im Übrigen vom gesunden Menschenverstand leiten, was funktionieren kann und was nicht.

Liturgien der Efferd- und Swafnir-Kirche sind unter Wasser erleichtert, jene des Ingerimm oder Angrosch im 'Gegenelement' jedoch erschwert, und auch Prais-Gewichte haben in dunklen Tiefen fern ihres Gottes Schwierigkeiten. Lassen Sie sich auch hier davon leiten, was als passend empfunden wird. *TRAVIAS GEBET DER SICHEREN LUFT* funktioniert in höchster Not sicherlich auch unter Wasser, ein *FEUERSEGEN FÜR DAS HERD FEUER* eher weniger.

LANDBEWohner TAUCHEN AB

Die Elfen kennen die Zauberei *WASSERATEM* und *LEIB DER WOGEN*, um sich für längere Zeit ins nasse Element zu begeben. Unter Menschen sind diese Sprüche selten bzw. annähernd unbekannt. Verbreiteter ist der *ADLERSCHWINGE WOLFSGESTALT*, der an mehreren Magierakademien gelehrt wird und bei Wahl entsprechender



maritimer Tiergestalt relativ lange und tiefe Tauchgänge ermöglicht. Ein weiterer Vorteil der ans Wasser angepassten Tiergestalt ist die im Vergleich zu einem tauchenden Menschen gute Wahrnehmung, etwa das Sonar der Delphine oder der phänomenale Geruchssinn der Haie. Dafür sind die Möglichkeiten, Waffen und Gegenstände mitzunehmen, eher bescheiden. Effektiver ist hingegen die Variante **BÄRENFELL UND FROSCHSCHENKEL** des **SALANDER MÜTANDER**, mit der man auch Lungen in Kiemen umwandeln kann. Elementaristen, die sich dem Wasser verschreiben haben, können mit Hilfe eines Dschinnis oder Elementaren Meisters des Wassers einer ganzen Heldengruppe den sicheren Aufenthalt unter Wasser ermöglichen, was bei längeren Tauchzeiten und größeren Tiefen im allgemeinen erhebliche Überzeugungsarbeit gegenüber dem elementaren Wesen, einen guten Grund und einen großen Gegen-Gefallen erfordert. Luft-Elementare eignen sich hingegen eher dazu, verbrauchte Luft in einer Taucherglocke oder einer unterseeischen Höhle zu erneuern.

Auch Dämonen aus Charyptoroths Domäne können einen Tauchgang ermöglichen; ein Pakt mit der Herrin der Nachtblauen Tiefen bietet die Aussicht auf Wasseratmung als Paktgeschenk. Die Dämonenpriester der Krakoniern kennen eine Variante des **WASSERATEM**, mit der die Entführten am Leben gehalten werden, die als Nebenwirkung aber stetig (oder immer mal wiederkehrend) das Gefühl akuten Ertrinkens im Opfer aufkommen lässt. Efferd-Gewichte können mit der Liturgie **TIERGESTALT** tauchen und mittels der Liturgie **GRUSS DES VERSUNKENEN** einen Raum unter Wasser mit Atemluft füllen, während die eckischen Priester der H'Sinzith mit der Liturgie **ELEMENTWANDLUNG** Wasser in Luft verwandeln können.

ORIENTIERUNG IN NACHTBLAUEN TIEFEN

Sich in lichtloser Finsternis ohne Landmarken zu erinnern, wo Norden, Süden, oben oder unten ist, fällt Landbewohnern schon wenige Dutzend Schritt unter der Wasseroberfläche schwer. Der Zauber **KATZENAUEN**, die entsprechende Liturgie **AUGE DES MONDES** sowie das Druidenritual **Licht des Dolches** erlauben es immerhin, bei schwachem Licht zu sehen. Wertvolle Orientierungshilfen sind die Liturgie **WEISUNG DES HIMMELS** und das Druidenritual **Weg des Dolches**. Auch die wasserelementare Ausformung des druidischen **EINS MIT DER NATUR** sorgt für eine bessere Orientierung – und passt den Zaubern besser an das Element Wasser an, was auch den Kälteschaden reduziert.

Kommunikation

Da man unter Wasser nicht sprechen kann, ist magische oder karmale Verständigung umso interessanter. Während **GEDANKENBILDER** nur dann nützt, wenn alle Beteiligten den Zauber beherrschen oder entsprechende Artefakte bei sich haben, und **BLICK IN DIE GEDANKEN** nur dem Zauberer einen einseitigen Einblick in die Gedanken seines Gegenübers gewährt, ermöglichen die Liturgien **HÖR-UNG DER SPRACHEN** und **PHEXENS WUNDERBARE VERSTÄNDIGUNG** sogar die Kommunikation mit maritimen Völkern, die keine bekannte Sprache verstehen. Mit optischen Illusionen wie **AURIS NASUS** oder **MENETEKL** können schriftliche Botschaften erzeugt werden, während **XENOGRAPHUS** sowie die Liturgien **SCHRIFTUM FERNER LANDE** und **NANDUS' SCHRIFTKENNTNIS** es erlauben, unbekannte Schriften von Meersvölkern zu deuten. Für die Kommunikation mit

Meerestieren sind insbesondere die Zauber **TIERGEDANKEN** und **HILFREICHE TATZE** nützlich.

Sonstiges

Neben dem Wirken Zauberkundiger und göttlichem Einfluss stehen noch andere Methoden zur Verfügung, die jedoch alle Vor- und Nachteile haben.

- **Kajubo:** Diese Knospe eines nur auf den Inseln Altoum, Souram und Nikkili heimischen Strauchs ermöglicht es, bis zu 3 SR gänzlich aufs Atmen zu verzichten (**ZBA 244**).
- **Carlog:** Die Blütenstempel dieser besonders an der Westküste wachsenden Pflanze ermöglichen für IW6+12 SR eine hervorragende Nachtsicht, und damit auch in lichtlosen Meerestiefen eine bessere Wahrnehmung (**ZBA 232**).
- Der **Wasserodem** ist ein von Neckern stammendes Mittel, das durch die Tauchexpeditionen des ehemaligen Havener Mechanikus Leonardo bekannt wurde. Mittels der blauen Flüssigkeit kann man 20 SR im Wasser atmen und ist auch vor Druck bis in etwa 500 Schritt Tiefe und vor Unterkühlung geschützt, gerät jedoch, wenn man zu hastig auftaucht, in Gefahr, an Schüttellähmung zu erkranken.
- **Purpurwasser** nennt man ein relativ unbekanntes alchemistisches Elixier finrelfischen Ursprungs. Es ermöglicht gut gebraut einen langen Aufenthalt unter Wasser, bei dem der Anwender auch gegen den hohen Druck geschützt ist (**SRD 104**). Neben Nachtalben (die im Schutz des Elixiers ihre unterseeischen Städte bauen), Finrelfen und wenigen Alchimisten (vor allem im Horasreich und nach der Erforschung mit *Hesindes Trichter*, einem analytischen Artefakt der Hesinde-Kirche) ist die Formel niemandem bekannt.
- Der **lirnstunk** wurde von der garetischen Alchimistin *Clea Cornweyler* entwickelt und schützt einen Tag lang vor Kälteschaden. Ursprünglich als Mittel gedacht, um das Reisen in kalten Regionen zu erleichtern, verstaubt das Rezept in ihrem Labor, da sie die Nebenwirkung, dass der Körper des Anwenders permanent feucht gehalten werden muss (andernfalls IW6+2 SP/Tag, halbierte Regeneration), nicht beseitigt bekommt.

- **Andere Alchimika,** insbesondere von Alchimisten des tulamidischen und südländischen Raumes gebraut, haben ähnliche Wirkungen, bisweilen aber auch stärkere Nebenwirkungen oder exotische und sogar teilweise verbotene Zutaten wie Delphininfekt. Letzteres schützt jedoch ebenso wie andere Substanzen auch gegen die Kälte der Meere. Kaum ein Mittel ist jedoch ein allumfassender Schutz für alle Widernisse des Wassers, jedes hat seine eigene spezielle Fähigkeit (Dunkelsicht, Wasseratmung, Kälteschutz, Druckelstigkeit). Wem dies nicht genügt, der kann versuchen, bei den Brabaker Alchimisten des Roten Salamander ein Verwandlungselixier zu bekommen, das ihn in ein maritimes Lebewesen verwandelt, Hauptabnehmer ist derzeit jedoch die brabaker Flotte.
- Die **Schwimmblase eines Krakoniern** in einem Sud aus Sansaro-Tang gekocht: Dieses außerhalb Selems kaum bekannte Mittel ermöglicht es, bis zu einem Tag ohne Atemluft auch in großen Meerestiefen auszukommen, indem es gegen Druck und Kälte schützt. Ebenso erlaubt das Mittel die Sicht in größeren Wassertiefen, was in etwa dem Zauber **KATZENAUEN** entspricht. Als Nachteil wird oft die große Sucht nach dem Meer empfunden, den bereits ein einmaliger Genuss des Trankes bewirkt. Manch Selemr Schatztaucher, der sich





dieses Mittels bediente, um Alt-Selem zu erforschen, hat sich, von der Meeressucht gezogen, weiter hinauf getraut, als gut für ihn war.

- Die **Neckerhaube** ist eine große, im ganzen Meer der Sieben Winde, aber auch im Südmeer verbreitete Quallenart. Sofern man den durchsichtigen glockenförmigen Gallertkörper wie einen Helm aufzieht, schlingen sich sechs Nesselarme um den Oberkörper des Wirts und bohren kleine Stacheln in den Körper (IW6-2 SP), woraufhin das Blut sowohl durch die Qualle als auch durch den Wirtkörper zirkuliert. Bis zu IW3 Stunden bleibt eine Qualle mit dem Wirt verbunden und sorgt dafür, dass er unter Wasser atmen kann. Als Nebenwirkung hat der Träger danach einen besonders starken Appetit. Die bei den Rizzo als *Siziri-Siziri* bekannte Qualle (ZBA 133) existiert auch in einer Abart vor den östlichen Küsten, die sich sogar länger mit ihrem Wirt verbindet, jedoch dafür an seiner Lebenskraft teilhat (zusätzlich zum Schaden bei Verbindungsaufnahme IW2 SP pro Tag).
- Der **Kuss einer Nixe** oder eines Neckers, bei Vollmond in echter Zuneigung dargebracht, ermöglicht eine freie Bewegung und Kommunikation ohne Einschränkung unter Wasser. Abgesehen von Stimmungsschwankungen und vollkommen unkalkulierbarer Wirkungsdauer (nach Maßgabe des Spielleiters) gibt es keine Nebenwirkungen.
- Besondere **Kreaturen der Meere** wie die albernische Drachenschildkröte Lata vermögen ebenso einem Wesen Nachtsicht und Wasseratmung (oder sonstige Gnaden nach Meistereinstimmung) zu verleihen. Der Blas eines Silberdelfins kann ebenso die Wirkung eines WASSERATEM oder LEIB DER WOGEN verleihen. Die bleichen Wasserspinnen bringen Atemluft in die Tiefe, um ihre Beute am Leben zu erhalten, was auch einem Taucher erlaubt, Luft zu schöpfen.
- Es gibt einige wenige magische Artefakte, die ein Überleben im Meer erleichtern. Erwähnenswert sind hier vor allem **elfische Seetigergewänder**, in die teilweise auch Verständigungszauber eingewoben sind; die **Sphäre des Hydrophos**, eine im Strudel von Neersand verschollene Zauberausrüstung, um die tiefe See zu bereisen; die **Helme von Mylmas**, sieben gewaltige Muschelhelme, die Sicht und Verständigung unter Wasser ermöglichen; der **Ring der Eliosona** sollte das Überleben im eisigen Norden sichern, schützt aber ebenso vor der Kälte der Meere; sowie archaische **Tonamulette**, die gelegentlich am Golf von Perricum an den Strand gespült werden und deren genaue Wirkung unerforscht ist.
- **Charyb'Yzz' Zahn**, ein Artefakt der von Echsen einst verehrten Wesenheit, das von besonders begnadeten Achaz- und Krakonier-Priestern

gerufen werden kann, vermag Land- in Meeresbewohner zu verwandeln. Allerdings ermöglicht es nicht die Rückverwandlung, denn Charyb'Yzz lässt nur ungern jemanden wieder aus dem von ihr beanspruchten Reich entkommen. Weitere und extrem seltene Artefakte Charyptoroths, die entweder von magischer oder – beunruhigenderweise – karmaler Kraft erfüllt sein können, vermögen hilfreich zu sein, wobei erstere immer auch nachteilige Nebenwirkungen haben.

- An mechanischen Konstrukten ist besonders die gläserne **Taucherglocke des Leonardo** zu erwähnen, die noch immer in seiner Werkstatt in Havena auf ihren erneuten Einsatz wartet. Das Konstruktionsprinzip hat auch bei Mechanikern der alalanfischen Universität Interesse geweckt, so dass es bereits einige Taucherglocken in Al'Anfa gibt, die man vor allem zur Bergung von gesunkenen Schiffsladungen – in Tiefen von bis zu 30 Schritt – nutzt. Mit den Glocken werden die Taucher (nicht selten verurteilte Verbrecher) hinabgelassen und können von dort Tauchgänge unternehmen und zwischendurch zur Glocke zurückkehren und Luft schöpfen. Allerdings hat sich gezeigt, dass die mögliche Dauer der Tauchgänge – und Lebensspanne der Taucher – mit größeren Tauchtiefen rasant sinkt. Derzeit wird in der Khunchomer Magierakademie an einer ANI-MATIO-Pumpe gearbeitet, die, mit den alalanfischen Tauchglocken kombiniert, deren Effektivität steigern könnte.
- Die *Sahyran* ist ein hochelfisches Zauberschiff in Walform, das auch die Tiefen des Meeres bereisen kann (☞ 191 A). Sie ist eines der verschiedensten Formen geschaffenen hochelfischen "Grundschriffe", die wasserrelementare Entsprechung der die Luft durchschneidenden Wipfelschriffe.
- Die **magischen und liturgischen Möglichkeiten maritimer Völker und Wesen** sind in Aventuren gänzlich unbekannt, ermöglichen aber – genauere Wirkung je nach Meistereinstimmung – ebenfalls das Überleben in der Tiefe, Necker und Nixen können z.B. ebenso wie die Drachenschildkröte Lata Wasseratmung per Zauber ermöglichen. Auch Zauberer und Priester der Rizzo und Ziliten könnten einiges bewirken, evtl. auch Helden in Meerestiere verwandeln oder ihnen helfende Meerestiere zur Seite stellen. Hinzu kommen einige Orte unter Wasser, die auf wundersame oder magische Weise mit Atemluft gefüllt sind. Einige davon sind Überbleibsel aus dem Neunten Zeitalter, als man Räume schuf, in denen Abgesandte der Landbewohner für Handel, Verhandlungen oder als Sklaven existieren konnten. Vielleicht entstammen sogar die Neckerhauben (s.o.) magischen Experimenten jener Zeit.

VÖLKER UND BEWOHNER DER MEERE

DIE TOCAMUYAC

Von Festum bis Brabak, vor allem aber zwischen Selem und Setokan, kann man die Floßgemeinschaften der Tocamuyac antreffen, eines seefahrenden Händlervolks – auch bekannt als Floßleute. Für viele kleine Inseln und Dörfer, die sonst niemand regelmäßig ansteuert, sind sie lebenswichtig als Lieferanten von Kochtöpfen, Werkzeug und anderen Gebrauchsgegenständen; sie besuchen aber auch große Hafenstädte.

KÖRPERBAU UND AUSSEHEN

Selbst im Vergleich mit ihren Verwandten, den Waldmenschen aus den südlichen Dschungeln, sind Floßleute sehr klein: Im Durch-

schnitt erreichen sie gerade einmal eine Größe von anderthalb Schritt. Dabei sind sie schlank und zierlich, von mittelbrauner Haut- und meist ebensolcher Haarfarbe.

HERKUNFT UND VERBREITUNG

Die Heimat der Tocamuyac ist das weite Perlenmeer. Selbst nach Beginn der Dämonenherrschaft im nördlichen Perlenmeer findet man einige noch vor den Küsten des Bornlandes und sogar in der Blutigen See. Ob Floßleute auch östlich von Maraskan fahren und sogar in Richtung Riesland vordringen, vermag kein Gelehrter zu sagen.



AUSGEWÄHLTE SIPPEN

Die *Keahata-He* blieben nach Entstehung der Blutigen See in Vallusa zurück, vom Rest ihres Volkes getrennt.

Die *Tahu-Tawea* dagegen, angeführt von der Schamanin *Huka-Hey*, durchziehen die Blutige See ungehindert auf ihrer Queste, den Geist der alten Drachenschildkröte *Keahata* zu hüten, wobei man ebenso gut behaupten könnte, die Schildkröte behüte ihre menschlichen Begleiter.

Die *Paktupetepeg* haben auf dem Rücken einer fünfzig Schritt großen Riesen-Seeschildkröte aus dem Feuermeer, mit der die Schamanen eine empathische Beziehung pflegen, ein regelrechtes kleines Dorf errichtet.

Den *Tota-Raru* unter ihrem Schamanen *Rapa-Wa* verbietet ein altes Tabu, jemals festes Land zu betreten, weshalb sie bei Schwierigkeiten mit Landbewohnern oft auf fremde Hilfe angewiesen sind.

DIE FLOßE DER TOCAMUYAC

»Kau-Ca, das ist die Wind-Wasser-Frau. Kau-Ca bläst in ihr Muschelhorn, da entsteht Ro-ne-di-ca-nu, das ist das erste der zwölf Wind-Nipakau. Kau-Ca schüttelt ihr Haar aus, daher kommt Si-ra-lu, das ist das zweite der zwölf Wind-Nipakau. [...]«

»Hu und Ca laufen an den Strand. Hinter ihnen sind Ranga, Panka-Sunag und Tanta-To. Sagt Hu: "Wir sterben." Sagt Kau-Ca: "Nehmt ein Schilfbündel und kommt zu mir." Sagt Ca: "Was ist, wenn Sturm kommt? Und wir haben keine Ruder." Sagt Kau-Ca: "Ihr seid meine Gäste." Seitdem schwimmt das Schiff.«

—aus *Tayas (Legenden) der Tocamuyac*

Ein Tocamuyac-Floß misst zwischen 12 und 25 Schritt im Durchmesser, ist meist kreisrund und besteht aus kunstvoll geflochtenen Schilfbündeln, selten auch aus Tilk-Tok-Holz. Auf ihm lagert alles, was die Sippe, die mitunter 30 Personen umfasst, besitzt: die Wohnhütte, Stapel mit Schilf für Reparaturen, das große Schleppnetz für den Fischfang und vieles mehr. Das Schilfloß wird alleine durch die Kraft der Gezeiten und Strömungen angetrieben. Eine Sippe besitzt normalerweise etwa drei Flöße, die zusammen unterwegs sind. Hinzu kommen die aus feuchtem Schlamm geschaffenen Gemüseärten, die auf kleinen Schilfinseln wie Boote am Floß befestigt sind. Hauptnahrung ist jedoch der selbst gefangene Fisch sowie im Süden der eifrig gesammelte und getrocknete Seetang. Die vor allem im Norden des Perlenmeeres lebenden Floßleute haben auch des Öfteren Riesennöfler (Kaninchen) an Bord, die sie mit den Überresten ihres Gemüses füttern und deren Fleisch, Felle und sogar Knochen sie vielfältig zu verwenden verstehen. Den heilkräftigen Sansaro-Tang des Selemgrunds nutzen die Tocamuyac nicht nur selbst, sondern verkaufen ihn auch auf den Märkten. Mehr zu den Flößen der Tocamuyac findet sich in *Meridiana* 143 und 165.

MAGIE UND GLAUBE

Jede Floßgemeinschaft hat einen Schamanen, der zugleich auch als Sippenoberhaupt und Navigator fungiert, ungeachtet seines Geschlechtes oder seiner Herkunft. Die Rituale dieser Schamanen haben sich im

Laufe der Jahrtausende stark von den bei den übrigen Waldmenschen verbreiteten Praktiken entfernt: Anstelle der üblichen Knochenkeule tragen die Schamanen der Tocamuyac das Schwert eines Sägesfisches; sie können Meerwasser entsalzen und auf offener See magische Wegezeichen setzen, die z.B. andere Sippen vor einem Hafen warnen, wo einer Floßgemeinschaft übel mitgespielt wurde.

Die Tocamuyac verehren verschiedene Wassergottheiten und -geister, zudem den Sonnenpanther und die launischen zwölf Windnipakaus. Da sie jedoch keinen Außenstehenden an ihrem Religionsleben teilnehmen lassen und kaum ein Fremder jemals länger unter ihnen gelebt hat, ist wenig über ihre kultischen Gebräuche bekannt.

TRACHT UND BEWAFFNUNG

Die Floßleute sind ausgesprochen friedliebend und ziehen es traditionsgemäß vor, vor jeder Gefahr zu fliehen. Wenn absolut notwendig, wissen sie sich mit Fischeperen, Harpunen und schweren Dolchen zu wehren. Lendenschurze und Brustbinden aus Binsen, gegerbter Fischhaut oder eingetauschten Stoffen sind häufig ihre einzige Kleidung.

SPRACHE

Das Mohisch der Tocamuyac unterscheidet sich von dem anderen Waldmenschenstämme durch etliche raue Knurr- und Knacklaute. Als Händler verstehen sie aber zumeist auch die Dialekte der Festland- und Inselbewohner sowie einige Brocken Tlamidya und Garathi, Maraskani, Brabaci oder Charypto.

NAMEN

Typische Namen der Tocamuyac sind nicht geschlechtsspezifisch, und sie kennen keine Familiennamen: Akivi, Anakna, Arika, Atananga, Kiri, Kupe, Manutara, Miru, Rangí, Rano, Ratan, Rawirí, Riro, Rotang, Tahai, Tare, Temura, Totoro

LEBENSWEISE

Für die Floßleute besteht eine krasse Trennung zwischen ihresgleichen und den 'Anderen', die man allenfalls wegen ihrer Macht respektiert, während alle Zuneigung und Liebe den Stammesgefährten gilt. Das Allerwichtigste ist der unbedingte Floßfriede, das friedliche Zusammenleben der Gemeinschaft. Den Umgang untereinander regeln die alten Bräuche von Respekt und Höflichkeit, und wer dagegen so stark verstößt, dass er den Floßfrieden gefährdet, wird von den versammelten Schamanen ermahnt. Wenn das nichts hilft, entledigt man sich seiner; sei es, dass man ihn über Bord wirft, an Land aussetzt oder gar gegen Geld an die 'Anderen' verkauft.

DARSTELLUNG

Die Floßleute eignen sich als Retter in Seenot oder wenn die Helden auf einer einsamen Insel festsetzen. Aber auch als Kontakt-Vermittler zu maritimen Völkern, mit denen einige ihrer Sippen gelegentlich Handel treiben, als Führer zu unerforschten Inseln und deren Bewohnern – oder gar nach Uthuria. Auch als Verkäufer seltsamer Gegenstände von fernen Gestaden oder Fundstücken aus der See sind sie geeignet.

Darüber hinaus geben sie dankbare und zahlungskräftige Auftraggeber ab, wenn sie Unterstützung im Umgang mit Konkurrenten, Kunden, Behörden oder Dieben an Land brauchen.





МОЛОЧЕН

«Als Efferd sah, dass die Vällusaner sein geliebtes Volk, die Molochen, versklauten, zürnte er.

Sturmflut auf Sturmflut sandte er gegen die Stadt, die bald dem Untergang geweiht schien. Kein Damm, keine Mauer war stark genug, dem Herrn der Gezeiten zu widerstehen. Da rief Elgor der Zwergenbaumeister in höchster Not sein Volk zur Hilfe. In nur drei Monaten verrichteten die Angroschim ein gewaltiges Werk. [...] Nimmer darf ein Bauwerk von Menschenhand den Feuerturm überragen, soll nicht der Feuergott seine schützende Hand von der Stadt nehmen. Beben wird die Erde, bersten wird das Mauerwerk und die Stadt den Fluten und dem Zorn Efferds anheim fallen.»

—aus den Chroniken des Ingerimm-Tempels zu Vällusa

KÖRPERBAU UND AUSSEHEN

Ihre fahlgelbe Haut und ihre durchweg blonden Haare lassen sie ein wenig wie die namensgebenden Klammeraffen – die Klammermoloch – aussehen. Von der Statur gleichen sie sehr den Waldmenschen, genauer ihren Vorfahren, den Tocamuyac. Im Gegensatz zu diesen verfügen sie über eine erstaunliche Kälteresistenz, die ihnen nur im kalten bornischen Winter wärmende Kleidung aufzwingt.

HERKUNFT UND VERBREITUNG

Im Süden des Bornlandes, im feuchten Sumpfland der Misa-Auen und nur zwei Meilen vom Sumpfpfad Skorsky-Vällusa entfernt und damit wenige Meilen vom Meer, lebt mit etwa 250 Individuen das kleinste der aventurischen Menschengruppen. Ihre einzige Siedlung ist das abgeschieden liegende Dorf «Aurgghrropp», wo sie nur selten Kontakt mit bornischen Jägern oder Fallenstellern haben.

Zwei Sagen berichten von der Entstehung der Molochen: Die erste erzählt, dass sie in den Magierkriegen einer widernatürlichen Kreuzung zwischen Floßleuten und Klammermolochen entsprangen, aber dass Efferd sich ihrer erbarmte und ihnen wieder die Gestalt ihrer menschlichen Vorfahren zurückgab. Lediglich den Verstand des Menschen wollte er ihnen nicht einhauchen, da Menschen zu schnell vergessen, wer ihnen Gutes getan hat. Die zweite Legende besagt, dass die Molochen dereinst, als Molokai, eine mächtige Nordardensippe waren, die sich mit den Floßleuten verband und dann behauptete, zu Land wie zur See unbesiegbar zu sein. Nach der Überlieferung überkam Efferd der Zorn, und er beschloss, die Molokai für ihren Hochmut zu strafen. Die meisten trieb er ins Meer und ließ sie ihre tierischen Triebe leben, wo sie sich in das verwandelten, was wir heute als Klammermoloch kennen. Die Wenigen der Sippe aber, die noch nicht ganz verdrort in ihrem Glauben waren, schonte er. Die Macht und Gewalt des Gottes raubte ihnen jedoch den Verstand, so waren sie bald völlig degeneriert (182 A). Selbst ihr Name wurde ihnen von anderen gegeben, sie haben keine eigene Bezeichnung für ihr Volk.



LEBENSWEISE

Mit sich und ihrem einfachen Leben zufrieden, leben die Molochen von dem, was ihnen die Sümpfe bieten. Das Schilf der Sümpfe bietet ihnen Rohmaterial für Boote, Hütten, aber auch Kleidung. Ihr Flechtwerk von Körben und Delphinen ist bei einigen nordardischen Händlern, zu denen sie gelegentlich Kontakt haben, begehrt. Gelegentlich schließt sich ein Moloch einer durch den Sumpfpfad ziehenden Wandergruppe an, getrieben von einem Fernweh, die ihn zur Küste des Meeres führt. Doch einmal am Ozean angelangt, zieht es den Moloch weiter hinaus, zu einem Ziel, das er nicht benennen kann und allenfalls mit der Begegnung mit einem Tocamuyac seine Erfüllung findet. Seit der Entstehung der Blutigen See hat die Molochen eine seltsame Unruhe ergriffen und einige von ihnen ziehen ans Meer, fast scheint es, als würden sie es wieder neu kennen lernen wollen, denn sie haben bereits mit dem Bau von Booten begonnen, um dem Meer 'näher zu sein'.

WELTSICHT, GLAUBE UND MAGIE

Die simple Friedfertigkeit der Molochen und die Schilf-Delphine, die sie kunstvoll zu flechten verstehen, zeugt von ihrem tiefempfindenden Glauben an den Herrn der Meere, auch wenn sie ihn nicht beim Namen nennen. Es gibt bei ihnen keinerlei Priester oder Schamanen, aber erstaunlich oft eine magiedilletantische Variante des IN SEE UND FLUSS.

Sie sind fasziniert vom Meer und seinen Geheimnissen, auch wenn sie seine Nähe nur selten suchen. Obwohl Molochen nicht am Meer – aber am Wasser – leben, so haben sie ein intuitives Gespür für Efferds Element und dessen Bewohner bzw. deren Lebensraum. Ihre Friedfertigkeit und Welt-Abgewandtheit erschwert den Kontakt zu ihnen. Fremde und äußere Einflüsse, die ihren gewohnten Tagesablauf und Lebensrhythmus verändern, scheinen sie oft nicht wahrzunehmen, und sie folgen scheinbar geistesabwesend ihrem einfachen Tun. So muss man oft einen ganzen Tag im Dorf verbringen, bevor sie auf eine Ansprache oder Gesten reagieren.

TRACHT UND BEWAFFNUNG

Röcke, Westen und Schuhe, die Mann und Frau tragen, bestehen aus geflochtenem Schilf, Bast oder gegebenenfalls Fischhäuten. Eine Bewaffnung kennen sie nicht einmal zur Jagd, die ausschließlich mit Netzen oder Reusen stattfindet. Zur Arbeit werden einfache Messer oder Schaber aus Knochen verwendet.

SPRACHE

Ihre kehlige, eigentümliche Sprache, die sowohl Elemente des Alaani (Nordardisch) wie auch des Dialekts der Tocamuyac enthält, ist nur noch wenig mit der ihrer Vorfahren verwandt. Obwohl sie heutzutage an Land leben, eignet sie sich ihrer Knacklaute wegen jedoch, um eine einfache Verständigung unter Wasser zu ermöglichen.

NAMEN

Typische Namen der Molochen sind nicht geschlechtsspezifisch und sie kennen keinen Familiennamen: Aupponib, Fannimi, Haapeppi, Nimtoppe, Orrkepp, Roopp

*) Ein Hinweis zur Aussprache molochischer Namen: Hinter 'rr', 'pp' und 'ff' bleibt das 'h' stumm.



DARSTELLUNG

Ein Moloch reagiert oft wie ein Kind auf die Welt. Vieles ist ihm nicht nur fremd, sondern auch unvorstellbar oder unfassbar. Mit großen Augen bestaunt er ihre Wunder, oft nimmt er sie aber auch nicht wahr, oder er bestaunt alltägliche Dinge so sehr, dass er anderes nicht wahrnimmt. Während ihn die Pracht des Sonnenpalastes in Gareth nicht beeindruckt, so ist er fasziniert vom Anblick einer Muschel oder dem Grinsen eines Kindes. Durch diese Welt-Abgewandtheit gerät er gelegentlich in Gefahr, da er kaum eine Bedrohung kennt, denn selbst die Versklavung seiner Vorfahren ist in Vergessenheit geraten. So denkt er nicht darüber nach, was gestern war, oder nur wenig über das, was morgen sein wird. Seine Friedlichkeit ist kein selbst auferlegtes Prinzip oder entspringt keinem Glauben, wie bei einem TsA-Anhänger. Einem Molochen

fehlt schlichtweg das Vorstellungsvermögen dafür, was Kampf oder Krieg ist. Er zerlegt mit einem Knochenmesser einen Fisch, aber der *Gedanke*, dass man damit auch einen Menschen verletzen oder töten könnte, kommt ihm nicht in den Sinn.

Niemals widerfährt einem von ihnen ein Unglück auf oder am Wasser – vielleicht ist dies ein Zeichen, dass die Molochen unter Efferds Schutz stehen, wie es Legenden berichten. Dieser Schutz gilt jedoch nur für einen Molochen. Sofern ein Schiff sinkt, auf dem er fährt, mag er einen rettenden Balken finden, seine Begleitung wird jedoch nicht automatisch ebenfalls Glück haben.

Wegen ihrer Faszination für das Wasser und ihrer Befähigung dort zu überleben – Kälteresistenz, Sprache, Magie etc. – können die Molochen Mittler zwischen dem Meer und Landbewohnern sein.

PIXEN UND NECKER – DIE OZEANIER

„Als die letzte Ebbe wich und die sanften Bruttische Lah Maarias in der Flut versanken, dauerte es Madaa um ihr Volk. Eine neue Zeit brach an und ihre Herren schritten am Land umher. Also, sprach sie, sollen auch meine Kinder wandeln in meinem Licht und sich bewegen können auf festem Grund.“

– apokryphe Schrift der Efferd-Kirche, Übersetzung aus dem Aureliani

Fischschwänzige Nixen und anmutige 'Meermenschen' sind gerade aus albernsten Liedern und Sagen kaum wegzudenken, und tatsächlich leben diese Wesen des Neunten Zeitalters direkt vor den Küsten des Königreichs. Nach ihrem zunächst verachteten Entdecker, einem Fischer, werden die Meerwesen dort *Necker* genannt, andernorts auch *Ozeanier* oder *Ozeaniden* (diese beiden Bezeichnungen dienen im Folgenden als Sammelbegriffe für Nixen und Necker).

KÖRPERBAU UND AUSSEHEN

Selbst den Kundigsten ist weitgehend unbekannt, dass Nixen und Necker derselben Art angehören, dass erstere sich mit dem Erwaschwerden nach und nach in letztere verwandeln.

In beiden Entwicklungsstadien sind Ozeanier auf Wasser zum Überleben angewiesen. Sie benötigen an Land größere Mengen Trinkwasser (wobei sie Meer- ebenso wie Süßwasser vertragen), leiden stark unter trockener Hitze oder gar Feuer und vermögen nur in ihrem Element Erholung oder Heilung zu finden. Schlaf dagegen benötigen sie kaum. Die Lebensspanne der Ozeanier währt – zumindest im Wasser – oft Jahrzehnte länger als die eines Menschen, wobei sie äußerlich stets jung erscheinen. Ozeanier verflüchtigen sich nach dem Tod in Gischt und Meerwasser (angeblich auch Mondlicht), was unter Gelehrten ebenso wie im abergläubischen Volk reichlich Anlass für Spekulationen über Herkunft und Beschaffenheit dieser Wesen bietet.

MEERESKINDER

Insbesondere in Albernia gibt es einige wenige Menschen oder Halbfeln mit Neckerblut in den Adern. Dies äußert sich manchmal in einer blauen Haut, andere sind äußerlich von anderen Menschen kaum zu unterscheiden, jedoch von einem starken Drang zum Meer erfüllt. Besonders in Vollmondnächten zieht es sie zum Wasser, auch wenn sie selber nur selten wissen, warum dies der Fall ist. Alle Kinder des Meeres sind von Natur aus gut aussiehend und vertragen keinen Alkohol. Regeltechnisch sind sie mit den einschlägigen Vor- und Nachteilen (Bebugung Schwimmen, Ausdauernd, Jähzorn, Mondsüchtig, Unfähigkeit Zehen, Schlafstörungen, Stigmata (blaue oder grüne Haut, Schwimmhäute)) abzuhandeln. Häufig findet man unter Meeresskindern eine magiedilettantische Begabung für den WASSERATEM.

PIXEN

In grauer Vorzeit war dies womöglich die eigentliche, die einzige Gestalt der Ozeanier, bis magische oder höhere Mächte ihnen die Metamorphose ermöglichten. Auch heute noch werden alle Necker als Nixen geboren.

Nixen werden fast so groß wie Menschen, und menschlich erscheinen auch Kopf und Rumpf. Der Unterleib jedoch läuft in einen kräftigen Fischschwanz aus. Ihr ganzer Körper ist anfangs durchscheinend wie Glas, erst mit den Jahren gewinnt er an Farbe, bis Haut und Schuppen an schimmerndes Perlmutter erinnern. Bei einigen Nixen erscheint der Fischleib dunkler und von silbrig grauer Farbe. Kiemen besitzen sie nicht – womöglich ist es ihre angeborene Magie, die sie im Wasser atmen lässt. Ihr langes Haupthaar (neben Brauen die einzige Behaarung) erscheint je nach Lebensalter durchsichtig bis weiß wie ihre Haut, seltener algengrün oder eisblau. Arme und Hände sind zierlich, der Körper schlank und androgyn.

Verbunden mit der beginnenden Geschlechtsreife setzt etwa ab dem fünfzehnten bis zwanzigsten Lebensjahr die allmähliche, sich oft über Jahre hinziehende Verwandlung in einen Necker ein. Nur sehr selten widerstehen erwachsene Nixen dieser Metamorphose, so dass die Sagen der Menschen auch bährige, fischschwänzige 'Neckmänner' und bezaubernde 'Meerjungfrauen' kennen.

NECKER

Für gewöhnlich verwandelt sich der Fischschwanz der Nixen zunehmend in ein Beinpaar. Von der Schwanzflosse bleiben, wie an den Händen, Schwimmhäute zwischen den Zehen zurück. Die äußerlichen Unterschiede zwischen den Geschlechtern werden deutlicher, wenn auch viele männliche Necker barlos und kieglingriedig bleiben.

Die weiche, ungemein glatte Haut ist nun von weißer, leicht grünlich oder bläulich schimmernder Farbe (doch auch von Sippen mit anderer, etwa tiefbauer Hautfarbe wurde schon berichtet). Das offene grüne oder blaue Haar reicht vielen Neckern bis mindestens zur Hüfte und zeigt einen metallischen Glanz, manchmal silberne oder goldene Strähnen. Die ausdrucksstarken Augen sind meist von blauer oder grüner, seltener brauner Farbe. Die Züge der Necker, mit breiten Wangenknochen, aufgeworfenen Lippen und flachem Kinn, erscheinen Menschen oft fremdartig, jedoch auf magische Art und Weise seltsam anziehend.

HERKUNFT UND VERBREITUNG

Manche halten die Ozeanier für Nachfahren der ersten Menschenfrau Marhyna, für Kinder Madas oder jene Frevler, die im Götterkrieg gegen den Namenlosen von Efferds Zornflut gestraft wurden. In Havena ist der Aberglaube verbreitet, Necker seien die Geister der beim Beben von 702 BF Ertrunkenen.

Tatsächlich leben Nixen seit Jahrtausenden in den Tiefen des siebenwindigen Meeres. Nach ihrer Verwandlung jedoch streben sie in die lichtereren Gefilde der küstennahen Gewässer.



Die meisten Necker leben im Delta des Großen Flusses, in der Havener Unterstadt und vor der Küste Albernias, einige weitere an den Gestaden des Horasrichs und der Zyklopeninseln. Seclute wollen sie weit draußen auf dem Meer der Sieben Winde gesehen haben (wo sie sich wohl um ihren Nachwuchs kümmern), und Sphärenreisende berichten von Ozeanieren in den Reichen von Wasserfeen. Einige Necker leben in Gefangenschaft, etwa in Havena (wo Neckersklaverei seit einigen Jahren illegal ist) oder Al'Anfa. Die *Louatil* (siehe Seite 148) im fernen Myranor sind enge Verwandte der Ozeanier.

LEBENSWEISE

TANGWÄLDER UND SPIELGRÜNDE

Für die Geburt ihres Nachwuchses suchen die Necker bestimmte Gebiete weit draußen im Meer der Sieben Winde auf. Hier leben die Nixen in unterschiedlich großen Gemeinschaften gemischten Alters in der lichtlosen Tiefsee oder in dichten Tangwäldern zusammen. Schon kurz nach ihrer Geburt sind sie kaum noch auf die Pflege ihrer Eltern angewiesen, dennoch halten sich oft einige erwachsene(re) Ozeanier als 'Kindergärtner' in der Nähe auf.

Hier finden die jungen Ozeanier Schutz und Nahrung (vor allem Algen und kleine Meerestiere) und gleichzeitig eine Art großen Spielplatz, denn Neugier und Lebenslust gehören zu ihren bestimmenden Wesenszügen. Sie bauen nichts Dauerhaftes und gehen auch sonst keinem geregelten Tagewerk nach, sondern leben gewissermaßen von der Hand in die Hand.

MELANCHOLIE UND NECKERRAUSCH

Mit der Metamorphose zum Necker geht nicht nur eine äußerliche Veränderung mit den Ozeanieren vor sich, auch ihre Wesensart verändert sich oft grundlegend. Die meisten Necker scheinen von einer unbestimmten, unstillbaren Sehnsucht erfüllt, die im Gegensatz zur naiv-unschuldigen Neugier der Nixen fast melancholische Züge trägt. Es zieht sie aus der dunklen Tiefe hin zu den lichtdurchfluteten Küstenregionen und damit in die direkte Nachbarschaft der Menschen. Ihre Gefühlswelt aber bleibt tief wie die See und für Menschen oftmals ebenso unergründlich, weshalb der Aberglaube besagt, Necker hätten weder Herz noch Seele.

Tatsächlich sind sie ausgesprochen friedliche Geschöpfe, werden außerhalb ihres Elements jedoch bereits nach kurzer Zeit geradezu apathisch und teilnahmslos. Händler besonders exotischer Sklaven haben das schon oft für sich zu nutzen gewusst, denn gefangene Necker fügen sich für gewöhnlich widerstandslos in ihr Schicksal und leisten keinen Widerstand. Bei Vollmond aber, oder wenn sie Alkohol zu sich nehmen, geraten sie in den gefürchteten *Neckerrausch*, der sie aggressiv, ja mordlustig werden lässt und ihnen ungeahnte Kraft verleiht. Auch wenn es heißt, Necker seien nicht zu echter Liebe fähig, sind sie im Gegenteil manchmal sogar Opfer im verzehrenden Gefühle. Manche Sage erzählt von unglücklichen Liebesbeziehungen zwischen Menschen und Ozeanieren, und in aller Regel enden diese tragisch, mitunter tödlich.

MUSCHELPALÄSTE UND RUINEN

Die Necker bewohnen Ruinen der Havener Unterstadt oder untergegangene Schiffswracks ebenso selbstverständlich wie natürliche Höhlen, Riesenanemonen, die Riesenqualle Oulolandia oder die Feenwelten. Angeblich sollen sie auf dem Meeresgrund wundersame Muschelpaläste, Anemonengärten und Korallenstädte erbaut haben, doch können solche Berichte auch auf der Entdeckung eines solchen Zauberreiches beruhen. Der Wechsel zwischen der Welt der Feen und der Wirklichkeit scheint den Ozeaniden leicht zu fallen, der Schritt vom Meer hin zum Land deutlich schwerer, auch wenn sie ihn immer wieder tun, und ihre Gestalt offenbar zu keinem anderen Zweck als diesem verändert wurde.

WELTSICHT UND GLAUBE

Es ist strittig, ob die Necker überhaupt einem Gott folgen, und natürlich sind es vor allem diejenigen, die sie versklaven, die den Ozeanieren Glauben und Seele gleichermaßen absprechen. Fakt ist, dass sich Necker im Gefolge des Flussvaters (*Großer Fluss 159*) finden, je nach Überlieferung ein Feenkönig, Elementar des Wassers oder Alveranier Efferds. Dem Meeresgott diente wohl auch jener Ozeanier, der den Menschen 1017 BF das *Efferdhorn* von *Rethis* überbrachte, das die Kirche heute als heilige Waffe gegen die Schrecken der Blutigen See einsetzt. Die Neckerfrau *Liatella* gilt seit einigen Jahren als jüngste Geliebte Borons und Schutzheilige der Ertrunkenen.

Eng ist auch die Verbindung der Ozeanier zum Mond. Sie singen in klaren Nächten zu ihm, tanzen Reigen in seinem Licht oder wüten in Vollmondnächten an Land. Vielen gelten sie daher als Kinder Madas, wofür auch ihre Magie sprechen mag (wobei Neckerrausch und Magie sogar als Aspekte des orkischen Mondgottes Tairach gelten könnten).

MAGIE

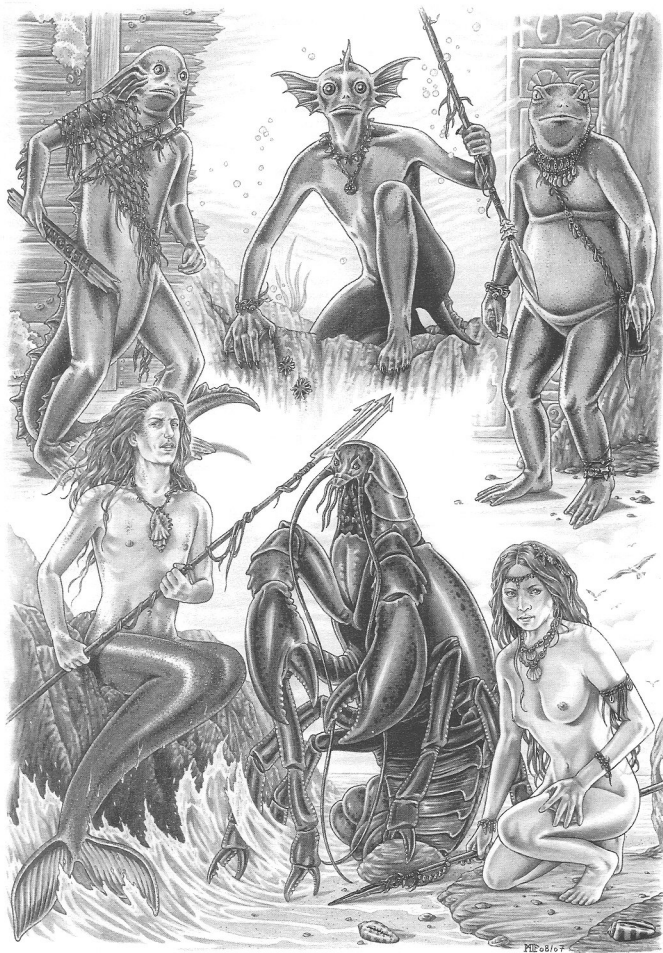
Alle Ozeanier haben ein intuitives Gespür für Mondphasen und die Übergänge in andere Welten (wie etwa Feenorte). In Vollmondnächten zieht es sie oftmals unwiderstehlich dem Madamal entgegen, das sie mit seltsam traurigem, magischem Gesang begrüßen. Auf andere Wesen haben diese Lieder und die mit ihnen verwobenen Gedankenbilder oft eine starke Wirkung: So hat man (Silber-)Delphine und Wale gemeinsam mit Ozeanieren singen gehört, weiß aber auch von Seeleuten, die angesichts des Gesangs von heftigsten Emotionen übermannt wurden oder sich wie in Trance in die Fluten des Meeres stürzten und ertranken.

Die angeborene Magie der Ozeaniden besteht vor allem im Senden (weniger Lesen) von Gedankenbildern (siehe *Sprache*) sowie in subtiler *Einfluss*-Zauberei, die Fremde vor allem freundlich stimmen soll, zuweilen aber auch (ungewollt) die Kraft eines Liebeszaubers entwickelt. Viele Ozeanier können anderen Wesen die Wasseratmung ermöglichen. Jedoch ist ihnen selbst diese Art zu atmen so vertraut, dass sie manchmal schlicht vergessen, ein aus Neugier unter die Wellen gelocktes Wesen mit dieser Gabe auszustatten.

Bemerkenswert ist, dass fremde Magie auf Ozeanier, ähnlich wie bei Feenwesen, oft völlig unvorhersehbar wirkt: Sind sie Ziel eines Zaubers, der nicht ihrer eigenen Repräsentation entspricht, treten nicht selten stärkere, schwächere oder gänzlich andere Zauberverwirkungen auf als beabsichtigt. Zu allem Überfluss reagiert jeder Nix, jede Neckerin offenbar anders auf einen bestimmten Spruch als die übrigen.

TRACHT UND BEWAFFNUNG

In manchen Feenwelten kann man Nixen treffen, die sich in Tang- oder Seerosenkleider und schimmernde Muschelrüstungen hüllen, während versklavte Necker tragen, was ihre Herren für angemessen halten. Für gewöhnlich jedoch ist Ozeanieren Kleidung fremd. Wohl aber kennen sie Schmuck, den sie vor allem aus den Gaben des Meeres, nach albernem Aberglauben sogar aus den Haaren Ertrunkener herstellen. Beliebte sind Meerschmaum und Perlmutt, der seltene Gwen Petryl und nur durch lange Reisen zu beschaffende schwarze Perlen von den Küsten des Regengebirges. Nixen bevorzugen natürlichen Schmuck, der nicht aufwändig bearbeitet werden muss, manche Necker bringen es dagegen zu bemerkenswerter Kunstfertigkeit, auch wenn ihre Möglichkeiten ohne den Einsatz von Feuer begrenzt sind. Bei Menschen und Feen tauschen sie bereits bearbeitete Mondsilber ein, das sie besonders zu schätzen scheinen. Amulette aus Lapislazuli ermöglichen es ihnen, einige Tage ohne Wasser auszukommen.



MP08/07



Waffen tragen die Ozeanier höchstens zur Jagd, wobei sie Spieße und Netze bevorzugen. Rüstungen sind unüblich, verlassen sich die Meer-menschen doch auf ihre große Geschicklichkeit, um Bedrohungen wie Haien und anderen Räubern auszuweichen. Manche Nixe mag aber den rostigen Offiziershelm aus einem althosparanischen Schiffswrack als Schmuck tragen.

SPRACHE

„Jaajao ma aou mi amija um hai o.“ – „Guten Tag, ich heiße Mi und liebe das Meer und die brandende Küste.“

—Übersetzung aus der Sprache der Necker

Die Sprache der Ozeanier bedient sich oft gleichzeitig der singenden, melodischen Stimme, der Gestik sowie geteilter Gedankenbilder und ist den Bemühungen der Elferd-Gewaltenschaft zum Trotz bislang kaum entschlüsselt. Gerade die telepathischen Eindrücke, die zum Teil auch allein für sich übermittelt werden, können, da sie dem Empfinden der Ozeanier als Meerwesen entspringen, von Landbewohnern nicht immer leicht gedeutet werden.

Das begrüßende „Jaajao“ wird beispielsweise vom gesendeten Bild ruhig wogender See begleitet (oder ersetzt), Trauer – aber auch Liebe – mit dem Bild eines silbernen Mondes über endloser, spiegelglatter Weite ausgedrückt.

Necker und Nixen haben die magische Gabe, sich mit vielen Meerestieren verständigen zu können.

NAMEN

Nachnamen sind bei Neckern unbekannt. Beispiele für weibliche Namen: Aililayal, Iyaicella, Lanulua, Nuaoun, Yanuu'a. Beispiele für männliche Namen: Douluai, Hiamo, Jijiki, Luolo, Ololo, Yaiyabuan.

DARSTELLUNG

Nixen und Necker sind friedliche, aber doch rätselhafte Kreaturen, ja, *Personifikationen* des Meeres und ein Teil seiner Unergründlichkeit. Viele Märchen und Legenden und mancher Aberglaube ranken sich um sie, und ebenso fremd, wie sie den Menschen erscheinen, verhält es sich oft umgekehrt. Vieles, was die Landbewohner tun, ist ihnen vollkommen unverständlich.

Ihre Verbindung zu den Mysterien Efferds, Madas und der Feen können sie zum Kern rätselhafter Abenteuer machen, die die Helden in jene Bereiche des Meeres führen, die noch nicht gänzlich dem Licht der Sonne oder des Mondes entrückt sind. Vielleicht aber stolpert eine junge Heldengruppe auch über einen noch immer florierenden Ring von Sklavenhändlern, der mit den mutmaßlichen Götterboten handelt? Manche Menschen sehen in den Ozeanieren ein böses Omen, die Geister einer sündhaften Zeit, die erneut Efferds Fluch über die Menschen bringen könnten. Gegen solche religiösen Eiferer könnten die Necker ebenso Schutz benötigen wie gegen die daimoniden Schrecken der Havener Unterstadt.

Weitere Informationen zu den Neckern sowie ihre Spielwerte finden sich in **Großer Fluss 159 ff.** und **ZBA 142.**

DIE LOUALIL

„(O/Z) (...) sahen wir unter den Bewohnern Balan Cantaras auch solche, die uns an die Necker der aventurischen Meere erinnerten. Werden sie bei uns in einem Atemzug mit Nixen und Feen genannt, scheinen die so genannten Loualil hier Teil der Stadtbevölkerung zu sein. (...)“

„(O/Z) Sahen im Westhafen Krysirenis viele spindelförmige, weiße Türme aus dem Wasser ragen, die untereinander durch Brücken verbunden waren und deren Lage im Wasser wir zuerst für Folge einer Flut hielten.“

Doch erklärte man uns, dies sei 'Mondwasser', das halbaquatische Viertel der Loualil.“

—aus dem Logbuch der Prinzessin La-mea, erste Fahrt

Anders als die Necker Aventuriers leben ihre myranischen Verwandten, die Loualil, nicht nur in ihren eigenen Siedlungen in flachen Küstenzonen und Flussauen, sondern gelegentlich nahe bei oder sogar direkt in den Hafenstädten der Menschen. Außerlich unterscheiden sich Loualil von den Neckern durch Hautschleier an den Armen und Waden sowie dicke Haare, die den Nessel-Fangarnen von Anemonen ähneln und bewegt werden können. In ihren Gefühlen scheinen die Loualil den Neckern sehr ähnlich zu sein. Sie sind berühmt für ihren Schmuck, mit dem sie auch Handel treiben, und auch das Leben in den Loualil-Städten ist den Myranern kein solches Rätsel wie den Aventuriern die

Lebensweise der Necker. Loualil leben relativ unkompliziert mit den anderen Rassen zusammen, auch wenn ihnen deren Gefühlswelten meist so unverständlich bleiben wie den anderen Rassen das launische Gemüt der Loualil.

Anders als die Necker Aventuriers, die darüber wachen, das keines der Kleinen verloren geht, vertrauen die Loualil bei der Pflege ihres Nachwuchses gänzlich auf die Strömungen des Schicksals und die Hilfe ihrer Götter Eihard und Ma'ada. Sie übergeben ihre Nachkommen einen Mond lang allein dem Meer, eine Zeit, in der sich das Kind instinktiv einen Brutfisch sucht. Fast immer werden die Kleinen danach tatsächlich von Loualil wieder entdeckt, doch passiert es gelegentlich, das

eines der Kinder an Land gespült wird und von Menschen als so genanntes *Meereskind* großgezogen wird, was bei Menschen als großes Glück gilt. Diese Meereskinder, deren Körper durch die menschliche Muttermilch dem Leben auf dem Land angepasst sind, stehen zwischen zwei Welten: der ihrer Zieheltern und dem Ruf des Meeres, und keine werden sie je so verstehen wie die jeweiligen Eltern. Weiteres zu den Loualil kann in **Myranor 123** nachgelesen werden.



DIE RISSO

„Aus diesem Grund hat sich der König entschlossen, eine Expedition nach Süden zu schicken, die herausfinden soll, woher die Risso kommen. Mit den Fischmenschen muss unbedingt Kontakt aufgenommen und nach Möglichkeit ein Bündnis geschlossen werden, bevor dies Al'Anja gelingt. Daher wird die Expedition auch unter Geheimhaltung ausgerüstet und losgeschickt, und dabei hat der König an Euch als Botschafter gedacht, da Ihr über die größte Erfahrung mit den Fischmenschen verfügt.“

—Ebenezer, Berater Mizirions III. von Brabak, zu den Sonderbotschaftern des Königs vor der Korisande-Expedition, 1000 BF



KÖRPERBAU UND AUSSEHEN

Im Körperbau ähneln die Risso schlanken Menschen mit breitem Brustkorb, allerdings ist ihr Körper mit silbrigen Schuppen bedeckt und weist Kiemen an den Seiten auf. Der haarlose Kopf, die flossenartigen Ohren und der über den Rücken bis zu einem verkümmerten Schwanz fortgesetzte Zackenkamm erinnern an einen fremdartigen Fisch. Ihre lidlosen Augen sind groß, rund und von dunkelblauer oder -grüner Farbe. Sie sitzen leicht seitlich am Kopf und ermöglichen so ein breites Blickfeld, ihre gute Sicht in dunklen Tiefen geht jedoch mit erhöhter Lichtempfindlichkeit einher. Schwimmhäute sitzen zwischen den krallenbewehrten Greifzehen und Fingern, und gezackte Flossen unterschiedlichster Größe wachsen aus Unterarmen und Unterschenkeln.

Risso sind so sehr Wesen des Meeres, dass sie zwar an Land durchaus atmen, aber nur überleben können, wenn sie sich feucht halten und täglich in Wasser eintauchen können.

DIE DREI 'KASTEN' DER RISSO

Innerhalb ihres etwa 130 Jahre währenden Lebens durchlaufen die Risso aller Völker angeleitet durch die Priesterschaft ein, manchmal zwei uralte magische Rituale, wonach sich die Farbe ihrer Schuppen ebenso verändert wie ihre Fähigkeiten und ihr gesellschaftlicher Status.

Normalerweise werden die Risso als *Rissugga* mit silbrig grünen Schuppen geboren. Den *Rissugga* haftet stets der Ruf von Unmündigen an, sie führen auch körperlich ausgewachsen oft nur einfache Tätigkeiten aus (Algenbauern, Fischhirten, Wächter) und dürfen keine Familien gründen. Das Ritual des *Tzi Aan* ("Erstes Wasser") färbt die grünen Schuppen leicht bläulich und weckt Gaben wie die Tierempathie. Risso, die das *Tzi Aan* vollführt haben, nennt man fortan *Ta i Satta*. Ihnen stehen die meisten Wege innerhalb ihrer Kultur offen. Das Ritual des *Tzi Briir* ("Zweites Wasser") führen nur die Begabtesten durch. Die es beenden, erhalten Schuppen (selten auch Augen) von rein silberner Farbe und stellen als *Biagha* die Kaste der Zauberer und Priester. Es kommt vor, dass im Zuge der Metamorphose die Körperkräfte der Risso im gleichen Maße schwinden, wie die geistigen zunehmen.

Vereinzelte werden Risso bereits mit blauen oder silbernen Schuppen geboren. Das gilt als gutes Omen, jedoch stehen die Fähigkeiten der *Ta i Satta* oder *Biagha* auch diesen Risso erst nach den Taufriten zur Verfügung. Wie genau und wann im Leben eines Risso die Rituale durchgeführt werden, ist von Volk zu Volk, sogar von Sippe zu Sippe unterschiedlich.

HERKUNFT UND VERBREITUNG

Die Risso sind Nachfahren der Mahre (siehe Seite 151). Die Ahnen der heutigen Risso lebten jedoch im Neunten Zeitalter im *Sialt Aan*, dem heute zum Paradies verkärten 'Ersten Meer' um das legendäre Lamahria. Seitdem haben sich mindestens vier unterschiedbare Kulturen westlich und südlich des versunkenen Kontinents entwickelt. Die *Risso Ta* leben entlang der myranischen Ostküste, die *Risso Ma i Ti* im Inneren Meer (wie sie das Meer der Schwimmenden Inseln nennen). Beide sind heute durch den Efferdwall (S. 179 A) von ihren Wurzeln und ihren übrigen Verwandten getrennt.

Im tiefsten Südmere sind das die Schwärme der *Risso Ta Ini*. Von ihnen wiederum leitet sich ein kleines Volk religiöser Abweichler ab, das um 1000 BF (im Rahmen des Abenteuerbands *Lockruf des Südmere*) bis Brabak und Höt-Alem vordrang, vor allem aber im so genannten *Risso-Archipel* südlich der Sargasso-See lebt. Diese Sektierer bezeichnen sich selbst mitunter als *Risso Ka*.

Darüber hinaus weiß man von Risso in der Blutigen See, die jedoch keine eigene Kultur, sondern vielmehr Abtrünnige, Soldner und Sklaven der Krakonier sind. Sie werden von Menschen – nach den Schwarzen Landen, nicht nach ihrer Schuppenfarbe – irreführend *Schwarze Risso* genannt. (Informationen zur Heimat der verschiedenen Völker finden sich in *Meridiana* 128 ff. sowie *Myranor* 71, 125 und 155.)

LEBENSWEISE

Allen Völkern der Risso ist die respektvolle Verehrung der Meereswelt gemein. Sie leben meist im Einklang mit der maritimen Natur ein friedliches und einfaches Leben. Mancher Aventurier hat in den vergangenen drei Jahrzehnten die Risso daher für primitiv gehalten, jedoch sind sie bei Bedarf zu großen handwerklichen und magischen Leistungen imstande. Viele myranische Risso und *Risso Ka* sind durch schlechte Erfahrungen zurückhaltend im Kontakt mit Landlebewesen geworden, bewiesen jedoch auch, dass sie sich notfalls ihrer Haut zu wehren wissen.

Obwohl sie Wesen des Meeres sind und an Land nur kurze Zeit überleben können, ziehen sich die Risso von Zeit zu Zeit aus Respekt vor den Urgewalten der aufgewühlten See in geschützte Buchten oder küstennahe, teilweise geflutete Höhlen zurück, bis Seebeben abgeklungen, schlechte Omen verschwunden oder Meeresungeheuer weitergezogen sind. In halbwegs trockenen Refugien an Küsten oder auf Inseln unterhalten die Risso manchmal sogar behelfsmäßige Schmieden zur Herstellung von Waffen und Werkzeugen, auch wenn ihnen die Arbeit mit Feuer nicht behagt.

Um ihre Siedlungen herum legen sie fast natürlich anmutende Unterwassergärten und -felder an, die Heilmittel und Nahrung sowohl in Form von Wasserpflanzen als auch angeklickten Meerestieren bereitstellen.

Ein Rat aus *Biagha*, seltener aus Vertretern aller drei Kasten, lenkt die Geschicke des jeweiligen Schwarms (der Bevölkerung einer Siedlung, gleich welcher Größe). In Myranor munkt man vom verschollenen *Herrn der Wogenstädte*, der König und Hohepriester aller Risso und seit Jahrhunderten Geisel des Imperiums sein soll.

Risso'Ita

Die *Risso'Ita* führen an den Küsten Myranors ein Leben in Erinnerung und Bewehrung einer auch ihnen längst entglichenen Vergangenheit. Sie suchen am Meeresgrund nach Relikten alter Zeiten, bewohnen Ruinen aus dem Neunten Zeitalter (wie das uralte *M'iku'on* in der Bucht von Cranarenit) und bauen diese mit großer Geduld wieder zu alter Pracht auf. Magisch geformte Korallen, Schwämme und aus tiefsten Tiefen geborgene Trümmer sind Baustoffe für untermeerische Hallen und Felsendome. Aus lichtlosen Schlünden birgt man Statuen erloschener Kulturen, Äonen alte Artefakte und seltsame Runensteine. Die obersten *Biagha* sind nahezu ununterbrochen mit der Durchführung ebenso heiliger wie fordernder Rituale zum Wohle der *Risso'Ita* beschäftigt.

Risso'Ma i Ti

Die *Risso'Ma i Ti* schöpfen ihre Kraft dagegen aus dem Hier und Jetzt und glauben fest an ihr baldiges Erstarben "wie die Flut auf die Ebbe folgt". Sie erwarpen sich trotz imperialer Begehrlichkeiten ebenso wie der aggressiven Mholuren (siehe Seite 153). Seit ihr *Orakel von Ti'Airi* überraschend verstummt ist, sind sie jedoch auch untereinander in Streit um die Deutung dieses Schweigens und die Führung des Volkes geraten.

Die *Risso'Ma i Ti* errichten am Grund des Inneren Meeres Pyramidenstädte aus Stein, den sie mit dem 'Blutleim' genannten Sekret einer Tiefseeschnecke verfügen. Aus dem ausgeschütteten Sekret stellen sie auch durchscheinend dünne Kuppeln und Fenster her, die, von innen heraus mit Leuchtschwämmen oder lumineszierendem Getier erleuchtet, wie die rot glühenden Augen von Meeresungeheuern erscheinen.

Risso'Ta Ini und Risso'Ka

Die *Risso'Ta Ini* leben in den bislang von Aventurieren aus unerreichbaren Tiefen des Südmere. Ihre Siedlungen beruhen ähnlich denen der *Risso'Ita* vor allem auf der jahrzehntelangen Formung von Korallen und Meeresgestein, sind aber nicht auf alten Fundamenten erbaut. Unter ihnen *Biagha* finden sich begabte Tierempathen, die als 'Schwärmelken' vor allem in Gruppen selbst riesige Schwärme von Meereswesen rufen und in ihren Bann ziehen können.



Die *Risso Ta Ini* haben von Zeit zu Zeit große Probleme mit den Ausgeburten der 'nehmenden Göttin' Karribd, die in einigen Gebieten des Südmerees sehr präsent scheint. Einige haben hier jedoch auch die dunkle Erleuchtung der Göttin gefunden und durchstreifen die Meere (bis hin zur Blutigen See) als Faktierer.

Die *Risso Ka* sind eine verbannte Sekte der *Risso Ta Ini*. In ihrer Lebensweise unterscheiden sie sich von letzteren vor allem durch ihre primitiver erscheinenden Siedlungen, da diese zumeist sehr jung sind und noch hauptsächlich auf natürlichen, kaum ausgeformten Kaverne und Grotten beruhen. Einige *Risso Ka* halten seit der *Korizande-Expedition* vorsichtigen, aber für beide Seiten lohnenden Kontakt mit Händlern und Magiern aus Brabak, die den *Risso-Archipel*, ihr Hauptverbreitungsgebiet, aufsuchen.

WELTSICHT UND GLAUBE

Die meisten *Risso* verehren die rätselhafte Gigantin *Mououn* als allumfassende 'Mutter Meer' und sehen vor allem große Meerestiere wie Wale, Kraken und Riesen-Kalmare als ihr heilige Wesen an. Mit Ausnahme der *Risso Ka* beten sie zum Götterpaar *Efiri* und *Karribd*, das die gebende und die nehmende Seite des Meeres verkörpert, und wissen um deren verlorene Kinder *Mar Jina* und *No Minoru*. *Mar Jina* ist den Legenden der myranischen *Risso* nach beim Untergang der ersten Heimat ebenfalls versunken, während *No Minoru* noch immer trotz ihr Kontinent und Schwester wachen und beständig Seengeheuer erschaffen soll.

Die *Risso Ta Ini* singen dagegen davon, dass *Mar Jina* den *Risso* eine neue Heimat im Süden wies, während *No Minoru* je nach Überlieferung im Todesschlaf auf den Meeresgrund sank oder aber vor dem Untergang "unter weit entfernte Wellen und vielfarbige Himmel" floh.

Die *Risso Ka* lehnen die Verehrung nicht fassbarer Götter außer der in Allem gegenwärtigen *Mououn* ab und erheben die den anderen *Risso* 'nur' heiligen Kreaturen des Meeres in den leibhaftigen Götterstand (was zu ihrer Verbannung durch die *Risso Ta Ini* führte, um dem Zorn *Efiris* und *Karribds* zu entgehen). Innerhalb des *Risso-Archipels* ist der *Krakenkönig* (Seite 41) heimisch und neben einem gefährlichen Riesen-Kalmare in der Sargasso-See besonderes Ziel ihrer Anbetung.

DER TOD

Sehr verbreitet ist der Glaube, nach dem Tod in *Mououn* aufzugehen, während die *Risso Ta Ini* denen, die während des *Heimkehrfestes* (siehe *Sitten und Bräuche*) sterben, den Eingang ins *Sialt Aan*, das erste Meer – und die verlorene Heimat –, wünschen.

Einige *Risso Ka* hoffen (oder sorgen gar dafür), nach dem Tod oder angesichts des erwarteten Todes von den verehrten Meerestieren verschlungen zu werden. Manche *Risso*, vor allem *Biagha*, nennen den Übergang ins Jenseits und die entsprechenden Rituale als abschließende Metamorphose *Tsü Naar* – das Letzte Wasser.

MAGIE

Die meisten *Risso* sind zumindest schwach magiebegabt, doch bricht diese Begabung sich in der Regel erst im Zuge des *Tsü Aan* und des *Tsü Briir* Bahn. Als *Rissagga* haben sie bereits von Kindheit an die Fähigkeit der *lautlosen Rufe*, wodurch sie auch über weite Strecken Kontakt zu anderen *Risso* aufnehmen können. Die *Ta i Soatta* können sich auf kürzere Distanz beliebigen Meerestieren (nur selten jedoch höheren Wesen) durch Gedankensprache verständlich machen und ihnen gegenüber, wenn schon nicht Befehle, so doch eindringliche Bitten äußern. Die Kräfte der *Biagha* bilden den Höhepunkt dieser Kunst, und einige von ihnen wissen gar um Zauber zur gedanklichen Verständigung auch mit Landbewohnern. Zudem steht ihnen vorwiegend wasser-elementare Ritualmagie und eine besondere Art der Verteidigung zu Gebote, die sie unsichtbare Fliehe wie ein Zitterrochen ausführen lässt. Einige *Biagha* verstehen sich darauf, Lebewesen im

Wasser zu erspüren oder zu sich zu rufen, durch zeremonielle Zauberei das Wachstum von Korallen in ihrem Sinne zu beeinflussen oder in gemeinsamen Ritualen sogar Meerestein in bestimmte Formen zu bringen.

SITTEN UND BRÄUCHE

Viele *Risso* sind ausgesprochen abergläubisch. Sie folgen alltäglichen kleinen Ritualen wie dem Ausbringen kleiner Speisepfropfen zur Befähigung von Meeres- und Schicksalsmächten, dem Anlocken bestimmter als Glücksbringer geltender Fische oder der Befolgung verschiedener Verhaltensregeln zur Abwehr von Unglück.

Sie kennen Feiertage und Feste, die sich natürlich von Volk zu Volk unterscheiden können. Das wichtigste Fest der *Risso Ta Ini* ist die alljährliche 'Heimkehr', wobei ganze Sippen dem Efferdwall entgegen schwimmen. Ihre Heimat aber gilt, obwohl die Götterbarriere sie nicht aufhalten würde, als verloren, und nur Kranke und alte *Risso Ta Ini*, die auf dieser Reise sterben, werden dem Meer in der Hoffnung überlassen, dass wenigstens die Toten ins *Sialt Aan* finden mögen.

Ähnlich wie ihre myranischen Verwandten gen Efferdwall, pilgern manche *Risso Ka* (noch seltener auch *Risso Ta Ini*) zum mysteriösen *M'riku'un* (siehe Seite 23), das nur zu bestimmten Zeiten unter blauem Leuchten im Meer der Sieben Winde erscheint.

Die wichtigsten Rituale im Leben der *Risso* (Geburt und Taufen) werden für gewöhnlich sehr privat begangen. Schwangere *Risso*frauen schwimmen nur mit einem oder einer *Biagha* hinaus in die See und kehren mit ihrem Nachwuchs zurück, ohne über die Geburtsriten Auskunft zu geben. Das Erste oder Zweite Wasser wird ebenfalls in Abgeschiedenheit vom Rest der Sippe oder des Schwarms empfangen, das vollzogene Ritual jedoch im Kreis von Freunden und Verwandten ebenso ausgiebig gefeiert wie die Geburt eines Kindes.

TRACHT UND BEWAFFNUNG

Die *Risso* benötigen und tragen für gewöhnlich keinerlei Kleidung, und auch Schmuck dient vornehmlich rituellen Zwecken (ist dort aber umso wichtiger). Ihre bevorzugten Waffen sind Harpunen, Spieße und Netze, die hauptsächlich der Jagd dienen. Vor allem die *Biagha* schätzen die traditionellen gezackten *Risso-Kriegsdolche* (*Myranor* 228), die auch in Ritualen als Fokus Verwendung finden und trotz ihres Namens keineswegs primär dem Kampf dienen. Im Gegenteil, die Form ist darauf ausgerichtet, vielen Aufgaben gerecht zu werden. Man kann mit ihm sogar Korallen zersägen, die Spitze hingegen eignet sich ebenso für feinere Arbeiten wie für kraftvolle Stiche.

In *Myranor* ist Karetan, der Panzer der Drachenschildkröten, ein beliebter Rohstoff für Klingen, andernorts sind *Risso*-Waffen oft auch grob umgeschmiedete Klingen aus Schiffswracks und ähnliche an ihre Bedürfnisse angepasste Fund- und Beutestücke. Meist sorgt ein Riemen am Handgelenk dafür, dass Waffe oder Werkzeug nicht verloren gehen.

SPRACHE

Beiderseits des Efferdwalls haben sich zwei zum Teil noch immer sehr ähnliche Formen des *Rissaal* entwickelt. Lange Vokale und ein singender Klang prägen diese Sprache ebenso wie für Menschen schwer zu unterscheidende pfeifende und Zischlaute. Eine eigene Schriftform existiert nicht.

Die *Risso* bringen die körperlichen Voraussetzungen (und magische Begabung) mit, um sich mit den meisten Land- und Meeresebewesen verständigen zu können, was gerade mit Blick auf die Ziliten und myranischen Mholuren (siehe Seite 153) nicht uninteressant ist. *Risso*-Dolmetscher finden sich in Aventurien sehr selten in Brabak und Höt-Alem oder als Sklaven der *Krakonier* und 'Schwarzen *Risso*' in der Blutigen See.



NAMEN

Die Vornamen weiblicher Risso enden meist auf Konsonanten, männliche Vornamen auf Vokale. Sippen teilen einen gemeinsamen Nachnamen. Beispiele für (nicht-myranische) Sippenamen: Pfischuua, Rikuu, Toschrii, Zumat. Beispiele für weibliche Namen: Miirisch, Schii'sat, Ziuiit, Zoal. Männliche Namen: Rischooa, Tziikuu, Yoa'ö, Zat'iiri. Weitere Anregungen finden Sie in **Myranor 290**.

DARSTELLUNG

In Myranor sind die Risso das wohl kopfstärkste Volk der Maritimen, in Aventurien dagegen gerade erst drei Jahrzehnte durch die *Risso'Ku* (wie-

der) bekannt. Die *Risso Ta Ini* entziehen sich bislang noch der Kenntnis selbst weit gereister Entdeckerinnen und belesener Gelehrter. Spielleitern können die Risso als Hüter untermeerischer Geheimnisse, Verbündete gejagter oder mysteriöser Meereskreaturen, Mittler zur Welt unter den Wellen und ihren Bewohnern und fremdartiges, aber prinzipiell gutmütiges Volk zum Entdecken durch die Heldengruppe dienen. Ebenso können sie aber auch Spielball menschlicher und maritimer Mächte sein, die sich einen Vorteil von den Risso erhoffen, als 'Schwarze Risso' die Blutige See unsicher machen oder das Ziel von Piraten, Magiern und Alchimisten werden, die ihnen ihre vermuteten oder tatsächlichen Schätze und Geheimnisse entreißen wollen.

DIE MAHRE

»Zweimal zog sie aus, ihren Kindern ein neues Land zu finden, aber alles, was Marhyna anfing, war zum Scheitern verurteilt. Und auch ihre Nachfahren sollen den Fluch tragen, nichts Bleibendes zu schaffen und nur aufzubauen, um einzureißen.«

—Annalen des Götterzeitalters: Aventurische Götter- und Heldensagen vom Anbeginn der Zeiten, Kaiser-Bardo-Ausgabe, Gareth, 950 BF

»Einst, als das Wasser über die Luft gebot, da herrschten die Mahre über das Wasser. Sie waren großen Fischen gleich, aber mit einem beachtlichen Geist. Von ihrem Reich Lamahria aus boten sie den Göttern die Stirn. Doch Charyb'Yaz, erzürnt von der Mahre Hochmut, ließ Lamahria versinken in die bodenlosen Tiefen des Meeres. Viele von ihnen wurden zu Sklaven und dienen ihr seit diesen Tugen. Andere aber flohen in Panik und siedelten in A'Tall, hoch auf den Bergen, um sich vor dem Fluch Charyb'Yaz' zu schützen. Sie ergriffen die einfühligen Menschlänge und zwangen sie, ihnen zu dienen.«

—Erzählung der Waldinnee-Achaz

Einst, so erzählen Tulamiden und Achaz, soll ein mächtiges Volk über den heute versunkenen Kontinent *Lamahria* (siehe Seite 18) geherrscht haben. Doch diese Wesen wurden (je nach Überlieferung) von Efferd oder Charyb'Yaz für einen Frevel bestraft und zu Dienern gemacht – oder aber zur Heimatlosigkeit verdammt.

Die Nivesen und Norbarden wissen von fischgestaltigen Wächern auf den Gipfeln der Nebelzinnen und des Ehernen Schwertes. Der Blick dieser Blaugeschuppten, so heißt es, bringe den Tod, und deshalb werden sie – nach den *Nachtmahren*, die den Schläfer mit dem Bösen Blick quälen – die **Blauen Mahre** genannt. Sie sollen vor Urzeiten Söldner in einem schrecklichen Krieg gewesen sein und nun dazu verdammt, jedem die Passage über die Berge zu verweigern.

Im höchsten Norden stieß das finstere Elfenvolk der Nachtalben auf **Schwarze Mahre**, die tief unter dem Ewigen Eis ein Leben in nasskalter Finsternis führen sollen.

Über beide Völker ist in Aventurien nur sehr wenig bekannt, doch wurden zumindest die **Blauen Mahre** oft genug gesichtet, dass sogar der Schriftsteller *Kara ben Yngerymm* sie in seinem Nordlandroman *Wolfsland* erwähnt.

KÖRPERBAU UND AUSSEHEN

Die den Risso (siehe Seite 148) sehr ähnlichen Mahre sind von feingliedrigem, annähernd humanoidem Körperbau und werden mit circa 1,7 Schritt auch etwa menschengroß. Ihre Haut ist je nach Volk blau

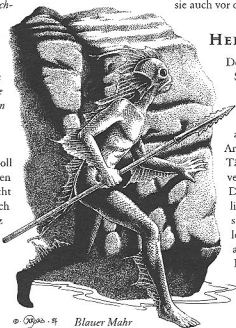
oder schwarz geschuppt und bildet Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen sowie regelrechte Flossen an Kopf, Unterarmen und Beinen aus. Vom Kopf bis über den Rücken hinaus verläuft ein unregelmäßiger Flossenkamm. Ihr Gesicht ist ohne Mimik: große, runde, glänzend schwarze oder weiße Augen blicken lidlos daraus hervor. Ihr Fischmaul scheint zumindest den **Blauen Mahren** nicht zuletzt auch zur Atmung zu dienen, die **Schwarzen Mahre** hingegen atmen über Kiemen. Ihr Gebiss weist zudem regelrechte Reißzähne auf, während die **Blauen Mahre** in dieser Hinsicht den Menschen ähnlicher sind. Ihre Kälteresistenz, die noch aus maritimen Zeiten stammt, schützt sie auch vor der Kälte im eisigen Gebirge.

HERKUNFT UND VERBREITUNG

Den **Blauen Mahren** kann man im Ehernen Schwert und in den Nebelzinnen, aber auch in der Maraskankette sowie im Altimont begegnen – so weit entfernt von ihrem Ursprung, dem versunkenen *Lamahria*, wie man nur annehmen könnte. Sie meiden menschliche Ansiedlungen, steigen jedoch vereinzelt in die Täler hinab, um sich Holz und Nahrung zu verschaffen.

Die **Schwarzen Mahre** leben verborgen in der lichtlosen Tiefe des Eismeer. Womöglich sind auch sie Flüchtlinge aus *Lamahria*, vielleicht reichen ihre Wurzeln in dieser Region aber sogar bis zum *Ständfrost* zurück, mit dem *Firun* einst die Heerscharen des Namenlosen geschlagen haben soll.

In der myranischen Untersee-Stadt *Kataisui* steht ein einzelner Schwarzer Mahr offen dem Rat zur Seite.



© Gerd - 9 Blauer Mahr

FINGER DER FINSTERNIS

Sowohl im Eismeer als auch im myranischen Meer der Schwimmenden Inseln fand man ölig glänzende, basaltene Türme auf dem Meeresboden vor, die von ihren unbekannten Erbauern verlassen worden waren. Um diese Türme entstanden neue Siedlungen wie die beiden ersten Städte der Shakagra oder eben myranische *Kataisui*.

Manche Nachtalben argwöhnen, dass diese Türme tatsächlich die früheren Behausungen jener rätselhaften Kreaturen gewesen sein mögen, die wir als **Schwarze Mahre** bezeichnen. Doch warum hätten diese Wesen ihre Siedlungen kamplos aufgeben sollen? Und warum ließen sie die so genannten *Finger der Finsternis* zurück, ein Artefakt, das *Pardona*, Herrin der Nachtalben und Legatin des Namenlosen, so sehr begehrte und doch bislang nicht vollends entschlüsseln konnte?



LEBENSWEISE

Über Glauben, Kultur und Lebensweise der Mahre ist aventurisch so gut wie nichts bekannt, allerdings gelten sie (zu Recht) als intelligent und bösartig.

Die Blauen Mahre leben eher primitiv in ausgedehnten Höhlensystemen und nutzen recht einfache Waffen und Werkzeuge. Vom einstigen Glanz Lamahrias ist ihnen nichts geblieben. Vor allem Wülschrate (und interessanterweise Zwerge) bekämpfen sie als Gefahr für ihre Tunnel erbittert, Menschen sollen sich aber schon friedlich mit ihnen geeinigt haben, wenn sie erst einmal einen Weg der Verständigung gefunden hatten. Das magische Erbe ihrer Vorfahren zeigt sich bei den Blauen Mahren heute nur noch in den recht häufigen Magiedilettanten, die eine intuitive Einfluss- und Herrschaftsmagie ausüben. Größere Wasserflächen bereiten ihnen Unbehagen, da sie in ihnen Tore zu den Domänen der Meeresgötter vermuten. Ein Bergsee kann daher unverhofft zum sicheren Rückzugsort vor ihren Nachtstellungen werden.

Die Lebensweise der Schwarzen Mahre ist ein Geheimnis, das sich bislang ungelüftet in den Tiefen des Ozeans verbirgt. Vermutlich sind sie die Erbauer längst aufgegebener Städte am Meeresgrund und trotzdem seit Äonen dem Weltsich, das im Krieg der Götter aufgetürmt wurde, um Frevler und Bestien aufzuhalten. Sie verbergen sich vor den Augen der Welt, doch womöglich nicht aus Furcht, sondern um ungestört Äonen alten Plänen nachzugehen.

TRACHT UND BEWAFFNUNG

Blaue wie Schwarze Mahre tragen für gewöhnlich weder Kleidung noch Rüstung, noch ist Schmuck bei ihnen verbreitet. Ihre Schuppen-

haut schützt sie zuverlässig gegen natürliche und sonstige Gefahren. Die Blauen Mahre der nördlichen Gebirge fertigen sich zur Jagd und zum Kampf vor allem Stoß- und Wurfspeere, die sie durchaus geschickt zu führen wissen.

Die Schwarzen Mahre verfügen über ein eindrucksvolles Gebiss und womöglich über ausreichend starke magische Kräfte, um sich mit ihnen verteidigen zu können. Ebenso greifen sie im Kampf auf kontrollierte Meereswesen zurück.

SPRACHE

Die Mahre verständigen sich in einer Sprache, die neben singender, bedeutungstragender Intonation eine Vielzahl von Knack- und Schnalzlauten beinhaltet, die auch unter Wasser zu produzieren und zu hören sind. Andere Sprachen kennen sie für gewöhnlich nicht, doch kann man sich ihnen durch Gestik und Symbole einigermaßen verständlich machen. Selten gibt es auch Magiedilettanten unter ihnen, die sich auf das Erkunden und Senden von Gefühlen und Sineiseindrücken verstehen.

DARSTELLUNG

Die Mahre sind Ausgestoßene und wissen es. Sei es, dass Götter oder Dämonen ihnen Pflichten aufgetragen haben, sei es, dass sie nur noch hoffen können, nie mehr den Blick einer höheren Macht auf sich zu ziehen: Sie halten sich im Hintergrund und tun, was sie dafür tun müssen. Vielleicht aber haben sich die Schwarzen Mahre auch längst einen Schutzpatron erwählt, von dem sie sich Macht über Götter- und Dämonenfluch und Rache für ihr Schicksal erhoffen – und sei es erst am Ende aller Zeit. Werte für Blaue Mahre finden sich in ZBA 130.

ZILITEN UND MHOLVREN

„Char ser H'Chazz Z'Lit. Char ser Ch'Ffar, chassar'dji, jhi'xchl H'Chazz Zst. Zrran H'Chazz Shr'Sar.“

(„Sie sind die H'Chazz/Heiligen der Ziliten. Sie sind Sterbliche, leben nur ein Leben, aber sie fürchten den Tod nicht. Sie wissen um den Weg/die Wege der Seele(n).“)

—die Stammes-Achaz Rrak/Zirr belehrt einen Menschen, 1001 BF

KÖRPERBAU UND AUSSEHEN

Die Ziliten (siehe auch ZBA 190, Raschtul 144, Meridiana 168) werden wegen der silbrigen Schuppenhaut oft als 'Fischmenschen' bezeichnet und häufig mit aufrecht gehenden Molchen verglichen. Sie werden bis zu neun Spann groß, jedoch nur etwa 50 Stein schwer. Die vierfingerigen Hände (drei Finger und ein Daumen) und die flossenartigen, fünfzehigen Füße tragen Schwimmhäute, Unterarme und -schenkel bilden kammartige, feste Flossen aus. Weitaus feiner und oft fast durchscheinend ist der gewellte Kamm, der ab Schulterhöhe den Rücken sowie Ober- und Unterseite des langen Schwanzes zielt. Ihr haarloser Kopf sitzt ohne erkennbaren Hals direkt auf dem Rumpf. Hinter dem Fischmaul hängen oft kleine Kiemen und Kopf-Flossen (gleichzeitig 'Ohrmuscheln'), darüber runde, matschwarze Augen, die lidlos nur durch Nickhäute geschützt sind. Ziliten sehen noch in tiefster Finsternis genug, um sich zu orientieren.

HERKUNFT UND VERBREITUNG

Vermutlich entstammen die Ziliten den Unterwasserreichen des Neunten Zeitalters, doch haben sie die Meere weitgehend verlassen, um sich auf Inseln oder an den Küsten und in den Sümpfen des süd-aventurischen Festlandes anzusiedeln. Manche sagen, sie seien vor den Krakoniern aus Wahjad (siehe Seite 26) geflohen, andere mutmaßen, die Bewohner Lamahrias (siehe Seite 18) hätten sie einst aus den Meerestiefen vertrieben.

Man findet Ziliten in den Echsen Sümpfen ebenso wie auf den Waldinseln, in natürlichen Höhlen oder kleinen Dörfern aus halb im Wasser errichteten Pfahlbauten aus Holz und Stroh. Einige Ziliten leben mit Achaz in gemeinsamen Siedlungen. Darüber hinaus kommen sie im fernen Myranor und Gerüchten zufolge sogar Städte bauend auf ferneren schwimmenden Inseln im Südmeer vor.

LEBENSWEISE

Ziliten sind ein sehr friedfertiges Volk. Obwohl sie sehr intelligent sind und wohl zu Größeren imstande wären, führen sie offenbar bewusst ein Leben als Fischer und Sammler in überaus einfachen Verhältnissen. Sie tragen weder Kleidung noch Schmuck, benutzen nur wenig Werkzeug, feuergehärtete Spiße und einfache Netze sind ihre (Jagd-)Waffen. Metall gleich welcher Art wird nicht nur nicht verarbeitet, sie scheinen eine geradezu abergläubische Furcht davor zu haben, so dass Fremde sich meist aller sichtbareren metallenen Gegenstände entledigen müssen, bevor ihnen erlaubt wird, etwa eine Hütte zu betreten. Die Ziliten kennen keine weltlichen Anführer, wichtige Entscheidungen werden meist von der Gemeinschaft getroffen. In spiritueller Hinsicht werden sie von Schamanen angeleitet, in deren Reihen sich vereinzelt Wesen mit erstaunlichen, an Wundermacht grenzenden Fähigkeiten befinden. Diese werden auch von den Achaz als H'Chazz (Heilige) besonders verehrt.

WELTSICHT UND GLAUBE

Die Ziliten sind in Glauben und Götterfurcht den (Stammes-)Achaz ähnlich, weshalb auch deren Namen für die H'Ranga (Götter) hier anstelle der unaussprechlichen zilitischen Bezeichnungen Verwendung finden. Die höchste Verehrung genießen die Lebenspendin (echsisch: Zsahh oder H'Rtsii), die heilmächtige und über Naturgewalten gebietende Ssadh'uar und die wandelbare, geheimnisvolle



H'Szint. Der zornige Zermalmer Kr'Thon'Chh wird so gefürchtet, dass man ihn selbst in Gedanken weder anruft noch zu besänftigen versucht. Charyb'Yzz scheint ungeachtet oder gerade wegen der ozeanischen Herkunft der Ziliten in neuerer Zeit ähnlich ausgeschlossen zu werden: Die heimatlichen Sümpfe und Küsten werden zunehmend Ssad'Huar statt ihr geweiht.

Anders als die Achaz glauben die Ziliten nicht an ihre Wiedergeburt. Wer stirbt, geht in H'Rtsi auf und wird so ein Teil von allem. Unter den Schamanen ist jedoch der Glaube verbreitet, nach dem Tod als strahlende Seele zu den ansonsten wenig verehrten H'Ranga V'Sar und Kha zu gelangen, wenn man zu Lebzeiten etwa als H'Chazz wahre Erleuchtung erfahren hat. Diese Erleuchtung wird im Dienst am Leben und an der Gemeinschaft gesucht, oft verbunden mit einer höheren Weihe der H'Rtsi, Ssad'Huar oder H'Szint.

Der Untergang Lamahrias ist den Ziliten noch heute stets gegenwärtig und wird als Ausdruck des größten Götterzorns verstanden, als ewige Mahnung, die Wege sterblicher Demut nie zu verlassen.

SITTEN UND BRÄUCHE

Einer der wichtigsten und zugleich heimlichsten Bräuche der Ziliten ist die Pilgerfahrt werdender Eltern zu den geheiligten Laichgründen, die tief in den südlichen Sümpfen, in unzugänglichen Grotten oder abgelegenen Lagunen versteckt sind. Auf diesen Fahrten zu Ehren Ssad'Huars und H'Rtsis legen die Ziliten ihren Laich ab. Sie wachen, von einem Priester oder Schamanen unterstützt und vor der Welt abgeschirmt, mehrere Jahre im Heiligtum über ihren verletzlichen Nachwuchs, bis dieser dem 'Kaulquappenstadium' und damit der frühesten Kindheit entwichen ist. Die spirituelle Reinheit dieser Orte ist für die Geburtsriten nach Ansicht der Ziliten unabdingbar, und so mancher Laichgrund wurde als verseucht oder entweiht im Laufe der Jahrtausende schlichtweg aufgegeben. Die Priester und Schamanen versuchen daher auf die eine oder andere Art dafür zu sorgen, dass jene Handvoll bis heute verbliebene Laichgründe von anderen Wesen (wie Menschen und Achaz) als Tabu gemieden wird.



SPRACHE

Die schriftlose Sprache der Ziliten besteht aus mit Hilfe der Kiemen erzeugten Zisch- und Pfeiflauten, die von Landbewohnern auf natürlichem Wege nicht hervorgebracht werden können. Umgekehrt ist es auch den Ziliten unmöglich, die Laute etwa der verschiedenen menschlichen Sprachen nachzubilden. Eine Verständigung mit ihnen ist neben magischen oder karmalen Mitteln jedoch zum einen durch Gesten und einfache Symbole möglich, zum anderen erlernen immer wieder einige Ziliten das *Rasahh* der Achaz, so dass sie es zumindest verstehen, wenn auch selbst nicht (aus)sprechen können.

Die besten Dolmetscher im Umgang mit ihnen wären wohl entsprechend gebildete Rissos, da diese Rasse die anatomischen Voraussetzungen erfüllt, sowohl über Kiemen als auch über Stimmbänder die jeweils nötigen Laute zu erzeugen, jedoch sind solche Übersetzer recht selten.

DARSTELLUNG

Die Ziliten sind ein Volk von stillen Weisen, die meist ein Leben in selbst gewählter Primitivität leben. Obwohl sie vermutlich noch heute zu großen zivilisatorischen Leistungen instande wären, bescheiden sie sich mit größter Einfachheit. Sie sind im Allgemeinen sehr friedfertig und verfügen über ein recht hohes Maß an Spiritualität und Einsicht. Ihre Priester können eine große Hilfe bei so mancher Queste sein, diese Hilfe aber aus tieferen und vielleicht nur schwer nachvollziehbaren Gründen heraus auch verweigern.

MHOLUREN – DIE MYRANISCHE VERWANDTSCHAFT

„Nicht alles, was dir aus dem Wasser entgegenblickt, ist dein Spiegelbild.“

— Sprichwort aus Balan Cantara

Wer die friedlichen Ziliten Aventuriers kennt, den dürften ihre finsternen myranischen Verwandten, die Mholuren, im Vergleich erschrecken. Äußerlich den Ziliten ähnlich, jedoch stärker und aggressiver, führten ihre Übergriffe auf das Land vor binahe 4.800 Jahren zu den Mholurenkriegen und damit indirekt zur Gründung des myranischen Imperiums, das aus der Orismani-Allianz geboren wurde. Im Jahr der *kochenden Flüsse*, das das Jahr 0 der imperialen Zeitrechnung (3747 v.BF) folgte, wurden die Mholuren von den Allianz-Völkern niedergeworfen, doch bis heute haben die Mholuren nichts von ihrem Schrecken verloren und sind um ihren Hauptsiedlungsraum, dem *Meer der Schwimmenden Inseln* und einigen angrenzenden Flüssen, gefürchtet wie ich und je. Die gewaltigste Festung des Imperiums, die Mholurenwehr, wurde einst beidseitig einer Meeresenge zu ihrer Abwehr erbaut und hält bis heute das Valantische Meer mholurenfrei. Immer wieder jedoch erheben sich die Mholuren aus den Fluten des *Meeres der Schwimmenden Inseln* und fallen über das angrenzende Land her. Sie entführen scheinbar wahllos Vieh und Menschen, bis hin zu ganzen Dörfern, in die Fluten, opfern finsternen Wassergötzen und vollführen unaussprechliche Rituale finsterner Magie. Die Myraner gehen davon aus, dass die Mholuren eines Tages ihre Macht über das angrenzende Land erneuern wollen, was durchaus der Wahrheit entsprechen mag. Man fürchtet die Untertunnung des Landes ebenso wie die Angriffe berghoher Drachenschilddröten. Da auch die Myraner sich kaum mit den Mholuren verständigen können, da diesen ebenfalls die Fähigkeit zur Sprache fehlt, weiß man über die Beweggründe der Mholuren nicht mehr als vor 4.800 Jahren. Den Mholuren hingegen scheint nicht an Verständigung mit den Landkreaturen gelegen zu sein, wandeln sie doch gelegentlich heimlich mittels Magie unter den Menschen. In die Myranor schwach entwickelte Hellsichtmagie jedenfalls konnte bis heute keine klaren Erkenntnisse über die Gedankenwelt der Mholuren erbringen. Ihre Gedanken sind entweder zu fremdartig oder hasserfüllt.

Ziliten sind in Myranor seit dem *Jahr der kochenden Flüsse* selten, und wenn sie nicht in Knechtschaft der Mholuren stehen, verborgen sie sich meist vor den anderen Völkern, um nicht als scheinbare Mholuren gejagt zu werden. Vor einiger Zeit jedoch haben drei zilitische Heilsbringer von jenseits des Meeres begonnen, ihre myranischen Geschwister um sich zu sammeln und gar aus den Klauen der Mholuren zu befreien. Ihre Bemühungen, auch Mholuren zu 'bekehren', sind jedoch weniger erfolgreich. In den Sümpfen des Louranaths, die sie V'r'ssen nennen, haben diese Ziliten eine bereits ansehnliche Siedlung gegründet.



DIE KRAKONIER

»Baah, das wird hübsch aufm nächsten Kahn. Wenn die Kröten ihre Priester mit an Bord holen, eh, dann sinne auf Menschenfang. Schonmal bei sowas mitgemacht, eh? Is gut für uns, dann schauine so auch Krimper wie sonst. Aber die armen Schweine, die wir aufringen, eh, die nehme mit nach unten. Aber glaub mal nich, dass die dann einfach ersaufen, das lassene nämlich nich zu! Warum? Orkgeh, Kleiner! Mal drüber nachgedacht, wo die kleinen Kröten herkommen? Eh?«
—gehört auf einer Dämonenarche, 1028 BF

KÖRPERBAU UND AUSSEHEN

Die Krakonier (Rssah: *Kr'Kon'Yssr*) sind vage humanoid, aber etwas kleiner und gedrungener als Menschen. Ihre Köpfe mit den hervorquellenden, starren Augen erinnern an die von Fröschen oder Kröten, ihre Haut ist geschuppt und sie verfügen über Kiemen und Schwimmhäute. Seit ihre unsterbliche Laichmutter entrückt wurde, sind ausnahmslos alle Krakonier männlichen Geschlechts. Ihre Heimat ist die lichtlose Tiefe des Meeres, doch können sie an Land überleben, solange sie regelmäßig ihre Haut mit Wasser benetzen und ein spezieller Nervenknäuel unverletzt bleibt, der ihnen die Anpassung ihrer Atmung ermöglicht (ZBA 124).

HERKUNFT UND VERBREITUNG

Die Krakonier waren und sind die beherrschende Rasse des Unterwasserreichs Wahjad, das sich vom Seleggrund mit der Hauptstadt Yal-Zoggot über Teile des Perlenmeeres und der Blutigen See bis zum Borongrund erstreckt. Ihre Städte aus monströsen Gerippen und dunklem Gestein kann nur betreten, wer unter Wasser zu atmen versteht.

Während des Neunten Zeitalters, dem Äon der Meeresbewohner, erlebten die Krakonier ihren zivilisatorischen Höhepunkt. Im Zehnten Zeitalter, der Echsenzeit, waren sie Gäste der echsenchen Leviatanim und Achaz in Yash'Hualay (dem heutigen Khunchom). Auf Geisterschiffen und Dämonenarchen sind krakonische Soldner fernab ihrer untermeerischen Städte gesichtet worden, und mancher Gelehrte bringt sie mit den dämoniden *Gal'kzuulim* (☉ 181 A) der Blutigen See und der südlichen Sümpfe in Verbindung.

LEBENSWEISE

Die Krakonier gelten als überaus aggressiv. Der Kampf ist ein bestimmendes Element ihrer Kultur, er ist Lebensinhalt, Broterwerb, Rechtspruch und Bewährung jedes Einzelnen.

Anderen Kreaturen bringen sie oft nur Arroganz oder gar Verachtung entgegen, nur besonders wehrhafte Gegner ernten einen gewissen Respekt. Auch Handelsbeziehungen – wie die zu einigen Stämmen der Achaz – können schnell in Piraterie umschlagen. Ihre Loyalität gilt allein ihren Laichbrüdern (stolz 'ein Teich Krieger' genannt), gegen guten Lohn jedoch sind sie offenbar bereit, sich eine Zeit lang in den Dienst selbst gering geachteter Wesen zu stellen. Von Zeit zu Zeit greifen die Krakonier fremde Schiffe oder Siedlungen an, plündern diese und verschleppen Menschen, Achaz, Rizzo oder Zilliten bei lebendigem Leibe in die Tiefe. Kiemenlose Opfer werden durch dämonenpriesterliche Zauberei beständig ertrinkend am Leben erhalten, bis sich ihr Schicksal als Opfer oder Wirtkörper für den Krakonierlaich in den Bruttempeln von Yal-Zoggot erfüllt.

Bei den Krakoniern gilt viel, wer sich im Dienst an den Göttern oder im Kampf hervorut. Soldner prahlen mit reicher Beute und der Zahl der getöteten oder verschleppten Feinde, Waffen- und Rüstungsmacher oder Tempelbauer sind die angesehensten Handwerker. Alle

anderen stehen im Rang nur unwesentlich über den Sklaven: den entführten Fremden oder Krakoniern, die sich als Feiglinge erwiesen haben und nun niederste Arbeiten verrichten müssen.

WELTSICHT UND GLAUBE

Der Glaube der Krakonier ist dem der Achaz ähnlich, setzt aber auf Anrufung statt auf Besänftigung der *H'Ranga* (Götter). Sie verehren *Charyb'Yaz* unter dem Zhayad-Namen *Gal'k'zuul* als das allumfassende, alles verschlingende Meer und betrachten sich als ihre auserwählte Rasse.

Gal'k'zuul, heißt es, ist seit Urzeiten aufgebracht über die Landmassen der Kontinente, die ihren Fluss hemmen und ihre eigentlich endlose Weite begrenzen. Für den Kampf gegen das erdrückende Land und seine Kreaturen, die *Sturbrub* ('Mürbhäute'), gebär sie ihren göttlichen Laich, die *H'Ranga*: den gewaltigen, neunarmigen *Krakon* und seinen Bruder *Yo'Nahoh*, den froschgestaltigen, fünfzünftigen *Quodazil*, die Seeschlange *Schamaschtu*, den Haigott *Shola'ir'ruk* (auch: *Sh'r'r'ruk*) und die leider missratene, den Kampf fürchtende Algen Göttin *Bar'iana* (auch: *Oyurija*). Im Dunkeln liegen die Verbindungen der Krakonier zum Heiligtum von *Shau'naas'bar* und zur Schicksalsmacht *H'Skathu*.

DIE PRIESTERSCHAFTEN



Die *Gal'k'zuul*-Priester stellen die herrschende Klasse der Krakonier, ihr Hohepriester ist gleichzeitig der König auf dem lebenden Kraken thron Yal-Zoggot. Ihre Macht ist von Grund auf dämonisch, denn sie entspringt einem Pakt mit Charyotroth. Ihnen obliegen die götterlosen Rituale, die allein das Fortbestehen der krakonischen Rasse gewährleisten.

Die kriegerische *Y'Nahoh*-Priesterschaft stand lange in Konkurrenz zum Krieger- und Blutkult des Krakon, der die Soldnertradition und den heute fast vergessenen Kriegerkodex der Krakonier begründet hatte. Es ist der *Y'Nahoh*-Sekte jedoch schon vor Jahrtausenden gelungen, den einst vorherrschenden Kult zu unterwandern und sogar zu übernehmen: Die Vörscher der Krakon-Tempel sind nunmehr hohe Paktierer *Y'Nahohs* und *Gal'k'zuuls*, die Weiberitiale geraten in Vergessenheit, und der Kraken thron, angeblich ein Kind des sturmgeborbenen Gottes Krakon selbst, steht unter dämonischer Kontrolle.

Die Priesterschaften *Quodazils*, *Schamaschtsu* und *Shola'ir'raks* haben sowohl Paktierer als auch Laienpriester in ihren Reihen und tun sich vor allem im Knechten von Meerestieren hervor. Vor allem *Quodazils* Diener versuchen insgeheim, ihre Macht auf Kosten des *Gal'k'zuul*-Kultes zu mehren. *Bar'ianas* dem Kampf entsagende Diener werden als 'Feiglinge' und 'Bauern' geschmäht, obwohl sie dem Priesterstand angehören und ihr Beitrag zum Überleben Wahjads immens ist: Sie sind Heiler und pflegen mit Hilfe von Sklaven die Algenfelder, die das Reich mit Nahrung versorgen. *Bar'iana* schenkt ihren Priestern weder Göttermacht noch dämonische Gaben, ihre kaum besuchten Tempel jedoch sind heutzutage vielleicht die letzten wahrhaft heiligen Stätten Wahjads.

TRACHT UND BEWAFFNUNG

Die einzige Kleidung der Krakonier sind für gewöhnlich die Ritualgewänder der Priester und die allgegenwärtigen Rüstungen der Krieger – wie sehr das eine dem anderen gleichen kann, zeigen die mit Haizähnen gespickten Kriegerproben der *Sh'r'r'ruk*-Priester.



Sie kennen keine Schmiedekunst im eigentlichen Sinne, und so bestehen zumindest die traditionellen Waffen und Körperpanzer aus ozeanischen Materialien: Rochenstachel werden zu Meucheldolchen verarbeitet, Wälbein, Meerestgestein oder die Zähne von Krakenmolchen und Seeschlangen zu Speerspitzen und Klingen. Rüstungen fertigt man aus Muscheln, Bein, Leder und Fischhaut, aus Platten des Malmerpanzers – und angeblich aus den Häuten von Achaz, Ziliten oder Menschen. Krakonische Söldner fördern häufig Waffen und Rüstungsteile aus Stahl als Lohn für ihre Dienste.

SPRACHE

Die Krakonier sprechen eine Form des *Rssahh*, der gemeinsamen Verkehrssprache der Geschuppten. Ihr Dialekt ist jedoch deutlich vokalreicher und hat auch sonst manche Eigenart, was die Frage aufwerfen könnte, ob hier eine ältere eigene Sprache im Echsischen aufgegangen ist oder umgekehrt der Ursprung des *Rssahh* unter Wasser gesucht werden muss.

Die Kenntnis weiterer Sprachen ist selten, eher versklaven die Krakonier andere Wesen als Dolmetscher. Lesen und Schreiben ist den Priestern vorbehalten.

DIE HUMMERIER

»Herr Efferd, sieh das Grauen, das in Gestalt Deiner Ritter, Dir hohnlachend, aus den Meeren über uns kommt! Sieh, wie sie Deine Gaben verderben! Sieh, wie Deine Diener fallen zur Linken und zur Rechten! Herr Efferd, ewig ist Deine Gnade, ewig ist Dein Zorn. Erbarme Dich, Efferd! Sende die Zornflut, tilge das Übel, das aus Blutigen See über uns gekommen ist! Mach ein Ende, Efferd!«

—Gebei einer tobirischen Efferd-Geweihten, 1020 BF

KÖRPERBAU UND AUSSEHEN

Die Hummerier (siehe ZBA 111) verfügen über einen roten bis rot-schwarzen segmentierten Panzer, einen Hummerschwanz, sechs Beine, zwei kräftige Scheren, lange, gebogene Stimmfühler und kleine schwarze Knopflaugen. Der Mund fasert wie in Barten aus, ihr Blut ist von tintenblauer Farbe.

Anders als Hummer haben sie auch außerhalb des Wassers mehr als genug Kraft, ihre Scheren (und ihren gesamten Oberkörper) aufzurichten. Allerdings vertrocknen und sterben sie innerhalb von zwei Tagen 'auf dem Trockenen', weshalb sie sich kaum von Küsten und Ufern entfernen.

Gewöhnliche Vertreter dieses Volkes messen zwischen 1,70 und 1,90 Schritt und sind dabei um 150 Stein schwer. Es soll auch deutlich

NAMEN

Krakonier führen oft sprechende Namen aus ihrem vokalreicheren *Rssahh*-Dialekt (Rssahh-Vokabeln aus *Raschtuls Atem* 125 können dabei recht frei im Klang verändert werden). Beispiele für krakonische Namen: Arrgrup, Kr'r'akuul, Quornaz, Shrak'tuum, Zat'zuul

DARSTELLUNG

Die Krakonier sind die dunkle Bedrohung, die tief unter den Wellen droht. Streitende Götter taumelten durch ihre Frevel. Rächende Götter besiegelten ihren Untergang. Gestürzte Götter ließen sie neue Frevel wagen. Was einst ein Volk von Krieger war, dient heute in Brutkulten dämonischen Mächten – um zu überleben. Sie sind Söldner im Dienste der Heptarchen, der Ursprung unaussprechlicher Monstrositäten; und das Zentrum ihrer Macht ist seit einem Jahrtausend drauf und dran, sich zum Tor in die Niederhöhlen zu entwickeln.

Im Spiel können die Krakonier den Helden als (See-)Söldner und exotische Piraten begegnen. Ihr wahres Potential aber entfalten sie als Fußtruppen und Missionare eines tiefen Grauens, einer Bedrohung durch große, alte Mächte weit jenseits der Welt. Weitere Informationen zu diesem Volk finden Sie in *Raschtuls Atem* 145.

größere Exemplare geben, die jedoch selbst nur das Gefolge für eine monströse, dämonische Abart bilden: Diese bis zu zweieinhalb Schritt großen und gewiss 200 Stein schweren Kreaturen wurden offenbar durch Dämonenmacht aus Hummeriern und Menschen geschaffen. Sie besitzen neben dem Scherenpaar auch zwei Arme mit Händen und anstelle der Krebsbeine zwei kräftige rot gepanzerte menschliche Beine. Auch ihr Kopf trägt ein grotesk verzerrtes, annähernd menschliches rotes Gesicht mit Stielaugen und Fühlern zur Schau. Wenig bekannt ist, dass Bernstein auf Hummerier (nicht nur die dämoniden) verletzend wirkt (siehe MGS 55, *Firuns Atem* 49).

HERKUNFT UND VERBREITUNG

Die Wurzeln der Hummerier sind bereits im Siebten Zeitalter, dem der Vielbeinigen, zu suchen, dessen maritime Vertreter sie waren. Man begegnet ihnen heutzutage nur selten, vor allem in der Blutigen See sowie in und an dämonisch versuchten Flüssen der Schwarzen Lande. Bei der Eroberung Ysilias durch Borbarad kamen Hummerier aus dem Ysli-See hervor, ohne dass klar wäre, ob sie sich dort schon seit Ewigkeiten verborgen oder erst im Zuge der Invasion dort eingefunden hatten. Reine Spekulation ist bisher, ob es größere Populationen von Hummeriern weit draußen auf hoher See oder etwa an den

Küsten des Rieslands geben mag.

Von den Dämoniden sagt man, dass sie in den Unheilgrütern Charyptoroths beständig neu geschaffen würden, um Dienst auf den Dämonenarchen zu tun und die übrigen Hummerier anzuführen (was ihnen durch ihre Stärke und dämonischen Gaben auch allzu oft gelingt).

LEBENSWEISE

Es spricht einiges dafür, dass die Hummerier nicht nur intelligent, sondern auch kulturschaffend sind, allerdings ist es bislang noch nicht gelungen, ihre eigentliche Heimat (und damit ihre ursprüngliche Kultur) ausfindig zu machen. Vielmehr scheinen sie Nomaden der Meere zu sein, die sich von Zeit zu Zeit in natürlichen oder anderen Wesen streitig gemachten Behausungen einnisten, nur um eines Tages von dort aus weiterzuziehen.





Die Hummerier bleiben für gewöhnlich sehr für sich, man hat sie jedoch, angeführt von den monströsen Daimoniden, sogar schon in Mendena Handel mit den menschlichen Dienern Charyptoroths treiben sehen. Wenn sie wandern oder ihr Gebiet gegen Eindringlinge verteidigen, können sie zu schrecklichen und vor allem gnadenlosen und unberechenbaren Gegnern werden. Alle Hummerier scheinen ein intuitives Verständnis der Kriegskunst, eine natürliche Veranlagung zum Kampf und eine sichere Orientierung zu besitzen. Kampftaktiken und Anfänger können überraschend schnell und wirkungsvoll während eines Gefechts wechseln. Wie sich die Hummerier dabei verständigen, ist ihren Gegnern bisher ein Rätsel (siehe **Sprache**).

WELTSICHT UND GLAUBE

Die Hummerier verehren die Erdgöttin Charyptoroth als Göttin der Meere, Lebensspenderin und Kriegsherrin. Unter den Daimoniden sind sogar häufig Paktierer mit entsprechenden Fähigkeiten zu finden, die als Priester in kultischen Handlungen auftreten und sich ihre gewöhnlichen Artgenossen durch niederhöllische Macht unterwerfen können. In den Gewässern vor Lankia wird der gigantische Malmer, der die Hafeneinfahrt versperrt, als leibhaftiger Gott verehrt.

Besondere Macht über die Hummerier scheint der über Äonen wiedergeborene Dämonenmeister Borbarad gehabt zu haben, dem sie womöglich schon in früheren Zeitaltern gefolgt sind. Auf seinen Ruf hin erhoben sie sich wie aus langem Schlaf erwacht aus dem Meer, und sein Verschwinden brachte ihren Vorstoß ins Stocken. Selbst die Träger des Charyptoroth-Splitters und andere Beschwörer haben später zwar einzelne Gruppen von Hummeriern und Daimoniden an sich binden können, jedoch nicht jene umfassende Kontrolle über diese seltsamen Kreaturen erlangt, wie sie dem Dunklen Zwilling zu eigen war.

SITTEN UND BRÄUCHE

Nach Berichten der Magier und Kundschafter vom Orden der Grauen Säule bringen die Hummerier Charyptoroth in grausigen, zum Teil Tage währenden Ritualen Blut- und Menschenopfer dar, wobei die Opfer von ihren Scheren bei lebendigem Leibe verstümmelt und regelrecht zerstückt werden. Neben ihrer schieren Größe und Kampfkraft haben gerade solche Berichte den Ruf der Hummerier als 'Oger des Meeres' begründet.

„Stühlerne Gewichte drückten auf meine Brust und je tiefer ich sank, desto mehr schwand das Licht und lies die Finsternis näher rücken. Alle Farben schienen vor einem dunklen Blau zurückzuweichen, das zunehmend einem tiefen Dunkel wich. In der Finsternis sah ich unter mir ein Licht. Je tiefer ich sank, umso heller wurde es und immer deutlicher wurde seine Form. Wärme waltete mir entgegen, Turbulenzen durchzogen das Wasser. Eine Stadt aus gläsernen, rot leuchtenden Korallen wuchs am Rande eines Feuerschloßes im Meeresgrund und schon bald umtanzten mich gläserne Menschen. Dann verlor ich das Bewusstsein. Als ich wieder erwachte, schaute mich ein Fremder aus gläsernen Augen an. Sein zierlicher Leib und die überlangen Finger und Zehen, zwischen denen ich kaum sichtbare Schwimmhäute wahrnte, schienen kaum geeignet für den immensen Druck, der auf mir lastete. So menschenähnlich er schien, er war mir fremder als jeder Elf. Stumm schaute er mich aus großen Silberaugen an und Lichtreflexe liefen über seinem Körper, durch seine Adern und tanzten über seine Haut. Er dauerte lange, bis ich begriff. Dies war seine Art, sich zu verständigen.“

—Khorena Mondreis, Meisterin der Brandung

„Natürlich gibt es in Myranor noch unzählig viel mehr Kultur schaffende Rassen als die hier beschrieben. Allein in den Regionen um das Meer

Manche Gelehrten vermuten, dass diese Kreaturen im Laufe ihres Lebens mehrmals ihre Panzer abwerfen müssen und in dieser Zeit hochgradig verwundbar sein. Bislang ist es noch nicht gelungen, diese Theorie zu bestätigen, geschweige denn entsprechende Rückzugsorte der Hummerier auszumachen.

TRACHT UND BEWAFFNUNG

Die Hummerier tragen in aller Regel weder Kleidung noch zusätzliche Rüstung, ihr natürlicher Hummerpanzer bietet ihnen ausreichenden Schutz. Ihre Scheren sind furchtbare Waffen, die zum Zertrümmern ebenso taugen wie zum Zerreißen und Zerschneiden. Zu allem Überflus sind die daimoniden Exemplare mit ihrem zusätzlichen Armpaar auch in der Lage, schwere Äxte und Stangenwaffen zu führen, die ihnen ihre menschlichen Verbündeten geschmiedet haben.

SPRACHE

Die Hummerier scheinen überhaupt nicht sprechen zu können. Dennoch sind sie im Kampf oder bei rituellen Handlungen zu höchst komplexer Zusammenarbeit in der Lage, weshalb man vermuten muss, dass sie einander ihre Gedanken übermitteln. Mit anderen Wesen als ihresgleichen teilen sie diese Gabe offenbar nicht, allerdings verstehen einige (daimonide) Hummerier die Sprache ihrer Verbündeten, wie auch Charyptoroths dunkle Gaben manchen Paktierern die Kommunikation mit ihnen ermöglichen.

DARSTELLUNG

Die Hummerier sind gewaltige und nur schwer zu überwindende Kämpfer, dazu höchst fremdartig und unzugänglich. Sie sind selten, können aber einen Fluss oder einen Küstenstreifen nahezu unpassierbar machen. Als Daimonide und Jünger Charyptoroths dienen sie den Herren der Schwarzen Lande als Soldaten, haben sich aber auch in unabhängigen Gruppen an den Flüssen und Seen des Landes niedergelassen.

Sind sie die im Laufe der Äonen geschrumpfte Streitmacht einer vielbeinigten Inkarnation Borbarads? Ein erwachtes Fossil aus vergangener Zeit, das nun ohne seinen Herrn führungslos zurückblieb? Oder sind die wenigen Hummerier dieser Tage nur der Vorgeschmack, der Brückenkopf für eine vielkeimige Armee, die an den Küsten des Rieslands oder Uthurias erst noch auf ihren Befehl wartet?

ANDERE VÖLKER

der Schwimmenden Inseln gibt es wohl einige Dutzend weiterer Völker, die bislang mit keinem Wort erwähnt wurden und nur in bestimmten Gegenden, in geringer Zahl vorkommen.

[...] Die Ruritira haben Köpfe wie Kraken: Die Schädel sind lang und spitz, die Augen groß und rund, der Schnabelmund ist von zwölf Greifern mit Saugnapfen umringt. Ihre Körper hingegen sind menschenähnlich, aber grau und eigenartig dehnbar. Sie leben wohl eins im Meer der Schwimmenden Inseln, sind jetzt aber in der schwülen Nässe des Nebelwaldes zu finden.

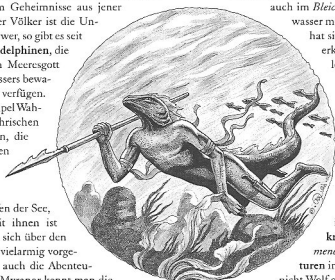
[...] Die Norhosh wirken wie Menschen, die von einer unregelmäßigen Panzerung bedeckt sind, die vage an eine Muschelschale erinnert und während der Paarungszeit zu Perlmuttglanz poliert wird. Trotz ihrer Rüstung sind die Norhosh friedlich und neben der Arbeit vor allem mit der Brautwerbung und Fortpflanzung beschäftigt, da ihre Rasse angeblich sieben Geschlechter hat, die den Nachwuchs während der unterschiedlichen Wachstumsphasen beherbergen.

—aus einem völkerrkundlichen Aufsatz des Alatur ter Ennandu, Serowo-gro, neuzeitlich

In den Weiten des Meeres mögen sich noch viele Völker verbergen, die wohl kaum ein Mensch je erblicken wird. Mache von ihnen bli-



cken auf eine lange Geschichte zurück, die bis nach Lamahria zurück reicht, so dass sie um Geheimnisse aus jener Zeit wissen. Bei einigen dieser Völker ist die Unterscheidung vom Tier nur schwer, so gibt es seit Urzeiten Legenden von **Silberdelphinen**, die Efferd – oder einem anderen Meeresgott – dienen, die Zitadelle des Wassers bewachen und über Zauberkräfte verfügen. Ebenso zeigen die ältesten Tempel Wahjads und andere Relikte lamahrischen Ursprungs Bilder von Kraken, die Werkzeuge gebrauchen. Ziliten und Risso kennen diese Kraken als die **Weisen der Tiefe**. Einige von ihnen leben immer noch in den Tiefen der See, doch eine Verständigung mit ihnen ist schwer, denn sie verständigen sich über den Wechsel der Körperfarbe und vielarmig vorge-tragene Gesten (siehe hierzu auch die Abenteu-ersammlung **Strandgut**). Aus Myranor kennt man die oben erwähnten gepanzerten **Norkosh** und die skeletlosen



Ruritina, die vor allem im *Meer der Schwimmenden Inseln*, aber auch im *Bleichwasser* zu finden sind, da sie das Salz-
wasser meiden. Das **Menschenvolk der Nequaner** hat sich den Grund der Gewässer als Heimat erkoren, wo sie in großen Kuppelstädten leben. Mit ihren unterseischen Schiffen, den **Demergatoren**, trauen sich einige von ihnen sogar bis nach **Aventu-rien**. Weiterhin sind in Myranor die **Pristiden** bekannt, Wesen mit Kopf und Gebiss eines Hammerhais, die den Chimäreschnitten des myra-nischen Imperiums entsprangen. Weniger Volk als besondere Indi-viduen sind die seltenen **Feen** und **Nymphen der Ozeane**, 'erwachte', d.h. intelligent gewordene **Drachenschil-kröten** im myranischen *Meer der Schwimmenden Inseln* oder die wenigen **Werkrea-turen** in Küstenregionen, deren tierhafte Gestalt nicht Wolf oder Bär, sondern Hai, Seetiger oder Mu-räne gleicht.

STÄDTE AUF DEM MEER

AGUADURON – DIE SCHWIMMENDE STADT

AGUADURON FÜR DEN EILIGEN LESER

Einwohner: im Verlauf mehrerer Jahrzehnte und in Abhängigkeit von Jahreszeiten, Kurs, Küstennähe etc. schwankend zwischen 1.500 und 3.000 (darunter etwa 15 % Schiffbrüchige, Verirrte und Reisende aller Lande und Meere)

Herrschaft / Politik: Oligarchie; der 'Blaue Rat' in variabler Mitgliederzahl setzt sich aus den Führern der Gilden, Kapitänen großer Schiffe und anderen einflussreichen Personen zusammen und steht unter dem Vorsitz des so genannten Nautarchen, derzeit Nautarchin 'Valeria Ganaches'.

Garnisonen: Kriegs-Oktore 'Aguaduron', dazu etwa ein Dutzend Karavellen und eine Karracke sowie zahlreiche kleinere Schiffe, meist nicht vor Ort, mit geringer Bewaffnung und mit mäßigen Kenntnissen im Kriegshandwerk; abgesehen von den Offizieren der Oktore, Leibwächtern und Schlägertrupps keine organisierten Truppen, doch können zahlreiche Bewohner Aguadurons mit Waf-fen umgehen.

Vorherrschende Religion / Tempel: Tempelschiffe von **Efferd** (zudem ein Schrein auf der Oktore), **Travia** und **Numinoru**, Betstätten für Aves, Chrysis, Periana und Sholarak; weitere Meeres-, Wind- und Wettergottheiten finden ebenfalls Verhörung (darunter die Sieben Winde, Prajos, Charypta, Melakob und Mououn), dazu immer wieder auch die Kulte neuer 'Einwanderer'; das Pantheon der Zwölfgötter ist gut bekannt

Magie: wenige Magier und Alchimisten, nur vereinzelt andere ma-gische Traditionen

Einflussreiche Familien: Ganaches (stellen derzeit die Nautarchin), Estrids Sippe (einflussreich bei den Fischhütern), Brachinger (ein-flussreich bei den Wasserhütern), Patrusco (Handel mit Aventu-rien), Bramstetter (nicht vor Ort; das Kusliker Handelshaus weiß um den Kurs Aguadurons und kann daraus Vorteile in der Versor-gung der Stadt und dem Handel mit ihr ziehen).

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Fran-Horas (wird als Stadtgründer verehrt); Hemyron del Aldangara (Optimat aus My-ranor), Elyrdiel (Meer-Elf von den Inseln im Nebel)

Gaahhäuser / Schenken: keine

Handel und Gewerbe: Geldwirtschaft ist gegenüber dem Tausch-handel unbedeutend und nur im Fernhandel und mit Fremden von Belang. Meereserzeugnisse und -schätze werden eingetauscht gegen auf dem Meer und seinen Inseln kaum zu bekommende Dinge (beispielsweise Metalle, Werkzeuge, Nutztiere, Tüche, in gerin-gerem Umfang Holz, Erde, Pflanzen).

Wichtige Fest- und Feiertage: 1. Efferd (Tag des Wassers), 30. Ef-ferd (Fischerfest; im Sholarak-Kult rituelles Menschenopfer an die Haie), 1. Travia (Tag der Gemeinschaft), sichtbar Neumond im Jahr ('Numinoru Atem'), 30. Ingerimm (Möwentag zur Feier der ni-stenden Möwen und ihrer schlüpfenden Nachkommen, bis in den nächsten Tag hinein werden rauschende Feste gefeiert; hoher Fei-ertag des Chrysis), die Tagundnachtgleichen und Sonnenwenden (navigatorische Bedeutung)

Besonderheiten: mit den Meeresströmungen treibende, schwim-mende Stadt in einem Konglomerat aus vertäuten Schiffen, Flößen und Wracks um eine der Schwimmenden Städte des Fran-Horas mit einer gewaltigen Kriegsgalerie

Stimmung in der Stadt: Die Bewohner sind vereint durch ein starkes Gemeinschaftsgefühl und eine weitgehende Passivität, schicksals-ergeben fügt man sich den Anweisungen des Blauen Rates und treibt mit den Strömungen einen ewigen Kreislauf.

Was die Aguaduroner über ihre Stadt denken:

»Die eindrucksvollste Stadt aller Küsten und Meere.«

»Nirgends liegen Abenteuer, Sehnsucht und Fernweh näher zu-sammen.«

»Eine immer währende Suche nach einem sicheren Hafen und der Heimat.«



„Meine Augen haben viele Wunder gesehen, und so manche Ruhmestadt konnte ich vollbringen. Ich habe die Drachen der Zyklopeninseln beim Fischfang beobachtet, Harika der Roten die Hand zur Freundschaft gereicht und mit den Getreuen von der Barbarin den Laich der Krakenmolche im Meer der Sieben Winde vernichtet. Ich sah den Sternenhimmel des Südmeeres, betrat die Küste des Goldenlandes und habe den Kuss einer Meerjungfrau empfangen. Doch nie erblühte ich die Schwimmende Stadt, so wie es deine Großmutter tat. Wohl gab sie mir vor ihrem Tod diesen Stein hier, der den richtigen Weg dorthin zu weisen vermag, doch gelang es mir nie, ihn zu verwenden. Und nun, wo ich Golgaris Schwünge bereits höre, gebe ich ihn dir, mein Sohn. Vielleicht ist dir das Schicksal bestimmt, die Schwimmende Stadt zu finden und zurückzuerhalten, was unserer Familie gehört.“

—Alessandron Arivore, reisender Derograph der Hesinde-Kirche

Die Idee von auf dem Meer treibenden Städten und riesigen Schiffen befähigt seit jeher die Seeleute, die entsprechend gerne Garn darum spinnen (siehe beispielsweise **Westwind 144** und **Großer Fluss 99**). Aguaduron als eine der bekanntesten Sagen befähigt die Phantasie der Küstenbewohner und Seefahrer – und wenn die Umriss der Schwimmenden Stadt alle paar Jahre am Horizont westlich der Zyklopeninseln oder südlich von Brabak zu errahnen sind, brechen manche Wagemutige auf, um die Stadt in der Hoffnung zu erreichen, gewaltige Schätze zu gewinnen oder schlicht ein abenteuerliches Leben auf dem Meer zu führen.

Gemeinsam bilden die namensgebende Kriegs-Oktäre *Aguaduron* und deren Trabant (siehe unten) das Zentrum eines gewaltigen Konglomerats aus mehr oder weniger hochseetauglichen Schiffen, Flößen mit darauf errichteten Hütten, Wracks in jedem Zustand des Verfalls und Unmengen von Treibgut. Seit Jahrhunderten treibt dieses wahnwitzig anmutende Konstrukt mit den Strömungen über die Weltmeere, ständig seine Zusammensetzung ändernd, und bietet chemaligen Seeleuten, Schiffbrüchigen und Abenteurern aus allen Ecken Deres ein halbwegs sicheres Leben.

DIE KRIEGS-OKTÄRE

Das Herzstück Aguadurons ist die gleichnamige Galeere, eine fast 100 Schritt lange und 15 Schritt breite Quadrieme mit drei rahgerakelten Masten und 180 Riemenpaaren, die von über 1.000 Rudern bedient werden müssen – angesichts der Bevölkerungszahl der Stadt und weiterer notwendiger Mannschaften ist es verständlich, warum das vor Befestigungsaufbauten und Geschützen nur so strotzende Schiff nur noch alle paar Jahre seinen Hafen verlässt. Selbst dann ist die *Aguaduron* auf Grund der mangelnden Ausbildung der Besatzung und Ruderer weit von der Schlagkraft alter Zeiten entfernt, aber dennoch erstaunlich schnell und wendig und in der Lage, es mit einer ganzen gegnerischen Flottille aufzunehmen.

Die vielen Jahrhunderte hat das luxuriös ausgestattete Schiff erstaunlich gut überstanden. Zwar fällt dem kundigen Blick auf, dass einige Planken und zumindest ein Mast erneuert wurden, doch Satinavs Hörner und Eiflerds Gemüt konnten der *Aguaduron* anscheinend nichts anhaben: Das Holz weist keine morschen Stellen oder andere Alterungserscheinungen auf, die zahllosen Verzierungen und Applikationen sowie die glänzende Bronze des gewaltigen Rammsporns in Form eines furchteinflößenden angreifenden Kalmars wirken wie neu – alles scheint, als wäre die Oktäre erst vor kurzem gebaut worden. Tatsächlich wird überliefert, Fran-Horas hätte das Schiff mit Zaubern belegt, auf dass es der Zeit und den Unbilden des Meeres trotzen könne – an zahlreichen Stellen im Holz des Schiffes sind Sigillen aus Zha-yad-Glyphen angebracht, und an einem Balken in der Offiziersmesse schimmert in einem blassen Grün der Abdruck einer Hand – der des Blutkaisers. Solange dieser Handabdruck zu sehen ist, heißt es, solange werde die *Aguaduron* von der Macht des Fran-Horas beschützt. Die meiste Zeit treibt das riesige Schiff fast menschenleer mit der Stadt über die Meere, verwaist sind die zahlreichen, auf mehreren Decks

HISTORISCHER ÜBERBLICK:

583 v.BF: Stapellauf der *Aguaduron* als persönliches Flaggschiff des Fran-Horas

564 v.BF: Am Tag von Fran-Horas' Verschwinden treibt ein Sturm die *Aguaduron* samt ihres Trabanten auf das Meer hinaus. Die Heimkehr scheitert.

um 550 v.BF: Nach Jahren an unbekannten Gestaden beginnt *Aguadurons* Kurs mit den Meeresströmungen. In den folgenden Jahrzehnten entsteht die erste schwimmende Stadt.

477 v.BF: Erstmals erreicht die Stadt wieder aventurische Küsten. In den folgenden Jahrhunderten zerbricht das Schiffs-Konglomerat mehrmals und entsteht wieder neu. In Zeiten, in denen *Aguaduron* allein über die Meere treibt, verdingt sich die Oktäre an verschiedenen Kontinenten immer wieder als Kriegsschiff.

247 BF: Jahr der *Strömung*, die Schwimmende Stadt und ihre Gesellschaft in ihrer heutigen Form formen sich nach und nach.

699 BF: Im Maraskan-Sund rammt die Oktäre mehrere Kriegsschiffe in die Tiefe; letzte Sichtung *Aguadurons* im Perlenmeer.

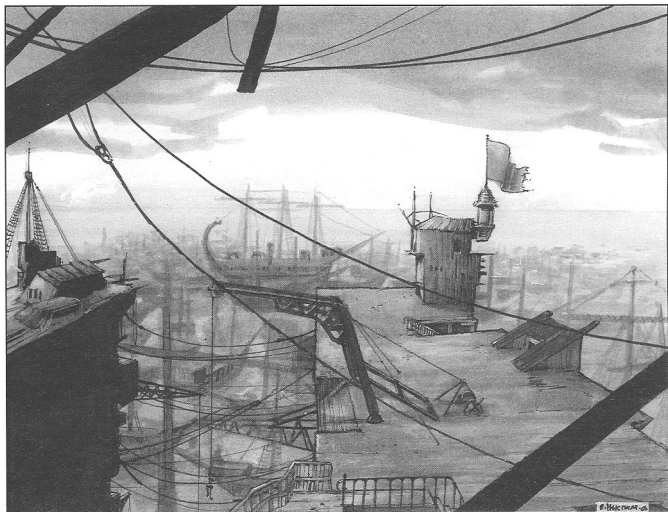
und Halbdecks angeordneten Ruderbänke, der Wind umspielt die leeren Masten. Nur hin und wieder sind wenige der rund ein Dutzend Offiziere auf Rundgang. Die Bordmagier und -alchimisten – etwa ein halbes Dutzend an der Zahl – trifft man schon häufiger an; sie überprüfen und erneuern die Sigillen, führen obskure Rituale durch, weisen Schüler ein oder lauschen dem verstörenden Wispern, das aus den seit Jahrhunderten versiegelten Räumen des Blutkaisers dringt. Die einzigen dauerhaften Bewohner sind die zwei Schritt große, muskulöse Nautarchin *Väleria Ganaches*, der schweigsame eifdergeweihte Navigator *Aphirdan* und der kahle, stets mürrische Bordmagier *Nebib*, der vor über 30 Jahren von einer gesunkenen alfanianischen Galeere gerettet wurde.

DIE SCHWIMMENDE FESTUNG

Das riesige U-förmige Konstrukt aus Holz mit seinen festungs-gleichen Türmen, Aufbauten und zwei stabilisierenden Auslegern (vergleichbar einem unförmigen Trimaran) dient der Oktäre als Hafen und Reparaturwerft; zugleich ist der Trabant der *Aguaduron* der Schlussstein der Schwimmenden Stadt: An seinen drei geschlossenen Seiten sind die zentralen Flöße und Holzkonstruktionen vertäut, die den „Stadtkern“ bilden, und die fünf gewaltigen, quaderschweren Anker halten die Stadt bei Bedarf und in Küstennähe an Ort und Stelle.

Im Gegensatz zur *Aguaduron* hat die Festung den Hörnern Satinavs ihren Tribut zahlen müssen. Kaum eine der ursprünglichen Bestandteile aus Holz musste noch nicht repariert, ausgetauscht oder umgebaut werden, manche Bereiche sind stark vom Verfall gezeichnet und werden kaum noch betreten. Die ansässigen Handwerker haben alle Hände voll zu tun und verwenden einen Gutteil des Baumaterials der Stadt – Holz ebenso wie Bein von Fischen, Walen und anderen Meereswesen – darauf, die Festung notdürftig instand oder frei von Wasser zu halten. Dennoch haben mehrere der unter der Wasseroberfläche liegenden Abschnitte dem Druck nicht standgehalten und sind gefutert; allerlei Ungeziefer und gefährliches Getier soll sich in diesen gemiedenen Bereichen aufhalten, und schon manch ein Mensch ging in den Gängen verloren.

Auch die Schwimmende Festung ist kaum bewohnt; arbeiteten hier einst Hunderte Handwerker und Soldaten, leben heute in den besser erhaltenen Räumen vor allem die Offiziere, Bordmagier und einige Handwerker sowie Priester von Efferd und Numinoru mit ihren Familien. Im größten Raum finden die Treffen des *Blauen Rates* statt, neben einer Schmiede und den Werkstätten der Magier und Alchimisten (in denen es trotz aller Vorsicht immer wieder zu einem Feuer kommt) dient der Trabant in erster Linie als großes Lager.



AUF FLÖßEN UND WRACKS – DIE STADT

Um den Trabanten als Kern der Stadt hat sich im Lauf der Jahrhunderte ein unüberschaubares Gewirr von allem, das schwimmen kann, angesammelt, lediglich ein Kanal zwischen Trabant und 'Stadtstrand' wird für die Oktore offen gehalten. Davon abgesehen sind abhängig von der Bevölkerungszahl über eine Fläche von etwa einer halben bis ganzen Rechtmile Dutzende von kaum noch schwimmfähigen Wracks und großen Flößen miteinander vertäut, manche Elemente der Stadt lassen sich nur noch als Treibgut bezeichnen. Leitern, Haltestangen, Seil- und Fallbrücken dienen dem Wechsel zwischen 'Häusern' und 'Stadtteilen' ebenso wie zahlreiche kleine Ruderboote. Einen auch nur halbwegs akkuraten Plan der 'Stadt' aufzeichnen zu wollen erweist sich als sinnlos: Ablegende und ankommende Schiffe verändern Aguaduron ebenso wie untergehende Wracks, neu errichtete Flöße und sich verschiebende Verbindungsstege und Seilverbindungen – auch Strömungen, Wind und Wellen halten das Stadtbild in ständiger Bewegung. Gefürchtet sind Stürme und Flutwellen, da sie oft ganze Stadtteile losreißen und so weit abtreiben lassen, dass sie nie wieder zurück gelangen.

Die meisten Menschen leben auf mastlosen und nach vielen Umbauten und Reparaturen kaum noch als solchen erkennbaren Schiffen und auf Flößen mit darauf errichteten Zelten oder (seltener) Verschlägen aus Holz oder Bein. Doch auch auf ihren Kuttern oder gar Schinakeln fristen zahlreiche Bewohner ihr Dasein. Beeindruckend ist das Tempelschiff der Travia, ein rundes Floß von 50 Schritt Durchmesser, auf dem zahlreiche Nutztiere (vor allem Geflügel und große Schildkröten, aber auch Schweine) gehalten werden. Leicht auszumachen sind auch die drei gewaltigen Flöße mit Mutterboden, auf denen mehr schlecht als recht genügsames Getreide und Gemüse angepflanzt wird. Die Erträge an Tieren und Pflanzen sind jedoch

bei weitem nicht ausreichend, um die Bevölkerung ernähren zu können, Fischfang ist daher unabdingbar. Ebenso wichtig ist das Ernten essbarer Algen und Tange, für das stets mehrere Schiffe auf See und diverse Taucher unter der Stadt sind.

In gerahmten und verstärkten Netzen unter den großen Flößen werden ganze Fischschwärme gehalten und gezüchtet – allerdings locken sie immer wieder Seungeheuer an, und auch die Haie, die im Kielwasser der Stadt Abfälle fressen, versuchen immer wieder, in die Käfige einzudringen.

Weitere Konkurrenten um Nahrung sind Möwen – eine ganze Kolonie lebt auf Aguaduron. Als heilige Tiere des Aves und des Chysir genießen sie zwar Verehrung, auch zeigen sie die Anwesenheit von Land, großen Meerestieren oder fremden Schiffen an (ebenso wie letzteren die Anwesenheit Aguadurons). Dennoch sind sie eine Plage, attackieren immer wieder einmal Tiere und Menschen und verringern die Vorräte an Trinkwasser. Den Fischern sind sie weniger ein Dorn im Auge, zumal sie sich auch mit Abfällen zufrieden geben.

Die Versorgung der Bevölkerung mit Trinkwasser ist in der Tat ein großes Problem, und dem Wassermangel fallen immer wieder die Schwächsten zum Opfer: Alte, Kranke und Kinder sowie jene, die sich mit den Wasserhüttern zerstritten haben. Auf Inseln entlang der Route Aguadurons werden zwar zahllose Fässer gefüllt oder Eisbrocken aus Gletscherküsten geschlagen, gelegentlich wird auch ein kleiner Eisberg 'eingefangen' und von der Stadt mitgezogen. Doch Eifers Segen in Form von Regen ist unentbehrlich und wird in zahlreichen Behältern aufgefangen, unter anderem in den Schalen riesiger Muscheln. Auf Eifers Tempelschiff ist eine Meeresschnecke an Deck aufgestellt, in deren gewiss ein Schritt durchmessende Öffnung Meerwasser gefüllt wird, das aus einer Öffnung an der nach unten gerichteten Spitze entsalzt als frisches Trinkwasser abgefüllt werden kann; das heilige Artefakt kann jedoch nur eine begrenzte Menge Meerwasser umwandeln. Die Al-



chisten der Stadt haben ebenfalls Methoden entwickelt (abseits von Destillen, die Feuerholz benötigen und daher eine Brandgefahr darstellen), um Meerwasser zu entsalzen, diese lassen sich aber ebenfalls nur in kleinerem Rahmen umsetzen (und sind wenig schmackhaft).

SCHMELZTIEGEL DER MEERE – AGUADUROS BEWOHNER

Einmal handelte es sich bei der Besatzung der Oktere um Bosparaner (mit Rudersklaven aus allen Landen des Alten Reiches), in den Jahrhunderten des selbst gewählten Exils hat sich aber natürlich ein eigener Menschenschlag entwickelt, der allerdings noch immer aventurische Wurzeln hat und dessen Blut auch immer wieder mit Menschen aus Aventurien aufgeführt wird: Bei etwa einem Siebtel der Bevölkerung handelt es sich um gerettete Schiffbrüchige und Verirrte, aber auch um Abenteurer, die hier geblieben sind, und entführte Handwerker und Gelehrte, die sich resigniert angepasst haben. Die meisten Bewohner Aguaduros wurden allerdings auch hier geboren und kennen das Leben an Land und fremde Kulturen nur aus Erzählungen.

Dies ist auch einer der Gründe, warum nur wenige hier beheimatete Menschen Aguaduron wieder verlassen, wenn die Stadt unweit einer Küste vorüberstreift, ein anderes Leben kennen sie nicht, und es erscheint auch nicht verlockend genug – denn auch auf dem Festland gibt es Gefahren, Hunger und Überlebenskampf. Auch sprechen aus den Überlieferungen Aguaduros schlechte Erfahrungen mit dem Kontakt zu oder gar dem Bündnis mit Landbewohnern. Offenbar war es in den vergangenen Jahrhunderten ein Anliegen verschiedener Reiche, von der Erfahrung Aguaduros und insbesondere der militärischen Schlagkraft der Oktere zu profitieren oder letztere an sich zu bringen. Die Predigen des Travia-Kultes, die vor allem mit der Treue zur Heimat zu tun haben, tun ihr übriges. Der Blaue Rat achtet zudem darauf, dass sich der Neuzuwachs von außen in Grenzen hält, um nicht zu viele potentiell Unzufriedene ins soziale Gefüge zu holen.

Rein äußerlich und von der Mentalität her ähneln die Menschen Aguaduros am ehesten jenen Südaventuriers. Auch viele 'Einwanderer' kommen von dort, andere stammen von den Zyklopeninseln oder generell der aventurischen Westküste. Viele Menschen sind Nachfahren überlebender Flüchtlinge aus dem untergegangenen Inselreich Talania. Waldmenschen und Utulus werden alle paar Jahre an Bord von gekaperten Sklavenschiffen 'gefunden' oder treibend an einen Balken Holz aus dem Meer gefischt. Über mehrere Generationen hinweg verwischen die Unterschiede zwischen den Rassen und Kulturen aber in den meisten Fällen.

Weitgehend unter sich bleibt indes ein Menschenschlag von schmutziggelb-farbener Hautfarbe, der einst aus Uthuria nach Aguaduron kam und über mehrere Jahrhunderte auf gut 150 Köpfe angewachsen ist. Mit ihnen kam der Kult des Numinoru, und noch heute stellen sie seine meisten Priester.

Von den myranischen Küstenregionen sind nur wenige Menschen nach Aguaduron gelangt. Der auffälligste unter ihnen ist gewiss *Hemyron del Aldangara*, ein von Schmucknarben übersäter myranischer Hjaldring. Er erscheint stets mit einer Maske, einem Brillenhelm ähnlich, in deren Stirn ein drittes Auge angedeutet ist. Warum der zaubermächtige Optimat, der nachts angeblich als Hai unter der Stadt umherschwimmt, seit Jahren auf Aguaduron ausharrt, vermag niemand zu sagen; seine Magie stellt er zumindest in niemands Dienst.

Ebenfalls ein Einzelgänger ist der Elf *Elyrdiel*, der vor drei Jahrhunderten nach einem mysteriösen Sturm halbtot aufgeführt wurde und von sich behauptet, von einem großen Inselreich des Elfenvolkes zu stammen, das hinter Nebelbänken verborgen ist. Seine seefahrerischen Fähigkeiten werden geschätzt, und Elyrdiel hat sich gut in die Gemeinschaft eingefügt, dennoch hegt er den Wunsch, eines Tages wieder in seine Heimat zurückzufinden.

Während Achaz, Ziliten, Risso und andere aquatische Rassen nur hin und wieder als Besucher in Aguaduron anzutreffen sind, leben seit

AGUADUROS KURS – DER KURS NACH AGUADUROS

»Diesen Phex-Mond müssen wir zur Algenblüte bei Efferds Tränen sein, oder erreichen wir leichter die Rauchenden Klippen von Chela-Cai zum Kalben der Wale?«

Der Weg, den Aguaduron auf der Reise über die Meere treibt, wird bestimmt von den Strömungen und den Entscheidungen des Blauen Rates sowie der Priester des Numinoru, denn Ruder und Segel können die Stadt nur schwer bewegen. Dabei ist es meist von Bedeutung für das Überleben der Stadt, zu bestimmten Zeiten in bestimmten Regionen zu sein, etwa um Nahrungsvorräte zu ergänzen oder bei einer Regenzeit die Trinkwasserreserven. Auch die Stärke von Meeresströmungen kann im Lauf der Zeit variieren, so dass es sinnvoll ist, rechtzeitig eine bestimmte Strömung zu erreichen, um zur rechten Zeit einen vorgesehene Ort zu erreichen.

Im Laufe ihrer Existenz hat die Stadt zahlreiche Meeresregionen überall auf Dere besucht, doch keiner der Bewohner (mit Ausnahme des Elfen Elyrdiel) hat in seinem Leben auch nur die Hälfte von ihnen gesehen – manchmal dauert es Jahre, ehe Aguaduron von einem Ozean in den anderen treibt. Einen Großteil der Zeit hält sich die Stadt aber im Meer der Sieben Winde auf, zumeist auf der aventurischen Seite des Efferdswalls, von den eisigen Küsten des Nordens bis tief hinab in den Süden in Reichweite Uthurias. Auch das Südmeer wird häufig befahren, während man die Stadt im Perlemeer kaum mehr antreffen kann. Etwa alle drei bis sieben Jahre treibt die Stadt in Sichtweite westlich der Zyklopeninseln oder südlichwestlich von Brabak vorbei und beflügelt die Phantasie der dortigen Menschen.

Der Weg Anderer nach Aguaduron wird zumeist vom Zufall bestimmt, da kaum ein Außenstehender weiß, zu welchen Zeiten die Stadt in welchen Regionen angetroffen werden kann. Es gibt jedoch magische Artefakte in Form von faustgroßen Halbedelsteinen (manche im Lauf der Jahrhunderte von den Bordinmagern geschaffen, einige aber noch aus der Zeit Fran-Horas'), die zeigen, in welcher Richtung der Trabant der Aguaduron liegt. Eine Handvoll davon ist in den Händen von Fremden, einer beispielsweise gehört dem Kusliker Handelshaus Bramstetter.

einigen Jahren eine Handvoll Nyamaunir, eine felide Rasse, hier, die man bei den Jaguarinseln südlich von Aventurien aus den Trümmern ihres Schiffes gerettet hat und von denen man annimmt, sie würden Piratengut schmuggeln.

HERRSCHAFT UND GILDEN

Seit dem Jahr der Strömung 247 BF, in dem die Schwimmende Stadt in ihrer heutigen Struktur entstand, werden Aguaduros Geschehnisse vom *Blauen Rat* unter dem Vorsitz des jeweiligen Nautarchen geleitet. Dem Rat gehört eine veränderliche Zahl an Mitgliedern an, abhängig von deren Einfluss und Bedeutung. Neben der Nautarchin, ihrem Ersten Offizier und dem obersten Bordinmagus handelt es sich unter anderem um die Hohepriester der wichtigen Götter, die Kapitäne der großen Schiffe und die Führer der Gilden, doch auch Gelehrte, Handwerksmeister oder andere Autoritäten auf ihrem Gebiet und sogar Gäste, deren Rat wichtig sein könnte, werden immer wieder zu den Beratungen hinzugezogen.

Bei den Gilden handelt es sich um mal mehr, mal weniger lockere Zusammenschlüsse von Personen, die grob vergleichbare Tätigkeiten haben. Dabei verschwimmen Kompetenzen oft genug, und die Zugehörigkeit mancher Angehöriger ist schwammig. Nachfolgend sind die wichtigsten Gilden kurz umrissen:



AGUADURON IM SPIEL

Als Abenteuerschauplatz bietet sich Aguaduron nicht nur als Zufallsbegegnung auf einer Güldenland-Expedition oder als Rettung in Seenot an. Die Stadt kann Ziel, Ausgangspunkt oder Mittelpunkt eines Abenteurers sein, wobei alleine schon die Differenzen zwischen Gilden, Gruppen oder Kulturen die Handlung bestimmen können. Dabei können Sie die Schwimmende Stadt nahezu beliebig in fast allen Meeresregionen am Horizont auftauchen lassen. Es gibt für Helden aber auch viele gute Gründe, Aguaduron aufzusuchen, denn fast nirgends sonst kann man so viel Wissen über Meeresströmungen und -regionen in Erfahrung bringen. Ob ihrer zyklischen Bewegungen kann die Stadt nicht nur Sprungbrett zu anderen Kontinenten sein, sondern auch eine Möglichkeit der Rückfahrt (wenn auch erst nach mehreren Jahren). Auch die Suche nach verschollenen Personen kann hier ihr Ziel finden, seien es entführte Gelehrte, Menschen von gesunkenen Schiffen oder aber jene Abenteurer, die einst in Fernsicht aufbrachen, als die Schwimmende Stadt am Horizont vorübertrieb.

Ein ganz eigenes Potential bietet die Kriegs-Öktere, die letzte Rettung oder schier unbezwingbare Bedrohung in einer Seeschlacht sein kann, aber auch ein begehrtes Objekt machthungriger Potentaten. Auch wenn Sie lediglich einen kleinen schwimmenden Ort brauchen und nicht gleich Aguaduron ins Spiel bringen wollen, eignet sich die Stadt. In Stürmen verliert sie hin und wieder Flöße oder gar ganze 'Stadtteile', die nicht wieder zurückgeführt werden können und fortan unabhängig oder einem Geisterschiff gleich über die Meere treiben.

EIN HELD AUS AGUADURON

Es gibt nur wenige Gründe, warum ein Mensch die Schwimmende Stadt verlassen sollte, wo doch die Gemeinschaft und ihr Erhalt sowie die Treue zur Heimat von Kindesbeinen an anerzogen werden. Nur in Ausnahmefällen werden nicht mehr tragbare Bewohner ob ihrer Vergehen ausgesetzt, hin und wieder pakt ein junger Mensch die Abenteuerlust – insbesondere, wenn es sich um einen Anhänger des Aves handelt –, so dass er die Stadt in Küstennähe oder mit einem Handels- oder Expeditionsschiff verlässt. Häufiger hingegen kommt es vor, dass jemand schlicht verloren geht, etwa bei schwerem Seegang fortgespült. Ob der relativ vielen Einwanderer Aguadurons können für deren Nachkommen in erster Generation durchaus noch die spieltech-

nischen Werte der ursprünglichen Rasse und Kultur verwendet werden, wobei ein Augenmerk bei der Ausgestaltung der Talente auf das Leben in Aguaduron und auf dem Meer liegen sollte. Je weiter zurückgehend die Vorfahren aber bereits in der Schwimmenden Stadt geboren wurden, desto mehr verschwimmen die Unterschiede, stärker bei den Kulturen, nach und nach aber auch bei den Rassen. Verwenden Sie daher für die Rasse gerne Kombinationen, wobei die *Mittelländer* als Ausgangsbasis angenommen werden sollten, und orientieren Sie sich an den Angaben in *Wege der Helden*.

Für die Kultur können Sie sich grob an *Südaventurien/Kolonialhäfen* und den *Bukaniern* orientieren, aber auch *Tocamuyac* bietet sich an. Legen Sie bei den Anpassungen der Talentwerte vor allem Wert auf die für das Leben auf dem Meer wichtigen Werte, beispielsweise *Boote Fahren*, *Orientierung*, *Schwimmen*, *Seefischerei* und *Wildniden* und vergeben Sie die Sonderfertigkeit *Meereskundig*. Auch bei den Professionen sollten vor allem jene in Betracht gezogen werden, die mehr oder weniger mit dem Meer zu tun haben, wohingegen manche Handwerker- und viele gesellschaftlich orientierte und Gelehrten-Professionen eher ungeeignet sind. Abgesehen von wenigen Magiern und Magiedilettanten sind auch magische Professionen reine Ausnahmen, wohingegen geweihte/kultische Professionen ob der Unterschiede zu den aventurischen Kirchen und Kulturen die Möglichkeit zu interessantem Rollenspiel bieten.

Die von den meisten Bewohnern gesprochene Sprache ist ein altertümlicher Dialekt ähnlich dem *Brabaci* und dem *Charypto*, noch stark durchsetzt mit Ausdrücken aus dem *Bosparano*. Für die wenigen schriftlichen Aufzeichnungen werden auch heute noch die *Imperialen Zeichen* verwendet. Daneben sind zahlreiche Sprachkenntnisse möglich, auch von fremden Kontinenten.

Die Menschen Aguadurons sind ob ihrer Abgeschiedenheit wenig weltgewandt und haben meist nur wenig mehr als ihre eigene Stadt gesehen, das Leben anderer Kulturen und an Land kennen sie fast ausschließlich aus Berichten und Sagen. Dennoch haben sie eine hohe Toleranz gegenüber anderen Kulturen, Andersartigen und Kulturen. Schicksalsergebenheit und Gelassenheit sind ihnen ebenso zu eigen wie die Gewohnheit, viele Ereignisse abwarten zu können – wer mit den Strömungen viele Monate braucht, um einen Ozean zu überqueren, hat es nicht eilig. Dafür ist ein Aguaduroner Anstrengungen gewohnt, er kann zupacken und ist den Überlebenskampfe von klein auf gewohnt.

- Zu den *Stadtwächtern*, welche die Verteidigung der Stadt bei Kämpfen übernehmen, unter der Nautarchin als Vorsteherin, gehören beispielsweise die Offiziere der Öktere, die Kapitäne anderer Schiffe, Geschützbedienungen, erprobte Kämpfer und die Akoluthen des Sholarrk.
- Die *Strömungsleser* sind für die Navigation der Stadt verantwortlich und werden vom Hohepriester des Numinoru geführt. Interne Auseinandersetzungen mit den Geweihten des Efferd sind an der Tagesordnung.
- Eine verantwortungsvolle Aufgabe kommt den *Wogenwächtern* zu, zu denen neben Magiern und Alchimisten auch manche Priester gehören. Vor allem halten sie die Schutzzauber des Fran-Horas aufrecht, indem sie ständig die Sigillen mittels astraler Kraft oder auch Blutopfern aufladen.
- Die *Feuerhüter* überwachen die Feuerstellen der Stadt und löschen Brände.
- Aus ihrer Tätigkeit machen die *Algenschneider*, die Tang, Kelp oder Algen als Nahrung oder Humus für die Felder heranschaffen, ein Geheimnis. Gelegentlich sollen sie dabei aus der Tiefe auch geheimnisvolle Fundstücke mitbringen, die sie in geheimen Riten

verwenden, bei denen sie angeblich in der Tiefe lebenden Göttern opfern.

- Für die Beschaffung, Lagerung und Verteilung von Trinkwasser sind die *Wasserhüter* zuständig, die der Geweihtenschaft des Efferd unterstehen. Unterstützt werden sie dabei auch von den Magiern und Alchimisten.
- Zu den *Fischhütern* gehören natürlich die Fischer, doch auch die Ernter und Verarbeiter von Tang und Algen und die Hüter der Fischschwärme in den Netzen unter der Stadt zählt man zu ihnen.
- Daneben gibt es noch verschiedene weitere Gilden, in denen sich Handwerker oder Händler zusammengeschlossen haben, aber auch kleine spezialisierte Gruppen kennt man, wie etwa die *Holzweber*, die Treibgut sammeln oder für die Bergung von Wracks zuständig sind.

Man sollte meinen, dass das Konzept von Blauem Rat und Gilden aufgeht, doch tatsächlich setzen viele Gruppen ihre Wünsche mit Druckmitteln durch. So sollte man es sich etwa nicht mit den Wasserhütern verschreiben, will man nicht auf Trinkwasser verzichten. Andere mächtige Leute drohen auch schon einmal damit, nächtens ganze 'Stadtteile' von Aguaduron zu lösen und davontreiben zu lassen.



GÖTTER UND KULTE

Die beiden bedeutendsten Kulte Aguadurons sind die des *Efferd* (von nicht-aventurischen Einwanderern auch *Ephar* oder *Aphir* genannt) und des *Numinoru*, die auch in direkter Konkurrenz zueinander stehen. Während der weitgehend aventurisch geprägte *Efferd* hier eher als Gott der einfachen Seefahrt, des Fischfangs und des (für das Trinkwasser wichtigen) Regens angebetet wird, findet der einst aus dem tiefen Süden eingewanderte *Numinoru* Verehrung als Gott des Meeres, der unendlichen Weiten und der Strömungen. Da *Numinoru* Priester ein fast schon intuitives Gefühl für die Meeresströmungen haben, sie gar beeinflussen können, haben sie den *Efferd*-Geweihten als Navigatoren weitgehend den Rang abgelaufen und bestimmen den Kurs Aguadurons über die Meere. Das *Tempelschiff* *Numinoru*, ein beeindruckender Trimaran mit zwei Masten, findet sich meist in Fahrtrichtung der Stadt, während *Efferds* *Tempelschiff* nahe dem Trabanten fest vertäut ist. Eher als Sonderling gilt *Okeanuron*, ein *Ephar*-Priester aus Myranor, der immer wieder auftritt, um den *Efferd*-Wall zu erforschen.

Als Göttin der Heimat und der Gemeinschaft nimmt auch *Travia* eine wichtige Stellung ein, gerade wenn es um den Zusammenhalt der Menschen geht. Allerdings würden manche Ansichten von Mutter *Heimgunde* und ihren zwei weiteren Geweihten einem aventurischen *Travia*-Geweihten die Sprache verschlagen, gilt doch etwa die Ehe und die Treue der Eheleute als weniger wichtig – schließlich sollen möglichst viele Kinder geboren werden, um Aguaduron am Leben zu erhalten.

Eine weitere göttliche Göttin ist *Periana*. Ackerbau gilt in der schwimmenden Stadt weniger als ihre Domäne, wenngleich ihre Bestätte auf einem der Acker-Flöße zu finden ist. Vielmehr betet man zu ihr als Herrin des Tangs und Algen, die für die Heilkunst und noch mehr als Nahrung von Bedeutung sind.

WEITERE STÄDTE DER SEE

Jedes größere Schiff ist ein Dorf für sich, ein komplexes Geflecht aus Personen und ihren Interaktionsmöglichkeiten. Es gibt jedoch neben den normalen Schiffen noch einige außergewöhnliche Orte, die ebenfalls auf der See zu finden sind.

Das Meer bietet naturgemäß kaum Platz für feste Siedlungen, und was unter Wasser angesiedelt und Heimat maritimer Völker ist, ist auf den Seiten 18ff. abgehandelt. Im Folgenden sind einige Siedlungen und Orte zu finden, wo längere Zeit oder dauerhaft Wesen auf der See leben.

DIE STADT AUS DER TIEFE

»Sie ist Wahjad neugeboren, Schönheit aus der Tiefe. Lieblingstochter der Tiefen Töchter. Uäggä Globomong! Sie kommt, um die Ungläubigen zu holen und die Gläubigen zum Bündnis zu bitten. An der Oberfläche sieht sie nur nach feuchter Größe aus, aber in den tiefsten Tiefen reichen ihre umgekehrten Türme in tiefste Tiefen. Tief uäggä! Sie spinnt ihr Netz um Chalwens Thron, die achtbeinige Schönheit, Spinne der Nachtblauen Tiefen. Wenn der Tag kommt und ihre Fluten das Land verschlingen, wird Mahayta die Gläubigen zu größerer Glorie tragen. Uäggä!«

—Niederschrift der Aussage des ehemaligen Schenkenswirts P. aus dem Fischerdorf Y. im Balash; aufgezeichnet im Haus der Heiligen Noiona zu Selem, Efferd 1022 BF

Die Stadt aus der Tiefe ist eine Dämonenarche der ersten Stunde, ein wüstes Konglomerat aus einer Dämonenarche, Schiffen, verrottendem Tang und Treibgut, bizarren Korallen- und Stahlkonstruktionen und an den 'Bordwänden' hängenden Morfus. Im Kern ist der Durchmesser der Dämonenarche gut 220 Schritt, umgeben von einem fast 100 Schritt breiten Gürtel von eingefangenen und teilweise transformierten Potten, Galeeren und Zedrakken, die aberwitzigste Konstruktionen bilden. Das Innere der Stadt ermöglicht sogar Luftatmern ein Überleben, und

Nur die Starken überleben im Glauben der Anhänger des Haigottes *Sholarak*, zu dessen Eigenschaften Wagnis, Tapferkeit und Kampfeswut zählen. Seine gefürchteten, doch bei der Bekämpfung von Meeressungeheuern geschätzten Akoluthen opfern Meeresgetier, blutige Eingeweide und jedes Jahr einen Menschen (zumeist ein Verbrecher oder ein Feind) im Kielwasser der Stadt, in dem sich immer zahlreiche Haie an den Abfällen Aguadurons laben.

Weitere gelegentlich verehrte Güter des Meeres sind die fremdartige *Mououn* (S. 181 B), die von den Völkern unter der Wasseroberfläche übernommen wurde und als *ManOn* auch bei den *Nyamaunir* angebetet wird, *Charypa* in ihrer myranischen Verehrungsform (in der Feindschaft zu ihr sind sich die Priester von Efferd und Numinoru erstaunlich einig) und *Melakob*, der sich in Gestalt großer Fischschwärme manifestieren soll und als Schutzgott für die Netze unter der Stadt gesehen wird.

Prajos findet auf Aguaduron fast ausschließlich Verehrung als unbarmherziger Sonnengott, der mit seinen sengenden Strahlen kostbares Trinkwasser verdampfen lässt und die Menschen mit Wahn schlägt. Mit *Praiores* von *Höt-Alem*, der vor zwei Dutzend Jahren als Schiffbrüchiger von einer Insel gerettet wurde, hat Aguaduron sogar einen Geweihten, doch führt der fast blinde Sonnenleser seltsame Reden über eine Rückkehr der Stadt nach Aventurien und die Unterwerfung unter einen Kaiser Hal. Oft liegt er tagelang in der Sonne und lässt sich von dieser regelrecht ausdörren, bis er glaubt, Visionen zu haben; ab und an überredet er andere, es ihm gleichzutun.

Als Schutzgott der Reisenden hat auch *Aves* eine große Anhängerschaft. Die Möwe gilt hier nicht nur ihm als heiliges Tier, sondern auch dem myranischen Gott der Winde und Stürme *Chyris*. Davon abgesehen haben die beiden Kulte kaum etwas gemein, denn wo *Aves* ein freundliches Gemüt nachgesagt wird, gilt *Chyris* als nicht zu besänftigen.

es gibt auch unterhalb der Wasseroberfläche Orte, die erstaunlich stabil scheinen und von den 'Seesöldnern' an Bord als dauerhafte Wohnquartiere genutzt werden, wobei der Gestank hier kaum erträglich ist. An den Ausläufern der Stadt liegen ständig bis zu einem halben Dutzend Schiffe, denn jedem Schiff, das die Anlagegebühr entrichtet, bietet sich die Stadt als neutralen Hafen- und Umschlagplatz an. So ist hier auch jede Art von Gefechten zwischen verfeindeten Gruppen verboten. Die Anlagegebühr beträgt je nach Schiffsgröße zwischen 3 (Schinake) und 100 (großer Holken) Dukaten pro Tag, die Aufenthaltsgebühr 8 Silbertaler pro Person und Tag.

BEWOHNER UND DIENSTE

Die Stadt bietet eine schmierige Pinte, Marktdeck, Altäre von Globomong (Charyptoroth), Widharal und Belhalhar, Räucherei, Freudenhaus, Spielstuben, Schmied, Zimmermann, Beschwörer, Lotsen, Söldnerbörse, Sklavenpferche (Ziliten sind derzeit billig) und einen Unterwasserbotendienst. Um die 500 Bewohner – Söldner, Piraten, gigrige Händler – bevölkern die Behausungen. Die Besatzung besteht neben vielen Mensch aus allerlei Wesen der See, allen voran Krakoniern, dazu Ziliten (als Sklaven) und Risso (ebenso meist sklavt), einigen Gal'kzuulim und Wasserleichen.

HERRSCHER UND MÄCHTIGE

Derzeit herrscht der Zauberer *Arachnor* von *Shoy'Rina* über die schwimmende Stadt. Er stammt aus dem Geschlecht der Mirhamer Könige und noch immer hat er seinen Anspruch auf den Thron nicht aufgegeben. Angeblich will er sich mit den Liegegebühren eine Flotte finanzieren, mit der er Al'Anfa dazu zwingen kann, ihn zum König zu erklären.

Wer gegen *Arachnors* eiserne Gebote verstößt und Kämpfe anfängt, wird von der Krakonier-Garde aufgespießt, den weitreichenden Wurzeln der zentralen Dämonenarche zerdückt, vom Ulichuchu des Tan-



gfelds verschlungen oder einem herbeigerufenen Arjunoor fortgeblasen. Da Arachnor seine Seele nicht Charyptoroth anbieten will und er das krakonische Steuerwesen mit Bannfesseln befehligt, muss er stets darauf achten, dass sich kein anderer zum Herrn dieser Dämonenarche aufschwingt. Als Anführer der Krakoniergarde ist der überaus feiste Krakonier *Gilb'Mebol* Arachnors Hilfe und eine einflussreiche Person. Er wacht strick über die Einhaltung des Kampferbotes in der Stadt und ist ein treuer Diener eines starken Herrschers. Sollte Arachnor in Bedrängnis geraten, könnte es sein, das *Gilb'Mebol* einem stärkeren Herren folgt.

Der feucht-untote *Yseborn*, ein ehemaliger tobischer Marschall, kommandiert die Seesöldner, die zu jeder Schandtat bereit sind. Neben Geld für seine Männer lässt er sich in Blut bezahlen, um seine Existenz zu verlängern.

Mit dem Zwischenhandel und dem Vermitteln von Handelspartnern ist der Händler *Enggar Halderlin* reich geworden. Ihm ist daran gelegen, die Stadt aus der Tiefe als reinen Handelsstützpunkt zu erhalten, und so richten sich seine Interessen gegen jeden, der die Stadt in Charyptoroths Armee – und die Tiefe – zurückführen möchte. Ebenso wenig ist er daran interessiert, dass Arachnor die Stadt in einen Krieg gegen Al'Anfa führt.

Im Auftrag seines Herrn *Xgal'z'ysor* (siehe Seite 172) versucht der Risso *Tziikuu* dessen Übernahme der Stadt in der Tiefe vorzubereiten. Dazu schart er vor allem Anhänger Globomongs um sich. Wenig Unterstützung findet er dabei bei dem immens fetten Krakonier *O'ibiver*, der eher daran interessiert ist, die Stadt unter die Kontrolle Wahjads zu bringen. Allerdings ist der Krakonier zu bequem, dieses Ziel aktiv anzugehen, solange Arachnor ihn mit allerlei Köstlichkeiten versorgt. Als bester Kopfgeldjäger der Stadt gilt der Brabaker *Adorant Gewauis*, der seinen Dienst für Gold jedem anbietet. Niemand weiß, dass er ein Wer-Hai ist. Oft verfolgt er seine Opfer zu Wasser, um dort aufzutauchen, wo diese es am wenigsten erwarten. Er ist ein Meister im Umgang mit Fingnetzen und Speer und verfügt über ein mächtiges Gebiss.

Einat *Arijian* ein Marakaner Fischer. Von Krakoniern verschleppt und entsetzlichen Marterritualen ausgesetzt, hat er seine menschliche Herkunft vergessen. Auch das verwachsene schuppenbedeckte Äußere, der stets nach Luft schnappende Mund, die kaum noch menschlichen schwarzen Augen lassen dies kaum noch erkennen. Nach seiner Flucht konnte er sich in den Tiefen der Stadt verstecken, immer auf der Furcht vor Verfolgern. Doch dadurch kennt er die – sich stetig verändernden – Schlupfwinkel der Stadt besser als jeder andere.

DIE LAGE DER STADT

Die Stadt aus der Tiefe verändert nur langsam ihre Position und ist meist im Golf von Tuzak, südlich von Maraskan oder östlich von Rulat zu finden. Meist liegt sie still wie eine Insel im Wasser. Wenn sie jedoch beginnt, sich langsam und gegen die Strömung auf einen Handelskonvoi zu bewegen oder aus der Uferbrandung auf den Strand zuwandert, dann wird es Zeit, die Flucht zu ergreifen. Denn dieser Ma'hay'tam ist zwar nicht schnell, aber fast unaufhaltsam.

STADT AUS DER TIEFE IM SPIEL

Auch wenn es reizvoll scheint, etwas gegen die Existenz der Stadt zu unternehmen, so wäre dies ein Unterfangen, das nur extrem erfah-

renen Helden mit göttlicher Hilfe gelingen könnte. Interessanter ist es hingegen, die Stadt als exotischen Schauplatz zu nutzen, in dem man in einem bedrohlichen Umfeld Gerüchte oder Hinweise sammelt oder Reduelle mit Gegnern führt, denen man auf hoher See nur mit Rotzenfeuer antworten würde. Die Stadt eignet sich jedoch vor allem zum Anwerben von Gefolgsleuten oder exotischen Spezialisten wie krakonischen Unterwasserboten, Risso-Tauchern oder maritimen Söldnern.

DIE STADT DER BU-LUK

Im Südmeer soll es ein hoch entwickeltes Seevolk geben, von dem sich möglicherweise einst die Tocamuyac abgespalteten. Zu häufig findet man in alten Logbüchern Geschichten von einer riesigen schwimmenden Stadt, die irgendwo zwischen Brabak und Ghurenia auf dem Südmeer treiben soll, als dass dies lediglich Seemannsgarn sein kann. Ganz aus Schilf und Brabaker Rohr soll sie errichtet sein und einen Hafen besitzen, in dem ständig mehrere Dutzend Hochseeka-tamarane liegen. Angeblich wird die Schwimmende Stadt von dem schwarzfarbenen Volk der Bu-Luk ('Niemand-auf-Boden') bewohnt, das die Weltflut vorhersagt, weshalb sie ihrer Meeressgöttin Everja mit ihrer Heimstadt eine ewige Stätte errichtet haben. In diesen Berichten haben sich Berichte von der Sichtung Aguaduros (siehe Seite 157ff) mit denen einer anderen schwimmenden Siedlung vermischt. Der Waldmensenstamm, der hier lebt, kennt Wege, die Strömungen zu meistern, die selbst den Tocamuyac nicht bekannt sind. Ihre Katamarane sind hochseetüchtig und schnell wie der Wind. Da sie den Kontakt mit 'Landbewohnern' meiden, ist es schwer, aus einer Begegnung mit ihnen Nutzen zu ziehen – dabei könnte ihre schwimmende Siedlung eine hervorragende Zwischenstation zur Erforschung des tiefen Südens sein.

DAS TEMPELSCHIFF DES MEISTERS DER BRANDUNG

Goswin Orcaaron von der *Himmelstreiter*-Otta (siehe Seite 172), Meister der Brandung für die Region Ifirns Ozean, gebietet über ein Tempelschiff, mit dem er oft zur Meditation weit aufs Meer hinaus fährt. Ebenso nutzt er das Schiff, um die Häfen seines ihm anvertrauten Bezirkes zu besuchen und dort zu erscheinen, wo es ihm notwendig erscheint. Da er auch gegen das Eistreich der Hexe Glorana vorgeht, wacht er über die Einhaltung des Bannes gegen den Seehandel mit Glorania im äußersten Nordosten.

Beide Hälften des Doppelrumpfes des Schiffes gleichen einer über-großen Otta. Darauf liegt eine verbindende Plattform, die auch den schlichten Tempel trägt. Darum gruppieren sich einige Hütten. Da man bisweilen wochenlang auf See ist, wird hier Proviant gelagert, während sich die Besatzung in den flachen Rumpfteilen zur Ruhe bettet.

Jedes Besatzungsmitglied ist überaus efferdgläubig und ein grim-miger Kämpfer für seinen Gott. Dennoch gibt es bisweilen Konflikte an Bord, wenn man über die unterschiedliche Art des Vorgehens in Streit gerät – und der Meister sich in Meditation in den Tempel zurückgezogen hat und den Streit nicht schlichten kann. Für zusätzliche Konflikte sorgt bisweilen die Swafnir-Gläubigkeit der Seeleute, die der zu Efferd nicht nachsteht.



PERSONEN ZUR SEE

BERÜHMTE ENTDECKER UND FORSCHER

ASLEIF 'FOGGWULF' PHILEASSON



Der Thorwaler Kapitän Asleif Phileasson, auch bekannt als 'Foggwulf', gilt noch immer als lebende Legende der Seefahrt: Die Skalden besingen ihn als tollkühn, selbstbewusst und charismatisch, ein Mann, der Wind und Wellen nicht fürchtet und dessen Mannschaft immer hinter ihm steht, komme was wolle. Sein Wort ist ihm heilig, und einmal gegebene Versprechen löst er mit Sicherheit ein. An fast allen Küsten des Kontinents kennt man den wagemutigen Bezwingen der Meere mit den eisgrauen Augen und dem kurzgeschorenen Vollbart. Viele Heldenanten werden Asleif Phileasson zugeschrieben: Er soll bereits mehrmals das Güldenland bereist und Dutzende Seeschlangen besiegt haben. Bereits in seiner Jugend segelte er in unbekannte Gewässer auf dem Meer der Sieben Winde und verfeindete sich auf einer seiner ersten Entdeckungsfahrten mit seinem späteren großen Rivalen Boorn dem Blender. Als einer der erfahrensten Seefahrer Aventuriers trägt er seit der berühmten Aventurien-Wertfahrt gegen Boorn (1007 bis 1010 BF) den Titel 'König der Meere', den man gern mit dem Satz zitiert: »Es gibt keine Küste, die ein Thorwaler nicht erreichen könnte.«

Seine größte Herausforderung aber begann am 15. Ingerimm 1023, als er im Auftrag Hetmann Trondes eine große Thorwaler Flotte nach Hjalldingard, der Heimat der Thorwaler im Güldenland, führen wollte. Doch seitdem hat man nichts mehr von Asleif Phileasson und seiner Expedition gehört. Bis heute halten die Spekulationen an, ob die Flotte unterging, an fremden Eilanden zerschellte oder doch ihr Ziel erreicht hat. Doch wer, wenn

nicht Asleif Phileasson, wäre in der Lage, auch das düsterste Schicksal wieder zu seinen Gunsten zu wenden?

Geboren: 971 BF **Größe:** 1,82 Schritt
Haarfarbe: weißblond **Augenfarbe:** eisgrau
Verwendung im Spiel: Asleif Phileasson ist der Archetyp des großen Entdeckers, der keine Risiken und Mühen scheut, um neue Inseln und Kontinente jenseits des Horizonts zu bereisen. Seit dem ungeklärten Verbleib seiner Hjalldingard-Expedition bleibt er unerreichbar und mag gerade deshalb für junge Helden und mutige Seefahrer Inhalt eines Abenteuers sein.

Derzeit gibt es nur wenige Anhaltspunkte, die Licht in den Mythos um die verschollene Flotte des Phileasson bringen. Bereits bei Yumudas Insel wurden einige Gefährten von der Flotte getrennt – unter ihnen der Skalde *Iskr Ingibjarnsson*, der danach unheimliche Visionen aussprach. Weitere Nachrichten brachten die Rückkehrer der *Hariqa*-Expedition 1029 BF, mit der einige in Myranor gestrandete Thorwaler zurückkehrten. Sie berichteten von einem großen Nebelfeld, das die Flotte weiter zerstreute. Doch schon mehrmals in den letzten Jahren haben sich einzelne Thorwaler als heldenhafte Rückkehrer der Expedition feiern lassen. Über den Verbleib von Schiffsführer Phileasson und den anderen wagemutigen Hetfrauen und -männern konnten diese angeblichen Rückkehrer jedoch nichts berichten.

GILMON QUENT, GROßADMIRAL UND SEEHELD IM RUHESTAND



Seemannsgarn ist Gilmon Quent verhasst, denn vieles von dem, was sich geschwätzige Wichtigtuer zusammenphantasieren, hat der alte Mann aus Bethana tatsächlich erlebt. Wenn er – was selten geschieht – eine Geschichte erzählt, so tritt ein seltsamer, fieberiger Glanz in seine Augen. Kein Zuhörer wird diesen Mann und das leichte Beben in seiner tiefen Stimme jemals vergessen.

Schon als Schiffsjunge musste er mit ansehen, wie albanische Piraten das elterliche Schiff kaperten, Mutter und Vater an der Rah aufknüpfen und ihn als Sklave in die Pestbeule des Südens verschleppen. Quent entkam mit Hilfe eines thalussischen Kapitäns und landete in Festum, wo ihm vermögende Zieheltern eine Ausbildung zum Navigator ermöglichten. Vorwiegend unter bornischer Flagge, aber auch im Auftrag Brabaks oder Ryas unternahm er eine Reihe von weiten Seereisen, die ihn bis in die entlegendsten Häfen Aventuriers führten. Schließlich wagte er das größte Abenteuer: die Fahrt ins Güldenland. Siebzehn Jahre sollte es dauern, bis er das aventurische Festland wieder sah – und er hatte von Stürmen über Krankheiten und Meuterei bis zu Seungeheuren jede Widrigkeit erfahren. 994 BF trieb er als vollkommen verwirrter Mann in Bethana an Land, dem Tode näher als dem Leben. Drei Jahre lang betrat Quent kein Schiff. Täglich besuchte er den Eifer-Tempel, und dann – als habe er die Stimme des Gottes selbst vernommen – wandte er sich eines Tages wieder der Seefahrt zu und heuerte in der Kriegsflotte des Lieblichen Feldes an. Eine steile Karriere begann.

Auf Grund seiner Lebenserfahrung und seiner ruhigen, entschlossenen Art war er gerade bei den einfachen Seelenten sehr beliebt. Fast zwei Jahrzehnte lang, von 1005 bis 1023 BF, diente er Kaiserin Amene als Großadmiral, bevor er durch einen Jüngeren ersetzt wurde. Im Ruhestand wuchs sein Ruf zur Legende, und so war der Jubel unter den Matrosen groß, als Quent 1030 BF gegen den großen Feind Al'Anfa erneut ans Steuerrad der Horasflotte zurückkehrte. Sein Charisma schmidete die zerstrittenen Stadtkontingente zu einer Waffe zusammen, die in der *Seeschlacht von Phrygias* obsiegte.

Danach kehrte der alte Seeheld, trotz gegenteiliger Angebote, wieder auf sein Landgut vor den Toren Bethanas zurück. Täglich wandert er am Strand entlang, durch die Gassen des beschaulichen Hafenstädtchens zum Hohe-temple Eifers, um sein Gebet zu verrichten. Doch für einen Pensionär ist Quent immer noch erstaunlich umtriebig: Drei private Güldenlandexpeditionen hat er bereits von seinem Vermögen und Beteiligungen 'alter



Freunde' ausgerüstet, aufmerksam verfolgt er den Werdegang seiner sieben Kinder. Zu nennen sind vor allem **Daria Quent** (geboren 975 BF, aus Quents erster Ehe mit einer Festurer Reederstochter), die nach fünf Jahren als Befehlshaberin der Zyklopflootte nun im Rat der Admiralität sitzt, und **Orsino Quent** (geboren 997 BF, aus einer unehelichen Verbindung mit einer Bethaner Schneiderin), ein wagetüchtiger junger Kapitän, der auf der Schivone *Wogenkrone* die noch unerfüllten Träume seines Vaters wahrmacht. Außerdem lässt er gelegentlich seinem in Havena gestrandeten Neffen **Sarion 'Bruidnich' Quent** (geboren 952 BF, siehe *Großer Fluss* 175) Geld oder Kunden zukommen.

Geboren: 951 BF **Größe:** 1,75 Schritt

Hautfarbe: weiß **Augenfarbe:** strahlend blau **Kurzcharakteristik:** vollendeter Seemann und brillanter Flottenführer

Herausragende Eigenschaften: MU 18, CH 16;

Zäher Hund, Wohlklang, Entdeckerdrang 7

Herausragende Talente: Seefahrt 21, Kriegskunst (Seetaktik, Motivation) 17(19), Schwimmen 16, Götter/Kulte 12, Kartographie 15, Wettervorhersage 14; etliche Sonderfertigkeiten, darunter Meister der Improvisation, Kulturkunde (mehrfach), Ortskenntnis (mehrfach)

Besonderheiten: besitzt eine Sammlung seltener nautischer Instrumente, darunter das erste Meulenar-Glas, ein Astrolabium Niobaras, einen hochelfischen Westweiser und güldenländische Artefakte unbekannter Funktion.

Beziehungen: immens

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Quent ist eine lebende Legende – sein Wort kann zahlreiche Türen öffnen, und auf einen Wink hin würde sich in jedem Hafen des Horasreichs eine Mannschaft versammeln. Wer sein Vertrauen gewonnen hat, kann von ihm viel über ferne Gestade erfahren – und manche schickt er auch dorthin hinaus, um hinter dem Horizont neue Länder zu entdecken.

Zitate: »Bei Efferds Rauschbart ...«

»Arrrrh! Soll die Al'Anfaner doch der Rondrikan holen – es gibt Wichtigeres zu tun.«

»Der Lockruf des Meeres ist stark, und wer einmal da draußen in Efferds Hand war, wird immer wieder hinausfahren. Außerdem – bei den Backen des Belemar – können wir die Wellen ja nicht allein den Bestien und Halunken überlassen!«

INDIRA BURBAYKOS DELL' ANDUSTRA, ENTDECKERIN

Als Tochter einer Dröler Matrosin und eines zyklöpischen Aves-Gewächten, aufgewachsen in Chorph, Brabak und Havena, hatte Indira bereits viel erlebt, bevor sie in die Obhut der Magierakademie von Belhanka gegeben wurde. Sie beendete jedoch nie ihre Aus-

bildung an der *Schule der Geistreisen*, sondern wechselte nach wenigen Jahren an die ebenso berühmte Kapitänsschule der Stadt – nur um gleich nach Erhalt des Patents auf der Schivone *Einhorn* gen Ghurenia zu segeln. Im Auftrag der Rederei Terdilion sucht sie nach neuen Handelsrouten im Südmere, insgeheim jedoch nach dem Südkontinent Uthuria – eine Entdeckung, die sie neben Harika von Bethana in den Geschichtsbüchern und Seemannslegenden verewigen soll. Bis es soweit ist, verdient sich die stets fröhliche sonnengebräunte Schönheit mit den drahtigen schwarzen Locken und dem Goldohrring in Form eines Astrolabiums ein Zubrot, indem sie Piratenschiffe aufbringt und das Boltanblatt reizt.



Geboren: 1006 BF **Größe:** 1,70 Schritt

Hautfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grün

Kurzcharakteristik: vielversprechende und verwagene Entdeckerin

Herausragende Eigenschaften: MU 16; Balance, Gut aussiehend, Neugier 10

Herausragende Talente: Seefahrt 15, Kartographie 12, Akrobatik 13, Brett-/Kartenspiele 10, Zeichen 11, Wurfmesser 14; Sonderfertigkeiten für den Kampf mit Kusliker Säbel und Wurfmesser

Besonderheiten: Indira ist Magiedilettantin und beherrscht die Meisterhandwerke *Akrobatik*, *Schwimmen*, *Orientierung*, *Seefahrt* und *Kartographie* sowie die Übernatürlichen Begabungen *AXXELERATUS*, *FALKENAU-GE*, *GEDANKENBILDER*, *MOTORICUS* und *UNITATIO*.

Beziehungen: hinlänglich (wachsend)

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: Indira ist immer bereit, ihre Besatzung um ein paar aufgeschlossene und wagetüchtige Avesfreunde zu ergänzen, die ihre Interessen teilen. Im Unterschied zu abgebrühten Seebären gerät sie noch häufig in vertrackte Situationen, aus denen sie einen Ausweg in tollkühnen (heldentypischen) Aktionen sucht.

RUBAN İBN DHACHMANİ, DER RIESLANDFAHRER



Rubans Name ist sprichwörtlich, wenn es um Reisen über das Perlenmeer geht. Er entstammt einer alteingesessenen Khunchomer Kaufmannsfamilie und erwarb auf der Khunchomer Schule Offizierspatent, Navigatorprüfung und Kapitänspatent, bereits entschlossen, sein Glück mit einer Fahrt ins sagenumwobene Rakshazatan (Riesland) zu machen. Anfänglich sollten ihn seine Schifflücke zu einem typischen tulamidischen Bettelprinzen machen. Er erreichte die Nebelauen östlich des Bornlandes, die ominöse Schwefelküste weit im Osten, verlor im Feuermeer seine Gefährten an Seeschlangen, strandete auf den Inseln Korellin und Nuvak. Als Kaiser Reto antrat, Maraskan zu erobern, verdiente er mit Schmuggel ein Vermögen. Nach dem Abfall Khunchoms von Aranian widmete er sich für ein Jahrzehnt Reichtum und Intrigen, dem Kamelspiel und seinen sechs Frauen. Borbarads Rückkehr und die Auswirkung auf seine Handelsrouten machten Ruban klar, dass die Zeit des Eigennutzes vorbei war. Mit der Magiersakademie zu Khunchom finanzierte er das Zauberschiff *Sulman al-Nasori* und schloss sich später als Gesandter der Lichtvogel-Expedition an (siehe *Raschtul* 168). Lange blieb er verschollen, bis er unter bislang ungeklärten Umständen nach Khunchom zurückkehrte. Ruban ibn Dhachmanî ist ein stattlicher, alter Tulamide, wohlbelibt, der gepflegte Vollbart weiß, das wettergebräunte Gesicht voll Sorgenrunzeln und Lachfalten. Turban, Weste und Ohrringe sind mit Edelsteinen besetzt, seine Pluderhosen aus Seide. Ruban ist eine tulamidische Seele voll List und Wankelmut, Reue und Selbstvorwürfen, humorvoll, anpassungsfähig und mit einem leidenschaftlichen Gleichmut, die immer ungeründlich bleibt. Er ist überzeugter Vertreter der Sklaverei, "die den Besitzer reich und den Sklaven satt macht", ein unbekehrbarer, phextreuer Schmuggler und Halunke und ein Revisionist dazu, der stets darauf sinnigt, sich "den Kontinent von den Güldenländern zurückzuholen". Heute hängen Rubans Fahnen von fünfzehn Kontoren, namentlich in Festum, Fasar und



Al'Anfa; das größte ist immer noch das Markaskanktor in Khunchom, das heute vor allem den Widerstand gegen die Blutige See unterstützt. Ruban ist einer der Wenigen, der die Jahrhunderte alten Handelspfähle der Waldmenschen mit den richtigen Symbolen aufstellen kann. Eine Statistik der Phex-Tempel 'Die zwölf phexbegnadetsten Magnaten' listet ihn auf Platz acht auf. Die Herrschaft über seine Thalukken und 1.000 Kamele, Maultiere und Esel überlässt er meist seinen Söhnen, während er seine Zedrakke *Peribeißer* selber steuert.

Geb.: 9. Effder 959 BF *Größe:* 1,87 Schritt
Haarfarbe: weiß *Augenfarbe:* braun
Kurscharakteristik: vollendeter Seefahrer, brillanter Schmuggler, meisterlicher Händler
Herausragende Eigenschaft: CH 17

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Orientierung 16, Wettervorhersage 13, Geographie 15, Seefahrt 18

Besonnerheiten: Ruban kämpft mit einem unsichtbaren Schwert. Stets begleiten ihn zahlreiche Glücksbringer: Phexens Fuchschwanz, zerrupft und ausgewaschen von zahllosen Fahrten, ein halbes Dutzend Hexagramme, Schwarze Augen und Koboldhändchen.

Beziehungen: groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Ruban ist exemplarischer Vertreter für all jene Helden, die (letztlich) für das Gute kämpfen, ohne durch einen Ehrenkodex gebunden zu sein – und vor allem ohne ihren eigenen Vorteil zu vergessen. Seine Abenteuer sollen einen Rah-

men zeigen, was in Aventurien in einem Heldenleben vorstellbar ist – und was nicht. Für unerfahrene Helden ist er Vorbild, Auftraggeber oder Förderer. Für erfahrene Helden ist es eine Auszeichnung, ihn auf einer seiner legendären Reisen begleiten zu können. Auf dem Perlenmeer kann er die letzte Rettung der Helden sein. Ebenso kann er versuchen, ihnen etwas abjagen, denn es gibt wenig hinter dem Ruban keinen Gewinn vermutet. *Zitat:* »Oh ich Unglückseliger!«, »Oh ich von Effder Gesegneter!«, »Verzeiht einem unwissenden Wüstensohn«, »Des Diebes Freud ist des Händlers Leid – doch Phex vergisst nie, und nur die Ehrlichen gelangen ins Paradies.«

SIBERIUS BRAMSTETTER, DER SEEMARDER

Der erfahrene Güldenlandfahrer Aventuriens sieht so aus, wie sich Klein-Alrik einen Seebären vorstellt: ein kleiner, zerfurchter Mann mit weißen Zöpfchen und Rauschebart, gekleidet in eine Kapitänskluft aus grau-blauen Kuslik Linnen. Das rechte Auge ist weiß getrübt, das linke Bein ab dem Knie eine Prothese aus Eichenholz. Bereits sieben Mal war Sibirius jenseits des Ozeans – und jedes Mal gelang es ihm mit List, kaufmännischer Skrupellosigkeit oder mehr Glück als Verstand, allen Widrigkeiten zu trotzen und wieder den Hafen von Kuslik mit einer Fracht zu erreichen (wenn auch in einem Fall nur als einzelner Schwimmer auf einem Baumstamm aus goldenem Holz). Vor allem seinen Fahrten ist es zu verdanken, dass sich seine Familie aus der zeitweiligen Abhängigkeit Stoorerbrands

befreien konnte und abermals den Ton im Güldenlandhandel angibt. Es wird jedoch wohl noch dauern, bis der *Seemarder*, wie ihn Matrosen ehrfürchtig nennen, die Planken eines Schiffs mit einem Polsteressel im Palazzo Bramstetter vertauscht und das Steuerad an eine Nichte oder einen Neffen weitergibt.

Geboren: 968 BF *Größe:* 1,68 Schritt

Haarfarbe: weiß

Augenfarbe: nachtblau/weiß

Kurscharakteristik: brillanter, gleichermaßen wagemutiger wie geissener Kaufahrer

Herausragende Eigenschaften: IN 17, FF 16;

Einäugig, Einbeinig, Glück im Spiel

Herausragende Talente: Seefahrt 19, Sternkunde 16, Geographie (Meer der Sieben Winde) 15 (17), Wettervorhersage 15, Sich Verstecken 14, Überreden 15, Schätzen 17; Gabe Gefahrensinntakt 16; spricht Mohisch, Tulamidy und ein halbes Dutzend güldenländischer Dialekte

Besonnerheiten: Der Pfriem, den Sibirius kauft, ist meist Gulmond, der ihn nächtelang wach hält. Sibirius ist ein heimlicher Geweihter des Phex, dem er seine erfolgreichen Fahrten verdankt.

Beziehungen: groß (auch jenseits des Siebenwindigen Meeres)

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Wer mit dem Seemarder fährt, begibt sich auf ein großes und phantastisches Abenteuer. Das gilt auch für den Umgang mit dem Kapitän: Sibirius tut nie etwas ohne Gegenleistung und versucht aus Gewohnheit, aus jeder Gelegenheit einen Vorteil zu schlagen.

BERÜHMTE PIRATEN UND GESETZLOSE

PIRATEN

Die meisten Piraten schlagen sich neben ihrem räuberischen Handwerk auch mit Hehlerei, Schmutzgelei und als Soldner durch. Insofern sind die Grenzen zwischen diesen 'Berufen' durchaus fließend.

Die Thorwalder sind ein Piratenvolk. Darum würde eine Liste ihrer berühmtesten Namen selbst dann ein ganzes Buch füllen, wenn man sich auf die Lebenden beschränkte. So sollen hier nur drei genannt werden, stellvertretend für viele: Fjarni Drakkarsson ist ein Friedloser, den ein Rachefeldzug auf das Meer der Sieben Winde treibt. Nicht nur ein Liebling Swafnirs, sondern auch einer des Phex (oder des thorswalischen Ögnir) ist Thorne Egilsson, genannt Strupp, der jeder Niederlage etwas Positives abgewinnen kann und am Ende stets siegreich hervorgegangen ist.

Auf der Höhe von Windhag und Albertain treibt der 'Piratenadmiral' Barl von Hinterbrück sein Unwesen. Sein Schiff *Zyklopenhammer* hat jedoch unlängst Konkurrenz bekommen, denn Nana Engstrands Karavelle *Rachepeißer* macht der Bireme allmählich den Ruf als spitzester Stachel des Westmeers streitig.

Bei Chorphop machen die Piraten des Dorfes Nasha unter wechselnden Anführern die Küste unsicher.

Die Charyptik, das Meer im Süden Aventuriens, wird auch 'Piratensee' genannt. Und so nimmt es nicht Wunder, dass sich ein Kaufahrer hier vor vielen Piraten und Freibeutern in Acht nehmen muss. Da gibt es zunächst solche, die unter einer Staats- oder Stadtlage fahren: In Brabak wird Amirato Delazar, der 'Freibeuter des Königs', für seine Raubzüge geradezu verehrt, während man in Sylla nicht nur die bekanntesten Seeräuber – derzeit die Haranistochter Dendra Alschera und der Draufgänger Suldokan mit seiner dreirumpfigen *Taurus* – feiert, sondern im Grunde jeden Kapitän der 'Haie von Sylla'. In Charyppo hat es vor allem der grausame und verschlagene Dagon Lolonna zu zweifelhaftem Ruhm gebracht, wohingegen Kapitän Elizio Hundako mit der alafanischen Bireme *Schwarze Orchidee* in dritter Generation eines der berühmtesten Schiffe des Südens befehligt.

Die Zahl der klassischen Piraten mit einer Totenkopfflagge am Mast ist kaum kleiner als die der Patrioten. Zu den Erfolgreichsten

ihrer Zunft gehören zurzeit der 'Sanfte Hammaro', dessen Anblick und galante Manieren die Frauen verzaubern, sowie der entehrte Freibeuter Kapt'n Siebenwind, der nach einem Zerstören des dem Handelshaus Stoorerbrandt seinen bornländischen Kaperbrief in die Charyptik warf und nunmehr seine Raubzüge auf eigene Faust unternimmt. Die wichtigste Person der Blutigen See ist neben Admiral Darion Paligan der aus dem Mirhamer Königsgeschlecht stammende Schwarzmagier Arachnor von Shoy'Rina (geboren 971 BF), der bisher jeden Dämonenpakt verweigerte. Er beherrscht die Dämonenreiche Stadt aus der Tiefe (siehe Seite 162) und gilt als Meister der Luft- und Wasserzauberei. Es heißt, nur er allein habe Kenntnis über die Formel zur Herbeiführung der Sieben magischen Winde. Arachnor sieht sich selbst nicht als Untertan Paligans, sondern bietet mit der schwimmenden Arche, die stets zwischen Rulat und der Südspitze Maraskas zu finden ist, allen Schiffen einen neutralen Ankerplatz an.

Durch eine Meuterei hat sich die Piratin Chimenal Ugalat zur Kapitänin auf der Dä-



monenarche **Goldmorgentantel** emporgeschwungen. Sie betrog ihren alten Herrn Xeraan und schloss mit Darion Paligan ein Abkommen, ihm zu dienen. Chimena hat in einem Versteck auf der Arche einige Seekarten entdeckt, die angeblich verschiedene Schätze lokalisieren können, und ist auf der Suche nach den verzeichneten Inseln und Buchten. Chimenas derbe Art müssen zahlreiche Sklaven erleiden, die sie von der tobischen und bornischen Küste verschleppen lässt. Sie macht mit Port Rulat gute Geschäfte, wo kein Freibeuter am Hafenherren und Sklavenhändler **Gondrik** vorbeikommt. Seit der Schwarzgog mit seinen ebenfalls aus dem Menschenfresservolk stammenden Leibwächtern einige Konkurrenten tötete und verspeiste, ist er so etwas wie der inoffizielle Herrscher über die Piratenstadt. Er erhält von ankernenden Schiffen genug Prisengelder, um einen dekadenten Lebensstil mit vielen Orgien, Wein, nacktem und gesottenem Fleisch zu führen. Die Zubereitung von Menschen-, Grolmen-, Elfen- und (seiner Leibspeise) Neckerfleisch auf 1.000 Weisen hat er zur Kunstform erhoben und verlangt von Gästen selbstverständlich, dass sie sich geehrt fühlen, an seiner Tafel Amazonasbrüsten mit Käsekruste und Wacholderbeeren speisen zu dürfen.

Zu den seltsamsten Piraten der Region zählt **Khyrene die Seelenpflünderin**, denn die weißhaarige Priesterin der Borbarad-Religion raubt kein Gold, sondern die Gesinnung der Menschen. Hat ihre Bande ein Schiff aufgebracht, wird die Besatzung gezwungen, Khyrenes missionarischer Predigt vom Alveranar des verbotenen Wissens und der Macht der borbaradianischen Magie zu lauschen. Oft wird die Wirksamkeit eines **SCHWARZER SCHRECKEN** oder **EIGNE ÄNGSTE** an einem Opfer demonstriert. Um die Seeleute dazu zu bewegen, vor den kristallinen Seelengötzen zu treten und Jünger des Dämonenmeisters zu werden, wendet Khyrene keine Gewalt an. Sie hat subtilere Mittel, um auf so gut wie jedem Schiff eine Handvoll neue Anhänger zu rekrutieren – und sie lässt fast nie ein Schiff aus ihren Fängen, die sie dort nicht zumindest neuer Jünger rekrutiert hat. Die Piraten des Perlenmeeres sind entweder mit den Dämonen im Bunde, oder sie verfügen über einen Mut, der an Todesverachtung grenzt. Einer der gefürchtetsten Knechte der Niederhöhlen ist der friedlose Thorwaler **Starkad Eisenwind**, ein Agrimoth-Paktierer, der wie eine Naturgewalt über seine Opfer hereinbricht. Er gebietet über Stürme und schwarze Dschinne, leidet aber unter dem 'Fluch der Zwerge', der ihn auf Wasser schwerer werden lässt, wenn er zur See keine Seelen seinem finsternen Herrn opfert. Seit der borbaradianischen Invasion geht er für den heutigen schwarzmaraskanischen Komtur **Rayo Brabaker** auf Raubfahrten. Zur zweiten Sorte gehört die Thorwalerin **Thorga Blutfaust**, die mit ihrer Otta von

PIRATEN UND GESETZLOSE

Weiterführende Informationen sind unter unten genannten Quellen zu finden. Neben dem Namen ist der Wirkungsort, Stützpunkt oder Heimathafen genannt.

Meer der Sieben Winde

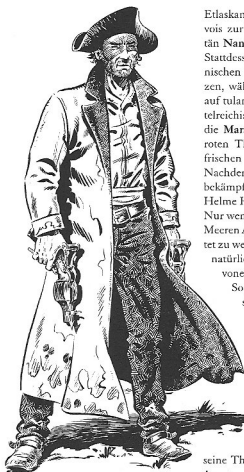
Barl von Hinterbrück (Windhag), Großer Fluss 180
Fjarne Drakkarsen, Westwind 173
Frenja Thorkillsdottir (Lassir), S. 168
Nana Engstrand (Windhag), Großer Fluss 180
Thorme Egilsson (Thorwal), Westwind 21f.

Charyptik und Feuermeer

Amirato Delazar (Brabak), Meridiana 188
Dagon Lolonna (Charypso), Meridiana 185f.
Dendra Alschera (Sylla), Meridiana 186f.
Eiserne Maske (Perlenmeer), Meridiana 186
Elizio Hundako (Al'Anfa), S. 104
Hamarro (Charypso), Meridiana 185, Questadores 64, Klar zum Entern 26
Käp't'n Siebenwind, Klar zum Entern 79f.
Suldokan (Sylla), Meridiana 186, Questadores 82, Klar zum Entern 13f.
Vrak (Maraskan), BuM 74

Perlenmeer

Arachnor von Shoy'Rina, BuM 74
Bastudina Eisenhand, Herren von Chorhop 10
Darion Paligan, S. 169, BuM 73, Blutige See 57f.
El Harkir (Aram Balayan), Raschtul 151
Haimamud ibn Mhukkadin (Khunchom), Meister der Dämonen 101
Holzbein-Ahmed (Thalusa), Erste Sonne 159
Thorga Blutfaust (Etaskan), BuM 64
Nandujej Walsajew (Neersand), BuM 64



Etaskan aus Schiffe jagt, die hinter ihren Konvois zurückbleiben. Auch der norbardische Kapitän **Nandujej Walsajew** ist kein Dämonenknecht. Stattdessen verschont er wie ein Freibeuter alle bornischen Segler, geht sogar so weit, sie zu beschützen, während er im Gegenzug unerbittliche Jagd auf tulamidische, schwarzmaraskanische und mittelreichische Schiffe macht. Ebenso mutig agiert die **Maraskantantel**, ein Rebell auf einer gelbroten Thalukke, der nach jedem Überfall einen frischen Stachel seines Namenstieres hinterlässt. Nachdem er die kaiserlichen Besetzer Maraskans bekämpft, wandte er sich nun vor allem gegen Helme Haffax.

Nur wenigen Piraten gelingt es allerdings, auf allen Meeren Aventuriens zugleich gerühmt und gefürchtet zu werden. Zu diesen lebenden Legenden gehört natürlich die **Eiserne Maske**, die auf ihrer Schivone **Schwarze Rose** die Ozeane durchkreuzt. So viele Gerüchte und Geschichten ranken sich um die Gestalt dieses Unbekannten, dass nur eines als sicher gelten kann: Er hat noch immer gesiegt. Ein weiterer Name, den man in jeder Hafenstadt kennt, ist **El Harkir**. Dass ein seefahrender Novadi zu einem der berühmtesten Piraten Aventuriens aufsteigen konnte, rührt am Stolz vieler Kapitäne, und das Kopfgeld auf ihn beträgt stolze 1.000 Dukaten. Mit ihren blutroten Segeln verbreitet seine Thalukke **Rastallahs Zorn** schon von weitem Angst und Schrecken.



Weiterhin gibt es Seefahrer, die nur ihre eigenen Gesetze befolgen, ohne jedoch Piraten zu betreiben. In den östlichen Meeren trifft man **Haimaud ibn Mhukkadin**, der sich als wagenmutiger Handelskapitän und Blockadebrecher für Ruhan ibn Dhachmani einnehmen gemacht hat. Mit der Zedrakke *Perlbeyer* gilt er – sofern Ruhan nicht selber am Steuer steht – als profundster Kenner der maraskanischen Gewässer und als fähiger Navigator. Er ist der Richtige, wenn man ungesehen nach Schwarzmaraskan gelangen will oder eine gefährliche Fracht zu verschaffen hat.

Im Schmuggel tätig sind Ahmed ben Jahliß, besser bekannt als **Holzbein-Ahmed**, und **Erkaban ben El Harkir** (geb. 994), ein Sohn des berühmten Piraten. Ahmed ist ein hervorragender Kenner aller versteckten Buchten von Khunchom bis Thalusa, und seine Zedrakke *Sharm en'Napharin* ist nur äußerlich ein abgewracktes Schiff, das in Thalusa vor Anker liegt und als Wirtshaus dient. Beide versorgen heimlich den novadischen Widerstand gegen Sultan Dolguruk.

In den Gewässern um Maraskan begegnet man vielleicht **Eroljida**, der Scharlachroten (geboren 982). Die geheimnisvolle maraskanische Freibeuterin, deren Gesicht zur Hälfte von einem Flammenmal entsteht, ist versorgt Maraskan mit wichtigen Gütern und entkam schon oft nur knapp den Schwarzen Galeeren der Fürstkonturei. Nur Wenige wissen, dass sie die See-Tetrarchin des Benisabayad, der Führer des freien Maraskan, ist. Einer ihrer potentiellen Gegner ist Pirat **Vrak**, der die Gewässer um Maraskan unsicher macht, Kommandant und Steuermann der Dämonenarche *Knochenotta*.

In südlicheren Gewässern ist die Sklavenhändlerin **Bastudina Eisenhand** (geboren 989) mit der *Krakon*, einem typischen Seelenverkäufer, unterwegs. Bis zu 200 Sklaven auf engstem Raum fasst ihre Karracke. Sie ist im Auftrag der Arupanaq-Sippe aus Chorhop unterwegs und beliefert die Küstenstädte des Südens mit Sklaven.

FRENJA THORKILLSDOTTIR, RENEGATIN UND PIRATIN

Noch bekannter als Frenja Thorkillsdottir (978 BF) selbst ist ihr Drachenschiff, die *Mopsendronning*, das viele Jahre als eines der meistgejagten Schiffe des Meeres der Sieben Winde galt.

Frenja und ihr Vater *Thorkill Hagaron*, der frühere Kapitän der *Mopsendronning*, entstammen der *Windlästerer*-Ottajasko. Diese Verbannten leben schon seit einigen Generationen auf der Insel Lassar vor dem Hjalldingolf und sind als Rüstherl berühmt, neben denen andere Thorwalver wie Vinsalter Edelleute wirken.

Seit dem Alter von 15 Jahren nahm Frenja an den Handels- und Raubzügen ihres Vaters mit

der *Windlästerer* teil. Als man im Jahr 992 BF auf der Höhe von Bethana eine riesige, prachtvoll vergoldete Karracke sah, gingen die Piraten längsleits. Sie wollten die – wie sie meinten – „Kusliker Gecken“ lauthals verhöhnen. Als eine üppige Hochgeweihte im Sonnenornat an die Reling trat, verstürmten die meisten Thorwalver jedoch. Nur die junge Frenja brüllte der Würdenträgerin ein begeistertes „Mopsendronning!“ entgegen. Jeder, der sich an die Proportionen der letzten Botin des Lichtes erinnert, wird diesen Ausdruck auch ohne Kenntnis des Thorwalvers verstehen... Der begeisterte Jubel der Piraten war noch nicht abgeklungen, da ließ die Karracke bereits das Feuer eröffnen, was Thorkill Hagaron das Leben kostete. Nur durch Frenjas energisches Eingreifen gelang der *Windlästerer* die Flucht, und die neue Hetfrau konnte die Otta trotz der Lecks in Sicherheit führen. Den Tod ihres Vaters nahm Frenja zum Anlass, das Schiff neu zu benennen. Auf das Segel ließ sie die kunstreiche, aber wenig geschmackvolle Karikatur einer vollbusigen Prais-Gewichten stecken.

So wurde das Segel zum roten Tuch für alle praisstreuen Schiffe, und die Otta zum Symbol aller Ketzer – und vieler Rebellen. Frenja konnte sich kaum noch vor Attacken durch die Biremen ruhmstüchtiger Kapitäne und vor Bewerbungen von Mirkämpfern retten. In wenigen Jahren sammelten sich um das Segel genug Leute, um drei Schiffe zu bemannen, und auf Lassar entstand ein blühender Schlupfwinkel für fast dreihundert Freibeuter aller Arten. Doch schon bald gab es Streitigkeiten mit der ebenfalls auf Lassar ansässigen Ottajasko der Lassar-Drachen. Da Frenja keine unabhängige Freibeuternation führen wollte (genauso wenig wie sie einen gezielten Rachefeldzug gegen den Prais-Kult führt, wie viele glauben), zog sie es vor, in der Ferne auf Kaperfahrt zu gehen.

Frenja selbst ist mit der *Mopsendronning* noch jeder Gefahr entgangen: Ihr Talent, die Otta durch tobende Stürme, über gefährliche Untiefen und im Enterkampf zu lenken, wird höchstens von einigen Guldendalsegeln übertroffen. Noch wichtiger sind aber ihre Führungsqualitäten: Ihre Veteranen ließen sich schon von der 15-jährigen kommandieren, heute würde es jeder einzelne von ihnen für sie mit Hranngar persönlich aufnehmen. Wenn Frenja mit ihrem Dreizeck sprunghaft am Drachenhals steht, sieht sie wie eine Efferdstochter persönlich aus. Ihre Leute behaupten, dass sie mit der tödlichen Waffe stets schon zwei Soldaten niederstreckt, ehe sie den Fuß auf die feindlichen Deckplanken setzt.

Geboren: 978 BF **Größe:** 1,96 Schritt
Haarfarbe: weißblond **Augenfarbe:** blau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Raubfloh
Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 16, KK 15; Herausragende Balance; Richtungssinn; Gesucht II

Beziehungen: anscheinlich
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: Frenja ist Rebellen, ehrenvolle Gegnerin, Rauf- oder Saukumpian. Fast ohne Vorurteile nimmt sie jeden mit an Bord oder auf Abenteuer, der den Mut hat, die Planken ihres Schiffes zu betreten. Als Rebellen, die vor niemandem ihr Haupt beugt, kann sie auch das Ziel von Verfolgungen sein und Hilfe benötigen.

DER GOLDGHUL VON VOLEDAM, EIN VINTOTER PIRAT

Im Jahr 1027 BF überfielen Piraten aus Thorwal die nostrische Küste und brandschatzten dabei den großen Boron-Tempel von Voledam (*Westwind* 149; *Abenteuerlicher Bote* 109, S. 23). Der Hetmann *Thorkar Ylvarsson* war mit seinem Beuteanteil nicht zufrieden und ließ seine Leute auch die Grabkammern aufbrechen. Nachdem er den Toten das Letzte geraubt hatte, geriet sein bis zum Rand vollgeladenes Drachenschiff in einen Sturm und ging mit Mann und Maus unter.

Der Volksmund zwischen Havena und Prem hat den habgierigen Kapitän bereits als 'Goldghul' zu einer Geistergestalt erhoben. Tatsächlich findet er keinen Eingang in Borons oder Efferds Hallen – er ist verflucht. An jedem Jahrestag seines Verbrechens, dem 13. Phex, speien die Fluten ihn und seine untote Mannschaft aus, und grausam setzen sie ihr Morden und Plündern fort – auf der Suche nach Schätzen und den letzten Überlebenden des Raubzuges von einst.

Verwendung im Spiel: Setzen Sie den Goldghul und seine verdammten Kameraden nicht als Gegner zum Bezwingen ein, sondern als unbarmherzigen Verfolger, dem entkommen kann, wer bis zur Geisterstunde des Folgetages überlebt. Ein irrwitziger Dieb mag auch das Phexenstück versuchen, am bezeichneten Tag einen Teil aus der Beute des Piraten zu stibitzen.

İBLİSTYSSA, DIE SEELEN- LOTSIN, DAS VERHÄNGNIS DER VERIRRTEN

Vor mehr als tausend Jahren, so geht die Legende, gab es eine junge Korsarin in Diensten der Großkönige von Elem, die mehr Schiffe aus Khunchom oder Kuslik auf den Meeresgrund sandte als irgendein anderer Kapitän zu jener Zeit. Als die Götter den Stern von Selem auf die Stadt warfen, war die Korsarin auf See; der Himmel war ihr verdunkelt, und die Wogen türmten sich ihr entgegen. Da wandte sie sich von den eiferstüchtigen Goetheiten ihrer Vorfahren ab und flehte zum Dunklen Bruder, er möge ihr den Weg in ihren Heimatthalen Elem zeigen, gleich, was er dafür verlange. *Iblis*, der Namenlose Gott, nahm an und zeichnete



sie mit dem Mal seiner Rache – frohlockend, denn Elem würde höchstens am Ende aller Zeiten auferstehen.

Seit dieser Zeit ist Iblistysa, deren ursprünglicher Name ebenso vergessen ist wie der ihres Herrn, eines der dreizehn *Augen des Namenlosen*, Sendboten und Spion des gefesselten Gottes (siehe GKM 105). Zu körperlosem Schattendasein verdammt, erscheint sie Kapitänen und Navigatoren als Alghastat in Fieberträumen und verhöhnt ihre Fertigkeiten oder versucht, ihren Kurs zu er- und hinterfragen.

Nur in den fünf Namenlosen Tagen kann Iblistysa leibliche Form annehmen. Wehe dem, der dann auf See ist! Die Navigation in diesen Tagen ist mehr als tückisch, die Sterne sind zweideutig, die Winde unberechenbar. Wenn ein Schiff eine Schiffsbrücke sichtet, auf einem Floß oder sinkenden Kahn, wird die vermeintlich Unglückliche in der Regel aufgenommen – und dies ist der Anfang vom Ende. Denn die tulamidische Steuerfrau, deren geschundener Leib und linke Gesichtshälfte von Bandagen verhüllt sind, ist mehr als beredt und kundig, und binnen weniger Tage wird die Mannschaft einen Kurs setzen, der sie ins Verderben führt. Wenn Iblistysa schließlich ihr Gesicht enthüllt, wird der bodenlose Schacht aus Schwärze sichtbar, der in ihrer linken Augenhöhle beginnt, doch dann ist es für die Verirrten zu spät. In einem Mahlstrudel, in einer purpurnen Windhose oder auf einem götterverlassenen Riff wartet der Eingang in die gähnende Leere, und Iblistysa hat ihren Herrn ein weiteres Opfer gebracht.

Verwendung im Spiel: Iblistysa ist eine tödliche Gefahr, die aber durch aufmerksame Helden abgewendet werden kann: als Er-

scheinung im Nebel, an der man entgegen aller Impulse vorüberseht, oder als Flüsterin an Bord, deren Einfluss mit Besonnenheit, Göttervertrauen und beherrschtem Auftreten zerstreut werden kann. Als Auge des Namenlosen ist sie, in körperlicher Form, mit gewaltigen Kräften gesegnet – aber in den fünf Tagen auch verwundbar. Wer festes Land erreicht, ist vor der Seelenlotosin in Sicherheit, da sie es nicht betreten kann.

KODNAS HAN



Früher war der Freibeuter Kodnas Han der meistgesuchte Pirat des Perlenmeeres (Fürst Herdin hatte seinerzeit die ungeheure Summe von 700 Dukaten auf seinen Kopf ausgesetzt) – nicht zuletzt durch den Überfall auf die kaiserliche Bireme *Muräne* (Die *Phileasson-Saga*) gelangte er zu zweifelhaftem Ruf. Mittlerweile ist er die – inoffizielle – Führungsgehalt der maraskanischen Freibeuter geworden, auch wenn er lieber auf eigene Faust für ein freies Maraskan kämpft. Mit Rateral Sanin

verbindet ihn eine alte Feindschaft, aus dem jedoch mittlerweile ein Zweckbündnis gegen die charyptiden Schrecken der Blutigen See entwachsen ist, auch wenn dieses Verhältnis eher von einer Hassliche geprägt ist.

Sein Schiff ist die Thalukke *Tiger von Maraskan* – III, wie ein Spötter hinzufügen würde, und er besitzt ein Versteck auf der Affeninsel Beskan. Ein dunkler Schauer und eine Augenklappe prägen sein Gesicht, das einzelne grüne Auge zuckt oft unruhig hin und her.

Geboren: 974 BF **Größe:** 1,77 Schritt
Haarfarbe: schwarz (ergrauend)
Augenfarbe: grün
Kurzcharakteristik: meisterlicher Freibeuter
Herausragende Eigenschaften: IN 16, GE 17, KK 16; Herausragende Balance; Einäugig, Einbildungen (Verfolgungswahn), Gesucht II, Goldgier 8

Herausragende Talente: Akrobatik 12, Belagerungswaffen 12, Menschenkenntnis 13, Schwimmen 12, Seefahrt 16, Sinnenschärfe 12, Wurfmesser 14,
Beziehungen: anschnlich
Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Kodnas ist durch und durch maraskanischer Patriot und träumt von einer bewaffneten Befreiung der Insel. Auf Grund seines Verfolgungswahns begegnet er Fremden mit Misstrauen, und es ist daher schwer, sein Vertrauen zu gewinnen – vor allem, wenn man aus dem Mittelreich stammt. Wer ihn jedoch durch seine Taten für sich überzeugen kann, der hat einen verlässlichen, wenn auch eigenwilligen Gefährten an seiner Seite, der eine Unzahl Schlupfwinkel an der maraskanischen Küste kennt.

BERÜHMTE KAPITÄNE UND ANFÜHRER

CORAGON KUGRES, KAPITÄN DER RABENFLOTTE

Als junger Seeoffizier vom thoralwischen Piraten Boorn dem Blender verunstaltet, hat der kurz gewachsene, aber würdevoll wirkende Coragon ein gutes verbliebenes Auge für heimliche Unternehmungen und schnelle Vorstöße zur See. Nach zwei Jahrzehnten erfolgreicher Jagd auf Schmuggler in der Charyptik setzte ihn das damals in Al'Anfa herrschende Triumvirat auf die Fersen der Entdeckerin Harika von Bethana, der er erst als Feind, dann als Notgenosse und schließlich als Kamerad bis ins Güldenland und zurück folgte. Während der mehrjährigen Expedition fern von Aventurien hatte Coragon – der sich auf Grund eines gering ausgeprägten Talents für Fremdsprachen selten an Unterhaltungen mit Einheimischen beteiligte – viel Zeit, über sich, seine Familie und die Schwarze Perle nachzudenken. Seit seiner Rückkehr 1030 BF gilt er als 'der neue Mann' in der Kriegsflotte und im Hause Kugres; sein nüchterner

Realitätssinn und fehlende Vorbehalte gegen den alten Feind, das Horasreich, machen ihn zu dem Vorreiter einer Neuausrichtung der alananischen Seepolitik. Sollte Coragon weitergehende Pläne haben, behält er sie noch für sich – bis die Zeit reif dafür ist.

Geboren: 975 BF **Größe:** 1,67 Schritt
Haarfarbe: schwarz mit ersten Spuren von Grau
Augenfarbe: braun (links)
Kurzcharakteristik: meisterlicher Kapitän und Flottenbefehliger

Herausragende Eigenschaften: KI. 16, KK 15; Einäugig, Raumangst 7, Vorurteile gegen Thoralwer 11

Herausragende Talente: Seefahrt (Steuerung) 16(18), Kriegskunst (Seetaktil) 14 (16), Orientierung 17, Rechnen 12, Brettspiel 10, Selbstbeherrschung 13; viele Sonderfertigkeiten für Seefahrt und Kampf, darunter Kampf im Wasser und Windmühle

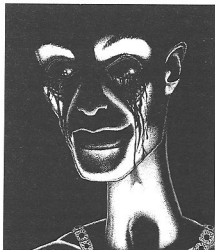
Besonderheiten: Coragon kleidet sich stets in Rot, von den Stiefeln aus Blutotternleder bis zur scharlachfarbenen Offiziersweste – und

führt dazu einen breiten güldenländischen Säbel aus flammend rotem Stahl.

Beziehungen: groß
Finanzkraft: anschnlich
Verwendung im Spiel: Coragon kann für Helden aus anderen Teilen Aventurians (mit Ausnahme Thoralwas) eine große Hilfe sein. Rationalen Argumenten zeigt er sich offen und ist, wenn er von den Absichten der Helden überzeugt ist, durchaus bereit, ihnen als Stimme der Vernunft auf dem Silberberg Gehör zu verschaffen.

DARION PALIGAN, HEPTARCH DER MEERE, CHARYPTOROTH-PARTIERER

Von der Person, die 990 BF als ältester Spross des alananischen Granden *Goldo Paligan* geboren wurde, ist nichts mehr übrig geblieben. Darion Paligan ist eine hagere, feingliedrige Gestalt, die sich wie eine lauernde Spinne bewegt. Das Gesicht ist ausgezehrt und eingefallen, die Haut spannt sich über den schmalen Wangenknochen. Aus leeren



Augenhöhlen sickert dämonisch schwarzes Wasser und malt grässliche Muster auf seine Wangen. Der Schädel ist haarlos, ölig glänzt Paligans Glatze. Nicht einmal seine Eltern würden ihren Sohn wiedererkennen.

Als junger Edelmann wurde er 1008 BF zum Admiralissimus der Schwarzen Armada Al'Anfas ernannt, um die Flotte gegen das Kalifat zu führen. Noch vor dem Auslaufen kaperte der Pirat El Harkir Paligans Flaggschiff, das im Hafen Al'Anfas lag, ließ den Grandensohn blenden und verkaufte ihn in die Sklaverei. Darion Paligan entkam der Schinderei in die brackigen Küstensümpfe und fand mit Hilfe eines krakenischen Priesters zu Charyptoroth. Die Erzdämonin schenkte ihm neues Augenlicht und neue Kraft.

Borbarad wurde auf den jungen Paktierer aufmerksam und übergab ihm das Kommando über eine der neu geschaffenen Dämonenarchen. Mit Hilfe des Dämonenmeisters fand Darion Paligan in einem alten Unheiligtum den Mantel der Charyptoroth, ein nachtblaues Gewand ohne feste Gestalt, angeblich Teil des legendären Frevlergewandes.

Nach dem Ende Borbarads folgte Darion Paligan dem Heptarchen Xeraan, der sich als Borbarads Nachfolger in Szene setzte und Träger des Charyptoroth-Splitters der Dämonenkrone war. Doch schon bald kamen ihm Zweifel, denn der Bucklige diente anderen Dämonen und besaß den Splitter mehr durch Zufall denn Bestimmung. Paligan selbst sah sich als Auserwählter der Erzdämonin auf Dere und beging Verrat an Xeraan. Er raubte den Splitter, als dieser zu einer rituellen Prozession getragen wurde, und verschwand mit seiner Dämonenarche in den Weiten der Blutigen See. Erst nach Xeraans Tod bei der versuchten Erstürmung Ilsurs 1029 BF konnte Darion den Splitter an sich binden und verfügt nun über dessen Kräfte. An Bord seiner Dämonenarche *Plagenbringer* sucht er die östlichen Meere heim.

Obwohl er bereits zwei Insignien der dämonischen Macht – Splitter und Mantel – vereint hat, dürstet es ihn noch nach dem Dämonenschwert *Yamesh-Aqam*, das seinerzeit

von wackeren Helden den finsternen Mächten entrisen wurde (*Meister der Dämonen* 104). Dieses lagert jedoch weit entfernt vom Meer in der mittelreichischen Feste *Koschgau*, wo es von der Letzten Schwadron, den Resten der KGIA, bewacht wird. Ob er seine Ziele erreicht oder untergeht, werden die nächsten Jahre zeigen.

Geboren: 990 BF

Haarfarbe: kahl

Augenfarbe: schwarzes Wasser

Kurcharakteristik: meisterlicher Seefahrer, brillanter Anführer und Intrigant

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15, CH 15

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 16, Überreden 17, Überzeugen 15, Kriegskunst 14

Beziehungen: ansehnlich (vor allem in Paktiererkreisen)

Finanzkraft: hinlänglich

Besonderheiten: Seine Wäffe ist mit einem wieder aufladbaren HERZSCHLAG RUHE verzaubert, der Mantel der Charyptoroth hat einen RS von 1W20 und dient als Astralspeicher. Der Splitter der Dämonenkrone bietet umfassende Herrschaft über das pervertierte Element Charyptoroths und ihrer Dämonen.

Verwendung im Spiel: Darion Paligan hat viele Ziele: Sammlung dämonischer Artefakte, Rache an El Harkir, Aufbau einer Piratenherrschaft auf hoher See. Er steht alleine – selbst die anderen dunklen Herrscher bekämpfen ihn – und kann sie nicht mit großer Macht verfolgen. Ohnehin bevorzugt er hinterhältige List.

DEIRDRE NI SANÍN, BEFEHLIGERIN DER SÜD- FLOTTE DES MITTELREICHES

Die kerrige Seeoffizierin mit dem blauen Offiziersknoten (geboren 988 BF) stand ihr Leben lang im Schatten ihres berühmten Vaters Rateral Sanin XII., dem sie trotz aller Begabung nicht das Wasser reichen konnte. 1021 BF übergab sie ihm ihr Schiff, das eigentlich das seine war: die *Seedler von Beilunk* – und wurde dafür auf den letzten Außenposten des Mittelreichs in Meridiana versetzt. In Höt-Alem übernahm sie als 'Vizeadmiral der kaiserlichen Südflotte' das Kommando über eine Ansammlung von altersschwachen Potten und gerade einmal vier kriegstüchtigen Schiffen. Getreu dem Leitsatz »Ein Sanin gibt niemals auf, bevor er zu Efferr in sein nasses Grab geht.« harrete sie pflichtbewusst auf ihrem Posten aus.

Im Jahr des Feuers drehte der Wind: Aus Harben geflohene Reste der mittelreichischen Westflotte verdoppelten die Zahl der Kriegsschiffe im Hafen, und Höt-Alem wandte sich Kaiser Selindian Hal zu – als Exarchat und einziger Hafen seines Machtbereichs. Deirdres Einfluss ist seitdem spürbar gestiegen, und sie nimmt sich alle Freiheit, diesen zu

nutzen. Von Höt-Alem aus unterstützt sie die Vorhaben Raterals, versorgt ihn mit Vorräten, Waffen und Begleitschiffen. Gemeinsam, von Norden wie von Süden, arbeiten Vater und Tochter nun an der Vernichtung der Blutigen See. Befehle aus Punin gehen eher dahin, den Al'Anfinern gegen liebevolle Schiffe beizustehen, aber bislang hat noch niemand Deirdre Ungehorsam vorgeworfen. Da sich die Flotte zum größten Teil nicht aus dem Staatssäckel, sondern aus Preisen und Beute stücken von Perlenmeer-Piraten finanziert, ist die Handhab des Kaiserhofs gering und nur vage geregelt, ob die Schiffe nun gerade Deirdre oder Rateral unterstehen.

KRAK, 'KAPITÄN' DER HAIREITER VON YAL-ZOGGOT

Seit gut einem Jahrzehnt ist der einäugige, von weiblichen Kampfnarben entstellte Krakonier Krak (geboren 993 BF) mit seiner Meute von Hammerreitern einer der Schrecken des Perlenmeeres und der Blutigen See. Krak, der sich von seinen Kriegern vor den *Starbratb* (Menschen) nur als 'K'pian Krak' anreden lässt, stellt sich und die Seinen in den Dienst zahlungskräftiger Heptarchen und Dämonenarchen-Kapitäne und geht auch für seine Heimat Yal-Zoggot regelmäßig auf Beutezug und Menschenfang. Er folgt dabei den Weisungen des Gal'k'zul-Kults von Wahjad ebenso wie den Wünschen der Sh'n'ak-Priester, denen er die abgerichteten Reit-Haie verdankt, mit denen er in den Kampf zieht. Sein Gehorsam ist jedoch weder unbedingt noch dauerhaft: Krak liebt es, zu jagen und zu siegen, er giert nach persönlichem Reichtum und Anerkennung als Krieger und Anführer – und die Kulte seiner Heimat geben ihm lediglich die Gelegenheit und die Mittel, sich all dies zu nehmen. Auf jedem Beutezug wird Krak von einem versklavten Rizzo begleitet, der bei Verhandlungen mit Auftraggebern ebenso wie Opfern als Dolmetscher dient.

Verwendung im Spiel: 'Käp'n' Krak ist ein Pirat der Tiefe und Söldner grausamer Mächte. Seine Angriffe kommen überraschend und aus unerwarteter Richtung, und er wird zur See geführt wie die Tiere, auf denen er reitet. Seine Sucht nach Ruhm im Kampf lässt ihn jedoch zuweilen auch nach Beute schnappen, an der er sich verschlucken kann.

LADWENJA VON TSA- STRAND, KOMMANDANTIN DER EFFERDBRÜDER

Die Kommandantin (geboren 980) der 'Bewaffneten Efferdbrüder' (siehe Seite 81) diente jahrelang in Stoerrebrands Flotte als einfache Seekriegerin, ehe sie nach einer verlorenen Seeschlacht, alleine auf weiter See und an eine Schiffsplanke geklammert, Efferds Ruf folgte. Rasch stellte sich heraus, dass die ausdauernde und pragmatische Bornlän-



derin mit kurz geschorenem blonden Haar und einem von Quallen gezeichneten linken Arm über ein beachtliches strategisches Geschick verfügte, weswegen ihr das Kommando über den kämpfenden Zweig der Efferdbrüder anvertraut wurde.

Verwendung im Spiel: Helden können die Geweihe überall an der aventurischen Ostküste antreffen, wo sie Freiwillige für die Schiffe der Efferdbrüder sucht, die sich weder davor scheuen, die Blutige See zu durchkreuzen, noch davor, einen Kampf mit einer Dämonarchie zu wagen.

PAÑEK VON CROSCWITZ

Kapitän Pañek ist die bornische Herkunft deutlich anzusehen. Das blonde Haar haben Sonne und Wind noch weiter ausgebleicht, dafür ist die blasse Haut mit Sommersprossen übersät. Pañek ist die Seefahrt nicht in die Wiege gelegt worden – doch in den letzten dreißig Götterläufen hat er sie von der Pike auf erlernt. Dabei sind in ihm der Mut eines Abenteurers und die Besonnenheit eines Händlers vereint, so dass er sich einiges an Anerkennung erwerben konnte. Auf seiner Karavalle *Südweiser* begleitet er andere bornische Händler auf Südfahrt und nutzt dabei die Kontakte aus Zeiten, als er in Kanne-münde oder Port Stocerbrandt einige Jahre sesshaft war. Die Gelegenheiten, zu denen er seither bornischen Boden (außerhalb des Festumer Hafens) betreten hat, kann man hingegen an einer Hand abzählen.

Geboren: 985 BF

Haarfarbe: weißblond

Augenfarbe: blaugrau

Kurscharakteristik: kompetenter Seefahrer, meisterlicher Fernhändler

Besonderheit: Pañeks Eltern sind kurz nach einem Streit mit einer Nordardensippe gestorben. Seitdem fürchtet der Kapitän, dass ein Fluch auf seiner Familie liegt – um dem zu entgehen, hat er dem Bornland den Rücken gekehrt.

Beziehungen: hinlänglich (anscheinlich in den bornischen Kolonien)

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Als korrekter und vertragstreuer Händler ist Pañek in mehrfacher Hinsicht ein Exot im Südmeer. Er kann hilfsbedürftiges Opfer böser Pläne oder verlässlicher Kontakt für Heldengruppen sein. Möglicherweise wird er gar von einem Fluch verfolgt und benötigt die Hilfe der Helden, um ihn zu brechen.

PIOTREW HJOLMEN

Mit Entstehung der Blutigen See wurde die Fahrt durch das Perlenmeer zu einem unwägbar Risiko. Dass die bornländische Seefahrt nicht vollständig zum Erliegen kam, lag vor allem an den neuartigen Geleischivonen, die den Konvois Unterstützung bieten konnten

– und an ihren unerschrockenen bornländischen Kapitänen.

Einer dieser Schiffsführer ist der gebürtige Neersander Piotrew Hjolmen (geboren 999 BF), der in Festum das Offiziershandwerk erlernte. Hjolmen hat bereits jeden Schiffstyp der bornländischen Flotte als Kapitän geführt, seine große Stunde kam aber, als ihm erstmals die Führung einer Schivone und eines Konvois übertragen wurde. Hjolmen bewährte sich nicht nur als Schiffsführer, sondern auch als Strategie und Taktiker: Geschickt umschifften die von ihm kommandierten Geleitzüge nicht nur Stürme und Flauten, sondern auch Piraten und Schiffe der Heptarchen – sehr zur Freude der Kautherren, die damit rechnen können, dass der Großteil der Hjolmen anvertrauten Waren auch sicher sein Ziel erreichen wird.

In den letzten Jahren ist Kapitän Hjolmen rastlos geworden. Nur zu gerne würde er einmal eine der neuen liebevollen Schivonen oder gar eine Schivonella kommandieren. Alles, was fehlt, ist das passende Angebot eines westaventurischen Handelshauses – womit dem Bornland jedoch einer seiner fähigsten Kapitäne verloren gehen würde.

Verwendung im Spiel: als Ansprechpartner oder Auftraggeber im hohen Norden – oder auf einer der bornischen Kolonien und Siedlungen.

RATERAL SANIN XII.



und Widrigkeiten) sind Standardwerk in den Bibliotheken von Avesfrenden.

Kaiser Hal verließ Sanin aus Dank für diese Tat die Markgrafenschaft des Windhag und übergab ihm das Oberkommando der Westflotte. Doch der gebürtige Albernier hatte sein Herz an die Ostküste verloren und sah sich im Windhag abgeschoben.

Als der Dämonenmeister Borbarad in Torbrin einfiel und die Mittelreicher katastrophale Niederlagen hinnehmen mussten, nahm Rateral Sanin das Schicksal selbst in die Hand. Er kaperte 1021 BF 'sein Schiff', die *Seadler von Beilunk*, um selbst Jagd auf die dämonischen Mächte zu machen, die im Perlenmeer erwacht waren. Von der Reichsführung, der er ohnehin wenig Respekt entgegengebracht hatte, wurde er für fähnenflüchtig erklärt. Mit einigen Getreuen, die wie er das eigene Tun über die Folgsamkeit gestellt haben, kreuzt er seit einigen Jahren durch die 'Blutige See' und wirbt in den Häfen des Perlenmeers Freiwillige für die todesmutigen Missionen der *Seadler* an.

Rateral Sanin ist ein autoritärer, knorriger und sturer Kerl, der auf seinem Schiff absoluten Gehorsam fordert. Aber diese Eigenschaften werden von seinem Heldenmut und der Kompromisslosigkeit, mit der er seine Prinzipien verteidigt, in den Schatten gestellt. Wem Sanin ein Versprechen gibt, kann sich sicher sein, dass er es pflichtbewusst – notfalls unter Aufbietung aller verfügbaren Kräfte – einhält.

Geboren: 964 BF **Größe:** 1,88 Schritt

Haarfarbe: grau (noch ein paar rote Haare)

Augenfarbe: dunkelbraun

Kurscharakteristik: brillanter Kapitän und Geograph

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15

Herausragende Talente: Geographie 17, Kartographie 17, Orientierung 15, Seefahrt 20, Wettervorhersagen 15

Beziehungen: ansehnlich (zumeist unter der Hand)

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: überzeugter Renegat und charmerer Freibeuter. Sanin lässt sich nichts befehlen und schaut etwas arrogant auf alle jene herunter, die der Ansicht sind, ihm Befehle erteilen zu wollen. Fähige Seeleute und Krieger behandelt er dagegen mit Respekt.

ZYLVA, KAPITÄNIN DER SALYRYVAN

Als ein Rivarer Walfänger in Ifrims Ozean Schiffbruch erlitt, war es die Steuerfrau Zylva (geboren 977 BF), die als einzige so lange dem eiskalten Wasser widerstand, dass sie von einem Schiff, der von Hochelfenzauber durchdrungenen *Salyryvan* (ca. 191 A), lebend geborgen werden konnte.

Seitdem sind Elfenschiff und Menschenfrau auf seltsame Art verbunden. Auch wenn sie



einander rätselhaft bleiben, haben Schiffsseele und Kapitänin ein Bündnis miteinander geschlossen, das Angriffe auf die dem Schiff verhassten Nachbarten ebenso einschließt wie tagelange einsame Fahrten unter das Packeis, wo die Luft knapp zu werden droht. Die längst ergraute, schneige und von tiefer Bitterkeit gezeichnete Zylva verlangt sich und der aus Schiffbrüchigen und Vagabunden des

Meeres zusammengewürfelten Mannschaff der *Salyrivan* alles ab: ob sie nun Wale jagt oder thoralische Ottas mit der Walgestalt des Schiffes narrt, ob sie den Shakagra trotz oder die tiefsten Meerestiefen erkundet. Fast scheint es, als würde die eisenharte Frau in den Tiefen des Meeres etwas suchen, das sie verloren hat. Unter ihren Leuten hält sich das Gerücht, dies sei niemand anderes als Efferd selbst.

Verwendung im Spiel: Die *Salyrivan* kann Rettung aus Seenot oder Hilfe gegen die Shakagra bedeuten. An Bord des Zauberschiffs lassen sich Entdeckungsmissionen in die kalten Tiefen von Iffrns Ozean durchführen, wobei der Wille der harschen Kapitänin einerseits und der Jahrtausende alten Schiffsseele *Vonthodael* andererseits die Reise stark beeinflussen können.

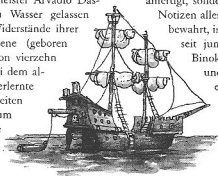
BERÜHMTE HANDWERKER

AMENE TER BROOCK, SCHIFFSBAUMEISTERIN

Die Großnichte des liebfeldischen Admirals Dorian ter Broock zählt zu den führenden Köpfen der Schiffsbaukunst in Aventurien. Auf der Werft ihrer Familie, einer einleingegessenen Patrizierdynastie Grangors, zeichnet Amene unter anderem für die Großkampfschiffe des Horasrichs verantwortlich: viermastige Schivonen, deren erste, die *König Therengar*, von Baumeister Arvadio Dasbekker 1005 BF zu Wasser gelassen wurde. Gegen die Widerstände ihrer Mutter begann Amene (geboren 996 BF), im Alter von vierzehn Jahren eine Lehre bei dem alten Dasbekker und erlernte von ihm alle Fertigkeiten und Geheimnisse, zum Beispiel, wie man die besten Hölzer für Masten, Rumpf

und Takelageblöcke auswählt. Mit der *König Alborn* (Stapellauf 1027 BF) und der *Königin Amene II.* (1030 BF) hat sie ihren mittlerweile verstorbenen Meister längst übertroffen.

Doch Amene ruht nicht. Emsig und in strenger Abgeschlossenheit arbeitet sie an Verbesserungen der Schivone, für die Werftbesitzer in Havena, Perrium und Festum (vor allem Stoerrebrandt) hohe Belohnungen zahlen würden. Da sie, ganz in der Tradition Dasbekkers, keine Planzeichnungen anfertigt, sondern bis auf skizzenhafte Notizen alles Wissen in ihrer Person bewahrt, ist die blonde Amene, die seit jungen Jahren ein dickes Binokel tragen muss, vor Ort unentbehrlich. Stieße ihr etwas zu oder würde sie entführt, wäre dies ein herber Rückschlag für die Fortentwicklung der liebfeldischen Flotte.



BRAGAN DER BILDER- STECHEr, AUCH GENAPPT BRAGAN VAERMHAGER

Der aus Vaermhag stammende Halbelf Bragan (geb. 979 BF), zierlich, grüne Augen, hellbraunes Haar mit Silberfäden) hat seine Tätowierwerkstatt bereits seit vielen Jahren in Salzerhaven bei Salza eingerichtet. Dorthin kommen Seelute und Abenteurer aus aller Herren Länder, um sich von ihm ein efferd- oder rahjagefülltes Motiv stechen zu lassen. Bragans Arbeiten sind für ihre Farben und scharfen Umrisse berühmt. Es heißt zudem, dass der kunstsinnige Meister besondere Techniken beherrsche, um seine Kunden die Schmerzen der Behandlung nicht spüren zu lassen und (gegen hohe Bezahlung oder einen Gefallen) magische Hautbilder zu erzeugen, die sich im Mondlicht bewegen oder gar ein Eigenleben entwickeln. Kein Wunder, dass die Rahja-Geweihten von Nostris bis Joborn ihre rituellen Tätowierungen von Bragan empfangen. (Mehr finden Sie im Roman *Die Suche* von Ina Kramer auf S. 184 ff.)

BERÜHMTE GEWEIHTE UND PRIESTER

GOSWIN OREZARSON VON DER HIMMELSREITER- OTTA, MEISTER DER BRANDUNG FÜR IFFRNS OZEAN

Vorbei sind die Zeiten, als sich Goswin (geboren 976 BF) im Thorwaler Tempel in Not geratener Seelute annahm. Heute hat der sprunghafte und etwas weltfremde Hüne, der sich mit Vorlieben Perlen, Muscheln und kleine Seesterne in seinen ergrauten wallenden Bart flechtet, seine Berufung im Kampf gegen das Eisreich Gloranas gefunden. Er ist der festen Überzeugung, dass sich ein Schlüssel in diesem Kampf unter den eisigen Wogen von Iffrns Ozean befindet, und bekundet ein ungewöhnliches Interesse für die Bernsteinbucht.

Verwendung im Spiel: Auf seinem Tempelschiff (siehe Seite 163) kann man den Mystiker fast überall in den nördlichen aventurischen Meeren antreffen. Hin und wieder bitter er um Beistand bei der Erforschung von Geheimnissen der nördlichen Meere und im Kampf gegen das Eisreich im Nordosten.

HELMAR 'MURAEHAS' GUNSGAR, MEISTER DER BUNTEN LICHTER

Alljährlich zum Tag des Wassers (1. Efferd) reisen Tausende nach Perrium, um das *Fest der Buntten Lichter* zu bestaunen. An drei Tagen finden Efferd-Prozessionen, Priesterweihen, öffentliche Bankette und Wertspele statt, darunter Perlentauchen, Muränenkampf, Schifferstechen und Delphinreiten. Im Unterschied zu Adelsturnieren kann teilnehmen, wer Lust hat; Gebühren werden keine erhoben, dafür gibt es ansehnliche Preisgelder – und noch größere Summen können bei Wetten gewonnen (oder verloren) werden. Organisator der Festivitäten ist Helmar Gungsar (geboren 981 BF), ein Perriumers Fischersohn und – in früheren Jahren – siebenmaliger Sieger im Muränenkampf, was ihm seinen Beinamen einbrachte. Der immer noch muskulöse und dicht behaarte Akoluth des Meeressgottes achtet streng darauf, dass das einfache Volk bei den Vergnügungen nicht zu kurz kommt, und ermutigt jeden guten Schwimmer, sich in den Wettkämpfen

zu messen. Daneben hat er alle Hände voll zu tun, Wettbetrügereien und den Diebstahl von Tempeleigentum zu verhindern, ganz zu schweigen von den gelegentlichen Versuchen religiöser Fanatiker, eine echte Laterne zwischen die hell Leuchtkäfer gefüllten Glasgefäße der Bootsprozession am zweiten Tag zu schmuggeln.

XQAL'ZI'YSSRALIAS TSCHEON'OTAK, HÜTER DES SEESCHLANGEN- FRIEDHOFS

Der ehsische Hohepriester der Charyb'Yzz hat in seinem langen Leben bereits viele Namen getragen: Auf Grund seiner schwarzen Schuppenfarbe und der nachtblauen Augen nannte man ihn in seiner Jugend *Uru'chraama* (Schwarzschuppe) und gab ihm in die Obhut eines Schamanen. Im Umgang mit allen Dingen des Meeres zeigte er erstaunliche Fähigkeiten und galt schon bald als Auserwählter der Allesverschlingenden Meeresherrin. Nach seiner Weihe in einem



alten Ritual in einer finsternen Grotte zu einem Priester der Charyb'Yzz bekam er den Namen *Xgal'z'lyss* (Muss nach dem Meer hungern). Auf dem Rücken einer Seeschlange, die er herbeizurufen vermag, bereiste er die Meere und Inseln des Südens, auf der Suche nach Geheimnissen der alten Rassen der Meere. Bis heute fürchten die Waldmenschen *Ticho'on'tak* (Schwarz-Rausch-Langzahn), der ihre Boote in die Tiefe ziehen oder von Wellenbergen zerschmettern ließ. Als der Achaz 909 BF von einer Seeschlange am Friedhof der Seeschlangen abgesetzt wurde, ernannte ihn die Charyb'Yzz-Priester Andalkans sogleich zum Nachfolger des Hohepriesters, unter den Echsen Maraskans ist er seitdem als *H'Charyb'achaz* (Nachtblau geschuppter Priester) bekannt.

Ogbleich *Ticho'on'tak* einen unbändigen Hass auf die Menschen hat – seit der Thorwaler Beorn der Blender den Friedhof der Seeschlangen schändete –, schloss er sich Borbarad an (in dem er eine wiedergeborene Echsenseele erkannte) und war maßgeblich an der Erschaffung der Ma'hay'tamin und großen Ritualen Charyptoroths beteiligt. Seit Borbarads Fall verlor der Achaz jedoch wieder eigene Pläne, zu deren wichtigsten die Erlangung des Schwarzen Schwertes *Yamash-Aquam* und des *Scepters der Charyptoroth* sowie mehr Einfluss auf die auch ihm verborgene Echsenstadt Akrabala gehören.

Immer wieder muss er sich der Intrigen und eingeschleusten Spione der Skrechu erwehren, die seine Macht zu untergraben versuchen.

Langfristig strebt er auch nach der Herrschaft über die Insignien Darion Paligans (Dämonensplitter und Mantel), da er ihre Macht spürt und weil er es als Entweihung betrachtet, dass solch mächtige Artefakte von einem Menschen getragen werden.

Der Hohepriester hat die Kontrolle über mindestens zwei Dämonenarchen und ist in der Lage, einen gewissen Einfluss auf viele der anderen auszuüben, da sie sich häufig am Friedhof der Seeschlangen regenerieren oder gar teilen, was ihn wiederum bedeutend macht für andere Machthaber der Blutigen See.

Geboren: um 850 BF **Größe:** 2,19 Schritt **Kurscharakteristik:** vollendeter Meereskundler und -reisender, brillanter Dämonenbeschwörer und Beherrscher von Meereskreaturen, Menschenhasser

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 17, IN 19; Balance, Dämmerungssicht, Gutes Gedächtnis, Tierempathie (Meerestiere); Arroganz 8, Eingeschränkter Sinn (Gehör) **Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:** Magiekunde 17, Schwimmen 18, Wildnisleben (Meer) 21; Eiserner Wille II, Gedankenschutz, Maraskan-, Meeres- und Sumpfpfand

Herausragende Zauber und Rituale: *Ticho'on'tak* beherrscht zahlreiche Zauber und Rituale des (Un-)Elements Wasser brillant und hat zumindest meisterliche Fähigkeiten in echsischer und charyptothischer Ritualmagie. Er kann unter anderem Wände aus Wasser und würgende Wassertentakel entstehen lassen, eckige Brühen hervorrufen und Seeschlangen und andere Meeresungeheuer herbeizurufen. **Besonderheiten:** Charyptoroth-Paktierer im 5. Kreis der Verdammnis

Beziehungen: hinlänglich unter den echsischen Rassen, sehr groß im Bezug auf die Blutige See

Verwendung im Spiel: *Ticho'on'tak* kann Urheber charyptothischer Verschwörungen auf allen südöstlichen Meeren und Küsten sein, wobei er für gewöhnlich nicht mit Menschen und anderen Nicht-Echsen zusammenarbeitet. Auf einer Seeschlange reitend können ihm die Helden überall im Perlenmeer und der Charyptik begegnen, vor allem an Orten, an denen Charyptoroths Macht groß ist, aber auch auf den Waldinseln, wo der Priester immer wieder die Utulus (und mittlerweile auch andere Siedler) heim sucht.

Zitate:

»F'Z'zmech, jhi'sh'rr'y'mrrh sk't'rr Sh'rr'Yssr!«
(»Elender Warmblüter, du hast das Schlafende Meer geweckt!«)
»Bald werden wir die Ungeschuppten hingschwimmen!«

WEITERE PERSONEN

Neben den großen Admirälen und den berühmten Piratenkapitänen findet man eine ganze Reihe weiterer interessanter Seefahrer und Meereskundler. Eine kurze Auswahl soll aufzeigen, welche bemerkenswerten Personen die Wege seefahrender Helden kreuzen können.

Die Blutige See ist für den Zwerger **Fusakel Sohn des Farnosch** (geboren 931) das bevorzugte 'Schlachtfeld'. Der fast 100-jährige, immer etwas hektisch wirkende, blondhärtige Zwerger ist Geschützmeister an Bord der *Seeadler von Beilunq* und ein Meisterschütze an der Schweren Rotze.

Im Süden hat sich **Kabchalin Chaiman** (geboren 992) einen Namen gemacht. Der Kapitän aus Ghurenia entdeckte für das Handelshaus Klabinio nach eigenen Angaben eine Handelsroute nach Uthuria. Er kennt nahezu alle Inseln und Schlupfwinkel der Charyptik und scheut auch vor einem Besuch auf der Insel Yongau nicht zurück.

Die rüstige Mittfünfzigerin **Sevastana Gendav** (siehe *Wege der Helden* 200, und *AZ* 130f.) ist eine typische Lehrmeisterin für Schiffsmagier. Die Universität von Al'Anfa buhlt bereits seit Jahren um Sevastana und will ihr einen Lehrstuhl anbieten, gilt sie doch als Expertin für alle Fragen im Überschneidungsbereich von Seefahrt und Magie. Auch an der Westküste gibt es eine Reihe au-

ßergewöhnlicher Seeleute. **Tula von Skerdu** (siehe auch *Westwind* 169, *Geographia* 223), eine seefahrende Thorwaler Hexe, ist auf einem schwarzen Drachenschiff unterwegs. Von ihr erzählt man sich die unheimlichsten Dinge: Mal sagt man, sie habe Boron selbst herausgefordert, und andere glauben zu wissen, dass ihre schaurigen Klagelieder Seefahrer ins Verderben locken.

In den Gewässern um Thorwal begegnet man vielleicht auch dem Firnelchen **Shariel Nebelwandler**. Der Firnel mit den eisgrauen Haaren hat einige Jahre an der Olporter Runajasko verbracht, ehe er sich als Bordmagier bei verschiedenen Ottas anschloss. Sein Ziel ist es, irgendwann einen Weg zu den sagenhaften *Inseln im Nebel* zu finden. Wer etwas über Schiffsbau wissen will, für den ist **Trondhilde Azenbrat** (geboren 988) aus Harben eine wichtige Adresse. Von ihr wird behauptet, sie könne selbst ein Fischernetz abichten. Und doch ist die Schiffsbaumeisterin immer noch auf der Suche nach dem Bauplan des 'perfekten Schiffes' – interessiert an allen Entwicklungen in der Schiffsbaukunst, egal von welcher Werrt. Sie scheut auch vor unkonventionellen Wegen nicht zurück, um etwas Neues zu erfahren oder an die Pläne der Konkurrenten zu kommen.

Im Auftrag brabakischer Kaufherren unterwegs ist Kapitän **Narwa Nemotos** (geboren

992) mit seinem Handelsschiff *Bornische Braut*. Oft unternimmt er auch Reisen im Dienste des Brabaker Forschers *Solphan Chazazzar*, um seltene Tiere (vor allem Insekten und Schmetterlinge) mitzubringen, seit sich der Gelehrte mit der exotischen Tierwelt des Südens beschäftigt.

Für ausgefallene Experimente, die oft auf überlieferten Rezepten ihrer Vorfahren beruhen, ist in den Brabaker Werkstätten des *Roten Salamanders* die Achaz *Ziriss* bekannt. Fehlschläge kann man leicht an ihrem Schuppenkild ablesen: Manche Schuppen haben schillernde Farben angenommen, andere sind vom Feuer geschwärzt. Solche Auswirkungen nimmt *Ziriss* anscheinend ungerührt hin. Zur Beschaffung der meist aus dem Meer stammenden Zutaten heuert sie immer wieder Leute an und versorgt sie dazu mit Informationen und Karten, die noch kein Mensch vorher zu Gesicht bekam.

Als schnellster und sicherster Kurier der Blutigen See preist sich (meist in Port Rulat oder auf der *Stadt aus der Tiefe*) **Gul'Gulups** an, ein krakonischer Hammerhairciter, der alle über- und untermeerischen Routen zwischen Al'Anfa, Setokan und Festum kennen will. Das bis zu kalbsgroße Transportgut wird auf Wunsch wasserdicht mit magischen Speichelblasen verpackt. Ist eine Ware nicht größer als ein Huhn, kann sie der bewaffnete Kurier mit

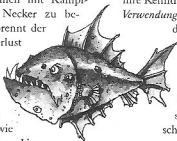


Aufpreis in seinem bestgehüteten Versteck befördern: Gul'Gulups vermag erstaunlich große Gegenstände in seinem robusten Magen zu lagern und wieder hervorzuzwingen. Auch wenn sie oft als Ungeheuer bezeichnet wird, ist die **Vielarmige** mehr als das. Der gewaltige Dämonid, hervorgegangen aus (unter anderem) einem Dekapus, besitzt einen bemerkenswerten Verstand und hat das Gemüt einer herrischen Diva. Gerüchten zufolge manifestiert sich in diesem Verhalten das Gemüt einer jungen Drachendame, die den *Friedhof der Seeschlangen* neugierig in Augenschein nehmen wollte. Die Vielarmige verfügt über Zauberkraft und kann sich telepathisch mitteilen. Sie lebt im Wasser, macht Jagd auf fleischliche Beute und sammelt Wertgegenstände für ihren untermeerischen Hort. Neben den oben aufgeführten Personen gibt es noch viele Efferd- oder Swafnir-Geweihte, die sich ebenfalls mit dem Meer oder seinen Aspekten auskennen – eine Aufstellung finden Sie in GKM 40 ff. und 107.

HIAMO DER NECKER

Bereits seit vielen Götterläufen lebt in den Wassern bei Havena ein Necker, der Menschen stets in einem dunklen, bodenlangen Umhang gehüllt entgegentritt. Hiamo (geboren 963) und seine Tochter wurden einst von einigen skrupellosen Havenern als Sklaven verschleppt. Er musste mit ansehen, wie seine Tochter von seinem Herrn gepeinigt wurde, bis ihr Lebenswille schließlich brach und sie starb. Von Trauer und Zorn überwältigt, zerriss Hiamo daraufhin seine Ketten und tötete den Mörder seiner Tochter mit bloßen Händen. Schwer verletzt gelang dem rasenden Necker die Flucht vor den Häschern seines toten Herrn, bis er Zuflucht bei einer Efferd-Geweihten fand. Seither kämpft Hiamo gegen die Sklavenhändler, die seinem Volk so viel Leid antun, und es gelang ihm schon manches Mal zusammen mit Kampfgefährten, versklavte Necker zu befreien. Noch immer brennt der Schmerz über den Verlust seiner Tochter heiß in seinem Innern und Hiamo dämmert es langsam, dass er so lange nicht in Efferds Reich eingeht kann, wie man gegen dessen Wesen Ungerechtigkeit walten lässt.

Verwendung im Spiel: ein kämpferischer, verbitterter Necker, der an albernischen Küsten unerbittlich Menschen nachstellt, die Nixen und Necker fangen. Sein Hass auf diese Menschen mag ihn manchmal zu Taten führen, die er später bereut, weswegen er die Hilfe einiger tatkräftiger Helden benötigt, die seinen Zorn im Zaum halten. Und natürlich kann er auch immer wieder Kampfgefährten brauchen, die ihm bei Efferds Vergeltung weiter helfen.



MARIELLA PINIVIEA ALIAS SALAMANDRA FRYPN

Die Seherin wuchs bei einem meridianischen Fischerpaar als Findelkind auf (gefunden Efferd 982). Salamandra, die schon früh an sich seherische Gaben entdeckte, riss auf Grund einer erschreckenden Vision von zu Hause aus und gelangte nach Al'Anfa, wo sie zum willigen Werkzeug des Patriarchen Tar Honak wurde. Korruptiert durch ihre Magie und den starken Willen, ihre außergewöhnlichen magischen Kräfte ohne Rücksicht weiterzuentwickeln, versklavte sie mit dem *Bund der Schwarzen Schlange* für den Patriarchen eine Sippe der Rizzo des Südmers. Ihr Treiben endete beinahe mit der Vernichtung der Gigantin *Ineele*, doch wurde Salamandra zuvor von brabakischen Questadores getötet – Nachzuerleben sind diese Ereignisse in der Abenteuerausammlung *Lockruf des Südmers*.

Die Göttin Tsa schenkte Salamandra ein zweites Leben – und die Erinnerung an ihre Taten. Unter dem Namen Mariella hat sie sich in Höt-Alem nahe dem Efferd-Tempel niedergelassen und ihre wahre Bestimmung angenommen. Sie widmet nun ihr Leben der friedlichen Verständigung zwischen den menschlichen und maritimen Kulturen. Meeresschiffe zieren das lange, wallende, schwarze Haar der zierlichen Frau. Mariella, deren Haut leicht grünlich schimmert, verfügt nach wie vor über außergewöhnliche Gaben im Bereich des Sehens und der freien Anwendung von Magie. Zudem ist sie eine Gestaltwandlerin und bevorzugt hierbei am liebsten Meerestiere. Sie ist getrieben von der Suche nach ihrer Herkunft, die sie in den Tiefen des Perlenmeeres vermutet. Ihre Kenntnis des Südmers ist groß, da sie große Teile davon in Tier- oder Nixengestalt bereist hat. Insbesondere auf dem Weg nach Uthuria können ihre Kenntnisse überaus hilfreich sein.

Verwendung im Spiel: Gerne ist sie Reisenden und Gelächten in 'maritimen Belangen' behilflich, da die Schuld ihrer Taten schwer auf ihrer Seele lastet. Ebenso sucht sie Aufklärung über ihre Herkunft und braucht für diesen Zweck Begleiter oder Kundschafter.

QUEG, EIN KLABAUTER-ABENTEUERER

Wer einen Schiffsjungen in einer zu großen nostrischen Joppe mit struppigem rotblondem Haar und leuchtend blauen Augen neben sich sieht und beim zweiten oder dritten Blick unter der Mütze unbubenhafte kleine Falten um Mund und Augen entdeckt, der sollte besser höflich bleiben: Queg (geboren 988 BF), dessen voller Name *Quegomordian'quiasqu agurdion* sein Geheimnis bleibt, entstammt

der alterwürdigen Familie von Schiffskochbolen, die man sich vorstellen kann. Sein Vater *Pusfallalehalellesalleren* fährt als Klabautermann auf der leiblichen Karracke *Fürchtenichts*, seine Großmutter *Peutsekehonioteletu* auf der bornländischen Dreimastkaravelle *Königin von Festum*. Urnahren sollen schon mit den ersten Admirälen aus dem Hause Sanin um den Kontinent gereist sein. In diesem erlauchten Kreis ist Queg schon des Öfteren durch Verstöße gegen die Familientradition auffällig geworden, etwa durch seine Weigerung, sich an ein bestimmtes Schiff zu binden, oder sein Ansinnen, sich gar (zumindest zeitweilig) deutlich von Aventuriens Gestaden fort zu bewegen.

Verwendung im Spiel: Der vergleichsweise junge und überaus wagemutige Klabautermann gerät allzu oft in heikle Situationen, insbesondere bei einem Schiffswechsel oder wenn er seiner Schwäche erliegt, unbekannte Früchte und Süßspeisen zu kosten. Haben die Helden ihm einen Gefallen erwiesen, mag er sich als findiger Wegbegleiter zur See, als ungewöhnlicher Lehrmeister oder als wertvoller Kontakt zu Klabauterkreisen erweisen – Quegs Verwandte sitzen an 'Schlüsselpositionen' auf vielen Schiffen. Vielleicht helfen die Helden ihm auch, das Schicksal seiner Mutter zu ergründen, deren Schiff vor einigen Jahren in der Blutigen See verschwand.

TAHAÏ, TOCAMUYAC- HÄNDLERIN

Die kaum anderthalb Schritt große Tahai (geboren 977), eine kompetente Händlerin und meisterhafte Tierkundige vom Volk der Tocamuyac, versorgt Alchimisten mit Exotika des Meeres. Scheinbar unmögliche Bestellungen (Tiefseefische, das Zittern eines Zitterrochen) reizen sie besonders. Ihr Sohn *Reri* (geboren 995 BF), der Schamane der Sippe, sowie die anderen Kinder und Enkel stehen ihr hilfreich zur Seite. Ihre Preise sind angemessen hoch, so dass sie einiges Geld beisammen haben müsste – und so langsam fragen sich manche, wie man es ihr abnehmen kann.

Verwendung im Spiel: Vor allem für Zutaten zu Zauberkräutern und Alchemika, die den Zugang zum Meer erlauben (oder erfordern), ist sie die beste Quelle. Ebenso kann sie Zugang zu maritimen Wesen vermitteln und ist eine der wenigen Menschen, die das Geheimnis von Ouloadila – unter dem Namen H'Arthria-Letha – kennt (☞ 175 A).

USVINA KORDANGER, ZWEITE HAFENMEISTERIN VON KUSLIK

Die kernige Hafenbeamte, die stets makellose blaue Wämser aus robustem Leinen und ihre ergaudenden blonden Haaren in einem Dutt trägt, scheint eine aufrechte



Frau zu sein, an der nichts ungewöhnlich ist – und doch hat sie ein Geheimnis, das sie nicht loslässt. Schon unter Fürstin Kusmina von Kuslik bekleidete Usvina (geboren 982 BF) das Amt der Zweiten Hafenmeisterin und war (und ist) als solche unter anderem verantwortlich für das *Register der Gerufenen*, in dem vermisste Seelute nach angemessener Frist für tot erklärt werden. Um die Spielschulden ihres (mittlerweile verstorbenen) ersten Gemahls zu begleichen, wurde sie Komplizin in mehreren Schmuggelunter-

nehmen. Am ärgsten wiegt heute vor ihrem Gewissen der Verkauf von aufässigen Matrosen in die Sklaverei, den die Fürstin genehmigte – und Usvina durch einen Eintrag in das Register verschleierte.

Frau Kordanger ist nicht stolz auf ihre Vergangenheit und betet nach dem Fall der Fürstin allwöchentlich zu Efferd um Vergebung.

Verwendung im Spiel: Auch wenn die Geschichte über zehn Jahre zurückliegt, können gezielte Recherchen der Helden oder

von Betroffenen die Wahrheit ans Licht befördern. Auch eingehende, aber von der Sache unabhängige Studien im Toten- oder Schiffsregister mögen Usvina nervös machen. Was aber machen die Helden mit einer Frau, die eine siebenköpfige Familie zu versorgen hat? Einige ehemalige Sklaven werden sicher nicht vor Racheakten zurückschrecken – von der Androhung, es Usvinas Kindern oder ihrer Vorgesetzten Quilia Dergamon zu verraten, bis hin zu offener Gewalt.

MYSTERIA ET ARCANIA

Dieses Kapitel enthält Rätselhaftes und Verborgenes aus den weiten derischen Meeren. Grundsätzlich sind die folgenden Abschnitte *Meisterinformationen*, die Ihnen beim Ausgestalten oder zum Entwurf von Abenteuer dienen können.

Diejenigen Mysterien, bei denen eine weitere Thematisierung in offiziellen Publikationen unwahrscheinlich ist, sind mit einem Sternchen (*) markiert. Sie müssen hier also kaum befürchten, mit dem

'offiziellen Aventurien' in Konflikt zu geraten, wenn Sie diese Themen weiter ausarbeiten.

Ein Verweis wie **A 174** bedeutet, dass dies *Meisterinformationen* zu einem anderen Kapitel des Bandes sind, in diesem Fall zur schwimmenden Insel Ouloandila, die auf Seite 174 erwähnt wird. Umgekehrt finden Sie dort auch Rückverweise an den entsprechenden Passus in diesem Kapitel.

STÄTTEN UND VERSUPPTE REICHE

Die Meere und Ozeane sind weit und für den Aventurier schier endlos. Untenstehendes kann daher auch nur einen winzigen Bruchteil dessen aufzeigen, auf das mutige Entdecker und Helden ober- oder unterhalb der Wasseroberfläche stoßen können. Bedeutend sind vor allem **Lamahria** (siehe Seite 18), einst die Heimat der maritimen Völker, und das bedrohliche **Wahjad** (Seite 26), dessen Herrscher seine kalten Hände immer wieder nach dem Land ausstreckt. Auch die Ruinen **Sharitnars** (Seite 21) und seine magischen Schätze sowie das von Zaubern erfüllte und entrückte **M'iku'an** (Seite 23) und die Geheimnisse von **Chalwens Thron** locken Wagemutige an. Mit diesen Orten sind weitere Geheimnisse und Stätten verbunden, die hier teilweise genannt sind, bei denen es aber auch viele Freiheiten für die eigene Ausgestaltung gibt.

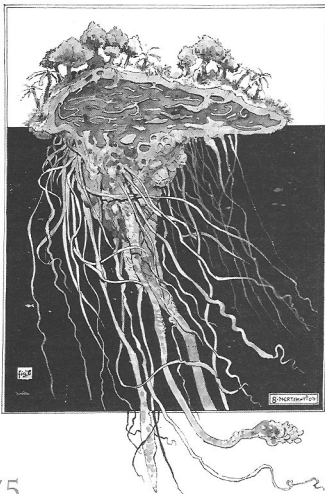
OULOANDILA

A 174

Geschichten über schwimmende Inseln hört man in den Hafenschkenken ganz Aventuriens. Ebenso oft ist die Erzählung von Inseln zu hören, die man angelaufen hat und beim nächsten Besuch nicht mehr wiederfand. Im Feuermeer gibt es die riesigen Feuermeerschilkröten, auf denen sogar Mangrovenwäldchen wachsen können. Auch gewaltige Tanghäufungen, die sich von der Sargasso-See losgerissen haben, wirken aus der Ferne wie kleine Inseln. Die meisten dieser Berichte entstammen den Widrigkeiten der oft ungenauen Navigation, einige beruhen allerdings auf einer realen Tatsache. Nur wenigen Meerskundigen ist jenes Wesen bekannt, das die Necker Ouloandila nennen. Sie und andere Wesen ihrer Art sind uralte und verfügen sich doch immer wieder aufs Neue. Aus diesem Grund vermuten die wenigen Kundigen im Fleisch, Geist, Karfunkel oder anderen Teilen der Qualle einen Quell der Jugend. Vielleicht ist sie sogar die Tierkönigin ihrer Art, wie Efferd-Mystiker vermuten.

Die gewaltige Qualle misst etwa 100 Schritt in der Länge, etwa 70 Schritt in Höhe und 80 Schritt in der Breite. Ihre lähmenden Nesselarme reichen weit über hundert Schritt in die Tiefe und bilden für den Unkundigen ein gefährliches Labyrinth. Ihr Körper ist an den äußeren Schichten und Extremitäten bläulich durchscheinend gefärbt, so dass dieser Teil des Körpers im Wasser kaum wahrzunehmen ist. Zur

Mitte hin wird die Körperfarbe trüber, so dass man in den Hauptleib, und damit auch in die Behausungen der Necker, nicht hineinschauen kann. Dennoch sieht man darin sich bewegende Schemen, ebenso wie farbige Lichter, die unregelmäßig durch den ganzen Körper laufen und sein Inneres erhellen.





Ihrer Körpergröße wegen sucht die Ouloandila-Quelle fischreiche flache Gewässer nur zur Jagd auf und wendet sich dann wieder dem offenen Ozean zu. Da sie bevorzugt mit den Strömungen der Meeres treibt und nur selten untertaucht, haben sich auf ihrer Oberfläche Humus und Pflanzenwuchs angesammelt, weshalb man sie für eine Insel halten könnte – solange man keine Zeltpflocke tief in den Boden treibt.

EINE SIEDLUNG DER NECKER

Nicht fern der Oberfläche, aber durch den Schutzwall der Nesselarme schwer erreichbar ist eine – selbst für Necker – ungewöhnliche Siedlung zu finden. In teils luftgefüllten Höhlungen des Quallenleibes lebt eine Neckerkolonie. Ouloandila bietet ihnen Schutz und Heimat in einem, da den Neckern das Quallengift nichts ausmacht und selbst fischschwänzige Nixen, die Kinder der Necker, hier umhertollen können. Im Ausgleich ernährt sich die Quelle von den Abfällen ihrer Bewohner.

Wie es den Neckern zu Eigen ist, so kennen sie kaum ein Eigentum, haben aber in ihren Höhlen Dinge angehäuft, die ihnen schön oder praktisch erscheinen. So kann man hier Statuen aus gesunkenen Schiffen, Perlen, Muscheln und Lapislazuli-Amulette ebenso finden wie Speere mit Knochenspitzen oder seltene und kostbare Gegenstände aus Metall. Jede Höhlung spiegelt ihre Bewohner wieder: Sind diese jung, so ist die Höhlung glatt und der Quallenleib fast so durchscheinend wie Glas. Hausen dort jedoch schon Necker im fortschreitenden Alter, so sind auch die Wände faltig und trüber – obwohl man den Neckern selber ihr Alter kaum ansieht.

Bei Vollmond umschwimmen die Necker ihre Heimat, stimmen ihre traurigen Gesänge an und tanzen einen stürmischen Reigen, der sie auch auf magische Weise mit Ouloandila verbindet. Auch deren Fangarme bewegen sich dann in der Kraft der astralen Ströme, sie vermögen die Astralmacht der Necker zu bündeln und große magische Wirkung zu erzielen. Das mag das Wachsen eines Tangfeldes sein, die Heilung eines schwer verletzten Wesens, die Erzeugung eines Totes zu einer Feenwelt, die magische Fortbewegung der ganzen Siedlung über große Entfernungen oder das kurzfristige Abspalten eines Körperteils, das dann auch in große Tiefen vorstoßen kann.

GESCHICHTEN AUS ALTER ZEIT

Bereits in alten ehsischen Glyphen wird eine Riesinqualle *H'Arthria-Letha* genannt, die Hüterin des Meeres, und bei einigen Kulturen wird die Quelle, die die Necker Ouloandila nennen, zum Gefolge der Charyb'Yzz gezählt. Sie gilt als Tauscherin der Gedanken, die Achaz mit Gedankenbildern ins Meer lockt. Dessen Kälte ist ein größeres Problem für die Achaz als das Nesselgift, das ihre Schuppen nicht durchdringt. Ziliten begegnen der Quelle mit Zurückhaltung, krakonische Bar'Jana-Priester mit Respekt. Krakonier höher angesehenen Kulte hingegen schätzen es nicht, wenn sich das Ungetüm mit Hilfe der Necker magisch-dämonischer Beherrschung durch die Gal'k'zuul-Priester entzieht. Schon einmal war sie über hundert Jahre lang von den Krakonieren Wahjads gefangen gehalten worden, bevor sie von Neckern befreit wurde. Gelegentlich sendet der Herr Wahjads noch heute seine Hai-Reiter aus, um nach dem Verbleib der Quelle zu forschen.

OULOANDILA IM SPIEL

Ouloandila kann sich mit den Strömungen, aber auch aus eigener Kraft bewegen, und ihre Bewohner folgen ihr. So kann man das Auftauchen von Neckern auch an Orten arrangieren, die für dieses Volk ungewöhnlich sind, an denen man sie jedoch aus dramaturgischen Gründen benötigt. Da die Quallensiedlung im Laufe der Jahre viele Meere besucht, sind die Bewohner Ouloandilas mit mehr Regionen, Wesen und Völkern vertraut als ihre Artgenossen.

Die Spuren, die Ouloandila und ihre wenigen Artgenossen im Laufe der Jahrhunderte ihrer Wanderschaft zurückließen, könnten Forscher bewegen, auf die Suche nach ihr oder Wesen ihrer Art zu gehen. Nicht jeder folgt dabei hesitancefülligen Motiven, und bei einer Bedrohung durch menschliche, maritime oder charyptide Gegner benötigt selbst

Ouloandila Schutz. Dies gilt insbesondere, wenn sie sich in flachen Gewässern befindet, in denen sie auf Grund ihrer Körpermasse nicht abtauchen kann. Auch der in den Vollmondnächten ausgeübte und wegen seiner optischen Begleiteerscheinungen auffällige Zauber lockt Neugierige und Neider an. In den Tagen nach dem Ritual sind Stadt und Necker sogar relativ schutzlos, da sie nach dem Zauber der Vollmondnacht stark geschwächt ist.

Glaubt man den Neckern, so strebt Ouloandila einem Ziel entgegen, sucht sie doch den Ort ihrer Geburt und gleiche Wesen ihrer Art.

A'TALL +

A 23

Etwa 800 Meilen südlich von Kap Brabak liegt das *Archipel der Riso*, eine Inselgruppe, die bereits auf uralten Südmeerkarten als A'Tall verzeichnet ist. Sie besteht aus zwölf großen Inseln, zahllosen Sand- und Muschelbänken, Korallenriffen und kleineren Felsinseln (siehe **Lockruf des Südmers**). Die meisten sind unbewohnt und mit dichtem Urwald bestanden. Riesenanemonen und große Affenarten stellen eine ernste Bedrohung für Besucher dar. In einer der vielen unterseeischen Grotten des Archipels lebt der legendäre Krakenkönig (siehe S. 41).

Die größte Insel, nach der Annekterierung durch Brabak *Neu-Ramak* genannt, ist von steilen, hellen Felsklippen geprägt, die die Küste bilden. Sie ist einerseits von Riso besiedelt, andererseits liegt hier *Porto Korisande*, von dem aus der greise General-Gouverneur *Waldron Zenkhaus* den Handel zwischen den Riso und Brabak überwacht.

Weit im Südosten des Archipels liegt die *Verbotene Insel*, ehemals Stützpunkt des Piratenbunds der *Schwarzen Schlange*. Sie darf laut königlichem Dekret nur von Brabaker Magiern betreten werden. Tatsächlich handelt es sich bei der knapp eine Meile durchmessenden Insel, die sich etwa 100 Schritt aus dem Meer erhebt und aus deren Innerem weißer Dampf aufsteigt, um einen großen Vulkankrater, dessen teilweise geborstener Ringwall einen fast 800 Schritt durchmessenden See umgibt. Hier finden sich die Überreste einer alten Stadt der Summurer von A'Tall, die auf noch älteren Fundamenten steht, den Resten einer Siedlungsanlage der 'Alten', einer legendären Magiergasse. Die in und unter den Ruinen gefundenen Artefakte stellen noch immer eine große Herausforderung für ihre Erforscher dar (siehe **Meridiana 129f**).

Diese Inselgruppe ist der Überrest A'Talls, ein Zufluchtsort maritimer Wesen nach dem Untergang Lamahrias; ob sie noch auf hier siedelnde 'Alte' steuerten, ist ungewiss. Breite, flache, bei Flut unter Wasser stehende Strände waren eine gute Basis für den Fischfang, heiße Quellen sorgten besonders im vulkanisch aktiven Zentralmassiv für angenehme Wärme. Gleichzeitig gab es eine Vielzahl von teilweise unter Wasser gelegenen Kavernen, die als Wohn- und Schutzräume dienen konnten. Vor allem die Blauen Mahre, auf denen ein Efford-Fluch lastete, durch den sie nicht mehr zurück in das Wasser konnten, fühlten sich in den höheren Lagen der Insel wohl. Dort fanden sie auch den Schatz der Insel: Edelsteine, die sich für die Kristallomantie eigneten. Juwelen wurden später ein wichtiges Handelsgut. Die aufstrebenden Echsenrassen versorgten im Tausch die Mahre von A'Tall mit menschlichen Sklaven vom Volk der Summurer. Diese Sklaven wurden bald zu einem festen Bestandteil der Gesellschaft auf A'Tall und eigneten sich immer mehr Wissen ihrer Herren an. Weiteres können Sie dem Kapitel **Echsen** und den ersten **Menschen** (Seite 47) entnehmen.

Im Chaos des Zweiten Drachenkrieges zerbrachen die Inseln in Sturm und Wogen, als das *Herz des Sturms* (siehe **SRD 54**), ein Artefakt, das die Insel vor Übergriffen Pyrdacos schützen sollte, außer Kontrolle geriet.

Die Inseln selbst ist noch immer ein Ort für Abenteuer: Die brabakische Krone heuert gelegentlich Spezialisten an, um merkwürdige Funde, gefährliche Höhlenkomplexe, frisch entdeckte Ruinen oder unterirdische Grotten zu erforschen. Dabei gibt es auch gelegentlich Schwierigkeiten mit den örtlichen Riso und dem hungrigen Krakenkönig. Auch Piraten und Glücksritzer bedrohen die Handelsschiffe, während es auf der Insel zu Kompetenzstreitigkeiten zwischen dem Gouverneur und den anwesenden Magiern kommt.



Vielleicht müssen ihre Helden nach einem Schiffbruch gar erkennen, dass die Brabaker immer Bedarf an kostenlosen Arbeitskräften haben. Die Teile des *Hers des Sturms* sind hingegen noch immer in Aventuren verstreut. Wer weiß, über welche Macht bereits die einzelnen Teile verfügen – zumal sich mindestens zwei Stücke in Heptarchenhand befinden sollen? Und letztendlich liegen, tief unter dem Meer, noch weitere Überlebende A'Talls im magischen Schlummer.

SARGASSO

A 33

Als Sargasso (tulamidisch: sargazo = 'Tang') bezeichnet man große Tangfelder. Am bekanntesten sind das *Sargasso-Meer*, etwa 400 Meilen südöstlich von Beskan, und die *Sargasso-See* im tiefen Südmeer, in der sich häufig große Tanginseln bilden. Ruban der Rieslandfahrer schrieb von hundert Schritt großen Seeschlangen, die hier nisteten und von Potwalen niederkämpft wurden. Einigen Algenteppichen sagt man ein Eigenleben nach, und dass sie Schiffe überwuchern und das tote Holz des Schiffes neu sprießen lassen. Dass auf diese Art immer wieder neue Inseln im Südmeer entstehen, ist jedoch eine Mär. Ein Sargasso kündigt sich bereits in größerer Entfernung durch treibenden Tang an. Ein Schiff, das dennoch auf eine der dort treibenden Tanginsel (Durchmesser zwischen 30 und 200 Schritt) aufläuft, kann nur noch unter äußerstem Kräfteinsatz (Entladen, Freischleppen durch die Beiboote, lange scharfe Hiebwaren und eventuell Zauberei) befreit werden.

DAS SARGASSO-MEER

Etwa auf dem halben Weg von Sinoda zu den östlichsten Ausläufern der Waldinseln findet sich ein gut 150 Meilen durchmessendes Gebiet aus treibenden Tanginseln, deren schiefe Existenz bereits viele Schiffe ins Verderben geführt hat, weshalb man es auch als *Hort der toten Schiffe* kennt.

Die Phileasson-Expedition berichtete, dass sich hier ein mächtiger, spinnenähnlicher Dämon (als Mactans identifiziert) niedergelassen hatte, der seine Beute um eine uralte Elfenlagense herum sammelte, indem er die einzelnen Tanginseln aufeinander zu treiben ließ und so einen regelrechten Schiffsfriedhof schuf, um den er mit zwei Schwarzmagiern inmitten des Sargassos haust. Das innere Gebiet, das eine treibende Insel darstellt, durchmisst etwa 10 Meilen und ist sowohl von verfaulendem, phosphoreszierendem Blascant als auch von gut drei Dutzend Schiffen verschiedenster Bauart angefüllt – allerdings auch von Irrlichtern, Morfus und einigen fleischfressenden Algen bewohnt.

Nach der Öffnung der Pforten des Grauens und dem Entstehen der Blutigen See sollen sich hier auch Ulchuchui in größerer Zahl gesammelt haben, die dem Mactans seine Beute streitig machen. Außerdem darf man vermuten, dass sich auch unheimlich belebte Wasserleichen in größerer Zahl auf den Tangfeldern niederließen.

Auch die 'Stadt aus der Tiefe' verschmolz mit einem großem Stück dieses Tangfeldes und gewann so Substanz. Neben dem Insanctum am Friedhof der Seeschlangen ist dieses Tangfeld der Hauptgrund, warum die Festumer Kapitäne immer wieder mit schwerer Bedeckung durch den von Piraten und Dämonenarchen bedrohten Maraskan und fahren, anstatt die einfachere Ostroute um Maraskan herum zu nehmen.

Mehr zu den einstigen Mactansschaften des Mactans und der Gestalt des Tangfeldes in früherer Zeit finden Sie in der *Phileasson-Saga*.

DIE SARGASSO-SEE

Für die meisten Seefahrer, die sich in den Süden wagen, endet die Reise an der etwa 350 Meilen durchmessenden Sargasso-See, die südlich einer von Zyklopen besiedelten Insel liegt. Auch ein von den Rissen verheerter Riesenkalmar macht die Schifffahrt hier gefährlich, der seine Beute gerne in die Sargasso-See schleppt, um sie später zu verzehren. Jeder Kapitän, der des Tangs ansichtig wird, führt sein Schiff nach Norden, um zu verhindern, dass er darin gefangen wird. Doch nicht jedem gelingt die Flucht, und inmitten einer der größten Tanghäufungen, dort, wo der Algenteppich so dick ist, dass man darauf laufen kann,

gibt es eine Siedlung Überlebender. Die vermodernten Überreste alter Schiffe und das Gemisch aller Dialekte, das hier gesprochen wird, zeugen davon, dass mancher Siedler bereits hier geboren wurde. Eine Hoffnung auf Rettung hat keiner mehr, der hier lebt, und die meisten kennen nichts als ihre Schiffsruinen und Tangweiden. Doch strebt man nach neuem Blut, denn ein Tsa-Priester, der einst hier strandete, sprach davon, dass das "Blut schwach wird, wenn der Vater bei der Tochter liegt". Den weisen Worten folgend wird keiner, der hier strandet, jemals wieder fortgelassen, und es findet sich schnell ein Mann oder eine Frau, der oder die sich für einen oder mehrere der Neulinge interessiert. Wesentlich friedlicher geht es bei einigen Ziliten zu, die auf einer anderen Insel der See in schwimmenden Kugeln aus gelochten Algen, Treibholz und anderem Treibgut leben. Allerdings scheuen sie die Menschen und ihr Priester vermag einen Schwere-Zauber zu sprechen, der den Verzauberten in das Tangfeld einbrechen lässt.

DIE FLUTENKEHLE

B 32

„Bruder, es erfüllt mich immer wieder mit Erstaunen, wie die Herrin der Weisheit uns die Mosaiksteine der Wahrheit reicht und wir nicht in der Lage sind, sie richtig zusammenzusetzen. Aber wenn es uns doch gelingt, so streckt bisweilen das Grässliche seine Fühler nach dem Abend aus, als habe – Nandus hilf – der Herr des Verbotenen Wissens seine Fratze spiegelhaft emhüllt.“

Es begann mit Harmlosem, Völkerkündlichem: Die Thorwuler erzählen in ihrem Gesang oft von der Seeschlange Erhrangar, die im ewigen Kumpf mit Suafnir liege. Irgendwo in den Weiten des Südmeeers, wo schleimgrüner Tang das Wasser verdrängt, habe die Schlange, deren Giftzahn sogar Götter zu töten vermag, ihre Brutstätte. Nun begab es sich aber, dass ich bei einem Besuch im Tempel des Efferd zu Bethana einer Perikope namens Delphin-Manuskript ansichtig wurde. Ein altersverwachsener Abschnitt kündete mir von Schamaschut, der 'Fürstin aller Seeschlangen', die offenbar nur eine andere Bezeichnung für das gatturale Hyrangar ist. Hier hieß es, dass sich Schamaschut bisweilen vom Ringen mit dem Gottwul loreisse und an einer 'von Nacht und Nebel behüteten Kalktasse mitamsi ihrem sich windenden Gefolge ruht und wieder Atem schöpft und die Gestade in horrenenden Blutsturz stürzt'. Nun war mir darob ein schlechter Geschmack in den Mund gefahren, doch mehr dachte ich mir nicht dabei. Erst Wochen später überschüttete mich Heiside mit dem unwiderstehlichen Fluch des Wissens in den schattenhaften Korridoren der Gelehrsamten Stube: In die Hände fiel mir der Bericht des Garethar Aventurischen Boten, der die Sichtung einer schwarzen Seeschlange vor Thorwals Küste referierte. Entsetzt stolperte ich über das Logbuch eines Kapitäns aus Riva, der gezwungen war, während der Tage ohne Namen im Eismeer zwischen Yeti-Land und Nebelannen zu ankern. Von 'schwarzfauligem Tidenhub' war da die Rede, der über sechs Schritt betragen haben soll! Er sprach von 'Wahn und Streitsüchtigkeit zwischen den Planken', die acht seiner Leute gegenseitig ins Meer laufen ließ. Der Grosze Aventurische Atlas bestätigte meine bis dahin latente Besorgnis: Meerlung wurde diese Bucht genannt. Meerlung! ... Dal! Die Norbarden bezeichnen in ihrem alten Idiom die See nördlich des Golfs von Riva als Schollen- oder Schuppenwasser. In ihrer Sprache shamakrisch ... wie töricht von den Efferdkindern, die Seeschlange nur im Süden zu vermuten ... wenn in der nächsten Zeit zwischen den Jahren ... ich kann nicht länger säumen ...

—Brief vom 12. Peraine 1016 BF, adressiert an Alessandrian Arivoren von seinem Bruder Hesindian, Geweihter der Heiside im Kusüker Tempel, der tags darauf ein Schiff nach Riva bestieg und seidem verschollen ist

Die *Flutenkehle*, ein periodischer Mahlstrom in Ifrims Ozean vor Yeti-Land, ängstigte schon viele Nordlandfahrer und schickte einige in den Tod. Es wird viel Seemannsgarn um die Meerlung, ihren Tidenhub und ihren Strudel gesponnen, doch noch nie hat die Gelehrtenwelt Aventuriens einen fundierten Bericht über dieses Phänomen erhalten. Und so ist auch ungewiss, ob man tatsächlich – wie einst ein Walfringer behauptete – den Mahlstrom zu finden vermag, wenn das Meer gefroren ist. Dann soll man über das zu einem bizarren Wirbel von



riesigen Ausmaßen gefrorene Wasser zu Fuß bis in das Zentrum des Mahlstroms gelangen können. Ob einen im dunklen Schlund komplex Höhlengänge, ein atmenloses Urwesen oder das Tor in eine fremde Welt erwartet, scheint bislang kein Mensch herausgefunden zu haben.

CHALWENS THRON UND DIE SUMMURER

• A 29

Vor einigen tausend Jahren lebte in Südostaventurien das frühe Menschengeschlecht der Summurer. Ihre Herrin war die prophetisch begabte Riesin *Chalwen*. Sie verteidigte das junge Volk gegen die herrschenden Echsen unter ihrem Anführer, dem Alten Drachen *Pyrdacor*. Die Summurer waren zahlreichen Angriffen ausgesetzt und litten als Arbeitsklaven in den Echsenstädten, doch sie begehrten gegen die Geschuppten auf, da deren Vorherrschaft im Niedergang begriffen war. Um den Fall seiner Völker aufzuhalten und um sich der drohenden Rivalen zu entledigen, benutzte *Pyrdacor* die Macht der Elemente – gebunden in den *Elementaren Schlüsseln*, von denen er zu dieser Zeit noch fünf besaß. Doch ohne Erfolg: In den *Elementarkriegen* raubten die Zwerge ihm die Herrschaft über das Element *Erz*, die Menschen erhoben einen Aufstand gegen sein Echsenreich und die Riesin *Chalwen* öffnete den Elfen, die damals den goldenen Drachen verehrten, mit einer Weissagung die Augen über die Wirklichkeit ihres Götzten. Da ergriff *Pyrdacor* die Macht, die ihm geblieben war. Weil *Chalwen* erzerner Thron nicht von ihm angegriffen werden konnte, verwandelte er einen Teil des Erdrichs, so dass sich das Meer in das flache Land ergoss. *Chalwens Thron* versank in den Fluten und *Maraskan* wurde vom Festland getrennt. Die Menschen von *Summur* vergingen mit *Chalwens Reich*.

Weiteres über den geschichtliche Hintergrund ist in folgenden Regionalspielführern zu finden: *Rashtul* 16f. (*Pyrdacors Echsenreich*), *Erste Sonne* 14f. (zum Verhältnis zwischen *Summur* und *Echsen*), *Angroschs Kinder* 7–16 (*Pyrdacor* und die Zwerge) und *Aus Licht und Traum* 16–19 (*Pyrdacor* und die Elfen)

WISSEN UM CHALWENS THRON

Einige Mysterien ranken sich um *Chalwens Thron*, dabei ist den heutigen Gelehrten nicht einmal klar, was unter diesem Begriff zu verstehen ist. Es gibt mehrere Mutmaßungen und Theorien – sie reichen von der wortwörtlichen Bedeutung bis zur Interpretation, dass damit ein Berg gemeint sei. Auch das Volk der *Summurer* ist allenfalls als legendäre 'Erste Menschheit' bekannt. Der Begriff *Summur* wird erst seit jüngster Zeit verwendet.

Der Stand der Wissenschaft reicht im Allgemeinen nicht weiter als der Legendschatz und der ist hinsichtlich allen Dingen, die älter sind als *Rashtul* al'Sheik höchst spekulativ und verfälscht. So existiert beispielsweise ein Märchen von *Decheffir dem Seefahrer*, der in seiner Kühnheit verborgene Länder jenseits der 'Echseninsel' *Maraskan* entdeckt haben soll, aber bei dem Versuch, *Chalwens Thron* zu erreichen, mit seinem Schiff spurlos verschwand.

In der jüngeren Zeit hat sich vor allem der Hesinde-Tempel *Elburis* um Erkenntnisse zur Lage und zur Gestalt von *Chalwens Thron* bemüht. Doch mit der Gründung des Moghulats *Oron* wurde die gesamte Tempelbibliothek der neu gegründeten *Magieakademie Schule der Schmerzen* übergeben und die Quellensammlung so auseinander gerissen. Es ist gut möglich, dass einige der Magister sich dieses Wissen aneignen konnten.

Schon vor Jahren war der Tempel Opfer eines Raubzuges: Der Magie *Xeraan* stahl vor allem wertvolle Artefakte aus dem Heiligtum. Es ist somit nicht auszuschließen, dass sich im *Goldenen Haus von Mendana*, Xeraans ehemaligem Palast, Hinweise oder gestohlene Aufzeichnungen über *Chalwens Thron* befinden.

Von den Geweihten, die damals im Tempel ihren Dienst verrichteten, kann niemand mehr Zeugnis ablegen, ob die heutige Sammlung noch komplett ist. Die damalige Hohe Lehrmeisterin *Yasina Melenaar*

befindet sich in der Gewalt des selbsternannten Fürstkönigs *Helme Haffar*, der ihr Wissen dazu nutzt, alle Geheimnisse zu entschlüsseln – möglicherweise auch das um *Chalwens Thron*.

Die *Perricum* Magierakademie birgt mit der *Perle der Chalwen* zumindest ein Artefakt, das mit der Riesin in Verbindung stehen soll.

Schließlich gibt es die *Schwesterenschaft der Versunkenen Tochter*, einen kleinen, nahezu unbekannten Hexenzirkel *Elburis*, der sich dem Schutz des Geheimnisses um *Chalwens Thron* verschrieben hat. Angeblich sollen die Hexen die Riesin durch ihre Magie am Leben erhalten und im Traum mit ihr Zwiesprache halten. Doch ihr Vertrauen zu gewinnen ist extrem schwierig: Ein uralter Hass auf Magier und die *Perrine*-Priesterschaft prägt die Hexen, die Nachfahren von Flüchtlingen aus dem myranischen *Era-Sumu* sind. Bei der Besiedlung *Aventuriens* durch die Gildenländer waren sie vor den Magiern des Hauses *Phraiosopos* in den Osten geflohen.

CHALWENS THRON HEUTE

Vor *Pyrdacors* vernichtendem Schlag gegen *Chalwens Reich* lagen große Teile des heutigen Golfs von *Perricum* über der Wasserlinie und eine Landbrücke verband *Maraskan* mit dem Festland. Hier und in den aranischen Ebenen lebten die *Summurer* in Sippenverbänden. Inmitten des flachen Landes erhob sich ein breiter, aber flacher Berg, der von weithin sichtbar war und den sich die Riesin *Chalwen* als Heimatstadt auskoren hatte, ihr *Thron*. Er stand einst dort, wo sich *Radrom*, *Darpat* und *Barun-Ulah* zum damals größten Strom *Aventuriens* vereinten.

Heute liegt der versunkene Thron gut zwei Dutzend Meilen nordnordöstlich der aranischen Stadt *Lanka* im Golf von *Perricum*. Seine Spitze befindet sich bei Ebbe nicht weit unter Wasser. Hier erstreckt sich noch immer das *Tal der Seufzer*, ein trotz der Verwüstungen durch *Pyrdacors* *Zorn* immer noch leicht zu erkennender ovaler Krater in der Nähe der Bergspitze, wo früher *Chalwen* die Huldigungen ihrer Untertanen empfing und das Große Orakel verkündete.

Es gibt unzählige Höhlen und Auswüchse, die das Meer im Laufe der Jahrhunderte rund gewaschen hat. Algen haben sich in großer Fülle angesammelt und verleihen dem ansonsten felsigen Thron einen bewachsenen Kopf. Fischschwärme, Kalmare, Octopoden und andere Meereskreaturen haben hier eine Heimat gefunden. Auch einige *Risso-Einsiedler* leben bei dem Krater, und verneinen im Raunen der Wellen die Worte der Riesin zu vernehmen. Allein die Götter wissen, was sich darüber hinaus in den schwarzen Tiefen am Fuße des Throns für Wesen tummeln.

Die Riesin selbst ging seinerzeit mit ihrem Thron unter – ihr Geist wurde durch die Macht *Pyrdacors* gebrochen. Nur selten gelangten Bruchstücke ihrer Träume in die Wirklichkeit – und noch seltener geschah es, dass ein Sterblicher dieser Träume teilhaftig wurde und diese zu deuten versuchte. Unlängst jedoch wurde der Geist der Riesin in seinem Schlummer aufgeschreckt, als dämonische Kräfte den Thron zu erobern versuchten (zu erleben im Abenteuer *Strandgut*). Noch ist *Chalwens Geist* wie in einem Taigraum gefangen, die Bruchstücke ihrer Seele nicht zusammengefügt – doch ihre Augen sind geöffnet und bisweilen sendet sie nun Wahrträume in die Welt.

Wesentlichen Anteil am Erwachen der Riesin hatte neben einigen Abenteurern vor allem die *Schwesterenschaft der versunkenen Tochter*. Der Hexenzirkel verstand sich seit jeher als Hüterin des Throns der Riesin und versuchte aus ihren Träumen die Zukunft zu deuten und einen Weg zu finden, um *Chalwens Geist* wieder zu erwecken. Auf diesem Weg ist die Schwesterenschaft einen großen Schritt vorangekommen – und mit umso größerer Entschlossenheit sucht sie nach dem Schlüssel, der endgültig die Ketten der Riesin sprengen wird.

RELİKTE DER SUMMURER

Überall auf dem Grund des Golfs von *Perricum* und des *Maraskans* undes kann man auf Überreste der *Summurer* stoßen. Die meisten ihrer Bauten sind im Laufe der Jahrtausende zerfallen. Einiges ist jedoch unter Sand, Korallen und Bewuchs begraben worden, insbesondere feste Steinbauten sind erhalten geblieben. Dies sind vor



Perlen und Schalen mit Korallenstücken, Geschmeide glitzert unter der Wasseroberfläche, vielfach finden sich mit Juwelen geschmückte große Vogelfedern. Doch nicht diese Schätze fangen den Blick des Beobachters ein, sondern vielmehr die lebensgroßen Bronzestatuen, die der Krake in seinen Tentakelarmen hält oder die auf dem Grund des Sees liegen und deren von Entsetzten gezeichnete Gesichtszüge und Körperdetails erschreckend lebensecht wirken – menschliche und katzenähnliche Körper ebenso wie die von Nixen oder anderen Wasserkreaturen.

Aus freien Stücken auf der Insel zurückgeblieben ist Ingeralds rot-haarige Kameradin Scheenelle, die angeblich von Eiferd auserwählt wurde, Taten im Namen des Meeresgottes zu vollbringen, hier und anderswo auf den Meeres Deres. Ingerald selbst behauptet, nach bestandenen Prüfungen des Gottes von einer Gruppe Delphine an Aventuriens Küsten gebracht worden zu sein.

DIE SINGENDEN INSELN

☛ A 17, 63

»Die Inseln liegen im südlichen Meer der Sieben Winde! Sie können doch nicht gleichzeitig auch im Perlen- und im Nebelmeer liegen. Sonst sollte man sie besser die 'Springenden Inseln' taufen. Die Harika spinnt doch! So kommt mir das nicht auf die Kartel«

—so gehört im Logenhaus der Gemeinschaft der Freunde des Aves, Rahja 1022 BF

Die Singenden Inseln bringen horasische Kartographen seit Jahrzehnten um den Schlaf, sind Angaben zu ihrer Position doch mehr als widersprüchlich, und das Geheimnis, das sie umgibt, ist noch immer nur einem kleinen Kreis Auserwählter bekannt: Das Archipel springt von einem Weltmeer zum nächsten.

Vor Urzeiten zog der Troll-Stamm der Tralleropp aus, um der Legende nach die Welt nach einem Heilmittel für ihren Vater, den Giganten Raschtul, abzusuchen. Nachdem sie das 'Windwasser' überwunden hatten, fanden die Trolle das kleine Archipel, dessen magische Aura eine besondere Form der Trollpfade möglich machte. Mit Mondmacht verzaubert, wechselt das Archipel seither je nach Stand von Sonne und Mond durch den Limbus zwischen ursprünglich zwölf Inseln. Die Zeit der Tralleropp ist jedoch lange vorbei und heute sind nur noch fünf Pförten funktionstüchtig und mit ihrem ursprünglichem Ziel verbunden: das Perlenmeer, das Meer der Sieben Winde, der Kobaltgrund vor dem myranischen Inselreich von Shindrabar, das Nebelmeer und das Hjaldringer Nordmeer. Die restlichen sieben Pförten sind zerstört oder führen in unsäglich Welten. Gerade letzteres macht es ratsam, den Kurs der Inseln selbst bestimmen zu können. Dazu benötigt man einen der grob obeliskenförmigen Topase, mit dem man den archaischen Steuerzauber im Herzen der Insel aktivieren kann. Einen solchen Zauberstein zu erlangen ist jedoch ein Abenteuer für sich, sind doch nur wenige Trollscharmanen in der Lage, Zaubersteine neu zu erschaffen oder aufzuladen, und noch weniger sind bereit, ein solches Artefakt den Menschen (oder anderen Rassen) zu überlassen. Einige gefundene trollische Zaubersteine zerfallen daher nach der ersten oder zweiten Anwendung kraftentleert zu Staub. Die Inseln selbst haben ihren Namen von den unwirklichen Melodien, die sie umgeben. Sie werden durch den Wind, der durch die Felsenformationen der Inseln weht, erzeugt und sind vermutlich Teil der Magie dieses Ortes. Seefahrer schreiben die Geräusche jedoch al-

len möglichen Dingen zu – von Harpyien über lockende Sirenen und melancholische Drachen bis hin zu singenden Feuerbergen. Bis auf Gras und durch Trollsucke belebte Steine haben die Eilande keine Einwohner. Dennoch lassen sich hier Relikte verschiedenster Völker finden, die nach den Trollen die Inseln nutzten. Hin und wieder trifft man wohl auch auf Seefahrer anderer Kontinente oder gar Welten, die mit den Inseln die Reise antreten.

PUYASALA *

»Ich sag's dir doch! Der Hummerier hatte uns schon fast am Wickel, als aus dem Wasser eine ganze Gruppe Elfen auftauchte, so ganz ohne Klammotten, den Hummerkerl wütend fixierten und der nur Augenblicke später anfang wie von gewaltigen Faustschlägen getroffen umherzuwackeln. Dann isser tot auf den Planken zusammengebrochen, und als ich wieder ins Wasser guck, sind die Elfen weg.«

—gehört in einer Hafen-Kneipe in Festum

In der Blutigen See liegt hinter Nebeln verborgen Nuyasala, eine kleine bewaldete Insel, deren Gewässer vor 3.000 Jahren zur Heimat von Elfenflüchtlingen wurde, die die Hochelfenstadt Isrirel vor ihrem Fall verließen und deren Nachkommen nach Osten ins Meer flüchteten.

Noch immer hoffen sie auf Nachricht vom Schicksal Isrirels und seiner Verteidiger. Seefahrern mag die Insel für eine Weile Schutz vor den Schrecken der Blutigen See bieten, und Elfen mag auffallen, dass die Ornamente auf den Bäumen in Ashdaria die Geschichten Isrirels erzählen. Hier können die Helden im Wasser spielende neckerähnliche Wesen mit spitzen Ohren entdecken, die auf Delphinen tollkühne Kunststücke vorführen. Sie kommen nie näher als fünfzig Schritt, blicken mit Juwelenaugen auf die Fremden und fragen schnüstlich

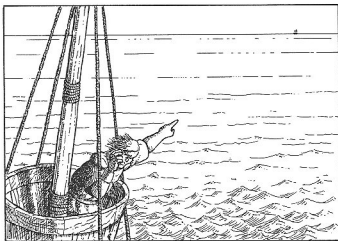
flüsternd im Geist: »Die Marmorblau. Isrirel. Wist ihr, was ihr kha, ihr Schicksal war?«

Auch ihre Gewässer verlassen sie nur, um Nuyasala vor zu nahen 'Ungeschaffenen' zu schützen. Sollten man den Wasserwesen glaubhaft von der Zerstörung Isrirels berichten können, breitet sich schrilles Wehklagen aus und die Globule, begründet auf der Hoffnung ihrer Bewohner, beginnt zu kollabieren, und es ist Ihrer Gnost überlassen, ob sie vergeht oder nach Aventuriern zurückfällt.

DER QUALLENFRIEDHOF

☛ B 39

Hierhin treiben viele der riesigen Quallen, um zu einem einzigen organischen, grauen Berg zu verschmelzen. Die Reste ihrer Körper, in denen sich noch immer gefessene, aber unverdauliche Dinge wie Schiffsteile u.ä. befinden, haben eine eigenartige Insel gebildet. Der graue, teils transparente Boden der Insel wirkt wie ausgehärtetes organisches Material – ähnlich Chitin. Stellenweise ist er noch nachgiebig bis glibberig. Nesseltentakel von bis zu hundert Schritt Länge recken sich stellenweise grotesk in die Höhe, durch Salz und Asche verfestigt, aber auch sehr brüchig. Das ganze begehbare Areal, immer wieder von schleimigen 'Prieeln' durchsetzt, hat grob einen Durchmesser von fünf Meilen. Es ist auch Horst für die Karchyni, hier lebende seltsame Flugfische, die zu einer Bedrohung für jedes Schiff werden, das sich dem Friedhof nähert. Mehr hierzu finden sie im Abenteuer Reise zum Horizont.





MÄCHTE, WESEN UND KREATUREN

BLUTGIER IN PACHTBLAUER TIEFE

»Mehrere Fischer kehrten von nächtlichen Fischfängen nahe Palakar nicht heim, und andere berichteten von einem unheimlichen schwarzen Rochen, der nach Sonnenuntergang die Boote umkreiste. Einer wollte gar gehen haben, wie eine Nixe direkt vor den Ruinen von Palakar einen seiner Freunde ins Wasser zog. So kam es, dass ich und meine Gefährten vor der Nekropole auf Tauchgang gingen. In nahezu lichtloser Tiefe fanden wir einen schwarzen Sarkophag, halb verschüttet von der Lava des Amran Nemovus. Auffällig viele Knochen, auch von Haien, hingen in den blauen Korallen nahe des Sarkophages, und bleiche Muränen wunden sich schnappend aus den Rissen darin hervor. Boron und Liniella um Vergebung bittend, wucherten wir den Deckel beiseite. Im Inneren lag zu unserem Erstaunen eine junge Frau, unverwundet, geradezu ätherisch. Ihr Körper schien nahezu durchsichtig zu sein, nur eine blutrote Verüstlung im Herzbereich, dem Muster einer Qualle ähnlich, stach deutlich hervor. Wir konnten sie nur kurz betrachten, denn das Wesen riss seine Augen auf, die im kränklichen Grün des Phosphorlichts leuchteten! Die Schöne schenkte uns ein dunkles Lächeln, das zwei lange Fangzähne entblühte ... Wie eine vorschnellende Muräne fuhr sie aus dem Sarkophag, und instinktiv wehrte ich sie mit meinem Quallschwanz ab. Vielleicht war es die feurige Magie der Zyklopenschmiede in der Klinge, vielleicht war es auch das wenige Licht des Praios, das zu uns hinabsickerte – sie jedenfalls schaute verblüfft auf die Klinge in ihrem Herz und verging vor unseren Augen zu Meerschäum.

Ob das Geschöpf schon immer in der Tiefe ihr Unwesen trieb oder erst, seit ihr Grab unter Wasser lag, vermag ich nicht zu sagen, doch scheint sie hein Einzelfall zu sein, hörte ich doch von einem blutausfendenden Rizzo im Brabakechen.«

—Rondrakles, zyklöpäischer Abenteurer, Teremon 1029 BF

»[...] und unsere Zauberweber verbannten Bhardonas Haie, die waren feylamia, von diundra, sha und mada, so das diese heute in der lichtlosen Tiefe der Iyr darben und mit den Haien, deren Zähne sie haben, um Blut kämpfen müssen.«

—Kyaliriel, Felnelfe, Bernsteinbucht 1030 BF

»Prrss verstieß die bluttrinkende Brut der Axqal [Ewig-Hunger] von seinen Landen, die sich in Charyb'Yaz' Arme flüchteten. So hütet euch vor den Schatten zwischen den Mangrovenwurzeln bei Nacht, auf dass ihr nicht an ihrem Hunger teilhabt, denn sie trinken nicht nur das Blut der yss'ranga [Meereswesen].«

—A'dzill, Kristallomant der Achaz, Echsenstümpfe 1018 BF

Verschiedene vampirische Wesen verbergen sich in den lichtlosen Tiefen der See, wo sie der Sonnenschein nicht erreichen kann. Viele von ihnen gieren nach Blut und Lebenskraft und greifen nach jedem, der sich zu tief hinab traut, oder kommen nachts an die Oberfläche, um ihre Opfer zu holen.

DIE GAL'K'ZUULIM

»A154

»Oh, Ihr Götter! Wieso habt Ihr Dere diesen Scheußlichkeiten überlassen? Sie sind überall. Ich höre ihr feuchtes Schlurfen. Ich kann sie in dunklen, feuchten Ecken sehen. Die Tentakelkröten. Aluudh F'haducl! Die Menschkröten, Krötenmenschen, Tentakelkrötenmenschen. Uäggal! Ihre tropfenden Tentakel. Sie lieblosen ihre Kinder und die, die es werden sollen. Silberschöne Schwimmhäute seidiger Schwammigkeit. Ihr Schritt auf

dem mond hellen Sand. Knirsch. Plitsch. Uäggal Galk'zuulim nyuul Uäggal Charyptoroth!«

—Niederschrift der Aussage des ehemaligen Schönkneipwirts P. aus dem Fischerdorf Y. im Balash; aufgezeichnet im Haus der Heiligen Noiona zu Selem, Efford 1022 BF

Seit ihre Laichmutter Vurr-Kruuk'Z in die Niederhöhlen gerissen wurde, als ein Himmelsstern 106 v.BF Wahjad traf, haben die Krakonier die Möglichkeit natürlicher Fortpflanzung verloren. In ihrer Verzweiflung wirkten und wirken sie mit Hilfe Gal'k'zuuls (Charyptoroths) grausige Rituale, um ihren Laich in Wirtskörper zu legen und von diesen ausbrüten zu lassen. Der Preis für die Zukunft ihres Volkes sind die tiefsten Kreise der Verdammnis für die Gal'k'zuul-Priester, Martyrium und Wahnsinn für die Opfer.

Immer wieder aber kommt es vor, dass durch die dämonischen Mächte die Wirtskörper umgestaltet werden oder etwas anderes als der Nachwuchs der Krakonier geboren wird: die daimoniden Gal'k'zuulim.

Gal'k'zuulim scheinen, wenn sie nicht aus den Titolopferen selbst entstehen, zunächst fast wie ein Kind von der Art des Wesens, das sie geboren hat (meist Mensch oder Achaz), wachsen jedoch erschreckend schnell. Wenn sie gecräft sind, gleichen sie einem Menschen (oder Achaz) mit hervorquellenden Augen, Schwimmhäuten und etlichen dünnen, zuckenden Tentakeln, die Wangen und Mund verdecken. Ihr Gang ist gebeugt, ihre Hände und Füße vieliglidrig. Ihre Körperkraft ist gewaltig, vor allem aber kostet ihr Anblick oder ihre Aura Erinnerungen, wenn nicht sogar den Verstand. Die Berichte über sie sind entsprechend rar (und wirt). Gal'k'zuulim werden von den Krakonieren (die oft ebenfalls nicht gegen ihre Kräfte gefeit sind) zuweilen an Dämonenarchen verkauft oder ausgesetzt. Sie suchen oft die Nähe (und manche fürchten: Liebe) anderer Lebewesen und schleichen sich aus den Sümpfen des Mhanadi, der Misa oder den Mangrovenwäldern der elburischen Halbinsel in menschliche Dörfer und Städte.

Selbst die Gal'k'zuul-Priester wissen nicht, dass einige Diener des Frosch-Gottes Quodazil seit langem darauf hinarbeiten, ihr 'Monopol' auf Nachwuchs zu brechen und sich dazu einer krötengestaltigen Macht verschrieben haben, die man unter Wasser kaum vermuten würde. Sie wollen so eigenen Laich hervorbringen, jedoch sind ihre

Versuche bislang ähnlich monströs misslungen wie die Gal'k'zuulim.

MOVOUN

»B162

»Strudel sind ihre Hände, Gischt ist ihr Mund, eine Stadt aus Korallen ihr Herz. Ihr Atem ist Ebbe und Flut. Ihre Gnade sind ihre Gaben, ihr Zorn ist Orkan.«

—Reto Sandström, Großmeister des Wassers der Elementaren Konzils im Raschtulswall

Als Mououn*, 'Mutter Meer', ist sie den Rizzo bekannt, als MunOn den güldenländischen Nyamaunir, einem seefahrenden Katzenmenschenvolk. Es heißt, Efford sei Mououns Bruder gewesen, bevor er der Fünften Sphäre zustrebte, Charyptoroth ihre gefallene Schwester.

Wissende nennen Mououn eine Gigantin, geboren an den Anfängen der Zeit aus besetzten Elementen und dem Schmerz und der Kraft der sterbenden Sumu. In ihrem Inneren berge Mououn eine Stadt, heißt es weiter, die aus den versunkenen Schiffen aller Zeiten, aus fort gespülten Häusern, Korallen und Algen bestehe. Diese Legen-

*) Hinweis zur Aussprache: Mo-u-uhn



den haben einen wahren Kern, und da ein Teil von Mououns Essenz auf die Stadt übergibt, kann man diese besten Gewissens als lebendig bezeichnen. Auserwählte und vermeintlich Ertrunkene aller derischen Völker und Rassen leben hier, um ihrer Retterin und Herrin zu dienen.

Im Spiel können die Charaktere vor allem mit den 'Ausläufern' und Randerscheinungen Mououns Bekanntschaft machen: der unerwarteten Rettung aus einem vernichtenden Sturm oder aus charpydrier Bedrohung, mit orakelnden, fremdartigen Boten und Abgesandten der Gigantin oder in Visionen sowie im Fiebertraum.

Das Auftauchen Mououns selber kann erschlagend und allumfassend sein: Plötzlich ist sie heran, wie eine bedrohliche Sturmgewalt oder eine Mörderwelle, bricht über Schiffe, Tauchern oder Inseln zusammen und spült sie fort und nimmt sie in sich auf. Wenn sie weiter zieht, dann lässt die Gigantin manchmal Objekte oder Wesen zurück, die sie teils vor Urzeiten verschlungen und konserviert hat, denn die in ihr gebundene Lebenskraft ist so groß, dass vieles nur langsam vergeht.

Wie in einem Traum oder einer Feenwelt fühlt sich jener, den sie mitnimmt. Ein Oben und Unten ist kaum erkennbar, und wie in irdischen Zeichnungen von Escher sind Perspektiven und Winkel verdreht. Selbst Naturgesetze werden gebogen und die Helden sind so von wasserlelementarer Kraft erfüllt, dass ein Atmen von Luft kaum nötig ist. Fremdartige Wesen leben hier und haben sich mit Mououn arrangiert. Sie leben in ihrer Göttin, in einem beweglichen, dreidimensionalen wirren Konglomerat aus Schiffsfesten, Korallen, Algengeflecht und von riesigen Meeresspinnen gewobenen Luftblasen-Domen, die darin treiben oder von den Algen gestützt werden. Hier leben auch Landbewohner, irre oder zu Philosophen geworden oder schlichtweg angepasst an die lebende Stadt, die ihre neue Heimat wurde.

Die Begegnung mit Mououn kann auch milde sein, eine sanfte, aber hartnäckige Strömung, die einen Schwimmer mit sich zieht, das Flüstern der Gigantin, das Lebewesen zu ihr ruft, die ihr wie Traumwandler folgen und die erst im Inneren Mououns zu sich kommen.

MOLOCHEN UND KLAMMERMOLOCHE

A 144

Die Molochen haben vergessen, welche Wesenheit ihre Tocamuyac-Ahnen einst dort verehrten, wo nun die Häuser Vallusas stehen. Sie trafen sich hier, auf der von der Misa umspülten Insel, um ihren Göttern zu huldigen oder mit den Goblins zu handeln. Ihre Begegnung mit den Gareth Siedlern verlief weniger friedlich, die Molochen wurden zum Fronddienst bei der Errichtung Vallusas gezwungen, die Statue ihres Stammesgottes begrub man unter der Stadt.

Während der Magierkriege erlitt sie weiteres Unheil, als ein Magier die Tocamuyac und Klammermoloch, eine seltsame, am Wasser lebende Affenart, in einem chimärischen Experiment miteinander verband. Aus diesem unsegligen Tun gingen jedoch nicht die erhofften unverwundbaren Krieger, sondern die tierhaften, aber keineswegs unverwundbaren Molochen hervor. Diese eher einfachen Geschöpfe erregten das Mitleid des Gottes Efferd, und er gab ihnen die Gestalt ihrer menschlichen Vorfahren. Den Geist des reinen Menschen wollte er ihnen nicht jedoch einhauchen, denn Menschen vergessen zu schnell, wer ihnen Gutes getan hat. So lebt dieses Völkchen unter besonderer Verehrung des Meeressgottes und unter dessen Schutz. Es mag sein, dass er damit auch ein weiteres Ziel verfolgte und dass diesem kleinen Völkchen eine besondere Bedeutung in der Erforschung der See oder im Kampf gegen charpydries Wirken zukommen wird. Dies ist auch die Hoffnung einiger Efferd-Geweihter, die in den Molochen daher besonders verehrungswürdige Wesen sehen.

NUMINORU DER UNERGRÜNDLICHE

B 38

In Aventurien nahezu unbekannt ist Numinoru, der fast nur in alten Schriften der Efferd-Kirche als ein Bruder Efferds und Gott des Meeres, der Strömungen und der Unendlichkeit sowie als Schöpfer

zahlreicher Meeressungeheuer erwähnt wird. Andere Quellen weisen ihm aber ob des Aspekts der Unendlichkeit einen Ursprung von Los zu, nicht von Sumu. Nachdem er keine Aufnahme in Alveran fand, rebellierte er gemeinsam mit anderen unzufriedenen Göttern und Giganten gegen die Zwölfgötter.

Bei den Sumurrern (siehe Seite 48) wurde er unter dem Namen *Numinibal* als einer der Götter des Meeres verehrt; unter diesem Namen kennen ihn bis heute verschiedene kleine Myranoren. In Aventurien betet nur noch eine obskure Sekte zu ihm als Mitglied des *Pantheon der Neun*, das die Zwölfgötter stürzen und die Throne Alverans erringen will; Rochen und Quallen sollen die ihm heiligen Tiere sein.

Bei den Völkern der Rizzo, insbesondere den myranischen, weitaus bekannter hingegen ist *No'Minoru*, der abtrünnige Sohn von Efiirt und Karribd, Wächter der versunkenen Heimat und Schöpfer vieler Seeungeheuer. Nachdem seine Schwester Mar'Jina bei einem Wutausbruch Efiirts (der auch die legendäre Heimat der Rizzo versenkte und das Volk in fünf Strömungen verstreut haben soll) ums Leben kam, stellte er sich der Legende nach gegen den Vater und wurde von diesem verstoßen. In der Nähe von Rissosiedlungen haben sich mancherorts an myranischen Küsten Mysterienkulte gebildet, in denen Numinoru in die schwächelnden Ephar- und Charpyta-Kulte eingebunden wurde oder sie gar ersetzt hat.

Glaubt man Berichten ghnurischer Handelsfahrer und von der legendären schwimmenden Stadt Agvaduron (wo Numinoru eine große Anhängerschaft hat), sind die Zentren menschlicher Numinorukulte an den Küsten Uthurias zu finden, wo sich der unergründliche Gott gegen zahlreiche andere Meereskulte behaupten muss.

DIE WEISEN DER TIEFE

C 45

»Unsere Bordschelmin, die ist schon lustig. Was die sich alles ausdenkt! Anker wir doch neulich bisschen südlich von Hör-Alem – da weißt schon, wegen Zöllen und Kontrollen und so – und sie geht was tauchen, haben die in der Bucht da doch die berühmten Badeschwämme. Naja, sie bleibt 'n bisschen lange unten, aber man denkt sich ja: Zaubrer und so, ne? Kommt sie wieder hoch und erzählt ein wilder Garn, von Städten aus Schwämmen, wie Häuser so groß. Da sollen Tintenfische wohnen, und die hätten wohl mit ihr geredet. Also, nicht richtig geredet. Irgendwas mit bunten Farbtupfen, hat sie gesagt, wie 'ne Schrift. Ich seh das schon kommen, als nächstes macht mir dieser elende Klabauter die Haare wieder grün. Na ja, wenigstens haben wir, seit wir den haben, keine Flaute mehr gehabt. Aber is' doch lustig, oder? Kraken, in Städten, nee, nee.«
— gehört in einer Hafenkneipe in Brabak, neuzeitlich

»Als ich hinzukam, war das Laboratorium bereits durch einen Fortifex abgesperrt. Hinter der magischen Barriere waltete dichter Nebel. Von dem seltsamen Wesen, das die Fischer aus der Tiefe heraufgeholt hatten, war ebenso wenig zu sehen wie von den Forschern, die es hatten sezieren wollten. Plötzlich prallte aus dem Nebel Magister Orkum an die unsichtbare Wand, und seine heisere Stimme flüsterte: "Last ... mich ... frei." Schon wollte Ihre Spektakulität den Fortifex aufheben, da bemerkten wir den Tentakel, der sich um den Hals des Magisters wand.«

— Tagebucheintrag eines Schülers der Dunklen Halle der Geister zu Brabak, 1030 BF

Alte echsische Quellen berichten von einem Volk achazgroßer Kraken im Meer, das Muscheln züchtete, Städte aus Schwämmen erbaute, Kontakt zu Ziliten hielt und die Aufmerksamkeit Charyb'Yaz' (Charpytoroths) ebenso sorgfältig vermied wie die der Geschuppten selbst. Die 'Sprache' dieser Tentakelwesen soll darin bestanden haben, komplizierte Farbmuster auf ihrer Haut zu bilden, weiß man doch, dass sich alle Kraken verfahren, wenn sie erregt oder ängstlich sind oder um sich zu tarnen. Der Kontakt der Achaz zu diesen Wesen muss jedoch vor langer Zeit abgebrochen sein. Nur wenige Schriftgelehrte (und vielleicht einige Fischer) der Achaz wissen noch von *Azl Chaz'Ksh*, dem vielfarbigen Wasservolk, die Rizzo kennen es als 'Weise der Tiefe'.



DAS SKLAVENVOLK DER TIEFE

»A 49

»Das Wasser der Tiefe, das Nicht-Wasser, man kann es atmen. Das Meer ist tief vor Setokan, kein Licht dringt hinunter, der Strudel verschwindet in der Dunkelheit. Ich dachte, ich müsste ertrinken, als ich den Atem nicht mehr anhalten konnte, aber als die Flüssigkeit in meine Lungen drang wie ein feines Öl, da war mir wohl, nur konnte ich mich kaum bewegen, als ob ein Kettenhemd aus Blei mich niederdrückte. Hände ergriffen mich, befühlten mich am lichtlosen Meeresgrund. Als ich endlich meine Angst überwunden hatte, erstarrte ich, dass es Wesen von menschlicher Gestalt waren, die sich meiner angenommen hatten. Sie müssen mich für einen der ihren gehalten haben. Ich wurde umsorgt und mit Muscheln gefüttert. Ständig erklangen Klopfgeräusche um mich herum, die mich an die Trommelrhythmen der Waldmenschen gemahnten; erst im Nachhinein fragte ich mich, ob dies ihre Art der Verständigung sein sollte. Schließlich kann man dort unten nicht sprechen und auch nichts sehen. (Ich frage mich, ob sie wohl blind sind, wie Fledermäuse oder manche Höhlenfische.) Nach einiger Zeit waren meine Kräfte soweit wiederhergestellt, dass mir der Transversalis gelang.«

—aus einem Brief der Rahjane Merlan, Adepta aus Belhanku, verbannt nach Bilku, 1027 BF

Die Utulus der Waldinseln verehren Obaran, den gütigen Sonnenvater, und fürchten die Nachtschwarze Herrin, die in der Tiefe des Meeres haust, für alles Böse verantwortlich ist und die Seefahrer in den Tod hinunter zieht, um ihnen die Farbe zu nehmen. Ihr Wirken soll dafür verantwortlich sein, dass Wasserleichen eine bleichgraue Hautfarbe

annehmen – nach Meinung vieler auch für die bleichhäutigen Eroberer und Sklavenfänger, die über das Meer kommen und Verderben bringen. Einst lebte das Utulu-Volk in Obarans Sonnenreich in Uthuria, wurde dann jedoch in der lichtlosen Finsternis des Meeres versklavt. Der Greif Obaran befreite die Utulus und wies ihnen die Waldinseln als neue Heimat, wo sie noch immer zu Obaran als Sonnengott beten und sich ihr Herrscher, der Sonnensohn, als dessen leiblicher Nachkomme sieht. Ob jedoch allen Utulus die Flucht gelang, darüber schweigen die Geschichten. Noch heute fürchten die Waldinsel-Utulus das Meer und die Monstrositäten, die die Gebiete der Tiefe bei Nacht aus Land entsenden kann.

ZCHAKKR'SAR – DER EROBERER AUS DER TIEFE

»B 57

Als Zchakkr'Sar (etwa Häuter der Seelen) fürchten Achaz und Ziliten einen immensen Seestern, der in der Tiefe des Meeres lebt und seinen Standort im Laufe der Jahrhunderte schon oft wechselte. Auch Krakonier, Riso und andere Maritime kennen und fürchten ihn unter vielfältigen Namen. Aus der Mitte des vielfarbigen Ungetüms starrt ein gewaltiges Auge und wirft einen Bann auf jeden, den sein Blick streift. Zchakkr'Sars Kinder, winzig im Vergleich zu ihrem Erzeuger, doch gleich an Gestalt, haften sich an die Gesichter der Gebannten, und durch ihre Augen schaut der Eroberer – auf dem Grund ruhend und lauernd, immer auf der Suche nach neuen Opfern für seine immer größer werdende Armee.

GEISTERSCHIFFE – FLUCH DER MEERE

»Einst waren sie erfolgreiche Piraten, doch sie verweigerten den Alerianischen ihren Anteil. Seitdem fahren sie über das Ningenmeer. Nur manchmal gelingt es ihnen, in die Welt der Sterblichen zu segeln. Und dann stehlen und rauben sie, was sie können – ohne Hoffnung, je in Borons Hallen zu gelangen.«

—ein alter Seemann in Miyumat am Selemgrund

Abgesehen von Wetterunbilden, Seeungeheuern und Piraten gibt es ein Ereignis auf hoher See, vor dem sich der Aventurier ganz besonders fürchtet: die Begegnung mit einem Geisterschiff.

Hier soll nun weniger von jenen Schiffen die Rede sein, die deswegen verlassen auf den Weltmeeren treiben, weil die jeweilige Mannschaft einer Seuche erlag, von einem Sturm über Bord gespült wurde, von Piraten getötet oder von Sklavenjägern aufgebracht wurde. Im Folgenden ist von echten Geisterschiffen die Rede, deren Begegnung einem Seemann Fluch und Verderben verheißen und deren Segel von Winden geblät werden, die direkt aus den Niederhöhlen zu stammen scheinen.

SPUK ÜBER DEN WASSERN

Über das Erscheinungsbild der Geisterschiffe gibt es nur wenig Verlässliches zu berichten. Es gibt Spukschiffe, deren Äußeres ganz und gar ätherische Züge aufweist, dann wieder wurden solche gesichtet, denen man die Jahrzehnte und Jahrhunderte deutlich ansah, die sie auf dem Meeresgrund oder auf See verbracht haben. Sehr häufig wird von Nebeln und unheimlichen Leuchterscheinungen im Umfeld eines Geisterschiffs gesprochen, und manch einer der Unheilsbringer soll den Besatzungen vorbeifahrender Schiffe bereits aus der Ferne durch ein eigentümliches Heulen wie aus Hunderten von Kehlen angekündigt haben. Oftmals handelt es sich hierbei nur um Vorboten weitaus gespenstischerer Geschehnisse, denn jene, die eine Begegnung mit einem solchen Geisterschiff überlebt haben, berichten auch





von seltsamen Zeitanomalien, unheimlichen Spukvisionen, gefährlichen Limbusrupturen und nicht zuletzt vom Aufflackern wilder, unberechenbarer Magie, die sich spontan in unheimlichen Effekten manifestiert, die jenen der Zaubersprüche und -flüche FLUCH DER PESTILENZ, EISENROST, ÄNGSTE MEHREN oder *Pech an den Hals wünschen* ähneln.

Ebenso uneinlich sind die Aussagen zu den jeweiligen Mannschaften. Manches Geisterschiff wird seinem Namen im Wortsinn gerecht, denn nach Einbruch der Nacht geben dort tatsächlich unglückliche Seelen um; in anderen Berichten ist von besetzten Toten und anderen Monstrositäten die Rede, die ihren Entdeckern nach dem Leben trachten – sei es, weil sie die Lebenskraft ihrer Opfer benötigen, um ihre Schreckensfahrt fortzusetzen, sei es, weil andere Kräfte Nutzen aus dem Verderben ziehen, das sie über die Sterblichen bringen. So unheimlich all diese Berichte auch anmuten, in vielen Fällen sind die jeweiligen Geisterkapitäne und -mannschaften selbst nur Getriebene. Welcher Fluch sie auch immer dazu verdammt, Unglück über die Sterblichen zu bringen, sehr häufig sehen sie sich verzweifelt nach Erlösung.

BERÜHMTE GEISTERSCHIFFE

«Komme niemals einem Geisterschiff zu nahe, sonst wird auch an dir das Unheil wie Pech kleben!»
—aufgeschwappt in einer Schänke Havens

Wie viele Geisterschiffe auf den aventurischen Meeren ihr Unwesen treiben, ist unbekannt. Ihr Erscheinen ist nicht auf eine bestimmte Region begrenzt, auch wenn ein Meeresabschnitt wie die Blutige See dies auf den ersten Blick nahe legt. Im Gegenteil, von Geisterschiffen berichtet der thoralische Seeschlangenharpunier ebenso glaubwürdig wie sein thalischer Kamerad, der auf einer der Thalukken des Perlenmeeres seinen Dienst verrichtet.

In Südenturien gibt es Legenden, die besagen, dass alle Geisterschiffe ihren Ursprung im Borongrund hätten und dass sie auf die Meere der Welt geschickt würden, um an allen Frevlern blutige Rache zu üben.

Zieht man die Archive der Efferd-Tempel zu Bethana, Perrium und Brabak zu Rate, dann stößt man dort auf die Namen von weit über einem Dutzend Geisterschiffen, die den Eintragungen gemäß schon seit mehreren Jahrhunderten die Meere unsicher machen. Exemplarisch seien hier einige von ihnen vorgestellt.

- In Ifrins Ozean gilt die **Nebeldrache** seit fast 700 Jahren als Inbegriff des Geisterschiffs. Es heißt, die Mannschaft wurde von einem Sturm weitab auf das Meer der Sieben Winde verschlagen. Hunger und Durst machten sich auf dem Drachenboot breit, und so wandten sich die Thorwaler in ihrer Verzweiflung von den Göttern ab und suchten ihr Heil darin, dass sie sich der unbarmherzigen Ersäufung verschrieben. Doch die Erzdämonin verlängerte die Qualen der Mannschaft nur und verdammt sie zur ewigen Irrfahrt. Auf der verzweifelten Suche nach dem Tod bringt die wahnsinnige Besatzung seitdem Fluch und Verderben über all jene Schiffe, die ihren Weg kreuzen.
- Seit fast 150 Jahren zählt die **Dekapus**, eine Kogge aus Nostria, zu den am meisten gefürchteten Schrecken rund um die Zyklopeninseln. Ihr Kapitän war ein Geweihter des Namenlosen, die Mannschaft wurde von ihm zu ewigem Dienst verpflichtet. Neuerdings heißt es, Harika von Bethana habe den Schrecken der Zyklopiensee nachhaltig gebannt (*Reise zum Horizont* 33 f.).
- Immer wieder wird im Gebiet des Südmeers vom Auftauchen einer von Nebeln umwölkten Zedrakke namens **Prinzessin Bahira** berichtet, deren Mannschaft angeblich zur ewigen Wacht über einen unheimlichen Gegenstand an Bord verdammt ist. Es ist das einzige bekannte Geisterschiff mit lebender, wenngleich auch altersloser Besatzung. Denn der Fluch lässt sich brechen, wenn die Seeleute nach 99 Jahren Dienst andere Unglückliche finden, die ihre Stelle an Bord einnehmen. Da sich kaum jemand freiwillig auf ein sol-

ches Opfer einlässt, versucht die verzweifelte Besatzung, unschuldige Seeleute zu diesem Dienst zu pressen.

- Im Land der Ersten Sonne spricht man hinter vorgehaltener Hand über die **Sultan Dschadari**, ein Zauberschiff der alten Dschinnenschemer und Zahlenmysteriker, das durch einen Zaubernfall zur ewigen Reise durch den Limbus verdammt wurde. Hin und wieder, zu Neumondnächten oder bei bestimmten Sternkonstellationen, taucht das Schiff wieder in der Dritten Sphäre auf. Es heißt, die wahnsinnige Mannschaft sei auf Grund der vielen Limbusreisen auf groteske Weise mit dem Rumpf des Schiffes verschmolzen.
 - Ein nicht minder fluchbeladenes Schiff ist die **Widderhorn**, ein Holken aus Neersand, die um 700 BP in den Neer, den gefürchteten Mahlstrom der Tobrischen See geriet. Es heißt, das Erscheinen des Holks würde Seeleute davor warnen, wenn sich der Mahlstrom erneut öffnet. Die meisten Matrosen des Bornlandes sind jedoch davon überzeugt, dass die Geistermannschaft nur noch mehr Unschuldige in den unersättlichen Flutenschlund zu locken versucht.
 - An den Küsten des siebenwändigen Meeres soll in mondlosen Nächten das **Riesenschiff** die Küsten heimsuchen. Es ist so groß, dass der Kapitän von Heck bis Bug die ganze Nacht reiten muss, während die Matrosen als Kinder in die Wänter klettern und als Greise hinunter kommen. Ein Hesinde-Geweihter hat einst gemutmaßt, dass dieser Mythos aus einer verschwommenen Erinnerung an die Schwimmenden Städte des Fran-Horas erwachsen sein könnte.
 - Weitere gefürchtete Geisterschiffe im Südmeer sind die beiden Thalukken **Manakus** (*Meridiana* 194) und **Nirgendmeer** (*Questadores* 90). Kaum jemand ahnt jedoch, dass beide Schiffe mit befreiten Sklaven bemannt sind. Diese machen sich den unheimlichen Ruf von Geisterschiffen zu Nutze und verwenden ähnliche Methoden, als solche zu erscheinen. Alchimistische Tinkturen lassen sowohl die **Manakus** in geisterhaften Blau leuchten als auch die knochen-geschmückte **Nirgendmeer** von grünem, geisterhaften Nebel umwehen. Ironischerweise wurde die **Nirgendmeer** tatsächlich zeitweilig von Geistern ihrer vorherigen Besatzung heimgesucht.
- Natürlich sind noch zahlreiche weitere Geisterschiffe bekannt. Darunter ebenso schillernde wie gefürchtete Vertreter wie die **Syllaer Blutfaust**, die **Grangorer Alorike Kelet** oder die vor wenigen Jahren vernichtete **Kriegsalcere Reichsfort**, die zwischenzeitlich wieder am Horizont gesichtet wurde. Allerdings ist sie kein Geisterschiff im üblichen Sinne. Vielmehr liegt Rondas Segen auf der Mannschaft, und so kommt die **Reichsfort** gelegentlich Seeleuten zu Hilfe, die in der Blutigen See in Bedrängnis geraten. Auch in den Hafenskaschemmen von Thalusa und Khunchom hält sich wundersames Seemannsgarn. So spricht man vom **Fliegenden Tobrier** ebenso wie davon, dass man bei Vollmond vor der Südküste Maraskans hin und wieder jene Flotte sichten könne, die im Ingerimm 1020 in den Limbus gesaugt wurde. Diese Flotte soll angeblich sogar einige Dämonenarchen versenkt haben. Leider konnte dieses Gerücht bislang noch nicht auf ihren Wahrheitsgehalt hin überprüft werden. Doch es ist ein weiteres Indiz dafür, dass auch auf den aventurischen Meeren göttliche und niederhüllische Kräfte weitaus erbitterter miteinander ringen, als es der Festlandbewohner für möglich hält.

BERÜHMTE GEISTERKAPITÄNE

Nicht von jedem verfluchten Schiff, das auf den Weiten von Aventuriens Meeren sein Unwesen treibt, ist der Name überliefert. Und in mindestens zwei Fällen ist der Name des verfluchten Kapitäns eins mit dem seines gefürchteten Schiffes geworden.

Der berühmteste unter diesen Geisterkapitänen ist der **Fliegende Bornländer**. Man kann ihm und seinem geisterhaften Segler auf allen Meeren begegnen, denn er ist auf ewig dazu verflucht, vor den Küsten zu kreuzen, ohne einen Hafen anlaufen zu können. In einer alten Legende heißt es, der bornische Kapitän sei ein geldgieriger Kaufhändler gewesen, der sich mit niederhüllischen Mächten eingelassen habe, um seinem Schiff sogar die schnelle Reise durch die Luft zu ermögli-



chen. Doch Efferd, so die Legende, bemerkte diesen Frevel und bestrafte ihn zur ewigen Verdammnis auf hoher See. Was auch immer an dieser Sage dran ist, gefürchtet ist vor allem der Fluch des *Fliegenden Bornländers*. Denn wer diesem Geisterschiff begegnet, dem stehen Leid und Unglück innerhalb der nächsten sieben Tage bevor.

An den Küsten des Meeres der Sieben Winde nicht minder gefürchtet wird der einstige Piratenkapitän *Norrasch*, der *Nebelbart*. Niemand weiß, durch welchen Umstand er und seine Mannschaft verflucht wurden. Doch jedes Kind zwischen Kendrar und Harben fürchtet sich, wenn um Mitternacht die Nebel heraufziehen – denn dann heißt es, dass *Norrasch* und seine Mannschaft wieder ausziehen, um die Küstenstriche zu plündern. Einzig geweihter Boden soll ihn und seine Geistermannschaft aufhalten können. Und wer unter den Hieben ihrer Geisterbeile sein Leben aushaucht, der muss sich der Geisterschar unweigerlich anschließen. Erst seit kurzem ist der *Goldghul von Toledamm* bekannt (siehe Seite 168), der verflucht wurde, als er einen Boron-Tempel schändete. Am 13. Phex eines jeden Jahres kehrt er zurück, um sein blutiges Treiben fortzusetzen.

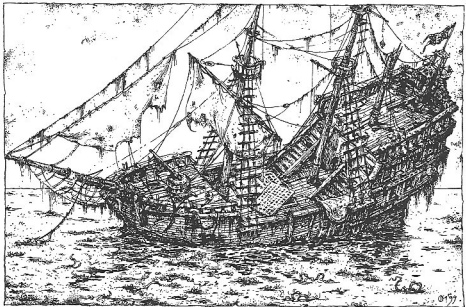
An den Küsten des Lieblchen Feldes indes hält sich eine eher hoffnungsvolle Sage. Sie berichtet von *Kaiser Dozman*, der von 481–477 v.BF während der Dunklen Zeiten regierte. Vor seiner Thronbesteigung war *Dozman* Großadmiral der Westmeerflotte und hatte es mit viel Mühe geschafft, die Seestreitmacht durch die größten Wirren jener Tage zu führen. Er widmete viel Zeit seiner Residenz in *Kuslik*, wo er unter anderem Efferd einen großen Tempelneubau errichtete und die Verehrung der Orgkötzen unterband. In seine kurze Regierungszeit fällt auch ein strenger Bann gegen den Kult des Namenlosen und mehrere Maßnahmen gegen Druiden. 477 v.BF verschwand er mit seiner Galeere *Schwertfisch von Kuslik* auf dem Meer der Sieben Winde, und noch heute wird gemunkelt, der populäre Herrscher habe sich durch seine Maßnahmen den Fluch eines mächtigen Druiden zugezogen, dem er nur durch Verlassen des festen Erdbodens habe entkommen können. Durch Efferd erhöht, soll der einstige Admiral heute noch auf den Meeren umherfahren und den von Dämonen und anderen übernatürlichen Schrecken Geplagten beistehen. Die Fischer der ganzen Westküste kennen Sagen um einen 'Kaiser auf dem silbernen Schiff', der in Not geratenen Seefahrern hilft, sie mit archaischen Münzen beschenkt und allerlei Fragen über die vergangenen Jahrhunderte stellt.

Jonuri vom Stamm der *Lieska-Kangerluk* wurde der Sage nach im Ganzen von einem Wal verschluckt. Da ihre Leiche nicht nach Art der Nixen verbrannt werden konnte, soll ihr Geist in einem Umjak aus Eis umherpaddeln. Wer ein Feuer am Strand entzündet, sieht angeblich manchmal ihren nebelhaften Schemen traurig in die Flammen blicken. Sie soll aber auch schon über Bord Gespülte in ihrem Boot an Land gebracht haben.

Unheimlich ist die Geschichte eines geisterhaften *Kobraköpfigen*, der an Bord eines archaischen Schiffsbootes das Südmeer befährt. Mit seltsam verworrenen Gedankenbildern befragt das fremdartige Echsenwesen Reisende, ob sie den Seeweg zu einer Goldenen Stadt kennen, deren gleiches Bild er in ihre Gedanken projiziert. Kann man ihm nicht helfen, wendet er sich enttäuscht ab und fährt weiter auf seiner Reise mit Ziel, doch ohne Kurs.

GEISTERSCHIFFE IM SPIEL

Um das Auftauchen eines Geisterschiffes zu einer atmosphärisch schönen und unheimlichen Begegnungen auf hoher See zu machen,



muss der Meister etwas Arbeit in sein Geisterschiff-Szenario investieren. Ein halb verfallener Seelenverkäufer, der im dichten Nebel auf die Helden zudumpelt, bleibt nur dann bedrohlich, wenn die Verpackung auch enthält, was sie verspricht. So verlockend es auf den ersten Blick auch erscheint, ein Geisterschiff als einfache Kampfbegegnung mit klassischen Toten oder Geistern auszugestalten, als Meister sollte man sich stets verinnerlichen, dass jede Gruselmusik vergeht, sobald die ersten Würfel rollen.

Natürlich gibt es Szenarien, die den Angriff eines Geisterschiffes im Rahmen einer übergeordneten Handlung explizit vorsehen. Schöner aber ist es, wenn um einen solchen Seelenverkäufer ein eigenes Abenteuer gewoben wird, einerseits Raum lässt für den Aufbau unheimlicher Stimmungselemente, das andererseits aber auch Möglichkeiten zur Interaktion mit den Spielern einräumt. Nachfolgend einige Tipps:

- **Das Bedrohungsszenario:** 'Interaktion der Helden' bedeutet, diesen eine Expedition auf das Geisterschiff zu ermöglichen, soll das Schiff nicht zur reinen Staffage verkommen. In der Regel muss dazu erst ein zwingend notwendiger Grund geschaffen werden. Denn viele Helden werden nichtigerweise davon ausgehen, dass die Flucht vor einem Geisterschiff im Zweifel die sicherere Alternative darstellt, als sich mit dem Horror direkt auseinanderzusetzen. Eine permanent anhaltende Flaute in der Umgebung eines Geisterschiffes oder – im Gegenteil – ein magischer Wind, der das Schiff der Helden mitamt dem Seelenfänger immer weiter auf die offene See hinaus treibt, sollte genügend Motivation liefern, um 'dem Übel endlich zu Leibe zu rücken'.

Die Gefahr, die von einem Geisterschiff ausgeht, kann nicht groß genug sein. Es treibt wie eine dämonische Klette unentnarrbar im Kielwasser der Helden, Wasser und Lebensmittel an Bord des Spielerschiffes verfaulen innerhalb von Stunden, Krankheiten breiten sich unter den Seeleuten aus, oder das Spielerschiff wird plötzlich von dämonischen Bohrwürmern befallen. Kurz: Kein Mittel ist zu gering, um den Helden klar zu machen, dass von ihrer Mission Wohl und Wehe des Überlebens aller abhängt. Daher sollte auch der Einsatz von Feuer und destruktiver Zerstörungsmagic nur in den seltensten Fällen etwas gegen ein Geisterschiff ausrichten.

- **Rätschlafter Horror:** Seine gruselige Spannung bezieht ein Geisterschiffsszenario nicht zuletzt durch den wohl platzierten Einsatz mysteriöser, rätschlafter und beängstigender Entdeckungen an Bord. Vielleicht ist der Tisch in der Offiziersmesse noch immer so gedeckt wie vor 200 Jahren? Sind vielleicht Stimmen zu hören, die den Helden seltsame Dinge zuflüstern? Und stimmt es, dass sich um Mitternacht immer und immer wieder die gleiche fürchterliche Geisterszene an Bord abspielt? Vor allem, was hat all das zu bedeuten?



- **Der Fluch:** Spieler gehen lösungsorientiert vor. Daher sollte der jeweilige Fluch, der auf einem Geisterschiff lastet, gut definiert sein: Was hat den Fluch ausgelöst? Warum taucht das Geisterschiff ausgerechnet jetzt (wieder) auf? Verfolgt ein Schiff oder (Geister-) Besatzung ein konkretes Ziel? Und daraus ableitend: Gibt es eine Möglichkeit für die Helden, Schiff oder Geistermannschaft von dem Elend zu erlösen? Gerade jene Geisterschiffstypen mit verschiedenen Deckebenen und Kabinen stellen ideale, in sich abgeschlossene Handlungsschauplätze dar. Dies fordert geradezu dazu auf, die Helden mit einer unheimlichen und ebenso spannenden Detektiv- und Schnitzeljagd zu konfrontieren, die sie von Raum zu Raum und von einer Not in die andere stolpern lässt. Am Ende könnten der Fund eines alten Logbuchs oder die Bergung vermoderter Frachtpapiere stehen, aus denen die Spieler erste Hinweise über die Natur des Fluches ableiten können.
- **Der Konflikt:** Nachdem das Ziel für die Spieler bestimmt ist (ein unheiliger Gegenstand an Bord muss gefunden und zerstört wer-

den, ein alter Streit zwischen der Geistermannschaft harrt seiner Lösung etc.), gilt es jene Kräfte zu definieren, die dem Vorhaben der Helden im Weg stehen.

Will der verfluchte Kapitän seine unschuldige Mannschaft nicht ziehen lassen? Hat sich an Bord des Geisterschiffes ein Dämon manifestiert, der ausgetrieben werden muss? Die abenteuerlichen Möglichkeiten, die sich hier auf tun, sind mannigfaltig. In jedem Fall aber sollten sie die Fähigkeiten der gesamten Heldengruppe herausfordern.

- **Lohn der Mühen:** Hin und wieder winken den tapferen Helden auf einem Spukschiff Gold oder andere Schätze für ihre Anstrengungen. Doch manchmal besteht ihr einziger Lohn in der Gewissheit, den Fluch eines solchen Unheilbringers gebrochen und einen Dutzend gepeinigter Seelen endlich über das Nirgendmeer verholten zu haben – auf Golgaris Schwingen, versteht sich, nicht auf einem Geisterschiff.

SCHWARZE SCHLÜPNDE, NACHTBLAUE TIEFEN – CHARYPTIDES WIRKEN

»In den tiefsten Tiefen der Meere aber haust die Tiefe Tochter, denn das schwarze Wasser reicht vom Limbus bis in unsere Welt. Sie gebiert Tag für Tag neue Seeschlangen, um die Reihen ihrer unterseischen Legionen aufzufüllen, die im ewigen Kampfe mit der Macht der Elemente stehen. Aus schwarzem Golde sind auch die Festungen der Tiefe, in denen ihre vielentastigten Diener Waffen für den Kampf gegen die Oberen formen. Die Zitadelle aber ist ein Strudel am tiefsten Punkte der Tiefen, wo giftige Muscheln die Ammen und die lebende, niemals sterbende Nahrung der Kinder der Tiefen Tochter sind. So es dich aber nach dort verschlägt, wappne dich gegen das äonenlange Ersaufen und die Qual, wie wieder das Licht zu sehen und doch von ihm zu deinem eigenen Verderben angezogen zu werden.«

—aus dem Ma'zakaroth Schamaschtu – das Daimonicon, Schriftrol-
lensammlung aus den Skorpionkriegen (2300 v.BF), sinngemäße Über-
tragung aus dem Zelenyia-Echsischen

So, wie der Gigant Efferd vielen Zwölfgötterglaubigen als Schutzgott der Meere, des Wassers und der Seefahrt gilt, so gilt in Gelertenkreisen die Erdämonin Charyptoroth als seine direkte Gegenspielerin und Quell all jener dunklen und furchtbaren Aspekte, die die Tiefen der Ozeane und die Gefahren der See für den bereithalten. Insbesondere seit der borbardianischen Invasion und der Entstehung der Blutigen See im östlichen Perlenmeer sind wieder vermehrt charyptide Dämonen und Schweißlichkeiten aus dem dunklen Nass hervorgebrochen und bestätigen, dass Charyptoroths Macht und Schrecken nicht nur aus altem Seemannsgarn gesponnen sind. Tatsächlich scheint es so, dass von allen Erdämonen die »Herzogin der Nachtblauen Tiefen« über die meisten Kulte und Verehrungsstätten unter einer Vielzahl von Völkern und Rassen verfügt – und die Grenzen zwischen tiefster Furcht vor einer Erdämonin und innigster Anbetung einer gottgleichen Entität verschwimmen lässt. Bezeichnungen wie 'Charyptik', 'Charypso' oder das myranische Haus 'Charybalis' zeugen von einer uralten Tradition. Zurückverfolgen lässt sich die Anbetung der 'Unbarmherzigen Ersäuerin' bis tief in das Neunte Zeitalter, als die Mähre bis zum Unter-

gang ihres Kontinents Lamahria die Entitäten Efiirt den Gebenden und Karribd die Nehmende anbeteten. Noch heute kennen sie die meisten Risse unter diesem Namen. Die wenigen Quellen, die es zum Untergang von Lamahria gibt, deuten auf einen kosmischen Kampf hin, der damals die Sphären erschütterte und den Kontinent im Meer versinken ließ.

Unter dem Namen Charyb'Yzz gehört die Erdämonin mindestens seit dem Zehnten Zeitalter zum Pantheon der echsischen Ziliten und Achaz. Selbst auf dem Gipfel des Chap mata Tapam im nördlichen Regengebirge unterhalten Echsenpriester noch heute Tempel ihrer Göttin. So ist ihr dort ein mit Algen bedeckter Teich geweiht. Die echsischen Krakonier aus Wahjad opfern ihr als Galk'zaul (wie der Name auch unter gildenmagischen Schwarzmagiern im Zhayad geführt wird).

Ebenfalls auf uralte Echsen-Traditionen deutet es hin, dass H'Ranga, die echsische Bezeichnung für 'Götter', ihren Widerhall in der mythischen Seeschlange Hranngar gefunden haben mag, die von den Thorwalern bis zum heutigen Tag gefürchtet und für alles Übel auf Wasser und Land verantwortlich gemacht wird. Doch auch wenn selbst Orks vom Stamm der Mokolash in den Quellsümpfen des

Bodir den Wassergott Ranagh kennen (eventuell übernommen von in der Nähe siedelnden Achaz) oder in der versunkenen Unterstadt von Havena menschliche Schlangengriechen den Kult der Allesverschlingenden betreiben und seine Macht zu mehrten versuchen, ist bislang vollkommen unbekannt, in welchem Verhältnis Hranngar und Charyptoroth zu einander stehen mögen. Das Volk der Thorwaler jedenfalls hat sich dem ewigen Kampf gegen Hranngar an der Seite seines Gottwals Swafnir verschrieben.

Die Verehrung Charyptoroths hat aber auch unter Menschen eine lange Tradition: Schon vor Jahrtausenden opferten die Anhänger des myranischen Hauses Charybalis der Charypta in blutigen Ritualen, deren Kult sich über die Kontinente bis nach Aventurien auszubreiten drohte (und dies zum Beispiel im Falle des Tempels zu H'Rangor – heute Grangor – auch tat). Noch heute trifft sich

in Pertakis ein Kult Globomons unter dem irreführenden Namen Die drei Kronen des Horus. Auch Adlige lassen sich von der Passade täuschen, doch das geheimnisvolle gleichnamige Buch, das in Wasser





aufbewahrt wird, weil es bei Kontakt mit Luft in Flammen aufginge, lässt in den beschriebenen Ritualen keine Zweifel, wer hier verehrt wird. Und selbst im Hesinde-Tempel in Al'Anfa wird mit dem schlangeneibigen Kryptor in Wahrheit Charyptoroth angebetet.

Diesen Ausschüßen charyptider Huldigungen stehen in Aventurien vor allem Efferd- und Swafnir-Geweihte gegenüber, die stets Ausschau nach den Aktivitäten der Erdzämonin und ihrer Diener halten. Auch die der Efferd-Kirche nah stehenden Efferdbrüder (siehe Seite 81) wenden sich seit einigen Jahren aktiv gegen die Blutige See und ihre Folgen. Zu den großen göttlichen Wundern, die in der Geschichte die Macht Charyptoroths deutlich einschränkten, zählen zum einen der Efferdwall im Meer der Sieben Winde, der die Übersiedlung von myranischen Charyptoroth-Verehrern nach Aventurien verhinderte, und zum anderen der Stern von Selem, der im Unterwasserreich von Wahjad eine Pforte in die Niederhöhlen versiegelte.

CHARYPTIDE ORTE DES SCHRECKENS

Zwar wurde das größte Unheiligtum Aventuriens, die Pforte des Grauens im Tempel des Kraken im Selemgrund, durch den Fall des Sterns von Selem verschlossen – doch existieren auf Dere weitere, zum Teil uralte, zum Teil recht neue Orte, an denen Charyptoroths Macht der Dritten Sphäre sehr nahe ist. So ist das Wissen um die Pforte des Grauens, die das myranische Haus Charybalis im heutigen Grangor (damals: H'Rangor) öffnete, größtenteils verloren gegangen. Auch im nördlichen Delta des Großflusses vermutet die Efferd-Geweihtenschaft eine vor Urzeiten versiegelte Pforte des Grauens. Von der um 1000 v.BF von tulamidischen Seefahrern entdeckte Tempelstadt As-Shabija al-Charypsodor auf der Insel Altoum sind einzig eine verfallene Höhle nördlich der Stadt Charypso und die Legende von einem Unheiligtum Charyptoroths übrig geblieben.

Ungleich aktiver scheinen jedoch andere Orte charyptischer Macht zu sein: Etwa 400 Meilen südöstlich von Beskan liegt das Sargasso-Meer, in dessen Mitte eine Pforte des Grauens unter Tanginseln verborgen ist, zu der immer wieder Krakonier pilgern. Im Südosten Maraskans liegt der Friedhof der Seeschlangen, an dem erst vor wenigen Jahren von borbaradianischen Kultisten eine mächtige Pforte des Grauens in die Nachtblauen Tiefen geöffnet wurde. Hier entstanden auch die ersten Ma'hay'tamin – die gefürchteten Dämonenarchen. Zusammen mit dem Unheiligtum an der Nordspitze Rulats, an der Darion Paligan dem buckligen Magier Xeraan den Charyptoroth-Splitter entriß, sind diese Schauplätze im östlichen Perlenmeer wichtige Zentren der Blutigen See, die sich von hier bis nach Vallusa erstreckt und in der der neue Heptarch Darion Paligan im Sinne der Ersäuerin regiert.

Weiter nördlich gibt es einen mächtigen Mahlstrom: den Neer vor Neersand (auch Bahamuths Schlund genannt).

DER PEER – BAHAMUTHS SCHLUND

»A 32

»Erst Efferd und seine Kinder vereint kerkerten ein, was niemals sein durfte. Und noch im Kampf spie er, Bahamuth, der Letzten Kreaturen Teil, erster, ältester und größter Schrecken der Meere, Abertausende seiner Brut aus, Efferts Reich auf Dere heimzusuchen und zu verpestet, den tapferen Seefahrern und frommen Gläubigen eine Gefahr für Leib und Seel. Was aber, wenn er befreit, seine Schrecken um sich geschart, erwacht?«

—aus dem Delphin-Manuskript, heilige Schrift der Efferd-Kirche, Datum und Autor unbekannt

»Ich Sohn der Unwissenheit, die Bemerkung meines ersten Mauts ließ mich erschauern. Natürlich mussten auch die mannigfaltigen Schrecken der Meere, Seeschlangen und Riesenmalmher, Fischmenschen und Krakenwesen, Daimone und weitere Ungenannte einen Ursprung besitzen. Wer aber setzt sich schon damit auseinander, wer will wissen, wem er tote Besatzungsmitglieder und trauernde Witwen zu verdanken hat? Und da traf mich, in Efferts Wogen kreuzender Sucher des Rieslands, die Erkenntnis – ein guter Kapitän.«

—aus den unveröffentlichten Tage- und Logbüchern von Ruban dem Rieslandfahrer, neuzeitlich

Nur selten nimmt ein wagemutiger Seefahrer das Wort 'Bahamuth' in den Mund, im Wissen, damit über jene Kreatur zu sprechen, die nach Lesart der Efferd-Kirche Mutter und Vater sämtlicher Seeungeheuer ist. Nur wenige kennen den Neer als Bahamuths Schlund, sind damit der Wahrheit jedoch nah gekommen.

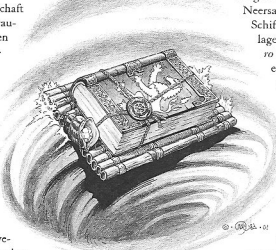
Unter den bekannten Mahlströmen ist der Neer derjenige, der einem Hafen am nächsten liegt. Er tritt immer kurz vor dem höchsten Stand der Flut auf. Meist ist er so schwach, dass er ein Fischerboot zwar festhalten, aber nicht in die Tiefe reißen kann. Doch manchmal wird er zu einem tosenden Schlund, der selbst einen Holken verschlingt. Von Zeit zu Zeit treiben seltsame Dinge an die Neersander Kais, die der Mahlstrom wieder freigegeben hat.

In den letzten Jahren erscheinen immer wieder Dämonenarchen vor der Küste, tauchen in den Strudel ab und suchen anschließend das Weiße. Bei diesen Erscheinungen hat keine dieser Archen die Stadt Neersand oder nahe Dörfer angegriffen, Schiffe nur, wenn sie auf direktem Kurs lagen. Der Efferd-Hochgeweihte Jesidoro de Sylphur sieht den Grund für diese Besuche: »Die Dämonenarchen versuchen Efferts Heiligtum anzugreifen, doch mit der Kraft unseres Glaubens wird der heilige Strudel bestehen.«

Aus diesem Grund werden dem Neer von der Efferd-Kirche Dinge anvertraut, die in Efferts Obhut gegeben werden sollen, wie verbottene Bücher, unheilige Artefakte – und bisweilen auch überführte Schwarzmagier. Die Efferd-Kirche hat den Strudel laut einem über 400 Jahre alten Schriftstück zum Sakrosanktum ihres Gottes erklärt, so dass jedem das Finabtauchen verboten ist.

Jesidoro de Sylphur und der Großteufel der Efferd-Kirche unterliegen einem Irrtum, was die Natur des Strudels betrifft: Zwar öffnet sein Schlund den Weg zu einem heiligen Ort des Efferd, jedoch genauso zu einem Insanctum seiner Gegenspielerin Charyptoroth. Der Strudel ist ein Kerker der Götter, geschaffen für den Teilteib eines Endzeitgeschöpfes, das einst die Welt verheert hat und wieder verheeren wird, wenn es dem Kerker entkommt: Fast vergessene Schriften wie das Delphin-Manuskript nennen es Bahamuth, den Vater aller Seeungeheuer. Bisher hat noch keiner der Wissenden es gewagt, den Gedanken weiterzuspinnen, ob sich hier vielleicht einst Efferd und Charypta verbündeten, um Bahamuth aufzuhalten.

Die Dämonenarchen tauchen hier in die dämonische Tiefe hinab, um sich zu verjüngen und neue Kräfte zu sammeln, die ihnen Bahamuth schenkt. Diese Möglichkeit haben sie auch am Seeschlangenfriedhof vor Andalkan, der jedoch für manche Kapitäne von Dämonenarchen in der Hand einer konkurrierenden Macht ist. Als Dämonenarchenjäger können sich die Helden in Neersand auf die Lauer legen, um eines dieser Ungetümme zu vernichten. Bei entsprechender Planung und Befähigung der Gruppe sollte dies durchaus mit einer kleinen bis mittelgroßen Arche möglich sein.





Wenn die Helden hingegen die Geheimnisse des Strudels erkunden wollen, müssen sie nicht nur ein kirchliches Dogma missachten, sondern auch eine höchst gefährliche, aber sehr phantastische Reise in den Sog der Tiefe unternehmen. Hier kommen Sie als Spielleiter kaum drumherum, eine mystische Unterwassersaga zu inszenieren, bei denen der Gegner kosmisch und die Aufgaben gewaltig sind. So lange Sie Bahamuth nicht (dauerhaft) befreien, können Sie jedoch schalten und walten: Vorerst werden sich DSA-Publikationen nicht direkt mit dem Strudel beschäftigen.

Sobald Jesidoro de Sylphur die wahre Natur des Strudels erkennt, wird er sich um einen gewissen Gegenstand sorgen (siehe das Abenteuer *Zeit der Ritter*) und die Helden womöglich in die Tiefe schicken: diesmal mit Efferds Segen.

DER WEG IN DIE TIEFE

Wer mit Kajuboknosen oder Magie in die Tiefe vordringt, wird vom Mahlstrom wie von einer kalten Hand gepackt und umhergewirbelt. Während der Horizont schwindet, tost das Brüllen eines Ungeheuers in den Ohren des Todesmutigen. Äonenalte Mächte reißen ihn in die Tiefe und drücken ihm schier die Seele aus dem Leib.

Je nach Gezeitenstand, mitgeführten Paraphernalia und Sternenlaune führt das Auge des Efferds in sein Heiligtum oder – tiefer und tiefer – in seinen verdorbenen Kerker.

DIE GROSSE TIEFE – DAS HAVS DER WACHT

Silberne Quallen und Schwärme von Leuchtischen begrüßen den Ankömmling und leuchten ihm durch wunderbare Unterwassergärten den Weg zum Haus der Wacht: ein mächtiger Korallenstock mit säulen- und bogenartigen Verstreubungen, bunten Anemonen und glitzernden Perlen. Hier hält ein alter Meermann mit Bart, Dreizack und Fischschwanz Wacht. Er hat keine Augen und keinen Namen mehr und blüht unsterblich für einen Frevel, den er einst als Alveranar Efferds beging. Seine Stimme ist gebieterisch und gnadenlos: Nur, wer eine seiner Questen erfüllt, die den ständigen Zerfall des Kerkers verlangsamen sollen, darf wieder zur Welt der Sterblichen hinaufsteigen. Aus dem bleichen Sand erheben sich von Zeit zu Zeit Hunderte menschenähnlicher Wasserleichen: Sie versagen einst in ihren Aufgaben und sind nun wie ihr Gebieter zur ewigen Wacht verdammt.

Im Korallentempel horten Seehunde die Gaben von einem halben Dutzend Völkern, die schon am Mahlstrom gesiedelt haben: Schiffs- teile, Urnen, Amphoren und Schätze aus Schuppen, Kalk, Chitin und

Bernstein. Einer der neuesten Gegenstände ist ein verfluchtes Buch, das einst die Theaterritter besaßen.

DIE UNERMESLICHE TIEFE – BAHAMUTHS KERKER

Was von den Göttern niedergeworfen, aber doch nicht vernichtet werden konnte, liegt hier, im schlürfenden Abgrund. Grundasseln wirbeln den entarteten Sand auf, Krabbenkrieger bilden huldigende Heere. Sterbliche taumeln dem Hort der Finsternis immer näher, das Herz bis zum Halse schlagend. Schwarzes Licht wirft helle Schatten, die Illusionen von der Tagwelt über dem Wasser herbeizaubern. Bleichgründler umschwärmen jeden Schwimmer, Seespinnen tanzen auf dem gigantischen Strudel, hausgroße Muränenglotzer schnappen nach den Schätzen des Neers, der hier wie ein röhrendes Falat emporsteigt. An seiner Quelle atmet das Unvergängliche. Eine unermessliche Wesenheit, 'größer und hässlicher als alle Seeungeheuer der Welt zusammen'. Ihr Schlund erzeugt den Strudel, ihre feisten Massen wälzen sich in Fesseln, die in Form aquamarinblau leuchtenden Tangs die Wesenheit festhalten. Das ist Bahamuth, ein Leib der Letzten Kreatur, die einst vom Dämonensultat auf die Schöpfung gehezt wurde. Immer wieder entsendet er Späher, Boten und Heere, um das Haus der Wacht zu zerstören und seine Befreiung zu vollenden. Und bald wird er von allen Dämonenarchen, die sich an seiner Kraft gelabt haben, seinen Preis fordern...

CHARYPTOROTHS MONSTRÖSE DIENER

Für den einfachen aventurischen Seefahrer ist es schwer, festzustellen, welches vielmächtige Seeungeheuer oder welcher dunkle Schlund im Meer tatsächlich auf erzdämonisches Wirken der Charyptoroth zurückgeht – und es ist ihm auch herzlich egal, denn die Chance, mit dem Leben davonzukommen, wird dadurch nicht größer. Auch Gelehrte oder Geweihte schreiben Charyptoroth oft Gefahren zu, die anderen Ursprungs sind. Dennoch ist auffällig, wie weit gestreut charyptide Umtriebe, Kultzentren und Monstrositäten in der Dritten Sphäre gestreut sind und – anders als andere dämonische Effekte – offenbar dauerhaft manifest scheinen. Dies wiederum lässt den Schluss zu, dass es vielleicht Gefahren gibt, die ursprünglich einmal charyptischen Ursprungs waren, diese inzwischen aber als 'verweltlicht' gelten müssen – was sie nicht minder gefährlich macht. Viel eher wirft aber dies die bislang ungeklärte Frage auf, welche Mächte oder Effekte hier zusammenspielen könnten. Unterscheidet sich gar Charyptoroths Macht kosmologisch von der anderer Erzdämonen?

Als mächtige Diener gelten *Bahamuth* (s.o.) und *Schamasmutha*, die Fürstin der Seeschlangen (siehe Seite 38).

Als Beispiele für Wesen, die offenbar mit der Macht der Unbarmherzigen Ersäuerin ausgestattet sind, seien hier *El'Lanhuq*, der riesige Malmer von Lanka, der den Hafen von Lanka versperrt und von den Hummeriern als Gott verehrt wird, und der Mahlstrom in der Blutigen See genannt, der schon ein Dutzend Schiffe in die Tiefe gerissen hat und hinter dem möglicherweise ein Amrychoth, ein dämonischer Dunkelrochen, steckt. Zwei weitere machtvollere Wesenheiten Charyptoroths, die aber konkreter dämonischer Natur sind und sich deshalb nur selten in der Dritten Sphäre manifestieren, seien im Folgenden vorgestellt.





Yo'Panoh

☛ A 40

«[...] eine weitere Sichtung: Der Fischer Reochan will am Abend des 23. Efferd von seinem Hause aus im Wasser der Unterstadt ein – so wörtlich – "vielarmiges Ungetüm" gesehen haben, das sich "im Kampfe mit einer anderen, gigantischen Gestalt" befand. Nur kurz soll das Ungeheuer, das Reochan als 'Yonahoh' bezeichnete, sich oberhalb der Wasseroberfläche gezeigt haben, dann führten die Kontrahenten ihre Auseinandersetzung unter Wasser fort. [...] Wir haben nichts zu befürchten. Lata versicherte mir, dass die Lage wieder sicher sei – fürs Erste.»
—schriftlicher Bericht des Havener Hochgeweihten Graustein an die Hüterin des Zirkels, 1015 BF

Charyptoroths Sohn, wie er auch genannt wird, ist ein dämonisches Ungetüm mit grotesker Tentakelanordnung, blasenwerfenden Saugnapfen und einem Maul mit verdreht stehenden Zähnen. Diese mächtige Wesenheit wurde bislang nur gesichtet, als es jeweils Charyptoroth-Unheiligtümer oder andere Diener Charyptoroths verteidigte. Zuletzt lebhaftig gesehen wurde er bei dem Ritual von Borbaradriancern am Friedhof der Seeschlangen an der Südküste Maraskans. Dennoch soll – sozusagen auf der anderen Seite des aventurischen Kontinents – in der versunkenen Unterstadt von Havena der Krake Yonahoh einen ewigen Kampf mit der Drachenschildkröte Lata ausfechten (siehe auch **Großer Fluss** 197). Sollte sich dort auch eine Pforte des Grauens befinden, spricht einiges dafür, dass Yo'Nahoh jedes Mal direkt aus den Niederhöhlen beschworen wird und nicht in der Dritten Sphäre präsent ist – noch nicht.

Es mag noch mehr Begegnungen mit diesem Urbild aller Kraken geben, doch lebt offenbar niemand mehr, um davon zu berichten. Tief im Süden, auf dem Archipel von Effers Tränen, heißt es, in der Mitte der Insel sei ein Riesenkrake in einem Käfig aus Korallen gefangen. Das Wasser dort ist schwarz, verdorben und krank machend.

Turgoth – Die Jahrhundertwelle

«Als in jenen Jahren, da Muamar ibn Sheranbil, ältester Sohn von des Sultans zweiter Nebenfrau, Refehliger der Piraten von Unton war und die Seewege nach dem fernen Ribukan unsicher machte, der Ifriqi Harun ay Lem entsandt wurde, jene Bedrohung zu beenden, riefen die Zulnaddin Marustans den Blauen Shaitan der See und beseitigten selbst die Eindringlinge in ihrem Reich.

Dies erwähnt das Märchen von Azeil el-Dash, und es ist die älteste Nennung Turgoths, des vielfach gehörnten Wellenwerfers, der ganze Küstenstriche und Inseln in das Unwasser der Dechejehnnach reißt. Seine wahre Gestalt kennt niemand, stets erscheint er nur als gewaltiger frutzenhafter Unriem, schimmernd in Blau und Rot, glühend aus einem schwarzen Wellenberg, der sich bis zu den Wolken aufwärts und mit wildem Tosen in die Tiefe reißt, was ihm im Wege ist.»

—Übersetzung einer Papyrusrolle der Silem-Horus-Bibliothek durch Heshdan al-Azzar, 1001 BF

Erfahrene Seelute, die das Perlenmeer oftmals besahen oder gar versucht haben, den Seeweg ins Riesland zu finden, erzählen vom "Uaussprechlichen, der erst beim Namen genannt werden darf, wenn der Tod nahe ist". Der Wahre Name dieses siebengehörnten Dieners Charyptoroths ist selbst unter Pakticern fast unbekannt, und doch manifestiert sich der Wellenwerfer im Perlenmeer weit abseits der aventurischen Küste anscheinend auch spontan. Schiffe können auf seiner Welle reiten, doch für gewöhnlich reißen Turgoths Wellenberge alles in die Tiefe.

Ma'y'hay'tamim – Die Dämonenarchen

☛ B 123

Die Dämonenarchen sind aus dem Chaos der Niederhöhlen geborene Kreaturen, geschaffen, um dauerhaften Bestand in der Dritten Sphäre zu haben. Am 22. Ingerimm 1018 stießen Pakticier am ost-maraskanischen Friedhof der Seeschlangen nach und nach drei Pforten in die anti-elementaren Domänen Charyptoroths, Agrimoths und Belshiraths (letztere nur unvollständig) auf, um die Großen Tiere des Krieges aus den Prophezeiungen des Thamos Nostriacus zu schaffen: schwimmende, gleitende und schreitende Verringer der pervertierten Elemente, die auf jedem denkbaren Terrain überlegen sein sollten. Aventurien lernte binnen Monaten das Ergebnis dieser heptasphärischen Hybris kennen und sprach nur noch von den Dämonenarchen. Dieser Begriff ist jedoch weit älter. Er taucht schon im *Delphin-Manuskript* der Efferd-Kirche und beim Scher Yamaz ibn Mhurati auf. Der Zhayad-Name Ma'y'hay'tam weist gar auf ein allsprachliches Urwort hin: Mahaita kombiniert bei den Tocamayac die Silben machen-zwei-für ewig, und das Tulamidyä kennt Mahayaotum als den Großen Zermalmerseemeterling.

Drei Archen wurden beim einzigartigen Ritual am Charyptoroth-Insanctum geschaffen. Eine wurde als Keimling von den Gezeichneten vernichtet (siehe **Meister der Dämonen**), die Verbliebenen sollten die Stammväter und -mütter aller jetzigen und zukünftigen Archen werden.

Wider die Pest des Perlenmeeres

Nicht mehr länger sollen die unheiligen Baumstämme oder Dämonenarchen das Meer unsicher machen. Ihre Vernichtung sei jedem rechtschaffenen Menschen ein wohlfeiles Anliegen, das ihm nicht zum Schaden gereichen soll. Demu häret, ihr Kapitäne, Geschützmeister, Söldner und Zauberer: Die beglaubigte Vernichtung eines Keimlings, von den Gelehrten Ma'y'hay'tam genannt, soll erbringen eine Prämie von 3.000 güldenen Dukaten!

Die beglaubigte Vernichtung einer kleinen Arche bis 20 Schritt Länge soll erbringen eine Prämie von 10.000 güldenen Dukaten!

Die beglaubigte Vernichtung einer mittleren Arche bis 50 Schritt Länge soll erbringen eine Prämie von 40.000 güldenen Dukaten!

Die beglaubigte Vernichtung einer großen Arche soll erbringen eine Prämie von 100.000 güldenen Dukaten!

Die beglaubigte Vernichtung jenes Gefährts, das als »Plagenbringer« bekannt ist, soll aber mit nicht weniger als einer Viertel-Million güldener Dukaten honoriert werden!

So sei es festgelegt im Namen der Handelshäuser:

Steinrehrandt, Festum
Usirkevist, Festum
Ter Goom, Festum & Fasur
Klande und Erben, Herricum
Mada Wasari, Zergan
Dhachmani, Khunchum

Großformatiger Anschlag, der seit Mitte 1022 BF in vielen Hafenstädten des Perlenmeeres aushängt



DIE STAMMGENERATION

• An Bord der **Plagenbringer** (220 Schritt Länge) sucht **Darion Paligan** (siehe Seite 169), der Heptarch der Meere, die östlichen Meere heim. Die knorrigen Spinnenbeine stützen die Arche nur wenig, dienen jedoch als mächtige Greifwerkzeuge. Bewegt wird der Schiffsdämon durch drei mit Eisen und Spinnenbeinen festgehaltene Seeschlangen – zwei an jeder Seite, eine unter dem Kiel –, die in ihrer Qual die Arche ständig vorantreiben. Die Borke ist von Hunderten Morfus besetzt, mehrere Schritt lange Dornen tragen Algespässe zur Schau. Im Innern des gut 40 Schritt durchmessenden Rumpfes gibt es etwa ein Dutzend Decks mit endlosen Gängen, Hunderten von Räumen, Blasen im Holz und selbst mit kleinen Booten schiffbare Unwasseradern und -kanäle.

Im Zentrum pulsiert das Herz der Arche über einem riesigen Altarstein von Andalkan, mit dem die Steuerfrau wie eine Insektenkönigin verwuchert ist. In den gewaltigen Dimensionen des Rumpfes hohlen sich Verliese, Quartiere, Schutthalen, Invokationskreise, Vorratsräume, Wandelhallen, Geräteräume, Kampfringe, Druckwasserkamern, Leichengalerien, Kombüsen und Krakenbecken. Auf dem Oberdeck reiht sich ein Trutzbau an den nächsten: Wachsame Augen bei Rotze, Aal und Onager behalten die umgebende See im Auge. Hinter Algegärten, Exerzierplatz und Dämonenstandbildern wuchtet sich der zentrale Aufbau in die Höhe wie eine Echenpyramide, an der Spitze weht das Banner der Dämonenkronen. Die vier teilweise hohlen Hörner sind von Spähern und Leder-schwingen besetzt, aus kleinen Löchern steigt bisweilen dunkler Dunst.

Umgeben ist das Schiff von einem Ulchuchu-Algentepich sowie einer Flotte von einem Dutzend Thalukken und Kuttern, einige davon gebundene, mit Albraumpiraten besetzte Geisterschiffe. Insgesamt befiehlt Admiral Paligan hier mit seinem Stab über etwa 700 Mann Besatzung und Söldner, darunter 100 Wasserleichen und Unwasserzombies, 100 Piraten aus dem ganzen Perlenmeer, 50 Piraten vom *Bund der Schwarzen Schlange*, Paktierer der Tiefen Tochter, 200 Söldner und Seesoldaten (darunter 40 Doppelsöldner), 80 Geschützbediener (darunter auch Agrimothpaktierer), 50 Krakenier und Gal'kzuulim, 50 Kampfschwimmer der Riso, 50 Große Hummerier und viele andere mehr.

• Die **Stadt aus der Tiefe** (220 Schritt Länge) verändert nur langsam ihre Position und ist meist im Golf von Tuzak, südlich von Maraskan oder östlich von Rulat zu finden. Sie steht unter dem Kommando des Magiers *Arachnor von Shoy'Rina* und wird auf Seite 162 näher beschrieben.

DIE ERSTE TOCHTERGENERATION

• **Hornlibelle** war der erste Keim dieser Generation, und die Borbaridan setzen große Hoffnungen in dieses laubflügelte Monstrum. Es flog seinen Züchtern jedoch als Setzling noch vor Beginn der Invasion davon und wurde nie wieder gefunden. Noch immer wird gerätselt, welchen Ort sie aufgesucht haben mag – und ob es jemandem gelungen ist, diese machtvolle Arche in Besitz zu nehmen.

- **Wogenrachen** griff 1020 BF im Golf von Perricum einen Entsatzkonvoi der Ronda-Kirche an – und verging im Kampf.
- **Schwarzer Borkenkäfer** (70 Schritt Länge) unterstützte den Angriff auf Ysilia aus dem Ysli-See heraus und wurde von den Verteidigern zerschmettert. Ihre Reste vereinigten sich jedoch mit ihrer Mutter, der *Stadt aus der Tiefe*.
- **Galeerenbrecher** (75 Schritt Länge) strandete mangels charyptiden Wassers im transylilischen Hinterland und lockt nur noch als Holzruine allerlei Alchimisten und Artefaktmagier an.
- **Knochenotta** (50 Schritt Länge) hat eine besondere Verbindung zum Charyptoroth-Insanctum vor Ostmaraskan und besteht aus den Gebeinen von Seeschlangen. Derzeit macht sie die Gewässer um Maraskan unsicher und wird von dem Piraten *Vrak* kommandiert. Von der *Sulam al-Nasori* schwer getroffen, krankt die Arche an einer nicht heilenden Wunde.
- **Wurzelkaiserin** (70 Schritt Länge) besitzt nicht die Fähigkeit zu schwimmen, sondern krabbeln mit krakenischer Besatzung und Malmen über den Meeresgrund. Ihr Kapitän, ein aus Wahjad verstoßener Priester, führte sie ins südliche Perlenmeer, wo sie derzeit bei der Krakenier-Stadt *Yug-Z'Guul* wurzelt.

DIE ZWEITE TOCHTERGENERATION

• **Boransdorn** (70 Schritt Länge), eine etwas schwer zu kontrollierende Arche unter der Knute des Fürst-Konturs *Helme Hafax*, hat die Fähigkeit, sich zeitweise in zwei Kampfhinheiten aufzuspalten. Sie

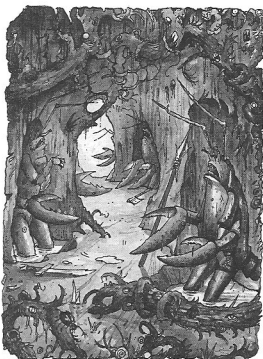
wechselt zwischen den Stützpunkten *Hafax* oder patrouilliert zwischen dem Golf von Perricum und dem Golf von Tuzak.

- **Gezeitenpinne** (55 Schritt Länge) wurde in den letzten Jahren von Helden zerstört (nachzuspielen im Abenteuer *Blutige See*).
- **Goldmorgentantel** (40 Schritt Länge) wird von der Piratin *Chimena Ulgau* befehligt. Unter ihrem Kommando kann sie überall zwischen dem Bornland und dem Perlenmeer angetroffen werden.
- **Darbuqtah** (35 Schritt Länge) soll sich perfekt in Mangrovensümpfen tarnen können und ist in der Hand der gemäßigten Piraten der Chalubucht, die widerwillig Darion Paligan Tribut zahlen.
- Eine Dämonenarche (25 Schritt Länge) mit unaussprechlichen Rssah-Namen, die sich bevorzugt am Friedhof der Seeschlangen aufhält und in Konkurrenz zur Knochenotta steht, wird von dem Achaz *Xqal'al'yssr*, auch bekannt als *Tcho'on'tak* (Seite 172), kommandiert, dem selbst ernannten Hüter des maraskanischen Seeschlangen-Friedhofs.

• Sechs weitere Archen (6 bis 30 Schritt Länge) dieser Generation wurden bereits durch Verhungen, der Attacke von maraskanischen Freischärlern, den Freistrieb eines anderen Ma'hay'tam, den Ramm-sporn der *Seedler von Beilank* und die Zauberkräfte der *Sulman al-Nasori* vernichtet.

Dritte, vierte und fünfte Tochtergeneration

Einige Ma'hay'tamim (von höchstens 15 Schritt Länge) werden als Keimlinge am Friedhof der Seeschlangen und im Sargasso-Meer aufgezogen, andere sind allein auf der Suche nach ihrem ersten Steuermann. Eine der Heranwachsenden steht ebenfalls unter dem Einfluss *Xqal'al'yssr*, eine weitere soll von Achaz aus der maraskanischen Stadt *Akrahal* eingefangen worden sein.





Drei junge Archon werden in der 'Lebenden Werft' Mendenas gefangen gehalten und mit ätzenden Alchymika und schweren Kettenzügen unablässig traktiert. Sobald sie die erwünschten Holzvarianten in der perfekten Form ausgeprägt haben, werden diese aus den sich unter Schmerzen aufbauenden Archon herausgesägt und in andere Schiffe verwandelt. Die gewonnenen Schiffsbauanteile weisen unglaubliche Eigenschaften auf, doch scheint die Bosheit der Archon stets höchst bedrohliche Nebenwirkungen hervorzurufen.

WEITERE MYSTERIEN

DIE SALYVRAN

☞ A 123, 142, 171

Die *Salyvran* (Isdira: Wächterin des Heimatmeeres) erscheint von außen wie ein dreißig Schritt langer Grünwal mit pockentragender 'Haut', tatsächlich jedoch ist sie ein Meisterwerk hochelfischer Handwerks- und Zauberkunst, geschaffen von den Ratselern des Himmelsturms fast 4.000 Jahre vor Bosparans Fall (Aus Licht und Traum 30). Der Schiffsbauer *Vonthodal* ließ sein Licht in die Konstruktion einfließen, gab seinen Körper auf und besetzte so das Tauchboot, das – von elementarer Magie bewegt – der Erforschung der tiefen See und der Versorgung des Himmelsturms diene. Als die Hochelfen Pardonas Machenschaften mehr und mehr zum Opfer fielen, floh die *Salyvran* und hat seither unterschiedlichste Besatzungen in ihren perlmuttschimmernden Kabinen aufgenommen. Noch immer sucht die Schiffseele an den Küsten von Iffrins Ozean Verbündete gegen die Nachtalben Pardonas, um ihr (längst vergangenes) Volk aus der Versklavung zu befreien. Die Shaka-gra ihrerseits kennen und jagen das 'abtrünnige Schiff', das zuweilen Angriffe gegen die Tiefen Städte führt. Kapitänin der *Salyvran* ist derzeit die unheimliche Wäljägerin Zylia (siehe Seite 171). Von der Kammer der Wogen aus lenkt sie das Zauberschiff, spricht mit dem zunehmend von Alter und Einsamkeit geschwächten *dha* des Schiffbauers und befiehlt ihre zusammengewürfelte Mannschaft, der sogar drei Necker angehören.

DER FÜNFTE LEUCHTTURM

☞ B 19, 34

Wer die Bewohner der Zyklopeninseln nach den hiesigen Leuchttürmen befragt, dem werden sie nur von vierern berichten. Es gibt ein fünftes Leuchtfeuer, von dem man nur sehr selten spricht. Jener Leuchtturm steht auf einer kleinen, der Westküste von Pailos vorgelagerten, kargen Felseninsel. Die Menschen hier nennen ihn 'Endlosblick'. Gezeichnet vom Verfall unzähliger Jahrhunderte liegen die Reste der Bohlen, die einst seine Pforte verschlossen, im trockenen Gras, das sich sanft im Seewind wiegt. Direkt unterhalb der Klippen, auf denen sich der Leuchtturm erhebt, donnert Efferds Arem gegen den schroffen Küstenfels und droht diesen wohl bald in die Tiefe stürzen zu lassen.

Woher die Schiffe kamen, denen dieser alte, trotz des Verfalls majestätisch über die endlose, unbekannte Wasserfläche aufragende Leuchtturm den Weg gewiesen haben soll, wissen nur die Sieben Winde des Meeres. Kaum ein aventurischer Segler steuert in den äußersten Westen, allenfalls einheimische Fischer werfen ihre Netze so weit vor Pailos' Küste aus. Nur hinter vorgelagerter Hand hört man Geschichten über den einstigen Zweck des alten Turmes. Sie erzählen, er leuchte den dämonischen Heerschaaren des Namenlosen den Weg in diese Welt. Andere beschwören, der Turm sei einst von den güldenländischen Siedlern errichtet worden, um den Schiffen aus der Heimat das erste Land im Osten zu weisen. Es gibt gar einige Phantasten, die von einem unvorstellbar prachtvollen, aber vor Jahrtausenden untergegangenen Inselreich fabulieren. Doch Efferd habe die Insel in sein Reich aufgenommen, und der Leuchtturm sei das Bauwerk der letzten Überlebenden, dessen Schein den Brüdern und Schwestern

Diese späten Kinder haben es offenbar sehr schwer, zu voller Größe zu gelangen, da ihre Eltern bereits ihre Territorien abgesteckt haben und sie von der *Seedler* von *Beihuh* oder *Sulman al-Nasiri* gejagt werden. Archon späterer Generationen und Teilungen sind zwar widerstandsfähiger und diesseitiger als die frühen Exemplare, dafür jedoch auch schwerer zu kontrollieren. Wird sich diese Entwicklung in einem Dutzend Jahren eingependelt haben und eine neue Rasse von Secklosen über das Perlenmeer herrschen?

im tiefen Ozean wie ein ferner Stern leuchtet und von der alten Heimat künde. Eine andere Legende besagt gar, dass dieses Leuchtfeuer die Kraft hat, güldenländischen Schiffen den Weg zu weisen und den Bann des Efferdfluchs zu brechen, der die beiden Kontinente *Aventurien* und *Thaesium* (Güldenland) trennt. Was man auch immer von diesen Geschichten halten mag, sicher ist, das zerstörte Leuchtfeuer, dessen Teile aus Glas und Draht bestanden, war von ganz besonderer Art. Erwiesen ist ebenso, dass man in dem Leuchtturm den Anfang einer sich endlos in den Boden windenden Wendeltreppe findet.

DAS GEHEIMNIS DER COLGA NA PAOMH +

☞ C 108

»Auf halbem Weg ins Güldenland brach beim Angriff eines Seeungeheuers der hintere Mast, und ein Orkan unter fremdsfarbigem Himmel spülte das schwer steuerbare Schiff an den Strand einer unbekannten Insel, die zu einem Großteil mit einem Dschungel aus baumgroßen Farnen bedeckt war. Ein Trupp riesiger, zweibeiniger Ameisen eroberte die Colga und nistete sich dort ein. Wir verbrachten drei Regenzeiten mit der vergeblichen Suche nach einem Weg aus dem feindlichen Urwald, dem Anlegen von sicheren Behausungen und vergeblichen Angriffen auf das Schiff und den Bau der Ameisen. Erst als uns schwarze Schatzsucher und ein blauhäutiger Zauberer beistanden, gelang es uns, das Schiff zurückzuerobern und von dem fremdartigen Eiland zu fliehen. Auf einer nahen Insel von der Größe Marasaks mussten wir die auf unerklärliche Weise vermoderten Planen erneuern. Während der Arbeiten wurde ein Dutzend von uns durch Götzendiener in weißen und bronzefarbenen Gewändern verschleppt. Nach einem Überfall durch ein kleines Piratenboot, das mit schwarzen Berserkern bemannt war, den wir nur knapp überstanden, kehrten wir mit einem günstigen Westwind zurück nach Aventurien. Zum Glück haben die Ameisen den Götzern zurückgelassen, das gab für jeden von uns eine gute Prämie, aber auf dieses Schiff setzte ich keinen Fuß mehr.«
— Bericht eines Überlebenden, 1008 BF

Die Reise der Karavelle *Colga na Naomh*, die am 3. Ingerimm 1003 ins Güldenland aufgebrochen war, fand ein abenteuerliches Ende. Die Berichte der Überlebenden wurden vom albernischen Königshof und der mittelreichischen Admiralität lange unter Verschluss gehalten. Die Statue eines mächtigen Jagdgötzen, den die Ameisenwesen im Schiff zurückgelassen hatten, wurde an eine Person, die unerkannt bleiben wollte, verkauft. Der Erlös deckte die Instandsetzung der *Colga na Naomh* und eine Prämie für alle überlebenden Besatzungsmitglieder bzw. deren Hinterbliebenen.

Auch wenn die bekannten Güldenlandfahrer nur wenig mit dem Bericht der Seeleute anfangen konnten, so ist doch anhand der Fundstücke gewiss, dass die *Colga* an fremde Küsten gelangte. Doch mag es sein, dass sie nicht das Güldenland, sondern eine andere Region Deres erreichte.

Vielleicht mag dieser Bericht Anregung für eigene Abenteuer sein, vielleicht finden sich jedoch auch Helden, die mit der überholten *Colga na Naomh* wieder in die Ferne ziehen.



EMPFEHLUNGEN ZUR VERTIEFUNG DES MARITIMEN FLAIRS

BÜCHER

PIRATEN – SACHBÜCHER

- **Wolfram zu Mondfeld:** Das Piratenkochbuch, Kochrezepte und Anekdoten vom antiken Griechenland über Wikinger und Bukarianer bis nach China
- **David Cordingly** (Hrsg.): **Piraten – Furcht und Schrecken auf den Weltmeeren**, gute Übersicht über verschiedene Gegenden und Zeitperioden, wirtschaftliche und politische Hintergründe, Kaper-Taktiken, Bewaffnung; gut bebildert, beschriftete Übersichtspläne von Schiffen

PIRATEN – ROMANE

- **Rafael Sabatini:** **Captain Blood**, die Laufbahn eines Arztes, der – zu Unrecht verurteilt – flieht und Pirat wird.
- **Hans Gerd Stelling:** **Störtebecker**, eine Erzählung um Deutschlands bekanntesten Piraten

VERSCHIEDENES – SACHBÜCHER

- **Stefan Zweig:** **Magellan – der Mann und seine Tat**, sehr spannende Biographie des ersten Weltumseglers und seiner Abenteuer
- **Milda Drücke:** **Die Gabe der Seenomaden**, die Suche einer Auswanderin nach einem in Indonesien lebenden Stamm von Seenomaden
- **Jean Raspail:** **Sie waren die ersten**, die Lebensweise der Eingeborenen Feuerlands und ihre Begegnung mit den Weißen
- **Robert D. Ballard:** **Tiefsee**, die großen Expeditionen in der Welt der ewigen Finsternis, erstaunliche Erkenntnisse über das Leben in den Tiefen der Ozeane
- **Clive Cussler, Willy Thaler:** **Tiefsee**, Sachbuch über die Geheimnisse der Meere
- **Richard Ellis:** **Seecungeheuer. Mythen, Fabeln und Fakten**, eine reichhaltige Zusammenstellung von irdischen Mythen und Seemannsgarn
- **Frank Schätzing:** **Nachrichten aus einem unbekannten Universum**, Zeitreise durch die Meere



PIRATEN

- **Der Rote Korsar**, detailliert illustriertes Leben und Abenteuer eines Piraten

VERSCHIEDENES

- **Prinz Eisenherz:** **Ichthyopolis**, das Geheimnis einer durch einen Vulkanausbruch verschütteten Stadt gerät in Gefahr, entdeckt zu werden.
- **Reisende im Wind**, hervorragend und detailliert illustrierte Abenteuer einer Adligen auf See; Sklaverei, ferne Länder, Seekämpfe
- **Tim und Struppi:** **Der Schatz Rackhams des Roten**, Die Suche nach einem versunkenen Piratenschatz

VERSCHIEDENES – ROMANE

- **Jules Verne:** **20.000 Meilen unter dem Meer**, ein Klassiker mit dem U-Boot der Phantastik, einem faszinierenden Kapitän und vielen fantastischen Begegnungen unter Wasser: Atlantis, Riesenkriaken und Spaziergänge auf dem Meeresgrund
- **Jules Verne:** **Der Leuchtturm am Ende der Welt**, der einsame Kampf eines Leuchtturmwächters am Ende der Welt gegen einige Piraten
- **Hermann Melville:** **Moby Dick**, Walfängerei, Seefahrt und der Kampf eines fanatischen Kapitäns gegen seine Nemesis: den Weißen Wal.
- **Patrick O'Brian:** (verschiedene) **Jack Aubrey-Romane**, die Abenteuer eines Marineoffiziers und seines Freundes, eines Schiffarztes, teilweise Vorlage für den Film 'Master & Commander'
- **Joseph Conrad:** **Der Spiegel der See**, verschiedene Kurzgeschichten, geprägt von der Liebe zur See und zur Seefahrt
- **Daniel Defoe:** **Robinson Crusoe**, der Überlebenskampf eines auf einer einsamen Insel Gestrandeten gegen 'Wilde' und Wildnis
- **Ernest Hemingway:** **Der alte Mann und das Meer**, der einsame Kampf eines alten Fischers mit seiner größten Beute.
- **Homer:** **Odyssee**, eine Seereise mit fantastischen Unterbrechungen und Begegnungen – zur See und an Land
- **Cecil Scott Forester:** (verschiedene) **Hornblower-Romane**, Leben, Abenteuer und Karriere eines britischen Seehelden, viele seemannische Details.
- **Christoph Kolumbus:** **Das Bordbuch 1492**, das Bordbuch des berühmtesten Amerikafahrers
- **Robert Kurson:** **Im Sog der Tiefe**, spannender Thriller, der von der realen Suche nach den Hintergründen eines U-Boot-Untergangs berichtet.
- **Frank Schätzing:** **Der Schwarm**, Roman über Gefahren, die unerkannt im Meer existieren, bis sie plötzlich beginnen, die Menschheit zu bedrohen.
- **Knud H. Thomsen:** **Speckseites Ostseefahrt**, humorvoller Roman über die letzte Handelsfahrt eines wikingischen Knorr mit seiner in die Jahre gekommenen Besatzung
- **Edgar Allan Poe:** **Sturz in den Mahlstrom**, Bericht eines Fischers, der mit seinem Schiff in den Sog eines Mahlstroms gelangt – und seinem Überlebenskampf.
- **Edgar Allan Poe:** **Der Goldkäfer**, eine Geschichte über Kryptographie und eine Schatzsuche
- **Robert Louis Stevenson:** **Die Schatzinsel**, der Klassiker aller Jagden nach einem Piratenschatz

Comics

- **Fathom™**, die Suche einer Frau nach ihrer Herkunft, die bei einer der Rassen liegt, die ohne Wissen der Menschen in den Tiefen der Meere leben.
- **Aquaman™**: **The Atlantis Chronicles**, die Geschichte von Atlantis, seiner Mysterien und Magic – im DC-Comic-Universum.
- **Aquaman™**: **Sword of Atlantis**, die Abenteuer des Königs von Atlantis, die er auf der Suche nach seiner Vergangenheit und Identität erlebt.
- **Tempest: Prophets and Kings**, der wunderschön illustrierte Kampf eines jungen atlantischen Magiers gegen seine Feinde und die Entdeckung seiner Kräfte



MUSIKVORSCHLÄGE FÜR DIE UNTERMALUNG MARITIMEN FLAIRS

- Into the Blue, Stimmungsmusik für alle Arten maritimer Abenteuer
- Klar zum Entern! – der Soundtrack zum DSA-Abenteuer (s.u.), nutzbar auch für andere Piratenabenteuer
- Walgesänge, als 'Begleitmusik' von Unterwasser-Szenen
- Jean Michel Jarre: Waiting for Cousteau
- Debussy, La Mer (Klassik)
- Anton Bruckner: Sinfonien (Klassik)
- Gustav Mahler: Sinfonien (Klassik)
- Sergei Rachmaninow: The Rock (Klassik)
- Richard Strauss: Metamorphosen, Tod und Verklärung (Klassik)
- Richard Wagner: Der Ring ohne Worte (Klassik)
- Klaus Badelt: Pirates of the Caribbean (Filmmusik)
- Marcel Barsotti: Dolphins (Filmmusik)
- John Carpenter: The Fog – Nebel des Grauens (Filmmusik)
- John Debney: Cut Throat Island (Filmmusik)
- Klaus Doldinger: Das Boot (Filmmusik)
- Danny Elfman: Batman returns (Filmmusik)
- Stephen Endelman: The Englishman who went up a hill but came down a mountain (Filmmusik)
- John Frizzell: Ghost Ship (Filmmusik)
- Lisa Gerrard: Whalerider (Filmmusik)
- James Horner: Der Sturm, Titanic (Filmmusik)
- Mark Isham: A River runs through it (Filmmusik)
- Alan Menken, H. Ashman: Ariel, die Meerjungfrau (Filmmusik)
- James Newton Howard: Atlantis – The Lost Empire, King Kong (Filmmusik)
- Basil Poledouris: Jagd auf Roter Oktober (Filmmusik)
- Eric Serra: Grand Bleu (Filmmusik)
- Alan Silvestri: The Abyss (Filmmusik)
- Vangelis: Chariots of Fire, Conquest of Paradise – 1492 (Filmmusik)
- John Williams: A.I., Der Weiße Hai (Filmmusik)

FILME ALS ANREGUNG FÜR DIE AUSGESTALTUNG MARITIMEN FLAIRS

DOKUMENTATIONEN

- IMAX Deep Sea 3D, 3D Einblick in die Meere, ohne selber nass zu werden.
- Unser blauer Planet, verschiedene maritime Lebensbereiche und ihre Bewohner
- Deep Blue, Zusammenschnitt von Unser Blauer Planet
- Deep Ocean, das Leben eines Pottwals bietet interessante Einblicke in das Meer, vor allem die Tiefsee.
- Tiere und Legenden: Der Hai – Gott oder Dämon, polynesisches und madegassische Mythen um Hai-Götter, Dokumentation zum Haifang
- Die Jagd nach den Gewürzinseln (aus der Reihe Sphinx – Geheimnisse der Geschichte); Vasco da Gamas Afrika-Umsegelung
- Monster der Tiefe – im Reich der Urzeit, Leben und Kampf von urzeitlichen Tieren wie Panzerfische, Seeskorpione, Meeressaurier, Ur-Wale
- Menschen gegen Monster (Teil 3): Kampf um Neuseeland, die Erstbesiedelung Neuseelands durch die Maori
- Die Seidenstraße des Meeres, Serie über die antike Seefahrt von China über Indochina, Indien und Arabien bis Byzanz

- Nomaden des Windes, Serie über die Polynesier, Leben und Seefahrt
- Shackleton – Heldensaga im Eismeer, die verhängnisvolle Expedition der Shackleton-Expedition in die Antarktis

SPIELFILME:

- Piratenfilme: Captain Blood (1935), Der Rote Korsar (1952), The Black Swan/Der Seeräuber (1942), Fluch der Karibik (2003), Fluch der Karibik II (2006), Fluch der Karibik III (2006), Hook (1991), Des Königs Admiral (1951), Der Schwarze Korsar (1976), Sandokan (1976), Der Herr der Sieben Meere (1940)
- Unterwasserfilme: Abyss (1989), 20.000 Meilen unter dem Meer (1954), Die Höllenfahrt der Poseidon (1976), Seaquest (TV-Serie, 1993–1996)
- Verschiedenes: Meuterei auf der Bounty (1935, 1962), Waterworld (1995), Master and Commander (2003), Das Licht am Ende der Welt (1971), Der Weiße Hai (1978), Moby Dick (1956), Dagon (2001), Der Seewolf (TV-Serie, 1971), Atlantis (Disney, 2002), Sindbads siebte Reise (1958), Sindbad gefährliche Abenteuer (1974), Sindbad und das Auge des Tigers (1977), Jason und die Argonauten (1963)

DSA-PUBLIKATIONEN

ABENTEUER AUF, UNTER UND AM MEER

- Aufbruch in die neue Welt; Meer der Sieben Winde (1986) [aus der DSA-Professional-Box I]
- Tödlicher Wein; ein Tauchexperiment in der überfluteten Altstadt von Havana (1987)
- Das Schiff in der Flasche; Mysteriöses in einem magischen Budel-schiff, Soloabenteuer (1991)
- Abenteuer in Albernien; [Abenteurerheft zur Spielhilfe Das Fürstentum Albernien], Necker, Nixen, Tauchgänge, der Flussvater, die Drachenschildekröte Lata, Laiela (1991)
- Pforte des Grauens; Charyptides (1996) [überarbeitet im Sammelband Meister der Dämonen, 2005]
- In Satinavs Kielwasser; (in Wunderwelten 32), Längengradproblematik, Guidobaldo Quintone, (1996)
- Die Phileasow-Saga; Perlenmeer, Chwalen, Inseln im Nebel (1999) [bzw. die Einzelbände Auf der Spur des Wolfes, Inseln im

- Nebel]
- Reise zum Horizont; Meer der Sieben Winde, Thalassion (2000)
- Lockruf des Südmeeers; Südmeeer, Piraten (2001), [auch einzeln als Das Grauen von Ranak, Die Fahrt der Korisande, Die Insel der Risse, Der Band der schwarzen Schlange erschienen]
- Blutige See; Blutige See, Charyptides (2001)
- Der Jadeberg; (im Sammelband Pfade des Lichts), Unterwasser-szenen (2003)
- Der Widerspenstigen Rettung; (im Sammelband Questadores) (2004), Piraten
- Leichte Beute; (im Sammelband Questadores) (2004), Piraten
- Die große Wettfahrt; (Szenario im Sammelband Questadores) (2004), Wettfahrt zur See
- Auf den Flößen der Tocumayac; (Szenario im Sammelband Questadores) (2004), Floßmenschen
- Die Jandra-Saga (dreiteilige Kampagne im Sammelband Skalden-sänge) (2004), Thorwaler



- **Piratenblut;** (Szenario im Sammelband *Basargeschichten*) (2005), Piraten
- **Der Unerstättliche;** Blutige See, Rulat, Charyptides (2006)
- **Klar zum Entern!** Südmeer, Perlenmeer, Piraten (2007)
- **Strandgut;** Anthologie zur Regionalspielhilfe *Efferds Wogen*, Seefahren, Tauchgänge, maritime Kulturen, Entdeckerreisen (2007)
- **Goldene Flügel;** Piraten, Maraskan (2007)
- **Tödliche Tiefen;** Tiefen der myranischen See (2007)



ROMANE AUF, UNTER UND AM MEER

- **Hans Joachim Alpers:** Hinter der eisernen Maske; Piraten, Südmeer, Ghurcunia (1996)
- **Hans Joachim Alpers:** Flucht aus Ghurcunia; Piraten, Südmeer, Ghurcunia (1996)
- **Hans Joachim Alpers:** Das letzte Duell; Piraten, Südmeer, Ghurcunia (1997)
- **Hans Joachim Alpers:** Gefangene der Zyklopeninseln; See der klagenden Glocken, Talania (2006)
- **Daniela Knor:** Hjalldinger Saga 1: Glut; die Überfahrt der Hjalldinger aus dem Guldland (2006)
- **Daniel Jödemann:** In den Nebeln Havenas; Efferdkult, Charyptoroth, Tauchexpedition (2007)

HART AM WIND – EIN GLOSSAR SEEMÄNNISCHER AUSDRÜCKE

Aal: ein Schiffsgeschütz, das Bolzen, Speere oder Harpunen verschießt.

Abdrehen: Schiffskurs so ändern, dass man sich von einem Objekt entfernt.

Abfallen: Segelschiff so drehen, dass der Wind mehr von achtern kommt.

Abfieren: an einem Tau herunterlassen, z.B. ein Beiboot abfieren

Achter-, achtern: zum hinteren Teil (Heck) des Schiffes hin ausgerichtet; in Fahrtrichtung gesehen hinter dem Schiff

Achterdeck: Hinterdeck, von dem aus die meisten Schiffe gesteuert und befehligt werden.

Achterkastell: alte Bezeichnung der Achtertrutz

Achterstev: heckwärtige Verlängerung des Kiels; Schiffsrumpf

am Wind: siehe Windrichtungen

Anbrassen: die Rahen in Längsrichtung bringen

Anker: Aventurische Anker sind meist Stockanker, die sich weniger durch ihr Gewicht als durch ihre Sperrigkeit am Boden halten.

Armada: Flotte

aufbringen, ein Schiff: sich ein fremdes Schiff aneignen; auch für kapern

aufschießen: ein Segelmanöver, das dazu dient, die Fahrt aus der Segel zu nehmen.

Backbord: in Fahrtrichtung gesehen links vom Schiff; die linke Seite des Schiffes

Balkenkiel: Ein Balken schützt die Außenhaut des Rumpfes vor Bodenberührung und erhöht die Kursstabilität; füllt der Kiel zum Heck hin ab (Kieffall), wird die Abdrift verringert.

Barakasse: größtes Beiboot auf Kriegsschiffen

Barke: verschiedene zweimastige Schiffstypen in Süd- und Perlenmeer

Belegnagel: ein bis zwei Spann langer Holzpflöck, mit dem das laufende Gut an der Relling befestigt wird; eignet sich auch als Wurfkeule oder zum Zuschlagen.

Bes: Segel am hintersten Mast; siehe Besanmast

Besamast: bei Mehrmastschiffen hinterster Mast des Schiffes; meist havenisch getaktet; siehe Takelung

Bilge: unterster Raum des Schiffes, direkt über dem Kiel; eignet sich zur Aufnahme von Ballast; hier sammelt sich meistens brackiges Wasser; Heimat der Schiffsratten

Bireme: ein Ruderschiff mit zwei Riemenreihen; siehe Seite 103

Blinde: Sprietsegel

Block: Holzgehäuse mit einer oder mehreren eingelegten, eingekerbten Holzscheiben; Teil eines Flaschenzuges; dient der Verstellung des laufenden Guts oder der Straffung des stehenden Guts.

Bock: schweres Schiffsgeschütz, das wegen der Flugbahn der Geschosse nur von Ruderschiffen aus eingesetzt werden kann.

Bonaventuramast: vierter Mast einer großen Schivone, mit Havena-Takelung

Bovenbinde: kleines Rahsegel an einem kleinen zusätzlichen Mast oberhalb des Bupsprits

Bramstenge, Bramsegel: Verlängerung des Mastes, oberhalb von Unterstast und Maststenge; dort angebrachtes Rahsegel; nur wenige große Schiffe führen Bramstenge und Marssiegel, also eine dritte Segelstange über dem Großsegel und dem Großmarssiegel.

Brassen: Tauen des laufenden Guts, die dazu dienen, die Rahe um die Segel zu drehen und so das Segel in geeignete Stellung zum Wind zu bringen.

Bug: vorderer Teil des Schiffes

Bugspruit: ein vom vordersten Teil des Bugs ausgehender Balken, an dem laufendes und stehendes Gut befestigt wird; unterhalb des Bupsprits findet sich gelegentlich ein zusätzliches Segel, das Sprietsegel.

Deck: horizontale Unterteilung des Schiffsinnenraumes, beginnend oberhalb der Bilge; aventureische Schiffe haben meist höchstens zwei durchgehende Decks; die Stockwerke in den Trutzen werden auch Decks genannt.

Dhau: großer, stabiler tulamidischer Frachtschiff; siehe Seite 117

Dickschiff: Bezeichnung für ein großes Handelschiff, häufig auch für Kogge, Holk (Festurner Dickschiff) und Potte verwendet

Drachenschiff: auch Otta genannt, Handels- und Kriegsschiff der Thorwale; siehe S. 112

Drachenzunge: Geschütz, das einen Strahl Hyaliler Feuer verschießt, wegen der hohen Brandgefahr und der geringen Reichweite auf Schiffen unüblich (meist am Bug montiert).

Drakkar: thorswalsche Bezeichnung für eine große Otta; siehe Seite 112

Drift: Bewegung eines Schiffes ohne eigene Kraft, durch den Wind und oberflächliche Meeresströmung hervorgerufen

Dromone: schnelles und wendiges Ruderkriegsschiff mit einer einzigen Ruderreihe (meist aus Al'Anfa); siehe Seite 104

dwars: querab zur Fahrtrichtung, also genau im rechten Winkel backbord oder steuerbord

Dwarslinie: Gefechtsaufstellung, bei der die einzelnen Schiffe einer Flotte dwars zueinander stehen; im Galeerenkampf verbreitet

Eissegler: mit Kufen und Segel ausgestattetes Fortbewegungsmittel im hohen Norden, von den Finnlänen entwickelt; siehe Seite 123

Elfenklasse: zauberhafte Rudersegelschiffe der Hochelmen, mit denen die Inseln im Nebel erreicht werden können; siehe S. 123

Entern: Sturmangriff von Schiff zu Schiff

Ewer: aus Salza stammendes zweimastiges Segelschiff mit Seitenschwert und flachem Boden zum Küstenhandel, Flussschifffahrt und Fischfang; benötigt auf Grund der Rumpfform keinen Hafen.

Fall, Mz. Falle: Tauen des laufenden Guts, die zum Auf- und Niederholen der Rahen und Segel dienen.

Flaute: länger andauernde Windstille

Flaggschiff: Führungsschiff einer Flotte, wird meist von einem Seecoffizier im Admiralsrang kommandiert.



Flaute: in Grangor entwickeltes großes Handelschiff, dass einer Schivone sehr ähnelt.

Fockmast: bei mehrmastigen Schiffen der Mast vor dem Großmast; in Aventurien meist rahgetakelt; siehe Takelung

Foliant: dickes Buch, in dem der Stand und Lauf der Sterne verzeichnet ist; unentbehrlich für Navigatoren der Khunchomer Schule.

Gaffelsegel, -takelung: seltene Takelungsart, bei der ein zwischen zwei Spieren (Gaffel und Baum) aufgespanntes Segel hinter dem Mast gefahren wird; der Segelbaum kann sich um den Mast drehen; in Aventurien nur auf kleinen Küstenfahrzeugen zu finden.

Galcasse: zyklöpische Weiterentwicklung der Trireme, mit besserer Hochseetüchtigkeit und Kampfkraft; siehe Seite 105

Galeere: Sammelbegriff für verschiedene Ruderkriegsschiffe wie Bireme (S. 103), Trieme (S. 117) und Galcasse (S. 105), die nicht aus Thorwal stammen; ein Hauptmerkmal der Galeeren ist die Geschwindigkeit, Manövrierfähigkeit und Unabhängigkeit vom Wind während eines Gefechtes. Der Hauptnachteil besteht darin, dass Galeeren nur eingeschränkt hochseetauglich sind und auf Grund der Versorgungslage eine geringe Reichweite haben.

Galeone: alte, vor allem im Bornland verbreitete Bezeichnung der Schivone; siehe S. 114

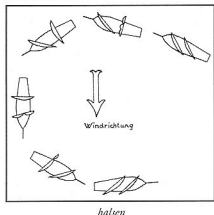
Galgen: auf Drachenschiffen zu findendes Holzgerüst, das zum Lagern der niedergeholten Rahe während Rudermanövern dient.

Gallionsfigur: unter dem Bugspriet angebrachte Verzierung, meist einen Menschen oder ein Fabelwesen darstellend

Gig: Ruderboot, meist als Beiboot genutzt

Großmast: bei Mehrmastschiffen der höchste Mast des Schiffes

halsen: ein Segelmanöver, um die Fahrtrichtung zu wechseln



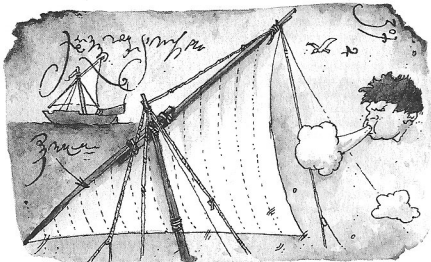
Harpun-Aal: ein Schiffsgeschütz, mit dem Harpunen oder Entenraken verschossen werden

hart am Wind: siehe Windrichtungen

Hauptspant: am weitesten ausladender Spant des Schiffes; Ort der größten Breite

haventische Takelung, haventisches Segel: Takelungsart, bei der ein dreieckiges Segel an einer schräg stehenden Rahe gefahren wird.

Heck: hinterer Teil des Schiffes



haventische Takelung

Holk, Holken: ein nordländisches Handelschiff, auch Nef genannt, Weiterentwicklung der Kogge; siehe Seite 106

Hornisse: ein leichtes Schiffsgeschütz zur Abwehr von Enterangriffen

Huker: größeres Fischerboot aus Paavi und Riva; siehe Seite 111/112

Hylailer Dreikreuz: ein Navigationsinstrument, bei dem sich auf einer waagerechten Schiene drei verschiebbare Peilstäbe befinden; durch Anpeilen eines Sterns und in Deckung Bringen der drei Kimmen lässt sich die Höhe eines Sterns über dem Horizont bestimmen.

Hylailer Feuer: ein leicht entflammendes, aber schwer zu löschendes Brandöl, auch als Charypsit und Mengbiller Feuer bekannt; berüchtigte Rotzenmunition

Jolle: kleines einmastiges Beiboot, auch: albernische Fischerboot

Jungfer: eine Scheibe mit drei Löchern, ähnlich einer Blockscheibe, dient zur Lastverteilung in der Takelage

Kabelgatt: Lagerraum, in dem die langen Ankertrossen sowie allerlei Reservetauwerk gelagert werden.

Kajak: geschlossenes Ruderboot der Nivesen; siehe Seite 107

Kajüte: Kabine an Bord eines Schiffes, für eine oder mehrere Personen als Schlafraum; größte Kajüte ist meist die Kapitänskajüte im Heck des Schiffes.

kalfatern: Abdichtung der Nähte zwischen hölzernen Schiffsplanken mit Werg, Baumwolle und Pech

Kanu: Ruderschiff der Dschungel- und Waldinselbewohner; siehe Seite 106

Karavelle: schnelles, mehrmastiges Segelschiff; häufig haventisch getakelt, siehe Takelung; Formen: Perlenmeer-Karavelle, Grangor-Hai, Palische Karavelle, Neetha Zweimaster, Schnellsegler-Karavelle, Droler-Karavelle; siehe Seite 107

Karrack: großes, mehrmastiges Segelschiff mit hohen Trutzen; siehe Seite 108

Katamaran: Weiterentwicklung des Auslegerkanus; siehe Seite 109

Klinker, geklinkert: Bauweise der Außenhaut des Schiffes, bei der sich die Planken dachziegelartig überlappen; sehr flexibel.

kentern: Überschlagen des Schiffes um die Längsachse, so dass es kielenobers treibt (und meist sinkt).

Kiel: vom Bug zum Heck verlaufender, unterster Balken des Schiffes, von dem die Steven und die Spanten abgehen; auch Bezeichnung für den gesamten Boden des Schiffes.

Kieffall: siehe Balkenkiel

Kiellinie: Gefechtsaufstellung, bei der die Schiffe hintereinander in dieselbe Richtung fahren; bei Flotten verbreitet, deren Schiffe seitwärts gerichtete Geschütze aufweisen.

Kielschwein: auf dem Kiel angebrachter Balken, der der Verbesserung der Längsstabilität und dem Anbringen von Verstärkungen im Schiff dient; bei größeren Schiffen sind neben dem Mittelschwein auch Seitenschwäne innerhalb der Spanten zu finden.

Klinkerbauweise: Die Schiffsplanken werden überlappend angebracht; die obere Plank überlappt jeweils die untere.

Klüver: ein dreieckiges Segel, das vor der Fock am Klüverbaum, vor dem Bug gefahren wird. Sind zwei Klüver aufgezogen, wird der vordere Außenklüver und der hintere Binnen- oder Innenklüver genannt.

Knorre: Handelsschiff der Thorwaler; siehe Seite 109

Kogge: nordländischer Handelsschiffstyp, gelegentlich auch Dickschiff genannt; siehe Seite 110

Koggevelle: Hybridschiffstyp aus Nostria, Mischung aus Kogge und Karavelle, auf Grund der schlechten Segeleigenschaften wird dieser Schiffstyp nicht mehr gebaut.

Kolderstock: bei Schiffen mit Heckruder zu findender senkrechter Stock, mit dem die Ruderpinne ausgenkelt wird.

Kombüse: Küche des Schiffes, oft der einzige Raum an Bord, in dem offenes Feuer erlaubt ist.

Kompass: auf einem unbekannten Phänomen beruhender Südweiser; teure und schwere Einrichtung göldenländischen Ursprungs



Krähenest: Ausguck, Mastkorb, Gefechtsmars; häufig mit einer Hornisse bestückt

Kräung: bezeichnet die Neigung eines Schiffes zur Seite

Kraier: bornisches Fluss- und Fischereiboot

Krawel: Bauweise des Schiffsrumpfs, bei der die Planken der Außenhaut stumpf aneinander stoßen, um an den inneren und äußeren Schiffswänden glatte Flächen zu erreichen, sehr geringer Wasserverstand.

kreuzen: ein Segelmanöver, um gegen den Wind zu fahren.

Kutter: einmastiges kleines Segelboot für den Fischfang und Zolldienst; siehe Seite 112

laufendes Gut: Zum laufenden Gut gehören all jene Spieren und Taue, die während Segelmanövern bewegt wurden, also die Rahen, die Falle und Brassen.

Lee: dem Wind abgewandte Seite des Schiffes

Logleine: Leine mit in regelmäßigen Abständen angebrachten Knoten; dient zur Bestimmung der Geschwindigkeit des Schiffes

Lorch: kleinere Variante der Zedrakke, tulamischer und marakanischer Segelschiffstyp, sowohl als Handelsschiff als auch als Kriegsschiff eingesetzt; siehe Seite 112

Lorchasegel: trapezförmige Segel der Lorch

Lostrern: auch Ifrasstrern oder Polastrern; aventurischer Nordstern, einziger unbeweglicher Stern des Nordhimmels, wichtiger Fixpunkt für die nächtliche Navigation

Luv: dem Wind zugekehrte Seite des Schiffes

Ma'hay'tamin: Magier-Bezeichnung für Dämonenarchen; siehe Seite 189

Mast: Aventurische Schiffe besitzen maximal vier Masten; bei Mehrmastschiffen heißt der erste Mast Fockmast, der zweite Großmast und der dritte und vierte Besanmast; der Großmast hat meist eine Länge, die der Länge der Wasserlinie des Schiffes entspricht, Fock und Besan bis zu 3/4 dieser Länge; bei mischgetakelten Schiffen sind der Fock- und Großmast rahgetakelt, der oder die Besanmasten havenisch.

Marlspecker: ein großer Dorn zum Splicein von Tauen

Mars: Plattform oder Krähenest an der Verbindungsstelle von Untermast und Marstengen; hier können die an den Salingen angebrachten Taue verstellt werden; dient auch als Ausguck oder Gefechtsplattform

Marssegel, Marstenge: Verlängerung des Untermastes durch einen aufgesetzten Balken (siehe auch Saling); an der Marstenge gefahrene Rahsegel

Megbiller Feuer: albanische Bezeichnung für Hylalier Feuer, ein alchemistisches Brandöl

Messe: großer Aufenthaltsraum der Mannschaft oder der Offiziere an Bord eines Schiffes; dient häufig auch als Schlafraum.

Mischtakelung: Verknüpfung von Rah- und Havena-Segeln

Nachen: Kahn

Naos: Bezeichnung für eine große Dreimast-Karavelle im Süden Aventuriens

Nef: südaventurische Bezeichnung eines Holken

Oktere: ungenauer Sammelbegriff für einige der gewaltigsten Schiffskonstruktionen der (bosparanischen) Vergangenheit, vor allem Quadrimern und Quinquernern, aber auch Trimaranen, deren Ausleger Biremen oder Trimern ähnlich sind.

Otta: Thorwahl Bezeichnung für ein Drachenschiff; siehe Seite 112

Pardune: seitliche Abspannungsleine des stehenden Guts, jeweils von der Bordwand zu den Salingen, starke Taue ohne Webleinen, siehe auch Wanten

Persenning: Gewebe für Segel; dient auch als Schutzbezug.

Ptercontere: alter myranischer Ruderkriegsschiffstyp

Pinaasschiff: bewaffnetes Handelsschiff aus Alberria

Pinnasse: Beiboot größerer Segelschiffe

Pinne, Ruder-: am Ruderblatt angebrachter Stock (entweder senkrecht zum Ruderblatt bei Seitenrudern oder parallel zum Blatt bei Heckrudern), mit dem der Steuermann das Ruder bewegt

Potte: geräumiger Handelsschiffstyp aus den südlichen Meeren, gelegentlich auch Dick-schiff genannt; siehe Seite 113

Pricker: kleiner Dorn zum Splicein von Tauen

Prise: aufgebrachtes Feindschiff

Prisengeld: Anteil der Mannschaft und Offiziere am aufgebrachten Feindschiff

Quadrant: Gerät zur Bestimmung der Winkelhöhe eines Sterns oder der Sonne über dem Horizont; rechtwinkliger Kreissektor mit Kümme und Korn, Gradenteilung und Fadenlot

Quadrirème: bosparanischer Ruderkriegsschiffstyp, vier Reihen von Rudernern

Quinquere: bosparanischer Ruderkriegsschiffstyp, fünf Reihen von Rudernern

Rahtakelung, Rahsegel: quadratisches oder rechteckiges Segel, das unterhalb einer waagerechten Rahe aufgezogen ist; Takelung.

Rammsporn: metallverstärkte Verlängerung des Kiels oder Vorsteuens bei einer Galere; erzeugt beim Rammern beträchtlichen Schaden am gegnerischen Schiff.

Rah, Rahe: waagrecht oder schräg stehendes Rundholz des laufenden Guts, an dem Segel befestigt sind; wird mit Brassen und Fallen bewegt.

raumer Wind: siehe Windrichtungen

reffen, die Segel: Segelfläche verkleinern, entweder durch teilweises Aufrollen einzelner Segel oder durch Niederholen ganzer Segel; auch 'Segel kürzen'

Reling: oberer Abschluss der Bordwand auf dem Oberdeck, entweder als Geländer oder als halbhohle Wand ausgeführt

Riemen: Ruder eines Ruderboots oder einer Galere, dient dem Vortrieb (im Gegensatz zum Ruder oder Steuerruder, das der Richtungsänderung dient); zur Steigerung des Vortriebs werden die Riemenreihen (die hintereinander angebrachten Riemen) oft verdoppelt oder verdreifacht, indem sie schräg übereinander angebracht werden (Bi-

reme, Tirreme); ein großer Riemen wird oft von mehreren Rojern bedient.

Rojer: Ruderer auf Galeren

Rotze: Schiffsgeschütz, das Metallkugeln verschießt; kann auch mit Hylalier Feuer geladen werden; nach Geschossgewicht unterteilt in leichte, mittlere und schwere Rotzen.

Rotzenporten: mittels Klappen verschließbare Öffnungen in den Schiffswänden, werden im Gefecht geöffnet, damit die Rotzen feuern können.

Ruder: Steuerruder

Ruderblatt: großflächiges Ende des Ruders, dient der Steuerung; Steuerruder.

Ruderpinne: am Ruderblatt angebrachter Stock (entweder senkrecht zum Ruderblatt bei Seitenrudern oder parallel zum Blatt bei Heckrudern), mit dem der Steuermann das Ruder bewegt; bei großen Ruderanlagen erfolgt eine Übersetzung auf einen Kolderstock oder mit Hilfe einer Kette auf ein Steuerrad

Saling: an den Verbindungsstellen von Untermast und Marstenge angebrachte Längs- und Querverstrebungen, an denen die Wanten befestigt sind.

scheren, auch abscheren: Gefechtsmanöver, bei dem man versucht, so auf ein Ruder-schiff zuzufahren – entweder steil von vorn oder von achtern –, dass man mit dem Ramm-sporn oder dem Vorsteven die gegnerischen Riemenreihen bricht.

Schaluppe: größeres Beiboot

Schannkleid: brusthohe Schutzwand um das Schiffsdeck

Schiffsraum: Gesamt-Tragfähigkeit des Schiffes, berechnet sich aus Länge der Wasserlinie mal Breite des Hauptspants mal Tiefgang des leeren Schiffes geteilt durch drei. Je nach Schiffstyp können verschiedene große Teile des Schiffsraums als Frachtraum genutzt werden.

Schiffsrumpf: Der Schiffsrumpf setzt sich aus verschiedenen Teilen zusammen. Grundlage sind der vom Bug zum Heck verlaufende Kiel mit dem aufgesetzten Kielschwein und die auftretenden Verlängerungen des Kiels, die Steven. Diese Teile bilden die Längskonstruktion. Quer zum Kiel werden die Spanten aufgesetzt, von denen der Hauptspant der am weitesten ausladende ist. Auf die Spanten werden nun die Planken der Außenhaut entweder in Klinker- oder Krawelbauweise genagelt, gedübelt oder genietet. Gelegentlich – vor allem bei größeren Schiffen – werden die Spanten durch zusätzliche Längsbalken verstärkt. Im Innenraum werden die Spanten durch waagrecht verlaufende Decksbalken miteinander verbunden und versteift, auf die die Decksplanken genagelt werden. Abschluss der Konstruktion bilden die Truten, die – oft mehrdeckig – Aufbauten an Bug und Heck. Schiffsrumpfe werden meist nach der Skelettbauweise erstellt, also beginnend mit Kiel und Spanten und endend mit der Außenhaut. Auf diese Art lässt sich der Schiffsrumpf von vornherein festlegen.

Schiffstypen: Die verbreitetsten aventurischen Schiffstypen finden Sie ab Seite 103. Adventu-



rische Schiffe werden je nach Form des Rumpfs in Typen unterteilt.

Schinakel: tulamidisches Ruderboot
Schivone: modernes, schlankes Mehrmastschiff, vor allem aus dem Bornland und dem Horasrich, siehe Seite 114

Schivon: Plattform am Bug einer Schivone, ermöglicht die Besegelung mit Sprietsegeln, im Bornland auch Galion genannt.

Schivonella: horasischer Schiffstyp mit dem Rumpf einer Schivone und der Takelung einer Karavelle; siehe Seite 116

Schlagsite: Überhängen des Schiffes zu einer Seite, entweder durch Wassereinbruch, verrutschte Ladung oder einen umgestürzten Mast; gefährliche Situation, die zum Kentern führen kann.

Seemangarn: größtenteils erfundene Abenteuergeschichten der Seelute

Segelmanöver: Wichtige Manöver unter Segeln sind das Aufschießen, das Wenden, Halsen und Kreuzen. Beim Aufschießen wird das Schiff so manövriert, dass es hart am Wind (siehe Windrichtungen) oder gegen den Wind steht, dabei werden die Segel gereift, so dass das Schiff alle Fahrt verliert.

Das Wendemanöver ist ein Richtungswechsel, bei dem das Schiff mit dem Bug durch den Wind geht, d.h. im entscheidenden Moment Gegenwind hat. Beim Halsen zeigt in diesem Moment das Heck in Windrichtung. Beide Manöver werden dann angewendet, wenn man den Kurs beim am-Wind-Segeln um etwa 90 Grad – also von backbord am Wind auf steuerbord am Wind – wechseln will.

Je härter ein Schiff an den Wind gehen kann, desto weniger Kreuzmanöver sind nötig. Beim Kreuzen wird ein Ziel gegen den Wind angesteuert. Dazu fährt man so hart wie möglich am Wind, um zusätzliche Strecke für den nächsten Vortrieb zu schaffen (Holebug), wendet nach backbord, fährt nicht ganz so hart am Wind eine größere Strecke (Streckbug), wendet hart nach steuerbord und wiederholt das Manöver. Auf diese Art und Weise kann man sich – wenn auch langsam – seinem Ziel nähern.

Seitenruder: veraltete Steuereinrichtung eines Schiffes, das meist in doppelter Ausführung am Seitenheck eines Schiffes angebracht wurde.

Skeids: thoralwache Bezeichnung für kleine Otta

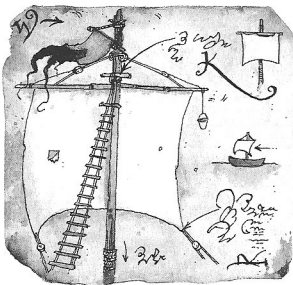
Snekkar: thoralwache Schnellsegler

Sprietsegel: Segel unterhalb des Bugspriets, dient vor allem der leichteren Lenkbarkeit

Spanten: vom Kiel ausgehende Querverstrebungen des Schiffsrumpfs, die die Außenbepankung tragen.

Spiere: jedes Rundholz (mit Ausnahme des Mastes), das zur Befestigung von Takelage oder Segel und der Stabilität des Rumpfes dient.

Spill: Winde zum Aufholen des Ankers oder der Segel



Rahtakelung

Stag, Mz. Stage: vom Mast nach vorne verlaufende Tauen des stehenden Gurs, die der Längsabstützung der Masten dienen

Stehendes Gut: Als stehendes Gut bezeichnen wir all jene Teile der Takelage, die fest an ihrem Ort stehen und bei Segelmanövern nicht bewegt werden. Dazu gehören die Masten und ihre Abspannungen, also die Stage, Pardunen und Wanten.

Steuerbord: in Fahrtrichtung gesehen rechts vom Schiff; die rechte Seite des Schiffes

Steuerruder: seitlich oder achterlich angebrachtes Blatt, das zur Steuerung des Schiffes dient; siehe auch Ruderpinne; Seitenruder können auch (wie bei der Potte) an beiden Schiffsseiten vorhanden und miteinander über einen Seilzug verbunden sein.

Steven: vordere oder achterliche Verlängerung des Kielbalkens; Schiffsrumpf

Stropp: Schlinge aus Tauwerk zum Hieven von Lasten, auch außen um eine Jungfer geführt.

Takelage: alle zum Segeln benötigten Teile des Schiffes, also das stehende und das laufende Gut sowie die Segel selbst

Takelung: In Aventurien sind die havensische Takelung mit Dreieckssegeln und die Rahtakelung mit rechteckigen Segeln verbreitet, wobei sich der Begriff Takelung immer nur auf einen einzelnen Mast bezieht. Die Bezeichnung Mischtakelung trifft auf all jene Schiffe zu, die sowohl Rah- als auch havensische Segel fahren (vor allem Karracken und Schivonen). Eine Einteilung der Schiffstypen erfolgt nicht – wie in der irdischen Seefahrt – nach den unterschiedlichen Arten der Takelung, sondern nach verschiedenen Rumpftypen. Die Gaffeltakelung findet man nur auf kleinen Schonern.

Taljes: flaschenzugähnliche Vorrichtung mit zwei Blöcken; je nach Anzahl der Scheiben pro Block können verschiedene Lasten gehoben oder gespannt werden.

Tampen: Tauen

Thalukke: verbretterter tulamidischer Schiffstyp; siehe Seite 116

Tiik-Tok-Holz: edle Holzart von den Waldinseln

Topp: oberes Mastende

Toppgast: die Person, die als Ausguck im Krähenest eines Schiffes sitzt.

Topplastigkeit: Der Schwerpunkt eines Schiffes liegt zu hoch, ein topplastiges Schiff neigt zur Krängung

Toppnanten: Tauen des laufenden Gutes, mit denen die Rah horizontal ausgerichtet werden kann.

Treidelkahn: Flussschiff, das flussaufwärts meist von kräftigen Zugtieren gezogen wird.

Triacotere: alter myranischer Ruderkriegsschiffstyp

Trimaran: Segelboot mit drei Rümpfen

Tirreme: großes Ruderschiff mit drei schräg übereinander angebrachten Riemmenreihen, vor allem zu Kriegszwecken benutzt; siehe Seite 117

Trosse: starkes Tau oder Kette

Trutz, auch Kastell: vordere oder hintere Schiffsaufbauten, Schiffsrumpf

Umjak: ein nivesischer Bootstyp für mehrere Personen; siehe Seite 107

Untermast: unterster und dickster Balken des Mastes (bei zusammengezogenen Masten); mit dem Mastfuß auf dem Kielschwein befestigt; nach oben durch Stengen verlängert (Marsstenge, Bramstenge)

Vidsand: thoralwache Schiffstyp, eine Weiterentwicklung der Knorre; siehe Seite 118

Vorderkastell: alte Bezeichnung der vorderen Trutz

Vorsteven: vom Kiel nach vorne ausgehende Längsverstrebung des Schiffes; Schiffsrumpf
Wanten: zum stehenden Gut gehörige Tauen, die den Mast nach steuerbord und backbord abspannen.

Webleinen: waagrecht zwischen den Wanten gespannte Seile, die als Strickleiter zum Erreichen der Saling oder des Krähenestes dienen
wenden: ein Segelmanöver, um die Fahrtrichtung zu wechseln.

Werg: Dicht- und Füllstoff aus Leinen- und Hanfasern

Wipfelschiff: ein Schiff der Hochelfen, das mittels Magie über den Gipfeln der Bäume schweben kann

Wind am: das Schiff bewegt sich mit schräg von vorne kommendem Wind

Wind, mit raumem: das Schiff bewegt sich mit schräg von hinten kommendem Wind

Wind, vor dem: das Schiff bewegt sich mit direkt von hinten (achtern) kommendem Wind

Winddrache: neueste Schiffsentwicklung aus Thoral, Vereinigung aus Otta und Schivone; siehe Seite 119

Windenfahrer: ein Flussfrachtschiff, das sich stromaufwärts mittels Windeneinrichtung fortbewegt.

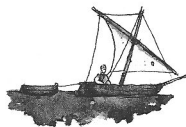
Windrichtungen: Für den Seemann sind die Windrichtungen relativ zum Schiff am



wichtigsten, da er sie beachten muss, um bestimmte Segelmanöver durchzuführen. Einen direkt von hinten wehenden Wind nennt man achterlichen Wind, das Schiff bewegt sich 'vor dem Wind', schräg von hinten kommender Wind nennt man raumen Wind, das Schiff bewegt sich weiterhin vor dem Wind, kommt der Wind von schräg dwars hinten (achterlicher als dwars), so wird 'raumschots' gesegelt; einen dwars stehenden

Wind nennt man 'halben Wind'. Kommt der Wind schließlich von schräg vorne, so führt das Schiff 'am Wind' oder 'hart am Wind'. Die Geschwindigkeit des Schiffes ist am höchsten mit raumem Wind und am niedrigsten am Wind, da in dieser Stellung gekreuzt werden muss.

Zedrakke: kielloser, oft mehrmastiger Segelschiffstyp aus dem Perlenmeer; siehe Seite 119



INDEX

- A**
- A'Sarar 54
 A'Tall 48, 50, M176
 Aal (Waffe) 80, 102
 Aarey 22
 Aberglaube 67, 99
 Achaz 6, 47
 Achmad Al'Abarda 86
 Adamantenland 51, 63
 Adhrak al-Wirahil 36
 Adler von Salza (Schiff) 110
 Admiral (Rang) 98
 Admiral von Seweritz (Schiff) 115
 Admiral von Seweritz (Schule) 75
 Admiral-Vikos-Sieg 55
 Adorant Geraucis 163
 Aeltikan 22
 Aeniko 10, 23
 Agrimoth 35, 61, 167, M189
 Agnaduron 54, 157, 161, M182
 Aidari 14
 Akademie 74, 96, 98
 Akiras 20
 Al'Anfa 24, 26, 71, 75
 Al'Anfa (Flotte) 83
 Albernja 57, 74, 85, 88
 Alborns Speer (Schiff) 62
 Aldinor 44
 Alemitische Bucht 22
 Alemitische Halbinsel 22
 Allesverschlingende 172, M186
 Alorike Kelet (Schiff) M184
 Alptainsel 14
 Alrijjan 163
 Altaia 50, 57
 Alte (Völk) 20, 55, M176
 Altoum 5, 39, 44, 52, 57, 79, 141, M187
 Altoum-Winde 22, 24, 25
 Amanahiti 14, 15
 Amaunir 48
 Ambra 12
 Amene II. 59
 Amene ter Broock 115, 172
 Amirato Delazar 166, 167
 Amrychoth 43, 137, M187
 Andalkan 59, 61, 173, M187, M190
 Andikan 23
 Anemonen 18, 21, 146, M188
 Anteroa 23, 109
 Anti-Aquamarin 27
 Aphir 161
 Aphirdan 158
 Aphirdanos 50
 Arachnor von Shoy'Rina 162, 166, 167
 Aram Balayan 25, 37, 167
 Aranen (Flotte) 85
 Archipel der Perlen 31, 59
 Archipel der Risse 23, M176
- Arjolf (Hetman) 56
 Arjolfspitze 14
 Asboran 52
 Asboran (Schiff) 112
 Askanien 17
 Askanische Brise 15, 17
 Asleif Phileasson 62, 164
 Asmodena 33
 As-Shabija al-Charypador 52, M187
 Astrolabium 71, 72
 Atak 138
 Augen des Namenlosen 169
 Aurgrhrhropp 144
 Avesfreund (Schiff) 57, 63
 Avessandra Karinor 105
 Azzelqutur al-Abyssur 27
 Azzeln 7, 35, 123
- B**
- Bahamuths Schlund M187
 Balan Cantara 17, 49, 50, 64
 Balan Mayek 17, 51, M179
 Ballista 102
 Balur 16
 Ban Bargui 64
 Banner von Nostria (Flotte) 87
 Bar'iana 28, 154, M176
 Barbarin (Schiff) 40
 Bärensinsel 15, 57
 Barl von Hinterbrück 166, 167
 Bashuriden 20
 Basrahun ibn Rashul 50
 Bastudina Eisenhand 167, 168
 Beilunk 29, 85
 Beilunker Spitze 30
 Beleman von Grangor (Schiff) 81
 Beleman 15, 17, 32, 62
 Belcmaniten 40
 Belemans Atempause 15
 Belen-Horas 52
 Belhanka 75
 Belsarius Süderstrand 33, 56
 Benbukkel 22
 Benbukula 22
 Beorn der Blender 173
 Berik 14
 Bernsteinbucht 15, 39, 53, 79
 Beskan 29, M177, M187
 Bethana 17, 53, 71
 Biagha 149, 150
 Bilku 22, 26, 51
 Bireme 103
 Bishdarieil (Schiff) 118
 Blaue Mahre 151, 152
 Blaue Rochen (Ottajasko) 59
 Blauer Rat 157, 160
 Blizzard 14
 Blotgrum der Blaue 44
 Blufaukt (Schiff) M184
- Blutige See 11, 30, 60, 61, 62, 69, 84, 99
 Bock (Waffe) 103
 Bodar 57
 Bodenlose Grube 30, 84
 Bootsmann (Rang) 95
 Boran 30
 Boransdorn M190
 Borbarad 31, 60, 61, 73
 Bordgewichte (Beruf) 98, 100, 135, 140
 Bordmagier 73, 90, 98, 99
 Bordmedicus (Beruf) 98
 Bordspiele 92
 Bornland (Flotte) 84
 Bornland 31, 59, 75
 Boronsgrund 25, 29, 38, 47, M184
 Boronskutenttaucher 9, 14
 Boronsrad (siehe Boronsgrund)
 Boronsichel (Schiff) 105
 Brabacciano 37, 55
 Brabacken 7
 Brabak 15, 18, 21, 81
 Brabak (Flotte) 26
 Brabakdrift 15
 Brabaker Marschen 21
 Bragan der Bilderstecher 172
 Bramstetter (Händler) 17, 78, 157, 160
 Brechsbucht 15, 53
 Brennendes Meer 17
 Bucht von Grangor 6, 25, 35
 Bukanier 6, 25, 35
 Buli 29
 Bu-Luk 163
 Bund der Schwarzen Schlange 83, 174, M190
- C**
- Caranthu 15, 16
 Carlog 141
 Celeste (Schiff) 123
 Chalambusen 29
 Chalukand 29
 Chalwens Thron 140, M178
 Charyb'Yzz 27, 48, 142, 151, 153, 171
 Charyb'Yzz' Zahn 142
 Charyb'Yzz M179, M186
 Charypyo 22, 25, 37, M187
 Charypta 50, 51, 52, 162, M179, M186, M187
 Charyptik 10, 20, 23, 32, 166
 Charyptium 27
 Charyptonithum 27
 Charyptonium 27
 Charypyrothos Szepter 60
 Chäset 22
 Chimena Ulgaal 166, M190
 Chorhop 17, 78, 88
 Chorhop (Flotte) 87
 Ch'Rakka 32
- Chyrsir 157, 159, 162
 Colga na Naomh (Schiff) 108, M191
 Coragon Kugres 169
 Corapia 54
 Cusirio von Garlichgrütz 61, 85
 Cuslicana 54
- D**
- Dagon Lolonna 166, 167
 Daimonicon M186
 Dämonen-Ambra 27
 Dämonenarche 28, 60, 123, 162, 173, M189
 Dämonenbaum 47
 Dämonenzitadelle 47
 Darbuqhat M190
 Daria Quent 164
 Darion Paligan 60, 61, 84, 123, 169, M187, M190
 Das Erste Meer 45, 150
 Dazs'Sararr 47
 Deirdre Sanin 85
 Dekapus (Schiff) M184
 Dekapus 11, 40, 174
 Delphin-Manuskript 38, M177, M179, M187, M189
 Demegator 124
 Dendra Alschra 166, 167
 Der fünfte Leuchtturm M191
 Dettmar 57
 Dhachmani (Händler) 120, 123
 Dhau 117, 194
 Diago Bukaris Yoidios 114
 Diamant (Schiff) 120
 Die Viellarmige 174
 Doldrum 16
 Domaris 50
 Donna-Naomi-Insel 23
 Dozman 16, 54, 158
 Drachen 43, 44
 Drachensinsel 16, 64
 Drachenkopf 14
 Drachennodem 30
 Drachenschiff 112
 Drachenschildekröte 41
 Drachenzunge (Waffe) 103
 Drakkar 112, 194
 Drakkenhalla 76
 Draydal 64
 Dröl 83, 88
 Dröler Karavelle 107
 Dromone 104
 Drugonen 17
 Dscheffir der Seefahrer M178
 Dubar 17
 Duglumspust 28
 Dunkle Ströme 28



E		Flaggen	88	Gondrik	167	Horaskaiserliche Kadettenanstalt	
Ebbe	32	Flaggensignale	88	Gontarin	16	zur Ausbildung ...	74
Echsenzümpfe	6, 10, 26	Flammberger Bucht	30, 31, 58	Goraanthan	33	Horasreich	17, 57, 74, 88
Efferd	34, 55, 78	Flauten	18, 21, 33, 91, 98	Goswin Orezarson	163, 172	Horasreich (Flotte)	82
Efferdan	34	Flaute	115	Graciano Linari	109	Horasreich (Schiff)	52
Efferdan u Benain	39	Fliegender Bornländer	30, M185	Granger	9, 17, M187	Horn von Mendana	30
Efferdane Süderstrand	56	Flieger Tobrier (Schiff)	M184	Grimmfrostide	33, 53	Hornisse (Waffe)	103
Efferdbrüder	81, 170	Florenza Borayal	116	Große Havarie	59	Hornlibelle	M190
Efferdharz	27	Flut	7, 18, 30, 32	Große Schlacht von Yal-Zoggo	16	Horoban	15
Efferdhilf der Blaue	56	Flutenkehle	14, 32, M177	Großer Fluss	16	Hort der toten Schiffe	M177
Efferdhorn von Rethis	146	Fogast	14	Groszer autverischer Atlas	53, M177	Höle-Alem	22, 85
Efferdland	18	Fran-Horas	54, 158, M184	Grund-Ertz	53, M177	H'Racon	27
Efferds Eiland	M179	Fredo von Plötzingen-Eberstamm	59	Gryphonen	33	H'rangon	14, M177, M186
Efferds Tränen 23, 29, 40, M179, M189		Fricbeuter	76, 89, 166	Guidobaldo Quintone	66, 72	Huk von Salza	16
Efferds Wärdhalle	90	Frenja Thorikladdottir	168	Guldland	15, 77, 124, M191	Huker	112
Efferdsieche	18	Frenjara	14	Guldlandstrom	9, 11, 13, 15	Hummerier	45, 155
Efferdkrone (Schiff)	61	Freydir	14	Gul'Gulup	173	Hundertjähriger Seekrieg	57
Efferdwall	6, 52, 65, 73, 150, M179	Friedhof der Seeschlangen	30, 40,	Gurvan Praiohur	55	Hydra	40
Effiur	150, M182, M186	Friedhof der Seeschlangen	60, 84, 172, M177, M189, M190	Gylduria von Bethana (Schiff)	63	Hyggelik	58
Ehernes Schwert	9, 15, 31, 47	Frisov	14			Hyvaler Dreikreuz	69, 71
Einhorn (Schiff)	165	Friede Andresson	119			Hyvaler Feuer	90, 102
Eiras	16	Frostwürger	9, 12, 33	H		Hylpia	17
Eisene Wald (Schiff)	61	Frislingsstrand	30	H'Arthira-Letha	M175, M176		
Eiserne Maske (Pirat)	37, 58, 167	Frumojai aus Boran	112	H'Na Rho	40		
Eissegel	123	Fünfter Leuchtturm	19, 34, M191	H'Rangon	52, 53, M179, M186	I	
El Harkir	25, 36, 60, 87, 117, 167	Funkeldrachen	10, 44	H'Rai	152, 153	Ickla	22
El'Lankau	18	Fürstentums (Schiff)	108	H'Skath	154	Ihlyssissa	168
Elburum	29	Fürstentumrei	29, 84	H'Szint	141, 153	Ihonka	23
Elchreiter (Schiff)	111	Fürstentumrei Maraskan (Flotte)	87	Hai	11	Ifrins Ocean	11, 14, 33,
El'Dhena	26, 39	Fusakel Sohn des Furmosch	172	Hai und Hering (Spiel)	92	Ifrins Ocean	49, 79, 172, M177, M191
Elkm	51, 54, 168			Hai von Sylla	37, 166	Ifrinslohe (Schiff)	123
Elementare Schlüssel	M178			Haimamud ibn Mhukkadit	62, 167, 168	Ifrinspfeiler	16, 44, 55
Elementarsteiger	12, 86, 136					Ifrinstrunk	11
Elementarherren	12, 13,					Ila	16
Elfenegasse	123, M177					Ilderach	29
Elida von Salza	54					Ilsur	62, 170
Elizio Hundako	166					Ilsur Bucht	31
Elyrdia	160					Iltoken	10
Emmeran	16					Iltat	22
Endijian von Tuzak	52					Indira Burbaykos dell' Andustra	165
Endlosblick	19, 34, M191					Innes Meer	25
Ennandu	11					Insel der Verdammten	23
Enqui	14, 54, 79, 117					Insel der Zyklopen	23
Engar Halderlin	163					Insel der Risse	25
Enphar	161, M182					Inseln im Nebel	49, 123, 157, 173
Era Sumu	49, 64, M178					Irizon ya Dalagano	115
Erkaban ben El Harkir	168					Isiriel	M180
Eroljida	87, 168					Iskir Ingbitjarson	62
Erste Seeschlacht von Salza	55					Iskir Torbensson	110
Eshbathmar	64, 65					Isleif	54
Eslam IV	57						
Eslam V	56, 58						
Etlaskan	167						
F							
Faden	69						
Faenwulf	15						
Famerlor	49, 50						
Feiertage	67						
Felidia	16						
Festum	60, 75						
Festumer Bucht	31						
Festumer Hapfen	91						
Feuer von Shaa'naas'bar	19, 47						
Feuerhafen	31						
Feuerhaut	56						
Feuermeer	38, 58, 143						
Feuermeerschildekröte	M175						
Feuerschlick	29, 67						
Finger der Finsternis	151						
Firnklippen	14						
Firuns Meer	14, 15						
Firunsatem	14, 15, 17						
Firunsfinger	14						
Firunsstraße	14, 15						
Firunskönig	42						
Fischmenschen	152						
Fjarni Drakkarsson	166						



Kaiser-Raul-Land	22	Kr'Kon'Ysar	154	Manöverprobe	126	Necker	6, 66, 68, 82, 138,
Kajak	107	Kr'Thon'Chh	153	Manrek	16	142, 145, 146, 148, 174, M176	
Kajubo	5, 10, 139, 141	Krabben	39	Manreker Enge	16	Neckerhaube	142
Kalatau Monalduin	123	Krabbenbucht	18	Mantel der Charyptoroth	45, 61, 170	Neckerkraut	9
Kalifat	26, 88	Kraier	112	Mar'Jina	150, M182	Neckerausch	146
Kalifat (Flotte)	87	Krak	170	Maraskan	10, 29, 168	Neckeseide	56
Kampf unter Wasser (Regel)	139	Krakenkönig	41	Maraskan-Sund	29	Neer	32, 84, M187
Kannemünde	26, 32, 60	Krakenmolch	16, 28, 40	Maraskantarantel (Pirat)	167	Neersand	31, 32, 84
Kannmünden	91	Krakenmolchpalast der Laichmutter	28	Marhyna	18, 47, 145	Neetha	17, 82, 88
Kanu	106	Krakensilber	27	Maricella Ninivica	174	Nelkra	25
Kap Brabak	15, 18, 20, 21	Krakensthrön	28, 154	Marineschule Admiral von Seweritz	75	Nequaner	6, 25, 124, 157
Kap Sanin	22	Krakon	28, 40, 154, M187	Meer der Finsternis	26, 27, 59	Neu-Bosparan	22
Kap Walstein	31, 71	Krakon (Schiff)	168	Meer der Sieben Winde	11, 15, 18	Neumond	32, 157, M184
Kap Windhag	17	Krakonier	6, 26, 29, 49, 154, M181	Meer der Verlorenen	18, 47	Neuntes Zeitalter	6, 18, 26, 38, 43
Kapitän (Beruf)	98	Krankheiten	90	Meerenge von Garen	17	Nikkali	22, 141
Kapitän Krak	27, 170	Krebs	39	Meereskinder	145, 148	Niobara	55, 71
Kapitänsschule Belhanka	75	Krbi'shaab	39	Meerluger	14, M177	Nirgendmeer (Schiff)	M184
Käpt'n Sibenwind	166, 167	Kr'Thon'chh	153	Meermaid (Schiff)	56	Nixen	6, 45, 142, 145, 146, 148, M179
Karavelle	107	Kryptor	M187	Meerscham (Schiff)	56	Nixenschwanz (Spiel)	92
Karchysi	M180	Kun Storbak	36	Meister der Brandung	56, 163, 172	No'Minoru	19, 150, M182
Karmakorthälon	19, 73	Kurdo von Riwlauken	115	Melakob	162	Nominibal	M182
Karracke	108	Kuslik	17	Melakobs Rache	162	Nordmeer-Compagnie	16
Karribd	150, M182, M186	Kutter	112	Mendana	31, 80, 87	Nordostpassage	15, 31, 56
Kartographisches Institut	69	Kuythoff (Familie)	107	Menghilla	86	Nordstern	73
Kasperbald Hugendam	111	Kykeon ASpharicos dyll Tyrakos	106	Mengbiller Feuer	196	Nordstern (Schiff)	110
Katamaran	109			Menschenvunder	34	Norkosh	7, 157
Katla	16			Methumis	74	Norrasch der Nebelhart	M185
Kauca	25, 45			Methumischer Busen	17	Nosfan	23
Kaucatan	25	Labskaus	91	Mhanerhaven	29, 84	Nosträ	6, 16, 67, 88
Kavernendrache	44	Ladwenja von Tastrand	170	Mholuren	6, 153	Nosträ (Flotte)	87
Kehala	41, 143	Laichmutter	26, 28, 154, M181	Mholurenkriege	48, 153	Nostrische Küste	16
Kehata-He	143	Lakautä	16	Mikkän	22	Nova Alberrä	64
Kelatan	41	Lamaria	18, 45, 149, 151, M186	Milzenis (Schiff)	106	Nu'onlan	54
Kelp	9, 161	Lamea (siehe Prinzessin Lamea)		Mindergeister	13	Nu'anna	14, 15
Kemi	22, 50, 88	Lamea-Expedition	40, 62, 66	Minuwatu	5, 22, 59, 99, 110	Numesi	22
Kemi (Flotte)	87	Längengrad-Problem	71	Minlo	11, 22	Numinoru	38, 43, 160, 162, M182
Keraldische Rochen	43	Larson Bergason	119	Mirham	51, 54, 83, 88	Nuvak	23, 32, 58, 165
Keraldischen Sände	43	Lassir (Schiff)	119	Mittelreich (Flotte)	85	Nuyasak	M180
Kerrishiter	48, 51, 64, 57	Lata	11, 142	Mittelreich	6, 59, 61, 77, 88		
Kha	55, 153	Lebende Würf	87, M190	Miyamat	26		
Khefu	22	Leconista	17	Mokolash	M186		
Khosalis	27	Leichter Zyklop (Waffe)	132	Molochen	6, 144, M182	Obaran	49, M183
Khosolith	27	Leichtmatrose (Rang)	95	Molochisch	138, 144	Offiziersränge	73, 96
Khunchom	29, 50, 51, 61, 75, 88	Leskari	11, 14, 79	Monanen	38	Oger der Meere	36
Khunchom (Flotte)	86	Leuchturm von Sylla	34	Mondsamt	56	Okere	54, 56, 157, 196
Khunchomer Bucht	85	Leuchttürme	34, 81	Mopsendronning (Schiff)	168	Olport	9, 14, 51
Khunchomweiser	72	Levitanin	53, 154	Morda	26, 40, 59	Olportsteine	14, 16, 37
Khyene die Seelenfländerin	167	Liaicla	60, 146, M181	Mordu'daal	26, 54, 56, 59	Olrong	29
Kibrom	29	Lichtvogel-Expedition	58, 165	Moskitoinseln	22	Olverja	59
Kinder Shilas	52	Lieska-Kangerluk	M185	Mouton	150, M181	Olvir (Hetmann)	53
Klabuter	12, 68, 93, 174	Liskoff Baerchildson	123	Multipode	40	Orismani	48, 153
Klammermoloche	144, M182	Ljanka	39, 61, M188	MunOn	162, M181	Oris	54, 66, 123, M186
Kliffrostwüste	14, 15	Lorcha	112	Muränenknoten	16	Orsino Quent	165
Knochenotta	168, M190	Lot	69	Murp	42	Orswindlar	44
Knorre	109	Lotsen des Verderbens	35	Muschelkönigin	32	Otta	112
Kobalgrund	17, 64, M180	Lotsengilden	73	Mutter der Schlünde	42	Oulandila	146, 174, M175
Kodnas Han	87, 169	Loulil	6, 65, 138, 148	Myranor	6, 13, 40, 45, 48, 49	Ozcaniden	145, 146
Kogge	110	Lutu	49	Myr-Mekarion II.	49	Ozeanier	45, 145, 146, 148
Koggovelle	195						
Koloss von Al'Anfa	34						
Kompass	70						
König Albörn (Schiff)	172						
König der Meere	59, 164						
König Peleiston (Schiff)	86						
König Thengar (Schiff)	82, 172						
König Tolman (Schiff)	64						
Königin Amene II. (Schiff)	115						
Königin von Festum (Schiff)	57, 77, 174						
Königin von Tuzak (Schiff)	112						
König-Kacha-Archipel	23						
Koppelnavigation	70, 72						
Kor	28						
Korallen	10, 12, 21, 43						
Korallengeltingnis	43, M179						
Korelkin	30, 44, 58, 63, 165						
Korisande (Schiff)	59, 150						
Koromantia	35						
Korsar	37						
Kossike	22, 51						



Takelung	101, 197	Tota-Raru	143	Vanith	16	Wogenrachen	M190
Tal der Seufzer	M178	Totenkopfflagge	36, 166	Vibart Stoorrebrandt	62	Wudu	50, 54
Talanía	49, 160	Trabant	54, 158	Vidsande	118	Wurzelkaiserin	29, M190
Tänzerin (Schiff)	121	Tralleropp	6, M180	Vielbeinige	45, 155		
Tapam-Wäba	22	Tran	12	Vikos	55		
Tarpatich	6, 49	Transborcales Meer	14	Villa Elissa	22		
Tauchen (Regel)	138	Tränenbucht	26, 39, 60	Vinshina	48	Xeraan	61, 62, 84, 167
Taucherglocke	138, 142	Tridekapus	40	Vogelinsel	23	Xqal'z'l'ysr	163, 172
Taurus (Schiff)	123, 166	Trimaran	54, 123, 163	Vollmatrose (Rang)	95	Yal-Zoggot	26, 27, 28
Te'Sumurrer	48	Trireme	117	Vollmond	142, 146, M176, M184	Yamesh-Aqam	60, 170
Tempelschiff des Meisters der Brandung	163, 172	Tivina	17, 50, 52, 64	Vrak	M190	Yaquiria (Schiff)	63
Temperatur (Regel)	138	Trolle	6, 49, 64, M180	Vurr-Krauk'Z	28, M181	Yash'hualay	49, 50, 154
Ter Kijßen-Archipel	23	Trondhilde Azzenbrat	173			Yetiland	14, 33
Terdillon (Händler)	78	Tula von Skerdu	172, M190			Yetus	6, 33, 56
Termon	17, 69	Tul'ka'var	62, 173			Yo'Nahoh	28, 40, 41, 60, 136, M189
Tetramaran	124	Turgoth	16	Waddif al-Yarush	51	Yonahoh	28, 40, 154, M189
Thae'Sumu	49	Tuzak	M189	Wahjad	26, 46, 47, 56, 59,	Yongustra	23, 47, 173
Thacsumu	13, 49, M191	Tzui Aan	29, 52	154, 162, M176, M181, M187		Yrr-Naahr	46
Thalassion	13, 16	Tzui Briir	149, 150	Währungen	79	Yseborn	163
Thalukke	116	Tziikuu	149, 150	Waldemar von Balgerick	111	Yug-Z'Guul	29, M190
Thalusa	29, 67, 88		151, 163	Waldgrolme	58	Yumuda	62
Thalusa (Flotte)	87			Waldinseln	6, 10, 21, 22, 58	Yumudas Insel	16, 164
Tharun	48			Walfang	79		
Thearch	49, 55	Ullikani	22, 43	Walfridhof	14		
Thorga Blutfaust	167	Umjak	107	Walkönig	42		
Thorne Egilsson	166, 167	Unaiekk	22	Walrat	12	Zargor Nagachot	19
Thorwal	11, 14, 15,	Universalschule zu Methurnis	74	Wanderer zwischen den Sphären	47	Zchakkr'Sar	57, M183
16, 50, 55, 59, 70, 71, 76		Unlon	51	Wanderkrabben	39	Zedrakke	119
Thorwal (Flotte)	83	Unmetall	27	Wapiya	59	Ziliten	138, 142, 152, M177
Ths'Suroez	34	Uribert von Kieselburg	59	Wappen von Kuslik (Schiff)	109	Zimmermann (Beruf)	95
Thursis	58	Usuzurepoles	51	Wardlinger	58, 120	Ziminseln	22
Tie'Shianna	49	Uovina Kordanger	174	Wasserdrachen	23, 43, 44	Ziriss	173
Tiefsee-Blei	27	Uthar	23	Wasserodem (Alchemika)	141	Zitadelle des Eises	15
Tiefwasserdaimon	42	Uthuria	12, 23, 160	Weisen der Tiefe	45, 157, M182	Zoll	59, 76, 78, 81
Tierkönige	42	Uthurische Rose	22	Westflotte (Mittelreich)	85	Zorn	29, 85
Tiger von Maraskan (Schiff)	169	Utlulu	5, 22	Westwindrachen	16	Zorn der Mutter	15
Tinte	12	Utulumba	22	Weyringer (Händler)	78	Zornbrecht (Händler)	78
Tisal	31			Widderhorn (Schiff)	30, M184	Zsabh	152
Tabrische Brise	30			Widderhörner	107	Zweite Seeschlacht von Salza	55
Tabrische See	30			Willem Kuythoff (Schiff)	107	Zweiter Drachenkrieg	55
Tocamuyac	5, 12, 23, 25,			Winddrache	119	Zyklopen	6, 15, 49
114, 142, 144, 163, M175				Windfrachter	122	Zyklopenhammer (Schiff)	166
Töii'Kirikk	39	V'Sar	153	Windhag	16, 57, 74, 88	Zyklopeninseln	10, 17, 19, 21, 36, 56
Token	10, 22, 82	Valeria Ganaches	158	Windhager Steilküste	16	Zykloppensee	17, 19, 33, 75, 103, M184
		Vallusa	31, 88, 144, M182	Wipfelschiff	123, 142	Zylpa	171, M191
		Vallusaner Flindrichen	79				

XY

Xeraan	61, 62, 84, 167
Xqal'z'l'ysr	163, 172
Yal-Zoggot	26, 27, 28
Yamesh-Aqam	60, 170
Yaquiria (Schiff)	63
Yash'hualay	49, 50, 154
Yetiland	14, 33
Yetus	6, 33, 56
Yo'Nahoh	28, 40, 41, 60, 136, M189
Yonahoh	28, 40, 154, M189
Yongustra	23, 47, 173
Yrr-Naahr	46
Yseborn	163
Yug-Z'Guul	29, M190
Yumuda	62
Yumudas Insel	16, 164

Z

Zargor Nagachot	19
Zchakkr'Sar	57, M183
Zedrakke	119
Ziliten	138, 142, 152, M177
Zimmermann (Beruf)	95
Ziminseln	22
Ziriss	173
Zitadelle des Eises	15
Zoll	59, 76, 78, 81
Zorn	29, 85
Zorn der Mutter	15
Zornbrecht (Händler)	78
Zsabh	152
Zweite Seeschlacht von Salza	55
Zweiter Drachenkrieg	55
Zyklopen	6, 15, 49
Zyklopenhammer (Schiff)	166
Zyklopeninseln	10, 17, 19, 21, 36, 56
Zykloppensee	17, 19, 33, 75, 103, M184
Zylpa	171, M191

DSA-SEEKAMPF

Schiffsname									
Schiffstyp					Nummer				
Zugehörigkeit									
Segelgeschwindigkeit, vor dem Wind									
mit raumem Wind									
am Wind									
Rudergeschwindigkeit, Marsch									
☐ ☐ ☐ Rammen									
Rückwärts									
Beweglichkeit									
Rumpfpunkte									
Takelagepunkte									
Riemenpunkte									
Besatzungspunkte									
Matrosen (Q)	Offiziere (Q)	Ruderer (Q)	Geschütze (Q)	Soldaten (Q)					

SPIELZÜGE

1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									

Notizen

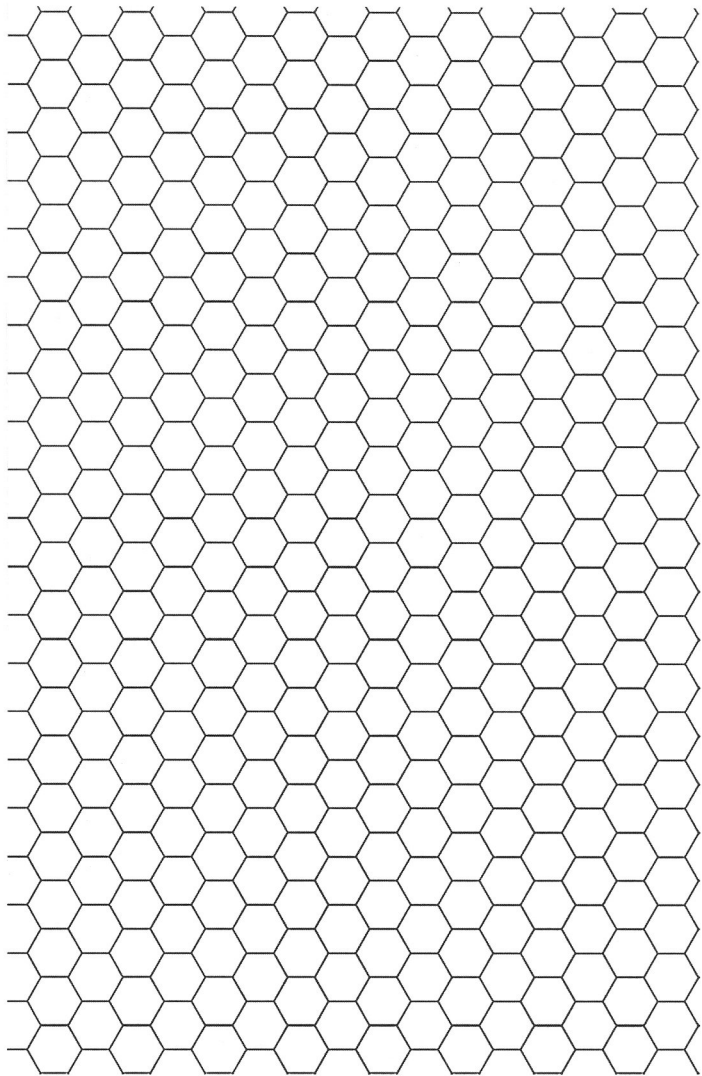
DSA-SEEKAMPF

Schiffsname									
Schiffstyp					Nummer				
Zugehörigkeit									
Segelgeschwindigkeit, vor dem Wind									
mit raumem Wind									
am Wind									
Rudergeschwindigkeit, Marsch									
☐ ☐ ☐ Rammen									
Rückwärts									
Beweglichkeit									
Rumpfpunkte									
Takelagepunkte									
Riemenpunkte									
Besatzungspunkte									
Matrosen (Q)	Offiziere (Q)	Ruderer (Q)	Geschütze (Q)	Soldaten (Q)					

SPIELZÜGE

1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									

Notizen



RAMM-
ANGRIFF

ПАН-
БЕШУСС

ЕПТЕР-
НАКЕП

AUS-
WEICHEП

RAMM-
ANGRIFF

ПАН-
БЕШУСС

ЕПТЕР-
НАКЕП

AUS-
WEICHEП



Brand an Bord



Vor Anker



Sonstiges



Wind



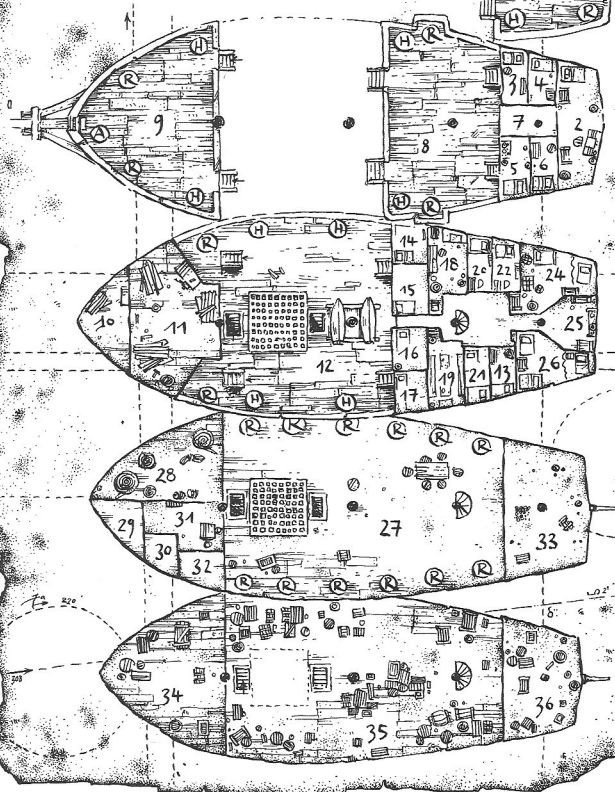
Sonstiges



Kn 0 Knorr, !!! = Monster, Dr = Dromone, Ga = Galeasse, Br = Bireme, Tr = Trireme, Ot = Otta, Wd = Winddrache, Kg = Kogge, Pt = Potte, Tl = Thalukke, Ka = Karracke, Lo = Lorchka, Ho = Holken, Zd = Zedrakke, Sl = Schivonella, Kv = Karavelle, Sv = Schivone

SCHIFFSPLANE DER KÖNIG-THERESIEN-KLASSE

(R) Rotze
(A) Aal
(H) Hornisse



LEGENDE

1. Achterkastell
2. Kapitänskajüte
3. Unterkunft Adjutant
4. Unterkunft Navigator
5. Unterkunft Schiffsmagus
6. Unterkunft Bordtheiler
7. Verbindungsgang
8. Hüttendeck

9. Vorderkastell
10. Waffenkammer
11. Werkstatt des Schiffszimmermanns
12. Hauptdeck
- 14.-19. Unterkünfte der Offiziere und Seesunker
- 20.-23. Unterkünfte der Hauptleute und Geschützmeister
24. Gästehaus
25. Schiffskapelle

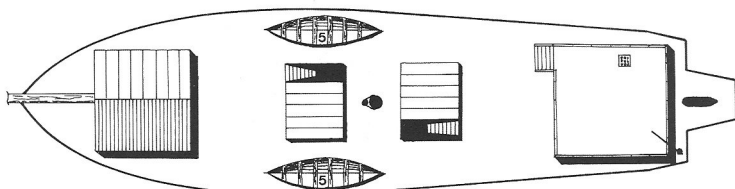
26. Gästehaus
27. Bombardendeck und Mannschaftsquartier
28. Kabelgatt
- 29.-32. Wachraum und Arrestzellen
33. Munitionslager
- 34.-35. Frachträume
36. Vorratsraum

POŦTE

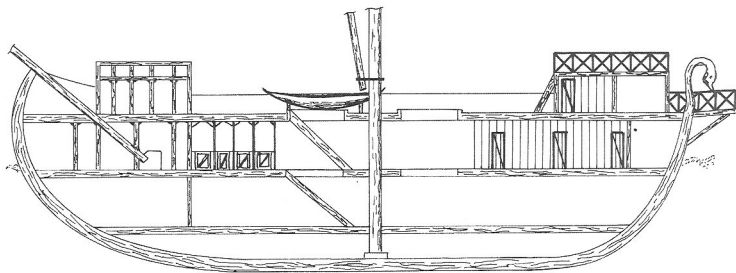
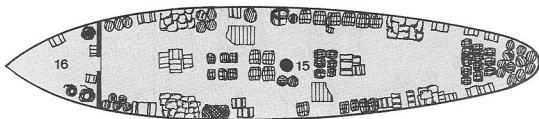
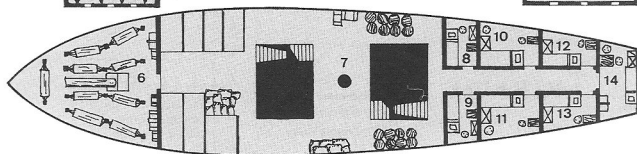
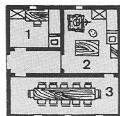
LEGENDE

1. Kapitänskajüte
2. Kombüse
3. Messe
4. Mannschaftsquartier
5. Beiboote

6. Mannschaftsquartier
7. Laderaum
- 8.-14. Kabinen für Offiziere und Gäste
15. Laderaum
16. Kabelgatt

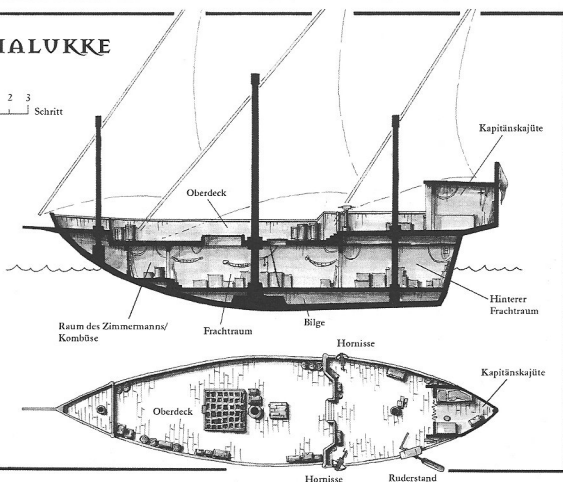


10 Schritt



THALUKKE

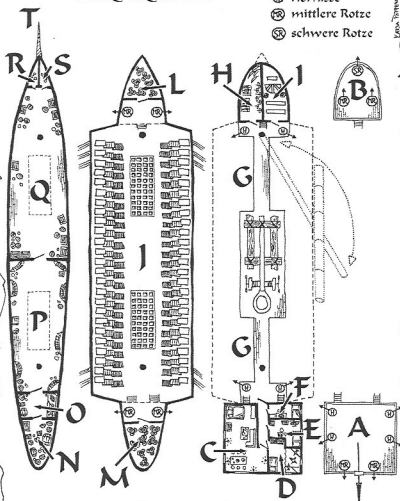
0 1 2 3
Schritt



TRIEME

- ⊙ Hornisse
- ⊗ mittlere Rotze
- ⊗ schwere Rotze

Kopie: Triemmeschiff



LEGENDE

- A. Achterdeck
- B. Vordertrutz
- C. Kapitänskajüte
- D.-F. Offizierskajüten
- G. Zwischendeck
- H. Waffenkammer
- I. Schiffskapelle
- J. Rojerdeck
- L.-M. Magazine
- N. Vorratsraum
- O. Kombüse
- P.-Q. Frachträume
- R.-S. Zellen
- T. Rammsporn



Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen,
verhandeln Sie mit geheimnisvollen
Elfen, suchen Sie nach Spuren längst
untergegangener Zivilisationen, lösen
Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen
Sie Spionage-Aufträge im Land der
bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist
gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

EFFERDS WOGEN

REDAKTION: STEFAN KÜPPERS

Kaum eine Entdeckung liegt so nah und zugleich scheinbar unerreichbar wie die Wunder,
die das Meer zu bieten hat. Schon hundert Meter vom Ufer entfernt tummeln sich Wesen
und Kreaturen, die noch keines Menschen Auge gesehen und noch keines Menschen Hand
berührt hat. Hier liegen versunkene Schätze, die einen Bettler zum König machen können,
warten in versiegelten Amphoren gefangene Dämonen oder harren mysteriöse Ruinen der Vor-
zeit auf ihre Entdecker. Doch nicht nur die Tiefen der Meere bieten Abenteuerschauplätze:
Mutige Entdecker reisen über die Wellen, um ferne Länder zu erreichen, Händler brauchen
wackere Kämpfer gegen das Piratentum, und im Osten Aventuriens ist die See durch dämo-
nische Präsenzen bedroht.

Auf dem Wasser kreuzen sich die Wege vieler Kulturen und Nationen, und der Kampf um
Handelswege, Rohstoffe und Stützpunkte bietet viele Anlässe für Abenteuer. Doch nicht
immer sind die Ozeane leicht zu überwinden, denn niemand ist so launisch wie Efferd, der
Herr der Wogen.

Diese Spielhilfe bietet ausführliche Informationen über die Meere, ihre Bewohner und die
aventurische Seefahrt, sie bietet zudem Anreize für Entdeckungsfahrten. Ein ausführlicher Teil
behandelt Hintergründe von Helden und anderen Aventuriern, die an und auf Efferds Wogen
leben, sowie Schiffe und ihren Einsatz im Spiel. Ebenso werden die fantastischen Wesen des
Meeres mit Regeln und aventurischen Hilfsmitteln, um sie in ihrem Reich aufzusuchen, vor-
gestellt. Zusätzlich erhält der Band Beschreibungen von Wahjad, Sharitnar, Aguaduron sowie
vielen weiteren Schauplätzen und Legenden der See.

Diese Spielhilfe enthält umfassende Informationen zur Seefahrt, zu Seefahrtskampagnen, Meeres- und
Küstenbewohnern und dem Spiel auf, an und unter dem aventurischen Meer.

€ 28,00 [D] • CHF 48,20



9 783940 424112

978-3-940424-11-2



www.ulisses-spiele.de

12017

Das Schwarze Auge

EFFERDS WOGEN

BEWOHNER UND
BESONDERHEITEN
AUF, AN UND UNTER
DEN MEEREN
AVENTURIENS

FÜR MEISTER UND
SPIELER ALLER
ERFAHRUNGSTUFEN

