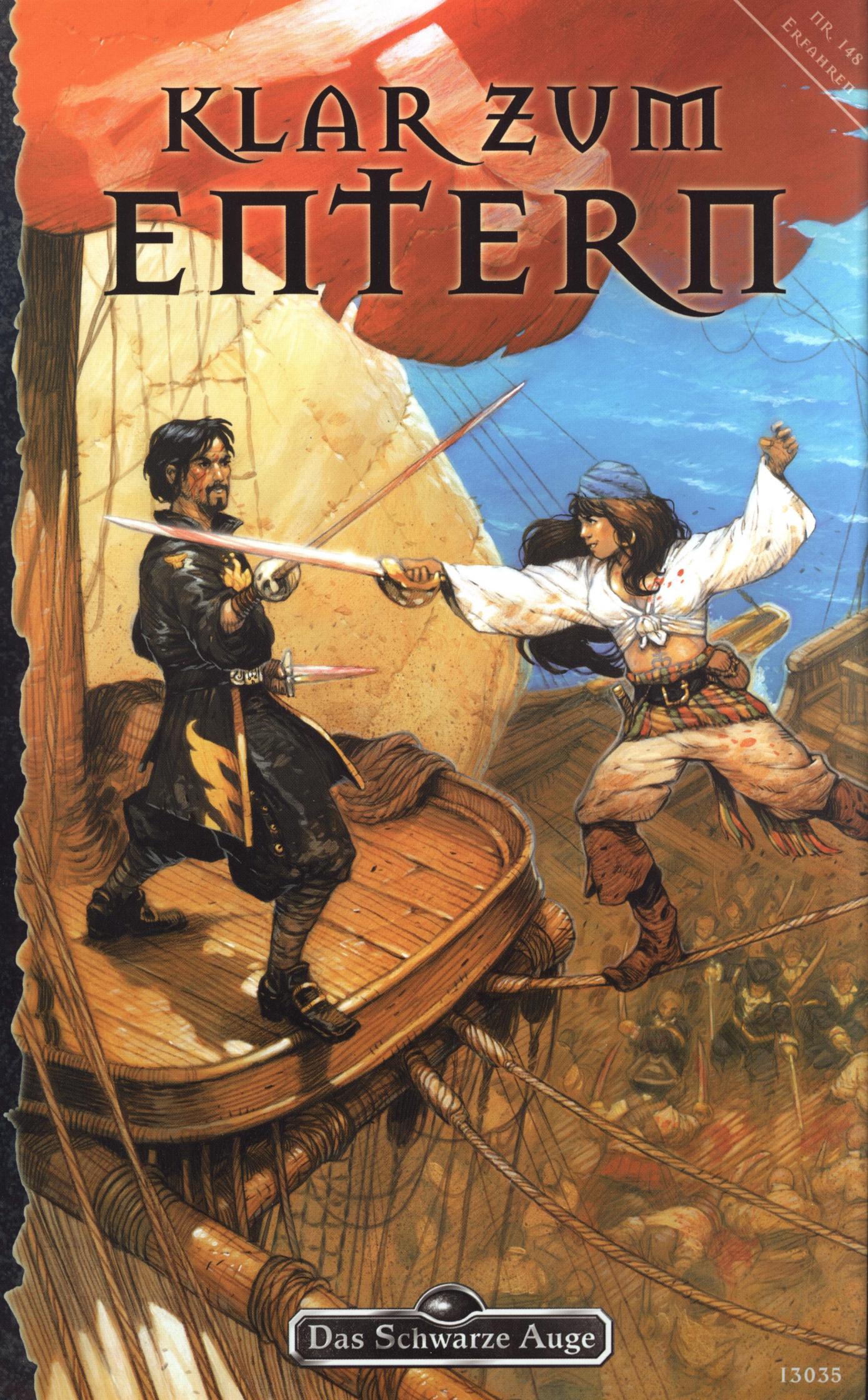


ABENTURIGEN

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 – 5 ERFAHRENE HELDEN

KLAR ZUM EILTERTII

TR. 148
ERFAHRETE

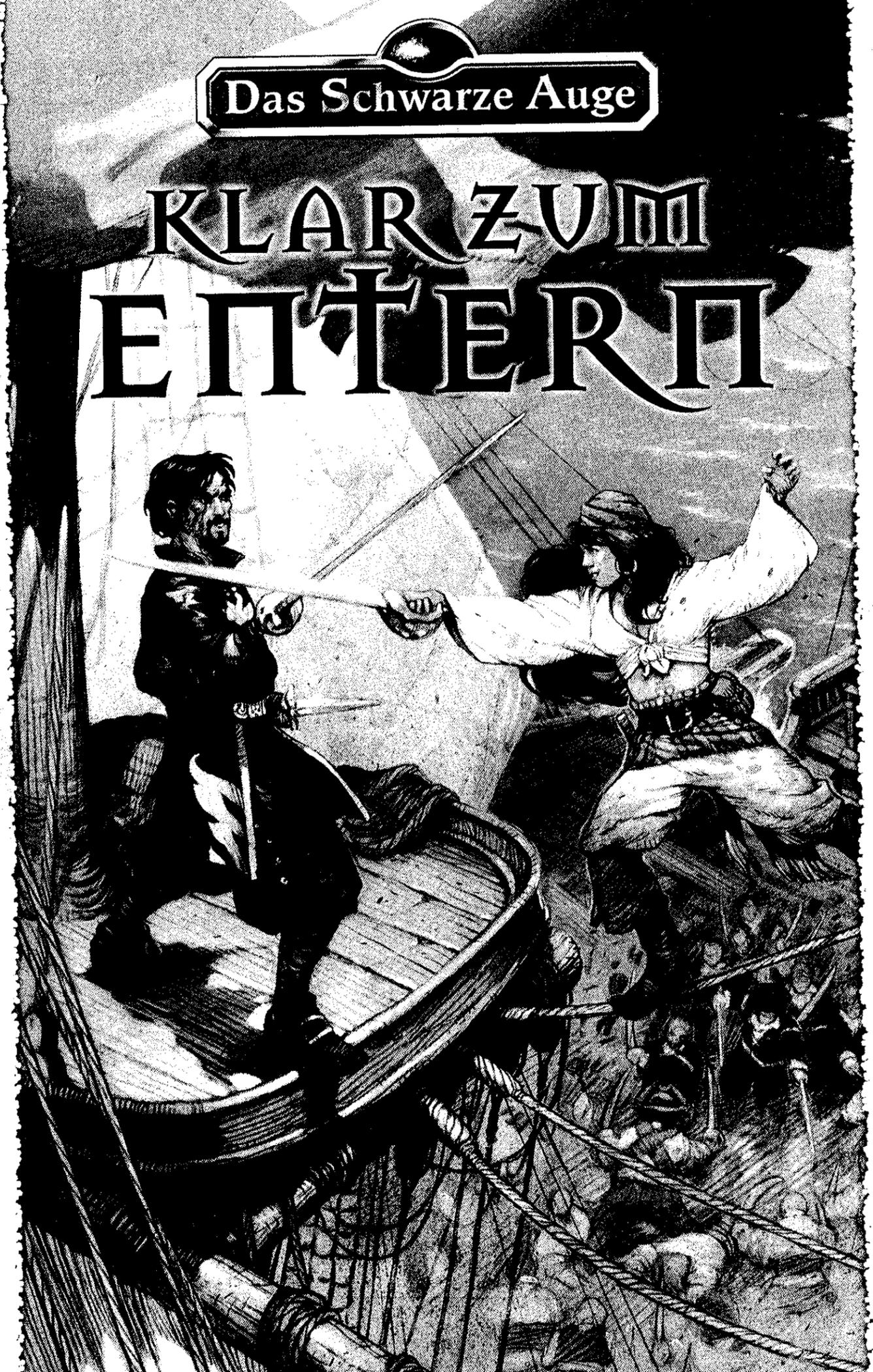


Das Schwarze Auge

13035

Das Schwarze Auge

KLAR ZUM EITERN





AVENTURIEN
ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

GESAMTREDAKTION
FLORIAN DOP-SCHAUEN,
THOMAS RÖMER
LEKTORAT
FLORIAN DOP-SCHAUEN,
THOMAS RÖMER,
NILS SCHALLWIG
COVERBILD
VINCENT DVTRAIT
**UMSCHLAGGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ**
RALF BERSZUCK
INNENILLUSTRATIONEN
FELIX MERTIKAT
KARTEN
KATJA POPPEHÄGER, SABINE WEISS
WEITERE ILLUSTRATIONEN
ZOLTÁN BOROS, SABINE WEISS
BELICHTUNG, DRUCK UND AUFBINDUNG
SKPI DRUCK UND VERLAG GMBH & CO., PORDEN

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von
Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997,
1999, 2007 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch
auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken
der Vervielfältigung auf photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Printed in Germany 2007

ISBN-13: 978-3-89064-209-3

Das Schwarze Auge

KLAR ZUM EPTERPI

Ein Abenteuer für 3-5 Helden der
mittleren und hohen Erfahrungsstufen
von Tobias Radloff

mit Dank an

Frank Bartels, Thomas Fipp, Stefan Küppers,
Katja Poppehäger, Thomas Römer und Heike Wolf

sowie an Jacob Chromy, Alex Paptelic, Stephan Vogl und
Sören Weilmünster, die wahren Pioniere der Charyptik.

Seekampfregele
von Thomas Römer



FANTASY PRODUCTIONS

ΙΠΗΑΛΤ

ΕΙΠΛΕΙΤΥΠΓ.....	5
DAS ABEPTEVER	5
ΚΑΡΙΤΕΛ Ι – ΣΧΥΑΡΖΕ ΣΕΓΕΛ	9
DER WEG INS ABEPTEVER	9
ΑΠ ΒΟΡΔ ΔΕΡ ΙΣΚΑΡΙΑ	12
ΥΠΣ ΠΑΚΤΕ ΥΒΕΡΛΕΒΕΠ	15
ΚΑΡΙΤΕΛ ΙΙ – ΒΟΠ ΣΥΛΛΑ ΠΑΧ ΚΑΠΠΕΜΥΠΔΕ	22
DER UMGEGEHRTJE SKLAVEΠMARKT	22
ΚΑΡΤ'Π ΣΙΒΕΠΠΙΠΔΣ ΒΕΦΡΕΙΥΠΓ	26
DER ΚΑΡΙΤΑΠ ΔΕΡ ΙΑΔΕΔΑΠΕ	29
DER WEG ΠΑΧ ΚΑΠΠΕΜΥΠΔΕ	34
ΚΑΡΙΤΕΛ ΙΙΙ – ΔΙΕ ΣΤΟΕΡΡΕΒΡΑΠΔΤ-ΑΛΛΙΑΠΖ	35
ΚΑΠΠΕΜΥΠΔΕ ΖΥΡ ΙΑΗΡΕΣΥΠΠΔΕ	36
ΔΙΕ ΥΒΕΡΦΑΗΡΤ	47
ΡΟΡΤ ΣΤΟΕΡΡΕΒΡΑΠΔΤ	52
ΑΠΓΡΙΦΦ ΑΥΦ ΡΟΡΤ ΣΤΟΕΡΡΕΒΡΑΠΔΤ	54
ΔΙΕ ΑΛΛΙΑΠΖ ΖΕΡΒΡΙΧΤ	59
ΚΑΡΙΤΕΛ ΙΥ – ΑΥΦ ΕΠΤΕΡΜΕΣΣΕΡΣ ΣΧΠΕΙΔΕ	60
ΥΙΔΕΡΣΤΑΠΔ ΑΥΣ ΡΥΠΠΕΠ	60
ΔΙΕ ΕΠΤΣΧΕΙΔΥΠΠΓ	67
ΔΑΣ ΕΠΔΕ ΔΕΣ ΑΒΕΠΤΕΥΕΡΣ	69
ΑΠΗΑΠΓ Ι –	
ΔΙΕ ΗΑΠΔΥΠΠΓ ΑΥΣ ΑΠΔΕΡΕΠ ΠΕΡΣΠΕΚΤΙΥΠΠ	71
ΑΠΗΑΠΓ ΙΙ – ΣΧΙΦΦΕ	72
ΑΠΗΑΠΓ ΙΙΙ – ΔΡΑΜΑΤΙΣ ΠΕΡΣΟΠΑΕ	79
ΑΠΗΑΠΓ ΙΥ – ΒΕΓΕΓΗΥΠΠΓΣΤΑΒΕΛΛΕ	86
ΑΠΗΑΠΓ Υ – ΓΛΟΣΣΑΡ	87
ΑΠΗΑΠΓ ΥΙ – ΣΕΕΚΑΠΠΦΡΕΓΕΛΠ	88
ΗΑΠΔΟΥΤΣ ΥΠΠΔ ΠΛΑΠΕ ΕΠΠΔΕΠ ΣΙΕ ΙΠ ΔΕΡ ΚΑΡΤΕΠΤΑΣΧΕ	
ΑΜ ΕΠΔΕ ΔΕΣ ΒΥΧΕΣ.	



ΕΙΠΛΕΙΤΥΠΓ

»Die Einkünfte, erzielt durch den Verkauf der Fracht aus den Laderäumen der Efferds Segen und Prinzessin Carima, welche beide am 8. des Firun-Mondes von Port Stoerrebrandt kommend in Kannemünde eintrafen, belaufen sich auf:

siebzehntausendfünfhundert Dukaten für einhundertsechszwanzig Quader Holz vom Mohagoni-Baume, siebentausendzweihundert Dukaten für achtundsiebzig Quader Tiik-Tok-Holz, zehntausendzweihundertfünfzig Dukaten für sieben Quader echten Hesindigo, achttausend Dukaten für vier Quader Vanille, sechzehntausendzweihundert Dukaten für sechs Quader Lorbeer, achttausendundsiebenhundert Dukaten für drei Quader Benbukkel, viertausendfünfhundert Dukaten für einen guten Quader Mir-Thenioik sowie vierundzwanzigtausendachthundert Dukaten für vierzehn Quader Safran. Für das lebende Exemplar der Gattung Zwergeselant und drei Blüten einer unbekannt, bläulich-weiß gesprenkelten Orchideen-Art konnte bis dato noch kein Käufer gefunden werden.

Nach Abzug sämtlicher Ausgaben für Abzahlung der Schiffsraten, Überholung, Instandsetzung, Aufmunitionierung und -provisionierung der Schiffe, Aufwendungen an die Hafenmeisterei, des Weiteren Prämien an Kapitäne und Offiziere, Heuer für die Mannschaft sowie schlussendlich der Anteile der Teilhaber beläuft sich der Gewinn summa summarum auf ...«

—Auszug aus der Bilanz des Stoerrebrandt-Kontors in Kannemünde für den Monat Firun, 1029 BF

»Verehrte Praefectoren des Rates! Jedes Mitglied unseres stolzen Imperiums, vom erhabenen Patriarchen auf dem Rabenfelsen bis hinab zum niedersten Rudersklaven der Schwarzen Galeeren, weiß, dass Al'Anfa Anspruch auf die Insel Itoken erhebt. Dennoch lassen wir es zu, dass die bornischen Pfeffersäcke Monat für Monat ungeahnte Gewinne aus der Insel scheffeln — aus ihrer Kolonie Port Stoerrebrandt. Geschähe dies erst seit kurzer Zeit, mein Zorn wäre schwerlich gerechtfertigt. Doch seit die Stoerrebrandts ihre Siedlung auf unserem Grund und Boden gründeten, sind mehr als 50 Götterläufe vergangen! Wenn sich das Imperium weiterhin schwach wie

eine zahnlöse alte Vettel gebärdet, sehe ich eine Zeit drohen, in der man uns an den Küsten Aventuriens verlacht.

Ich behaupte, für jeden wahren Patrioten zu sprechen, wenn ich sage: Wir dürfen uns nicht länger wegnehmen lassen, was rechtmäßig unser ist. Der Rabe hat lange genug seinen Kopf unter die Flügel gesteckt! Geschätzte Praefectoren, heute, hier und jetzt haben wir die Möglichkeit, dem organisierten Diebstahl der Schätze Al'Anfas — denn nichts anderes ist es, was tagtäglich in Port Stoerrebrandt geschieht — ein Ende zu machen. Ihr habt meinen Plan angehört und die Fürsprache meines hochgeschätzten Neffen, des Custos Coloniae Nareb Emano Zornbrecht, vernommen. Nun ist es an Euch, eine Entscheidung zu treffen und die Zukunft Al'Anfas in die richtigen Bahnen zu lenken. Der Zeitpunkt ist gekommen, da das Imperium seine ungebrochene Macht unter Beweis stellen und seine Feinde zerschmettern muss. In meinem Herzen weiß ich, dass niemand in dieser Kammer das Ansinnen hegt, unser geliebtes Al'Anfa weiterhin als den gepupften Raben dastehen zu lassen, als den die Brabaker Bilderpostille es verhöhnt.

Die Gelegenheit ist günstiger denn je, denn eines ist sicher: Mein Vorhaben wird auf jeden Fall gelingen. Denen unter Euch, die an meiner Entschlossenheit zweifeln, sage ich in tiefstem Boronvertrauen: Gebt mir die geforderten Schiffe, und ich verspreche Euch beim Heiligen Nemekeath, dass Port Stoerrebrandt binnen zweier Monate fallen wird. Jene aber, die trotz allem noch immer am Erfolg meines Vorhabens zweifeln sollten, frage ich geradeheraus: Ich kommandiere die Schwarze Armada — welche Flotte in der Charyptik könnte es mit mir aufnehmen?«

—Großadmiralissima Phranya Yalma Zornbrecht vor dem Rat der Zwölf in Al'Anfa, Peraine 1029 BF

»Wir haben die Freiheit von Piraten, einen Kaperbrief der Pfeffersäcke und mehr Rum, als wir trinken können. Männer, ich sage euch: Gemeinsam nehmen wir es mit jeder Macht der Welt auf!«

—Käpt'n Siebenwind, Kapitän des Freibeuterschiffes Jadedame, zu seiner Mannschaft, 1029 BF

ΔΑΣ ΑΒΕΠΤΕΥΕΡ

Klar zum Entern! ist ein Abenteuer für das Rollenspiel Das Schwarze Auge. Wenn Sie, lieber Leser, den vorliegenden Band als Spieler erleben wollen, dann sollten Sie an dieser Stelle die Lektüre beenden, um sich nicht die Spannung zu verderben. Für den Spielleiter bietet er alle Informationen und Geheimnisse, um das Abenteuer vorzubereiten und zusammen mit den Spielern aufregende Spielabende in Aventurien zu erleben.

ΗΙΠΤΕΡΓΡΥΠΔ

Südaventurien ist von den umwälzenden Veränderungen der letzten Jahre fast völlig verschont geblieben. Der Krieg gegen den Dämonenmeister und seine Erben sowie das Jahr des Feuers gingen an einem Bewohner Brabaks oder Al'Anfas spurlos vorüber. Wenn all diese Geschehnisse überhaupt für eine Veränderung im Süden gesorgt haben, dann nur dafür, dass das restliche Aventurien diese Region größtenteils aus den Augen verloren hat.

Aus diesem Grund blieb es im Norden auch weitgehend unbemerkt, dass sich in der Charyptik, dem südlichen Perlenmeer, ein Konflikt zuspitzt, der bereits seit mehreren Jahrzehnten schwelt. Die Rede ist vom Streit um die Kolonien und Handelsposten, die an den Küsten des Festlandes und der Waldinseln angelegt wurden. In gewaltigen Plantagen werden Gewürze, Edelhölzer und andere kostbare Waren angebaut oder von den Waldmenschen ertauscht. Von den Besitzungen aus werden die Güter nach Al'Anfa und Albernia, ins Horasreich und das Bornland verschifft und dort mit enormen Gewinnen weiterverkauft. Trotz der Hitze, der tropischen Krankheiten und der Gefahr von Piratenüberfällen sind die Schätze des Südens ein hart umkämpftes Gut, erbringen sie doch schwindelerregende Profite. Die Konkurrenz unter den verschiedenen Mächten ist daher groß, und

es ist kein Zufall, dass gerade jetzt ein Kolonialkrieg am Horizont dräut. Während die Herrscher Mittel- und Nord-Aventuriens bei der Bewältigung ihrer vielen Krisen für Kolonialpolitik einfach keine Zeit haben, nutzt man diesen Zustand in der Perle des Südens zum eigenen Vorteil aus.

Da das alananische Imperium von den Entwicklungen der jüngeren Geschichte weitestgehend verschont blieb, nutzte der Rat der Zwölf die vergangenen Jahre, um die eigene Macht zu konsolidieren, die nach der Niederlage gegen die Novadis und dem Tod Tar Honaks angeschlagen war. Heute ist die militärische Stärke auf dem höchsten Stand seit Beginn des Khömkiere, und nach der Auflösung des Triumvirats ist die politische Situation stabil. Da wundert es nicht, dass vom Silberberg wieder Säbelrasseln zu vernehmen ist: Al'Anfa erhebt Anspruch auf alle Land- und Seengebiete südlich der Kaiser-Debrek-Linie, der Grenze des alten Vizekönigreiches Meridiana. Auch die Kolonien und Handelsposten der Charyptik gehören zu diesem Gebiet. Bisher setzt der Rat der Zwölf seinen Anspruch nur nominell durch, indem er sich auf markige Worte und die Erhebung von Zöllen für fremde Schiffe beschränkt. Einer ernsthaften Konfrontation geht man dagegen aus dem Weg. Doch in Al'Anfa gärt es. Die Stimmen derer mehrten sich, die genug von Duckmäusertum und Diplomatie haben, die das Imperium wieder im Glanze seiner früheren Macht sehen wollen und die dieses Ziel nach alananischer Art zu erreichen gedenken — mit militärischen Mitteln. Und es sind keineswegs nur Granden, die die Reichtümer der Kolonien nicht mehr mit anderen Mächten teilen wollen. Gerade die unteren Schichten des Volkes machen ihrem patriotischen Stolz Luft und pochen immer lauter darauf, dass Al'Anfa seinen Anspruch auf den Süden Aventuriens endlich mittels der Schwarzen Galeeren durchsetzen möge.

Der Zeitpunkt, mit dem der verhältnismäßig friedlichen Zeit zwischen

den Mächten im Südmeer ein Ende gesetzt wird, kommt im Frühjahr 1029. Im Monat Peraine beschließt der Rat der Zwölf, den Status quo mit einem Paukenschlag aufzukündigen: der Eroberung Port Stoerrebrandts. Die Kolonie bietet sich für Al'Anfa gleich zweifach als Ziel an. Zum einen ist sie die ertragreichste des gesamten Südmeeres, und zum anderen ist das Bornland, dem Port Stoerrebrandt zugehörig ist, unter allen Kolonialmächten derzeit am wenigsten in der Lage, einem Angriff entsprechend zu begegnen. Schuld daran ist die Blutige See, jener Teil des Perlenmeeres, auf dem Dämonen, Geisterschiffe und Schlimmeres die Seeleute heimsuchen. Die Route Port Stoerrebrandt-Festum führt mitten durch die Dämonensee, so dass nur große Schiffsverbände die Fahrt wagen können. Ein Vergeltungsschlag des Bornlandes gegen den geplanten Coup wird dadurch erheblich erschwert.

Der Kopf hinter dem alananischen Eroberungsplan ist Großadmiralissima Phranya Yalma Zornbrecht, die früher Teil des alananischen Triumvirats war. Die erfahrene Capitanya hat ein entscheidendes Ass im Ärmel: Es gelang ihr, einen Agenten in Port Stoerrebrandt einzuschleusen, der die Verteidigungsanlagen in Augenschein nehmen konnte. Seine Berichte über die Hafenanlagen der Kolonie und die Schiffe der Verteidiger geben ihr die Sicherheit, die Stadt mit einer verhältnismäßig kleinen Flotte erobern zu können. Phranya Yalma überzeugt erst ihren Neffen Nareb Emano Zornbrecht, den Herrn der mächtigsten Grandenfamilie Al'Anfas, und dann den Rat der Zwölf von ihrem Plan. Und nur wenige Tage später sticht eine schwerbewaffnete Kriegsflotte unter der Flagge des gekrönten Raben in See. Großadmiralissima Zornbrecht hat das Kommando inne und befehligt die Schiffe von der *Golgari* aus, dem Flaggschiff der Schwarzen Armada des Imperiums. Die Flotte setzt Kurs auf Iltoken, um die erste Runde in einem Machtkampf in der Charyptik einzuläuten, der den gesamten Süden in den kommenden Jahren in Atem halten könnte.

DIE HANDLUNG DES ABENTEUERS

Kapitel 1 – Schwarze Segel: Die Helden werden in Sylla angeworben, um für den bornischen Handelsherren *Vibart Stoerrebrandt* ein wertvolles Schmuckstück wiederzubeschaffen. Dafür stechen sie mit der Karavelle der aranischen Kapitänin *Favira saba Shantalla* Richtung Port Stoerrebrandt in See. Doch bevor die Helden die Kolonie erreichen, kreuzt Faviras *Iskaria* den Kurs der alananischen Flotte. Eine Kriegsgalere schert aus dem Flottenverband aus und macht Jagd auf die weitaus schwächere *Iskaria*, um sie zu versenken. Unter Aufbringung aller Kräfte gelingt es den Helden, die Al'Anfaner in eine Falle zu locken und zu besiegen.

Kapitel 2 – Von Sylla nach Kannemünde: Auf der beschädigten *Iskaria* kehren die Helden nach Sylla zurück. Dort findet gerade der 'Umgekehrte Sklavenmarkt' statt, ein Tag des Waffenstillstands mit den Feinden Syllas. Wie die Gruppe von einigen gefangenen Al'Anfaner der *Hanfla* erfahren hat, war das Ziel der schwarzen Flotte die Kolonie Port Stoerrebrandt – die nun wahrscheinlich bereits erobert wurde. Als sie Vibart die schreckliche Nachricht überbringen wollen, kommen sie gerade rechtzeitig, um ihn vor einem Mordanschlag der Hand Borons zu retten. Vibart fasst den Plan, eine Flotte aus Freibeuter- und Handelsschiffen zusammenzustellen und mit ihr Port Stoerrebrandt zurückzuerobern. Die Helden erhalten eine neue Mission: Sie sollen *Käpt'n Siebenwind*, einen berühmten bornischen Freibeuter und designierten Admiral der Flotte, aus dem Kerker von Port Corrad befreien. Mit Faviras Hilfe retten die Helden den Freibeuterkapitän in einer wagemutigen Aktion. Im Anschluss daran helfen sie Siebenwind, seine Schivone *Jadedame* wieder in Besitz zu nehmen und den Verrat aufzuklären, der zu seiner Gefangennahme führte.

Kapitel 3 – Die Stoerrebrandt-Allianz: Vibart Stoerrebrandts Flotte sammelt sich in Kannemünde. Zwischen den unstenen Freibeutern und den nüchternen Handelsfahrern bestehen tiefe Gräben, und die Helden haben alle Hände voll zu tun, um sie zu einer unsicheren Allianz zu vereinen. Vor allem die beiden Anführer Stoerrebrandt und Siebenwind liegen miteinander im Streit, der dadurch verschärft wird, dass beide um die Gunst der schönen Favira ringen. Zudem tummeln sich Spione verschiedener Mächte des Südens in Kannemünde und halten die Helden auf Trab. Doch endlich schließen sich über ein

Dutzend Kapitäne zur Stoerrebrandt-Allianz zusammen: einer Flotte, die mit dem Ziel aufbricht, Port Stoerrebrandt zu befreien. Nach einer von Stürmen, Streit und gegenseitigem Misstrauen geprägten Reise quer durch die Charyptik stoßen die Schiffe vor Iltoken auf einen alananischen Konvoi aus Port Stoerrebrandt und entscheiden die entzündende Seeschlacht für sich. Kurz darauf erreicht die Flotte Port Stoerrebrandt. Die Helden bereiten den Angriff vor und ermöglichen es den Freibeutern und Handelsfahrern, unbemerkt den Hafen zu erreichen. Im Kampf um die Stadt leisten die Al'Anfaner zwar erbitterte Gegenwehr, werden jedoch niedergekämpft. Allein die alananische Kommandantin Phranya Yalma Zornbrecht kann auf dem Flaggschiff *Golgari* entkommen.

Noch während der Siegesfeier zerbricht die Allianz zwischen Händlern und Freibeutern, als Favira einen Streit zwischen Siebenwind und Stoerrebrandt schlichten will und unter tragischen Umständen stirbt. Die Situation eskaliert und endet damit, dass die Freibeuter die Stadt plündern und verlassen. Nur kurze Zeit später erhalten Stoerrebrandt und die Helden eine schlimme Nachricht: Eine weitere alananische Kriegsflotte ist auf dem Weg nach Port Stoerrebrandt.

Kapitel 4 – Auf Entermessers Schneide: Um den erneuten Angriff Al'Anfas auf die gebeutelte Kolonie abzuwehren, werden zusätzliche Verteidiger benötigt. Die Helden ziehen ins Innere der Insel und können dort den Waldmenschenstamm der Miniwatu als Verbündeten gewinnen. Wenig später entzündet das entscheidende Gefecht um Port Stoerrebrandt. Die vereinten Kolonisten, Händler und Waldmenschen drohen gegen die Übermacht der Schwarzen Armada und die taktische Finesse von Phranya Yalma Zornbrecht zu unterliegen. Buchstäblich in letzter Sekunde gelingt es den Helden, das magische Geheimnis eines uralten tulamidischen Schiffswracks zu entschlüsseln und einen unverhofften Mitsstreiter zu gewinnen. Durch diesen Erfolg wendet sich das Blatt, und die Al'Anfaner werden zum zweiten Mal aus der Stadt vertrieben. Port Stoerrebrandt bleibt auch weiterhin in der Hand des Bornlandes.

Anhänge: Hier finden Sie Beschreibungen der wichtigen Meisterpersonen und der verschiedenen Schiffe, eine Begegnungstabelle, Hinweise für Möglichkeiten, das Abenteuer aus anderen Sichtweisen zu erleben, sowie ein Glossar zu den typischen Begriffen der Seefahrt

HINWEISE ZU ALTERNATIVEN HANDLUNGSVERLÄUFE

Im Rollenspiel kann es immer vorkommen, dass ein Abenteuer einen anderen Verlauf als vorgesehen nimmt; oft, aber nicht immer, sind in diesen Fällen die Würfel schuld. Auch dieses Abenteuer enthält Szenen, in denen die Helden z.B. in Gefangenschaft geraten können, obwohl sie doch gerade selbst jemanden befreien sollen. Solch unverhoffte Ereignisse können den Verlauf des Abenteuers gehörig durcheinander bringen und fordern in jedem Fall Ihre Improvisationsgabe heraus. Um Sie für diese 'kritischen' Passagen zu wappnen, finden Sie an den entsprechenden Stellen Kästen mit dem Titel **Alternativer Handlungsverlauf**. Diese Kästen machen Sie auf derartige Szenen aufmerksam und geben Ihnen Hinweise für den Fall, dass sie sich anders als vorgesehen entwickeln.

Vergessen Sie dabei nicht, dass Ihnen und Ihren Spielern das Abenteuer vor allem Spaß machen soll. Wenn sich das Abenteuer bei Ihnen ganz anders entwickelt als geplant, dann versuchen Sie nicht, es aufzubrechen und Brechen wieder in die eigentlichen Bahnen zu zwingen. Ignorieren Sie im Zweifelsfall, was der Text des Abenteuers vorgibt, und folgen Sie Ihren eigenen Ideen und denen Ihrer Gruppe. Vor Konflikten mit der Entwicklung des zukünftigen Aventuriens brauchen Sie dabei keine Angst zu haben: Die Auseinandersetzung um Port Stoerrebrandt wird eine Fußnote in der aventurischen Geschichte bleiben, die zukünftige Entwicklungen kaum berührt. Lediglich Phranya Yalma Zornbrecht überlebt das Abenteuer im offiziellen Aventurien und kehrt geschlagen nach Al'Anfa zurück.

und des Südens. Weiterhin gibt es einen eigenen Abschnitt mit Seekampfregele, die die entsprechenden Regeln aus dem **Aventurischen Arsenal** ergänzen und Ihnen die Möglichkeit geben, Schiffsgefechte noch spannender und realistischer zu gestalten. Diese Regeln eignen sich insbesondere für die Verwendung von Plänen und Schiffsfiguren, mit denen aventurische Seeschlachten nicht nur eine neue taktische Dimension erhalten, sondern auch deutlich anschaulicher werden. Die Kartentasche im hinteren Einband enthält Küstenpläne für die Seegefechte des Abenteuers sowie kartonierte Schiffsmarker, die Sie für die Darstellung der Kämpfe verwenden können. Natürlich sind diese Regeln nur optional, das Abenteuer ist auch ohne ihre Verwendung uneingeschränkt spielbar.

HANDLUNGSZEITRAUM

Klar zum Entern! spielt in der Zeit um den Jahreswechsel 1029/1030 BF. Um Ihnen die Gestaltung des Abenteuers zu erleichtern, haben wir auf starre Zeitpläne verzichtet und nur grobe Zeitangaben verwendet. Dies ermöglicht Ihnen, Schiffspassagen zu verkürzen oder zu verlängern, um den Handlungsablauf so flexibel wie nötig zu gestalten. Als Richtlinie können Ihnen die folgenden Zeiträume dienen, in denen die einzelnen Kapitel spielen:

Schwarze Segel:

Mitte Ingerimm bis Anfang Rahja

Von Sylla nach Kannemünde:

Anfang bis Ende Rahja

Die Stoerrebrandt-Allianz:

Namenlose Tage bis Ende Praios

Auf Entermessers Schneide:

Ende Praios bis Anfang Ronda

HINWEISE FÜR DEN SPIELLEITER

Ein Wort zu den Helden

Prinzipiell sind alle Rassen, Kulturen und Professionen für das Abenteuer geeignet. Dies gilt insbesondere für Heldentypen, die gemeinhin als 'Exoten' gelten. Im bunten aventurischen Süden fallen Ferkinas oder Fjarninger nicht so stark auf wie im Mittelreich oder anderswo, und der Anblick von Waldmenschen oder Achaz ist in einigen Häfen beinahe alltäglich. Natürlich wird ein Echsenmensch dennoch mit Vorurteilen zu kämpfen haben (aventurische Seeleute sind furchtbar abergläubisch), aber die Südländer werden ihm zumindest die Chance geben, sich zu bewähren. Das bedeutet, dass ihm zwar weiterhin viel Argwohn entgegengebracht wird, er aber keine Angst davor haben muss, gelyncht zu werden.

Ein oder mehrere magische Charaktere in der Gruppe sind für das Bestehen des Abenteuers wünschenswert, aber nicht unbedingt notwendig. Das gleiche gilt für geweihte Helden. Da **Klar zum Entern!** zu großen Teilen auf Schiffsplanken spielt, sollten die Helden dem nasen Element nicht abgeneigt sein. Seefahrer, Seesöldner, Schiffer und Tocamuyac erhalten ebenso wie Efferd- oder Swafnir-Geweihte viele Gelegenheiten, ihre Talente auszuspielen. Notorisch wasserscheue Charaktere (z.B. Zwerge oder Ingerimm-Priester) werden hingegen nur schwer von der Notwendigkeit langer Seereisen zu überzeugen sein. Des Weiteren werden besonders gesetzestreuere Helden in den Passagen, in denen Heimlichkeit und ähnliche Phexnstugenden gefordert sind, Schwierigkeiten haben, und überzeugte Pazifisten werden in den häufig unumgänglichen Kämpfen nicht glücklich. Aus diesen Gründen sind vor allem Ronda-, Praios-, Travia- oder Tsageweihte nur mit Einschränkung zu empfehlen.

Ein wichtiges Kriterium für den vorgesehenen Ablauf des Abenteuers ist die überwiegend ablehnende Haltung der Helden gegenüber Al'Anfa. Entlaufene Sklaven, vertriebene Gladiatoren oder verratene

Grandensprösslinge erhalten in diesem Abenteuer die Gelegenheit, es den verhassten Sklavenhaltern heimzuzahlen. Loyale alananische Söldner oder Universitätsmagier geraten dagegen schnell in Gewissenskonflikte. Andererseits kann ein Sympathisant Al'Anfas in der Gruppe für spannendes Rollenspiel sorgen: Die Al'Anfaner stellen in diesem Abenteuer zwar die Gegenseite dar, aber sie sind nicht im klassischen Sinne 'böse', wie es etwa bei Paktierern und Dämonen der Fall ist. In der Auseinandersetzung um Port Stoerrebrandt geht es um Macht und Einfluss im Südmeer, und zwar für beide Seiten. Von einem übergeordneten, neutralen Blickwinkel aus haben alle Mächte die gleichen Ansprüche auf die Kolonialwaren der Waldinseln, so dass Al'Anfa in diesem Konflikt im Prinzip genauso im Recht ist wie



das Bornland. Ein Spiegelbild dieser Streitigkeiten innerhalb der Heldengruppe kann für spannende Szenen sorgen. Allerdings droht das Abenteuer zu kippen, wenn nicht die Mehrzahl der Helden eine klare Abneigung gegen Al'Anfa hegt; in diesem Fall sollten die Helden lieber ganz auf Seiten Al'Anfas spielen (siehe dazu **Seitenwechsel – die Helden auf Seiten Al'Anfas** auf S. 71).

Falls es sich bei Ihrer Gruppe schon von vornherein um Piraten, Freibeuter, Handelsschiffer oder Seeleute handeln sollte, die über ein eigenes Schiff verfügen, finden Sie auch dazu Hinweise im Anhang auf Seite 71.

DER RANG DER HELDEN AUF DEN SCHIFFEN

Im Verlauf des Abenteuers ändert sich die Rolle der Helden, die sie an Bord der Schiffe einnehmen, auf denen sie fahren.

Zu Beginn werden sie für einen einfachen Auftrag angeheuert und reisen als Passagiere auf der *Iskaria* mit. Das Leben zur See erfahren sie in dieser Phase als Außenseiter, die der eingeschworenen Gemeinschaft der Schiffsbesatzung gegenüberstehen. Mit dem Sieg über die *Schwarze Hanfla* beweisen die Helden ihre Fähigkeiten und gewinnen den Respekt von Mannschaft und Offizieren. Auf der Fahrt nach Kannemünde sind sie daher schon gewissermaßen Teil der Besatzung: Auch wenn sie nicht besonders streng in die Bordhierarchie eingebunden sind, sind sie ungefähr gleichrangig mit den Offizieren. Spätestens in Kannemünde, von wo an Stoerrebrandt die Helden als vermittelnde Berater zwischen Freibeutern und Händlern einsetzt, erhalten sie auch offiziell den Status von Offizieren und Entscheidungsträgern. Somit verfügen sie über den nötigen Einfluss, um den Beschlüssen der Kapitäne nicht mehr nur zu folgen, sondern sie selbst zu beeinflussen.

MATERIALIEN

Weiterführende Beschreibungen der Städte Sylla, Port Corrad und Port Stoerrebrandt sowie der südlichen Meere finden Sie in der Regionalspielhilfe **In den Dschungeln Meridianas**. Im selben Band erfahren Sie auch Wissenswertes über das aventurische Kolonialwesen und die Freibeuterei, außerdem können Sie die Atmosphäre schnuppern, die in den südlichen Stadtstaaten und auf den Waldinseln vorherrscht. Die Stadt Kannemünde wird in **Raschtul** beschrieben, Thalusa in **Erste Sonne**. In den genannten Bänden befinden sich auch detailliertere Karten der von den Helden durchfahrenen Gebiete.

MUSIKALISCHE UNTERMALUNG

Um die Atmosphäre Ihrer Spielabende durch Musik zu verdichten, wurde eigens für **Klar zum Entern!** ein Soundtrack komponiert (siehe Kasten), der für wichtige Szenen einen passenden Musiktitel bereithält, um ihr den entscheidenden 'Piratenflair' zu verleihen. Über diesen Soundtrack hinaus seien Ihnen folgende Filmmusikalbellen ans Herz gelegt: *Die Piratenbraut* von John Debney, *Muppets – Die Schatzinsel* von Hans Zimmer, *Fluch der Karibik* von Klaus Badelt und *Waterworld* von James Newton Howard.

DER SOUNDTRACK ZUM ABENTEUER

Was sind DSA-Soundtracks?

Unter dem Titel *DSA-Soundtracks* werden ausgewählte DSA-Abenteuer aus dem Verlagsprogramm von FanPro mit einer eigens für diese Abenteuer komponierten Begleitmusik versehen. Diese Musik soll dem Spielleiter helfen, eine fesselnde Atmosphäre zu schaffen, ohne sich bei den Vorbereitungen für den jeweiligen Spielabend durch ellenlange Musikarchive wählen zu müssen oder die immer gleichen Stücke zum wiederholten Mal einzusetzen.

DSA-Soundtracks erscheinen zum Teil auf CD oder als Download im Internet (erhältlich unter www.dsa-soundtracks.de).

Wie benutzt man DSA-Soundtracks?



Der Einsatz eines bestimmten Stücks wird an der entsprechenden Stelle im Abenteuer durch ein Symbol und die entsprechende Stücknummer gekennzeichnet.

Generell gibt es zwei Sorten von Stücken: Einige Stücke dienen als konkrete Untermalung nur für einen ganz bestimmten Vorlesetext oder eine einleitende Szene. Sie sind zum einmaligen Abspielen konzipiert und werden als 'Ereignismusik' mit einem "E" gekennzeichnet. So genannte 'Loops', Stücke also, die sich am CD-Player auf Wiederholung stellen lassen, werden mit einem "L" versehen. Manchmal gehen Ereignis- und Loop-Stücke nahtlos ineinander über. Der Spielleiter kann dann das Stück 1 mit dem entsprechenden Vorlesetext beginnen lassen und für die kommende Interaktionsphase das Stück 2 als Endloswiederholung verwenden. Solche Stücke tragen immer denselben Titel und sind entsprechend mit (E) und (L) gekennzeichnet.

Zum "Klar zum Entern!"-Soundtrack

Sie werden beim Hören des Soundtracks feststellen, dass für die Vertonung dieses Abenteuers immer wieder auf bestimmte Melodien und Themen als Leitmotiv zurückgegriffen wird. Dies geschieht mit dem Gedanken, miteinander inhaltlich verbundene Szenen auch musikalisch zu verknüpfen. So bekommen die Al'Anfaner natürlich eine musikalische Gestalt, die immer dann zu hören ist, wenn die Kräfte Al'Anfas in Erscheinung treten, sei es direkt oder etwas versteckt, etwa in Form von Hinweisen auf einem Schriftstück, das die Helden finden. Dies soll helfen, die Musik noch weiter mit den Inhalten des Abenteuers zu verbinden. Weitere Informationen zu den Themen dieses Soundtracks und ihren Einsatzmöglichkeiten finden Sie im

Booklet der CD oder auf www.dsa-soundtracks.de. Dort haben Sie auch die Möglichkeit, Ihre CD registrieren zu lassen, um weitere Stücke kostenlos heruntergeladen zu können.

Es steht zu hoffen, dass Ihnen dieser DSA-Soundtrack gefällt und eine echte Hilfe dabei ist, **Klar zum Entern!** zu einem unvergesslichen Erlebnis für Sie und Ihre Spieler werden zu lassen.

Ahoi! und immer eine Hand breit Wasser unterm Kiel wünscht das DSA-Soundtracks Team!

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

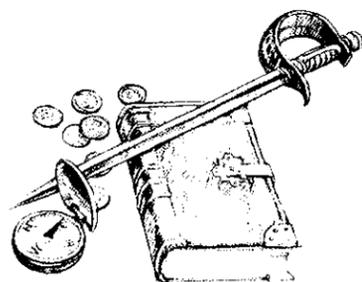
Bei den im Text verwendeten Verweisen handelt es sich um folgende Publikationen:

AB	Aventurischer Bote
AG	Aventurische Götterdiener (aus der Box Götter & Dämonen)
AH	Aventurische Helden (aus der Box Schwerter & Helden)
Arsenal	Aventurisches Arsenal
AZ	Aventurische Zauberer (aus der Box Zauberei & Hexenwerk)
Geographia	Geographia Aventurica
GKM	Götter, Kulte, Mythen (aus der Box Götter & Dämonen)
Meridiana	In den Dschungeln Meridianas
LCD	Liber Cantiones de luxe
Erste Sonne	Land der Ersten Sonne
MBK	Mit Blitzenden Klängen (aus der Box Schwerter & Helden)
MFF	Mit Flinken Fingern (aus der Box Schwerter & Helden)
MGS	Mit Geistermacht und Sphärenkraft (aus der Box Götter & Dämonen)
MWW	Mit Wissen und Willen (aus der Box Zauberei & Hexenwerk)
Raschtul	Raschtuls Atem
Piraten	Unter Piraten (aus der Box Al'Anfa und der Tiefe Süden)
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica

BESCHREIBUNGEN

Das Abenteuer ist wie folgt strukturiert, um Ihnen die Übersicht zu erleichtern: Abschnitte zum Vorlesen oder Nacherzählen sind eingrahmt und enthalten Passagen, die alles Offensichtliche beschreiben, was die Helden in einer bestimmten Szene wahrnehmen oder erleben. Graue Kästen enthalten besondere Hintergrundinformationen für den Spielleiter und Exkurse zu weiterführenden aventurischen Themen.

Zur Hervorhebung von Vor- und Nachteilen, von Talentproben sowie von Eigen- und Schiffsnamen wird *Kursivsetzung* verwendet. Verweise auf andere Kapitel oder Publikationen sind in Fettschrift gehalten. Zaubersprüche werden durch **VERSALIFEN** gekennzeichnet. Liturgien von Geweihten durch **KAPITÄLCHEN**.



KAPITEL I – SCHWARZE SEGEL

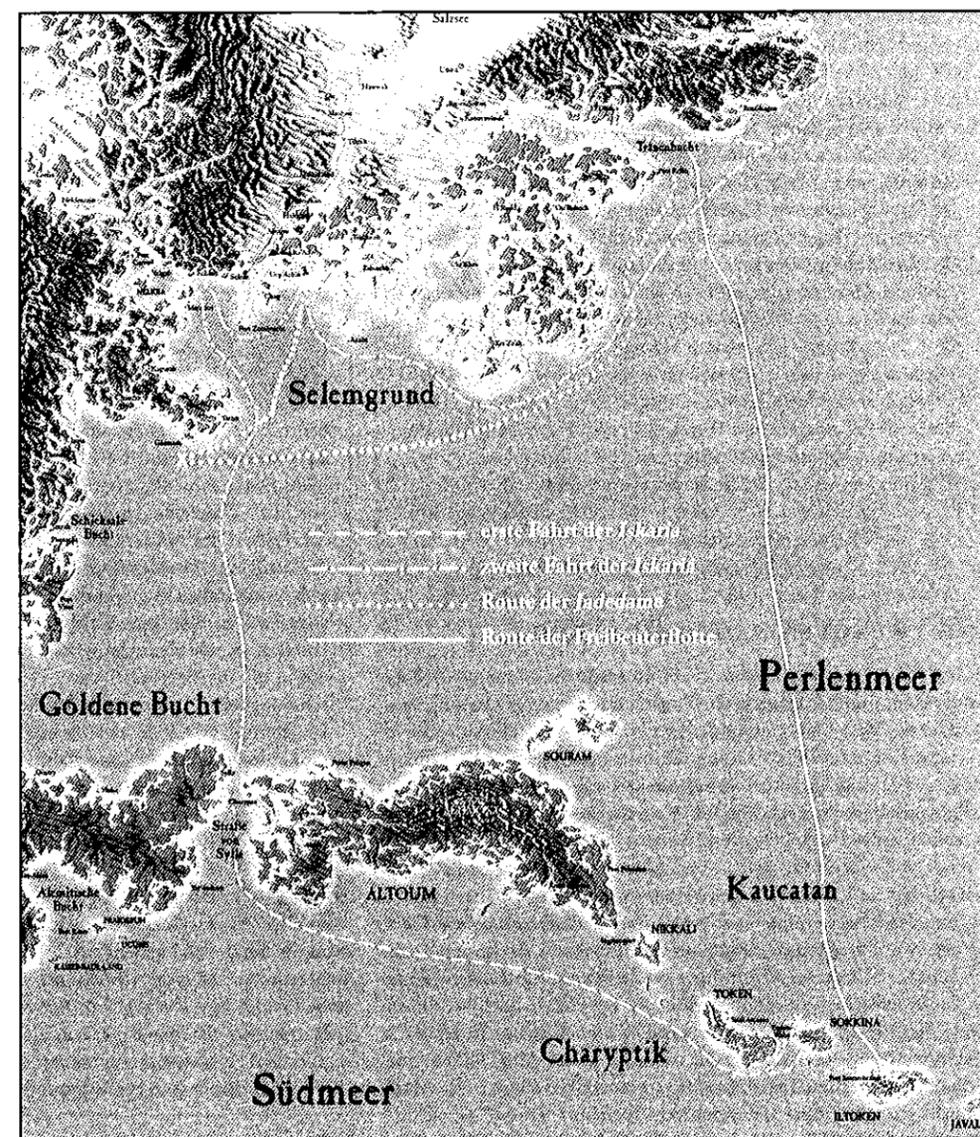
DER WEG INS ABENTEUER

Das Abenteuer beginnt im Monat Ingerimm 1029 BF in Sylla, wo die Helden von Vibart Stoerrebrandt, dem Leiter des Stoerrebrandtkontors in Kannemünde, als Questadores angeheuert werden. Im Idealfall sollten sie sich in den freien Hafenstädten des Südens bereits einen Ruf als zuverlässige Männer und Frauen erarbeitet haben, die auch etwas heiklere Aufträge erfolgreich und diskret ausführen können. Es gibt eine Reihe von Abenteuern für **Das Schwarze Auge**, die gut dafür geeignet sind, sich einen solchen Namen zu machen. Dazu gehören insbesondere die Abenteuer und Szenarien aus der Anthologie **Questadores**, allen voran **Der Widerspenstigen Rettung** und **Leichte Beute**. Weiterhin könnten sich die Helden in den Abenteuern **Die Herren von Chorhop**, **Piratenblut** (aus dem Band **Basargeschichten**), **Lockruf des Südmeers** und (unter Umständen) **Blutige See** bewiesen haben.

Falls ihre Helden im Süden noch nicht zu Bekanntheit gekommen sind, lassen Sie sie in der Straße von Sylla in ein Seegefecht eingreifen, in dem ein Piratenschiff aus Charypso eine bornische Kogge bedrängt. Der mutige Einsatz der Helden vertreibt die Piraten und rettet die Kogge. Vibart Stoerrebrandt ist als Passagier an Bord und bietet den Helden nach diesem Beweis ihrer Qualitäten gerne einen neuen Auftrag an. Sie können diesen Überfall auch anderswo stattfinden lassen, sei es in einem anderen Teil der Charyptik oder an Land. Gleich wo sie Stoerrebrandt aus seiner misslichen Lage befreien, wichtig ist lediglich, dass er auf die Helden aufmerksam wird und sie ihn möglicherweise sogar nach Sylla begleiten.

DIE FREIBEUTERSTADT SYLLA

Die quirlige Stadt am äußersten Zipfel des aventurischen Kontinents ist ein rauer, aber herzlicher Ort. Die mehr als 1.700 Syllaner sind für ihre Kühnheit und Freiheitsliebe bekannt; ihre Verachtung der Sklaverei macht sie zu erbitterten Gegnern Al'Anfas und der Piraten von Charypso. Hat man sich einmal an die recht wilden Sitten gewöhnt, die in der Stadt vorherrschen, fühlt man sich dort schnell wohl. Sylla wurde von einer aranischen Kaperfahrerin an der Westküste der Meerenge zwischen Aventurien und Altoum gegründet. Seit jeher lebt die Stadt von der Freibeuterei – nicht umsonst zeigt die Flagge der



Stadt zwei gekreuzte Entermesser unter einem Turban. Die 'Haie von Sylla' nennen fast vierzig Thalukken ihr eigen, mit denen sie alanfanische Schiffe kapern und die verhassten Piraten aus Charypso jagen. Die Kapitäne wählen die Herrscherin der Stadt aus ihrer Mitte, die derzeitige Harani ist *Zulhamin Alschera*. Jedes einlaufende Schiff wird von dem berühmten Leuchtturm begrüßt, der sich 80 Schritt hoch über der Hafeneinfahrt erhebt. An den Kais liegen Schiffe aus aller Herren Länder vor Anker. Das Stadtbild ist tulamidisch geprägt. Den Besucher erwarten enge Gassen, chaotische Basare und farbenfroh geschminkte Menschen in weiten Hosen und mit Kopftüchern. Die größten Tempel sind Efferd, Phex und Rahja geweiht.

Sylla ist nicht nur für seine Freibeuter bekannt, sondern auch für den Syllarak, einen starken Schnaps aus Palmwein, sowie für den 'Umgekehrten Sklavenmarkt'. Dabei handelt es sich um eine vierteljährlich abgehaltene Auktion, bei der die Feinde der Stadt freies Geleit haben, um gefangene Kapitäne und Offiziere freizukaufen (siehe Kasten Seite 22).

Mehr zu Sylla finden Sie in **Meridiana 113ff**. Einen Stadtplan finden Sie in der Kartentasche am Ende des Buches.

AUFGESCHNAPPT

Wenn die Helden sich schon einige Tage in Sylla aufhalten, sind ihnen möglicherweise schon einige Gerüchte und Gesprächsfetzen zu Ohren gekommen.

☛ "Die Haie von Sylla sind einfach die besten Freibeuter Aventuriens. Da können auch die vielen aufstrebenden Süßwasserkaperer nichts gegen ausrichten."

☛ "Die Al'Anfener halten schon seit einigen Wochen die Pad-del verdächtig still. Bei Efferds verfilztem Bart, die hecken etwas aus, und zwar mit Sicherheit nichts Gutes."

☛ "Das Pack aus der Blutigen See wird immer frecher. Ein Kumpel meines Veters hat aus sicherer Quelle erfahren, dass der Rudergänger der *Wogenblitz* angeblich vor Souram etwas gesehen hat, das groß genug für 'ne Dämonenarche war."

☛ "Die Altoum-Winde sind in diesem Frühjahr sehr spät gekommen. Das bedeutet, dass die Kaucaas Anfang kommenden Jahres schwächer ausfallen – oder besonders stark."

☛ "... und dann hat er dem König von Mirham die Lieblingsfrau aus dessen eigenem Bett geraubt! Diescr Käpt'n Siebenwind ist schon ein rechter Halunke. Aber das Mädchen hat ihm kein Glück gebracht. Wenig später wurde er von Al'Anfa gefangengesetzt, und jetzt wartet er auf den Strick."

☛ "Ist nicht Anfang Rahja wieder Sklavenmarkt, aber andersherum? Na, da werden die Rabenbrüder aber wieder besonders tief in die Tasche greifen müssen."

Ein PHEXGEFÄLLIGER AUFTRAG

In den Sommermonaten, wenn die Stürme und die Namenlosen Tage bevorstehen und der letzte große Konvoi nach Festum hin aufgebrochen ist, hat Vibart Stoorrebrandt, der Leiter des Kannemünder Stoorrebrandt-Kontors, einige Wochen Zeit, in denen er sich um andere Dinge als das Tagesgeschäft kümmern kann. Zur Zeit weilt Vibart in Sylla, vornehmlich, um während des Umgekehrten Sklavenmarktes Personen aus buchstäblich allen Ländern des Südens zu treffen. Sein zweiter, wichtigerer Grund für den Aufenthalt in Sylla ist hingegen privater Natur: Vibart will seine Verlobung auflösen.

Anfang des Jahres einigte er sich mit *Radulf Hademann*, dem Gouverneur von Port Stoorrebrandt, auf eine Hochzeit mit dessen Tochter *Mascha*. Mit dieser Verbindung wollte Vibart die Kolonie fester an das Kontor in Kannemünde binden. Als ihm jedoch zu Ohren kam, dass die aranische Handelskapitänin *Favira saba Shantalla* in Geldnöten sei, sah er darin eine weitaus bessere Möglichkeit, vorteilhaft zu heiraten: Da *Favira* sehr gute Beziehungen zur *Mada Basari* hat, dem größten Handelshaus Araniens, könnte sie sich als Türöffner für den Handel mit dem reichen Land im Osten erweisen. Haus Stoorrebrandt könnte davon in den eher schlechten Zeiten der Blutigen See enorm profitieren. Eine Hochzeit mit *Favira* verspricht darum wesentlich profitabler zu werden als eine mit *Mascha Hademann*.

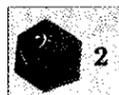
Vibart hat *Favira* noch nicht um ihre Hand angehalten (obwohl er fest mit ihrer Einwilligung rechnet, wenn er ihr anbietet würde, ihre Geldprobleme zu lösen). Dies kann er erst tun, wenn er seine Verlobung mit *Mascha Hademann* aufgelöst hat – und gerade dies will ihm nicht gelingen. Schuld daran ist *Tessia Hademann*, die geltungssüchtige Gattin des Gouverneurs und treibende Kraft hinter der Verlobung ihrer Tochter. *Tessia* hätte *Mascha* selbst mit dem Namenlosen verlobt, brächte er nur genug Geld und Ruhm mit in die Ehe. Ein Stoorrebrandt schien also genau der richtige Mann für ihre einzige Tochter. Als Vibart begann, sich aus der Vereinbarung zurückzuziehen, drohten *Tessias* Träume zu platzen, weshalb sie alles tut, damit der arrangierte Traviabund doch noch zustande kommt. Vor allem weigert sie sich, einen wertvollen Diamantring wiederherzugeben, den Stoorrebrandt seiner Braut als Symbol seines Eheversprechens überreichte. Dieser Ring ist alles, womit *Tessia* ihn festnageln kann. Aus diesem Grund sucht Vibart nun zuverlässige Questadores, die nach Port Stoorrebrandt fahren, um das Schmuckstück aus *Tessias* Besitz wieder in den seinen zu überführen.

Die Einladung

Falls die Helden nicht zusammen mit Vibart die Stadt Sylla erreichen, erhalten sie Besuch vom stocksteifen Boten *Voltan*, der trotz der drückenden Schwüle eine Livree trägt. Er überreicht ihnen eine Einladung mit einem Falkensiegel. Auf schneeweißem Büttenpapier werden sie darum gebeten, sich mit Herrn Vibart Stoorrebrandt zu treffen, der zuverlässige und diskrete Questadores anwerben möchte. Er hofft, sie am Folgetag zur sechsten Stunde an Deck der Karavelle *Iskaria* begrüßen zu können.

Wenn die Helden Nachforschungen über Vibart Stoorrebrandt und die *Iskaria* anstellen wollen, erfahren sie dabei in jedem Fall, dass Vibart Leiter des Stoorrebrandt-Kontors in Kannemünde ist und dass die *Iskaria* einen soliden Ruf hat. Je nachdem, wie tief die Helden bohren, erfahren sie möglicherweise schon von Vibarts Verlobung.

Die Capitanya und der Handelsherr



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lange bevor ihr den Hafen erreicht, hört ihr Möwen gegen den Siral ankreischen. Rauschend schlagen türkisblaue Wellen gegen die Kaimauer, und der Duft des Salzwassers kitzelt eure Nasen. Jenseits des Leuchtturms seht ihr die Wasser der Straße von Sylla, die in alle Teile Deres führt. Unüberschaubar viele Schiffe liegen vor Anker. Hier schaukelt eine Zedrakke aus Khunchom zwischen zwei Thalukken der Haie von Sylla, dort wird eine bornische Handelskogge von einer zyklöpäischen Trireme und einer bauchigen Potte aus Brabak eingerahmt. Die Rufe der Seeleute bilden ein verwirrendes Sprachgemisch.

Ihr steuert eine dreimastige Karavelle an, an deren Mastspitze die aranische Seerose flattert. Der Name des Schiffs steht in schwungvollen Lettern an der Seite des Bugs: *Iskaria*. Ihr schlanker Rumpf glänzt in der untergehenden Sonne wie flüssiges Gold, und mit den Matrosen, die in den schräg stehenden Rahen herumklettern, wirkt sie wie ein Vogel, der sein Gefieder putzt.



Ein älterer Mann mit langen Gesichtszügen und einem Zwickel steht wartend vor dem Schiff. Es handelt sich um Vibarts Secretario *Carimino Saguario*. Er bittet die Helden, ihm an Deck zu folgen und führt sie ohne Umschweife auf das Achterdeck, wo ein Tisch und mehrere Stühle aufgestellt wurden. Ein großer Baldachin wehrt die blendenden Strahlen der tiefstehenden Sonne ab. Vibarts Schoßhund *Waldo*, ein kleiner Kläffer, springt schwanzwedelnd an *Cariminos* Beinen empor, bis dieser ihn indigniert am Halsband packt und wegführt. Vibart und *Favira* sitzen am Tisch und erheben sich bei Ankunft der Helden, um sie zu begrüßen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Mann vor euch muss euer Gastgeber sein: So sieht nur ein Stoorrebrandt aus. Über einem mächtigen Backenbart funkeln aufmerksame Augen, sein Wams spannt sich über dem wohlgenährten Bauch, und die Pfeife, die ihm aus dem Mundwinkel hängt, qualmt mit strebsamer Unablässigkeit. Die hübsche *Tulamidin* neben ihm trägt ein aufwändiges Kleid, viel klimpernden Schmuck und hat die Nägel ihrer Füße bunt lackiert. Ein Kopftuch hält ihre schwarzen Locken im Zaum.

Stoorrebrandt tritt vor, klemmt sich ein Monokel ins Auge und mustert euch lange und ausgiebig. Dann hebt er zu sprechen an, und obwohl der Mann wie der Inbegriff eines Pfeffersackes daherkommt, ist sein Brabaci ohne jeden bornischen Akzent.

"Willkommen und Phex zum Grusse, werthe Questadores. Setzt Euch, seid meine Gäste und gewährt mir die Ehre, Euch am heutigen Abend verköstigen zu dürfen. Ich darf jedoch nicht vergessen zu erwähnen, dass auch ich nur Gast an Bord der *Iskaria* bin, die unter dem Kommando der bezaubernden Capitanya *Favira saba Shantalla* steht."

Bei diesen Worten nickt er der Dame zu, die sich daraufhin höflich verneigt, wobei ihr Ohrschmuck leise klingelt. "Freundlicherweise stellt sie ihr Schiff für unser Gespräch zur Verfügung."

Ach ja, mein Name ist Vibart Stoorrebrandt und ich bin der Leiter des Stoorrebrandt-Kontors zu Kannemünde. Doch nun genug der Förmlichkeiten. Nehmt Platz!"

Auch *Favira* begrüßt die Helden nun persönlich und mit aranischem Akzent. Die Helden sind selbstverständlich eingeladen. Befinden sich hochrangige Personen in der Gruppe, hat Stoorrebrandt es sich nicht nehmen lassen, für erlesene Speisen zu sorgen, um es seinen potenziellen Geschäftspartnern an nichts mangeln zu lassen. So speisen *Favira*, die Helden und er geräucherten Aal mit Seetangfüllung, gedünstete Wasserschnecken an Mir-Theniok-Soße und bemalte Tukaneier. (Bei weniger angesehenen Helden sollten Sie Umfang und Exklusivität der Speisen deutlich herabsetzen.) Dabei plaudern sie über das Wetter, die See und das Leben im Süden.

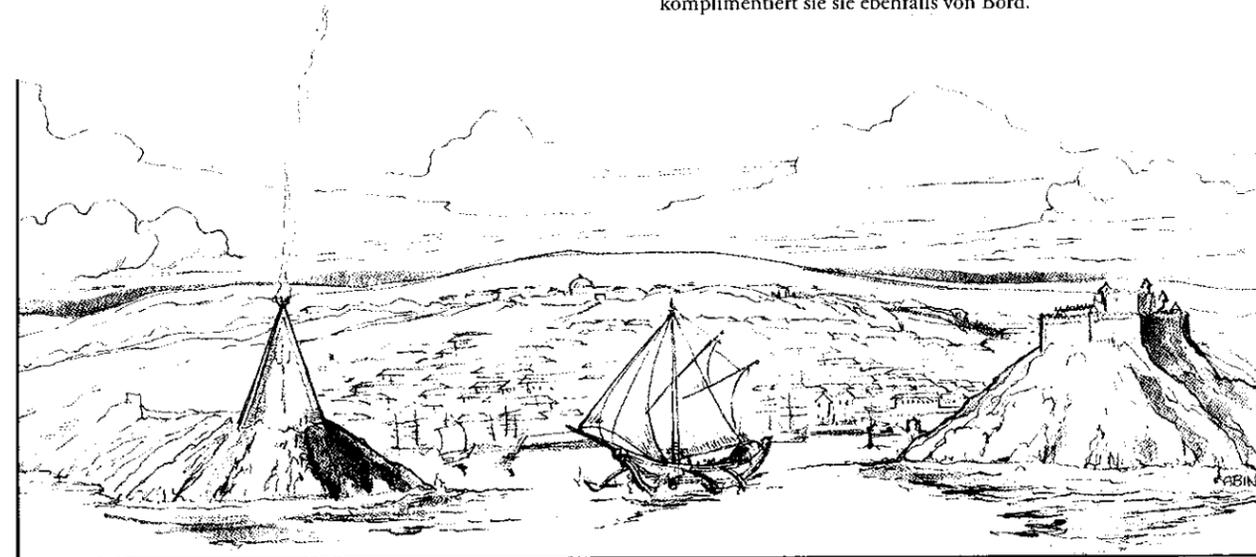
Vibart erweist sich als guter Gesellschafter. Einzig seine Angewohnheit, alles in nüchternen Zahlen auszudrücken, wirkt etwas befremdlich. Alles in allem ist er also doch kein bornierter Pfeffersack – sondern einfach nur ein Pfeffersack. *Favira* hält sich dagegen zurück. Schon als Vibart ihr eine gut bezahlte Handelsfahrt nach Port Stoorrebrandt anbot, ahnte sie, dass für ihn mehr hinter der Sache steckt, denn für eine gewöhnliche Fahrt würde er eines seiner eigenen Schiffe entsenden. Doch er zahlt gut, und nachdem er ihr versichert hatte, dass sie keine Schmuggelware transportieren werde und auch sonst keine Gefahr für Schiff und Mannschaft bestünde, schlug *Favira* ein.

Während des Gesprächs erwähnt die Capitanya eine Neuigkeit, die sie im Hafen aufgeschnappt hat: Der Freibeuter Käpt'n Siebenwind wurde vor Port Corrad gefangen genommen. *Favira* meint sich daran zu erinnern, dass Siebenwind ein Freund Vibarts ist. Dieser nennt Siebenwind lediglich einen guten Bekannten und wechselt dann das Thema.

Worum es geht

Nach dem Essen und einer Runde Syllarak nickt Stoorrebrandt *Favira* zu, woraufhin sie sich unter einem Vorwand zurückzieht. Der geschäftliche Teil der Unterredung beginnt. Sofort verschwindet die leichte Unsicherheit, die Vibart während des Plauderns an den Tag legte, und macht knallhartem Geschäftssinn Platz. Er bittet die Helden mit kurzen, nüchternen Worten, für ihn in die Kolonie Port Stoorrebrandt zu reisen und ein Familienerbstück 'wiederzubeschaffen': einen prächtigen Diamantring, den er einer bestimmten Person als Leihgabe überreicht hat, die sich nun aber weigert, das Schmuckstück zurückzugeben. Er bietet ihnen bei Erfolg pro Kopf 20 Dublonen an und ist bereit, bis zu einem Drittel im Voraus auszuzahlen. Die Helden können versuchen, ihre Belohnung auf bis zu 25 Dublonen hochzuhandeln, was ihnen aber nur gelingt, wenn sie wirklich gut feilschen können.

Haben die Helden zugesagt, weicht Stoorrebrandt sie in die nötigen Hintergründe ein:



Anfang des Jahres verlobte er sich mit *Mascha Hademann*, der Tochter des Gouverneurs von Port Stoorrebrandt. Der Traviabund soll am 30. Praios vollzogen werden, also in ungefähr zweieinhalb Monaten. Als Symbol für das Hochzeitsversprechen gab er den *Hademanns* einen Ring. Zwei Monate später entschloss er sich, die Verlobung wieder aufzulösen (den Grund dafür nennt er den Helden nicht). In einem Brief drückte er den *Hademanns* sein Bedauern aus, forderte seinen Ring zurück und legte einen Wechsel über 100 Dublonen bei, der die Familie für die Unannehmlichkeiten entschädigen sollte. Das Schreiben wurde nicht beantwortet, ebenso zwei weitere (denen ebenfalls Wechsel beilagen). Als nächstes sandte Vibart seinen Secretario nach Port Stoorrebrandt, doch *Tessia* schickte *Saguaro* mit den Worten zurück, Stoorrebrandt werde gefälligst den Traviabund mit ihrer Tochter eingehen, wenn er nicht seinen Ruf ruinieren wolle.

In dieser Situation sieht Vibart sich nun gezwungen, Questadores anzuheuern, die ihm aus dieser Lage heraushelfen. Die Helden sollen nach Port Stoorrebrandt reisen, den Ring an sich bringen ("zur Not mit *Phexens* Hilfe") und ihn Vibart in Sylla übergeben. Natürlich sollen sie dabei niemandem verraten, für wen sie arbeiten.

Eine Passage ist bereits organisiert: Die Helden werden auf der *Iskaria* nach Iltoken und wieder zurück fahren. *Favira* wird morgen Mittag mit der einsetzenden Ebbe ablegen, Lebensmittel und Vorräte in die Kolonie bringen und dann nach zwei Tagen Liegezeit mit einer Ladung Edelhölzer nach Sylla zurückkehren. Natürlich kommt Vibart für die Reise der Helden auf.

Um in Port Stoorrebrandt Aufnahme im Palast des Gouverneurs zu finden, gibt Vibart ihnen ein Begleitschreiben des (fiktiven) *Instituts zur Erforschung der Waldinseln* aus Brabak mit. Forscher sind in der Gouverneursresidenz stets willkommen, denn die Wissenschaften sind ein Steckenpferd *Radulfs*.

Der Ring besteht aus Gold und ist mit einem einzelnen Diamanten besetzt. Auf der Innenseite trägt er das Falkenwappen der Stoorrebrandts. Der Handelsherr weist beiläufig darauf hin, dass dieses Wappen bekannt genug ist, um den Ring unverkäuflich zu machen. Vibart befindet sich noch für einige Zeit in Sylla. Er wohnt im Gasthaus *Hammerhai* und erwartet dort die Helden so bald wie möglich zurück.

Die Geheimhaltung hat bei diesem Auftrag eine hohe Priorität, niemand darf von den Hintergründen wissen. Vibart betont, dass dies insbesondere für die Besetzung der *Iskaria* gilt, *Favira* eingeschlossen (sie weiß nichts von seinen Plänen und soll auch von seiner Verlobung mit *Mascha* nichts erfahren).

Zu guter Letzt stellt Vibart den Helden einen finanziellen Bonus in Aussicht, wenn sie ihm auch die drei Wechsel aus seinen Briefen wiederbeschaffen. Er erwähnt, dass auf diesen noch seine Unterschrift fehle, ohne die die Papiere wertlos seien.

Wenn die Helden und Stoorrebrandt sich handelseinig geworden sind, verabschiedet sich der Händler und kehrt ins *Hammerhai* zurück. *Favira* schärft den Helden ein, morgen pünktlich zu sein, dann komplimentiert sie sie ebenfalls von Bord.

LEINEN LOS!

Am Mittag des nächsten Tages betreten die Helden zum zweiten Mal das Deck der Karavelle. Überall in den Wanten und Rahen, auf Haupt- und Achterdeck sowie im Frachtraum erledigen Männer und Frauen in Matrosenblusen und weiten Hosen ihr Handwerk und machen das Schiff klar zum Ablegen. Die Mannschaft ist sichtlich aufeinander eingespielt, jeder Handgriff sitzt. Die Helden stehen einen Moment lang unschlüssig herum, bis Favira sie bemerkt und aufs Achterdeck winkt. Die Offiziere stehen bei ihr und bäugeln misstrauisch die Passagiere, die in den nächsten Wochen ihre Kajüten

AN BORD DER ISKARIA

KURS AUF PORT STÖRREBRANDT
Die *Iskaria* fährt südlich der Inseln Altoum, Nikkali, Token und Sokkina entlang, so dass sie fast die ganze Zeit hart am Wind segeln und ihre Geschwindigkeit ausreizen kann. Favira veranschlagt acht bis neun Tage, um Port Störrebrandt zu erreichen, und eine ähnliche Dauer für die Rückfahrt.

CHARYPTIK, FEUERMEER, KAUCATAN - DAS SÜDLICHE PERLENMEER

Das südliche Perlenmeer erstreckt sich von Kap Brabak im Westen bis zur Südspitze Maraskans im Norden, während es im Süden und Osten nicht begrenzt werden kann. Man kennt dieses Meeresgebiet unter vielen verschiedenen Namen: Charyptik, Kaukatan, Feuermeer oder einfach Südmeer. Aventurische Seeleute und Kartographen streiten sich seit jeher darüber, wo die einzelnen Meeresteile beginnen und wo sie aufhören. Um Missverständnisse zu vermeiden, wird in diesem Abenteuer der Begriff Charyptik für das Gebiet verwendet, das vom Selemgrund und der Goldenen Bucht im Westen, Altoum und der Kette der Waldinseln im Süden sowie der Festlandküste bis zur Höhe des Thalys-Massives im Norden begrenzt wird (siehe dazu auch die Karte auf Seite 9).

Die Charyptik zeichnet sich durch eine auffallend intensive Farbe des Wassers aus, die je nach Gebiet zwischen sattem Türkis, smaragdgrünem Grün und tiefem Aquamarinblau liegt. Sie gilt als ruhige See mit sanfter Dünung und wenigen Strömungen. Vorherrschender Wind ist der stetige *Siral* aus Nordost. Wie im gesamten Süden ist es in der Charyptik überwiegend feucht und schwül. Der *Siral* bewegt zwar die Luft, bringt aber nur wenig Kühlung. Die Regenzeiten dauern jeweils einen Monat von *Tsa* bis *Phex* sowie von *Rondra* bis *Efferd*, und bringen heftigste Niederschläge mit sich. Gefürchtet sind die *Altoum-Winde*, die im Frühjahr von Südwesten heraufziehen, und der *Kauca*, ein gewaltiger Sturm, der vor allem im *Praios* und *Rondra* vorkommt. Gefahr droht Schiffen auch durch Riffe und Sandbänke sowie durch Seegrasmatten, in die sich ein Schiff unrettbar verstricken kann.

ROLLENSPIEL AUF SEE

Das Abenteuer umfasst einen Zeitraum von etwa drei aventurischen Monaten, der überwiegend aus Seereisen besteht. Um in dem beengten Mikrokosmos Schiff keine Langeweile aufkommen zu lassen, finden Sie hier einige Hinweise, wie Sie das Spiel an Bord entsprechend gestalten können.

WOCHEPLAN KLEIN LAND IM SICHT

Die Fahrt auf einem Schiff ist vor allem von Routine gekennzeichnet. Durch den Klang der Schiffsglocke, die alle vier Stunden den Wachwechsel verkündet, ist die Struktur eines Tages an Bord vorgegeben. Abweichungen davon gibt es nur, wenn ein unvorhergesehenes Ereignis eintritt. Darum müssen

bewohnt werden (Räume C und D, siehe Anhang Seite 72). Einzig die Greifkatze *Federtatze* hat keine Berührungängste und schnappt sich die Kopfbedeckung eines Helden, um sie auf der Mastspitze abzusetzen, von der sie unter einigen Mühen wieder an Deck gebracht werden kann.

Nach der etwas steifen Begrüßung lässt die Capitanya die Leinen lösen, und die *Iskaria* legt ab. Bald blähen sich die großen Dreieckssegel im Wind. Langsam nimmt die Karavelle Fahrt auf, lässt den Hafen hinter sich und schwenkt in südlicher Richtung in die Straße von Sylla ein. Das Abenteuer beginnt.

Sie nicht jeden Tag einzeln ausspielen, es genügt, wenn Sie mehrere ereignislose Tage in einem Satz zusammenfassen und direkt an den Beginn der nächsten Szene springen. Geben Sie den Helden aber die Gelegenheit, die verstreichte Zeit für ihre Studien und Waffenübungen oder dafür zu nutzen, sich mit den Besatzungsmitgliedern zu unterhalten.

Den Ereignissen und Begegnungen, die das Abenteuer für einen Reiseabschnitt anbietet, können Sie selbstverständlich weitere hinzufügen. Nutzen Sie dazu die Begegnungstabelle im Anhang auf Seite 86f.

MEISTERPERSONEN

Es ist nicht leicht, die vielen Meisterpersonen, aus denen die Besatzung eines Schiffes besteht, im Rollenspiel darzustellen. Um zu verhindern, dass die Spieler den Überblick verlieren, sollten Sie sich in Szenen mit vielen Beteiligten auf die Darstellung von zwei oder drei ausgewählten Figuren konzentrieren. Während die Helden mit diesen Personen interagieren, wird der 'allgemeine' Teil der Szene ausgeblendet oder in Nebenätzen eingebunden ("Nicht nur ihr widerspricht Favira, auch ihre Offiziere versuchen sie umzustimmen."). Zudem werden Sie bemerken, dass im Abenteuer nur wenige Meisterpersonen umfassend beschrieben werden. Die allermeisten werden auf einen oder zwei Wesenszüge reduziert, die Sie leicht darstellen und die Spieler sich schnell einprägen können. Für die wichtigen Meisterpersonen gibt es wiederum genügend Szenen, in denen sie ihre Charakterfacetten entfalten können.

Suchen Sie sich einzelne Meisterpersonen heraus, mit denen die Helden immer wieder zu tun haben. Machen sie einen Landgang mit dem Beiboot, so stellt ihnen die Capitanya wie beim letzten Mal die Matrosin mit den fehlenden Schneidezähnen zur Seite. Und wenn der Heldenmagier täglich den Tanz der Mada an Deck vollführt, so ist es derselbe Seemann, der ihn nach dem Zweck seiner Verrenkungen fragt, der sich gestern auch schon den Furunkel vom Hintern weghexen lassen wollte. Auch im späteren Verlauf des Abenteuers sollten Sie die Helden größtenteils mit Meisterpersonen interagieren lassen, die sie bereits kennen.

KAMPF AUF EINEM SCHIFF (OPTIONALREGEL)

Ein Schiff bietet nur sehr begrenzten Raum. Die Deckenhöhe der Kajüten und Lagerräume beträgt keine neun Spann, und breitschultrige Menschen (etwa ab KK 16) passen nur seitwärts durch die Türen. Auch an Deck ist die Handlungsfreiheit durch Taue, Wanten, Masten, Geschütze und nicht zuletzt durch die anderen Menschen an Bord erheblich eingeschränkt. Diese Enge wirkt sich im Kampf erschwerend aus, vor allem dann, wenn lange Waffen verwendet werden. Um dies darzustellen, können Sie auf die folgende optionale Kampfregel zurückgreifen.

Allgemein kommen je nach Distanzklasse der benutzten Waffe unterschiedliche Zuschläge zur Geltung: DK H: +0/+0; DK N: +2/+2; DK S: +4/+4; DK P: +6/+6.

Fechtwaffen und Speere werden als Waffe mit einer um eine Stufe niedrigeren DK behandelt. Bei Waffen, die in mehreren Distanzklassen eingesetzt werden können, zählt die höchste mögliche DK. Wenn der Bewaffnete auf die Nutzung der größeren DK verzichtet, gilt für den kompletten Kampf die kürzere DK. Das Manöver *Ausweichen* ist um zusätzliche 4 Punkte erschwert, die Manöver *Ausfall* und *Sturmangriff* sind nur in seltenen Fällen anwendbar.

EREIGNISSE UND BEGEGNUNGEN

AUF UND AB UND AUF UND AB (KEIN BESTIMMTER ZEITPUNKT)

Es wird eine ganze Weile dauern, bis die Helden sich an das Schaukeln der Karavelle gewöhnt haben, und zur Gänze wird ihnen das nie gelingen, falls sie keine erfahrenen Seeleute sind. Zu Beginn der Reise muss jeder Held an Bord der *Iskaria* eine KO-Probewürfel. Bei Misslingen verspürt er den unwiderstehlichen Drang, sich über die Reling zu beugen, und erhält für diesen Tag einen Malus von 1 auf alle Talent- und Eigenschaftsproben außer Fingerfertigkeit und Körperkraft. Außerdem muss er an jedem folgenden Tag eine weitere Probe ablegen, die aber für jeden überstandenen Tag um 1 Punkt erleichtert ist.

DURCH DIE STRASSE VON SYLLA (1. REISETAG)

Die *Iskaria* fährt seit einer Stunde durch die Straße von Sylla, als ihr drei nahe beieinander fahrende Thalukken entgegenkommen. Zwei fahren unter syllanischer Flagge, wobei eine der beiden starke Sturmschäden aufweist und von der anderen geschleppt wird. Das dritte Schiff, die *Blutdurst*, hat die schwarze Schlange der Piraten aus Charypso gehisst. Die Piraten wagen keinen Enterangriff, da sie den Syllanern zahlenmäßig unterlegen sind. Doch die miteinander vertäuten Schiffe sind langsam und schwerfällig, und so versuchen die Charypter, die gegnerischen Schiffe mit ihrer Bugrotze manövrierfähig zu schießen, bevor sie den rettenden Hafen erreichen können. Favira will sich aus der Sache wie aus jedem anderen Gefecht heraushalten und befiehlt, die Karavelle vom Kampfgeschehen wegzuweichen. Falls die Helden sie überzeugen wollen, den Syllanern zu helfen, gibt sie sich eisern: Sie will ihr Schiff unter keinen Umständen in Gefahr bringen. Eventuelle Vorwürfe von Feigheit weist sie ab und macht den Helden bewusst, dass die Straße von Sylla voller Riffe ist, die der Karavelle mit ihrem großen Tiefgang leicht den Rumpf aufschlitzen können, sobald sie die Fahrinne verlässt. Darum ist sie lediglich bereit, den Helden das Beiboot zur Verfügung zu stellen, damit sie hinüberrudern und den Freibeutern beistehen können.

Sobald die Piraten auf der *Blutdurst* der Helden gewahr werden, schwenken sie herum, um die Störenfriede zu versenken. Das Schiff ist zwar nur ein Einmaster mit anderthalb Dutzend Mann Besatzung, aber stabil genug, die Jolle der *Iskaria* mit einem Rammstoß einfach durchzubrechen. Zudem verfügt sie über eine leichte Rotze, die allerdings von miserablen Schützen bedient wird. Glücklicherweise müssen die Helden die Piraten nicht versenken, sondern nur eine Weile Katz und Maus mit ihnen spielen, um den Syllanern einen genügend großen Vorsprung zu verschaffen. Daraufhin suchen die Piraten, die sich nicht an die Karavelle herantrauen, das Weite.

Die *Blutdurst*

Takelage: 1 (H1, Klüver)

Länge: 17,4 Schritt

Breite: 3,5 Schritt **Schiffsraum:** 34 Quader

Tiefgang: 1,4 Schritt **Frachtraum:** 21 Quader

Besatzung: 14 M + 4 G

Beweglichkeit: sehr hoch **Struktur:** 8

Preis: ca. 2.200 Dublonen + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde

mit rauem Wind: 13 Meilen/Stunde

am Wind: 5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 leichte Rotze im Bug

KONTAKT MIT DER BESATZUNG (KEIN BESTIMMTER ZEITPUNKT)

Im Verlauf der Reise können die Helden die Besatzung der *Iskaria* in verschiedenen Szenen näher kennen lernen.

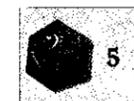
Kapitänsdinner: Favira bittet die Helden am ersten Tag in ihre Kajüte, wo sie mit ihr das Abendessen einnehmen. Die Capitanya will ihre Passagiere näher kennen lernen und erkundigt sich nach dem Woher und Wohin. Magiebegabte unter den Helden bittet sie höflich darum, im Laufe der Fahrt ihre Sheranbil-Kanope (siehe Seite 18) zu untersuchen, um Genaueres über sie herauszufinden.

Außenseiter: Die Matrosen sind unruhig und verhalten sich einem der Helden gegenüber besonders abweisend. Es stellt sich heraus, dass ihn alle aufgrund eines auffallenden körperlichen Merkmals (z.B. *Stigma* oder *Albino*) für einen Unglücksbringer halten. Zum Glück weiß *Trellona ay Naschira* Rat: Aus einem Kleidungsstück und einer Träne des Betroffenen bastelt sie eine Puppe, die sie den Wellen opfert, um "das Meer zu täuschen".

Fernweh: *Silpo Vaprios*, der Aves-Geweihte, sucht das Gespräch mit Helden, die weit von ihrer Heimat entfernt sind, um sich Geschichten und Berichte aus fernen Ländern anzuhören. Unter den Offizieren ist er derjenige, der den Helden gegenüber am wenigsten reserviert ist.

Geplänkel: Ein Held gerät mit dem Matrosen *Veon* aneinander, als er im Laderaum nach einem Gegenstand sucht, den *Federtatze* dort hat hineinfallen lassen. Sobald er sich gegen die Beleidigungen des Matrosen wehrt, holt *Veon* seinen Schlägerkumpen *Buku* zu Hilfe.

ALTOUN-WINDE (3. REISETAG)



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist euer dritter Reisetag. Seit zwei Tagen begleitet euch Altoums Küste an Backbord, während die *Iskaria* sich unbeirrt ihren Weg nach Osten durch die Wellen bahnt. Ein Ruf vom Masttopp lenkt euren Blick nach Südwesten. Dort, hinter und über euch, ballen sich dunkle Regenwolken zusammen. Die Wellenberge tragen bereits weiße Kronen, und die raue See hat ihre Farbe in ein stumpfes Blaugrau gewechselt. Selbst für Landratten ist unverkennbar, dass ein Sturm aufzieht. Wenig später prasseln schwere Regentropfen auf das Deck hernieder. Trotz der Mittagszeit ist es so dunkel, dass ihr kaum das andere Ende des Schiffs erkennen könnt. Brecher schlagen über die Bordwand und ergießen ihre Wassermassen ins Innere des Schiffes. Über dem Brausen des Sturms und dem Ächzen des Schiffsrumpfes sind Faviras Befehle kaum zu verstehen.

Ein Nachzügler der Altoum-Winde ist aufgezogen und beutelt Schiff und Mannschaft gehörig durch. Beschreiben Sie die bedenkliche Schiefelage der Karavelle, das Schreien eines Matrosen, der von einer Welle über das Deck gespült wird und noch im letzten Moment ein Tau zu fassen bekommt, eine reißende Segelbahn, das Stöhnen des Schiffsrumpfes unter den Hammerschlägen der Wellen und nicht zuletzt das beängstigend flauere Gefühl im Magen, sobald die *Iskaria* die Spitze eines Wellenkamms erreicht hat und bei ihrer Fahrt hinunter ins Tal rasant beschleunigt. Wirkliche Gefahr besteht zu keiner Zeit, dafür ist das Unwetter viel zu schwach. Dennoch handelt es sich um einen veritablen Sturm, der den Helden einen gehörigen Schrecken einjagen dürfte.

Nach zwei Stunden ist der Spuk vorbei. Die See liegt wieder so glatt und ruhig da, als sei nichts geschehen, und außer einigen davonziehenden Wolken ist nichts mehr vom Sturm zu sehen.

SULDOKAN (6. REISETAG)

Die *Iskaria* hat Altoum hinter sich gelassen und ist im Laufe des vergangenen Tages auch an Nikkali und ihren vorgelagerten Riffen vorbeigezogen. Faviras Sorgen über einen möglichen Überfall der Piraten Altoums haben sich als unnötig erwiesen. Die Gewürzinseln liegen nun voraus, der gefährlichste Teil der Reise ist geschafft. Die Capitanya hat den östlichen Kurs immer weiter nach Süden korrigieren lassen, um auch die Inseln Token und Sokkina südlich zu umrunden.

Die *Iskaria* hat Token bereits zur Hälfte umfahren, als der Ausguck ein einzelnes Segel voraus meldet. Ein Raunen geht durch die Reihen der Matrosen, als ein Bullenschädel auf dem rotgefärbten Segel zu erkennen ist: "Es ist die *Taurus*." Das Schiff ähnelt einer Thalukke, verfügt jedoch über zwei schmale Ausleger an Back- und Steuerbord und ist demzufolge ein Trimaran. Er liegt tief und mit Schlagseite im Wasser, und die Matrosen schöpfen unablässig Wasser aus dem Innern des Haupttrumpfes. Die Schäden scheinen jedoch nicht von Rotzenkugeln herzurühren, denn die Takelage ist noch intakt.

Die *Taurus* ist eines der berühmtesten Schiffe der Haie von Sylla. Ihr Kapitän ist *Suldokan*, ein waschechter Freibeuter, der den Ruf eines fähigen Seemanns und Säbelfechters genießt. Er hat ein besonderes Gespür dafür, wann es sich zu kämpfen lohnt und wann Flucht die bessere Alternative ist, außerdem gehört er zu den wenigen Idealisten seiner Zunft. *Suldokan* geht es nicht bloß um Gold und Dublonen, sondern darum, auf der richtigen Seite zu stehen, selbst wenn er dafür Opfer bringen muss. (Mehr zu *Suldokan* finden Sie in *Meridiana 186*.)

Als die *Iskaria* längsseits geht, klettert *Suldokan* behände an Bord. Die *Capitany* und er kennen sich noch nicht persönlich, haben aber bereits voneinander gehört. Nach der Begrüßung berichtet er, dass sein Schiff vor der südwestlichen Küste *Sokkinas* von einem gewaltigen Seeungeheuer attackiert wurde. Nur dank der Wendigkeit der *Taurus* gelang es ihm, dem unbekanntem Wesen zu entkommen, doch wurde sein Schiff dabei stark beschädigt. *Suldokan* hatte zunächst gehofft, mit der *Taurus* noch Altoum zu erreichen, doch die Schäden erwiesen sich als zu schlimm, so dass er es nicht mehr bis zur Küste schaffen wird.

Die Nachricht von einem Seeungeheuer in nächster Nähe sorgt für Unruhe an Bord, doch *Favira* kümmert sich zunächst um das Wichtigere und bietet *Suldokan* Hilfe beim Ausbessern seines Schiffes an. Dankend nimmt er an. Bald ertönen Hammerschläge von der *Taurus*, die mit Ersatzmaterial der *Iskaria* wieder flott gemacht wird. Unterdessen verzeichnet *Suldokan* den Ort der Begegnung mit dem Seeungeheuer auf *Faviras* Karten und berichtet Einzelheiten. (Achten Sie in dieser Szene darauf, dass die Helden die Position des Zusammentreffens auf der Karte sehen.) Seinen Worten zufolge handelt es sich um ein gepanzertes Wesen, so groß wie eine Dreimastthalukke und in der Lage, einen Schiffsrumpf mit einem Hieb zu zertrümmern. Um es herum schwamm eigenartiger Schleim auf der Wasseroberfläche. Das Wesen verfolgte die *Taurus* nicht. Dennoch entscheidet die *Capitany*, den vorgesehenen Kurs zu ändern und *Sokkina* im Norden statt im Süden zu umfahren. Sie will keinesfalls riskieren, diesem Ungeheuer zu begegnen, selbst wenn sie dabei einen oder zwei Tage verliert. Die Reparaturen an der *Taurus* dauern bis in die Nacht hinein. Am nächsten Tag liegt der Trimaran endlich wieder gerade im Wasser, und *Suldokan* ist überzeugt, es nunmehr in sichere Gewässer zu schaffen. Die Schiffe trennen sich, und *Suldokan* schwenkt rufend seinen Säbel hinter der *Iskaria* her: "Vielen Dank für Eure Hilfe, *Capitany*, ich schulde Euch einen Gefallen. Bis zum nächsten Mal!"

DIE ADMIRALIN

DER HÖLZERNE RABE

Den ganzen siebten Reisetag über bleibt die Küste Tokens auf Backbord zu sehen. *Favira* lässt die Wachen verstärken, um einem Angriff von *Suldokans* Ungeheuer so früh wie möglich begegnen zu können. Als sie das Zeichen zum Ankerwerfen gibt, hat die *Iskaria* die Straße zwischen Token und *Sokkina* beinahe passiert.

In der Nacht dröhnen von *Sokkina* arhythmische Trommelschläge der Waldmenschen herüber. Niemand an Bord kann dem Zwang widerstehen, sich auszumalen, welche götterlose Zeremonie die Wilden dort drüben gerade abhalten. Am nächsten Morgen sind die Matrosen und auch ein paar Offiziere nervös und fahrig, so dass *Favira* sie mit scharfer Stimme zurechtweisen muss.

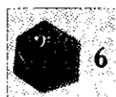
Die *Iskaria* hat kaum Fahrt aufgenommen, als ein Ruf vom Krähen- nest übers Deck hallt: Der Ausguck hat etwas entdeckt. In einer Bucht vor der Küste treibt etwas auf den Wellen. Es scheint ein menschengroßer dunkler Körper zu sein. Ein Schiffbrüchiger? Selbst durch *Faviras* Fernrohr ist es nicht genau zu erkennen. Die *Capitany* entscheidet, sich das Etwas aus der Nähe anzusehen, und steuert die *Iskaria* so nahe wie möglich an die Küste, ohne sie in die Reichweite der nadelspitzen

Riffe zu bringen, die vor der Bucht liegen. Dann bittet sie die Helden, sie zu begleiten und mit ihr das dunkle Etwas zu inspizieren.

Die *Capitany* übernimmt die Ruderpinne des Beibootes, die Helden legen sich in die Riemen. Geschickt manövriert *Favira* die Jolle durch die aufragenden Felsen der Riffe in die Bucht hinein. Unterwegs spricht sie eine Bitte aus: Ihre Mannschaft ist seit *Suldokans* Bericht über das Seeungeheuer beunruhigt, und die nächtlichen Trommelschläge haben die Matrosen endgültig nervös gemacht. Weder *Faviras* beruhigende Worte noch *Trellonas* sarkastische Kommentare konnten die Ruhe wiederherstellen, die eine Schiffsbesatzung in feindlichen Gewässern aufbringen muss. Darum bittet die *Capitany* die Helden, beruhigend auf die Mannschaft einzuwirken, wenn sie wieder an Bord der *Iskaria* sind.

Während des Gesprächs nähert sich das Boot dem geheimnisvollen Etwas, das von den Wellen mittlerweile an den Strand getrieben worden ist. Es ist jetzt klar zu erkennen, dass es sich nicht um einen Menschen handelt, sondern um eine Figur aus schwarzem Holz. Schließlich landet das Boot knirschend im Sand und die Helden sehen die Figur aus nächster Nähe: Sie ist etwa neun Spann hoch, aus schwerem schwarzem Holz gefertigt und stellt einen Raben mit angelegten Flügeln dar. Offensichtlich ist der Rücken des Rabens gesplittert und aufgerissen, so als wäre die Figur irgendwo befestigt gewesen und gewaltsam herabgerissen worden. Mit einer gelungenen *Holzbearbeitungs-* oder *Zimmermanns-*Probe können die Helden erkennen, dass es sich um eine Galionsfigur handelt.

ФРАНЫЯ ЯЛМА ЗОРНБРЕХТ



Zum Vorlesen oder Nachzählen:

Ein Ruf lässt euch aufblicken. Auf dem Hügelkamm oberhalb des Strandes steht eine Hand voll Menschen, von denen eine Frau zu euch herab winkt. Sie laufen los, direkt auf euch zu. Ein Schreck fährt euch in die Glieder. Was, wenn es sich um Waldmenschen handelt? Doch da atmet ihr bereits erleichtert auf, denn ihr erkennt, dass die Neuankömmlinge helle Haut haben. Eure Freude währt jedoch nur einen Atemzug, denn eine Klinge blitzt im Morgenlicht. Jetzt seht ihr auch die schwarzen Uniformen und Rüstungen – die Fremden sind Al'Anfaner.

Favira will bereits ihre Waffe ziehen, als die vorderste Gestalt langsamer wird und in einer friedlichen Geste die Arme ausbreitet. Daraufhin bremsen auch die anderen ihre Schritte. Von der Seite hört ihr *Favira* murmeln: "Sie scheinen reden zu wollen. Also gut, lassen wir sie reden. Aber macht Euch bereit, sofort abzulegen."

Ein Dutzend Schritte vor euch bleiben die Al'Anfaner stehen. Vier von ihnen sind Söldner in schwarzen Lederrüstungen und Helmen. Die Anführerin trägt eine ordensgeschmückte Admiralsuniform und schwere Stiefel. Ihr Haar zeigt erste weiße Strähnen und ihr Gesicht ist von Furchen durchzogen, doch Augen und Stimme strahlen unerschütterliche Tatkraft und Zielstrebigkeit aus.

"Mein Name ist *Phranya Yalma Zornbrecht*, Großadmiralissima der Schwarzen Armada des glorreichen Imperiums von Al'Anfa. Legt die Waffen nieder und tretet von der Galionsfigur meines Schiffes zurück. Solltet Ihr sie beschädigt haben, dann Gnade Euch *Boron!*"

Die Helden und *Favira* stehen *Phranya Yalma Zornbrecht* gegenüber, der Commandanta der *Golgari* und Admiralin einer Kriegsflotte auf dem Weg nach Port *Stoerbrandt*. Ihre Schiffe liegen hinter einer schmalen Landzunge, nur wenige hundert Schritt entfernt, vor Anker. Die heutige Weiterfahrt verzögert sich: Gestern Abend löste sich die behelmsmäßige Galionsfigur (siehe Seite 77) vom Rumpf der *Golgari*. Sofort machten Gerüchte unter den abergläubischen Seeleuten die Runde, *Boron* habe der Flotte seine Gunst entzogen und der Untergang stehe bevor. Auf dem Flaggschiff kam es beinahe zur Meuterei. Um die Moral vor dem Angriff auf den Handelsposten zu heben, unterschied die Admiralin, den Holzrabem am heutigen Morgen zurückzuziehen. Als Zeichen für die Wichtigkeit der Galionsfigur be-

teilt sie sich selbst an der Suche. Doch als sie die Figur am Strand findet, sind ihr *Favira* und die Helden gerade zuvorgekommen.

Aber eine der mächtigsten Personen des Imperiums lässt sich durch so etwas nicht einschüchtern. *Phranya Yalma Zornbrecht* tritt den Fremden selbstbewusst entgegen und fordert nicht weniger, als dass die Helden und *Favira* die Waffen strecken und sich mitsamt der *Iskaria* ergeben. Aus ihrer Sicht ist sie dazu gleich dreifach im Recht: Das Imperium erhebt Anspruch auf die gesamte *Charyptik*, also auch auf Strandgut; die Helden haben sich mit Aneignung der Figur der Kriegsspionage schuldig gemacht; und nicht zuletzt kann *Phranya Yalma* sich dank ihrer Flotte auf das Recht des Stärkeren berufen. Sie lässt sich darum gar nicht auf lange Diskussionen ein: Wenn *Favira* und die Helden nicht kooperieren, gibt sie ihren Söldnern den Befehl, die Widerständler gewaltsam zu befrieden. Es kommt zum Kampf.

Die Admiralin wird von einem Hauptmann und drei Söldnern vom Schwarzen Bund des Kor begleitet. Sie selbst sucht sich einen erfahrenen ausschenden Helden als Duellgegner aus. (Die Werte der Al'Anfaner finden Sie im Anhang auf Seite 85, die von *Favira* auf Seite 82.) Wenn *Phranya Yalma* die Hälfte ihrer LcP verloren hat oder sich abzeichnet, dass sie und die Söldner unterliegen werden, springt sie außer Reichweite, gibt ihren Söldnern den Rückzugsbefehl und benutzt einen TRANSVERSALIS-Ring mit den Worten: "Genießt Euren Sieg, solange er währt!"

Der Zauber transportiert sie augenblicklich in ihre Kajüte auf der *Golgari* zurück. Die Söldner fliehen zu ihren Schiffen.

Falls keiner aus der Gruppe die Flüchtenden verfolgt, schickt *Favira* im Anschluss an den gewonnenen Kampf zwei Helden den Hügel hinauf, um sich ein Bild von der Stärke der Al'Anfaner zu machen.

DIE SCHWARZE FLOTTE



Zum Vorlesen oder Nachzählen:

Als ihr den Hügelkamm erreicht, stockt euer Atem. Unter euch bilden Riffe und eine sanftgeschwungene Bucht einen natürlichen Hafen – und darin liegt eine ganze Kriegsflotte vor Anker. Sieben Schiffe mit schwarzen Segeln wiegen sich in der Dünung. Zuerst springen euch die beiden gewaltigen Kriegsgaleeren ins Auge, Raubtiere der Meere mit je drei Riemenreihen, Dutzenden von Seesöldnern und einem riesigen Katapult mittschiffs. Ihre Namen stehen in Lettern aus gehämmerten Kupfer vorn am Bug: Neben der *Schwarzer Hanfla* liegt das Flaggschiff der Schwarzen Armada, das gleichzeitig eines der berühmtesten Schiffe auf den Meeren *Aventuriens* ist: die *Golgari*.

Neben den beiden Triremen wirkt die *Nemekaths Wort* klein und wehrlos, obwohl sie allein bereits ausreichen würde, um die *Iskaria* auf den Meeresgrund zu schicken. Der Rest der schwarzen Flotte besteht aus einer Botengaleere, der größten Zedrakke, die ihr je gesehen habt, und zwei bauchigen Potten. Jedes der Schiffe ist vollbemannt und -bewaffnet, führt schwarzgefärbte Segel und hat die Flagge Al'Anfas gehisst.

Auf das Achterdeck der *Golgari* tritt eine Gestalt in schwarzer Uniform: *Phranya Yalma Zornbrecht*, die der Zauber auf ihr Schiff zurücktransportiert hat. Sie gibt eine Reihe von Befehlen, die mit Flaggsignalen an die anderen Schiffe weitergegeben werden. Am Strand eilen Dutzende von Söldnern zurück zu ihren Schiffen. Während sich

das Flaggschiff mit leichten Ruderbewegungen zur Küste dreht, blickt die Admiralin aufmerksam den Hügel hinauf. Zwei Dinge fallen den Helden an der *Golgari* auf: Am Bug weist sie helle Bruchstellen im Holz auf, ungefähr dort, wo die Galionsfigur hängen sollte. Außerdem ist ihr vorderer Mast dicht über dem Deck umgeklappt.

Da schleudert auch schon der Bock der *Golgari* eine Ladung Mengbiller Feuer in Richtung der Helden, die zu lange auf dem Hügelkamm ausgeharrt haben. Sie sollten schleunigst die Flucht antreten, um nicht von den präzise gezielten Brandgeschossen getroffen zu werden. Mit erfolgreichen *Körperbeherrschungs-*Proben können sie vermeiden, zu stolpern und den sandigen Hügel hinabzurollen (1W6-1 TP (A)). Als Augenblicke später das Mengbiller Feuer auf dem Hügelkamm auftrifft, werden sie von einigen Spritzern des Brandöls erfasst (je 1W3 TP). Wenn die Helden bereits beim ersten Anblick der Flotte panisch den Rückzug angetreten haben, hören sie die nun wirkungslosen Geschosse mit lautem Knall hinter sich zerplatzen.

Bevor sie zur *Iskaria* zurückkehren, können die Helden noch die Galionsfigur der *Golgari* zerstören und *Phranya Yalma Zornbrecht* dadurch einen empfindlichen Stich versetzen, oder sie als Trophäe mit sich nehmen.

DIE KRIEGSFLOTTE DER AL'ANFANER

Die Kriegsflotte der Großadmiralissima besteht aus sieben Schiffen. Sie brachen vor zwölf Tagen aus Al'Anfa auf und legten die Strecke bis *Sokkina* ohne besondere Zwischenfälle zurück. Um die Straße von Sylla zu vermeiden, hielten sie sich nördlich von Altoum.

Angeführt wird die Flotte von der *Golgari*, dem berühmten Flaggschiff der Schwarzen Armada. Mehr zur *Golgari* finden Sie im Anhang ab Seite 76.

Auch die *Schwarzer Hanfla* ist eine Trireme von der gleichen Bauart wie die *Golgari*. Sie starrt ebenso vor Waffen wie das Flaggschiff.

Mit der Pfeil-Bireme *Nemekaths Wort* gehört eine weitere Schwarze Galeere zur Flotte. Zusammen bilden diese drei Schiffe die überaus schlagkräftige Speerspitze der Flotte.

Unterstützt werden die Galeeren durch ein weiteres Ruderschiff, die *Dromone Stachel*. Das kleine, leicht bewaffnete Kriegsschiff hat lediglich zwanzig Riemen auf jeder Seite und ist ähnlich schnell und wendig wie eine thorswalsche Otta.

Die beiden Potten *Seeträumer* und *Alessandra* sind schwerfällige Lastschiffe. Sie transportieren die Vorräte der Flotte, und bei ihrer Rückkehr in die Perle des Südens sollen die Schätze Port *Stoerbrandts* ihre Laderäume füllen.

Hinzu kommt noch die Viermastzedrakke *Altoum*, eine Gigantin von beinahe 700 Quadern Schiffsraum, die ebenfalls als Transportschiff genutzt wird.

Nicht zur eigentlichen Flotte gehören zwei weitere Schiffe, die ein Dutzend Meilen hinter den Kriegsschiffen herfahren. Die Thalukke *Skorpion* und die Lorch *Galgenschlinge* werden von alfanischen Sklavenjägern gesteuert, prinzipienlosen Halsabschneidern, die Jagd auf Menschen machen, um sie in Al'Anfa zu verkaufen. Nach dem Fall der Kolonie wollen sie an Land gehen und das neue Jagdgebiet 'erschließen'.

UMS PACKTE ÜBERLEBEN

Zum Vorlesen oder Nachzählen:

Vom Gedanken an die alfanische Flotte angespornt, die die *Iskaria* mit einer einzelnen Salve vernichten könnte, legt ihr euch unermülich in die Riemen des Beiboots. Ihr habt etwa die halbe Strecke zum Schiff zurückgelegt, als von jenseits der Insel eine der waffenstarrenden Triremen der *Golgari*-Klasse auftaucht und mit emsig arbeitenden Riemen Kurs auf euch nimmt. Das Kata-

pult ist feuerbereit, an der Reling schwenken schwarzgerüstete Söldner ihre Waffen, und der Rammsporn am Bug des Schiffes funkelt in der Sonne, wenn er die Wellen durchbricht. Ihr müsst keine Seeleute sein, um zu erkennen, dass *Faviras* Handelssegler der Kriegsgaleere in einem Gefecht hoffnungslos unterlegen ist. Und so könnt ihr nichts tun als zu versuchen, diesem Monstrum der Meere irgendwie zu entkommen.

Phranya Yalma Zornbrecht will vermeiden, dass die nahende Eroberung Port Stoerrebrandts zu früh bekannt wird. Die Kunde vom Fall der Kolonie soll das Festland möglichst spät erreichen, damit die Admiralin genug Zeit hat, die eroberte Insel zu befestigen. Also gibt sie Commandante *Scalio Paligan*, dem Kapitän der *Schwarzer Hanfla*, den Befehl, die *Iskaria* aufzuhalten. Dass Phranya Yalma nicht die *Golgari* selbst gegen Favira Karavelle lenkt, hat zwei Gründe: Indem sie den Paligans, neben den Zornbrechts die mächtigsten Granden Al'Anfas, einen Abschuss gönnt, will sie ihnen die Tatsache versüßen, dass diese ansonsten kaum Einfluss auf die Eroberung haben werden. Zudem sieht sie in dem kleinen Handelsschiff keine ernsthafte Bedrohung und möchte mit der *Golgari* vor Ort bleiben, um die Galionsfigur zu bergen – oder das, was von ihr noch übrig ist.

DIE VERFOLGUNGSJAGD



Die alanfanische Kriegsgaleere ist der Handelskaravelle an Kampfkraft und Geschwindigkeit weit überlegen. Ein Kampf verbietet sich für die *Iskaria* ein Seegefecht ebenso wie eine Flucht aus offene Meer. Stattdessen entwickelt sich eine gnadenlose Verfolgungsjagd, die in südöstlicher Richtung an der Küste Sokkinas entlang führt. Die Helden und Favira müssen einen Angriff der *Schwarzer Hanfla* nach dem anderen abwehren. Doch das Verfolgerschiff ist einfach zu stark und zu schnell, und die *Iskaria* droht zu unterliegen. Erst nach Stunden der verzweifelten Flucht gelingt es, die Galeere in die Nähe von jenem Seeungeheuer zu locken, von dem Suldokan berichtete. Die Kreatur, ein Riesenmalmer, vernichtet die *Hanfla* und ermöglicht der *Iskaria* die Flucht.

Versuchen Sie, bei der Verfolgungsjagd darauf zu achten, dass den Spielern die Größe der Gefahr deutlich wird, in der sie und das Schiff sich befinden. Commandante Paligan ist fest entschlossen, die *Iskaria* zu versenken, und seine *Golgari*-Trireme gehört zu den mächtigsten Kriegsschiffen Aventuriens. Die Helden sollen das Gefühl vermittelt bekommen, einen Kauca mit bloßen Händen aufhalten zu müssen, um aus dieser Situation siegreich hervorzugehen – und nachher sollen sie sich so zerschunden fühlen, als hätten sie genau dies getan. Wenn Sie das Gefecht nach den Seekampfregeln gestalten wollen, finden Sie in der Kartentasche einen Plan der Küste von Sokkina. Auf der Karte startet die *Iskaria* in Feld A und die *Schwarzer Hanfla* in Feld B, während sich der Riesenmalmer in C befindet.

ALTERNATIVER HANDLUNGSVERLAUF

Das Abenteuer sieht vor, dass die Verfolgungsjagd mit dem Untergang der *Schwarzer Hanfla* endet. Es kann jedoch passieren, dass die Flucht scheitert und die *Iskaria* aufgebracht oder versenkt wird. Der Ausgang ist umso unwägbarer, wenn Sie die Jagd nach den Seekampfregeln auswürfeln. Doch wie geht das Abenteuer in diesem Fall weiter?

Sollte die *Iskaria* versenkt werden, dreht die *Schwarzer Hanfla* ab, ohne die Schiffbrüchigen zu retten. Stattdessen nimmt Kapitän Paligan schleunigst Kurs auf Port Stoerrebrandt, denn er will unbedingt an der Erstürmung des Handelspostens teil haben. Doch in seiner Hast steuert er die *Hanfla* mitten in den Laich des Riesenmalmers hinein, und die zornige Kreatur versenkt sein Schiff. Die Helden, Favira und eine Hand voll ihrer Seeleute können sich daraufhin schwimmend an die Küste Sokkinas retten.

Falls die Helden während des Seegefechts gefangen genommen wurden, verläuft die Handlung ganz ähnlich: Der Riesenmalmer zerstört die Galeere, und sie und Favira retten sich ans Ufer. Die Überlebenden finden sich im Dschungel Sokkinas wieder. Doch Al'Anfa gönnt ihnen keine Atempause: Die Sklavensjäger von der *Galgenschlinge* sind der *Hanfla* gefolgt und stellen den Entkommenen nach. Auf der Flucht begegnet die Gruppe den Waldmenschen vom Stamm der Miniwatu, deren Palaststadt *Tapam-Waba* an der Westküste der Insel liegt. Die kupferhäutigen Miniwatu halten selbst schwarze Utulus als ihre

Sklaven und sind darum bestenfalls zweifelhafte Verbündete gegen die alanfanischen Sklavensjäger. Doch die Helden haben keine Wahl, als Königin *Kaba-Tica* um Hilfe zu bitten, wenn sie nicht auf einem der Sklavensmärkte Al'Anfas landen wollen. Nachdem sie der abergläubischen Königin ihre guten Absichten durch die Vernichtung eines Ulchuchu (93 LeP; siehe MG 73), der einen Küstenstreifen heimsucht, bewiesen haben, helfen ihnen die Waldmenschen dabei, den Al'Anfanern eine Falle zu stellen und sie so von ihrem Schiff fortzulocken. Auf der *Galgenschlinge* kehren die Helden dann nach Sylla zurück.

DER GEGNER

Dieser Abschnitt geht auf die *Schwarzer Hanfla* ein. Er beleuchtet vor allem die Möglichkeiten ihrer Mannschaft, der *Iskaria* zu schaden, und die Abwehrmaßnahmen, die die Helden gegen diese treffen können. Ihre Besatzung hat die gleichen Kampfwerte wie die der *Golgari* (siehe Anhang, Seite 85).

DIE SCHWARZER HANFLA

Die *Schwarzer Hanfla* ist eine Trireme der *Golgari*-Klasse und baugleich mit dem Flaggschiff. Sie können daher Beschreibung und Werte der *Golgari* verwenden (siehe S. 76). Die *Hanfla* verfügt nicht über die Glaslinse, hat dafür aber auf der Vordertrutz statt einer schweren Rotze eine Drachenzunge. Dieses im wahrsten Sinne des Wortes brandgefährliche Geschütz verschießt Mengbiller Feuer in einem bis zu fünfzig Schritt weiten Strahl, der alles in seiner Bahn in Flammen aufgehen lässt. An Bord der *Hanfla* wird die Waffe scherzhaft 'Heißer Honak' genannt.

Commandante Scalio Paligan, der gut aussehende Kapitän der Galeere, ist Ende Dreißig und stammt aus dem zweiten großen Grandenhaus Al'Anfas. Seit mehreren Jahren hat er das Kommando über die *Hanfla* inne und besiegte bisher zehn Schiffe. Doch der ambitionierte Scalio will höher hinaus, seinen langsamen Aufstieg empfindet er als Stagnation. Er nimmt jede Gelegenheit wahr, sich als Admiral zu empfehlen und bewirkt mit seinem Übereifer oft nur das Gegenteil. Die Disziplin an Bord der *Hanfla* setzt er mittels drakonischer Strafen durch, bereits ein Fehlschuss mit dem Bock kann den Geschützbedienern Peitschenhiebe einbringen. Paligan ist fest entschlossen, die *Iskaria* auf den Grund der Charyptik zu schicken.

Die Söldner der Galeere bestehen aus zehn Elitekämpfern vom Orden des Schwarzen Raben und vierzig Männern und Frauen vom Schwarzen Bund des Kor.

MAGIE

Magie ist eine der mächtigsten Waffen in aventurischen Seegefechten. Zum einen haben einige Sprüche äußerst mächtige Auswirkungen, zum anderen gibt es auf den wenigsten Schiffen Zauberkundige, die es gegen magische Angriffe verteidigen könnten. Ein einziger *DESINTEGRATUS* kann ausreichen, ein Schiff zu versenken, und mit dem *DSCHINNENRUF* sollen schon ganze Seeschlachten entschieden worden sein. Die Al'Anfaner beherrzigen diese Erkenntnis seit Langem und entsenden auf jede der schweren *Golgari*-Tirernen einen Universitätsmagier vom Seekriegs-Zweig.

Auf der *Hanfla* tut Magistra *Jesabela Ladrön* Dienst. Die hochgewachsene Südländerin ist eine fähige Frau mit einiger Erfahrung im Seekampf. Sie ist eitel und setzt am liebsten Zauber ein, die spektakuläre Effekte bieten.

Der *IGNISPHAERO* ist Jesabelas erklärter Lieblingsspruch. Mit der spontanen Modifikation Reichweite, auf die sie sich spezialisiert hat, kann sie die Feuerkugel fast bis zum Horizont schicken. Der Zauber ist aber sehr kraftraubend, so dass sie kaum mehr als einen pro Gefecht spricht.

Ebenfalls ein gefährlicher Zauber im Seekampf ist der *DESINTEGRATUS*. Er schlägt ein mehrere Schritt großes Leck in den Schiffsrumpf und beschädigt mit hoher Wahrscheinlichkeit dessen Struktur, so dass das getroffene Schiff kaum noch zu retten ist. Allerdings hat der Zauber nur eine begrenzte Reichweite und immense Kosten.

Selten praktikabel ist der *INVOCATIO MINOR*, dessen Anwendung hohe Risiken birgt und fast immer von der Bordgeweihten abgelehnt wird.

Zum Schutz der *Hanfla* gegen feindlichen Beschuss spricht Jesabela den *FORTIFEX*, zu ihrem eigenen Schutz *ARMATRUTZ* oder *DUPLICATUS*. Um feindliche Magic abzuwehren, nutzt sie die antimagischen Formeln *SCHADENSZAUBER BANNEN* und *PENTAGRAMMA*.

Wenn Jesabela in direkten Kontakt mit dem Gegner kommt, verwendet sie gerne Zauber wie *HORRIPHOBUS*, *DUNKELHEIT* und *SCHWARZER SCHRECKEN* (letzterer wird besonders gut durch die schwarzen Segel der Galeere ergänzt). Mit den Sprüchen *GARDIANUM*, *FULMINICTUS* und *IGNIFAXIUS* verfügt sie auch im astralen Duell über potente Waffen.

Im Zauberspeicher ihres Stabes befinden sich eine Reihe praktischer Sprüche gestapelt (siehe unten in den Kampferten), und als Flammenschwert hat der Stab Jesabela schon mehr als einmal vor Schaden bewahrt.

Ein Teil der Verfolgungsjagd wird darin bestehen, dass die Zauberer beider Seiten ihre Kräfte gegen das jeweils andere Schiff einsetzen und gleichzeitig versuchen, die Bemühungen des anderen zu vereiteln. Um eine spannende Verfolgung zu gewährleisten, sollten die zauberkräftigen Helden und Jesabela ungefähr gleich mächtig sein, so dass Sie die Werte der Maga unter Umständen anpassen müssen. Wenn die Helden über einen besonderen Zauber verfügen, der die *Hanfla* zerstören könnte und den Jesabela nicht kontern kann, geben Sie ihr einen entsprechenden Verteidigungsspruch (z.B. *ELEMENTARBANN* gegen *DSCHINNENRUF*) oder stellen Sie ihr einen zweiten Magier zur Seite. Ist Jesabela hingegen mächtiger als die zaubernden Helden, so verringern Sie ihre Werte oder entfernen Sie Zauber aus ihrem Repertoire.

Um Jesabelas Zaubern zu begegnen, benutzen die Helden am besten antimagische Formeln und solche mit dem Merkmal *Elementar (Wasser)*. Es mag auch schon genügen, sie mit einem gezielten Pfeil während des Zaubervorgangs zu stören, um ihren Spruch misslingen zu lassen.

Jesabela Ladrön,
Gildenmagierin der Universität Al'Anfa (Seekriegs-Zweig)
Magierstab: INI 10+1W6 AT 10 PA 11 TP 1W6+1 DK NS
Flammenschwert (gehalten):
 INI 10+1W6 AT 11 PA 8 TP 1W6+RkP*/2 DK N
Flammenschwert (schwebend):
 INI 12+1W6 AT 12+RkP*/2 PA – TP 1W6+RkP*/2 DK N
 LeP 26 AsP 41 AuP 31 KO 13 MR 8 GS 7 RS 0
Eigenschaften: MU 13, KL 16, IN 14, CH 12, FF 12, GE 11, KO 13, KK 10
Wundschwelle: 7

Herausragende Talente: Ritualkenntnis 12, Selbstbeherrschung 9

Herausragende Zauber: *IGNISPHAERO* 14 (Spezialisierung Reichweitenmodifikation), *FORTIFEX* 12, *ARMATRUTZ* 12, *GARDIANUM* 11, *FULMINICTUS* 8, *BLITZ* 10, *DESINTEGRATUS* 9, *INVOCATIO MINOR* 6, *SCHWARZER SCHRECKEN* 9, *PENTAGRAMMA* 7, *IGNIFAXIUS* 10, *HORRIPHOBUS* 7, *SCHADENSZAUBER BANNEN* 8, *AURIS NASUS* 10

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I und II, Fernzauberei, Verbotene Pforten, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle.

Stabzauber: Ewige Flamme, Seil des Adepten, Kraftfokus, Flammenschwert und der Zauberspeicher mit den in dieser Reihenfolge eingespeicherten Zaubern *IGNISPHAERO* (Reichweite um eine Stufe erhöht), *FORTIFEX*, *GARDIANUM* (24 Punkte), *ARMATRUTZ* (RS 4) und *FULMINICTUS* (2W6+6 SP). Jesabela verfügt über einen Zauberspruch der Qualität D und einen Heiltrank der Qualität C.

Die Helden können Jesabelas offensive Vorgehensweise imitieren und eigene Schadenssprüche gegen die Trireme schleudern. Mehr Erfolg haben sie allerdings mit unkonventionellen Methoden, indem sie z.B. die gegnerische Mannschaft mit Illusionssprüchen beeinflussen, mittels *APPLICATUS* magische Geschosse herstellen oder sich magisch getarnt in die Nähe der Galeere wagen, um sie zu sabotieren.

GESCHÜTZFEVER

Sinabar Benapunta, der Geschützmeister der *Hanfla*, ist ein guter Richtschütze, aber kein Meister seines Faches. Sein Fernkampfwert (*Belagerungswaffen*) beträgt 18, er verfügt nicht über die Sonderfertigkeit *Geschützmeister*.

Sinabar stehen mehr als ein Dutzend Geschütze zur Verfügung, um Mengbiller Feuer auf gegnerische Schiffe regnen zu lassen. Die schwerste Waffe ist der Bock, der über die größte Reichweite verfügt und bei einem Treffer furchtbaren Schaden anrichtet. Allerdings dauert es zehn Minuten, ihn zu spannen, und die Galeere wird im Allgemeinen für den Schuss angehalten, damit der Schütze richtig zielen kann. Noch gefährlicher ist der 'Heiße Honak', die Drachenzunge. Sie schleudert Mengbiller Feuer in einer horizontalen Linie nach vorne; ihre Reichweite beträgt bis zu 50 Schritt. Ein Schiff, das von dem Feuerstrahl getroffen wird, steht beinahe augenblicklich in Flammen und ist nur noch schwer zu retten. Zusätzlich zu Bock und Drachenzunge verfügt die *Hanfla* über schwere Rotzen und Hornissen auf jeder Rumpfseite.

Schon ein gewöhnlicher Brand ist an Bord eines Schiffes äußerst gefährlich. Ein Treffer mit Mengbiller Feuer ist jedoch doppelt so schlimm, weil er nicht mit gewöhnlichem Wasser bekämpft werden kann: Das Brandöl schwimmt auf der Oberfläche des Wassers, ohne zu verlöschen. Man kann es mit Sand ersticken, doch die *Iskaria* hat keinen an Bord. Ein Geschütztrefen kann darum leicht das Ende der Jagd bedeuten, weshalb Sie nach Möglichkeit verdeckt würfeln sollten.

Um die Gefahr zu verringern, die der *Iskaria* durch die Geschütze der Al'Anfaner droht, können die Helden den Geschützmeister mittels Fernkampfwaffen oder Zauberei ausschalten. Die Drachenzunge ist alle zwei bis drei Schüsse gefährdet, wenn ihr Tank mit Brandöl nachgefüllt wird. Mit einem gut gezielten Brandpfeil oder Flammenstrahl können die Helden dann das Vorderdeck der *Hanfla* in Brand setzen und den 'Heißen Honak' zerstören.

RAMM- UND ENTERANGRIFFE

Ein Treffer mit dem Rammsporn vorn am Bug der *Hanfla* genügt oft, um das gegnerische Schiff zu versenken, und in jedem Fall, um den Söldner eine Gelegenheit zum Entern zu geben. Darum sollten die Helden alles tun, damit es nicht zu einem erfolgreichen Rammstoß kommt. Wird die *Iskaria* dennoch gerammt, müssen die Helden die heranstürmenden Söldner solange in Schach halten, bis sich die ineinander verkeilten Schiffe gelöst haben und die Karavelle wieder manövrieren kann. Unter Umständen müssen sie dazu ihrerseits die Trireme entern und die Planken zerschlagen, die hinüber zur *Iskaria* führen, um den Söldnern den Weg zu blockieren. Dass sie dabei in allerhöchster Gefahr schweben, versteht sich natürlich von selbst.

LITURGIEN

Mit *Draga Canyeth* befindet sich eine Boron-Geweihte an Bord der *Schwarzer Hanfla*. Naturgemäß sind die Liturgien der Boroni nicht unbedingt dazu geeignet, einen Kampf zu entscheiden, doch können sie dämonische Angriffe und die Wirkung von Illusionen abwehren. Nicht zu unterschätzen ist darüber hinaus der psychologische Faktor: Die Al'Anfaner haben eine Geweihte auf ihrer Seite, deren Anwesenheit die Moral an Bord stärkt. Der Besatzung der *Iskaria* bürdet sie hingegen weitere Sorgen auf. Kein zwölfgöttergläubiger Held sollte mit einem Achselzucken abtun, dass seine Handlungen den Tod einer Geweihten nach sich ziehen können.

Es gibt kaum Gegenmaßnahmen gegen *Dragas* karmale Kräfte, da ihre Wirkung von anderen Liturgien oder Magie nicht beeinflusst wird. Die Helden können jedoch dem Moralverlust der eigenen Matrosen begegnen, indem sie mit gut gewählten Worten und vorbildlicher Tapferkeit das Göttervertrauen an Bord stärken. Dafür müssen sie jedoch zuerst ihre eigenen Zweifel besiegen, was eine gute Gelegenheit für spielerisch interessante Szenen eröffnet.

Geweihte Helden sollten in dieser Situation besonders darauf achten, ihre eigenen Liturgien im Einklang mit dem Willen ihres Gottes einzusetzen. Die Al'Anfaner mögen nicht im klassischen Sinne 'gut' sein, aber das macht sie nicht automatisch zu Feinden der Götter oder gar zu Paktierern. Natürlich gibt es unter den Al'Anfanern schwarze Schafe – wie unter allen Bewohnern Aventuriens. So befinden sich

an Bord der *Hanfla* und der *Iskaria* gleichermaßen Götterfürchtige, Fanatiker, Ungläubige und Frevler. Diese Überlegung gilt natürlich auch für Draga Canyeth, weshalb die Geweihten beider Seiten gut daran tun, ihre Kräfte lediglich defensiv einzusetzen, um das eigene Schiff und die Mannschaft vor Schaden zu bewahren. Dies entspricht deutlich eher dem Willen der Götter, als dass ihre Diener Liturgien gegeneinander richten.

Draga Canyeth, Boron-Geweihte (Al'Anfaner Ritus)

Die kahlgeschorene Boroni hat eine zierliche Gestalt und spricht leise, verfügt aber dennoch über eine ungeheure Autorität, die sich aus ihrer Selbstbeherrschung und Ruhe speist.

Dolch: INI 8+1W6 AT 10 PA 7 TP 1W6+1 DK H
LeP 28 KeP 35 AuP 30 KO 11 MR 10 GS 7 RS 1

Wundschwelle: 6

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 13, IN 13, CH 14

Herausragende Talente: Liturgiekenntnis 13, Selbstbeherrschung 12, Menschenkenntnis 15

Liturgien: GÖTTLICHES ZEICHEN, GLÜCKSSEGEN, SCHUTZSEGEN, HARMONIESEGEN, WEISHEITSEGEN, OBJEKTSWEIHE, SALBUNG DER HEILIGEN NOIONA, HAUCH BORONS U.A.

Dragas Liturgien eignen sich, um bestimmten Plänen der Helden entgegenzuwirken. Mit dem WEISHEITSEGEN kann sie die Besatzung der *Hanfla* gegen Illusionen feien, mit dem GÖTTLICHEN ZEICHEN ihre Moral stärken, wenn die Aktionen der Helden sie zu sehr eingeschüchtern haben. Sollten die Helden hingegen offensichtliche dämonische Hilfe in Anspruch nehmen (z.B. Artefakte, dämonische Zauber), so wird sie nicht zögern, sie mit SCHUTZSEGEN, SALBUNG DER HEILIGEN NOIONA (EXORISMUS) und HAUCH BORONS entschieden zu bekämpfen.

JAGDSZENE

Die folgenden Szenen stellen einen beispielhaften Verlauf der Jagd dar, den Sie mit weiteren kleinen Ereignissen ausgestalten können. Natürlich können Sie sie aber auch nach Belieben abwandeln, kombinieren oder durch eigene ersetzen.

DIE JAGD BEGINNT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Favira brüllt Kommandos, seit ihr in Rufweite der *Iskaria* seid. Der Letzte von euch klettert gerade über die Reling, als die Karavelle bereits Fahrt aufnimmt – egal wohin, nur weg von der alfanischen Tirreme. Die *Schwarze Hanfla* ist mittlerweile so nahe herangekommen, dass man ihren Namen lesen kann. Auf dem Achterdeck stehen mehrere Offiziere, darunter eine Frau mit Stab und Robe sowie eine kahlgeschorene Kuttenträgerin. Der Kapitän ist an seiner tressenbesetzten Uniform zu erkennen und an dem Säbel, dessen Bewegungen seine Befehle unterstreichen.

Der Takt der herüberhallenden Trommelschläge ändert sich. Wie von einer Hand geführt tauchen hundertfünfzig Ruderblätter aus dem Wasser auf, halten in der Bewegung inne und ändern ihre Schlagrichtung. Die Galeere wird langsamer – und bremst. Verblüfft fragt ihr euch, warum die Al'Anfaner die Verfolgung abbrechen. Dann wird euch klar, dass sie das genaue Gegenteil tun: Sie bringen das Schiff in Position, um den schweren Bock abzufeuern. Beim Anblick der vielen Tontöpfe, die im gewaltigen Löffel des Katapultes Platz finden, vermeint ihr bereits das Knistern der Flammen zu hören, die die *Iskaria* bei einem Treffer verzehren werden.

Faviras Stimme gellt über Deck: "Ruder hart backbord, klar zur Wende! Und vergesst das Beten nicht!" Als das Schiff sich zur Seite neigt, löst sich hinter euch krachend der Schuss und das Katapult schleudert seine Geschosse nach oben. Ihr starrt die dunklen Punkte am Himmel an wie ein Kaninchen die Schlange, seht, wie sie den Scheitelpunkt ihrer Flugbahn erreichen und sich mit tödlicher Präzision auf die *Iskaria* herabsenken.

"Effendisi!", brüllt die Capitanya in eure Richtung, "wenn Ihr in ein paar Minuten noch am Leben sein wollt, dann steht nicht herum, sondern tut etwas!"
Das Mengbiller Feuer saust heran.

FEUER AM BORD!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein furchtbares Krachen lässt euch hochschrecken: Ihr seid getroffen! Feuer schlägt drei Mannslängen über euch in die Höhe, brennende Öltropfen rieseln aufs Deck herab und versengen Haut und Haare. Die Flammen breiten sich rasend schnell aus, fressen sich an Segelbahnen, Rahen, Tauen entlang, verzehren alles, dessen sie habhaft werden. Dichter schwarzer Qualm steigt auf, und ihr spürt Hitze gleich dem Atem eines zornigen Gottes. Durch das Zischen und Brüllen der Feuersbrunst hört ihr den Jubel der Al'Anfaner über den Treffer.

DIE SHERANBIL-KANOPE

Bei den Sheranbil-Kanopen handelt es sich um knapp schritthohe, bauchige Gefäße mit versiegelter Öffnung. Ihre Außenhüllen sind mit den komplizierten Silbenzeichen des Ur-Tulamida bedeckt. Vor Tausenden von Jahren dienten diese Gefäße als Grabbeigaben für die tulamidischen Magiermogule. Um die Grabstätten vor Einstürzen, Wassereintrüben und ähnlichen Gefahren zu schützen, waren diese Kanopen von Elementarmagie durchdrungen, mit der die schädliche Wirkung des eigenen Elements neutralisiert und dadurch der Leichnam des Moguls bewahrt werden sollte. Mit der Zeit erwiesene sie sich als unzulänglich und wurden irgendwann durch effizientere Schutzmaßnahmen ersetzt.

Faviras Kanope schützte einst die Grabkammer eines Sultans gegen Feuer. Sie wurde in jüngerer Zeit gefunden und wechselte auf mehrere Basaren Mhanadistans den Besitzer, bis der Thaluser Händler *Emenesch Al-Gour* sie Favira nach einer sicheren Schiffsreise als Geschenk überreichte. Das Gefäß besteht aus uraltem, halbversteinertem Zedernholz, ist warm und reagiert auf zugeführte Hitze durch merkliches Vibrieren.

Der Zauber wird durch Verbrennen oder Öffnen der Kanope ausgelöst. Seine Wirkung besteht darin, dass sich im Umkreis von 15 Schritt um die Kanope sämtliche Flammen von dem Material, das sie nährt, lösen und über der Öffnung des Gefäßes sammeln. Das derart konzentrierte Feuer verbleibt schwebend an dieser Stelle, bis die Zaubervirkung nach einer Minute erlischt, woraufhin sich die Flammen explosionsartig ausdehnen (IGNISPHAERO-Regeln) und sich dann wie gewöhnliches Feuer verhalten, also ohne Nahrung versiegen. Falls kein Feuer in der Nähe ist, das der Zauber beeinflussen kann, endet er sofort.

Eine magische Analyse der Kanope ist um 7 Punkte erschwert und ergibt folgende Informationen:

3 ZfP*: Vorherrschendes Merkmal der wirkenden Sprüche ist *Elementar (Feuer)*. Der Spruch zur Artefaktbindung scheint eine Variante des ARCANOVI zu sein und liegt in einer merkwürdig altertümlichen Form der gildenmagischen Repräsentation vor.

7 ZfP*: Es liegt ein einzelner wirkender Zauber auf dem Objekt, eine unbekannte Formel mit den Merkmalen *Elementar (Feuer)* und *Form*. Es sind drei ASP gespeichert.

12 ZfP*: Es liegt keine Stapelung vor. Das Artefakt hat eine einzige Ladung und ist nicht wiederaufladbar. Die Kraftfäden konzentrieren sich in einem Punkt am Boden des Gefäßes.

18 ZfP*: Der wirkende Zauber beeinflusst die Form von Flammen in der näheren Umgebung der Kanope. Auslöser ist das Verbrennen oder Öffnen des Gefäßes.

*Mehr als 18 ZfP** ermöglichen das Entschlüsseln der Thesen zur Erschaffung der Kanope und die Rekonstruktion des vergessenen Zaubers. Eine solche Rekonstruktion, die den Einsatz des Zaubers ermöglichen würde, erfordert aber immer noch eine mehrwöchige wissenschaftliche Arbeit.

Wenn Faviras Schiff mit Mengbiller Feuer getroffen wird, ist es in allerhöchster Gefahr. In dieser Situation greift die Capitanya nach jedem Strohalm, also auch nach der Sheranbil-Kanope (siehe Kasten). Haben die Helden das Artefakt bereits analysiert, dann wissen sie wenigstens ungefähr, was sie zu tun haben. Andernfalls kann der weitgereiste Silpo einen Bericht aus zweiter Hand wiedergeben, demzufolge ein ähnliches Gefäß geöffnet wurde und sämtliche Fackeln und Kerzen in der Umgebung verlöschen ließ. In jedem Fall erweist sich der Einsatz der Kanope als schwierig, denn an Bord der *Iskaria* ist wahrlich die Hölle los.

Bevor die Helden die Kanope einsetzen können, stellt sich ihnen die Erste Offizierin in den Weg. Trellona hält nichts von Magie und betrachtet es als sicheren Schritt ins Verderben, Feuer mit Feuer zu bekämpfen. Die magische Untersuchung konnte sie noch widerwillig tolerieren (wenn sie sie überhaupt mitbekommen hat), aber jetzt sind die Grenzen ihrer Geduld überschritten. Sie will die *Iskaria* stattdessen aus eigener Kraft retten. Um Trellona zu überzeugen, sind kluge Worte, eine List oder zur Not auch ein Fausthieb nötig. Jedenfalls müssen die Helden sich beeilen: Die Segelfläche verbrennt immer schneller, und hinter der *Iskaria* bereitet die *Hanfla* einen Rammstoß vor.

Nach dem Öffnen der Kanope passiert einen Augenblick lang gar nichts. Dann setzt ein gespenstisches Knistern ein. Flammen lösen sich wie eigenständige Wesen von ihrer Position und wandern als reines elementares Feuer auf die Kanope zu. Dieser Prozess setzt sich bis in den hintersten Winkel des Brandherdes fort, bis sich sämtliche Flammen über der Kanope zu einem unerträglich heißen Feuerball gesammelt haben. Das Brandöl auf Segeln und Tauen ist jedoch verloscht und tropft als zähe Flüssigkeit herab.

Doch die Gefahr ist noch nicht vorbei: Der Feuerball über der Kanope entwickelt eine solche Hitze, dass er in Sekundenschnelle die Decksplanken verkohlt. Wird er nicht schleunigst ins Wasser befördert, wird er das Schiff dennoch vernichten. Da man sich dem Flammenzentrum höchstens auf zwei Schritt nähern kann, müssen die Helden mit langen Stangen oder einem MOTORICUS arbeiten, um die Kanope über Bord zu werfen. Das Zaubergefäß nimmt die Flammen mit in den Ozean, wo die entgegengesetzten Elemente zischend und brausend miteinander kämpfen, bis das Feuer endgültig unterliegt. Eine gewaltige Wolke aus Wasserdampf entsteht, die die Sicht behindert und es Favira ermöglicht, dem Rammstoß der *Hanfla* auszuweichen.

DER RAMMSTOß

Wenn die *Iskaria* gezeigt hat, dass sie selbst dem Beschuss mit Mengbiller Feuer trotzen kann, versucht Scalio Paligan auf andere Art und Weise, die Karavelle zu vernichten. Auf seine Befehle hin schuffen die Rudersklaven im beschleunigten Takt und bringen die Tirreme auf Rammgeschwindigkeit, während sich im Bug die Söldner sammeln und die Armbrüste bereitmachen. Obwohl Favira schon lange den Befehl gegeben hat, die Ladung über Bord zu werfen, um den Tiefgang zu verringern, muss die *Iskaria* immer wieder Sandbänke umrunden, über die die flache *Hanfla* einfach hinwegfährt und sich so immer weiter nähert. Von einem Bolzenhagel und dem Gebrüll der Söldner begleitet, rast sie schließlich heran, im rötlichen Sonnenlicht glänzt der Rammsporn dicht unter der Wasseroberfläche wie geschmiedetes Blut. Sollte die Drachenzunge noch intakt sein, wird sie natürlich ebenfalls eingesetzt.

Durch ein gewagtes Wendemanöver kann Favira die Karavelle im letzten Moment aus der Bahn des Rammsporns bringen. Das Ruderblatt der *Iskaria* wird bei der Kollision beschädigt, aber die Schiffe verkeilen sich nicht und lösen sich wieder voneinander. Allerdings gelingt es einer Hand voll alfanischer Söldner, die Karavelle zu entern, wo sie sogleich ihr blutiges Handwerk beginnen. Während Favira mit der schwerfällig gewordenen *Iskaria* erneut Distanz zu gewinnen ver-

sucht und die *Hanfla* wendet, um zu einem weiteren Rammstoß anzusetzen, müssen die Helden sich den Söldnern und ihrem Anführer, dem Hünen *Cassinio Knochenfaust*, entgegenstellen. (Passen Sie dabei die Anzahl der Söldner den Kampffertigkeiten Ihrer Helden an.)

Cassinio 'Knochenfaust' Brugon,

Söldnerhauptmann im Schwarzen Bund des Kor

Cassinio ist ein ehrfurchtgebietender Hüne, der mit bemaltem Gesicht und nacktem Oberkörper in die Mitte seiner Feinde stürmt, was oft schon genügt, um sie in die Flucht zu schlagen.

Kriegshammer: INI 11+1W6 AT 18 PA 13 TP 2W6+5 DK N
Kriegshammer (einhändig): INI 11+1W6 AT 16 PA 12

TP 2W6+4 DK N

LeP 45 AuP 52 KO 18 MR 4 GS 7 RS 1

Wundschwelle: 11 (Eisern)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I, Ausweichen I (Wert 13), Wuchtschlag, Niederwerfen, Befreiungsschlag, Schildspalter, Hammerschlag, Sturmangriff, Meisterparade, Gegenhalten, Windmühle

Die Werte eines Ordenskriegers der Rabengarde und einiger Söldner vom Schwarzen Bund des Kor finden Sie im **Anhang** auf Seite 85.

TRÜGERISCHE MAGIE

Nach dem gescheiterten Rammstoß unternimmt Jesabela Ladrón einige direkte magische Angriffe gegen die *Iskaria* (siehe **Magie** auf S. 16). Wenn diese von den Helden abgewehrt werden, weicht sie auf subtilere Methoden aus. Um Faviras Mannschaft zu demoralisieren und zur Aufgabe zu zwingen, wirkt sie einen machtvollen AURIS NASUS, der das Trugbild eines gefährlichen Seeungeheuers nahe der *Iskaria* erzeugt. Es ist eine krakenartige Kreatur mit unzähligen Augen, Fangarmen und Warzen, deren schreckliches Bild von einem furchtbaren Brüllen begleitet wird. Obwohl das Wesen unbewegt ist, besitzt es eine Realitätsdichte von 10 und löst unter den Seeleuten der *Iskaria* heillosen Chaos aus.

Die Helden müssen zunächst ihre eigene Angst besiegen und die Illusion als solche erkennen (*Sinnenschärfe*-Probe, erschwert um die RD 10) und diese dann überwinden (*Selbstbeherrschung*-Probe +10, bei Misslingen Verlust von W6 AuP und die Illusion wirkt für eine weitere Minute). Danach müssen sie ihre Besatzung ebenfalls davon überzeugen, dass sie einem Trugbild aufsitzen, indem sie es für alle erkennbar als solches entlarven. Das kann durch Gegenzauberei geschehen, durch eine geeignete Liturgie oder dadurch, dass sie mit dem Beiboot in den Schlund der Kreatur fahren. Glücklicherweise wirkt die Illusion vorerst auch auf die Mannschaft der *Hanfla*, die für eine kurze Zeit ebenfalls angstgelähmt ist und die Schwäche der *Iskaria* nicht ausnutzen kann.

Falls die Helden noch nicht auf die Idee gekommen sind, die Tirreme zu dem Seeungeheuer aus Suldokans Bericht zu locken, kommen sie möglicherweise nach Sichtung des Trugbildes darauf.

WEITERE SZENEN

Schmücken Sie die Verfolgungsjagd mit diesen Szenen weiter aus.

☛ **Sabotage:** Mit einem guten Plan und jeder Menge Mut können die Helden sich in die Nähe der *Hanfla* wagen, um sie zu sabotieren. Dazu sollten sie sich aber gut tarnen, am besten mit magischen Mitteln. Bei Tauchgängen müssen sie sich vor Feuerquallen, Streifenhaien und Brabacudas in Acht nehmen. Doch auch sonst ist Vorsicht angesagt: Die Al'Anfaner sind wachsam und haben eine kompetente Magierin an Bord, die Zauberei kontern kann. Zudem müssen die Helden daran denken, wie sie wieder zur *Iskaria* zurückkommen. Sollte ein Held in Gefangenschaft geraten, kann er sich beim Untergang der *Hanfla* befreien und auf ein Riff retten.

☛ **Außer Sicht:** Die *Iskaria* wird ständig beobachtet. Hinter einer Landzunge ist sie jedoch für kurze Zeit außer Sicht, und die Helden können mit Favira überraschende Aktionen und Manöver vorbereiten. Die *Iskaria* könnte etwa plötzlich wenden, um die Galeere seitlich zu passieren und mit dem Schiffsrumpf die Riemen einer Seite zu zertrümmern, was der *Hanfla* einen Teil ihrer Manövrierfähigkeit raubt. Ein solcher Angriff ist jedoch sehr gewagt und setzt das Schiff alfanischem Geschützfeuer aus.

☛ **Verzweiflung:** Als ein weiterer ihrer Seeleute von einem Pfeil oder Hornissenbolzen getroffen wird, resigniert Favira: Sie sieht keinen Sinn mehr in der Flucht. Lieber will sie sich der Gnade des alanfanischen Kapitäns ergeben und auf das Beste hoffen. Die Helden müssen ihr ins Gewissen reden und sie an ihre Verantwortung den noch lebenden Matrosen gegenüber erinnern, die ohne Favira alle zu Grunde gehen werden.

☛ **Efferds Kinder:** Eine Delfinschule begleitet die *Iskaria*. Durch die schnatternden Tümler wird die Besatzung vor einer gefährlichen Sandbank gewarnt, was den Menschen an Bord des bedrohten Schiffes neuen Mut verleiht.

Wenn die *Iskaria* in zu großer Bedrängnis ist, können Sie ihr mit den folgenden Szenen eine Atempause verschaffen:

☛ **Sargassum:** Eine Seegrasmatte aus zähem Sargassum treibt vor einem Riff. Die *Iskaria* kann hindurchfahren, ohne steckenzubleiben. Die Riemen der Galeere verfangen sich jedoch im Seegras und machen die Galeere solange bewegungsunfähig, bis die Söldner sie wieder freigeschnitten haben.

☛ **Feuer:** Auf der Gulgari-Trireme wird mit so viel Mengbiller Feuer hantiert, dass es leicht zu einem Unfall kommen kann. Zwar ist Löschsand an Bord vorhanden, doch bis das Feuer gänzlich erstickt wird, fällt die *Hanfla* zurück.

EIN ENDE MIT SCHRECKEN

Die Verfolgungsjagd verläuft entlang der Westküste von Sokkina, denn einen anderen Weg, um vor der *Hanfla* zu fliehen, gab es für die *Iskaria* nicht. Aber auch er scheint eine Sackgasse zu sein, denn was die Mannschaft der *Iskaria* auch versucht, der übermächtigen Galeere kann sie offenbar nicht entkommen.

Einen Umstand konnten die Al'Anfaner jedoch nicht bedenken: Der Kurs der *Iskaria* führt die Schiffe genau an der Position vorbei, die Suldokan in Faviras Karten vermerkte – dem Ort, wo der Syllaner dem Seeungeheuer begegnet ist. Als Favira dies erwähnt, sollten die Helden den Plan entwickeln, dass sie den überlegenen Feind mithilfe dieser Kreatur besiegen könnten.

Falls die Helden nicht von alleine darauf kommen, die Verfolger in eine derartige Falle zu locken, helfen Sie ihnen auf die Sprünge: Lassen Sie Favira angstvoll erwähnen, dass die Karavelle nicht mehr nur von ihren Verfolgern, sondern auch von dem Ungeheuer versenkt werden könnte; stellen Sie heraus, dass das Wissen um seine Position ein gewaltiger Vorteil ist, den die Al'Anfaner nicht haben.

DIE FALLE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Brandgeruch liegt über der *Iskaria*. Ihr könnt euch kaum noch auf den Beinen halten, die Segel weisen mehr Löcher als Tuchfläche auf und das Ruder geht so schwer, dass drei Mann nötig sind, um es zu bewegen. Das angeschlagene Schiff selbst scheint am Ende seiner Kräfte zu sein, so mühsam reitet es die Wellen. Die *Schwarzer Hanfla* holt langsam, aber unerbittlich auf und wird euch bald erreicht haben. Verzweifelt hält Favira Ausschau nach Suldokans Seeungeheuer, mit dem sich die einzige und letzte Chance bietet, dem Schiff der Al'Anfaner doch noch irgendwie zu entkommen. Laut Karte muss es hier irgendwo sein, doch weit und breit ist keine Spur von ihm zu sehen. Hat Suldokan sich geirrt? Ist die Kreatur längst weitergezogen? Eins ist auf jeden Fall klar: Hier endet die Jagd.

An der Südwestseite von Sokkina brechen die Wellen an einer Kette von der Küste vorgelagerten Riffen, zwischen denen schmale Durchfahrten in ruhige Buchten führen. Vor einem dieser Riffe lauert das gesuchte Seeungeheuer: ein Riesenmalmer, ein gewaltiges hummerartiges Wesen, dessen Scherenhiebe in der Lage sind, den Rumpf eines Schiffes zu zertrümmern. Sein mit Algen und Seegras überwucherter Rückenpanzer lässt ihn wie eine Felseninsel aussehen. Er benutzt das Riff als Laichplatz, weshalb weite Teile des Wassers von ölig schillerndem Schleim bedeckt sind. Dies sind die Eier des Riesenmalmers, kindskopfgroße

Schleimklumpen, die mit zappelnden, gedrunghenen Körpern gefüllt sind. Die Helden müssen nun dafür sorgen, dass der Riesenmalmer die *Hanfla* angreift und die *Iskaria* verschont. Da die Kreatur brütet, greift sie bevorzugt solche Ziele an, die den Laich gefährden, insbesondere Schiffe, die mitten hindurchfahren. Die Galeere muss also in den Laich gelockt werden. (Wenn es den Helden am nötigen Wissen über Riesenmalmer mangelt, kann Favira ihnen weiterhelfen: Sie stammt aus Lanka, in dessen Hafen seit Jahren eine dieser Kreaturen haust, weshalb sie die entscheidenden Hinweise geben kann.)

Um die *Hanfla* in die Falle zu locken, gibt es verschiedene Wege. Folgende Taktik verspricht den meisten Erfolg: Favira steuert eine laichfreie Passage durch die Riffe an, die zu schmal für die *Hanfla* ist. Um der Karavelle zu folgen, muss die Trireme die nächste breite Durchfahrt wählen, die jedoch mitten im Laich liegt und so den Riesenmalmer alarmiert. Natürlich birgt dieser Plan mannigfaltige Gefahren: Wird Commandante Paligan die Gefahr rechtzeitig erkennen? Ist die schmale Passage tief genug, dass sie der *Iskaria* nicht den Rumpf aufreißt? Und selbst wenn die Falle zuschnappt, könnte die Trireme dennoch dem Wüten des Malmers entgehen? In den ruhigen Gewässern der Bucht wäre die Flucht dann in jedem Fall zu Ende.

Die Helden sind gefordert, diese Unwägbarkeiten zu beeinflussen. Indem sie den Kapitän der *Hanfla* provozieren (z.B. mit gezielten Beleidigungen), verhindern sie, dass er den Köder auslässt. Um die Tiefe der Passage auszuloten, können sie auf das Riff steigen und Favira die Position von Felsnadeln und Untiefen in der Passage weitergeben. Des Weiteren ist es ratsam, dass die Helden den Riesenmalmer bereits stören, um zu vermeiden, dass er zu spät auf die Trireme reagiert und diese entkommt. Dazu können sie Teile des Laichs angreifen oder verbrennen (und müssen dann um ihr Leben schwimmen, um dem Zorn der Kreatur zu entgehen).

Ganz gleich, was die Helden alles unternehmen, um den Plan gelingen zu lassen: Sein Erfolg hängt nicht zuletzt von Faviras Fähigkeiten am Steuer der *Iskaria* ab. Gestalten Sie die Fahrt des Schiffes durch die Riffpassage so spannend wie möglich. Beschreiben Sie die Brecher, die alles mit Gischt überziehen und es beinahe unmöglich machen, das Schiff auf Kurs zu halten, schildern Sie, wie der Schiffsrumpf mit einem Geräusch über einen Ausläufer des Riffs hinwegschab, als ziehe jemand seine Fingernägel über eine Schiefertafel, und vergessen sie nicht die atemlose Stille an Bord, die sich in dem Augenblick in Jubel verwandelt, als die Karavelle das Riff hinter sich lässt.

DER RIESENMALMER

Bereits ein gewöhnlicher Malmer ist kein Winzling, doch seine riesenwüchsigen Vettern sind wahrhaft gewaltig. Glücklicherweise bekommen aventurische Seeleute diese Ungetüme des Perlenmeers nur äußerst selten zu Gesicht. Riesenmalmer sind hummerartige gepanzerte Wasserwesen, die eine Länge von einem Dutzend Schritt und mehr erreichen können. Sie verfügen über zwei unterschiedlich große Scheren: Die rechte ist ein gewaltiger, verwachsener Klumpen von der Größe eines geräumigen Bootes, die verkümmerte linke immer noch groß genug, um einen Menschen in der Mitte zu zerteilen. Alle Malmer haben einen festen braunen Panzer, auf denen Muscheln und Algen wachsen, weshalb die Tiere in Küstennähe leicht mit überwucherten Felsen verwechselt werden können.

Riesenmalmer

INI 10+1W6	PA 3	LeP 120	RS 7	KO 23
Linke Schere:	AT 5	TP 3W6	DK HN	
Rechte Schere*:	AT 12*	TP 5W6*	DK -*	
GS 5	AuP 80	MR 5/7**	GW 16	Wundschwelle: 12

Besondere Kampfeigen: Gelände (Wasser), Hinterhalt (2), sehr großer Gegner

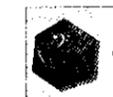
Da der Riesenmalmer seine Brut beschützt, bricht er den Kampf nicht wie gewöhnliche Malmer nach einiger Zeit ab.

* Der Riesenmalmer kann großen, langsamen Objekten (z.B. Wal, Schiffsrumpf) mit der rechten Schere Hiebe versetzen, nicht jedoch Fischen, schwimmenden Menschen und dergleichen. Ein Treffer verursacht TP*.

** Der erste Wert gilt für Zauber, die sich gegen den Geist des Tieres richten (z.B. Merkmale *Einfluss*, *Herrschaft*), der zweite für Zauber gegen den Körper (z.B. Merkmale *Form*, *Eigenschaften*).



DER UNTERGANG DER SCHWARZER HANFLA



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unweit der *Schwarzer Hanfla* beginnt das schleimbedeckte Wasser zu brodeln. Der Kapitän reagiert augenblicklich und befiehlt eine Kursänderung. Doch lange bevor seine Befehle umgesetzt werden können, taucht der ungestaltete Leib des wütenden Riesenmalmers aus den Fluten auf. Seine winzigen Augen blicken zornig auf die Al'Anfaner herab, als er seinen Körper mit peitschenden Schwanzschlägen immer weiter aus dem Wasser hebt. Die kleine Schere gibt kalte Klicklaute von sich, während die andere, die gewaltige Keule, zum Schlag ausholt.

Entsetzt sehen die Al'Anfaner, die soeben dem sicheren Tod ins Auge blickten, ins Gesicht geschrieben. Manche springen ins Wasser, während viele einfach auf die Knie sinken und beten. Vom Rojerdeck ertönen fast unmenschliche Laute, als die dem Tod geweihten Rudersklaven wie irr an ihren Ketten zerren. Der Kapitän steht unbeweglich auf dem Achterdeck, als könne er nicht fassen, dass er, der Jäger, sterben soll, während die sicher geglaubte Beute entkommt. Einen Lidschlag später rast die Schere auf die Trireme herab, und mit ihr der Körper des Riesenmalmers. Menschen schreien, Holz und Knochen splintern und Metall kreischt über Horn. Ihr seht, wie sich Heck und Bug der Galeere in die Höhe neigen, als der Rumpf in der Mitte durchbricht. Dann verschwindet alles hinter herumwirbelnden Schiffstrümmern, fallendem Segeltuch und Unmengen von Wasser, das fontänenartig in die Höhe schießt und das Geschehen gnädig verbirgt. Wieder und wieder peitschen die Schläge des tobenden Malmers das Wasser auf. Die *Iskaria* schaukelt in den Wellen.

Als sich die Gischt verzieht, ist vom Riesenmalmer nichts mehr zu sehen. Von der stolzen Galeere sind nur noch geborstene Planken und zerstörte Riemen übrig, von ihrer Besatzung zerschlagene Körper, die reglos auf den Wellen treiben.

Endlich hat die Flucht ein Ende.

Der übermächtige Gegner hat seinen Meister gefunden, und an Bord der *Iskaria* herrscht nach stundenlangem Bangen endlich die Gewissheit, es geschafft zu haben. Doch es ist ein trauriger Sieg: Die Besatzung der *Schwarzer Hanfla*, immerhin fast dreihundert Personen, ist beinahe vollständig erschlagen oder ertrunken. Auch Commandante Paligan teilt das Schicksal seines Schiffes. Nur etwa zwei Dutzend Al'Anfaner, darunter die Boroni Draga Canyeth, schaffen es auf das Riff und werden dort von der *Iskaria* aufgesammelt, was für Favira und ihre Seemannshere selbstverständlich ist.

RÜCKZUG

Favira setzt einen südwestlichen Kurs, um sich so weit wie möglich vom Rest der alanfanischen Flotte zu entfernen. Sie will nicht riskieren, weiteren Schiffen von Phranya Yalma Zornbrecht zu begegnen, und lässt nicht einmal die Vernichtung des Malmerlaichs zu, um die Charyptik vor einer möglichen Plage dieser Wesen zu schützen. Und ihre Angst ist durchaus berechtigt, denn eine Stunde später taucht das Sklavenfängerschiff *Galgenschlinge* am Ort des Geschehens auf. Von den überlebenden Al'Anfanern erfahren die Helden, dass das Ziel der Kriegsflotte die Eroberung Port Stoerrebrands ist. Es ist höchst wahrscheinlich, dass die Stadt fallen wird, bevor die *Iskaria* sie in ihrem derzeitigen Zustand erreichen und den Kolonisten beistehen kann. Weil ihr eigentliches Ziel damit unerreichbar geworden ist, fährt Favira zurück nach

Sylla, um Vibart Stoerrebrandt von der Entwicklung in Kenntnis zu setzen. Die Helden haben keine Wahl, als ihren ursprünglichen Auftrag, die Wiederbeschaffung von Stoerrebrandts Ring, fürs Erste aufzuschieben.

Auf der Rückfahrt geht die *Iskaria* in einer Bucht Tokens vor Anker, um die ärgsten Schäden zu beheben, das Trinkwasser aufzufüllen und die gefangenen Al'Anfaner auszusetzen. Das horasische Sant Asca-

nio meidet sie, weil sie nicht weiß, ob der Stützpunkt vielleicht ebenfalls schon in alananischer Hand ist. Stattdessen bemüht sie sich, so schnell wie möglich von der Insel wegzukommen.

Benutzen Sie für die weitere Ausgestaltung dieser Reise die Begegnungstabelle im **Anhang** ab Seite 86. Nach anderthalb Wochen Fahrt trifft die Karavelle dann in Sylla ein.

KAPITEL II – VON SYLLA NACH KAPPENMÜNDE

DER UMGEKEHRTE SKLAVENMARKT

DER 'UMGEKEHRTE SKLAVENMARKT'

Vor vielen Jahren besichtigte die Harani von Sylla die Kerker der Stadt. Sie war entsetzt über die Zustände in den überfüllten Zellen, wo sich bis zu zehn Mann wenige Rechtschritt Boden teilen mussten. Um dieses Elend zu beseitigen, das sie selbst ihren schlimmsten Feinden nicht länger angedeihen lassen wollte, beschloss sie, allen Gegnern Syllas einen Tag lang die Gelegenheit zu geben, ihre Gefangenen freizukaufen. Niemand in Sylla glaubte, dass auch nur ein einziges feindliches Schiff kommen würde, doch die Harani behielt Recht: Eine alananische Dromone lief in den Hafen ein, der eine Grandin entstieg, die ihren gefangenen Gemahl für eine Kiste voll Dublonen freikaufte. Nur wenige Wochen später fand der zweite Tag dieser Art statt, und jeder der Freibeuter hoffte, dass auch seine Gefangenen eine ähnliche Summe einbringen würden. Mittlerweile ist der 'Umgekehrte Sklavenmarkt' eine feste Institution. Immer in der ersten Woche jedes dritten Monats haben alle Feinde Syllas (mit Ausnahme der Dämonenbündler aus den Schwarzen Landen) zwölf Stunden lang Zutritt zu Sylla, um ihre Seclute, die in Gefangenschaft der Haie gerieten, gegen harte Dublonen freizukaufen. Doch nicht nur Al'Anfa, Mengbilla und Charypso nutzen diesen Tag, auch Piraten und Vertreter der anderen Mächte des Südens besuchen regelmäßig den Markt, um nach bekannten Gesichtern unter den Gefangenen zu suchen, auf neutralem Boden Gespräche mit dem Feind zu führen oder sich einfach daran zu erfreuen, jene in Ketten zu sehen, die sonst die Peitsche schwingen.

Der Markt findet im gesamten Hafen statt. Die Gefangenen werden auf Podesten entlang der Kais ausgestellt und angepöbeln, dazwischen findet man Trödler, Essensstände und Gauklerbühnen. Der Preis für einen Gefangenen hängt von seiner Reputation ab: Ein Matrose wird für zehn Silbermünzen ausgelöst, während ein berühmter Galeerenkapitän leicht einhundert Dublonen und mehr kosten kann. Manchmal haben zwei oder mehr Parteien Interesse an demselben Gefangenen, etwa wenn ein Al'Anfaner von der Brabaker Audienza als Verbrecher gesucht wird. In diesen Fällen wird der Betreffende meistbietend versteigert.

Auf dem Markt sorgen die Freibeuter Syllas für Ruhe und Ordnung. Sie sind an türkisfarbenen Armbinden zu erkennen, und nur sie dürfen an diesem Tag Waffen tragen. Selbst befreundete Schiffe werden streng kontrolliert, bevor sie in den Hafen einlaufen dürfen. Die Schiffe des Feindes hingegen müssen vor dem Hafen ankern, denn nur Ruderbooten mit höchstens drei Personen ist die Einfahrt gestattet. Erst wenn die Freibeuter die Boote nach Waffen durchsucht haben, markieren sie ihre Gegner im Gesicht mit roter Farbe, mit denen sie an Land ge-

hen dürfen. Auch in der Stadt sind die Syllaner wachsam: Wer auf dem Markt Streit anfängt oder sich mit roter Markierung jenseits des Hafengeländes erwischen lässt, wird sofort festgenommen. Das gleiche Schicksal blüht jenen, die sich nach Einbruch der Dunkelheit, wenn der Markt vorbei ist, noch mit Markierung in der Stadt aufhalten: Sie können sich die nächsten drei Monate lang darauf freuen, dem nächsten Markt als 'Ehregast' beizuwohnen.

FAVIRA UND DER FREIBEUTER

Am Morgen des Sklavenmarkt-Tages Anfang Rahja legt die *Iskaria* die letzten Meilen zurück. Die Straße von Sylla wimmelt von Schiffen aus aller Herren Länder: Brabaker, Mengbiller, Horasier, Syllaner, Mittelreicher, Khunchomer und Al'Anfaner kreuzen ohne Kriegsgeschrei und Rotzenfeuer nebeneinander. Zwar blicken die Seemänner an Bord einer Dromone aus Charypso, die einige Meilen gleichauf mit der *Iskaria* fährt, so unfreundlich wie immer, doch verzichten sie auf jegliche Kampfhandlung.

Mindestens drei Dutzend Schiffe liegen in der Hafeneinfahrt Syllas vor Anker, so dicht, dass sich die Bordwände berühren. Ständig kommen weitere hinzu und liefern sich Wettrennen um gute Liegeplätze. Im Hafen selbst sind Hunderte von Menschen auf den Beinen und drängen sich wie auf einem Volksfest über die Kais. Selbst wer ihn noch nie miterlebt hat, erkennt sofort, dass am heutigen Tage der Umgekehrte Sklavenmarkt stattfindet.

Obwohl der Hafen heute nur eindeutig mit Sylla befreundeten Schiffen offen steht, steuert Favira die *Iskaria* hinein. Sofort setzen drei Freibeuterthalukken Kurs auf die Karavelle. Glücklicherweise ist eine von ihnen die *Säbel der Freiheit*, mit deren Kapitän *Delamar ya Sabadian* sich Favira gut versteht. Delamar ist ein braungebrannter Südländer mit Kopftuch und schweren Ohrringen, der für seine Tollkühnheit bekannt ist. Seit er in einer lustvollen gemeinsamen Nacht vor zwei Jahren ihr verborgenes Feuer spürte, versucht er, der Capitanya die Freibeuterei schmackhaft zu machen. Und während er nachlässig das Schiff inspiziert, tauschen die beiden halb im Ernst, halb scherzhaft Sticheleien aus ("Du und deine *Iskaria*, diese Shadifstute der Charyptik, wäret in einem Jahr berühmter, als ich es je sein werde." – "Kaperbriefe sollen an kühne Perlbeißer wie dich verliehen werden, Delamar, nicht an Töchter der Zögerlichkeit."). Delamar versucht auch, die Helden auf seine Seite zu ziehen ("Effendis, würdet Ihr etwa nicht vor dieser Sultana des Südmeeres erzittern, wenn sie Euer Schiff zum Ziel ihres Zornes auserkoren hätte?"). Schließlich stellt er seine Überzeugungsversuche mit zur Schau gestellter Resignation ein und winkt die *Iskaria* gegen einen Kuss der Capitanya in den Hafen.

Sobald sie angelegt hat, sendet Favira einen Boten zu Vibart, dann kümmert sie sich um Proviant, Munition und Reparaturen für ihr Schiff. Die Helden haben nun die Gelegenheit, den Sklavenmarkt zu besuchen.

AUF DEM MARKT



Die Helden haben keinen roten Farbfleck im Gesicht und dürfen sich in der Stadt frei bewegen. Da sie jedoch nicht zu den Freibeutern gehören, dürfen sie in der Stadt keine Waffen tragen und müssen diese auf der *Iskaria* zurücklassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf den ersten Blick unterscheidet sich der Umgekehrte Sklavenmarkt nicht von einem gewöhnlichen Jahrmarkt im Süden. Einzig die Holzpodeste, auf denen angekettete Seeleute und Offiziere in Uniform wie Vieh vorgeführt werden, sind ungewöhnlich für eine freie Stadt. Seltsam ist allerdings, dass nur selten gelacht wird, und dass jeder Besucher wachsam ist, als erwarte er einen Angriff, ohne zu wissen von welcher Seite.

Während ihr durch das Gedränge schlendert, bemerkt ihr immer häufiger Marktbesucher, die nicht nach Sylla gehören. Hier flaniert eine in Seide gehüllte Dame, der eine dunkelhäutige Frau mit einem Schirm Schatten spendet, dort diskutiert eine Gruppe Uniformierter mit Muränenwappen auf der Brust heftig, aber in verhaltenem Tonfall; und die Hand eines Kämpfers in schwarzer Rüstung, der zu einer Gefangenen auf einem Podest hinaufblickt, zuckt immer wieder zur leeren Schwertscheide. Viele werfen diesen ungewöhnlichen Besuchern feindselige Blicke zu, und nur selten sieht ihr, dass verfeindete Personen miteinander sprechen, geschweige denn sich die Hand geben oder mit Syllarak anstoßen. Mag heute auch Waffenstillstand herrschen, die alten Feindschaften werden dadurch nicht begraben.

Zusätzlich zu den folgenden Szenen können Sie den Besuch der Helden auf dem Sklavenmarkt nach Belieben weiter ausgestalten. Hier kann die Gruppe auch hochrangigen Meisterfiguren aus allen Ländern des Südens begegnen: der Harani und ihren Töchtern, alananischen Granden, dem Meister der Brandung *Emmeran Traloper*, berühmten Piraten, etwa der *Eisernen Maske* oder dem verderbten *Dagon Lolonna*, und sogar lebenden Legenden wie dem blinden Schwertmeister *Lucan Queseda*.

HANDELSEINIG

Die Helden erleben, wie ein Offizier der Schwarzen Armada freigekauft wird. Der Verkäufer auf dem Podest, ein alter Freibeuter mit Holzbein und Augenklappe, verhandelt gerade mit einem gewählten Söldner, der Lederkleidung, schwarze Seidenhandschuhe und einen gewachsenen Bart trägt. Seine dunkelhäutige Leibwächterin beugt die Szenerie misstrauisch. Wie ihr Herr hat sie die rote Markierung im Gesicht. Der Offizier auf dem Podest trägt seine Ketten mit stoischem Gleichmut und lässt sich auch nicht aus der Fassung bringen, als unter dem Gelächter der Zuschauer seine Muskeln und Zähne vorgeführt werden.

Der Mann soll sechzig Dublonen kosten. Der Söldner mit dem Bart versucht zunächst zu feilschen, doch als das Wutgebrüll der Schaulustigen endlich wieder verstummt, hat er seine Lektion gelernt und zahlt die nun geforderten achtzig. Nachdem das Gold den Besitzer gewechselt hat, erhält der Gefangene einen roten Strich ins Gesicht und wird von den Ketten befreit. Während er mit dem Söldner und der Leibwächterin in der Menge verschwindet, rufen ihnen die Syllaner markige Sprüche hinterher. Um das Geschäft zu feiern, gibt es für Freunde der Stadt, also Junde, der Sylla schnell genug in den höchsten Tönen lobt, eine Runde Syllarak umsonst. Beim Zuprosten lässt

so manch einer durchblicken, dass er den Al'Anfaner trotz des Goldes lieber einen Kopf kürzer gemacht hätte. Bei dem soben freigekauften Offizier handelt es sich um *Altimon di Zaloh*, dem die Helden schon bald begegnen werden (siehe **Das Attentat**, S. 24).

Während dieser Szene begegnen die Helden der Taschendiebin *Ullma*, einem drahtigen Mädchen von vielleicht vierzehn Jahren. Ullma haust mit ihrer bettelarmen Familie in den verdreckten Kavernen des Leuchtturms und stiehlt, um zu überleben. Falls die Helden sie entdecken sollten (*Sinnenschärfe*-Probe +3 oder unmodifizierte *Taschendiebstahl*-Probe), behauptet sie treuherzig, nur Personen "mit roter Farbe im Gesicht" zu bestehlen, und dass ihre Hand in der Tasche eines Helden stecke, sei bloß ein bedauerlicher Irrtum.



EINE SCHLANGE VON MANN

Auch einer der verderbtesten Männer Aventuriens besucht den Umgekehrten Sklavenmarkt: *Dagon Lolonna*, der mächtigste und grausamste Pirat Charypsos. Allein sein Name schüchtert in allen Hafenstädten des Südens Kinder ein, und mit den Freibeutern der Schwarzen Schlange untersteht ihm eine brutale Truppe von Mördern und Halsabschneidern (siehe auch *Meridiana* 185).

Dagon schreitet mit zwei Schlägern herrisch die Hafenpromenade von Sylla entlang. Den roten Strich auf der Wange trägt er stolz wie eine Auszeichnung. Er kommt direkt auf die Helden zu und macht keine Anstalten, ihnen auszuweichen. Diese dürfen sich dadurch nicht zu Dummheiten hinreißen lassen: Die Neutralität des Umgekehrten Sklavenmarktes erstreckt sich sogar auf Abschaum wie *Lolonna*, zumindest solange er nicht handgreiflich wird. Ein oder zwei provozierende Bemerkungen kann er sich jedoch erlauben.

EINE FAMILIE AUS AL'ANFA

Vor einem Podest herrscht Unruhe. Eine junge Al'Anfanerin mit einem Säugling im Arm will ihren Mann *Enito Monzón* auslösen, für den zwanzig Dublonen verlangt werden. Sie hat ihren gesamten Besitz zu Geld gemacht und bietet dem Verkäufer sogar ihren Trauversing an, kommt aber insgesamt nur auf zwölf Dublonen. Der Gefangene, ein hohlwangiger Mann in zeretzter Offiziersuniform, fleht unter Tränen, wenigstens einmal sein Kind im Arm halten zu dürfen, bevor seine Frau unverrichteter Dinge heimkehren muss. Aus dem Publikum ertönen unterdessen die empörten Rufe einer Syllanerin, die den Tod ihres Sohnes beklagt. Er starb im Rotzenfeuer von Enitos Schiff, und die Mutter fordert das volle Lösegeld, damit das Andenken ihres Sohnes nicht beschmutzt wird.

Keine Lösung lässt allen Parteien vollständig Gerechtigkeit widerfahren; dennoch mag es den Helden gelingen, einen fairen Kompromiss zu erzielen.

Im Übrigen ist man selbst in Sylla manchmal auf Fremde angewiesen, um die Dinge ins rechte Licht zu rücken: Unnötige Hartherzigkeit und Grausamkeit trüben den Glanz der stolzen Freibeuterstadt und

degradieren den Umgekehrten Sklavenmarkt zu einem ganz gewöhnlichen.

Wenn die Helden dafür sorgen, dass Enito Monzón mit Frau und Kind nach Al'Anfa heimkehren darf, reicht er ihnen zum Dank die Hand in Freundschaft. Wann immer sie seine Unterstützung benötigen, er verspricht, ihnen zur Seite zu stehen. Wer weiß, vielleicht brauchen sie ja wirklich einmal einen Verbündeten in der Stadt des Raben.

DAS ATTENTAT

Der Kampf um Port Stoerrebrandt spielt sich nicht nur auf der Insel Iltoken ab, sondern auch hier in Sylla. Parallel zur Eroberung der Kolonie will Phranya Yalma Zornbrecht dem Stoerrebrandt-Kontor einen weiteren Schlag versetzen, um seine Macht zusätzlich zu schwächen. Meuchler der Hand Borons sollen Vibart Stoerrebrandt töten, und zwar während des Umgekehrten Sklavenmarktes. Anführer der Attentäter ist Altimon di Zalah, jener alanfische Offizier, der soeben unter den Augen der Helden freigekauft wurde. Gefangennahme und Auslösung auf dem Markt waren Teil des Plans und ermöglichten es Altimon, unauffällig nach Sylla zu gelangen. Der Meuchler plant, Vibart mit Kukris zu vergiften. Danach will er seelenruhig zum Hafen zurückkehren, auf die alanfische Bireme *Visra* übersetzen und Sylla verlassen.

Zu seinen Helfershelfern gehört neben einem Alchimisten aus Mengbilla und einer ehemaligen Gladiatrix, die ihre Farbmarkierungen mit einer speziellen Tinktur abgewaschen haben, auch Vibarts Sekretario Carimino Saguario.

IM HAMMERHAI

Favira lässt den Helden zur Mittagsstunde die Nachricht übermitteln, dass Vibart sich im Gasthaus *Hammerhai* befindet und einen Bericht über die Ereignisse in der Charyptik erwartet. Die Helden sollen sich dorthin auf den Weg machen, die Capitanya komme nach, sobald sie nicht mehr auf der *Ischaria* benötigt werde.

Das *Hammerhai* ist das beste Haus am Platz (Q8/P8/S25). Es liegt in der höher gelegenen Neustadt und bietet einen fulminanten Blick auf Hafen, Leuchtturm und die Straße von Sylla. Das Innere des zweistöckigen Gebäudes erinnert auf Schritt und Tritt an den Hauptwerb Syllas: die Freibeuterei. Überall hängen Bilder berühmter Männer und Frauen. Die Haie von Sylla sind am häufigsten vertreten, darunter lebende Kapitäne wie Suldokan oder die Harani, doch auch Berühmtheiten der Vergangenheit finden sich hier, genauso wie Bilder fremder Freibeuter, etwa des Brabakers *Amirato Delazar* oder Käpt'n Siebenwinds.

Die Helden werden von Carimino Saguario in ein Hinterzimmer geführt, in dem Vibart Stoerrebrandt sie erwartet. Der Herrscher ahnt bereits, dass er keine guten Nachrichten hören wird. Auch der Sekretario ist auffallend nervös, nur Waldo kläfft freudig. Im Raum stehen zwei Tische, von denen einer gedeckt ist. Unter der hohen Decke befinden sich eine Galerie und ein Kronleuchter mit entzündeten Kerzen. An den Wänden hängen von den Haien erbeutete Waffen, darunter ein Säbel, ein Kriegsbeil, ein Speer, ein kurzes Blasrohr und ein Baccanaq aus dem Regengebirge (siehe *Arsenal* 83).

Vibart trägt Carimino auf, für Tee und Speisen zu sorgen. Während die Helden ihren Bericht von der Begegnung mit Phranya Yalma Zornbrecht beginnen, serviert der als Kellner verkleidete Altimon frischen Minztee, der mit Kukris vergiftet ist.

VERRAT

Bereits beim Betreten des Hinterzimmers können Sie für Helden mit *Gefahreninstinkt* eine verdeckte Probe würfeln: Bei bis zu 4 TãP* verspürt der Betreffende eine diffuse Unruhe. Hat er eine höhere Zahl an TãP*, ahnt er eine konkrete Gefahr, sobald der Tee serviert wird. Teilen Sie aufmerksamen Beobachtern (ein TãW in *Menschenkenntnis* von mindestens 7) beunruhigende Informationen mit: Cariminos deutliche Nervosität oder das Gefühl, den Kellner schon einmal an anderem Ort gesehen zu haben. Spätestens als der arme Waldo etwas verschütteten Tee aufdeckt und Augenblicke später rüchelnd am Boden liegt, ist klar, dass jemand Vibart und die Charaktere vergiften

will. Die Helden können dem Handelsherrn gerade noch rechtzeitig die tödliche Tasse aus der Hand schlagen.



Nachdem der Giftmord fehlgeschlagen ist, werfen die Meuchler alle Heimlichkeit über Bord. Altimon schnappt sich das für diesen Fall präparierte Blasrohr an der Wand, um Vibart mit einem Giftpfeil zu töten.

Gleichzeitig stürmt der Alchimist *Ismalion* mit gezücktem Mengbilar durch die Tür und die ehemalige Gladiatrix wendet von der Galerie herab ihren beliebten Arcnatrick 'Tod von oben' an. Da die Helden die Stadt nur unbewaffnet betreten durften, müssen sie sich im Gefecht gegen die Attentäter mit improvisierten Waffen (Stühle, Kerzenleuchter, Teekanne usw.) behelfen – und natürlich mit denen, die an den Wänden hängen. Ermutigen Sie Ihre Gruppe auch zum Einsatz der vorhandenen Einrichtung, insbesondere der Tische und des Kronleuchters.

Sollte ein Held oder Vibart vergiftet werden (Kukris mit einer Giftstufe von 12), kann er mit *KLARUM PURUM*, einem zwölfgöttlichen Wunder oder *Ismalions* Antidot gerettet werden. Letzteres findet sich gut beschriftet in der Tasche des Alchimisten, die er bei einer eventuellen Flucht liegen lässt.

Altimons Ziel ist Vibarts Tod. Sobald er glaubt, es nicht mehr erreichen zu können (spätestens, nachdem er zwei Wunden erlitten hat), zieht er sich mit *Ismalion* und der Donna zurück. Carimino opfert er dagegen bedenkenlos. Die Al'Anfaner versuchen, auf die Galeere *Visra* zu fliehen, was eine turbulente Jagd über den Umgekehrten Sklavenmarkt nach sich zieht. Ziehen Sie dabei alle Register einer Verfolgung durch eine belebte orientalische Stadt: Lassen Sie die Helden ebenso durch Gassen und Wohnstuben hetzen wie über Hausdächer und Schiffsdecks. Bauen Sie umfallende Verkaufsstände ein, lassen Sie Kinder in bedrohliche Situationen geraten, aus denen die Helden sie retten müssen, und stellen Sie den Schurken unschuldige Opfer zur Verfügung, die sie als Geisel nehmen können. Vergessen Sie auch nicht die Freibeuter, die nicht nur die Gejagten, sondern auch die Jäger aufhalten wollen. Altimon gelingt die Flucht in jedem Fall. Seine Spießgesellen können von den Helden dingfest gemacht werden.

Altimon di Zalah, Agent der Hand Borons

Der kahlköpfige Altimon ist ein abgebrühter Seeoffizier aus Al'Anfa, dem die Fortsetzung seiner Karriere ohne Beziehungen zu einem Grandenhaus zu riskant war. So schuf er sich ein neues Standbein als Agent der Hand Borons, der berühmten alanfischen Meuchlergilde. Er ist ein Planer, kein Draufgänger. Seine Stärken sind Erfahrung und Abgeklärtheit.

Blasrohr*: INI 11+1W6 FK 17 TP 1W6-1

Kusliker Säbel und Klingenfänger:**

INI 12+1W6 AT 15 PA 17 TP 1W6+3 DK N

LeP 35 AuP 42 KO 12 MR 5 GS 7 RS 1

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Todesstoß, Meisterparade, Defensiver Kampfstil, Linkhand, Parierwaffen I + II, Binden, Entwaffnen, Klingenschild, Eiserner Wille I, Ausweichen I + II (Wert 15), Scharfschütze

* Altimon verfügt über zwei Kukrispfeile (*Geographia* 212: Stufe 12; Beginn: 10 KR; Dauer: 50 KR; Wirkung: 1W6-1 SP/KR; Juckreiz (KL, FF-1 nach 10 KR), Krämpfe (KK, GE-3 nach 15 KR) / 1W3 SP/KR; leichte Krämpfe (Ge, KK-1)). Ein Treffer muss mindestens 1 SP anrichten, damit das Gift wirkt, weshalb Altimon gezielt schießt (*MBK* 69).

** Der Klingenfänger (*Arsenal* 63) ist ein Linkhanddolch mit Widerhaken, mit dem Gegner entwaffnet werden können, die Dolch, Fechtwaffe, Schwert oder Säbel führen. Die Waffe erleichtert das Manöver *Entwaffnen aus der Parade* um zwei Punkte.

Ismalion Sindabar, Mitglied der Alchimistengilde von Mengbilla

Ismalion hat listige Schweinsäugelein und einen gewachsenen Bart. Auf seinen Handrücken sind sich in den Schwanz beißende Schlangen eingeätzt, die ihn als Alchimist der Mengbiller Gilde ausweisen. Wird Ismalion von den Helden gefangen genommen, wird er eher sterben, als die Geheimnisse seiner Gilde zu verraten. Zu diesem Zweck hat er eine Giftkapsel in einem hohlen Zahn stecken.

Mengbilar*: INI 7+1W6 AT 13 PA 8 TP 1W6+1 DK H

3 Granatäpfel:** INI 9+1W6 FK 12 TP 4W6

Dolch: INI 9+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+1 DK H

LeP 29 AsP 21 AuP 34 KO 11 MR 8 GS 7 RS 2

Wundschwelle: 6

Übernatürliche Begabungen: Blitz 8, Warmes Blut 6

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (Wert 10), Finte

Ismalion ist resistent gegen alchemistische Gifte. Seine Kleidung ist aus feuerfestem Iryanleder gefertigt (reduziert Feuerschaden nach Meisterentscheid). In einer Umhängetasche hat er eine alchemistische Lösung zum Entfernen der Farbmarkierung, rote Farbe, um die Markierung zu erneuern, sowie folgende Tränke: Antidot E (stoppt die Wirkung von Kukris augenblicklich), Heiltrank C und D, Schlafgift A, Unsichtbarkeitselixier C. Dieses Elixier lässt den Körper des Anwenders für 1 SR unsichtbar werden und dabei alle 3 KR kurz aufflackern. Entledigt sich der Unsichtbare aller Kleidung, kommen AT/PA-Abzüge von je -6 gegen ihn zum Tragen.

* Der Mengbilar kann nur Fechtwaffen und Dolche parieren und hat einen Bruchfaktor von 7. Er enthält eine Ladung Kukris. Um das Gift zu injizieren, muss Ismalion mit einem Treffer 1 SP oder mehr erzielen und danach eine erfolgreiche FF-Probe ablegen (Wert 15).

** Granatäpfel (*Arsenal* 44) sind Tonkrüge mit Mengbiller Feuer, die mit brennender Lunte auf den Gegner geworfen werden. Ihre Entfernungskategorien sind 0/5/10/15/20.

'Donna Dreizack', alanfische Gladiatrix

Die gewandte Kämpferin ist auf Dreizack und Wurfnetz spezialisiert und war einst eine erfolgreiche Gladiatrix in der Bal-Honak-Arena von Al'Anfa. Als sie ihren hundertsten Kampf überlebte, schenkte der Lanisto ihr die Freiheit. Seitdem verdingt sie sich als Beschützerin für den Meistbietenden. Sie kämpft mit der Eleganz eines Tigers und der Schnelligkeit einer Muräne. Ihren ledernen Brustpanzer trägt sie verdeckt unter einem weiten Hemd.

Schweres Wurfnetz*: INI 13+1W6 FK 25 TP*

Dreizack: INI 15+1W6 AT 19 PA 15 TP 1W6+5 DK S

Jagdmesser: INI 14+1W6 AT 17 PA 12 TP 1W6+2** DK H

Waffenlos (Gladiatorenstil):

INI 13+1W6 AT 17 PA 16 TP 1W6+2 (A) DK H

LeP 43 AuP 50 KO 18 MR 3 GS 7 RS 2

Wundschwelle: 11 (Eisern)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I, Ausweichen I + II + III (Wert 18), Kampreflexe, Finte, Festnageln, Scharfschütze, Meisterschütze, Gezielter Stich, Ausfall, Klingenschild, Umreißen, Wuchtschlag, Niederwerfen, Meisterparade, Gegenhalten sowie Waffenlos (Gladiatorenstil; alle Manöver)

Die Donna umkreist ihren Gegner und versucht ihn mit dem Netz einzufangen, um ihm dann mit dem Dreizack den Todesstoß zu geben.

* Das schwere Wurfnetz (*MBK* 94) hat eine Reichweite von 5 Schritt und erfordert eine Probe +10, modifiziert nach Zielgröße. Nach einem Treffer verstrickt sich das Opfer ins Netz und muss eine *Entfesseln*-Probe ablegen, die um 1W6+6 und eine eventuelle Ansage erschwert ist, um sich zu befreien. Diese Probe kann jede KR wiederholt werden, wird aber nach jedem misslungenen Versuch zusätzlich um 1 erschwert.

** Das Jagdmesser ist mit Schlafgift der Qualität A bestrichen: Stufe 5; Beginn: Sofort; Dauer: 7SR / 1 SR; Wirkung: Opfer fällt in Tiefschlaf, aus dem es nur magisch geweckt werden kann; außerdem ist es betäubt und bewegungsunfähig, kann aber noch verschwommen wahrnehmen.

Carimino Saguario, Sekretario von Vibart Stoerrebrandt

Vibarts verräterischer Sekretario ist ein rückgratloser Feigling. Nachdem das Giftattentat fehlschlägt, versucht er, Vibart und den Helden zu schaden, indem er sie ablenkt oder hinterrücks angreift. Sobald sich ein Sieg der Helden abzeichnet, flieht er oder bittet sich Stoerrebrandt erneut an.

Stockdegen: INI 8+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+3 DK N

LeP 27 AuP 28 KO 10 MR 6 GS 7 RS 1

Wundschwelle: 5

KRIEGSRAT

Noch am selben Tag erhält Vibart Stoerrebrandt eine Nachricht des Efferd-Tempels zu Kannemünde. Der Geweihte *Stint Dorkstein*, der sich zum Zeitpunkt des alanfischen Überfalls in Port Stoerrebrandt aufhielt, benachrichtigte seinen Tempelvorsteher *Gundhangen Firnfux*

in Kannemünde mittels GÖTTLICHER VERSTÄNDIGUNG vom Fall der Stadt. Firnfux schickte daraufhin einen Boten auf der Kogge *Neersander Fünfstern* nach Sylla, um Vibart Stoerrebrandt diese Nachricht zu überbringen. Nun ist es also sicher: Port Stoerrebrandt ist in alanfischer Hand.

Abends bittet Vibart die Helden, mit ihm zusammen die Lage zu analysieren. Von seinen Beratern und Helfern ist niemand beteiligt; nach Carimino Saguaros Verrat vertraut Vibart vorerst nicht einmal mehr seinen eigenen Leuten. Während der Unterredung kommt man zu folgenden Erkenntnissen:

☛ Das mit dem Angriff synchronisierte Attentat beweist, dass Al'Anfa die Okkupation der Kolonie umfassend vorbereitet hat. Die persönliche Beteiligung der Admiralin der Schwarzen Armada legt zudem nahe, dass nicht bloß ein einzelnes Grandenhaus hinter dem Angriff steht, sondern der Rat der Zwölf (Proben auf *Kriegskunst* und *Staatskunst*).

☛ Ende Ingerimm stach ein großer Stoerrebrandt-Konvoi Richtung Festum in See. Zur Zeit stehen dem Handelshaus also nur eine Hand voll Schiffe zur Verfügung. Diese müssen jedoch den Schutz der Häfen von Kannemünde und Port Kellis gewährleisten (Proben auf *Handel* und *Kriegskunst*).

☛ Stoerrebrandts Handelsschiffe, die zur Zeit im Bornland sind, werden wegen der Namenlosen Tage und der Kauca-Zeit frühestens Anfang Travia (also erst in vier Monaten) in Kannemünde eintreffen. Und da das Bornland über keine echte Kriegsflotte verfügt, kann auch die Admiralität in Festum keinen Einsatz schicken (Proben auf *Geographie* und *Staatskunst*).

☛ Die 'Seewölfe', die berühmten Festumer Piratenjäger, fallen als Verbündete ebenfalls aus, denn da Port Stoerrebrandt ihr Hauptstützpunkt war, müssen sie als besiegt gelten (Probe auf *Kriegskunst*).

☛ Je später eine Flotte aufbricht, um Port Stoerrebrandt zu befreien, desto geringer sind ihre Erfolgsaussichten: Admiralin Zornbrecht wird in den kommenden Monaten mit Sicherheit die Verteidigungsanlagen Port Stoerrebrandts verstärken und bekannte Schwachpunkte ausmerzen lassen. Außerdem wiegen die Verluste, die das Handelshaus ohne die ertragreiche Kolonie hinnehmen muss, immer schwerer, je mehr Zeit vergeht (Proben auf *Kriegskunst* und *Handel*).

☛ Das Schicksal Port Stoerrebrandts beeinflusst möglicherweise die zukünftige Entwicklung in der gesamten Charyptik. Die alanfischen Ansprüche auf Macht und Boden würden erstmals in die Tat umgesetzt, wenn die Schwarze Armada ungestraft die einträglichste und am besten geschützte Kolonie des Südens erobern würde (Probe auf *Staatskunst*).

Das Dilemma ist also folgendes: Ein früher Gegenangriff hat die besten Erfolgschancen, aber Stoerrebrandt hat zur Zeit keine Schiffe. Je länger er aber mit einem Angriff wartet, umso schwieriger verspricht die Befreiung des Handelspostens zu werden. Und zu allem Überfluss steht auch noch das ungelöste Problem der Wiederbeschaffung seines Rings im Raum, für die Vibart die Helden ursprünglich angeheuert hat.

Es scheint, als habe sich ganz Aventurien gegen Vibart Stoerrebrandt verschworen. Ratlosigkeit steht ihm ins Gesicht geschrieben, und er wirkt, als sei er kurz davor, den Kampf aufzugeben.

EINE IDEE WIRD GEBOREN

Es gibt einen Ausweg aus der verfahrenen Situation: Eine Flotte aus Freibeuterschiffen wäre in der Lage, Port Stoerrebrandt zu befreien. Versuchen Sie, die Helden auf diesen Gedanken zu bringen, indem Sie ihnen die Bilder der Freibeuter ins Gedächtnis rufen, die das *Hammerhai* schmücken, oder sie nach einer *Sagen/Legenden*-Probe +7 an einen Fall aus der aventurischen Geschichte erinnern, bei dem die Freibeuter Syllas und Brabaks gemeinsam gegen mengbillanische Schiffe vorgingen. Ansonsten kann Stoerrebrandt auch selbst den Gedanken äußern.

Gegen den Plan mit der Freibeuterflotte spricht, dass Freibeuter halbe Piraten sind und den Ruf haben, äußerst unzuverlässig zu sein. Andererseits sind ihre Schiffe und Mannschaften schlagkräftig, und auch Haus Stoerrebrandt selbst stellt Kaperbriefe aus. Das wichtigste Argument ist jedoch, dass Vibart keine bessere Lösung einfällt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stoerrebrandts Faust landet krachend auf dem Tisch und lässt das Tintenfass tanzen.

"Genug! Ich lasse nicht zu, dass man mir etwas wegnimmt, was durch die Hände meiner Familie aus dem Nichts geschaffen wurde." Als er sich erhebt, ist keine Spur von Resignation mehr in ihm. Seine Augen strahlen vor Tatkraft und Entschlossenheit. "Eine Krise von gravierender Schwere. Eine Idee, die Efferd und Rondra wohl gefallen würde. Ein Plan, der an Kühnheit alles übertrifft." Er sieht euch an. "Doch heißt es nicht, dass Phex-jenen helfe, die sich selbst zu helfen wissen? Drum bitt' ich Euch, meine Zeugen zu sein, wenn ich, Vibart Stoerrebrandt, hier und jetzt feierlich verspreche, eine Flotte von Freibeutern zusammenzustellen und gen Iltoken zu fahren, um die Kolonie meiner Vorfäter den Krallen des Raben zu entreißen. Das gelobe ich." Nur Augenblicke später regiert wieder sein Geschäftssinn. "Gerne möchte ich Eure Dienste auch weiterhin in Anspruch nehmen. Vierzig Dublonen sollten dafür eine angemessene Entlohnung sein, meint Ihr nicht auch?"

Die Helden wurden für einen kleinen phexgefälligen Botengang angeheuert, und jetzt sollen sie dabei helfen, alanfanischen Söldnern eine Waldinselsiedlung zu entreißen. Über die Entlohnung muss also neu verhandelt werden. Erinnern Sie die Helden daran, dass Vibart ein Stoerrebrandt ist: Das heißt zwar, dass er ihnen ungewöhnliche, schwer zu beschaffende Dinge als Belohnung anbieten kann, aber auch, dass er einer der härtesten Verhandlungspartner ist, den man sich überhaupt vorstellen kann. Solche ungewöhnlichen Belohnungen können persönliche Waffen, magische Artefakte, seltene Zauberbücher, spezielle Lehrmeister oder eine Einladung zum Garethr

KÄPT'N SIEBENWINDS BEFREIUNG

DER SANFTE PIRAT

Ein oder zwei Tage später brechen die Helden an Bord der wieder instandgesetzten *Iskaria* auf. Die Mannschaft der Karavelle ist ihnen mittlerweile durchweg wohlgesinnt und behandelt sie wie Offiziere. Auch Favira ist dazu übergegangen, ihren Rat zu achten und manchmal gar zu ersuchen. Die erste Station ist Charypso, wo sie den Piraten *Hamarro* (siehe auch *Meridiana* 185) aufsuchen sollen. Diesem gelang unlängst die Befreiung einer Gefangenen aus Port Corrad, weshalb die Helden seine Hilfe oder zumindest Informationen gewinnen sollen, die ihnen Käpt'n Siebenwinds Befreiung erleichtern. Trotz seiner Herkunft hat Hamarro mit Abschaum wie Dagon Lolonna nichts gemein, sondern ist ein ehrenhafter und kühner Piratenkapitän. Sein Beinamen 'der Sanfte Pirat' stammt von seiner Wirkung auf Frauen, deren Herzen ihm regelrecht zufliegen. Sein Ruf verhalf ihm zu diversen Hauptrollen in horasischen Liebesromanen, und angeblich träumt jede Gouverneurstochter des Südens davon, dass Hamarro ihr die Unschuld rauben möge.

In der verderbten Schwesterstadt Syllas erleben die Helden zunächst einen Zusammenstoß mit Freibeutern der Schwarzen Schlange, der je nach Ausgang ihrer eventuell vorher erlebten Begegnung mit Lolonna mehr oder weniger unerfreulich verläuft. Im schmutzstarrenden Hotel *Gütiger Perval* treffen sie dann den Sanften Piraten, und ja, er sieht *wirklich* gut aus.

Er kann die Helden an seinen Kontaktmann in Port Corrad verweisen, verlangt aber eine entsprechende Gegenleistung. Mit Gold lässt der stolze Seeräuber sich allerdings nicht kaufen, und auch ein Kaperbrief des Stoerrebrandt-Kontors beeindruckt ihn nicht. Die Helden müssen ihn schon auf anderem Wege gewinnen. Dazu könnte sich eine rahjagefällige Heldin vom galanten Hamarro verführen lassen, um die gewünschte Information am andern Morgen ins Ohr gehaucht zu bekommen. Deutlich pikanter wäre es hingegen, wenn eine Heldin ihrerseits Hamarro verführen würde – der Pirat ist in Rahjasdingen nicht unbezwingbar, und hinterher gibt er die Infor-

mation gerne dafür her, dass sein Ruf gewahrt bleibt. Oder ein kühner Held fordert Hamarro zu einem Duell heraus, wobei er natürlich einen entsprechenden Einsatz, etwa einen Liebesbrief von seiner Geliebten, in die Waagschale legen muss.

Nachdem das Geschäftliche geklärt ist, teilt Stoerrebrandt den Helden mit, dass er alle verfügbaren Freibeuter zum Jahresende nach Kannemünde bitten wird. Da er Kaperfahrern trotz allem nicht voll vertraut, will er auch den Kapitänen von Handelsschiffen die Gelegenheit geben, sich der Flotte anzuschließen.

DIE NÄCHSTEN SCHRITTE

Für die Fahrt nach Iltoken werden die Schiffe Trinkwasser und Proviant benötigen und für den Angriff Waffen und Munition. Des Weiteren braucht die Flotte Seekarten, den Segen der Efferd-Kirche, Schlachtpläne – und einen Admiral. Ein solcher muss ein erfahrener Seefahrer sein, von Freibeutern und Händlern respektiert werden und – da bleibt Vibart eisern – ein Bornländer sein. Es gibt nur einen Mann, der all diese Anforderungen erfüllt: Käpt'n Siebenwind, bornischer Freibeuter und ein alter Freund Vibarts.

Leider ist Siebenwind zur Zeit Kerkerhäftling in Port Corrad. Doch auch für solcherlei Schwierigkeiten hat Vibart die Helden angeheuert. Er sendet sie also nach Port Corrad, um Siebenwind zu befreien und vor den Namenlosen Tagen nach Kannemünde zu bringen. Sie werden wieder auf der *Iskaria* fahren, denn da Favira in Stoerrebrandts Schuld steht (vor Sokkina warf sie immerhin eine komplette Schiffsladung des Kontors über Bord), hat sie keine andere Wahl, als weiterhin für ihn zu fahren. Stoerrebrandt selbst reist bald nach Kannemünde, um dort alles Weitere vorzubereiten.

Zum Ende hin schwört Stoerrebrandt die Helden darauf ein, sein Vorhaben mit höchster Geheimhaltung zu behandeln. Wenn Al'Anfa von dem Plan erfährt und Phranya Yalma Zornbrecht eine Warnung zukommen lässt, ist das Überraschungsmoment dahin und der Angriff schon im Vorfeld gescheitert.

mation gerne dafür her, dass sein Ruf gewahrt bleibt. Oder ein kühner Held fordert Hamarro zu einem Duell heraus, wobei er natürlich einen entsprechenden Einsatz, etwa einen Liebesbrief von seiner Geliebten, in die Waagschale legen muss. Als Lohn für ihre Mühen erhalten die Helden einen Zierdolch, der sie gegenüber dem Port Corrad-Händler *Dschadi ibn Mustafa* als Freunde Hamarros ausweist.

Hamarro

Säbel: INI 16+1W6 AT 17 PA 16 TP 1W6+3 DKN
LeP 32 AuP 42 KO 13 MR 4 GS 8 RS 0

Wundschwelle: 7

Herausragende Eigenschaften: CH 17, Gut Aussehend, Betören 17

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Finte, Ausfall, Binden, Entwaffnen, Ausweichen I + II (Wert 14), Kampreflexe, Kampf im Wasser

Die Szene mit Hamarro sollten Sie mit viel Augenzwinkern gestalten. Er ist das wandelnde Klischee des glutäugigen Latino-Schönlings und funktioniert nur dann, wenn er nicht zu ernst genommen wird. Falls Sie oder Ihre Gruppe keinen Spaß an dieser Begegnung haben werden, verzichten Sie darauf. In diesem Fall kommt der Kontakt mit Dschadi über Favira zustande.

KURS AUF PORT CORRAD

Die Fahrt nach Port Corrad dauert etwa vier Tage und führt mitten durch alanfanische Gewässer. Mehr als einmal ändert Favira den Kurs, als schwarze Segel am Horizont auftauchen. Je tiefer die Karavelle in den Selem-Grund eindringt, desto mehr weichen die leuchtenden Farben des Südmeeres dem Schlammbraun der sumpfigen Gewässer. Die Weiten des Meeres werden von Sandbänken und Mangroveninseln unterbrochen, und die drückende Schwüle des dampfenden Urwaldes drückt auch an Bord auf die Stimmung.

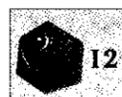
"IM NAMEN DES PATRIARCHEN"

Auf Höhe der Goldenen Bucht wird die *Iskaria* von der Golgari-Trireme *Rabenschnabel* aufgehalten. Während die alanfanischen Söldner an Bord gehen und jeden Winkel des Schiffes durchsuchen, haben die Helden die Gelegenheit, den Aufbau der Galeere aus nächster Nähe zu studieren (siehe dazu den Aufbau der Golgari, Seite 76f.). *Maellia Ulfhart*, die Commandanta der *Rabenschnabel*, sieht nur gegen einen immensen 'Schutzzoll' davon ab, das 'Schmugglerschiff' aufzubringen und die Ladung zu konfiszieren. Dass diese lediglich aus Proviant für die Mannschaft besteht, stört sie dabei kein bisschen. Erst nachdem Favira die geforderten Dublonen gezahlt hat, entfernt sich die Trireme.

FREIBEUTER AHOI!

Die *Iskaria* begegnet der *Prinzessin Baladara*, dem Schiff des Freibeuters *Rodrigo ay Lanareo* (siehe Seite 40). Stoerrebrandt hat die Parole ausgegeben, alle Freibeuter und Handelsfahrer, denen die *Iskaria* begegnet, nach Kannemünde zu bitten. Favira oder die Helden unterbreiten dem weißhaarigen Rodrigo die Offerte des Handelsherrn, doch der Horasier lehnt ab: Er traue Händlern nicht und wittere einen Haken in Stoerrebrandts Angebot. Außerdem sind er und seine Mannschaft anscheinend im Begriff, reiche Beute zu machen, wie seine Andeutung verrät, dass er dicht davor sei, "einen Smaragd zu angeln". In dieser Szene erleben die Helden zum ersten Mal, welch harsches Misstrauen zwischen Händlern und Freibeutern herrscht.

PORT CORRAD



Die Stadt an der Mündung des Arrati ist Knotenpunkt der Karawanenstraßen nach Selem, Mirham, Mengbilla und Dröl. Vor dem Khômkrieg war sie eine aufblühende Handelsstadt, doch seit sie vor fast zwanzig Jahren von Al'Anfa eingenommen wurde, geht es mit ihr stetig bergab. Die starke Militärpräsenz schränkt den Handel ein und hat Port Corrad viel von seiner Bedeutung verlieren lassen. Bis heute steht die Stadt unter Kriegsrecht.

Port Corrad wird vom Generalpräfekten *Oderin du Metuant* mit harter Hand regiert. Wie Phranya Yalma Zornbrecht war er früher Teil des Triumphvirats. Seine Pläne, Port Corrad in eine Residenzstadt zu verwandeln, haben das Gesicht der Stadt grundlegend verändert: Verwinkelte tulamidische Gassen mussten schnurgeraden Prachtstraßen weichen, und in der Stadtmitte wurde die *Plaza Triumphale* errichtet, ein Platz zu Ehren des alanfanischen Imperiums, der von Siegesstelen und einer Statue des Patriarchen beherrscht wird. Doch mit seiner Vision eines neuen Port Corrad steht du Metuant in Al'Anfas Regierungskreisen alleine da. Das Scheitern seines Vorhabens, das Hauptquartier des Ordens des Schwarzen Raben in die Stadt zu verlegen, kam somit nur für ihn selbst überraschend.

Niemand in Port Corrad liebt diese Stadt. Die unfreiwilligen Siedler aus Al'Anfa sind verbittert, die Söldner fürchten du Metuant, und wer schon vor der Besetzung hier lebte, hat sich irgendwann mit der Knote des Imperiums abgefunden. Sogar der Generalpräfekt selbst sehnt sich mittlerweile nach den Zeiten zurück, in denen die Novadis immer wieder Angriffe auf Port Corrad ausführten und er so wenigstens eine Aufgabe zu erfüllen hatte.

Weitere Informationen zu Port Corrad finden Sie in *Meridiana* 112f. Einen Stadtplan finden Sie in der Kartentasche am Ende des Buches.

DIE VERTEIDIGUNG

Port Corrad ist von einer vier Schritt hohen Mauer umgeben, die in regelmäßigen Abständen von Türmen gekrönt wird. Die drei Stadttore führen nach Osten, Nordwesten und Südwesten, also in Richtung Selem, Mengbilla und Mirham. Der Hafen von Port Corrad ist gut befestigt und das gesamte Hafenbecken kann von zwei rotenbewehrten Türmen aus beschossen werden. Die Einfahrt ist schmal und wird den beiden Hafenbastionen bewacht, zwischen denen die 120 Schritt lange 'Große Kette' gespannt werden kann. Diese ist aus bestem Tuzaker Stahl und gilt als unzerstörbar. Dank einer ausgeklügelten Mechanik dauert es keine Minute, mit ihr den Hafen wirkungsvoll abzusperren, so dass kein Schiff mehr hinein- oder hinausfahren kann.

In der Stadt sind einhundert Söldner stationiert, die sich zu gleichen Teilen aus dem Schwarzen Bund des Kor und der alanfanischen Fremdenlegion zusammensetzen. Hinzu kommen die Besetzungen der Schwarzen Armada, von der momentan zwei Biremen und drei Dromonen vor Anker liegen. Normalerweise verfügt Port Corrad also über gut 250 Bewaffnete, doch zur Zeit ist die Verteidigung der Stadt geschwächt: Oderin du Metuant führt mit den Fremdenlegionären und einem Teil der Seesöldner eine Strafexpedition gegen die Beni Arrat durch. Commandante *Gulond Sinescripulos*, du Metuants Stellvertreter, stehen daher nur knapp achtzig Mann zur Verfügung, was die Aufgabe der Helden deutlich erleichtert.

Die Stadttore sind zwischen Sonnenauf- und Sonnenuntergang geöffnet und werden von je vier Männern bewacht. An den Kais befindet sich ein halbes Dutzend Söldner, jeweils sechs weitere bemannen die beiden Hafentürme. Die restlichen befinden sich in ihren Garnisonen, im Palazzo du Metuant oder außerhalb der Stadt auf den Plantagen.

DIE STIMMUNG IN PORT CORRAD

Im Kontakt mit den Bewohnern der Stadt können die Helden beispielsweise die folgenden Gesprächsfetzen sammeln:

☛ "Warum seid Ihr in der Stadt? Ach, lasst nur, viel wichtiger ist doch, dass Ihr sie bald wieder verlassen dürft." (eine alte Frau)

☛ "Du Metuant ist fortgeritten, um die novadischen Hunde für irgendeine Nichtigkeit zu betrafen – hart, aber gerecht, sagt er immer. Wenn Ihr mich fragt (*schaut sich ängstlich um, redet dann flüsternd weiter*), könnten die den Generalpräfekten mal ruhig einen Kopf kürzer machen. Dann hätte das Imperium wenigstens mal einen Grund, sie zu verfolgen." (ein Dienstbote aus dem Palazzo du Metuant)

☛ "Du willst wissen, wo die Gefangenen verwahrt werden? Wenn du mir und meinen Kameraden nicht sofort einen aus gibst, kriegst du die Zellen selbst zu sehen. Und falls du mich den ganzen Abend aushälst, verrate ich es dir vielleicht." (ein Söldner)

ALTERNATIVER HANDLUNGSVERLAUF

Siebenwinds Befreiung kann vor allem daran scheitern, dass die Helden sich zu auffällig verhalten und deshalb den Verdacht der Söldner erwecken. In diesem Fall werden sie gefangen genommen und zu Siebenwind in die Zelle geworfen. Somit treffen sie den Freibeuter nicht als Retter, sondern als Leidensgenossen, und müssen statt einer Gefangenenbefreiung einen Gefängnisausbruch durchführen. Dabei kommt den Helden zugute, dass die Söldner in Oderin du Metuants Abwesenheit ihre Aufgaben nur sehr nachlässig ausführen und zudem keine besonderen Vorkehrungen treffen, um magiebegabte Gefangene am Ausbrechen zu hindern.

IN DER HÖHLE DES LÖWEN

Dieser Abschnitt beschreibt die entscheidenden Orte und Personen, die die Helden aufsuchen oder kennen lernen können, um Siebenwind zu befreien.

WEGE IN DIE STADT

Um in die Stadt zu gelangen, können sich die Helden einige Meilen vor Port Corrad an Land rudern lassen und die Stadt durch eines der Tore betreten. Die dortigen Wachposten durchsuchen sie gründlich und ohne Hast nach Schmuggelware. Darunter fällt alles, was dazu geeignet sein könnte, Unruhe zu stiften, oder einfach nur das Interesse der Söldner erregt. Offensichtliche Wertsachen werden beispielsweise "zum Schutz vor Diebstahl" konfisziert, es sei denn, die Helden zahlen ein angemessenes Bakschisch. Weiterhin müssen die Helden alle Langwaffen am Tor abgeben (nur alanfanische Söldner haben in

Port Corrad das Waffenrecht), wo sie von der Gruppe später wieder abgeholt werden können, ihre Namen nennen und Auskunft über Woher und Wohin geben.

Als Alternative können die Helden auch in die Stadt gelangen, indem sie mit der *Iskaria* im Hafen festmachen. Sie können dann auf die Hilfe der Mannschaft zurückgreifen und Siebenwind leichter aus der Stadt bringen. Da dieser Plan jedoch Schiff und Mannschaft in Gefahr bringt, willigt die Capitanya erst dann ein, wenn die Helden ihr einen bolzensicheren Plan präsentieren, der darin endet, dass die *Iskaria* heil aus Port Corrad heraussegelt.

Von der ersten Begegnung mit den hiesigen Söldnern an erfahren die Helden, dass in Port Corrad uneingeschränkt das Militär herrscht. Wer eine Uniform trägt, hat das Recht auf seiner Seite. Das hat zwei wichtige Konsequenzen: Zum einen sollten die Helden nicht lange diskutieren oder sich zur Wehr setzen, wenn sie von Söldnern schikaniert werden. Im Handumdrehen können sie als Aufrührer im Verlies landen. Zum anderen wäre es eine gute Idee, sich selbst Söldneruniformen zu beschaffen (z.B. durch die Hilfe von Dschadi ibn Mustafa), um derartige Schwierigkeiten fortan zu vermeiden.

DSCHADI IBN MUSTAFA

Schon vor der Besetzung Port Corrads ging der Tulamide Dschadi ibn Mustafa seiner Tätigkeit als Händler nach. Doch auch unter alanfanischer Herrschaft gelang es ihm, den Niedergang zu vermeiden und sein Geschäft sogar noch zu vergrößern. Heute ist Dschadi Besitzer einer Karawanserei direkt am Selemertor, und er handelt mit allen Arten von Waren, die im Dreiländereck zwischen Imperium, Kalifat und dem Horasreich erhältlich sind. Wenn er ein Erfolgsrezept hat, dann ist es seine Weigerung, sich die Zustände aufs Gemüt schlagen zu lassen – er selbst drückt es so aus: "Dass Port Corrad den Geruch eines Nachtopfes verströmt, ist ein Grund mehr, den Kopf hoch erheben zu halten."

Im Verkaufsgespräch (und für Dschadi ist jedes Gespräch ein Verkaufsgespräch) scharwenzelt der feiste Händler um die Kunden herum, schmeichelt ihnen mit blumigen Worten und zerfließt vor Betroffenheit, wenn sie es wagen, ihr Missfallen über seine schmiegliche Art auszudrücken. Doch das Gehabe ist die Fassade eines knallharten Geschäftsmannes, der davon lebt, unterschätzt zu werden. In Port Corrad verfügt Dschadi über genügend Einfluss, um den Helden die Befreiung eines gefangenen Piratenkapitäns möglich zu machen – oder um sie zu verhindern.

Nachdem die Helden ihm den Dolch gezeigt haben, begrüßt er sie überschwänglich und singt Lobeshymnen auf ihren gemeinsamen Freund Hamarro. Liebend gern würde er den Helden jegliche Hilfe angedeihen lassen, allein, er darf es sich mit den Al'Anfanern nicht verschmerzen, wenn er weiterhin in Port Corrad Handel treiben will. Tatsächlich hat Dschadi viel zu verlieren, weshalb er den Helden ausschließlich in Belangen hilft, bei denen er nicht mit ihnen oder dem Ausbruchversuch in Verbindung gebracht werden kann. Das heißt, dass er ihnen Informationen über Söldnerzahlen, Wachzeiten und Parolen beschaffen oder sie sogar mit Uniformen der Fremdenlegion ausrüsten kann, aber keine Kontakte vermitteln oder gar aktiv an der Befreiung mitwirken wird.

Als Gegenleistung für seine Unterstützung verlangt Dschadi einen Gefallen von den Helden. Vor einigen Wochen verkaufte er *Concilio di Bravistelli*, einem Schreiber du Metuants, eine alte Tonvase für kleines Geld. Doch Concilio behauptet, in Wahrheit eine wertvolle Antiquität erstanden zu haben, und brüstet sich damit, Dschadi übervorteilt zu haben. Um sich an dem arroganten Schreiber zu rächen, bittet er die Helden, in Concilios Kammer im Palazzo du Metuant einzudringen und die Vase zu zerstören. Da Siebenwind seinen Informationen nach ohnehin im Palazzo gefangen gehalten wird, können die Helden diese Aufgabe gleichsam im Vorbeigehen erledigen.

Die Tatsache, dass Dschadi auch in den härtesten Verhandlungen niemals unfreundlich wird, sollte die Helden nicht darüber hinwegtäuschen, dass er sich darüber bewusst ist, sie jederzeit verraten zu können. Also sollten sie ihn sich nicht zum Feind machen, zumal er gegen Drohungen und Beeinflussungen gewappnet ist: Er empfängt die Helden nur in Beisein seiner muskulösen Leibwächterinnen und trägt ein PSYCHOSTABILIS-Amulett, das seine MR auf 18 hebt

(gegen Zauber mit den Merkmalen *Einfluss*, *Herrschaft*, *Verständigung* und *Hellsicht* sogar auf 20), aber nur gegen drei Zauber wirkt.

IM PALAZZO DU METUANT

Der zweistöckige Palazzo von Oderin du Metuant liegt in einem ummauerten Grundstück an der Plaza Triumphale. Das Gebäude selbst kann sich durchaus mit den Villen auf dem Silberberg messen und verwöhnt das Auge des Betrachters mit liebevollstem Stuck und marmornen Säulen. Zur Zeit wird die Residenz allerdings umgebaut, weshalb ein Teil der Fassade von einem Baugerüst bedeckt wird.

Das Erdgeschoss dient als militärisches Hauptquartier. In ihm befinden sich Schreib- und Waffenkammern, ein Schlaf- und Speisesaal für die Söldner sowie der *Salón della Commandantura*. In der Mitte dieses achteckigen Kommandantensaales steht ein hölzerner Kasten, in dem das Umland der Stadt mit Sand und Kieselsteinen detailverliebt nachgebildet wurde. Mit bereitliegenden Figuren und Feldmarken aus Zinn kann du Metuant hier strategische Planspiele durchführen. Im Obergeschoss des Palazzo liegen die Privatgemächer des Generalpräfekten, mehrere mit Edelhölzern und teuren Stoffen ausgekleidete Schlafzimmer und Salons. Des Weiteren findet sich hier Oderins Ankleideraum, der mit dem Wort 'Zeughaus' besser beschrieben wäre, sowie ein Balkon mit Blick über die Plaza. Im ersten Stock liegen auch die Kammern der Diener und Sklaven sowie das Zimmer des Schreibers Concilio. Das flache Dach des Hauses wird abends, wenn die Glut der Praiosscheibe abgeklungen ist, als Terrasse genutzt. Im weitläufigen Garten stehen Zypressen und Olivenbäume, Sklaven hegen und pflegen Lotosbeete, und in einem Meerwasserteich schwimmen exotische Fische. Die Gefängniszellen befinden sich im Keller. Zu jeder Zeit halten sich mindestens ein Dutzend Söldner im und um den Palazzo herum auf, von denen jeweils sechs Wachdienst verrichten. Die anderen trinken, würfeln oder schlafen. Neben den Söldnern durchstreifen drei Zornbrecher Bluthunde an langen Ketten den Garten, blutrünstige Bestien mit messerscharfen Fängen. Darüber hinaus befinden sich ungefähr zwanzig Diener und Sklaven in der Residenz, tagsüber zudem Bauarbeiter.

Söldner vom Schwarzen Bund des Kor

Werte siehe Anhang, Seite 85.

Drei Zornbrecher Bluthunde

Gerüchten zufolge werden Zornbrecher mit Mohablut gesäugt, um Menschen gegenüber aggressiver zu werden. Dabei sind die großen Bluthunde auch ohne derartige Maßnahmen bereits gefährliche Kampfmaschinen, die einen Menschen binnen Augenblicken zerfleischen können.

INI 8+1W6 PA 8 LeP 27 RS 1 KO 11

Biss: AT 15 TP 1W6+3 DK H

GS 10 AuP 80 MR 1/1 GW 7 Wundschwelle: 6

Vor-/Nachteile: Zäh

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Raserei (1, bei Verletzung), (siehe ZBA 11/12)

Ob in Söldneruniformen, als Arbeiter oder als Sklaven verkleidet: Mit einer guten Geschichte und Kenntnis der Parole ("Rabenfeder") können die Helden den Palazzo ungehindert betreten und sich darin bewegen, jedenfalls solange sie sich unauffällig verhalten. Leider ist ihre Suche nach Siebenwind hier erfolglos: Weil der Umbau der Residenz auch den Zellentrakt betrifft, sind alle Gefangenen bis zum Ende der Bauarbeiten verlegt worden. Siebenwind sitzt nicht mehr im Palazzo ein, sondern im westseitigen Hafenturm. Diese Information können die Helden natürlich schon vor ihrem Eindringen in den Palazzo erlangen, indem sie Diener aus dem Palazzo oder unvorsichtige Söldner befragen. Dschadi sagt jedenfalls kein Sterbenswörtchen von der Gefangenenverlegung; falls sie ihn nachher zur Rede stellen, beteuert er, nichts davon gewusst zu haben.

Die Vase, die sie für Dschadi zerstören sollen, ist übrigens eine weitere Sheranbil-Kanope, was die Helden aufgrund der Ähnlichkeit zu Faviras Kanope vermuten können. Sie ist dem Element Erz zugeordnet und erschafft eine kugelförmige Zone, deren Inneres vor herabstürzendem Erz (Gestein, Metall, Sand) geschützt ist. Jeglicher Schaden durch Erz wird in dieser Zone absorbiert: Eine Rotzenkugel prallt ab, ohne

einen Kratzer zu hinterlassen, eine einstürzende Mauer richtet keinen Schaden an. Die Helden können die Kanope mitnehmen, anstatt sie zu zerstören; allerdings sollten Sie sich gut überlegen, ob Sie sie der Gruppe in die Hände geben möchten, da sie unter anderem großen Einfluss auf den Verlauf der Schiffgefechte haben kann (ansonsten hat der vergessene Zauber seine Wirkung schon lange verloren).



DER HAFENTURM

Siebenwind befindet sich im westlichen Hafenturm, einem runden Bauwerk mit einem Durchmesser von acht Schritt, das fünf Manneslängen hoch aufragt. Auf dem Dach befindet sich eine Plattform mit einer drehbaren schweren Rotze. Die Zwischengeschosse dienen als Wach- und Schlafräume, und im obersten hängt eine große Alarmglocke, die in der ganzen Stadt zu hören ist. Im Erdgeschoss steht der Spannmechanismus der Hafenkette. Die Kette liegt auf dem Grund der Hafencinfahrt und wird im Verteidigungsfall mit einer großen Winde an die Wasseroberfläche gezogen. Dank einer ausgeklügelten Mechanik genügt ein einzelner Mann, um die Kurbel zu bedienen. Käpt'n Siebenwind ist in dem stinkenden Kellerloch an die Wand gekettet, in dem Brackwasser und Unrat fußhoch stehen. Bei ihm befinden sich *Sirhano 'Linkhak'* und *Desideryo Dragonex*, zwei seiner Offiziere, die den Al'Anfanern mit ihrem Anführer in die Hände fielen. Der Turm verfügt nur über einen einzigen Zugang, der vom Wehrgang

DER KAPITÄN DER JADEDAME



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht bei Favira auf dem Achterdeck, als Käpt'n Siebenwind an Deck erscheint. Vorher hatte er um eine Waschsüssel, ein Rasiermesser und frische Kleidung gebeten, um sich von dem nach Jau-

der Stadtmauer erreichbar ist. Man kann sich dem Turm auch schwimmend nähern, ihn dann zu erklettern ist der glitschigen Steine wegen aber ein gefährliches Unterfangen (eine *Klettern*-Probe +12, gefolgt von einer weiteren +7, bei deren Misslingen man 2W6 TP erleidet). Wegen der strategischen Bedeutung des Turms wird er besonders gut bewacht: Sechs Söldner vom Schwarzen Bund des Kor sind zu jeder Zeit darin stationiert, die die Türen nur Offizieren öffnen dürfen, und diesen auch nur dann, wenn auf die Frage "Wer zählt die Toten?" mit der Parole "Der Herr des Nirgendmeers" geantwortet wird.

Von Dschadi können die Helden die meisten der obigen Details erfahren. Vor allem kann er sie über Hauptmann *Cunario Dorides* informieren, das schwächste Glied in der Wachkette. Der Anführer der Turmwache ist ein alternder Haudegen, dessen Pflichtbewusstsein von langen Jahren der Routine verschliffen wurde. Die meisten Abende verbringt er in *Kors Heimstatt*, einer Söldnerkneipe am Hafen, während seine Untergebenen alleine Wache schieben. Die Helden können ihn um Mitternacht auf dem Weg zum Turm abpassen und ihn zwingen, sie in den Turm zu schleusen.

Wenn die Helden sich (mit oder ohne Cunarios Hilfe) Einlass zum Turm verschafft haben, versuchen die Söldner, mit der Glocke Alarm zu schlagen. Besonders mutig sind sie nicht: Sie werden sich lieber ergeben, als bis zum Tod zu kämpfen.

Cunario Dorides

Dorides mag seine Wachpflichten vernachlässigen, doch mit der Waffe versteht er immer noch vortrefflich umzugehen.

Brabakbengel: INI 10+1W6 AT 16 PA 15 TP 1W6+5 DK N

Dolch: INI 10+1W6 AT 15 PA 10 TP 1W6+1 DK H

LeP 36 AuP 31 KO 12 MR 4 GS 6 RS 3

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Niederwerfen, Finte, Meisterparade, Gegenhalten, Sturmangriff

Dorides trägt den Dolch in einem Stiefel verborgen.

6 Söldner vom Schwarzen Bund des Kor

Werte siehe Anhang, Seite 85.

Käpt'n Siebenwind und seine Offiziere sind nach Wochen der Gefangenschaft ausgemergelt und tragen dicke Bärte, doch ihre Augen leuchten in ungebrochenem Überlebenswillen, als die Retter nahen. Siebenwind dankt den Helden und fragt, in wessen Auftrag sie zu seiner Hilfe gekommen seien. Als der Name Stoerrebrandt fällt, geht kurz ein Schatten über sein Gesicht, doch dann wendet er sich einer drängenderen Frage zu: Wie sollen sie aus Port Corrad herauskommen?

DIE FLUCHT

Wie die Helden die Stadt verlassen, hängt vornehmlich davon ab, wie sie hineingekommen sind. Sie können über die Stadtmauer klettern und zu Fuß zum Standort ihres Bootes fliehen oder ein Fischerboot aus dem Hafen stehlen. Falls die *Iskaria* noch im Hafen liegt, sollten sie möglichst noch keinen Alarm ausgelöst haben, um Beschuss von den Hafengeschützen zu vermeiden. In jedem Fall haben sie im Turm die Möglichkeit, die Hafenkette zu spannen und so verfolgende Schiffe aufzuhalten.

Schicken Sie den Helden einen alanfanischen Verfolgertrupp hinterher, wenn sie sich gerade in Sicherheit wännen. Besonders reizvoll ist es, wenn die Helden in einem Ruderboot fliehen und sich mit einem weiteren, mit Söldnern besetzten Boot eine Seeschlacht en miniature liefern müssen.

che stinkenden Vollbartträger, den ihr aus Port Corrad gerettet habt, in einen der stolzesten Freibeuter zu verwandeln, der euch je unter die Augen gekommen ist. Vor euch steht nun ein gut aussehender Mann mit dunkler Haut, wettergegerbtem Gesicht und klaren blauen Augen, die euch vollkommen zu durchdrin-

gen scheinen. Von dem verfilzten Bart ist nur noch ein dünner Schnurrbart übrig. Obwohl die Matrosenbluse aus den Beständen der Mannschaft stammt, wirkt sie am drahtigen Leib des Käpt'ns wie eine ranghohe Uniform.

Siebenwind wechselt einige Worte mit seinen beiden Offizieren, Desideryo Dragonez und Sirhano 'Linkhak', die sich ebenfalls gewaschen und umgezogen haben. Dann erklimmt er das Achterdeck, lässt einen kurzen, prüfenden Blick über das Schiff schweifen und steuert dann mit festen Schritten auf euch und die Capitanya zu. Vor Favira bleibt er stehen und verneigt sich.

"Efferd zum Grube, Senhora Capitanya. Bitte um Erlaubnis, mit meinen Männern auf Eurem prachtvollen Schiff verweilen zu dürfen." Sein Brabaci hat einen nordischen Akzent.

Auch Favira verneigt sich. "Marhaba, Efferd Siebenwind, und Efferd mit Euch. Ihr seid willkommene Gäste auf meiner bescheidenen *Iskaria*, bis sie und ich Euch sicher nach Kannemünde gebracht haben."

"Seid bedankt, meine Teure. Ich werde mich hier so behütet fühlen wie auf meinem eigenen Schiff, denn Euer Mut und Euer Geschick als Kapitänin sind denen eines Freibeuters mindestens ebenbürtig."

Favira lächelt. "Ihr seid nicht nur ein Meister der Meere, sondern auch ein Sohn der Schmeichelei."

Beide verneigen sich ein weiteres Mal voreinander. Dann wendet Siebenwind sich euch zu. "Senhores und Senhoras Questadores, ich möchte auch Euch ein weiteres Mal und in gebührender Form für meine Rettung danken. Ich stehe in Eurer Schuld."

Er streckt euch die Hand entgegen. Nachdem ihr sie geschüttelt habt, wird er ernster und stemmt die Hände in die Hüften. "Und nun heraus mit der Sprache: Warum habt Ihr das getan, und was verlangt Ihr als Gegenleistung?"

Käpt'n Siebenwind lässt sich über die Hintergründe seiner Befreiung aufklären. Nachdem er erfahren hat, dass Vibart Stoerrebrandt ihn befreien ließ, weil dieser eine Freibeuterflotte gegen die Besatzer Port Stoerrebrandts zusammenstellt, kündigt er an, sich dessen Angebot anzuhören. Doch an seinem Gesichtsausdruck ist zu erkennen, dass über seine Rolle in dieser Unternehmung noch nicht das letzte Wort gesprochen ist.

Als er hört, dass Favira einen direkten Kurs auf Kannemünde setzen will, erhebt Siebenwind Einspruch: Er wolle nicht als Passagier eines fremden Schiffes in die bornische Stadt einlaufen. Die *Jadedame* gehöre noch immer ihm, und nur von ihrem Achterdeck aus könne er von anderen Freibeutern den notwendigen Respekt einfordern und sie kommandieren, ohne sich fragen lassen zu müssen, ob er andere Schiffe ebenso wie das seine aufgeben wird. Außerdem wisse er mit Sicherheit, wo die *Jadedame* gerade liegt und wie er sie wieder in seinen Besitz bekommen kann. Und spätestens, als Siebenwind Favira fragt, ob die *Iskaria* ihr nach ihrer Freiheit nicht auch das Teuerste sei, hat er sie auf seiner Seite.

IN DEN ECHSENSÜMPFEN



Drei Tage dauert die Fahrt von Port Corrad zu Siebenwinds Freibeuter versteck. Capitanya Favira macht einen großen Bogen um den Mahlstrom und Port Zornbrecht herum und steuert dann mitten in den Selem-Grund hinein. Die Farbe des Wassers trübt sich zu einem schmutzigen Ocker, und an der Küste beginnen sich dampfende Sumpfwälder abzuzeichnen. Immer häufiger treiben losgerissene Tangfelder vorbei, Sandbänke tauchen plötzlich vor dem Bug auf, und dann und wann trägt der Siral das Brüllen einer urzeitlichen Echse herüber.

SUMPFPIRATEN

Auf der Fahrt werden die Helden zwei-, dreimal Zeugen von heftigen Wortgefechten zwischen Favira und Siebenwind, die sich aber nichtsdestotrotz gut verstehen. Siebenwind versucht der Capitanya ein ums andere Mal, ihr das Leben als Freibeuterin schmackhaft zu machen, und sie gibt ihm wieder und wieder zu verstehen, dass sie diesem die

Sicherheit der Handelsfahree vorzieht. Doch ihre Argumente werden zunehmend stumpfer, als sei sie selbst immer weniger von ihnen überzeugt.

Faviras innerer Widerstreit kommt deutlich zum Vorschein, als die *Iskaria* am Nachmittag des zweiten Tages eine sumpfige Stelle in Angriff nimmt. Schon seit Stunden steht ein Matrose im Bug und lotet in regelmäßigen Abständen die Wassertiefe aus, damit das Schiff in dem seichten Wasser nicht auf Grund läuft. Plötzlich tauchen drei Schilflöße hinter einer Mangroveninsel auf und gehen auf Angriffskurs. Wie immer will die Capitanya einem Gefecht aus dem Weg gehen und leitet eine Wende ein. Damit läuft sie jedoch Gefahr, aufzulaufen und den Piraten wehrlos ausgeliefert zu sein. Außerdem schlägt sie mit einer Flucht die Möglichkeit aus, die Charyptik ein bisschen sicherer zu machen, denn für eine Karavelle mit diversen Bordgeschützen, einer zahlenmäßig überlegenen Mannschaft und schlagkräftigen Passagieren sind die Sumpfpiraten keine ernstzunehmenden Gegner. Andere Schiffe hingegen, die nach der *Iskaria* diese Route fahren, werden sich gegen die Seeräuber kaum wehren können und ihnen mit Mann und Maus zum Opfer fallen.

Die Helden sollten Favira gemeinsam mit Siebenwind überzeugen, dass in dieser Situation ein Kampf die bessere Lösung ist. Aus Sicht der meisten Aventurier haben die Sumpfpiraten genügend Verbrechen begangen, um den Tod zu verdienen, sie werden weiter Schiffe überfallen, wenn sie nicht aufgehalten werden, und darüber hinaus stellen sie für die *Iskaria* keine ernstzunehmende Gefahr dar.



Die Helden haben schon einige harte Gefechte hinter sich, und noch härtere stehen ihnen bevor. Dieses ist keines davon. Gegen die Strandpiraten können und dürfen sie einmal so richtig glänzen. Gönnen Sie ihnen einen rundum heldenhaften Auftritt, indem Sie den Einsatz obskurer Spezialmanöver ermöglichen, wagemutige Aktionen mit Erfolg belohnen und gegen außerordentliche Angriffsmanöver absichtlich die Paraden verhaun.

Drei Dutzend Sumpfpiraten

Auf dem Land nennt man sie Wegelagerer und Strauchdiebe, im Selem-Grund Sumpfpiraten: Feige, heruntergekommene Gestalten, die Reisende aus dem Hinterhalt angreifen und töten, um sich an ihrem Hab und Gut zu bereichern. Jeder von ihnen ist auf seinen eigenen Vorteil bedacht und wird lieber fliehen, als einem Kameraden in Not helfen.

Haumesser: INI 8+1W6	AT 11	PA 8	TP 1W6+3	DK HN
oder Messer: INI 7+1W6	AT 10	PA 7	TP 1W6	DK H
oder Knüppel: INI 9+1W6	AT 11	PA 8	TP 1W6+1	DK N
LeP 28 AuP 27 KO 11	MR 0	GS 7	RS 1	

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: keine

Haumesser und Messer sind improvisierte Waffen, mit denen Patzer bei einer 19 und 20 geschehen und der Kontrollwurf um 5 Punkte erschwert ist. Darüber hinaus muss bei jeder mit der Waffe parierten Attacke für sie ein Bruchtest gewürfelt werden. Sobald ein Pirat eine Wunde erleidet oder insgesamt mehr als 10 LeP verliert, ergibt er sich oder springt von Bord. Wenn die ersten Piraten geflüchtet sind, schließen sich ihnen alle anderen an.

DIE BUCHT IM SELEM-GRUND

Als Käpt'n Siebenwind vor Jahren auf der Flucht vor einem alanfischen Flottenverband war, drang er tief in die Sümpfe ein, in jenes Niemandsland, das weder See noch Küste ist. Dabei entdeckte er eine Bucht, die bei Flut auch von tief gehenden Schiffen angefahren werden kann. Sie dient ihm seither als Unterschlupf, in den er sich zurückzieht, um den Wellen, die seine Kaperfahrten schlagen, Zeit zu geben, sich zu beruhigen.

Das Freibeuter versteck liegt irgendwo östlich von Selem, im Grenzgebiet von Selem-Grund und den Echsen Sümpfen, zwischen den vorgelagerten Sumpfsinseln und der unübersichtlichen Festlandküste. Sandbänke, Mangroven und schilfbestandene Inseln gehen fließend ineinander über, und zwischen ihnen ist das Wasser selten mehr als einen Schritt tief. Vorsichtig lotet Siebenwind die *Iskaria* durch das labyrinthartige Dickicht aus Mangroven und Schilf. Er scheint den

Weg im Gedächtnis zu haben, doch aufmerksame Helden erkennen über mehrere Stunden hinweg Wegmarken, die Siebenwind offenbar gezielt angelegt hat. Dazu gehört eine kleine Kokospalme am Ufer, die im Sumpf nicht heimisch ist, auffällig platzierte steinerne Stelen, ein Sumpfechsenpanzer sowie ein eingegrabener Riesenknochen, der drei Schritt aus dem Boden ragt.

DURCH DEN SUMPF

Käpt'n Siebenwind führt die *Iskaria* in eine sichtgeschützte Bucht, etwa zwei Meilen von seinem Versteck entfernt. Da Siebenwind davon ausgeht, dass der neue Kapitän seines Schiffes der Verräter ist, der ihn an die Al'Anfaner ausgeliefert hat (siehe Kasten), kann sich die Karavelle nicht weiter nähern, ohne Gefahr zu laufen, von den Spähern der Freibeuter entdeckt zu werden. Er plant, mit seinen Offizieren zum Versteck vorzudringen, sich in die Kapitänskajüte der *Jadedame* zu schleichen und den neuen Kommandanten zur Rechenschaft zu ziehen. Wenn die Helden ihn nicht von sich aus begleiten wollen, bittet er sie darum; immerhin kennt er ihre Fähigkeiten und weiß zudem aus erster Hand, dass das Freibeuter versteck wahrscheinlich gut bewacht ist und seine Leute sich zu wehren wissen. Aus demselben Grund nähert er sich dem Versteck von der rückwärtigen Seite, da in dieser Richtung vermutlich keine Wachposten aufgestellt sind.

Mit dem Beiboot fährt die Gruppe durch brackige Flussläufe und über Schilfsinseln hinweg, die unter Wasser stehen. Von Zeit zu Zeit müssen sie ihr Gefährt über eine Landzunge tragen, wobei sie bis zu den Knien im Morast versinken. Herabhängende Lianen und Wasserpest erschweren das Durchkommen, und auf den windgeschützten Wasserflächen fallen die Moskitos in Schwärmen über die Helden her. Sumpffegel und -ratten werden häufiger, je weiter das Boot in das Gewirr der schlammigen Flussarme vordringt. Ein Gestank nach Verwesung und Fäule kommt auf, setzt sich in Kleidung und Ausrüstung fest und will nicht mehr verschwinden.

Mehr als einmal können die Helden aus den Augenwinkeln Bewegungen wahrnehmen, und bald stellt sich das Gefühl ein, dauerhaft beobachtet zu werden. Spätestens als nur wenige Schritt entfernt eine geschuppte Hand hinter einem Baum verschwindet, beruhigt Siebenwind nervöse Helden: Bei den Beobachtern handelt es sich um Achaz vom Stamm der Jhimr'Zt, in deren Gebiet sein Versteck liegt. Die Echsenmenschen sind ihm wohlgesinnt und halten sich gegen eine jährliche Abgabe an Kristallen und Edelsteinen von seinem Versteck fern. Da die Achaz die Gruppe unbehelligt lassen, nimmt er an, dass der Pakt auch unter seinem verräterischen Nachfolger noch besteht. Als die Gruppe sich gerade an das Versteck heranpirscht, werden in der Nähe Schritte eines Menschen laut. Es ist *Casanto Brinaya*, vormals Seejunker und jetzt Erster Offizier der *Jadedame*. Er hat sich vom Rest der Besatzung abgesondert, um ein wenig Ilmenblatt zu genießen, ohne teilen zu müssen. Als er Siebenwind und seine Offiziere entdeckt, erschrickt er bis ins Mark und will schreiend weglaufen, was die Helden natürlich nicht zulassen dürfen. Notfalls wird er von Desideryo Dragonez mit einem beherzten Sprung zu Boden gerissen. Stammelnd berichtet Casanto, dass sein Onkel *Phelizzo* der neue Kommandant ist.

WIE SIEBENWIND IN GEFANGENSCHAFT GERIET

Zwei- bis dreimal im Jahr setzt Käpt'n Siebenwind Kurs auf eine kleine, unscheinbare Insel im Selem-Grund. Gemeinsam mit seinen beiden engsten Vertrauten, Desideryo und Sirhano, rudert er ein paar Kisten hinüber und kehrt nach einigen Stunden zurück, ohne dem Rest seiner Mannschaft zu verraten, was er dort tut. Die Matrosen vermuten, dass der Käpt'n auf der Insel einen Teil seiner Beute vergräbt. Das stimmt, ist aber nur die halbe Wahrheit. Siebenwind schafft sich auf der Insel auch einen Zufluchtsort für den Fall, dass er einmal für längere Zeit untertauchen muss.

Vor etwa sechs Wochen statteten Siebenwind und seine Vertrauten der Insel einen weiteren Besuch ab. Nachdem sie von Bord gegangen waren, fand *Phelizzo Brinaya*, der in Siebenwinds

und *Desideryo* Abwesenheit das Kommando ausübte, eine Nachricht in seiner Kajüte. Darin behauptete ein Unbekannter, der Käpt'n habe das Schiff und die Position der Insel an die Al'Anfaner verraten. Minuten später tauchten zwei alanfische Triremen am Horizont auf und hielten auf die Insel zu. *Phelizzo* ließ seinen Kapitän, der anscheinend zum Verräter geworden war, zurück und suchte mit der *Jadedame* das Weite. Die Al'Anfaner landeten auf der Insel, stöberten die drei Freibeuter auf und nahmen sie gefangen. Auf der Fahrt nach Port Corrad fand Siebenwind heraus, dass ein Offizier der alanfischen Galeere vor Kurzem in ein Entergefecht mit der *Jadedame* verwickelt war. Während des Kampfes wurde er von einem Freibeuter entworfen. Doch anstatt ihn zu töten, nannte dieser ihm die Position von Siebenwinds Insel sowie den genauen Tag, an dem der Käpt'n sie das nächste Mal ansteuern würde. Dann ließ er den Al'Anfaner entkommen.

Siebenwind weiß also, dass ihn einer seiner eigenen Leute verraten hat. Er weiß jedoch nicht, wer der Verräter ist. Entgegen der naheliegenden Vermutung ist es nicht *Phelizzo Brinaya*, sondern dessen Neffe *Casanto*, der seinem Onkel auch die Nachricht zukommen ließ. Der ehrgeizige, verschlagene junge Mann lieferte Siebenwind eiskalt ans Messer, um dadurch seinem Onkel zum Kapitänsposten zu verhelfen, da er davon überzeugt ist, dass *Phelizzo* ein weitaus besserer Anführer sein würde, als Siebenwind es jemals war. Außerdem bekam er so die langersehnte Position des Ersten Offiziers, in die er von dem frischgebackenen Kapitän *Phelizzo* erhoben wurde.

DAS VERSTECK

Das Versteck ist ein einzelner, sich verjüngender Flussarm von etwa zwei Dutzend Schritt Breite und hundert Schritt Länge. Seine Tiefe beträgt gute zwei Schritt, und da er nahe der offenen See liegt, beträgt der Tidenhub des Arms noch einmal so viel. Bei Flut ist das Wasser also tief genug, damit die *Jadedame* einfahren kann. Auch jetzt liegt sie in der Mitte des brackigen Flussarms, wobei in der herrschenden Ebbe ihr Rumpf im Schlamm aufgesetzt hat. Der Bewuchs von Algen und Muscheln, der sonst von der Wasserlinie verborgen wird, ist gut zu erkennen.

Über dem Flusslauf sind Mangroven und Schlingpflanzen baldachnartig zusammengewachsen und bilden ein durchlässiges Dach in zehn Manneslängen Höhe, das sowohl den Sonnenstrahlen als auch den Regenschauern ihre Stärke nimmt. Dicht unter dem Blätterdach haben die Freibeuter Plattformen erbaut, die durch Seile und Strickleitern miteinander verbunden sind und von den Schiffswanten aus leicht erreicht werden können. Diese Plattformen dienen der Lagerung von Vorräten und Baumaterial, die mit einem von *Armantha Sedilon* konstruierten Flaschenzug nach oben befördert werden, sowie als zusätzliche Verteidigungsmaßnahme, falls das Versteck gestürmt werden sollte.

Phelizzo, der neue Kapitän, fühlt sich sicher und hat lediglich eine halbe Meile seewärts einen Doppelposten aufgestellt. Tagsüber brütet er in der Kapitänskajüte über den Seekarten. Etwa die Hälfte der Männer und Frauen befindet sich an Deck, wo sie Segel und Tauwerk ausbessern oder den Bewuchs vom Schiffsrumpf kratzen. Der Rest der Mannschaft hat Freiwache und döst unter Deck und in den Bäumen.

DIE JADEDAME

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch schält sich langsam ein Schiffsrumpf aus der nebligen Feuchtigkeit der Echsen Sümpfe. Zunächst ist da nur ein Bugspriet, der in der dampfenden Luft zu schweben scheint, dann erscheint ein schnittiger Bug mit einem fischschwänzigen Wolf als Galionsfigur und ein wehrhaftes Vorderkastell. Der schlanke Rumpf einer Schivone schließt sich an, über dessen Schanzkleid hinweg mehrere Rotzen zu erkennen sind. Rahen und Wanten



schweben scheinbar substanzlos darüber im Nebel und werden langsam zu Teilen des Schiffes, als sich bloße Schatten zu Mastbäumen verfestigen. Endlich kommt auch das Achterkastell in Sicht, eine zweistufige Trutz mit Bullaugen und Fenstern, hinter denen Nebelfetzen Bewegung vorgaukeln, wo keine ist. Auf Haupt-, Zwischen- und Achterdeck bewegen sich Menschen, doch durch die Schlieren des Nebels erscheinen sie als unwirkliche Gestalten, gleich ruhelosen Seelen von Verstorbenen, die ein düsterer Fluch zur Körperlosigkeit verdammt. Selbst die Stimmen der Matrosen, die leise zu euch herüberwehen, klingen hohl, so als kämen sie aus weiter Ferne. Trotz der gespenstischen Szenerie fesselt euch der Anblick der *Jadedame*, die im matten grünlichen Licht des Sumpfes selbst wie aus Jade erscheint. Ihr versteht nun, warum Siebenwinds Augen leuchten, wann immer er von ihr spricht. Ihre ausgeprägte Silhouette und die schnörkellose Art, in der sie getakelt ist, verleihen der *Jadedame* die Eleganz und Souveränität einer edlen Donna, die einen Ballsaal nur zu betreten braucht, um sämtliche Blicke auf sich zu ziehen.

ALTERNATIVER HANDLUNGSVERLAUF

Während die Helden und Siebenwind den verräterischen Casanto enttarnen, kann es geschehen, dass sie von den Freibeutern der *Jadedame* gefangen genommen werden. In diesem Fall können sie auf die Hilfe von Armatha Sedilon zählen. Phelizzo hat gedroht, ihr die Freiheiten zu nehmen, die sie für ihre Forschung braucht. Also setzt sie selbst die Segel dafür, dass Siebenwind das Kommando zurückerhält, indem sie gefangenen Helden zur Flucht verhilft.

ZWEI KAPITÄNE

Siebenwind überlegt einen Moment und wählt dann den direkten Weg: Er steht auf, tritt aus der Deckung der Mangroven hervor und strebt offen auf die *Jadedame* zu. Dcsideryo und Sirhano reagieren mit verdrehten Augen und unterdrückten Flüchen, dann eilen sie ihrem dickköpfigen Kapitän hinterher. Auch Casanto, der bei der Gruppe geblieben ist, folgt ihm, ebenso vermutlich die Helden. Es dauert nicht lange, bis der Kapitän bemerkt wird. Auf dem Schiff und in den Bäumen entsteht Unruhe, als sich die Nachricht von Siebenwinds Rückkehr in Windeseile verbreitet. Zwei Matrosen wollen sich ihm in den Weg stellen, doch er macht bloß eine unwillige Handbewegung und sie treten beiseite. Siebenwind erreicht das Hauptdeck der Schivone, wo er kreischend von *Cusimir*, dem Schiffsaffen, begrüßt wird. Die Mienen der Matrosen und Schützen sind jedoch alles andere als erfreut, im Gegenteil, sie blicken beinahe feindselig. Schließlich erscheint Phelizzo Brinaya an Deck. Er trägt Siebenwinds Ersatzuniform, die ihm jedoch viel zu weit ist. Zwischen den beiden Kapitänen entbrennt ein heftiger Wortwechsel. Siebenwind bezichtigt Phelizzo des Verrats und fordert die Mannschaft auf, ihn zu entwaffnen. Doch Phelizzo behauptet das Gleiche, nur unter umgekehrten Vorzeichen: Nicht er, sondern Siebenwind habe die *Jadedame* an die Al'Anfaner verraten. Und er hat einen Beweis für seine Anschuldigungen: die Botschaft, die ihn vor der Ankunft der Galeeren warnte. Allerdings hat Siebenwind größeren Rückhalt unter der Mannschaft, weshalb sich diese nicht sofort gegen ihn stellt. Gestalten Sie diese Szene so, dass es zu keiner Einigung kommt. Von alleine dürfte das kaum geschehen; immerhin hält jeder Kapitän den anderen für den Verräter. Anstatt dass sie den zukünftigen Schiffsführer in einem Duell ermitteln, können die Helden die beiden jedoch durch kluge Vermittlung dazu bringen, gemeinsam nach dem Schuldigen zu suchen. Eine solche Einigung wird Casanto in jedem Fall sabotieren, um seine Enttarnung zu verhindern. Dazu wird er versuchen, neuen Verdacht auf Siebenwind zu lenken, um die Mannschaft gegen ihn aufzubringen.

Zum Beispiel könnte er dem Käpt'n heimlich ein mit einer klebrig grünen Paste bestrichenes Messer zustecken. Als die Klinge auf die Planken fällt, erweckt sie den Eindruck, Siebenwind habe Phelizzo vergiften wollen (in Wahrheit handelt es sich nur um Algenschlick). Nach dieser vermeintlichen Heimtücke hat Siebenwind nun gar keinen Rückhalt in der Mannschaft mehr, so dass er, seine Offiziere und die Helden sich mit einem beherzten Sprung ins Wasser retten müssen, um der Gefangennahme durch die Mannschaft zu entgehen. Ebenso gut könnte Casanto alafanische Dublonen in einem Versteck in Siebenwinds Kajüte deponieren, auf die Schnelle eine weitere Nachricht aufsetzen oder, falls einer Ihrer Helden Al'Anfaner ist, diesen denunzieren.

DIE ENTTARNUNG DES VERRÄTERS

Nachdem Siebenwind und die Helden im Dschungel Zuflucht gesucht haben, haben sie immer noch keine Antworten auf die drängenden Fragen gefunden: Wer ist der Verräter? Wer benachrichtigte die Al'Anfaner, sandte Phelizzo die Warnung vor ihrem Eintreffen und diskreditierte vor wenigen Augenblicken Siebenwind? Um die *Jadedame* wiederzuerlangen, müssen sie dem Verräter auf die Schliche kommen. Dazu gibt es unter anderem die folgenden Möglichkeiten:

• **Ein kühner Bluff:** Die Helden können versuchen, den Verräter aus der Reserve zu locken. Dazu könnten sie einen Beweis für die Unschuld Siebenwinds vorgaukeln, etwa ein Schriftstück aus Port Corrad, das angeblich den Namen des Verräters enthält. Unter Parlamentärsflagge suchen Siebenwind und die Helden die *Jadedame* auf, präsentieren der versammelten Mannschaft den vermeintlichen Beweis, ohne aber seinen Inhalt zu verlesen, und bieten dem Verräter Straffreiheit, wenn er sich stellt. Das riskante Manöver wird nach bangen Augenblicken des Wartens von Erfolg gekrönt: Casanto ist nicht abgerührt genug, um den Schwindel zu durchschauen, und stellt sich.

• **Die Hilfe der Achaz:** Sie können die Jhimr'Zt bitten, ihnen bei der Enttarnung des Verräters beizustehen. Im wenige Meilen entfernten Stammesdorf begegnet man den Warmblütern misstrauisch und zurückhaltend, doch der Schamane *Sziss'Xirr* hat schon mehrfach mit Siebenwind verhandelt und vertraut ihm weit genug, um ihm folgendes Angebot zu machen: Dafür, dass der Freibeuter ihm das Gehirn einer Sumpfechse in Rubinen aufwiegt, verschafft *Sziss'Xirr* einem Helden die Gelegenheit, Phelizzo eine Zeitlang auszuspionieren. Er holt eine Kappe aus Affenfell hervor und bedeutet einem der Helden vorzutreten (wählen Sie einen geeigneten Helden aus). Der Betreffende muss die Kappe aufsetzen und bekommt zu seiner Verwundung ein Halsband mit einer Leine angelegt. Dann beginnt das Ritual. Nach einigen Minuten, in denen *Sziss'Xirr* mit einem Onyx und einem Tumalin rituelle Gesten ausführt, entfaltet sich die Zaubervirkung, die einer SEELENWANDERUNG bzw. dem entsprechenden Schamanenritual ähnelt (siehe AG 152). Der Held findet sich auf der *Jadedame* wieder, wo er überrascht feststellt, dass sein Geist sich im Körper des Schiffsaffen *Cusimir* befindet, während der Geist des Affen in seinen Körper gefahren ist. Der Held hat nun eine Stunde Zeit, um den Verräter zu entlarven. Eine Durchsuchung der Kapitänskajüte führt nur dazu, dass er von Phelizzo ertappt und aus dem Raum geschleucht wird. An Deck wird er von Matrosen gefüttert und muss seine (bzw. *Cusimirs*) aufkommenden Instinkte niederkämpfen, um seinen Auftrag weiter auszuführen. Kurz vor Ablauf der Frist belauscht der Held ein Selbstgespräch Casantos und findet heraus, dass er der Verräter ist. Nach der Rückkehr des Helden in seinen eigenen Körper muss die Gruppe nur noch Casanto stellen und ein Geständnis erzwingen.

• **Sturm auf die *Jadedame*:** Zahlenmäßig ist die Mannschaft der *Iskaria* den Freibeutern unterlegen, und letztere sind auch die besseren Säbelfechter (Kampfwerte der Freibeuter finden Sie auf Seite 81). Darum schickt Favira ihre Männer nur dann in einen Kampf, wenn ein wirklich guter Plan existiert. Außerdem muss zunächst Siebenwind davon überzeugt werden, seine alten Kameraden anzugreifen (z.B. indem ihm die Gruppe versichert, dass niemand getötet wird). In jedem Fall sollten die Helden versuchen, vor einem Angriff bestimmte Mannschaftsmitglieder der *Jadedame*, die Siebenwind als loyal einschätzt, auf ihre Seite zu ziehen. Am ehesten kommt für ihn Zahlmeis-

terin Armatha Sedilon in Frage. Wenn es den Helden gelingt, zu der Gelehrten vorzudringen und sie zu überzeugen, wird sie ihrerseits weitere Matrosen und Schützen für den Handstreich gegen Phelizzo gewinnen. Während des Angriffs besiegt Siebenwind Phelizzo im Duell, woraufhin die Mannschaft der *Jadedame* die Waffen niederlegt. Als er dem vermeintlichen Verräter den Todesstoß versetzen will, wirft Casanto sich über seinen Onkel und gesteht seine Schuld.

Phelizzo Brinaya

Säbel: INI 12+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+3 DK N
LeP 30 AuP 41 KO 12 MR 5 GS 7 RS 0

Wundschwelle: 6

Vor-/Nachteile: Standfest

Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich, Meisterparade, Defensiver Kampfstil, Aufmerksamkeit

Casanto Brinaya

Entermesser: INI 9+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+3 DK N
LeP 27 AuP 29 KO 11 MR 4 GS 8 RS 0

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Meisterparade, Defensiver Kampfstil

SIEBENWINDS GERECHTIGKEIT

Als Siebenwind den Verräter enttarnt, zeigt sich der Freibeuterkapitän zum ersten Mal von jener kompromisslosen Seite, die später in Port Stoerrebrandt indirekt den Bruch der Allianz verursachen wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Siebenwinds Säbel deutet auf das Herz Casantos. Der verräterische Seejunker zittert trotz der dampfenden Schwüle. Er hat seine Waffe weggeworfen und fleht den zornigen Rächer um Gnade an.

"Du verdienst keine Gnade, du rückgratloser Intrigant!" Siebenwind rast vor Zorn. "Heb deine Klinge auf, oder ich schlachte dich ab wie einen tollwütigen Hund!"

Casanto sackt wimmernd in die Knie. Siebenwind holt zum tödlichen Hieb aus und ...

"Halt!"

Alle Blicke wenden sich Phelizzo zu, der sich über seinen Neffen stellt. Winselnd versucht Casanto, sich hinter ihm zu verstecken.

"Aus dem Weg", knurrt Siebenwind.

"Ich weiche nicht. Wenn du ihn willst, musst du erst mich erschlagen." Phelizzos Stimme schwankt, aber er weicht keinen Fingerbreit zurück.

Lange sieht es so aus, als wolle Siebenwind das Angebot annehmen und beide Brinayas töten. Endlich lässt er den Säbel sinken.

"Er hat das ganze Schiff in Gefahr gebracht. Dein Neffe ist eine verräterische Schlange!"

Phelizzo schluckt. "Aber er ist mein Neffe."

"Soll ich ihn gehen lassen, nur weil der Feigling nicht kämpfen will?"

"Wenn du mit jemandem kämpfen musst, dann kämpfe mit mir."

Ein Raunen geht durch die Mannschaft. Siebenwind misst sein Gegenüber mit einem prüfenden Blick. "Du willst wirklich mit mir um sein Leben fechten?"

Phelizzo schaut zu Casanto herunter und strafft sich. "Das will ich."

Siebenwind schwingt seinen Säbel pfeifend durch die Luft. "Dann bringen wir es hinter uns."

Das Duell um Casantos Leben wird auf Freibeuterart in der Takelage der *Jadedame* ausgefochten: Die Kontrahenten kämpfen in den Seilen, balancieren über Rahen, schwingen einander an Tauen entgegen oder hangeln sich von einem Mast zum andern. Es verliert derjenige, der zuerst mit Decksplanken oder Wasser in Berührung kommt. Der Rest der Besatzung darf in den Kampf eingreifen, um dem favorisierten Duellanten zu helfen, etwa im Falle eines Absturzes.

Siebenwind kämpft hart und unerbittlich. Minutenlang wird Phelizo von ihm durch die Takelage gehetzt. Doch dann kappen beide fast gleichzeitig das Haltetau des anderen und stürzen nebeneinander ab. Mit einer gelungenen GE-Probe können die Helden Siebenwind auf-fangen, Phelizzo landet auf den Rücken mehrerer Matrosen. Noch auf den Schultern ihrer Helfer teilen die Kontrahenten neue Hiebe aus. Unter ihnen können die Helden versuchen, die anderen Träger zu Fall zu bringen, um dem gegnerischen Kämpfer einen Nachteil zu verschaffen. Schließlich treibt Siebenwind seinen Gegner bis hinauf ins Krähenst, wo ihm der entscheidende Treffer gelingt, der Phelizo entwaffnet. Wehrlos und geschlagen steht dieser vor Siebenwind, doch dieser kennt keine Gnade und rammt ihm die Klinge in die Brust. Stumm stürzt Phelizzo in die Tiefe.

DER WEG NACH KANNEMÜNDE

Nach dem Verlassen des Freibeuter verstecks schlagen Favira und Siebenwind fürs erste unterschiedliche Kurse ein. Favira will in Thalusa Handelskapitäne anheuern, um Vibart Stoerrebrandts Flotte zu verstärken, und auch Siebenwind hat noch etwas zu erledigen, bevor er Kannemünde ansteuert.

Die Helden können sich an dieser Stelle entscheiden, auf welchem Schiff sie weiterfahren wollen. Sie haben die Wahl: Entweder begleiten sie Siebenwind auf der *Jadedame* in den Selem-Grund, wo er einen geheimnisvollen Coup ausführen will, oder sie bleiben an Faviras Seite und segeln auf der *Iskaria* nach Thalusa, um Handelskapitäne für Vibarts Flotte anzuwerben und einem alten Bekannten Faviras einen Besuch abzustatten.

Die Abenteuerhandlung teilt sich an dieser Stelle, doch die beiden Handlungsstränge finden bald wieder zusammen. Ob die Helden sich in dieser Passage als Freibeuter oder als Händler betätigen, ihr Weg führt sie in beiden Fällen nach Kannemünde, wo der nächste Abschnitt des Abenteuers beginnt.

SÄBEL UND SMARAGDE – ALS FREIBEUTER AUF DER JADEDAME

Zweimal im Jahr wird die Zedrakke *Smaragd* des Khunchomer Handelshaus Dhachmani bis unter die Ladeluken mit Reis, Weizen, Teppichen und Damast beladen und unter schwerer Bewachung nach Al'Anfa gesandt. Dort verkauft sie ihre Waren und kehrt mit Seide, Brokat und Opalen nach Khunchom zurück. Siebenwind plant schon seit Längerem, die *Smaragd* aufzubringen. Als er von der Begegnung der *Iskaria* mit Rodrigo ay Lanareo erfährt, hegt er sofort den Verdacht, dass der Capitano es ebenfalls auf die *Smaragd* abgesehen hat. Siebenwind ist entschlossen, sich an diesem Fang zu beteiligen – und darüber hinaus weiß er etwas, was sein Konkurrent nicht wissen kann. Obwohl Siebenwind geradewegs in den Selem-Grund hineinsteuert, bleibt die *Jadedame* von der Schwarzen Armada unbehelligt. Auf der Höhe von Tarim trifft sie auf Rodrigo ay Lanareos *Prinzessin Baladara* und die *Swafnirsbraut*, das Drachenschiff des Thorwalers *Faenwulf Swafnansson* (siehe Kasten Seite 39). Auch Faenwulf hat von der *Smaragd* und ihrer reichen Ladung Wind bekommen. Doch anstatt zusammenzuarbeiten, konkurrieren Rodrigo und Faenwulf miteinander und versuchen, den anderen auszubooten. Als jetzt auch noch die *Jadedame* zu einem Faktor in dieser Situation wird, scheint eine Einigung gänzlich unmöglich. Doch Siebenwind bringt die beiden Streithähne mit einem verblüffenden Vorschlag auf eine Seite: Wenn sie die Zedrakke zu dritt überfallen würden, beanspruche er nichts als die Waffen an Bord des Schiffes, den Rest der gesamten Ladung könnten die beiden untereinander aufteilen. Rodrigo und Faenwulf akzeptieren und streiten bereits kurz darauf wieder lautstark darüber, wer welche Anteile der Beute bekommt.

Die Wartezeit auf die *Smaragd* verbringen die Freibeuter mit rauen Späßen, Wettbewerben und Raufereien. Schließlich meldet der Ausguck die Segel einer Zedrakke am Horizont. Wenn die Helden nicht selbst mit überraschenden Ideen aufwarten, wie die *Smaragd* am leichtesten zu überfallen ist, schlägt Siebenwind folgenden Plan vor, bei dessen Ausführung die Helden eine zentrale Rolle haben: Sie

Als Siebenwind schwer atmend und aus mehreren Wunden blutend vor Casanto steht, scheint er für einen Augenblick die Abmachung vergessen zu haben und nach dem Onkel auch den Neffen umbringen zu wollen. Erst nach einigen bangen Momenten lässt er von Casanto ab, steigt aufs Achterdeck und reckt den Säbel in die Luft. "Die *Jadedame* hat ihren Käpt'n wieder, und sein Name ist Siebenwind!", schreit er, und der Jubel der Mannschaft brandet über ihn hinweg.

Casanto wird in die Bilge gesperrt. Am nächsten Tag setzt ihn Siebenwind mit einem Messer und einem Eimer Mehl auf einer unbewohnten Insel aus.

sollen sich als Schiffbrüchige ausgeben und müssen *Rhadmila Isfandahar*, die Kapitänin der *Smaragd*, dazu veranlassen, die Segel zu reffen. Während die Zedrakke dann beidreht, um die Helden an Bord zu nehmen, verlassen die drei Freibeuterschiffe ihr Versteck nahe der Küste und erreichen das gegnerische Schiff, bevor es erneut Fahrt aufnehmen und fliehen kann.

Jetzt beginnt der schwierige Teil des Plans: Die *Smaragd* ist schwer bewaffnet und voll bemannt, und vor allem ihre vielen Hornissen machen den undisziplinierten Freibeutern zu schaffen.

Doch schließlich heißt es "Klar zum Entern!", und wenig später tobt ein wüstes Handgemenge auf den zum Bersten vollen Decksplanken des Handelsschiffes. Sobald die Kapitänin bezwungen worden ist, streckt der Rest der Besatzung ihre Waffen.

Die Smaragd

Takelage: IV (Z1, Z1, Z1, Z1) [200] **Länge:** 45,8 Schritt
Breite: 8,7 Schritt **Schiffsraum:** 378 Quader [189]
Tiefgang: 3,1 Schritt **Frachtraum:** 256 Quader
Besatzung: 88 M + 24 G + 15 S (Q15) **Beweglichkeit:** mittel [3]
Struktur: 16

Preis: ca. 20.000 Dublonen + Bewaffnung
Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]
mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]
am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 1 mittelschwere Rotze voraus, 10 Hornissen

Rhadmila Isfandahar, die Kapitänin der Smaragd

Khunchomer: INI 12+1W6 **AT** 16 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 34 **AuP** 33 **KO** 12 **MR** 8 **GS** 7 **RS** 1

Wundschwelle: 6

Vorteil: Balance

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade, Ausfall

Ein Offizier der Smaragd

Khunchomer: INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 32 **AuP** 35 **KO** 13 **MR** 5 **GS** 6 **RS** 1

Wundschwelle: 7

Vorteil: Standfest

Ein Matrose der Smaragd

Entermesser: INI 9+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 28 **AuP** 30 **KO** 11 **MR** 4 **GS** 7 **RS** 0

Wundschwelle: 6

Die Freibeuter füllen ihre Laderäume mit den Waren der Khunchomer. Dabei machen sie einen erstaunlichen Fund: An Bord der *Smaragd* finden sich mehrere Kisten mit Säbeln aus bestem Khunchomer Stahl, die in jedem Hafen ausgezeichnete Preise erzielen werden. Der Vereinbarung mit Rodrigo und Faenwulf zufolge gehören sie Siebenwind. Dieser ist jedoch keineswegs so überrascht, wie er tut. Noch in Port Corrad erfuhr er, dass Al'Anfa eine Waffenlieferung aus

Khunchom erwarte und hatte es von Anfang an auf diese Klagen abgesehen. Der erfolgreiche Bluff ringt den beiden Freibeuterkapitänen Respekt für Siebenwind ab, und so kommt es, dass sie keine der Waffen für sich beanspruchen.

Die *Smaragd* darf weiterziehen; die Freibeuter wollen, dass das Dhachmani-Kontor auch weiterhin Handel mit Al'Anfa treibt, um diese Kuh irgendwann erneut melken zu können. Nach ihrem gemeinsamen Erfolg begleiten Faenwulf und Rodrigo den Käpt'n nach Kannemünde. Am letzten Tag des Jahres laufen die drei Schiffe mit der Abendflut in den Hafen ein.

THALUSISCHE KABALE – ALS HÄNDLER AUF DER ISKARIA

Favira steuert Thalusa an, die traditionsreiche tulamidische Hafenstadt an der Mündung des Thalusim. In der letzten Nacht auf See versuchen 1W6+2 Krakonier (ZBA 124), die Karavelle zu entern – ein Gruß aus der Blutigen See, die wenige Meilen jenseits von Thalusa beginnt.

Im Hafen liegen die Handelsschiffe *Schweifstern* und *Gischtreiter* vor Anker. Faviras Bemühungen, die Kapitäne *Ignacio de la Vincente* und *Selim Zeforika* (siehe Seite 40) dafür zu begeistern, sich Stoerrebrandts Flotte anzuschließen, sind zunächst vergeblich: Die Händler scheinen bereits einen lukrativen Auftraggeber gefunden zu haben. Über seine Identität schweigen sie sich jedoch aus. Das Rätsel wird gelöst, als *Carrigo Durendez*, der Kapitän der hier ebenfalls ankernden alananischen Bireme *Tochter des Kolosses*, an Bord kommt. Er schüttert eine stattliche Summe Dublonen auf den Decksplanken aus, die er Favira bezahlen will, wenn sie in den Dienst Al'Anfas tritt. Indirekt macht Durendez klar, dass er Handelsschiffe anwerben soll, die die Schätze Port Stoerrebrandts nach Al'Anfa transportieren. Dass Favira ablehnt, versteht sich von selbst.

Die Helden müssen nun gegen Kapitän Durendez arbeiten und ihm de la Vincente und Zeforika wieder abspenstig machen. Den beiden einfach mehr Gold zu versprechen führt nicht zum Erfolg: Sie lassen sich nicht durch den vermeintlichen Reichtum des Stoerrebrandt-Kontors überzeugen, sondern nur mit harten Dublonen. Die Helden müssen also raffinierter vorgehen. Dazu können sie zum Beispiel die Dublonenkiste aus Durendez' Kajüte stehlen und die Händler daraus bezahlen oder einen Aufstand der Rudersklaven anzetteln, an dessen Ende die befreite Galeere mit dem Gold hinter dem Horizont verschwindet und Durendez der Lächerlichkeit preisgegeben ist. Eine weitere Variante ist es, Händler und Al'Anfaner gegeneinander aufzubringen: Entweder indem die Helden die persönlichen Schwächen Durendez' nutzen (siehe seine Kampfwerte), um ihn und die Handelskapitäne zu entzweien, oder indem sie sich den Neid der beiden Händler untereinander zunutze machen und sie gegeneinan-

der ausspielen, so dass beide in ihrem Streit immer höhere Summen von Carrigo verlangen, die dieser letztlich nicht mehr zahlen kann. Auf welchem Weg auch immer, am Ende gelingt es den Helden, zwei weitere Schiffe nach Kannemünde zu locken. Allerdings sollten sie bei ihren Bemühungen tunlichst vermeiden, der Obrigkeit von Thalusa aufzufallen – der schwarze Elf *Dolguruk* ist bekannt dafür, mit aufässigen Fremden kurzen Prozess zu machen.

Die Tochter des Kolosses

Takelage: I (R1) [50] **Riemen:** 4 x 20 [80]
Länge: 26 Schritt **Breite:** 5,3 Schritt
Schiffsraum: 55 Quader [28] **Tiefgang:** 1,2 Schritt
Frachtraum: 14 Quader

Besatzung: 10 M + 80 R + 5 G + 25 S (Q14)

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 14

Preis: ca. 6.000 Dublonen + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

mit raumem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

am Wind: 1 Meilen/Stunde [1]

gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Rammen): 19 Meilen/Stunde [6]

Bewaffnung: 1 mittelschwere Rotze voraus, 1 Hornisse

Carrigo Durendez

Durendez ist ein überzeugter Patriot, der alles tut, um den Glanz des Imperiums zu mehren. Trotz seinen sechzig Jahren ist er immer noch zäh und hellwach, doch mit der Zeit droht sein Stolz überhand zu nehmen.

Säbel: INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** N

LeP 34 **AuP** 36 **KO** 13 **MR** 3 **GS** 7 **RS** 1

Wundschwelle: 7

Vor- und Nachteile: Jähzorn 7, Arroganz 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Meisterparade

An Bord der Tochter des *Kolosses* befinden sich ein Halbbanner Söldner der alananischen Freibeuter (Werte wie Schwarzer Bund des Kor, Seite 85).

Favira hat Thalusa übrigens noch aus einem weiteren Grund angesteuert: Nachdem sich ihre Sheranbil-Kanope im Kampf gegen die *Schwarzer Hanfla* als höchst nützlich erwiesen hat, will sie sich beim hisigen Händler *Emenesch Al-Gour* mit neuen Kanopen ausstatten. Ob dieser weitere auf Lager hat und ob er bei Faviras Nachfrage eventuell Verdacht schöpft, dass die Kanopen doch mehr als gewöhnliche Tonkrüge sein könnten, bleibt Ihnen als Meister überlassen.

Auf der Rückfahrt verlangsamen ungünstige Winde die Fahrt, und die drei Handelsschiffe müssen sich eilen, um Kannemünde rechtzeitig vor Einbruch der Namenlosen Tage zu erreichen. Doch Phex und Ellerd sind ihnen hold, und sie erreichen den Hafen noch im Rahja.

KAPITEL III – DIE STOERREBRANDT-ALLIANZ

ALTERNATIVER HANDLUNGSVERLAUF

Das vorliegende Kapitel erfordert viel Fingerspitzengefühl und Improvisationsgabe. Die Stoerrebrandt-Allianz ist ein Bündnis von mehreren hundert Meisterfiguren, das durch die Einschätzungen und Entscheidungen der Helden maßgeblich beeinflusst wird. Es wird sich kaum vermeiden lassen, dass bei Ihnen Ereignisse stattfinden und Verhältnisse zwischen handelnden Figuren entstehen, die in den Szenenbeschreibungen nicht berücksichtigt werden. Dies kann vor allem die persönlichen Beziehungen der einzelnen Kapitäne der Allianz betreffen, sowohl zu ihresgleichen als auch zu den Helden.

Wenn das Abenteuer in Ihrer Runde einen anderen Verlauf eingeschlagen hat als eine bestimmte Szene voraussetzt, müssen Sie

improvisieren. Es könnten zum Beispiel ein Freibeuter- und ein Handelskapitän in Kannemünde derart in Streit geraten, dass sie unmöglich in der gleichen Flotte fahren können. In diesem Fall lassen Sie eben nur einen der beiden der Allianz beitreten. Der andere könnte daraufhin die Flotte aus Enttäuschung an Al'Anfa verraten, was wiederum den Verrat der *Wogenblitz* obsolet machen würde, die dann bei der Flotte bliebe. So würden dennoch alle Stränge wie vorgesehen zusammenlaufen.

Machen Sie sich gut mit den Motiven vertraut, aus denen die Protagonisten der Allianz handeln, um in jeder unerwarteten Situation schlüssig reagieren zu können. Behandeln Sie sämtliche beschriebenen Szenen als Vorschläge, die Sie ändern, ergänzen oder weglassen können. Wenn Sie diese beiden Ratschläge beherzigen, wird die Stoerrebrandt-Allianz ganz sicher ein Erfolg.

Am Abend des 30. Rahja läuft die *Jadedame* in Kannemünde ein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die letzten Strahlen der langsam untergehenden Sonne tauchen die rostroten Lehmziegel der Häuser in feurige Glut, als die *Jadedame* mit der Abendflut in den Hafen von Kannemünde einläuft. Siebenwind legt an einem noch freien Liegeplatz an und geht an Land. Eine Delegation des Stadtrats bahnt sich ihren Weg durch die neugierigen Matrosen und Kannemünder. In der Mitte der feisten, wohlgekleideten Ratsherren geht Vibart Stoerrebrandt. Lächelnd bleibt er vor Siebenwind stehen.

"Pedder ter Jescha, mein alter Freund. Im Namen Efferds und des Stadtrates heiße ich dich willkommen."

"Mein Name lautet Käpt'n Siebenwind." Wie ein Toppmast ragt er über dem Handelsherrn auf. "Und viel scheint dir unsere Freundschaft nicht zu bedeuten, wenn du mich wochenlang im Kerker schmorn lässt, bevor du Hilfe entsendest."

Einige Ratsmitglieder quittieren die schroffe Entgegnung mit Raunen, doch Stoerrebrandt zuckt mit keiner Wimper. "In diesem Moment ist nur wichtig, dass wir alle wohlbehalten zusammengekommen sind, Kapitän Siebenwind. Und als Zeichen meiner Wertschätzung möchte ich dir ein Geschenk überreichen."

Er schnippt mit den Fingern und bekommt ein längliches Holzkästchen gereicht. Misstrauisch holt Siebenwind ein edelsteinbe-

setztes Entermesser daraus hervor. Mit widerwilliger Bewunderung hält er das prächtige Stück in die Höhe.

"Dies ist *Brückenschlag*, eine magische Klinge", erklärt Stoerrebrandt.

"Dir ist also zu Ohren gekommen, dass ich eine ganz besondere Waffe suche." Siebenwind nickt anerkennend. "Ich nehme das Geschenk an, doch denke daran: Meine Dienste sind nicht mit Geschenken zu erkaufen."

Hinter ihm schleppen Freibeuter mehrere Kisten an Land. Erneut erhebt Siebenwind seine Stimme, diesmal an die Menge gerichtet: "Auch ich habe Geschenke mitgebracht, und zwar eins für jeden Freibeuter in der Stadt. Los, meine Brüder, wappnet euch mit Siebenwinds Klängen!"

Seine Leute stoßen die Kisten um, und klirrend ergießen sich Dutzende, nein, Hunderte Entermesser und Säbel auf den Kai. Jubelnd stürmen die Matrosen der Freibeuterschiffe vor, um sich eine Waffe zu greifen. Während Siebenwinds Mannschaft ihren Käpt'n im Triumphzug durch das Getümmel trägt, sind Vibarts Gedanken offen aus seinem Gesicht abzulesen: Die erste Runde ging an den Freibeuter.

Bei dem Entermesser *Brückenschlag* handelt es sich um ein Meisterstück aus Zwergenstahl. Es verursacht einen TP mehr, der BF ist um eins verringert und ein ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER in der Variante *Permanenz* liegt darauf.

KANNEMÜNDE ZUR JAHRESWENDE

Die vielen Hundert Freibeuter und Händler, die Vibarts Aufruf bereits gefolgt sind, machen Kannemünde zu einem Hexenkessel. Die Helden werden alle Hände voll zu tun haben, um ihn vor dem Überkochen zu bewahren, weil eindeutig sein dürfte, dass dies äußerst schädlich für die Bildung der Flotte sein würde. Dass sie dies zwischen den Jahren tun müssen, macht ihre Aufgabe noch schwerer, denn zur Zeit der Namenlosen Sternenleere steht keine Unternehmung unter einem guten, geschweige denn überhaupt einem Stern.

Behandeln Sie den Zeitplan, der für die Tage in Kannemünde aufgestellt wird, als Vorschlag. Wenn Sie den Helden einen Tag Ruhe gönnen möchten, können Sie zum Beispiel auf Altmons zweites Attentat verzichten oder sie von der Aufgabe entbinden, die Trinkwasserkarawane anzuführen.

DIE TAGE DES NAMENLOSEN (OPTIONALREGEL)

Missgeburten, Unglücke, Krankheiten – an den Tagen des Namenlosen treten unangenehme Ereignisse besonders häufig auf. Nicht umsonst bleiben alle vernünftigen Menschen in dieser Zeit zu Hause und vermeiden wichtige und gefährliche Tätigkeiten, wozu vor allem das Reisen und Handeln gehören. Leider können sich die Helden diesen Luxus zur Zeit nicht leisten.

Um den unheilvollen Einfluss des Gottes ohne Namen auf die Geschehnisse Ihrer Gruppe auszuspielen, können Sie folgende Regel verwenden:

In jeder Situation, in der auf einer Tabelle ein Ereignis ausgewürfelt wird, verwenden Sie statt des erwürfelten Ergebnisses das nächstschlechtere. Diese Regel gilt z.B. für die Patzertabelle, misslungene Beschwörungen oder Beherrschungen, Bestimmungswürfe für die Qualität von Elixieren etc.

HÄNDLER, FREIBEUTER, PIRATEN

»Für einen Händler sind Piraten letztendlich nichts anderes als Räuber zur See – Seeräuber eben, die voller Heimtücke und Grausamkeit fremde Schiffe überfallen, um deren Ladung zu stehlen. Es sind ehrbare Kontorherren, Reeder und Handelskapitäne wie ich selbst, die die horrenden Verluste durch die Piraterie tragen müssen. Wer will uns verdanken, dass wir die Früchte unserer Arbeit schützen und verteidigen wollen? Und dass wir die unaussprechlichen Grausamkeiten, die das blutrünstige Piratenpack an den unschuldigen Seeleuten der geenterten Schiffe begeht, mit dem Strick vergelten wollen?«

Doch siehe, manch ein Pirat ist gar kein Pirat, sondern ein Freibeuter. Macht ihn ein Kaperbrief der Admiralität zu unserem Verbündeten? Ich sage: Ein Pirat, der einen Kaperbrief besitzt, mag sich selbst Freibeuter schimpfen, doch in Wahrheit ist er bloß ein Pirat, der sein Wort gegeben hat, bestimmte Schiffe eine Zeit lang zu verschonen. Und ich glaube für die meisten Händler Festums zu sprechen, wenn ich behaupte, dass das Wort eines Gesetzlosen keine Pütz Salzwasser wert ist. Nein, die Piraten haben uns Händlern die Feindschaft erklärt, und darum betrachten auch wir sie als unsere Feinde.«

—Hindemut Saseldorf, Kapitän der bornischen Handelskarracke Goldstück, während einer Vorlesung an der Admiral-von-Seweritz-Schule zu Festum, 1027 BF

»Willst du wissen, wer die wahren Verbrecher auf dem Meer sind? Die Pfeffersäcke, niemand sonst! Sie tragen saubere Westen und gepflegte Backenbärte, aber in Wahrheit rauben und stehlen sie, wie die dreckigsten und stinkendsten Piraten es tun. Die Güter an Bord ihrer Schiffe haben sie selbst bezahlt? Selbst geraubt, meinst du wohl! Einfache Bauern und Handwerker, die die Waren in ehrlicher und harter Arbeit hergestellt haben, wurden dafür übers Ohr gehauen, oder es mussten gar Sklaven schufien wie in der Pestbeule und bei den Kemi.

Profit ist alles, was sie interessiert. Warum, glaubst du wohl, wechseln so viele Matrosen geenteter Handelsschiffe auf unsere Seite? Bestimmt nicht, weil die Menschenschinder von Pfeffersäcken so

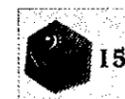
gute Heuer zahlen. Und drum muss kein Handelsherr eine Träne vergießen, wenn er ein Schiff verliert. So viele Goldstücke, wie der seine Herr an einem Tage anhäuft, können wir zwei im Leben nicht ausgeben. Da wird er einen kleinen Verlust ja wohl verschmerzen können. Bei Efferd, jeder Freibeuter und jeder Pirat ist ehrlicher und ehrenhafter als sämtliche Pfeffersäcke zusammengenommen.«
—Gehört in der Hafenschänke Langes Haus in Sylla, kurz nach Einlaufen des Freibeuterschiffes Prinzessin Baladara, 1029 BF

Wie die beiden Zitate zeigen, stammen Handelsfahrer und Freibeuter aus unterschiedlichen Welten und pflegen Denkweisen, die gegensätzlicher kaum sein können. Wo auf der einen Seite Tüchtigkeit, Geschäftssinn und ein Quäntchen Wagemut hoch im Kurs stehen, schätzt die andere ihre eigenen Gesetze, die Freiheit, niemandes Stiefelspitze im Nacken zu spüren – und den Rum. Eine Flotte aus Handels- und Freibeuterschiffen zusammenzustellen heißt, diese Gegensätze zumindest für eine Zeit zu vereinen, und bietet somit jede Menge Zündstoff.

Viele Ereignisse in diesem Kapitel geschehen aus dem Streit zwischen Händlern und Freibeutern heraus, durch den die Helden gehörig auf Trab gehalten werden. Der Konflikt ist insofern eine rollenspielerische Herausforderung, als er keine 'gute' und 'böse' Seite kennt. Alle Beteiligten haben gleichzeitig Recht und Unrecht, es liegt im Auge des Betrachters, welchen Argumenten er eher zugeneigt ist.

Jeder Freibeuter hat seine eigene Interpretation der Freibeuterei, so wie jeder Händler seine eigenen Ziele verfolgt. Diese individuell verschiedenen Motive sind es, die die Bildung der Allianz so schwer machen. Und auch als sie zerbricht, ist die persönliche Fehde zwischen einem Freibeuter und einem Händler, nämlich zwischen Siebenwind und Stoerrebrandt, der Auslöser des Zerwürfnisses. Um den Spielern den Unterschied zwischen Weltanschauung und persönlichem Motiv vor Augen zu führen, sollten Sie sich bemühen, die Beweggründe von Stoerrebrandt, Siebenwind und den anderen Mitgliedern der Allianz stets deutlich zu machen. Dazu sollen Ihnen die Zitate in den Abschnitten dienen, die die Verhandlungen betreffen.

KANNEMÜNDE – EINE STADT IM AUSNAHMEZUSTAND



Kannemünde liegt in der Tränenbucht an der Mündung des Chaneb. Das Flusswasser ist salzig und ungenießbar, weshalb Trinkwasser von außen herbeigeschafft werden muss. Die Stadt wurde von Bornländern gegründet: Eine biedere Stimmung herrscht vor. Man lebt vom Salzhandel, und zwar gut: Die Kontore mehrerer großer Handelshäuser verschiedener Länder, von denen das der Stoerrebrandts das prächtigste ist, säumen den Marktplatz im Zentrum der Stadt. Die Vormachtstellung Stoerrebrandts erstreckt sich auf viele weitere Bereiche. Bornische Gardisten und Schivonen aus Festum sorgen für Recht und Ordnung, und der Leiter des Stoerrebrandt-Kontors hat traditionell den Vorsitz über den Stadtrat, welcher aber immerhin aus Mitgliedern alle Kontore besteht.

Der Hafen fällt vor allem durch die riesigen Korn- und Salzspeicher ins Auge. Er ist stark befestigt und meistens gut belegt. Letzteres gilt besonders zum Jahreswechsel, da die hiesigen Kapitäne es wie die meisten aventurischen Seelute vorziehen, die Namenlosen Tage in einem sicheren Hafen zu verbringen. In diesem Jahr ist der Hafen jedoch völlig überfüllt. Ein Dutzend Handels- und Freibeuterkapitäne sind Vibarts Ruf gefolgt und hergekommen, um sein Angebot anzuhören. Auf ihren Schiffen befinden sich Hunderte Freibeuter und Matrosen, deren Gesamtzahl die der Einwohner Kannemündes glatt übertrifft. Die vielen Seelute locken natürlich 'Kleingewerbetreibende' an: Talismanhändler, Hautstecher, Taschendiebe, Hüchenspieler, Söldnerwerber und Lustknaben tummeln sich an jeder Ecke Kannemündes und machen es unmöglich, zehn Schritte zu gehen, ohne mehrfach angesprochen zu werden.

Die Helden bekommen komfortable Doppelzimmer in Stoerrebrandts Kontorhaus zugewiesen, die sonst Kapitänen und Abgesandten anderer Handelshäuser vorbehalten sind.

AUFGESCHNAPPT

☛ "Die Hälfte der Seelute vor Anker sind Piraten, die andere gehorcht den Pfeffersäcken. Ich sage dir, das kann nur böse enden." (ein Kannemünder)

☛ "Verzeiht, Senhor, aber ich kann Euch kein Bad herrichten. Süßwasser ist zu kostbar in Kannemünde. Ich sage ja schon seit Jahren, dass Herr Stoerrebrandt endlich einen zweiten Wasserturm bauen lassen sollte." (ein Bediensteter des Kontors)

☛ "Ihr kommt doch von Selem her, nicht wahr? Erzählt man sich dort auch, dass El Harkir wieder unterwegs sei?" (ein Freibeuter)

☛ "Die Stadt mag Vibart Stoerrebrandt gehören, doch jetzt treibt er es zu doll. Wer während der Namenlosen Tage Verhandlungen führt, kann nicht ganz bei Trost sein." (ein Matrose eines Handelsschiffes)

☛ "Tut mir Leid, mein Süßer, aber unter den vielen Seeluten bin ich seit zwei Tagen und Nächten nicht mehr zum Schlafen gekommen. Aber morgen darfst du als erster ran, versprochen." (ein Freudenmädchen)

DIE VERHANDLUNGEN

Die Verhandlungen über die Bildung der Allianz erstrecken sich über die fünf Tage des Namenlosen. Sie finden im prächtigen Hotel *Zur Krone* am Marktplatz statt. In dessen großen Saal tagt normalerweise der Stadtrat unter Kristallleuchtern und tulamidischen Wandteppichen, doch in diesen Tagen nehmen neben Stoerrebrandt, Siebenwind und Favira ein Dutzend wettergegerbter Kapitäne und Kapitäninnen an den Mohagonitischen Platz, um über die Bildung einer Allianz wider Al'Anfa zu verhandeln. Neben den elf Männern und Frauen, die sich am Ende der Stoerrebrandt-Allianz anschließen werden (siehe Kasten, S. 39), beteiligt sich auch eine alanfanische Agentin an den Verhandlungen, wird jedoch rechtzeitig von den Helden enttarnt.

Der Zutritt zum Saal ist nur Stoerrebrandt, den Helden sowie den Kapitänen und je einer Vertrauensperson gestattet. Alle anderen werden von Gardisten an den Ein- und Ausgängen abgewiesen. Die Helden haben unter anderem die Aufgabe, dafür zu sorgen, dass sich niemand Unbefugtes zu den Verhandlungen einschleicht oder anderweitig Wind von dem Besprochenen erhält. Es wäre ein Desaster, wenn Al'Anfa erfahren würde, was in der *Krone* besprochen wird.

NEUTRALE VERMITTLER

Stoerrebrandt weiß um den Konflikt zwischen Freibeutern und Händlern. Außerdem ist ihm klar, dass die Reibereien und Streitigkeiten die Rückeroberung der Kolonie behindern oder sogar gänzlich unmöglich machen können. Aus diesem Grund benötigt er eine möglichst neutrale Instanz, die zwischen den Parteien vermittelt – und wer bietet sich dazu besser an als die Helden? Sie genießen den Respekt einer Händlerin und eines Freibeuters, und ihre bisherigen Heldentaten wider die alanfanische Bedrohung sprechen ebenfalls für sie.

Um die Helden für ihre neue Aufgabe zu wappnen, verleiht Stoerrebrandt ihnen offizielle Offizierspatente des Bornlandes (deren Gültigkeit allerdings Ende Ronda erlischt). Damit stellt er sicher, dass die Position der Helden über jeden Zweifel erhaben ist und sie von beiden Seiten als Verhandlungspartner akzeptiert werden. Fortan beteiligen sich die Helden an den Verhandlungsgesprächen und vermitteln zwischen den zankenden Parteien. Das ist eine undankbare Aufgabe, denn trotz ihres Ranges werden sie von den Freibeutern als Stoerrebrandts Handlanger verdächtigt, während die Händler in ihnen Agenten Siebenwinds vermuten. Erst mit der Zeit gelingt es den Helden, den Respekt der verhandelnden Kapitäne zu gewinnen.

Am Ende jeder Verhandlungsszene finden Sie die Widerstände, die die Helden überwinden müssen, und die Erfolge, die sie damit erzielen können, in einem Kasten zusammengefasst.

DIE ALANFANISCHE AGENTIN

Trotz der Geheimhaltung, die Stoerrebrandt an den Tag legte, hat Al'Anfa Wind von der Zusammenkunft in Kannemünde bekommen. Die Al'Anfanerin *Quarina Avianza* beteiligt sich unter dem Deckmantel einer Selemers Händlerin an den Verhandlungen, um Stoerrebrandts Pläne zu enthüllen und nach Möglichkeit gleich zu durchkreuzen. Quarina ist eine raffinierte Frau Anfang Vierzig, die über wenig seemännische Erfahrung, aber viel diplomatisches Geschick verfügt. In den Verhandlungen nutzt sie jede Gelegenheit, um Zwietracht zwischen Händlern und Freibeutern zu säen. Sie lehnt Kompromisse ab, missdeutet gutwilligen Spott bewusst als beleidigenden Angriff und wird nicht müde, die anderen Händler daran zu erinnern, dass Stoerrebrandt von ihnen verlangt, mit Verbrechern gemeinsame Sache zu machen.

Ihr liebstes Instrument der Intrige ist die Verführung. Bis zu ihrer Enttarnung wälzt sie sich mit mehr als einem Kapitän in der Kojke, um ihn auszuhorchen, und auch die Helden sind vor ihren Avancen nicht sicher. Sollte sich ein Held tatsächlich mit der (durchaus ansehnlichen) Kapitänin einlassen, verschafft er ihr damit einen wichtigen Vorteil: Die Al'Anfanerin steht nämlich der Mirhamer Magier *Sando Rabentod* zur Seite, dessen Name in Wirklichkeit *Wilmaan* lautet. Sando kennt genügend Hellsichtsprüche, um alles zu erfahren, was ein Held vor Quarina nicht offen ausplaudern mag. Da der Zauberer seine Herrin zudem als Vertrauensperson zu den Verhandlungen begleitet, ist er auch über die wahren Intentionen der anderen Kapitäne stets gut informiert.

Quarina Avianza

Khunchomer: INI 10+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+4 DK N

Haarnadel als improvisierte Waffe:

INI 10+1W6 AT 10 PA - TP 1W6 DK H

LeP 28 AuP 29 KO 10 MR 4 GS 7 RS 1

Wundschwelle: 5

Herausragende Talente: Betören 13, Schauspielerei 10, Überzeugen 11

Vorteil: Gut Aussehend Sonderfertigkeiten: Finte

Sando Rabentod

Magierdegen: INI 11+1W6 AT 11 PA 10 TP 1W6+2 DK N

LeP 25 AsP 36 AuP 25 KO 9 MR 8 GS 7 RS 1

Wundschwelle: 5

Zauber: Desintegratus 11, Sensibar 10, Respondami 8, Blick in die Gedanken

11, Penetrizzel 10, Objectofixo 9, Adamantium 7, Caldofrigo 4, Transmutare 7

Sonderfertigkeiten: Zauberroutine, Verbotene Pforten

Unter den Matrosen von Quarinas heruntergekommener Potte *Balphemor* befindet sich übrigens auch Altimon di Zaläh. Der Attentäter heuerte in Al'Anfa unter falschem Namen auf der *Balphemor* an, um nach Kannemünde zu gelangen und einen weiteren Anschlag auf Vibarts Leben auszuführen. Weder Altimon noch Quarina wissen, dass sie beide für die gleiche Seite arbeiten.

ALTERNATIVER HANDLUNGSVERLAUF

Scheuen Sie sich nicht, die genaue Zusammensetzung der Allianz zu verändern. Es bietet sich zum Beispiel an, dass Sie einzelne Kapitäne durch geeignete Meisterfiguren ersetzen, denen die Helden schon früher begegnet sind. Achten Sie jedoch darauf, dass die Stoerrebrandt-Allianz trotz der Animositäten zwischen Freibeutern und Händlern nach Möglichkeit zustande kommen soll. Andernfalls müsste Stoerrebrandt mit den Händlern alleine aufbrechen und hätte mit der viel kleineren Flotte einen fast aussichtslosen Stand gegen die Besatzer (in diesem Fall sollten Sie die Seeschlacht vor Iltoken ersatzlos streichen).

Sollte es den Helden nicht gelingen, Quarina Avianza bis zum 1. Praios zu enttarnen, tritt sie der Allianz bei. Die Helden müssen sie dann während der Überfahrt entlarven, bevor sie die Flotte ins Verderben reißen kann.

DER I. PAMEPLOSE

Im Kalender der Novadis ist dies der 'Tag der Blutrache', ein hoher Feiertag. Die wenigen Novadis, die sich heute in die Stadt begeben, tun dies mit den Händen auf den Griffen ihrer Kunchomer, stets bereit, jede Provokation sofort mit Blut zu vergelten. Die unangenehm auf der Stadt lastende Hitze trägt zudem nicht gerade dazu bei, ihre Laune zu bessern. Immer wieder kommt es in der Stadt zu Reibereien.

VERHANDLUNGEN: AUFTAKT

Die Kapitäne und Kapitäninnen finden sich morgens in der *Krone* ein und bilden sofort zwei Lager, die sich auch in der Sitzordnung niederschlagen: Die Freibeuter scharen sich um Siebenwind, die Händler halten sich an Stoerrebrandt. Lediglich Favira wählt bewusst einen Platz in der Mitte. Bei ihr finden auch die Helden ihren Platz, nachdem sie von Vibart als neutrale Offiziere vorgestellt wurden, die zwischen den Parteien vermitteln sollen.

Die erste Runde der Verhandlungen ist kurz und turbulent. Nachdem Vibart alle Anwesenden begrüßt und vorgestellt hat, eröffnet er ihnen, dass Al'Anfa Port Stoerrebrandt eingenommen hat. Dass die Gerüchte also tatsächlich wahr sind, ist für die meisten eine Überraschung. Und die nächste folgt auf dem Fuß, als Stoerrebrandt verkündet, zu welchem Zweck er die anwesenden Kapitäne versammelt hat: Er will mit ihnen eine Flotte bilden und die Kolonie zurückerobern.

Die folgenden Redebeiträge illustrieren die persönlichen Ansichten der Kapitäne und dienen dazu, die Diskussion auszugestalten.

Redebeiträge von Händlern

☉ "Mir ist es nur recht, wenn Haus Stoerrebrandt einen Dämpfer erhält. Der alte *Stover* beherrscht den Seehandel in der Charyptik ohnehin zu stark." (Selim Zeforika)

☉ "An den Namenlosen Tagen Verhandlungen zu führen ist mehr als dumm, es ist ein Frevel. Vor dem 1. Praios sollten wir nicht wieder zusammenkommen." (Thamos Scherenschleifer)

☉ "Ich möchte Euch wirklich sehr gerne helfen, Herr Stoerrebrandt, und bin sicher, dass unsere Zusammenarbeit auch über diese Unternehmung hinaus höchst fruchtbar sein wird. Wie wölltet Ihr mich doch gleich für meinen Aufwand entschädigen?" (Ignacio de la Vincente)

☉ "Man kann Piraten nicht trauen. Wer sich mit denen einlässt, wird am Ende belogen und betrogen, bei Efferd. Wie bitte? Piraten, Freibeuter, papperlapapp. Warum unterscheidet das alanfanische Recht wohl nicht zwischen diesen beiden?" (Quarina Avianza)

☉ "Bedenkt das erschreckend freche Vorgehen der Rabenbrüder. Wenn ihnen nicht Einhalt geboten wird, welcher Hafen ist dann noch vor ihnen sicher?" (Favira saba Shantalla)

☉ "Wenn diese Unternehmung, sofern sie zustande kommt, Erfolg versprechen soll, ist es unumgänglich, dass sie von einer Person kommandiert wird, deren Loyalität unantastbar ist." (Hildegund von Viereichen zu Binsböckel)

☉ "Die Idee, dass ehrbare Händler mit Freibeutern zusammenarbeiten sollen, ist ein Affront. Aber dass einer der ihnen das Kommando innehaben soll, und noch dazu einer, der ein gestohlenen Schiff kommandiert, ist ein Schlag ins Gesicht jedes Handelsfahrers!" (Legura Rintelli)

Redebeiträge von Freibeutern

☉ "Jeder weiß doch, dass die Pfeffersäcke falsch spielen. Nachdem wir geblutet haben, um die Kolonie zurückzuerobern, wird man uns nicht mit Gold, sondern mit Bolzen belohnen. Da traue ich ja noch eher den Al'Anfanern!" (Rodrigo ay Lanareo)

☉ "Ich würde Euch ja gerne helfen, Herr Stoerrebrandt, aber nicht mal Ihr habt so viel Gold, wie ich für meine Dienste verlange. Das wohl!" (Faenwulf Swafnansson)

☉ "Bei den Beleidigungen, die so mancher Pfeffersack in unsere Richtung schleudert, hätte ich schon lange die Anker lichten sollen. Stoerrebrandt kann froh sein, dass gerade die Namenlosen Tage sind." (Delamar ya Sabadian)

☉ "Käpt'n Siebenwind hat meine gesamte Mannschaft mit neuen Klingen ausgerüstet. Ich vertraue ihm." (Ylan-tâ Purpurrochen)

☉ "Erst lässt der Pfeffersack sich seine reichste Kolonie abjagen, und dann verlangt er von uns, dass wir sie zurückerobern? Soll er doch selbst den Fisch aus dem Hairachen ziehen! Geld genug hat er ja." (Dscherim Al'Idlara)

STOERREBRANDTS KAPITÄNE

Neben Käpt'n Siebenwind und Favira saba Shantalla schließen sich im Idealfall elf weitere Kapitäne der Stoerrebrandt-Allianz an.

BALBINA 'DIE HARPYIE'

Person: "Folgt dem Klang der Flüche" ist die häufigste Antwort auf die Frage, wo man die braungebrannte Südländerin finden kann. Von Balbina heißt es, sie kenne mehr Schimpfworte als die Charyptik Tropfenberge. Trotz ihrer scharfen Worte gegen alles und jeden gilt sie als fähige Freibeuterin, die sich auf dem Achterdeck, im Säbelduell und beim Wettaufen gut zu behaupten weiß. Sie hofft, bei der Befreiung von Port Stoerrebrandt fette Beute zu machen.

Loyalität: Brabaker Freibeuterin

Typisches Zitat: "Dreimal um den Großmast gewickeltes Hühnerarschgewinde!"

Schiff: Die *Meckerdrache* ist eine von Al'Anfa erbeutete Dromone, eine kleine, aber ungemein schnelle und wendige Galeere. Zusammen mit den jeweils zwanzig Rojern pro Seite verfügt 'die Harpyie' über mehr als fünfzig Mann – genug, um den meisten Schiffen die Stirn zu bieten.

Mannschaft: Wer auf der *Meckerdrache* anheuert, muss langmütig sein, um unter Balbinas ständigen Grobheiten nicht im nächsten Hafen wieder von Bord zu gehen. Die meisten Rojern und Matrosen gewöhnen sich irgendwann an ihre Flüche, allerdings verschleißt sie auffallend viele Offiziere.

DELAMAR YA SABADIAN

Person: Delamar ist ein waschechter Draufgänger. Mit todesmutigen Enterangriffen, auch auf deutlich überlegene Schiffe, flößt er seinen Gegnern von vornherein Respekt ein. Seinen bisher größten Sieg errang er gegen eine Pfeil-Bireme aus Mengbilla, die sich beim Anblick seines Schiffes panisch zurückzog und dabei auf ein Riff auflief. In Stoerrebrandts Allianz sieht er die Gelegenheit für weitere Ruhmestaten. Obwohl seine Kühnheit Delamar schon oft in Gefahr gebracht hat, hält sein Glück an – bislang jedenfalls.

Loyalität: syllanischer Freibeuter

Typisches Zitat: "Haic, wollt ihr ewig leben?"

Schiff: Die *Säbel der Freiheit* ist eine Zweimastthalukke klassischer Bauart. Sie ist schnell, wendig und bietet genügend Raum für zwei Dutzend Freibeuter sowie die besten Beutestücke. Sie verfügt über keinerlei Bewaffnung.

Mannschaft: Wer auf der *Säbel* anheuern will, muss seinen Mut beweisen, indem er das Schiff einmal in Längsrichtung untertaucht, während mindestens drei Fleckenhaie in der Nähe sind. Doch die guten Prisen, die Delamar regelmäßig nach Sylla bringt, machen dieses Risiko wieder wett, zumal er verstümmelten Besatzungsmitgliedern eine großzügige Kompensation auszahlt.

DSCHERIM AL'IDLARA

Person: Die drahtige Tulamidin mit der Augenklappe glänzt weniger durch wagemutige Heldentaten als durch geschicktes Taktieren. Sie stößt gerne zu Seegefechten anderer Schiffe hinzu, unterstützt beide Seiten im Wechsel und steht am Ende oft als lachende Dritte da. Sie hofft auf reiche Beute im Zuge der zu erwartenden Seeschlachten.

Loyalität: syllanische Freibeuterin

Typisches Zitat: "Eine Seeschlacht ist wie Diplomatie mit Entermessern."

Schiff: Vom Krähennest einer Karracke aus betrachtet, wirkt die Thalukke *Wogenblitz* wie eine Nusschale. Doch das einmastige

☉ "Ihr vermaledeiten Händler nennt uns Piraten und behandelt uns wie Abschaum. Aber wenn ihr unsere Dienste benötigt, buhlt ihr um unsere Gunst wie ein Erzdämon um die Seelen der Verdammten. Ich frage mich: Werdet ihr schuppigen Krabbenpuler uns auch in einem Jahr noch mit Respekt behandeln?" (Balbina 'die Harpyie')

Schiff ist ausgesprochen wendig und so klein, dass gegnerische Richtschützen kaum eine Chance haben, es zu treffen.

Mannschaft: Die gebürtige Syllanerin Dscherim hält nicht viel von Männern, weshalb sie grundsätzlich nur Frauen anheuert. Ihre Matrosinnen wissen sich entgegen anderslautender Gerüchte gut zu behaupten. Das gilt besonders für die Erster Offizierin *Daspagnea*, eine breitschultrige Ringerin, die statt einer Zunge eine Peitsche im Mund haben soll.

FAENWULF SWAFNANSSON

Person: Der junge Hetmann von der Brabaker Skrajaschwimmer-Otta ist ein Thorwaler, wie er im Buche steht: muskelbepackt, aufbrausend und mit dem Herz am rechten Fleck. Er wählt gerne den direkten Weg und hat sich bisher noch immer durchsetzen können, nötigenfalls mittels Schwitzkasten und Klößenklopfer.

Loyalität: Brabaker Freibeuter

Typisches Zitat: "Das wohl, bei Swafnir!"

Schiff: Die *Swafnirsbraut* ist eine große Otta, auf deren blauen Segeln der weiße Walgott abgebildet ist. Sie ist meist in Küstennähe unterwegs und nimmt bei Feindsichtung schnell Fahrt auf. Faenwulf geht dann stets auf direkten Ekterkurs und schert sich dabei nicht um feindlichen Beschuss oder gut organisierte Verteidiger.

Mannschaft: Die Ottajasko ist eine wilde Truppe, die auf Faenwulf und seinen Vertrauten, den Swafnir-Geweihten *Thorgan Thurboldson*, eingeschworen ist. Dessen Predigten und Erzählungen sind beliebt, seine Visionen und Götterurteile bisweilen gefürchtet. Im Kampf gegen Al'Anfaner und die 'Hrangarsbrut' steht Thorgan mit seiner Axt stets in der vordersten Reihe – schon, um dem bisweilen walwütigen Kapitän beistehen zu können.

HILDEGUND VON VIEREICHEN ZU BINSBÖCKEL

Person: Die ergraute Kapitänin entstammt einem alchtrwürdigen bornischen Adelsgeschlecht. Ihre liebsten Tugenden sind Disziplin und Gehorsam. Sie strebt eine Karriere als Admiralin an und betrachtet die Befreiung Port Stoerrebrandts als wichtigen Meilenstein für ihren Aufstieg.

Loyalität: bornische Händlerin

Typisches Zitat: "Ihr habt niemals gedient? Dann schweig zu Kriegsfragen!"

Schiff: Die Karracke *Ungestüm* ist das mit Abstand größte Schiff der Flotte. Sie ist schwer bewaffnet und verfügt sogar über ein Halbbanner ausgebildeter Seesoldaten. Natürlich wird Hildegund nicht müde zu erwähnen, dass sie über mehr Kampfkraft gebietet als alle Freibeuter zusammen, um Siebenwind die Führung der Flotte streitig zu machen.

Mannschaft: Die zweihundert Männer und Frauen sind erfahrene Seeleute, die fast alle aus dem Bornland stammen und lieber unter sich bleiben. Hildegunds wichtigste Mannschaftsmitglieder sind ihr Navigator *Padinzo von Sjepengurken*, der für sein untrügliches Zeitgefühl bekannt ist, und die Bordmagierin *Tamischja Surjeloff* vom Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva.

IGNACIO DE LA VINCENTE

Person: Ignacio ist ein spindeldürrer Südländer, dem die Kleider förmlich am Leib schlottern. Seine Karriere begann auf einem morschen Flusskahn, erst nach jahrzehntelangen Strapazen erarbeitete er sich seine eigene Thalukke. Er fährt unter der jeweiligen Flagge des Handelsherrn, dessen Gut er gerade transportiert. Er beabsichtigt, sich aus den Kämpfen herauszuhalten und in Port Stoerrebrandt zusätzlich zu seinem Beuteanteil heimlich Gewürze an Bord zu nehmen.

Loyalität: unabhängiger Händler

Typisches Zitat: "Wo ich herkomme? Solltet Ihr nicht fragen, wo mein Ziel liegt?"

Schiff: Die dreimastige Thalukke *Schweifstern* ist in entsetzlichem Zustand, aber sie schwimmt. Ignacio spart, wo er kann, und lässt nur wirklich unverzichtbare Reparaturen durchführen. Seit einigen seiner ehemaligen Matrosen den Efferdrüdern davon berichtet haben, warnen diese davor, auf Ignacios 'Seelenverkäufer' anzuheuern.

Mannschaft: Ignacio zahlt wenig und unpünktlich, aber er stellt keine Fragen. Darum heuern bei ihm vor allem Matrosen an, die vor dem Gesetz auf der Flucht sind. Bootsmann *Drugon* zum Beispiel ist in sechs Städten des Südens zum Tode verurteilt und würde niemals freiwillig einen Fuß von der *Schweifstern* herabsetzen.

LEGURA RIJTELLI

Person: Die Handelsfahrerin aus Neetha ist eine der wenigen, die ihre Ladung nicht grundsätzlich in Brabak umschlagen, sondern auch im 'fremden' Meer handeln, also Waren vom Meer der Sieben Winde ins Perlenmeer transportieren. In der Allianz macht sie sich bei den Freibeutern durch ihre arrogante Art, die sie ihnen gegenüber an den Tag legt, wenig Freunde, und sie wird den Namenlosen tun, für einen von ihnen Opfer zu bringen.

Loyalität: horasische Händlerin

Typisches Zitat: "Ich verdiene mein Gold mit ehrlicher Arbeit. Und Ihr?"

Schiff: Leguras *Stilet* ist ein 'Grangorer Hai', eine zweimastige Variante der Karavelle, die durch ihre hohe Geschwindigkeit auffällt. Diese kommt vor allem in den wechselhaften Windverhältnissen des Westmeeres zum Tragen, in der beständigeren Charyptik hingegen weniger.

Mannschaft: Zu Leguras Offizieren gehört unter anderem *Kesmal Disputio*, der sich als Gildenmagier und Meister der Illusionen ausgibt. Tatsächlich war er Novize der Grangorer Akademie der Erscheinungen, wurde aber wegen Untauglichkeit geschasst und ist lediglich ein Scharlatan. Decken die Helden seine Lüge auf, versetzen sie Leguras Stolz damit einen empfindlichen Dämpfer.

RODRIGO AY LAHAREO

Person: 'Der Capitano' ist ein horasischer Freibeuter mittleren Alters. Sein Haar ist auf unnatürliche Weise schlohweiß geworden und gibt Anlass für wildes Seemannsgarn. Mehr noch als ein eloquenter Charmeur ist Rodrigo ein notorischer Lügner, und Neider sagen ihm gar nach, sein Ruf sei Produkt reiner Hochstapelei. Niemand zweifelt jedoch daran, dass er das Handwerk des Säbelfechtens, das er bei den Kusliker Scesöldnern erlernte, mit außerordentlichem Geschick beherrscht. In Port Stoorrebrandt hofft er auf Ruhm, Reichtum und vielleicht die Hand der Gouverneurstochter, die bekanntlich noch unverheiratet ist.

Loyalität: horasischer Freibeuter

Typisches Zitat: "Bedenkt, werter Graf, Euch würde es viel mehr nutzen als mir selbst, wenn Ihr mir einen Käperbrief ausstellen würdet."

Schiff: Die zweimastige Schnellseglerkaravelle *Prinzessin Baladara* befand sich einst im Besitz der Horasflotte. Sie ist elegant und wendig und somit bestens für waghalsige Entermanöver geeignet. Das hält den Ersten Offizier *Marvinko* jedoch nicht davon ab, ständig die Zahl der Geschütze zu erhöhen.

Mannschaft: Die schlagkräftige Besatzung stammt größtenteils aus dem südlichen Horasreich. Der einäugige Mann, der sie mit harter Hand zusammenhält, ist der *Mürrische Marvinko*, Erster Offizier und Navigator des Schiffes. Seine unberechenbaren Launen sind berüchtigt, und die Matrosen munkeln, er habe übersinnliche Fähigkeiten.

SELIM ZEFORİKA

Person: Der wohlbeliebte Selim entstammt einer einflussreichen Familie aus Brabak. Dort ist man es gewohnt, mit Freibeutern, Thorwalern und anderen Parteien zusammenzuarbeiten, deren Reputation nicht eben makellos ist, weshalb Selim der Allianz wohlmeinend gegenübersteht.

Loyalität: Brabaker Händler

Typisches Zitat: "Ganz gleich, wie teuer er ist, am Ende wird jeder Wein zu Pisse."

Schiff: Die leicht bewaffnete *Gischtreiter* ist eine Lorcha, die kleinere Schwester der Zedrakke. Das zweimastige Schiff stellt einen guten Kompromiss zwischen Wendigkeit und Größe dar, und die großen Drachenflügelsegel verleihen ihm einen unverwechselbaren Anblick. Der kiellose Rumpf ist vollständig ohne Metall gefertigt.

Mannschaft: Selims Mannschaft ist so bunt durcheinandergewürfelt wie die eines Freibeuters. Tatsächlich haben viele seiner Männer und Frauen ihre Dublonen früher mit dem Entermesser verdient, und einigen Gerüchten zufolge füllt auch Selim hin und wieder seine Frachträume, ohne dafür zu bezahlen.

THAMOS SCHERENSCHLEIFER

Person: Wenn der rothaarige Albernier auf dem Achterdeck steht, wirkt er so fehl am Platze, als wüsche er sich zurück in seine Schreibstube zu Zinsspindel und Abakus. Tatsächlich liegen seine Stärken eher im Geschäftlichen als in der Seefahrt, ein immerhin durchschnittlicher Kapitän ist er aber doch. Von dem Stoorrebrandt-Coup verspricht er sich eine Kooperation mit dem bornischen Handelshaus, die seine Bilanzen verbessern soll.

Loyalität: albernischer Händler

Typisches Zitat: "Ach, Ihr macht Euch keine Vorstellung von den Kosten, die ein Schiff aufwirft."

Schiff: Die Kogge ist der Inbegriff des klassischen Handelsschiffs. *Thamos' Einmaster Kerrylur* ist ein genügsames Arbeitstier mit einem großen Laderaum. Im Gefecht ist sie den meisten Schiffen unterlegen. Ohnehin ist Thamos kein Held, er sucht sein Heil lieber in der Verhandlung als im Kampf.

Mannschaft: Die Besatzung der *Kerrylur* besteht aus braven Albernieren, einfachen Seeleuten ohne Kampferfahrung. Thamos beschönigt ihnen gegenüber die Stärke der alananischen Armada beträchtlich, um sie zu beruhigen und offenen Widerspruch zu vermeiden.

YLAN-TÂ PURPURROCHEN

Person: Ylan-tâ stammt aus Khefu, der Hauptstadt des Kemi-Reiches. Sie ist eine glühende Patriotin und Anhängerin Borons, deren Stolz angesichts vermeintlicher Ehrbeschneidungen leicht in Zorn umschlägt. Sie kämpft listig und gnadenlos, lediglich echte Heimtücke verabscheut sie. Der Allianz tritt sie bei, um unter Stoorrebrandts Flagge Krieg gegen Al'Anfa führen zu können.

Loyalität: kemsche Freibeuterin

Typisches Zitat: "Für Boron, Kemi, Nisut!"

Schiff: Die Dreimastzedrakke *Peri IV* ist eigentlich zu behäbig für die Freibeuterei, doch Ylan-tâ gleicht dieses Manko geschickt aus: Sie segelt unter falscher Flagge nahe an ihr Opfer heran und eröffnet dann das Feuer aus den getarnten Rotzen. Nach gewonnener Schlacht nehmen die großen Laderäume dann umso mehr Beute auf.

Mannschaft: Die meisten der Matrosen und Schützen stammen natürlich aus dem Kemi-Reich. Jedoch ist Ylan-tâs verlässlichster Mann, der animalische *Miwā-Taka*, ein hühnerhafter Tschopukiha. Er ist berühmt für die Treffsicherheit seiner vielen Wurfmesser und berüchtigt dafür, dass einige davon vergiftet sein sollen.

Am ersten Verhandlungstag kommt es zu keinen Ergebnissen. Obwohl Vibart bereits gesagt hat, dass sich die spätere Belohnung nach der Größe des Schiffsraums bemisst, will sich kein Kapitän festlegen, bevor er nicht unter vier Augen ein Angebot von Siebenwind oder dem Handelsherrn eingeholt und sich mit seinen Kollegen im Stillen ausgetauscht hat. Dennoch werden heute mehrere Dinge klar: Zum einen werden die Verhandlungen bis zum 1. Praios andauern, denn niemand, der bei Trost ist, schließt während der Namenlosen Tage einen Handel ab. Aus dem gleichen Grund wird kein Schiff Kannemünde vor diesem Datum verlassen, so dass alle Teilnehmer bis zum Ende der Verhandlungen bleiben werden.

Die wichtigste Erkenntnis ist jedoch, dass das Zustandekommen der Allianz vor allem davon abhängt, ob sich Stoorrebrandt und Käpt'n Siebenwind einig werden können. In einem heftigen Wortgefecht machen sie ihre Positionen klar.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stoorrebrandt: "Siebenwind, wir sind beide Bornländer, und alte Freunde noch dazu. Du bist es mir schuldig, mir in der Zeit der Not zur Seite zu stehen."

Siebenwind: "Ich schulde dir nichts. Du wusstest genau, dass ich in Port Corrad im Kerker verrotte, doch erst, als du meine Hilfe benötigtest, hast du deine Leute geschickt."

Stoorrebrandt: "Du kanntest die Risiken der Freibeuterei, als du meinen Käperbrief akzeptiert hast."

Siebenwind: "Ich trage sämtliche Risiken alleine, während du den Großteil der Profite einstreichst. Und allein unserer vielbeschworenen Freundschaft wegen hättest du mich früher befreien müssen."

Stoorrebrandt: "Ich helfe dir bereits, wo ich kann. Ich habe dich immer davor geschützt, dass du für den Diebstahl meines eigenen Schiffes belangt wirst. War das etwa kein Freundschaftsdienst?"

Siebenwind: "Du hast mir die *Jadedame* nur gelassen, weil ich auf ihren Planken mehr Schiffe aufbringe, deren Beute deinen Profit vergrößert."

Stoorrebrandt: "Ein Diebstahl bleibt ein Diebstahl. Aber ich wäre bereit, dem Admiral meiner Flotte eine Amnestie auszustellen. Damit würde die *Jadedame* offiziell dir gehören."

Siebenwind: "Wozu brauche ich ein Stück Pergament, auf dem geschrieben steht, was ohnehin der Fall ist?"

Stoorrebrandt: "Sei dir deiner Sache nicht zu sicher. Der Arm des bornischen Gesetzes ist lang und kann dich schneller ereilen, als du denkst."

Siebenwind: "Du drohst mir? Wisse, dass, wenn ich mich deiner Flotte verweigere, jeder Freibeuter hier meinem Beispiel folgen wird. Dann musst du deine Kolonie mit den tapferen Händlern allein befreien."

Stoorrebrandt: "Vergiss nicht, was du gewinnen kannst. Die Befreiung Port Stoorrebrandts verheißt nicht nur Gold, sondern auch Ruhm."

Siebenwind: "Manche Dinge sind mehr wert als Gold und Ruhm – Gerechtigkeit, zum Beispiel."

Gegen Mittag kommt es beinahe zu Blutvergießen, als Quarina Avianza eine besonders spitze Bemerkung macht und Facnwulf Swafansson als Antwort mit einer Wasserkaraffe nach ihr wirft. Ehe die Helden es sich versehen, stehen Händler und Freibeuter mit gezückten Klingen voreinander und sind kurz davor, einander die Kehlen durchzuschneiden. Nur mit Mühe können die Streithähne getrennt werden. Daraufhin vertagt Stoorrebrandt die weiteren Verhandlungen auf morgen.

Ziel der heutigen Verhandlungen:

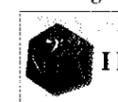
- Die Helden sollen durch Ruhe und Besonnenheit zeigen, dass ihnen sowohl die Freibeuter als auch die Händler vertrauen können.
- Am Schluss müssen sie den Streit schlichten und Blutvergießen vermeiden.

EL HARKIR

Die folgende Szene können Sie einbinden oder weglassen, da sie keinen Einfluss auf die eigentliche Handlung des Abenteurers hat.

Während die Kapitäne den großen Saal verlassen, bemerken aufmerksame Helden mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +7 eine Bewegung nahe der Decke: Hockt dort jemand im Schatten des Gebäcks? Hat er gelauscht? Und wenn ja, wie viel hat er schon mitgehört und wer hat ihn geschickt?

Begeben sich die Helden nach oben, können sie gerade noch eine dunkelhäutige Gestalt ausmachen, die bereits die Flucht ergriffen hat.



Es entwickelt sich eine spannende Verfolgungsjagd über die Dächer Kannemündes, bei denen der Gejagte behände über Dachrinne und Mauerkanten balanciert und den Helden stets einen Schritt voraus ist. In einem großen Salzspeicher im Hafen können die Helden ihn stellen, oder besser, dort erwartet er sie auf der Spitze eines gewaltigen Haufens des 'weißen Goldes'.

Der dicke schwarze Bart, die berühmte Narbe auf der linken Wange und die Nonchalance eines Mannes, der von der halben Welt gejagt wird, aber immer noch lebt, lassen keinen Zweifel zu: Dies ist El Harkir, der 'Fluch des Perlenmeeres', einer der berühmtesten Piraten Aventuriens (siehe auch *Raschtul 152*). Seine Schurkenstücke, etwa die Entführung Admiral Paligans aus der Mitte der Schwarzen Armada, sind auf allen Meeren wohl bekannt.

Der Pirat ist bereit, mit den Helden zu reden. Er gibt offen zu, gelauscht zu haben, um herauszufinden, ob diese außerordentliche Zusammenkunft so vieler Kapitäne eine Gefahr für das Kalifat bedeutet. Jetzt, da er weiß, dass dem nicht so ist, kann er sich beruhigt zurückziehen, das Gehörte wird er für sich behalten. Falls die Helden ihm anbieten, sich der Allianz anzuschließen, lacht er nur – er arbeite stets alleine, und außerdem wolle er nicht riskieren, dass die Kopfgelder, die man auf ihn ausgesetzt hat, jemanden in Versuchung führen.

Falls die Helden El Harkir angreifen, durchtrennt der Pirat ein nahes Tau, woraufhin sich eine Klappe über ihm öffnet, aus der quaderweise Salz auf die Helden herabprasselt. Die kleinen Körnchen schmerzen, wenn sie in offene Wunden geraten, und sollte ein Held vom Salz verschüttet werden, kann er sogar leicht ersticken. Um zu El Harkir zu gelangen, ist die Flanke des kleinen Berges zu erklimmen (*Kletter*-Probe), außerdem kämpft es sich auf seiner Spitze schwierig (AT/PA je +4), weil man leicht abrutscht (jede KR eine *Körperberührung*-Probe +5, um oben zu bleiben).

Wenn El Harkir zu sehr bedrängt wird oder er einfach keine Lust mehr hat zu plänkeln, durchtrennt er ein weiteres Tau und entschwebt daran stilkend durch die Luke nach oben. Von dort aus klettert er in den Nachbarspeicher, wo sein Fluchtweg auf ihn wartet: eine geheime Falltür nach unten, die durch einen Fluchttunnel zu den nahen Perलगrotten führt. Vom Tunnel aus verriegelt er die Falltür, was eine spätere Verfolgung äußerst schwierig macht.

El Harkir

Khunchomer: INI 18+1W6 AT 20 PA 17 TP 1W6+6 DK N
LeP 37 AuP 44 KO 15 MR 11 GS 7 RS 2

Wundschwelle: 8

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I + II (Wert 15), Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I, Kampf im Wasser, Finte, Ausfall, Klingenturm, Wuchtschlag, Niederwerfen, Befreiungsschlag, Meisterparade, Gegebenhalten, Windmühle, Binden, Standfest

UNTER MATROSEN



Abends sind sämtliche Tavernen der Stadt mit präsensenden Seeleuten von den fremden Schiffen angefüllt. Freibeuter und Matrosen der Handelsfahrer sitzen getrennt voneinander, zumindest so lange, bis genügend

Rum geflossen ist. Wenn sich die Helden ein wenig beim Würfeln beteiligen und eine Hand voll Oreal gewinnen wollen, können Sie den Spieltisch mit den aventurischen Würfelspielen aus dem folgenden Kasten in eine echte Hafenschänke verwandeln. Vergessen Sie dabei jedoch nicht, dem Talent *Falschspiel* und den Vor- bzw. Nachteilen *Glück*, *Glück im Spiel* und *Pechmagnet* Beachtung zu schenken.

Der heutige Abend ist eine gute Gelegenheit, sich ein Bild davon zu machen, wie die einfachen Seeleute zur Allianz stehen. Die meisten Matrosen teilen die Ansichten ihres Kapitäns, was den Konflikt zwischen Freibeutern und Handelsfahrern angeht. Andererseits liegt ihnen auch am Herzen, dass sie am Ende einen saftigen Anteil der Prise ausgezahlt bekommen.

Spät am Abend glaubt einer der Helden, unter einigen Matrosen den Attentäter wiederzuerkennen, den sie in Sylla aufhalten konnten. Nachher ist von dem Mann jedoch keine Spur zu entdecken; vermutlich war es nur eine Einbildung, erzeugt durch zu viel Rum.

AVENTURISCHE WÜRFELSPIELE

Die folgenden Spiele können Sie sofort am Spieltisch einsetzen:

LÜGENWÜRFEL

Jeder Spieler würfelt sechs sechseckige Würfel in einem Becher und lässt sie verdeckt liegen. Man darf die eigenen Würfel jederzeit angucken, nicht aber die der anderen. Der Spieler, der anfängt, stellt eine Ansage über die Anzahl einer bestimmten Augenzahl auf, etwa: "Unter den Würfeln befinden sich mindestens fünf Dreien." Diese Ansage bezieht sich auf alle Würfel unter allen Bechern. Reihum muss jeder Spieler nun die Ansage erhöhen. Er kann entweder eine höhere Anzahl einer beliebigen Augenzahl ansagen (im Fall von fünf Dreien z.B. sechs Einsen, zehn Dreien) oder bei gleichbleibender Anzahl die Augenzahl erhöhen (z.B. fünf Vieren, fünf Sechsen). Bei einer Ansage mit Sechsen muss in jedem Fall die Anzahl erhöht werden.

Statt zu erhöhen, kann der Spieler, der an der Reihe ist, mit dem Ausruf "Lügenwürfel!" die Ansage des Spielers vor ihm anzweifeln. In diesem Fall werden alle Becher angehoben und die Anzahl der Würfel, die die betreffende Augenzahl zeigen, mit der Ansage verglichen. War die Ansage falsch, so muss der Spieler, der sie aufgestellt hat, so viele seiner Würfel weglegen, wie die Differenz zwischen Ansage und Ergebnis beträgt. War die Ansage höher als das Ergebnis, muss derjenige, der sie angezweifelt hat, die Differenz in Würfeln bezahlen. Stimmt die Ansage hingegen genau mit dem ausgezählten Ergebnis überein, so müssen alle Spieler außer dem, von dem sie stammt, einen Würfel weglegen. Danach beginnt eine neue Runde mit den verminderten Würfelzahlen. Der Spieler, der als Letztes noch Würfel übrig hat, gewinnt alle Einsätze.

DIE WILDE DREIßIG

Jeder Spieler hat zu Beginn 20 Punkte. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit sechs Würfeln und versucht dabei, eine möglichst hohe Augensumme zu erzielen. Er darf mehrmals würfeln, muss nach jedem Wurf aber mindestens einen Würfel zur Seite legen. Wenn er nicht mehr weiterwürfeln kann oder will, werden alle Augen zusammengezählt. Ist das Ergebnis kleiner als 30, so wird dem Spieler die Differenz zur 30 von seinen Punkten abgezogen (bei einer erwürfelten 27 verliert er also 3 Punkte). Hat er dagegen mehr als 30 Augen gewürfelt, so wird die Differenz zur 30 allen anderen Spielern von ihren Punkten abgezogen. Bei genau 30 Augen bleiben die Punkte unverändert. Der Spieler, der zuletzt noch Punkte hat, gewinnt alle Einsätze.

DER 2. ПAMEПЛОСЕ

Die Hitze nimmt weiter zu, weshalb Stoerrebrandt das Trinkwasser auf drei Schank pro Person und Tag rationiert. Alle Helden, denen eine KO-Probe misslingt, erleiden im Laufe des Tages 1 Punkt Erschöpfung. (Sie können sich bei den Regeln zur Erschöpfung für diesen und die folgenden Tage auch an den Angaben in Raschtul 10 orientieren.)

Zusätzlich zur sengenden Sonne heizt ein Vorfall der vergangenen Nacht die Stimmung unter den Seeleuten auf: Unbekannte haben versucht, in Stoerrebrandts Kammer im Kontorhaus einzudringen, in der er seine geheimen Unterlagen für die Allianz aufbewahrt. Da niemand weiß, dass Quarina Avianza dahintersteckt, schieben Freibeuter und Händler einander die Schuld zu. Mehrfach kommt es zu Rangeleien unter Matrosen.

VERHANDLUNGEN: BESUCH

Zwischen den Verhandlungssitzungen haben unzählige Gespräche unter vier Augen stattgefunden, in denen die Kapitäne Absprachen getroffen und Forderungen erarbeitet haben. Infolgedessen kreist die Diskussion heute vor allem um Hildegunds von Viereichens Vorschlag, dass sie anstelle von Siebenwind die Flotte kommandieren sollte, was von mehreren Händlern unterstützt, den Freibeutern jedoch vehement ablehnt wird.

Redebeiträge von Händlern

☛ "Herr Stoerrebrandt, Kapitän Siebenwind ist Bornländer und gilt als Euer Freund. Warum unterstützt er Euch nicht rückhaltlos? Hat es damit zu tun, dass Freibeuter ihre Loyalität von Berufs wegen meistbietend verkaufen?" (Quarina Avianza)

☛ "Sobald alle derzeit offenen Fragen ausreichend diskutiert worden sind, können wir uns daran machen, zu debattieren, ob eine Einigung in näherer Zeit in Aussicht gestellt werden sollte." (Thamos Scheren-schleifer)

Redebeiträge von Freibeutern

☛ "Falls zum Zeitpunkt des Angriffs in Port Stoerrebrandt eine ähnliche Hitze herrscht, müssen wir uns um die alafanischen Söldner in ihren Metallrüstungen keine Sorgen machen." (Ylan-tâ Purpurrochen)

☛ "Allein für die Erfahrung, einmal die *Golgari* zu entern, würde ich an dem Unternehmen teilnehmen. Aber wie komme ich nachher an ein neues Schiff?" (Delamar ya Sabadian)

☛ "Wenn ich Euch helfe, Vibart Störenfried, dann vergessen wir diese efferdverfluchte Sache mit der *Vallusas Stolz* vom vorletzten Rondra, ja?" (Balbina 'die Harpyie')

Gegen Mittag betritt ein Gast den Ratssaal der *Krone*. Es ist Kapitän zur See *Selicano von Rodesius*, ein schneidiger Offizier der horasischen Kriegsmarine, der in militärisch-aufrechtem Gang einmarschiert und mit feierlicher Miene ein Schreiben verliest.

Bester Vibart Stoerrebrandt,
im Namen des Imperium Renescentii Horathi und Ihrer
Horaskaiserlichen Majestät grüße ich Euch auf das
Herzlichste und wünsche Euch gutes Gelingen, Eure
geplante Unternehmung betreffend. Ich bete, dass Efferds
Winde Eure Segel nur im richtigen Winkel füllen mögen
und rondrianischer Zorn Euch übermanne, wenn Ihr und
die Euren den Feinden Rotzenkugeln und Entermesser zu
schmecken gebt.
Zutiefst bedaure ich, dass ich Euch nicht die ersehnten
Schiffe senden kann. Doch auch ich bin nur eine Figur auf
dem Spielbrett des politischen Geschehens, welches dieser
Tage leider eine Stellung zeigt, die es meinem Land versagt,
Euer Vorhaben offen zu unterstützen. Dessen ungeachtet
bin ich frohen Mutes, mit der kleinen Aufmerksamkeit, die
der Überbringer dieser Nachricht in seinem Besitz weiß,
einen kleinen Beitrag dafür zu leisten, dass Ihr alle, die sich
Euch entgegenstellen, in den Pfuhl zurückjagen werdet,
aus dem sie geschwommen kamen.
Mit hochachtungsvollen Grüßen,
Euer Freund Gilmon Quent, Staats-Admiral a.D.

Vibart Stoerrebrandt hat all seine Beziehungen spielen lassen, um das Unternehmen zum Erfolg zu führen. Unter anderem sandte er eine Depesche nach Grangor, um bei der horasischen Admiralität Unterstützung zu erbitten. Tatsächlich ist das Horasreich neben dem Bornland der Hauptkonkurrent Al'Anfas im Kolonialhandel und die einzige Seemacht Aventuriens, die es mit der Schwarzen Armada aufnehmen kann (manch einer munkelt sogar schon, ein baldiges Aufeinandertreffen der beiden Flotten sei abzusehen). Das Horasreich will derzeit zwar nicht offen gegen das alafanische Imperium vorgehen, aber inoffizielle Unterstützung gewährt man einer Unternehmung, die dem Gegner einen empfindlichen Stich versetzen könnte, nur zu gern. Darum leitete der ehemalige Staats-Admiral Gilmon Quent die Entsendung der *Madasichel* in die Wege, um die besagte 'kleine Aufmerksamkeit' nach Kannemünde zu bringen: eine Schiffsladung moderner horasischer Bordgeschütze mitsamt Munition. Geschenkte Rotzen und Aale sorgen unter den Kapitänen natürlich für Begeisterung. Zum ersten Mal sind sich Freibeuter und Händler in irgendeiner Sache einig, nämlich darin, dass die Geschütze die Chancen, Port Stoerrebrandt zu befreien, deutlich steigern werden. Die neue Einigkeit dauert jedoch nur ein kurzes Schulterklopfen lang – danach wirft Quarina Avianza die Frage auf, wie die Geschütze aufgeteilt werden sollen, und sofort flammt der Streit wieder auf.

Ziel der heutigen Verhandlungen:

- ☛ Hildegund von Viereichen muss durch ein Machtwort oder (besser) durch eine materielle Entschädigung von ihrem Anspruch auf den Admiralsposten abgebracht werden, damit sich die Kapitäne in Folge auf Kapt'n Siebenwind als Anführer der Flotte einigen können.
- ☛ Die horasischen Geschütze sollen gerecht verteilt werden.

DIE PERLENGROTTE

Obwohl Kapitän von Rodesius Kannemünde nicht mehr vor den Namenlosen Tagen erreichte, fuhr er trotz der Jahreswende unentwegt weiter. Diese Entscheidung hätte ihn beinahe sein Schiff gekostet, das zwar schon die ganze Reise über mit Bohrwürmern befallen war, diese sich jedoch just am 1. Namenlosen besonders aggressiv verhielten: Seine *Madasichel*, eine moderne Schivonelle, musste in einer Felsenbucht anlanden, die einige Meilen vor der Stadt liegt.

Um die Ladung aufzunehmen und das Schiff des Kapitäns wieder in Stand zu setzen, sticht vom Hafen aus eine kleine Flotte von Booten in See. Die Helden finden in Faviras Jolle Platz und erreichen nach einer Stunde des Ruderns die *Madasichel*. In der Felswand neben dem beschädigten Schiff gähnt ein Loch, das in die sagemuwobenen Perlengrotten führt. Diese Höhlen, deren Name von den unvorstellbaren Perlenschätzen herrührt, die sie angeblich beherbergen, durchziehen die Klippen der Tränenbucht und sind nur bei Ebbe zugänglich. Auch düstere Legenden ranken sich um diese Höhlen, in denen Schatzsucher nicht nur ertrinken können, sondern auch von Wassergeistern, Algendämonen und ähnlichen Unnatürlichkeiten heimgesucht werden. Beim Erreichen der Höhlen raunen sich die Seeleute unter anderem die Geschichte einer Matrosengruppe von einer bornischen Kogge zu, die vor Monatsfrist zum Perlensuchen aufbrach – und von der man seitdem nie wieder gehört hat.

Die horasischen Seeleute haben bereits angefangen, die mit Segeltuch abgedeckten Geschütze in die Perlengrotten auszuladen, da das angeschlagene Schiff durch ihr enormes Gewicht zu sinken drohte. Es handelt sich um ein Dutzend leichter Aale und zwanzig moderne Farnosch-Rotzen verschiedener Geschossgewichte. Die Munitionsvorräte umfassen kistenweise Rotzenkugeln und Aal-Bolzen, darunter neben den gewöhnlichen Geschossen auch kleine Vorräte von Brandbolzen und sichelförmigen Takelageschneidern. Abgerundet wird das Sortiment durch einige Fässer Brandöl und die überschwere Rotze *Adlergruß*. Die Schüsse dieses Monstrums können die Bordwände zweier Schiffe hintereinander durchschlagen, und nicht weniger als acht Mann sind zu seiner Bedienung notwendig. Kaum sind Händler und Freibeuter in der feuchten, gischtumtosten Höhle gelandet, gibt es neuen Streit darum, wer welche Geschütze erhält. Natürlich ist die *Adlergruß* das begehrteste Stück (zwischen

Siebenwind und Hildegund kommt es darum fast zum Gefecht), aber auch die Brandölfässer und Aale sind heiß umkämpft. Spätestens als das erste Geschütz im stetig steigenden Wasser landet, sollten die Helden schlichtern, damit nicht noch Blut vergossen wird. Als die Verladearbeiten wieder anlaufen, hören die Helden Hilferufe aus dem hinteren Teil der Höhlen. Einige Freibeuter haben sich vom Rest abgesondert, doch statt der gesuchten Perlen haben sie in einer Wassersenke einige aufgequollene, bleichgrüne Leichen gefunden, die urplötzlich versuchten, sie ins Wasser zu ziehen. Die Helden müssen die Untoten vernichten oder so lange aufhalten, bis Verstärkung anrückt. Der Kampf findet im knietiefen Wasser statt (PA+2).

Untoter Maat

Hände: INI 6+1W6	AT 6	PA 4	TP 1W6+3	DK H
Biss: INI 6+1W6	AT 10	PA 0	TP 2W6+4	DK H
LeP 45	AuP unendlich	KO 16	MR 15	GS 3
				RS 2

8 Wasserleichen

Hände: INI 5+1W6	AT 6	PA 0	TP 1W6+2	DK H
Biss: INI 5+1W6	AT 8	PA 0	TP 2W6+2	DK H
LeP 40	AuP unendlich	KO 15	MR 12	GS 3
				RS 2

Besonderheiten: MU-Probe +3. Wasserleichen erleiden keine Wunden oder Einbußen für den Kampf im Wasser. Sie kämpfen nach den Ringkampf-Regeln, wobei sie aber echten Schaden verursachen. Wenn sie einen Gegner niedrigerungen haben, versuchen sie ihn zu ertränken oder zum Biss anzusetzen. Haben sie einen Gegner getötet, verwandelt er sich binnen 2W6 Kampfrunden ebenfalls in einen Untoten.

Nachdem der Kampf gewonnen ist, wird es Zeit, die Höhle zu verlassen, denn die Flut steigt immer höher. Der Eingang der Grotte steht bereits hüfthoch unter Wasser, in wenigen Minuten wird der Weg nach draußen abgeschnitten sein. Zum Glück sind die Geschütze bereits verladen, und die letzten Matrosen klettern bereits zügig in die Boote. Die Helden wollen gerade als Letzte die Grotte verlassen, als sie von der verzweifelten Matrosin *Dinja* um Hilfe gebeten werden. Sie vermisst ihren Gefährten *Alrech*, der noch in der Höhle ist und schleunigst gefunden werden muss, bevor die Flut den Eingang verschließt.

Das ist jedoch nur ein Vorwand: *Dinja* arbeitet im Auftrag Quarinas und will die günstige Gelegenheit nutzen, die Helden tiefer in die Höhlen zu locken, damit sie ertrinken. In einem günstigen Moment versucht sie sich davonzustehlen, um sich selbst zu retten; doch die Flut ist so schnell gestiegen, dass es für die Verräterin schon zu spät ist: Sie ertrinkt bei dem Versuch, durch den überfluteten Ausgang in die Bucht hinauszutauchen.

Die Helden können die Grotten auf diesem Weg nur mit Magie oder Götterwirken verlassen. Wenn ihnen das nicht möglich ist, müssen sie vor dem Wasser in den hinteren Teil der Grotten zurückweichen. Während Fledermäuse, Wasserleichen und der unentwegt steigende Wasserspiegel sie bedrängen, entdecken sie in letzter Minute eine Tunnelöffnung, die mit novadischen Schriftzeichen markiert ist. Der Gang wird hier und da durch Spalte in der Steindecke erhellt und führt die Helden nach einem meilenweiten Fußmarsch in die Freiheit. Sie haben El Harkirs Fluchttunnel gefunden: Der größtenteils natürliche Gang wurde von den Männern des Piraten bis in den Salzspeicher verlängert, um jederzeit nach Kannemünde hineinzugelangen.

DER 3. ПAMEПЛОСЕ

Die Hitze nimmt weiter zu und hält alle Menschen, die nicht ins Freie müssen, in ihren Häusern. Im Laufe des Tages ist wegen des Wassermangels eine weitere KO-Probe fällig, die diesmal um 2 Punkte erschwert ist. Bei Misslingen erleidet der betreffende Held einen weiteren Punkt Erschöpfung. Schwere Anstrengungen und Kämpfe haben weitere Erschöpfung nach Maßgabe des Spielleiters zur Folge.

VERHANDLUNGEN: ANNÄHERUNG

Wegen der Hitze verlaufen die Verhandlungen zäh wie Sirup, doch die horasischen Geschütze sorgen für gute Stimmung.

Heute geht es vor allem um die Art, wie die Belohnung bemessen werden soll. Einige Freibeuter um Rodrigo ay Lanareo fordern, dass die Höhe der abschließenden Belohnung nach der Mannschaftsstärke bestimmt wird, was die Händler lautstark ablehnen und den Schiffsraum als Maßstab durchsetzen wollen.

Redebeiträge von Freibeutern

- ☛ "Wenn ein Stoerrebrandt schon die Hilfe von Freibeutern anfordert, dann muss er wirklich in der Klemme sitzen. Dann soll er sich unsere Hilfe auch richtig was kosten lassen!" (Dscherim Al'Idlara)
- ☛ "Ich sage, wir fahren noch heute los. Wenn selbst die Perücken-träger an den Namenlosen Tagen fahren, dann können wir Freibeuter das erst recht. Das wohl!" (Fawnwulf Swafnansson)
- ☛ "Ich ziehe dir gleich den Scheitel nach, dass du selbst eine Perücke brauchst!" (Rodrigo ay Lanareo)

Redebeiträge von Händlern

- ☛ "Ich verlange jedenfalls das Doppelte von dem, was Siebenwind erhalten soll. Meine Männer und Frauen sind disziplinierte Seeleute und zehnmal mehr wert als ein Haufen Verbrecher auf einem geraubten Klapperkahn." (Hildegund von Vierichen)
- ☛ "Der Vorschlag, im Gefecht getötete Matrosen in die Berechnung der abschließenden Siegprämie mit einzubeziehen, ist absurd. Was sollen die Toten denn mit den Dublonen anfangen?" (Ignacio de la Vincente)
- ☛ "Mit den neuen Geschützen wird es uns ein Leichtes sein, die Al'Anfaner auf den Grund der Charyptik zu schicken!" (Stoerrebrandt)
- ☛ "Da mögt Ihr recht behalten, Herr Stoerrebrandt – oder die Freibeuter fallen uns in den Rücken und richten die neuen Geschütze gegen uns." (Legura Rintelli)
- ☛ "Jedenfalls sollten wir versuchen, einen offenen Kampf gegen die alfanischen Söldlinge zu vermeiden. Bei der Befreiung Port Stoerrebrandts sollte möglichst wenig Blut fließen." (Favira saba Shantalala)

Faviras letzte Bemerkung veranlasst Balbina 'die Harpyie' dazu, der Aranierin in gewohnt rauem Tonfall Feigheit vorzuwerfen. Damit bringt sie ihr Gegenüber jedoch so in Rage, dass Käpt'n Siebenwind die stolze Favira zurückhalten muss, bevor diese der vorlauten Freibeuterin ihre Fäuste zu schmecken geben kann. Als Siebenwind die Capitanya mit seinen starken Armen zurückhält und sie ihn zornblitzend ansieht, vermeinen die Helden einen Moment lang, ein rahjaisches Knistern zwischen den beiden wahrzunehmen. Die zwei Schiffsführer lösen sich schnell wieder voneinander, doch im weiteren Verlauf der Verhandlungen sieht man sie immer wieder tuscheln und kichern, als wolle Siebenwind Favira imponieren und sie ihm gefallen. Just als seine Hand auf der ihren liegen bleibt, erhebt Stoerrebrandt jedoch gereizt seine Stimme und beendet abrupt die heutigen Verhandlungen.

Tatsächlich ist der Herrscherr eifersüchtig auf Siebenwind, weil dieser seiner designierten Verlobten Avancen macht. Da Vibart jedoch erst dann um Faviras Hand anhalten kann, wenn er seinen Ring zurückerhalten und die Verlobung mit Mascha Hademann endgültig aufgelöst hat, muss er Siebenwinds Werben um die Aranierin derzeit tatenlos zusehen.

Ziel der heutigen Verhandlungen:

- ☛ Ein Modus muss gefunden werden, nach dem die Beute verteilt werden soll. Mit folgender Lösung z.B. wären alle Parteien einverstanden: Der Beuteanteil bemisst sich für Freibeuter nach der Mannschaftsstärke und für Händler nach dem Frachtraum.

DER ATTEMPTÄTER KEHRT ZURÜCK

Nachdem sein Anschlag auf Vibart von den Helden vereitelt wurde, steht Altimon di Zalah unter höchstem Erfolgsdruck, denn die Hand Borons ahndet ein Versagen mit dem Tod. Vibart darf einen zweiten

Mordanschlag nicht überleben. Darum startet der Meuchler heute einen neuen Versuch, den Handelsherren zu Boron zu schicken. Diesmal hat er keine Komplizen. Auch seine Ressourcen konnte er in der kurzen Zeit nicht mehr erneuern. Außer einer Portion Schlafgift, einer Würgeschlinge und einigen Klingen steht Altimon nur seine Raffinesse zur Verfügung.

Die vergangenen Tage hat er dazu genutzt, das Stoerrebrandt-Kontor gründlich auszuspiionieren. Insbesondere hat er sich mit den Schutzmaßnahmen und offensichtlichen Schwächen der Helden, die sich in Sylla als gefährliche Gegner erwiesen haben, vertraut gemacht. Welche Vorgehensweise er wählt, müssen Sie also von den Vorkchungen der Helden abhängig machen. Altimons Plan sollte gute Erfolgsaussichten haben, den Helden aber eine Möglichkeit bieten, ihn zu durchkreuzen: Er könnte sich beispielsweise als Bediensteter tarnen und versuchen, nahe an Stoerrebrandt heranzukommen, wobei die Helden ihn erkennen. Oder er dringt tagsüber in dessen Schlafgemach mit dem Ziel ein, den Handelsherrn im Schlaf zu ermorden, doch die Helden entdecken ihn bei ihrer routinemäßigen Kontrolle des Zimmers. In dieser Szene sollte es den Helden gelingen, den Meuchelmörder endgültig zur Strecke zu bringen.

DER 4. PAMEPLOSE

Die Hitze nimmt noch weiter zu und sorgt für weitere Erschöpfung, wenn keine KO-Probe +4 gelingt. Nachdem ein Großteil der Wasservorräte ungenießbar geworden ist (siehe unten), wird die Tagesration auf zwei Schank verringert. Je nach Meistermaßgabe können erschöpfte Helden beginnen zu halluzinieren.

VERHANDLUNGEN: RÜCKSCHLÄGE

Die Verhandlungen schreiten immer weiter voran. Mittlerweile ist die Mehrheit der Kapitäne damit einverstanden, dass Freibeuter und Händler gemeinsam fahren. In den heutigen Verhandlungen geht es vor allem um den Preis, den Stoerrebrandt für ihre Hilfe entrichten soll.

Redebeiträge von Freibeutern

- ☛ "Die Summen, über die wir bisher sprechen, reichen ja nicht einmal, um die Unterhaltskosten meines Schiffes für die Zeit zu decken, die die Reise nach Iltoken und zurück in Anspruch nimmt." (Dscherim Al'Idlara)
- ☛ "Ich bleibe dabei: Ich will mit Dublonen bezahlt werden und nicht mit Gewürzen. Was soll ich denn mit duftendem Pulver anfangen? Mich schminken?" (Fawnwulf Swafnansson)
- ☛ "Wer gibt uns Freibeutern die Sicherheit, dass die Handelsschiffe sich nicht aus den Kämpfen heraushalten und uns beim Sterben zuschauen?" (Käpt'n Siebenwind)

Redebeiträge von Händlern

- ☛ "Käpt'n Siebenwind, mit Euch als Admiral befürchte ich genau das Gegenteil Eures Einwandes: Dass nämlich Ihr uns Händler zuvörderst in die Schlacht schickt, um Euresgleichen zu schonen." (Quarina Avianza)
- ☛ "Eins ist klar: Für Schäden und Verluste, die dem Handelshaus Stoerrebrandt im Falle einer Seeschlacht entstehen mögen, werde ich nicht aufkommen." (Ignacio de la Vincente)
- ☛ "Ich verlange gar nicht viel, Herr Stoerrebrandt. Mit zehn Quadern Mir-Theniok feinsten Qualität bin ich voll und ganz zufrieden." (Legura Rintelli)

Irgendwann werden vor dem Ratssaal erregte Stimmen laut. Im nächsten Moment fliegt die Tür auf: Mehrere Dutzend aufgebrauchte Seeleute schieben die Gardisten zur Seite und stürmen den Verhandlungsraum. Es sind Matrosen der *Ungestüm* und anderer Handelsschiffe, die drohend Belegnägel und Entermesser in Richtung der Freibeuterkapitäne schwenken. Sie tragen einen Toten in ihrer Mitte: *Kusman Driepenwied*, den Zweiten Offizier der *Ungestüm*. Er wurde seit drei Tagen vermisst und erst heute morgen im großen Wasserturm tot aufgefunden. In seinem Rücken steckt ein Entermesser aus Khunchomer Stahl – eines von denjenigen, die Siebenwind von der *Sma-*

ragd erbeutet hat. Darum verdächtigen die Handelsfahrer die Freibeuter des heimtückischen Mordes und fordern lautstark Vergeltung. Sie haben Siebenwind und die anderen Kaperfahrer bereits bedrohlich umringt, als plötzlich deren eigene Matrosen durch die Fenster und über das Dach in den Ratssaal eindringen. Auch die Freibeuter sind bewaffnet und bilden einen lebenden Schutzwall um ihre Kapitäne. Siebenwind und seine Leute äußern den Verdacht, dass die Händler selbst Driepenwind erschlagen hätten, um die Tat anschließend den Freibeutern in die Schuhe zu schieben. Die Kaperfahrer geloben, sich eher den Weg freizukämpfen als sich zu ergeben.

Zu allem entschlossen stehen sich die Parteien gegenüber, und der kleinste Anlass könnte genügen, um ein entsetzliches Blutbad auszulösen. Die Helden müssen all ihr diplomatisches Geschick aufbringen, um die beiden wütenden Haufen soweit zu beruhigen, dass eine vernünftige Aufklärung des Falles möglich ist. Mit einigen gelungenen Proben können sie dabei schnell diverse Ungereimtheiten entdecken:

- ☛ KL (Erinnern): Viele der Handelsmatrosen besitzen ebenfalls eines von Siebenwinds Entermessern.
- ☛ *Heilhunde Wunden* mit 7 TaP*: Kusman wurde erwürgt und erst nach seinem Tod durchbohrt.
- ☛ *Überzeugen (Verhör)* mit 1 TaP*: Er spielte nicht, war selbst unter den Freibeutern beliebt und hatte offensichtlich keine Feinde.
- ☛ *Überzeugen (Verhör)* mit 3 TaP*: Jemand erinnert sich, dass eine dunkel gekleidete Person Kusman den ganzen Abend über beobachtete.
- ☛ Außerdem lassen 8 TaP* bei einer *Fährtsuchen*-Probe am Ort des Geschehens erkennen, dass er zum Wasserturm geschleift und hineingeworfen wurde, obwohl das Hafenbecken näher lag. Spätestens wenn die Helden den Toten untersuchen und daraufhin in seiner geballten Faust ein Stück schwarzer Seide entdecken, das von einem aufgestickten Rabenkopf mit Krone geziert wird, zerschlägt sich der Verdacht der Händler. Offensichtlich fiel Kusman keinem Freibeuter zum Opfer, sondern einem Al'Anfaner, denn mögen sie auch halbe Piraten sein, das Symbol der Pestbeule würde keiner von ihnen offen tragen.

Nach und nach beruhigen sich beide Parteien, lassen ihre Waffen sinken und zerstreuen sich. Die Helden haben das Schlimmste verhindern können. Endgültig entschärft wird die Situation allerdings erst dann sein, wenn der wahre Täter (es war Sando Rabentod) gefunden und bestraft wurde, was den Helden jedoch voraussichtlich erst am folgenden Tag gelingen wird. Bis dahin bleibt das Misstrauen zwischen Freibeutern und Händlern weiter bestehen und lässt sich vorerst auch nicht eindämmen.

Doch der Mord an Kusman hat allen Seeleuten, Händlern wie Freibeutern, noch ein ganz anderes Problem beschert: Weil seine Leiche so lange unentdeckt im Wasserturm trieb, ist das gespeicherte Wasser mittlerweile faulig und ungenießbar geworden. Wer jetzt davon trinkt, kann von Glück reden, wenn das Leichengift ihm nur den flinken Difar beschert. Aus dem Wasserturm sollten jedoch die Schiffe der Flotte mit Trinkwasser für die mehrwöchige Überfahrt nach Iltoken versorgt werden, was nun nicht mehr möglich ist. Nun hat Stoerrebrandt ein ernstes Versorgungsproblem: Wie soll er verhindern, dass seine Flotte verdurstet?

Ziel der heutigen Verhandlungen:

- ☛ Die Helden sollten einen Kompromiss in der Frage erzielen, in welcher Höhe die Kapitäne ungefähr von Stoerrebrandt entlohnt werden. Eine Lösung könnte z.B. so aussehen: Einen Quader Lorbeer (oder Waren von ähnlichem Wert) erhält ein Freibeuter für jeweils zwanzig Besatzungsmitglieder, ein Händler für jeweils fünfzig Quader Frachtraum.
- ☛ Nach dem Mord muss ein Aufruhr der Besatzungen verhindert werden.

DER 5. PAMEPLOSE

Die Gluthitze lastet immer noch auf der Stadt, und die Wasserknappheit zehrt zusätzlich an den Helden (1 Punkt Erschöpfung für jeden Helden, bei misslungener KO-Probe +5 sogar 1W6 Punkte, weitere Verluste bei großen Anstrengungen). Wegen der schlechten Stimmung am heutigen Tag gelten die schlechten Eigenschaften *Arroganz*, *Eitelkeit*, *Jähzorn*, *Rachsucht* und alle *Vorurteile* als um zwei Punkte erhöht. Es kommt zunehmend zu Halluzinationen.

KARAWANE

Um die knappen Trinkwasservorräte aufzufrischen, hat Stoerrebrandt eine Karawane zusammengestellt, die am heutigen Tag Wasser von einem nahen Wasserloch holen soll. Die Helden bekommen die Aufgabe, die Karawane anzuführen.

Am frühen Morgen stehen über sechzig Bidenhöcker vor der Stadt bereit, die mit leeren Wasserfässern beladen sind. Geritten werden sie von freiwilligen (und gut bezahlten) Matrosen von verschiedenen Schiffen.

Der Weg führt durch das Shadif, eine größtenteils unbewohnte Steppe zwischen den Echsensümpfen und der Wüste Khöm. Der Geruch von Sand und Salz liegt in der Luft. Die hellgrüne Landschaft ist karg: Kaum einmal bietet ein Baum dem Auge Halt, so dass man sich hier ebenso leicht verirren kann wie in der Wüste selbst. Die einzigen Anzeichen, dass vor den Helden schon andere menschliche Wesen das Shadif betreten haben, sind die Wegposten: manns hohe Pfeiler, die im Abstand einer halben Meile in den Boden gerammt wurden und den Weg zum Wasserloch und darüber hinaus markieren.

Hin und wieder sehen die Helden in flirrender Entfernung Wildpferde oder Ongalorinder über die Hügel traben, und den ganzen Tag lang ziehen ein paar Geier hoch oben ihre Kreise. Um die Mittagszeit erreicht die Karawane die Wasserstelle, ein kleiner Tümpel inmitten einer Handvoll dürrer Sträucher und Bäume. Nashörner, Springböcke und Al'Kebir-Antilopen laben sich am klaren Wasser und ziehen sich vor den nahenden Menschen schnell zurück. Während die Matrosen die ersten Fässer füllen, löst sich jedoch ein Rudel Sandlöwen aus dem Schatten der Tamarisken und schleicht drohend näher. Die Helden müssen die Raubkatzen irgendwie vertreiben, damit die Seeleute ungestört Wasser aufnehmen können.

Sandlöwen (1W6+2 Stück)

INI 10+1W6	PA 9	LeP 48	RS 2	KO 15
Prankenhieb:	DK H	AT 14	TP 1W6+5	
Biss:	DK H	AT 14	TP 2W6+2	
GS 16	AuP 45	MR 0/8	Wundschwelle: 8	

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (4), Anspringen (10) / Verbeißen,

Gezielter Angriff / Doppelangriff

Siehe auch ZBA 128.

Der Rückweg geht aufgrund der schweren Last langsamer vonstatten als der Hinweg. Irgendwann können die Helden mit einer erfolgreichen *Orientierungs*-Probe +4 bemerken, dass manche Wegposten anscheinend nicht mehr an der gleichen Stelle stehen, da sie in eine andere Richtung als vorher deuten. Bei genauerem Hinsehen bestätigt sich die Vermutung, dass die Pfosten über Mittag versetzt wurden. Wer sollte so etwas tun, und warum? Und vor allem: Wie soll die Karawane nun nach Kannemünde zurückfinden?

Wenn die Helden eine Zeit lang auf eigene Faust den Rückweg gesucht haben (veranschlagen Sie zum Schein einige *Orientierungs*-Proben), stoßen sie auf gut erkennbare frische Spuren von beschlagenen Pferdeshufen. Diese führen zu einem Trupp von acht berittenen Südländern, welche soeben dabei sind, einen weiteren Pfahl auszugraben, um ihn woanders wieder einzusetzen. Ihr Anführer ist niemand anders als Sando Rabentod, der Vertraute von Quarina Avianza. Endlich wissen die Helden also, wer hinter den ganzen Sabotageakten steckt. Nachdem sie Sando (Kampfwerte finden Sie auf Seite 38) und seine Helfershelfer (Werte wie Freibeuter der *Jadedame*, siehe Seite 81) besiegt haben, können sie einen Süddecker im Gepäck des Magiers finden. Und spätestens mit diesem Hilfsmittel gelingt es ihnen nun leicht, nach Kannemünde zurückzukehren.

TOD DER AGENTIN

Die Helden haben nun endlich einen ernsten Verdacht, wer die ganze Zeit über versucht hat, das Zustandekommen der Flotte zu sabotieren: Quarina Avianza. Jetzt ist es an der Zeit, sie dafür zur Rechenschaft zu ziehen. Obwohl die Agentin natürlich bereits alles für eine mögliche Flucht vorbereitet hat, falls ihre Entlarvung für sie abschbar werden sollte, wird sie von den folgerichtigen Anschuldigungen der Helden überrascht. Untersucht man daraufhin ihr Schiff, die *Balphemor*, finden sich dort allerlei Beweise für ihre Agententätigkeit (schwarze Flaggen, Logbuch etc.). Die Gruppe entdeckt genügend Beweise, um Quarina zweifelsfrei als feindliche Spionin und Intrigantin zu enttarnen. Durch ihre Aufzeichnungen wird auch Sando Rabentod (genauer: Sando Wilmaan) sicher als der Mörder von Kusman Driepenwind überführt.

Es liegt nun an den Helden, ob Quarina ein ordentlicher Prozess gemacht wird, bei dem sie zum Tode durch den Strang oder Ertränken verurteilt wird, man sie dem wütenden Pöbel überlässt, der sie an der höchsten Rah ihres eigenen Schiffes aufknüpft, oder sie die Gegenspielerin eigenhändig umbringen. Wie die Helden sich auch entscheiden: Auf die eine oder andere Weise wird die alanfanische Agentin sterben.

Falls Sando den Helden entkommen sein sollte, kann er seine Kapitänin gerade noch rechtzeitig warnen. Dann hat sie beim Eintreffen der Helden in Kannemünde bereits die Leinen ihres Schiffes gelöst, um der bevorstehenden Enttarnung zu entfliehen. Da jedoch gerade Flut herrscht, kann die *Balphemor* den Hafen nicht schnell genug verlassen, so dass die Helden das Schiff noch rechtzeitig vor dem Auslaufen erreichen. Quarina versucht noch verzweifelt, die Beweisstücke zu beseitigen, doch es ist zu spät – ihr Schicksal ist bereits besiegelt.

VERHANDLUNGEN: ENTSCHEIDUNG

Als die Helden am späten Abend in die *Krone* zurückkehren, müssen sie feststellen, dass die Verhandlungen immer noch nicht abgeschlossen sind. Dabei sind sich eigentlich alle Kapitäne handelseinig, und die meisten haben den Ratssaal auch bereits verlassen. Nur Siebenwind und Stoerrebrandt stehen noch da und zanken sich wie Schuljungen, die dem anderen die Boshheiten vom Vortag nicht verzeihen wollen ("Du hast mir die *Jadedame* gestohlen." – "Du hättest mich früher aus Port Corrad befreien sollen."). Sie scheinen entschlossen, ihr endloses Wortgefecht die ganze Nacht lang fortzusetzen, ohne zu einer Einigung zu kommen, wenn nicht jemand den müßigen Streit beendet. Ermutigen Sie die Helden in dieser Szene dazu, den Zwist zwischen den alten Freunden endlich zu einem Schluss zu bringen. Die erfolgversprechendste Möglichkeit dazu ist eine pathetische Ansprache, die den gemeinsamen Feind und die Zusammenarbeit beschwört, aber auch unkonventionellere Methoden, etwa es so zu arrangieren, dass die beiden Streithähne so lange in einen Raum festsitzen, bis sie zu einem Friedensschluss gekommen sind, sollten zum Erfolg führen. (Ein pflanzenkundiger Held kann übrigens mit 8 TãP* an der leichten Färbung ihrer Zähne erkennen, dass Stoerrebrandt und Siebenwind Blauen Mohn eingenommen haben. Diese seltene Mohnsorte verursacht Unrast und Unzufriedenheit und wurde den beiden am Nachmittag von Quarina in den Tee gerührt.) Auf welchem Weg auch immer, am Ende erreichen die Helden, dass Stoerrebrandt und Siebenwind sich die Hand reichen und beim anderen entschuldigen. Von nun an sind sie wieder ein Herz und eine Seele – vorerst jedenfalls. Der feierlichen Besiegelung der Allianz am folgenden Morgen steht nichts mehr im Weg. Und als habe auch

Efferd endlich ein Einsehen mit den geplagten Menschen, beginnt es Augenblicke später kräftig zu regnen. Der Regen dauert die ganze Nacht an, beendet die namenlose Gluthitze und liefert genügend Trinkwasser, um die Flotte auch ohne weitere Karawanen für die Fahrt nach Iltoken zu versorgen.

DIE ALLIANZ WIRD BESIEGELT

Die Besiegelung der Allianz zur Praiosstunde des Neujahrstages findet in einer efferd- und phexgefälligen Zeremonie am Hafen statt. Wenige Stunden zuvor werden die Helden von einem Efferd-Geweihten gebeten, als Vertrauenspersonen beider Seiten einen großen, verdeckten Gegenstand zu der Zeremonie zu tragen. Die Seeleute der Freibeuter- und Handelsschiffe drängen sich zu Hunderten auf den Kais, um einen Blick auf Stoerrebrandt und die Kapitäne zu erhaschen, die dort einen Kreis bilden.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die unüberschaubare Menge teilt sich vor den Vorstehern der Tempel von Efferd und Phex. Ihr folgt ihnen und trägt dabei den schweren, verhüllten Gegenstand. Die Geweihten weisen Stoerrebrandt und die Kapitäne an, einen Kreis zu formen. Dann bedeuten sie euch, die Last vorsichtig in der Mitte des Rundes abzustellen. Ihr wollt euch zurückziehen, doch *Senebald Krawetter*, der lebhaft Bewahrer von Wind und Wogen, hält euch zurück. Ihr verharret am Rande. *Gundhagen Firnfux*, der rundliche Phex-Geweihte, erhebt seine Stimme: "Vierzehn Männer und Frauen stehen heute vor Menschen und Göttern, um sich zusammenschließen zu einer Allianz. Ihr gemeinsames Ziel ist die Befreiung Port Stoerrebrandts aus der Hand der alanfanischen Armada. Ich frage Euch: Seid Ihr bereit, Euer Bündnis mit einem Eid zu besiegeln?"

"Wir sind bereit", rufen vierzehn Stimmen im Einklang.

Krawetter tritt hinzu und nimmt das Tuch von dem Gegenstand herunter. Unter dem Raunen der Seeleute kommt ein enormer Kelch aus Silber und Mindorium zum Vorschein. Verschlungene Wellenmuster verzieren seine Wände und rund um die Trinköffnung sind Edelsteine eingefasst. Eine herrlich klare Flüssigkeit schwappt darin.

"Dieser Kelch soll das Symbol Eures Bundes sein. So lange Ihr Euren Schwur einhaltet, wird er in reinem Glanz erstrahlen und Euch mit efferdheiligem Wasser

laben. Wird jedoch einer von Euch zum Eidbrecher, so wird er unweigerlich zerspringen."

Der Geweihte lässt seine Worte einen Moment lang wirken. Dann winkt er euch erneut zu sich und fordert euch auf, den Kelch auf Schulterhöhe zu heben. Ächzend kommt ihr seiner Bitte nach.

"Die Götter stellen uns vor große Aufgaben, die ein Einzelner nicht alleine lösen kann. Wer es dennoch versucht, kann leicht darunter begraben werden." Firnfux deutet auf euch und den Kelch. "Nehmt den Kelch in Eure Hände. Verteilt seine Last unter Euch allen und sehet, dass Ihr sie gemeinsam bewältigen könnt."

Stoerrebrandt, Siebenwind, Favira und die anderen Kapitäne greifen nach dem Fuß des Kelches. Sie stemmen ihn über ihre Köpfe und entbinden euch von seiner Last. Während die Ge-



weihten die heiligen Worte des Eidsegens rezitieren, lässt euch eine salzigduftende Bö erschauern und ein Nebelstreif tastet sich zwischen den Füßen der Seemänner entlang. In diesem Moment spürt ihr die Blicke der Götter auf Kannemünde ruhen.

Die Freibeuter und Händler bekräftigen ihre Treue zur Stoerrebrandt-Allianz mit einem letzten "Das gelobe ich!", dann ist es vollbracht. Ergriffen stemmen sie den Kelch in einer gemeinsamen Anstrengung über ihre Köpfe, und im selben Moment beginnt sein Inhalt überzuschäumen und an den Seiten herabzurinnen. Das geweihte Wasser benetzt ihre Gesichter. Während um sie herum donnernder Jubel aufbrandet und sich Freibeuter und Händler in die Arme fallen, grinsen Siebenwind und Stoerrebrandt einander befreit an. Die Allianz ist besiegelt.

DER VERTRAG DER STOERREBRANDT-ALLIANZ

Das grobe Ziel der Allianz ist klar: die Befreiung Port Stoerrebrandts. Die wichtigsten Eckpunkte finden Sie hier aufgelistet, wobei sie tatsächlich nur den groben Rahmen abstecken, in dem viele weitere große und kleine Regelungen zu finden sind. Wie die Verhältnisse im Detail geregelt sind, welche Pflichten die einzelnen Parteien zu wahren haben und welche Bezahlung Vibart mit den Kapitänen im Einzelnen ausgehandelt hat, füllt eine ganze Kladde in Stoerrebrandts Seekiste und ist für das Abenteuer nicht von großer Bedeutung.

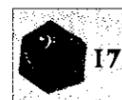
Die entscheidenden Punkte des Flottenvertrages lauten:

• Siebenwind ist Admiral der Flotte und hat damit das alleinige Kommando im Falle eines Seegefechts. In zivilen Fragen entscheidet Vibart Stoerrebrandt, alles andere wird von den vierzehn Köpfen der Allianz in gemeinsamer Abstimmung entschieden.

• Die Kapitäne werden mit Kolonialwaren bezahlt, deren Wert nach Mannschaftsstärke (Freibeuter) bzw. nach Schiffsraum (Händler) bemessen wird. Über die genauen Zahlen wird Stillschweigen bewahrt, die Helden können aber abschätzen, dass Stoerrebrandt alle Kapitäne zusammen mit Waren im Wert von etwa 100.000 Dublonen bezahlt.

• Mit jedem der Kapitäne bestehen zudem Sondervereinbarungen. So wird Stoerrebrandt beispielsweise die Reparaturen von Gefechtsschäden an der *Prinzessin Baladara* zur Hälfte mittragen oder einigen anderen Händlern zusätzlich zu ihrem Beuteanteil Vorzugspreise und andere Vergünstigungen bei Haus Stoerrebrandt gewähren. Natürlich hält jeder Kapitän eifersüchtiges Stillschweigen über seine eigenen Vergünstigungen, während er gleichzeitig daran interessiert ist, was die anderen mit Stoerrebrandt ausgehandelt haben und, ob er am Ende übervorteilt wurde.

DIE ÜBERFAHRT



Die Helden können die Überfahrt im Prinzip an Bord jedes Schiffes in der Flotte bestreiten. Voraussichtlich werden sie jedoch Passagiere der *Iskaria* oder der *Jadedame* sein. Vibart Stoerrebrandt jedenfalls fährt auf

Faviras Karavalle mit, um auf Seiten der Händler ein Gegengewicht zu Siebenwinds Flaggenschiff zu schaffen.

EINE FLOTTE STICHT IN SEE

Die Abfahrt am nächsten oder übernächsten Tag wird mit großem Pomp begangen. Die Schiffe sind alle in bester Verfassung und auf Hochglanz geschrubbt. An jedem freien Stück Tau tragen sie Flaggen und Wimpel. Entlang der Kais stehen die Kannemünder und jubeln den auslaufenden Schiffen zu, während eine Kapelle bornische

Ein WERMUTSTROPFEN

Ganz ungetrüb bleibt die Freude des heutigen Tages nicht. Kurz nach der Zeremonie bittet Silpo die Helden um schnelle Hilfe für Federtatze, die von einem seltsamen Tier attackiert wird. Hoch oben in der Takelage der *Iskaria* entdecken die Helden tatsächlich die arg zerrupfte Greifkatze sowie ein fledermausartiges Wesen, das ganz aus dichtem Rauch besteht. Mit einer erfolgreichen *Magiekunde*-Probe +8 erkennt ein Held, dass es sich um einen NUNTIOVOLO-Botenvogel handelt. Er trägt eine versiegelte Schriftrolle in den Krallen, die sich unrettbar in einem Tau verfangen hat. Die Kreatur ist nur durch Magie oder Götterwirken zu verletzen. Sie verteidigt die verhedderte Botschaft, bis sie die Hälfte ihrer LeP verloren hat, dann versucht sie zu fliehen und lässt die Botschaft zurück. Nach 5 Stunden ist die Wirkungsdauer des Zaubers vergangen, so dass sich der Vogel auflöst. Auch in diesem Fall bleibt das Schreiben zurück.

Magischer Botenvogel

Biss: INI 12+1W6 AT 14 PA 7 TP 1W6+1 DK H
LeP 15 AuP unendlich KO 20 MR 8 GS 15 RS 0

Besondere Kampfregelein: Fliegender Gegner (AT +2 / PA +4), Immunität gegen normale Waffen

Der Probenmodifikator für einen Exorzismus beträgt 6.

Das Siegel der Botschaft zeigt einen Löwen, der die Pranken zum Hieb erhoben hat. Der Text lautet:

Verehrte Kapitänin!

Ihr kennt Vibart Stoerrebrandts Pläne. Ich habe den Paligans Eure Schwester abgekauft. Lasst uns einander helfen: Wenn Ihr binnen drei Tagen alles aufschreibt, was ihr über des Pfeffersacks Absichten wisst, und Eure Nachricht dem Überbringer dieses Schreibens anvertraut, verzichte ich vielleicht darauf, Euch als nächstes einen Finger Eurer Schwester zu senden. Seid schlau, meine Liebe: Kooperiert, und Eure Familie wird vollständig bleiben.
Nareb Emano Zornbrecht

Die Tatsache, dass es eine weitere (potenzielle) Verräterin im engsten Kreis der Allianz gibt, dürfte die Freude der Helden über Quarinas Enttarnung gehörig trüben. Sie sollten möglichst bald damit beginnen, Nachforschungen darüber anzustellen, welche Kapitänin der Flotte von Nareb Emano Zornbrecht zu erpressen versucht wird. Allerdings sollten sie erst während der Überfahrt herausfinden, dass die Adressatin niemand anders als Favira ist. Lassen Sie dazu anfängliche Ermittlungen möglichst ins Leere laufen und Trelona erst auf der Reise den entscheidenden Hinweis geben.

Märsche spielt und über ihren Köpfen das Falkenbanner der Stoerrebrandts im Siral knattert. Dann erfasst das ablaufende Wasser die *Jadedame*, die *Iskaria* und die anderen Schiffe, um sie in die Charyptik und weiter bis nach Iltoken zu tragen.

Später passiert die Flotte eine Klippe, auf deren Spitze Senebald Krawetter soeben eine efferdheilige Zeremonie vollendet hat. Wolken bilden sich über seinem Kopf, wachsen, bewegen sich wie von göttlicher Hand geführt auf die Schiffe zu und bedecken diese mit feinen Regentropfen. Die Matrosen und Offiziere werfen ihre Mützen in die Luft, recken die Arme gen Alveran und stimmen ein donnerndes *Du regnest an*, während der MANNSCHAFTSSEGEN sie mit göttergewolltem Mut und Zuversicht erfüllt. Auch für die Helden gilt, dass ihr Mut in der folgenden Woche um zwei Punkte steigt und Talentproben um vier Punkte erleichtert sind.

BEGEGNUNGEN UND EREIGNISSE

Am dritten Tag erreichen die Schiffe die offene See. Die Überfahrt nach Itoken dauert insgesamt etwa vier Wochen und ist von der ewigen Routine geprägt, die an Bord eines Schiffes herrscht. Nur hin und wieder wird ein Tag von einem besonderen Ereignis unterbrochen.

DER STURM (1. WOCHE)

Wenige Tage nach der Abreise gerät die Flotte in einen Kauca, gegen den der Sturm, der die *Iskaria* auf ihrer ersten Fahrt nach Itoken beutelte, wie ein laues Lüfchen erscheint. Binnen weniger Minuten verfärbt sich der Himmel erst grau, dann violett und schließlich pechschwarz. Eilends schaffen die Schiffe der Flotte Distanz zwischen sich, um nicht gegeneinander geschoben zu werden. Der Sturm kommt näher. Blitze schießen aus der Wolkenwand herab und lassen knisternde Elmsfeuer über die Taa tanzen. Dann setzt schwerer Regen ein, und endlich bricht der Sturm los und reißt mit entsetzlicher Kraft an den schutzlosen Schiffen. Die Sicht ist auf wenige Schritte beschränkt. Ob unter oder über Deck, es gibt keinen Fleck, wo die Seeleute der tobenden Naturgewalt nicht hilflos ausgeliefert sind. Nur ein paar Planken und etwas Tauwerk stehen zwischen den Helden und dem Tod in den schäumenden Fluten, und nur die hartgesottensten Zyniker werden sich in dieser Situation nicht an ihre Götter wenden.

Lassen Sie Helden an Deck Proben auf *Körperbeherrschung* und *Körperkraft* würfeln, damit die Brecher sie nicht von den Beinen holen. Sie müssen zwei Seemännern zu Hilfe eilen, die beinahe über Bord gehen, wobei sie selbst in höchste Gefahr geraten, ins Meer gespült zu werden. Doch trotz ihrer Bemühungen können die Helden nicht verhindern, dass der Sturm ein Opfer fordert: Ein Besatzungsmitglied findet sein feuchtes Grab. Der Sturm scheint tagelang zu wüten, doch in Wirklichkeit ist er schon nach wenigen Stunden wieder vorbei. Danach liegt die See wieder trügerisch glatt da, nur der Siral bläst sanft und unbeirrbar aus Nordost. Nach und nach findet die versprengte Flotte wieder zusammen. Gegen Abend haben sich zwölf Schiffe gesammelt, von denen der Sturm einige beträchtlich in Mitleidenschaft gezogen hat. Glücklicherweise ist keines so schwer beschädigt, dass es umkehren muss. Ein Schiff jedoch taucht auch bis zum darauffolgenden Morgen nicht auf: Dscherim Al'Idlaras Thalukke *Wogenblitz*, die der Kauca verschlungen haben muss. Viele abergläubische Seemänner betrachten den Untergang des Schiffes allerdings auch mit einem lachenden Auge: Zwölf Schiffe bilden wohl allemal eine bessere Flotte als dreizehn.

FAVIRAS GEHEIMNIS (2. WOCHE)

Die Helden konnten die vergangenen Tage dazu nutzen, um nachzuforschen, welche der Kapitäninnen der Flotte eine Schwester in alantanscher Gefangenschaft hat. Nachdem sie immer mehr Verdächtige ausschließen konnten (Einzelkinder, Geschwister sind verstorben oder als Offiziere auf dem gleichen Schiff etc.), erhalten sie einen Hinweis, der sie in Faviras Richtung lenkt. Deren Vertraute Trello-na bestätigt auf das Drängen der Helden hin den Verdacht: Faviras Schwester *Adilla saba Shantalla* wurde tatsächlich vor einiger Zeit von Oron versklavt und an die Paligans verkauft.

Als die Helden daraufhin Favira in ihrer Kapitänskajüte zur Rede stellen wollen, überraschen sie sie dabei, wie sie einem zweiten Bontenvogel gerade eine Nachricht übergeben will. Als sie ihr Verrat vorwerfen, zeigt sie nur tränenüberströmt auf den menschlichen Finger, den ihr die Rauchkreatur überbracht hat.

Da Favira davon überzeugt ist, dass über kurz oder lang nun jeder von ihrem Vertrauensbruch erfahren wird, will sie auch Stoerrebrandt und Siebenwind in die Sache einweihen, die beide an dem darauf folgenden Gespräch teilnehmen. Favira ist wegen ihrer Schwester Adilla völlig verzweifelt. Leider gibt es zur Zeit keine Möglichkeit, die Arme aus ihrer misslichen Lage zu befreien – ein Dilemma, das die Helden nicht kalt lassen sollte. Siebenwind verlangt schweren Herzens, der verräterischen Capitanya das Kommando zu entziehen und sie in Eisen zu legen. Doch Stoerrebrandt entscheidet anders: Er lässt Favira lediglich bei den Göttern geloben, dass sie den Al'Anfanern bis zum Ende der Allianz keine Informationen übermitteln wird, dann schickt er sie hinaus, als sei nichts geschehen.

Siebenwind tobt: Stoerrebrandt fasse Favira nur deshalb mit Samthandschuhen an, weil sie eine Händlerin sei, und außerdem sei der Pfeffersack eifersüchtig, weil Favira die vergangene Nacht in seiner Kajüte verbracht habe. Stoerrebrandt entgegnet eisig, dass er seine zukünftige Braut niemals den Haien zum Fraß vorwerfen würde. Dann weist er dem verblüfften Siebenwind die Tür. (In den folgenden Tagen wird sich zeigen, dass das Verhältnis zwischen Stoerrebrandt und Siebenwind jetzt noch frostiger ist als je zuvor.)

Als Favira fort ist, schüttet Stoerrebrandt den Helden sein Herz aus. Vor allem vertraut er ihnen an, dass es die Aranerin und ihre Beziehungen zur Mada Basari waren, deretwegen er den unangenehmen Schritt unternahm, seine vorschnell geschlossene Verlobung mit Mascha Hademann rückgängig zu machen. Seit Favira mit Siebenwind anbändelt, muss er darüber hinaus mit seiner Eifersucht zurechtkommen, denn die heißblütige Capitanya ist längst dabei, sein Herz zu erobern. Er wollte ihr die Schmach ersparen, öffentlich als Verräterin gebrandmarkt zu werden. Sobald er seinen Falkenring zurückbekommen hat, will er um ihre Hand anhalten und ihr das Lösegeld für ihre Schwester zum Brautgeschenk machen. Die Helden bitten Vibart, seine Geheimnisse auch weiterhin so gut zu wahren, wie sie es bisher getan haben. Die Zahl der Menschen, denen er vorbehaltlos vertrauen kann, wird leider immer kleiner.

Anmerkung: Diese Szene mag in Ihrer Runde ganz anders verlaufen als hier skizziert. Die Helden könnten beispielsweise die Capitanya von sich aus allen als Verräterin vorführen oder Stoerrebrandt glaubhaft davon überzeugen, dass das Risiko, sie weiterhin als Schiffsführerin agieren zu lassen, zu groß ist. Improvisieren Sie in diesem Fall und lassen Sie Siebenwind, Stoerrebrandt und Favira konsequent im Korsett ihrer Schwächen handeln, um den neuen Ausgang des Konfliktes zu bestimmen. Wie die Dreiecksgeschichte in Ihrer Runde am besten verlaufen sollte, wissen ohnehin Sie selbst am besten.

DER GEIST DER BARONESS (2. WOCHE)

Seit der Abfahrt aus Kannemünde spukt es auf der *Jadedame*. Die durchscheinende Gestalt einer jungen Frau wird gesichtet, und bald wagen sich die verängstigten Matrosen nicht mehr auf das Vordeck. Der ratlose Siebenwind bittet die Helden um Hilfe. Sie sollen der Sache nachgehen und auf seinem Schiff die Ordnung wiederherstellen. Urheberin der Vorfälle ist der Geist von *Bigesia von Rodebrannt*, einer jungen bornischen Adligen. Sie war als Zuschauerin beim Stapellauf der *Jadedame* zugegen, doch ein verschmähter Verehrer bereitete ihr ein grauenvolles Ende, indem er sie unter den Rumpf der ins Wasser rutschenden Schivone stieß. Seitdem fristet Bigesia ihr Dasein als Gefesselte Seele an Bord des Schiffes und wird erst erlöst werden, wenn der Täter seinen Mord gebüßt hat. Und nach all den Jahren scheint dieser Zeitpunkt nun gekommen: "Der Mörder ist an Bord, Odemträger", haucht sie den Helden zu. "straf ihn für das Unrecht, das er mir getan!"

Hören sich die Helden unter den Mannschaften der Schiffe um, werden sie beim *Alten Ginson* fündig, einem Matrosen der *Ungestüm*, der beim Stapellauf der *Jadedame* dabei war und Gesicht und Namen des Mörders kennt: Es war *Kerneff Wandrescha*, der nach Bigesias Tod aus Festum floh und seit über zwanzig Jahren als Pirat und Halsabschneider in der Charyptik lebt. In Kannemünde heuerte er nun unwissentlich und unerkannt auf der *Jadedame* an, doch als die Helden Ginson nach dem Schurken fragen, erinnert er sich, Kerneff wiedererkannt zu haben. Sobald dieser bemerkt, dass er gejagt wird, versucht er seine Entdeckung zu verhindern. Sein erster Schritt dazu ist, den armen Ginson zu töten.

In dem Moment, in dem der Schurke seinen letzten Atemzug aushaucht, geht Bigesias Geist mit einem hellen Lachen in Borons Reich ein. Übrigens können die Helden auch durch Zufall auf eine kleine Messingtafel in der Offiziersmesse (siehe Seite 75) aufmerksam werden, die an die Verstorbene erinnert.

Kerneff Wandrescha

Entmesser: INI 11+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+3 DK N

LeP 32 AuP 36 KO 14 MR 10 GS 6 RS 1

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Meisterparade, Defensiver Kampfstil, Finte

Ein mit *Sunsura* (**Geographia 213**: Stufe 9; Beginn 1 SR; Dauer 10 SR; Wirkung 1W6+3 SP/SR; Raserei (in 50% der Fälle wie Blut- rausch zu behandeln), dann *Delirium* / Schaden halbiert, Raserei, dann *Delirium*) vergifteter Dolch steckt in Kerneffs linkem Stiefel und eine Würgeschlinge in einer versteckten Gürteltasche.

Die Mannschaft lässt die Helden dafür hochleben, dass sie die verwunschene *Jadedame* endlich wieder in ein gewöhnliches Schiff verwandelt haben. Diese Szene hat im späteren Teil der Überfahrt übrigens ein Nachspiel: Siebenwinds *Jadedame* war durch die Verbindung mit Bigesias Geist ein ganz besonderes Schiff. Nachdem die Helden sie erlösen, verliert die Schivone diesen Teil ihrer 'Persönlichkeit' (siehe dazu auch Seite 74). Natürlich bleibt dies vom Käpt'n nicht unbemerkt. Die *Jadedame* war wie eine Freundin für ihn, und als ihm in den kommenden Tagen und Wochen klar wird, dass die Helden ihr 'die Seele geraubt haben', wandelt sich sein Verhältnis zu ihnen: Er gibt ihnen, Vibarts Handlangern, die Schuld an seinem Verlust. Nur die Tatsache, dass er selbst sie wegen des Geistes zu Hilfe holte, hält ihn davon ab, die Helden offen zu beschuldigen. Doch er steht ihnen zunehmend feindselig gegenüber und verzichtet fortan darauf, sie um Hilfe zu bitten. Ein weiteres Mosaiksteinchen fügt sich in das Bild, das den unweigerlichen Zerfall der Allianz zeigt.

SCHLANGEN AN BORD (3. WOCHE)

Die Flotte begegnet einer Thalukke, die scheinbar führerlos Kreise in der türkisfarbenen See zieht. Ihre gesamte Mannschaft hockt oben in der Takelage und winkt den ankommenden Schiffen freudig rufend zu. Die *Tiger von Maraskan* gehört dem berühmten Schmuggler *Kodnas Han*, der seit über zwanzig Jahren heimlich Konterbande auf die Insel bringt und mit den Schiffen aus Perricum und Tuzak Haschmich spielt. Seine Kleidung ist schreiend bunt, und sein dichter Bart und die Augenklappe weisen ihn als waschechten Seebären aus.

Wie die Flotte durch lautes Rufen von der *Tiger* erfährt, ist das Schiff nach Brabak unterwegs, um beim Bund des Roten Salamanders maraskanische Pflanzen und Tiere gegen alchimistische Elixiere einzutauschen. Doch seit am Vortag eine Kiste mit lebenden *Noralec-Ottern* zu Bruch ging, kriechen mehrere der tödlich giftigen Schlangen an Bord herum. *Kodnas* und seine Matrosen haben den Ottern das Deck überlassen, während das Schiff steuerlos umhertreibt. Nur mit Hilfe der Garethjas können sie sich aus ihrer misslichen Lage befreien.

Für die Schlangenjagd schützen sich die Helden am besten mit Rüstungen, die alle Körperteile bedecken, oder einem ARMATRU'Z. Wenn einer der Helden den REPTILEA beherrscht, kann er die *Noralec-Ottern* leicht hervorlocken (und sich damit selbst in eine brenzlige Situation begeben). Ansonsten fühlen sich die Schlangen von Nahrungsgerüchen (*Tierkunde*-Probe +5) und Magie (*Magiekunde*-Probe +8) angezogen. Als die letzte Schlange tot oder eingefangen ist, kommt *Kodnas* plötzlich ins Grubeln. Enthielt die Kiste nun sechs oder sieben Schlangen?



Versuchen Sie übrigens zu vermeiden, die Helden in dieser Szene reihenweise zu vergiften. Wird ein Held dennoch gebissen, so droht ihm kurzfristig keine Gefahr; in ein paar Monaten oder Jahren jedoch wird er mit Sicherheit sterben. Glücklicherweise lässt ihm dies genug Zeit, um ein Gegenmittel zu finden. Das könnte das Antidot eines genialen Alchimisten sein, der KLARUM PURUM eines meisterlichen Heilmagiers oder Wasser aus den peraineheligen Quellen in Ilsur. Es sollte aber durchaus ein eigenes Abenteuer darstellen, das Heilmittel zu erlangen.

Noralec-Ottern

Biss: INI 9+1W6 AT 13 PA 2 TP 1W3+1 (+Gift)* DK H

LeP 4 AuP 12 KO 10 MR 6/2 GS 3 RS 2 GW 7

Wundschwelle: 5

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT +4 / PA +7)

* Das Gift (Stufe 20) wirkt langsam, aber tödlich (alle zwei Monate permanenter Verlust von 1 Punkt KO und 1W3 LeP, erfolgreiche KO-Proben +2 verzögern die Giftwirkung – bei gelungener Resistenz-Probe sind diese KO-Proben um 2 Punkte erleichtert statt erschwert).

Als Dank für ihre Hilfe beschenkt der Schmugglerkapitän die Helden großzügig mit Horuschenöl, Wirselsalben und Yagannüssen.

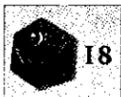
WEITERE EREIGNISSE

Sie können die Überfahrt gerne mit weiteren Ereignissen ausschmücken. Verwenden Sie dazu die Begegnungstabelle (Seite 86) oder gestalten Sie die folgenden Ideen aus:

- **Sabotage:** Auf der *Ungestüm* werden Geschütze sabotiert und Wasservorräte versalzen. Die Helden müssen den Saboteur enttarnen, bevor er das Mengbiller Feuer im Magazin entzünden kann. Entscheiden Sie, ob ein alanfanischer Kollaborateur oder ein fanatischer Diener Charyptoroths den Untergang des Schiffes plant.
- **Zwietracht:** Ein Streit zwischen Faenwulf Swafnansson und Legura Rintelli eskaliert derart, dass beide ihre Schiffe mit geladenen Geschützen aufeinander zusteuern. Die Helden müssen vermitteln.
- **Floßleute:** Der Flotte nähern sich zwei Rundflöße der Tocamayac, auf denen die Zorgan-Pocken ausgebrochen sind (siehe *Geographia* 209). Sollen die Flöße vorsorglich versenkt werden, wie die Kapitäne verlangen, oder kann den Kranken geholfen werden?
- **Walfriedhof:** In einem Sargasso-Feld befinden sich die frischen Gerippe dreier Zwergwale. Jeder Fetzen Fleisch wurde fein säuberlich abgenagt. Welche Kreatur ist zu so etwas in der Lage? Und ist sie noch in der Nähe?

DIE SEESCHLACHT VOR ILTOKEN

Es ist die vierte Woche. Iltoken ist bereits in Sicht, die Überfahrt neigt sich ihrem Ende zu.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Segel voraus!“, ruft der Toppgast aus dem Krähenest.

Ihr eilt gerade zur Reling, als sein Ruf zum zweiten mal erschallt: „Segel voraus!“ Tatsächlich, am Horizont sind die Segel zweier Schiffe zu sehen. Moment, nicht zwei, sondern ... „Segel voraus! Segel voraus!“

Auch auf den anderen Mastspitzen eurer Flotte werden nun Rufe laut, werden Schiffe gesichtet. Immer mehr Segel tauchen über den Wellen auf, sechs, acht, es nimmt kein Ende.

Als die Rufe endlich verebben, steuert ihr auf eine Flotte zu, die beinahe ebenso groß ist wie die eure. Und die schwarzen Segel lassen keinen Zweifel daran, unter welcher Flagge die Schiffe fahren: der alanfanischen.

Ende des Jahres 1029 BF schickte Al'Anfa ein halbes Dutzend Potten und Zedrakken als Entsatz nach Port Stoerrebrandt. Nachdem sie eingetroffen waren, konnte Phranya Yalma Zornbrecht endlich damit beginnen, die Schätze der eroberten Kolonie zu verschiffen. Sie ließ die Laderäume der sechs Frachtschiffe mit Edelhölzern, Gewürzen und anderen wertvollen exotischen Waren aus den Speichern der Stadt füllen und stellte ihnen vier kampffähige Geleitschiffe zur Seite. Vor zwei Tagen stach die Gewürzflotte in See, um die kostbare Ladung in die Perle des Südens zu transportieren.

Erfahrene Seeleute unter den Helden erkennen schnell, dass die Flotte der Allianz dem alanfanischen Konvoi überlegen ist. Am Wasserstand der Potten kann man zudem ablesen, dass sie schwer mit den Schätzen der Gewürzinseln beladen sein müssen. Es winkt also reiche Beute. Siebenwind, der Admiral der Allianz, hält darum auch geradewegs auf den feindlichen Konvoi zu, woraufhin die Freibeuter und Händler seinem Beispiel folgen und gleichfalls auf Angriffskurs gehen. Die gegnerischen Schiffe versuchen noch, zurück in Richtung Port Stoerrebrandt zu fliehen, doch die bauchigen Frachtschiffe sind zu schwerfällig. Schon stoßen die Schiffe der Allianz in Keilformation mitten in den Konvoi hinein. Die Seeschlacht vor Iltoken hat begonnen.

Bald schwirrt die Luft zwischen den Schiffen von den Geschossen der Bordrotzen. Krachende Einschläge begleiten die Treffer der Rotzenkugeln, und die Wellen hallen wider von den Befehlen der Kapitäne, den Schreien der Matrosen und dem Jubel der Besatzungen, wenn ein Geschütztreffer das gegnerische Deck verwüster. Schließlich sind die Schiffe einander so nahe, dass die Enterhaken ausgeworfen werden.

Wenn Sie die Seeschlacht nach den Seekampfgeln ausspielen, nehmen Sie den Hexfeldplan ohne Küstenlinien, ignorieren alle Küstenlinien und platzieren beide Flotten an den entgegengesetzten Schmalseiten des Feldes.

DIE SCHIFFE DER GEWÜRZFLOTTE

Die alanfanische Flotte besteht aus den folgenden Schiffen:

• Die Pfeil-Bireme *Nemekaths Wort* gehörte zu Phranya Yalma Zornbrechts Angriffsflotte. Kapitän *Diamanteo Bonareth* hat die Befehlsgewalt über den gesamten Konvoi inne. Seine raubvogelhafteste Galeere ist das wehrhafteste Schiff der Flotte (Besatzung: erfahren und Veteranen), im Kampf Schiff gegen Schiff ist sie lediglich der *Jadedame* und der *Ungestüm* unterlegen.

• Die beiden Dromonen *Stachel* und *Natter* sind leichte, wendige Galceren, gering bewaffnet, aber äußerst schwer zu treffen. Ihre Söldner (jeweils 12 Mann) sind erfahrene Männer und Frauen.

• Die Lorch *Hesindigo* ist das kleinste und schnellste der Frachtschiffe. Aus diesem Grund hat sie die wertvollste Ladung an Bord: Versteckt zwischen Zuckerrohr und Kartoffeln ruhen zwei Quader Mir-Theniok, die auf dem richtigen Markt leicht eine fünfstellige Summe erzielen könnten. Das Schiff verfügt über eine erfahrene Mannschaft und ist verhältnismäßig gut bewaffnet: Für jede Rotze stehen zwei Schuss Mengbiller Feuer zur Verfügung.

• Mit ihren vier Masten wirkt die Zedrakke *Altoum* gefährlicher als sie ist: Das behäbige Segelschiff hat keine Söldner an Bord und die wenigen Geschütze sind nicht mit Mengbiller Feuer bestückt. Die Besatzung ist unerfahren bis erfahren.

• Auch das kleinere Schwesterschiff der *Altoum*, die dreimastige Zedrakke *Khunchomer*, verfügt nicht über Söldner oder Mengbiller Feuer. Dafür befindet sich ein großer Käfig in ihrem Laderaum. Darin sind etwa dreißig Miniwatu eingepfercht, die den Sklavenfängern auf Iltoken in die Hände fielen. In Al'Anfa sollen sie als Sklaven verkauft werden.

• Bei der *Seeträumer*, der *Alessandra* und der *Corapia* handelt es sich um Potten, plumpe Frachtschiffe, deren große Ladung sie noch langsamer und schwerfälliger macht, als sie ohnehin schon sind. Für einen wendigen Freibeuter oder Händler sind diese drei Schiffe leichte Beute. Einem Enterangriff leisten ihre unerfahrenen Besatzungen keinen nennenswerten Widerstand.

• Die Nachhut wird von der Schivone *Tapferkeit* gebildet. Sie gehörte den Piratenjägern von Port Stoerrebrandt, den Seewölfen, fiel aber beim Angriff auf Port Stoerrebrandt Phranya Yalma in die Hände. Die Bauweise der *Tapferkeit* gleicht der der *Jadedame*. Allerdings ist sie nicht mehr so kampfstark wie Siebenwinds Schiff, denn die Seewölfe versuchten im Angesicht der Niederlage, die *Tapferkeit* zu versenken. Die Al'Anfaner retteten die Schivone, doch sie trug so schwere Schäden davon, dass sie immer noch leichte Schlagseite hat. Die Besatzung ist zwar leidlich erfahren, aber die Geschützbediener der Rotzen und Hornissen nur schlecht ausgebildet.

DIE HELDEN IN DER SCHLACHT

Wie Sie Ihre Gruppe in die Schlacht einbinden, hängt natürlich vor allem davon ab, auf welchem Schiff sich die Helden befinden. Voraussichtlich wird dies die *Iskaria* sein, doch auch alle anderen Schiffe sind möglich – einzig die *Jadedame* kommt nicht in Frage, da Siebenwind den Helden bereits zu sehr misstraut, um sie tagein, tagaus als Passagiere an Bord zu dulden. Versuchen Sie nach Möglichkeit, die Helden wie vorgeschlagen in einen Enterangriff zu verwickeln (siehe dazu auch **Klar zum Entern!** rechts). Wenn die Charaktere lieber an Bord ihres je-

weiligen Schiffes bleiben wollen, ist das ebenfalls kein Problem: In diesem Fall können sie vom Deck aus in die Schlacht eingreifen, etwa durch Fernkampfangriffe, Magie oder Götterwirken. Zudem eröffnet ihnen ihr Offiziersrang die Möglichkeit, eine wichtige Aufgabe an Bord zu übernehmen: das Bedienen der Geschütze, das Anführen von Kämpfern und dergleichen mehr. Scheuen Sie sich nicht, Meisterfiguren verwundet zu Boden gehen zu lassen, um einem Helden einen passenden Posten freizuräumen.

KLAR ZUM ENTERN!

Die Helden haben in dieser Szene die Gelegenheit, mit dem Entermesser in der Hand ein feindliches Frachtschiff zu entern – wie echte Freibeuter eben. Man gewährt ihnen sogar die Ehre, den Enterangriff anzuführen und sich als Erste am Tau herüberzuschwingen. Doch das Seeräuberleben birgt seine Tücken: Kaum sind die Helden an Bord des Al'Anfaners gelandet, drücken ungünstige Winde die beiden Schiffsrümpfe wieder auseinander, bevor die verbündeten Seeleute den Helden folgen können. Die Schiffe lösen sich voneinander, der Fluchtweg ist versperrt. Bis ein weiteres Entermanöver gelingt und Verstärkung eintrifft, müssen die Helden sich der feindlichen Mannschaft alleine erwehren.

Gönnen Sie den Helden das Erfolgserlebnis, diese Situation aus eigener Kraft zu meistern und die gegnerischen Seeleute im Alleingang zu besiegen. Immerhin handelt es sich nicht um erprobte Söldner, sondern um einfache Handelsmatrosen, denen das Leben lieber ist als die Gewürze irgendeines Granden. Schon mit ihrem todesverachtenden Sprung mitten in die Übermacht hinein haben die Helden die Moral ihrer Gegner erschüttert, so dass diese allenfalls zögerlich angreifen. Wenn die Helden jetzt durch geschickte Drohungen, ein Exempel ihrer Entschlossenheit oder ein verlockendes Angebot den gegnerischen Kapitän (oder seine Mannschaft) davon überzeugen, dass eine Kapitulation die beste Lösung ist, um Blutvergießen zu vermeiden, übergeben die Seeleute ihnen das Schiff. Zeigen die Helden jedoch Schwäche und Unsicherheit, müssen sie sich zunächst im Kampf Mann gegen Mann Respekt verschaffen, bevor sie erneut auf die Seeleute einwirken können. Sollte es ihnen allerdings gar nicht gelingen, ihre Gegner einzuschüchtern oder zu beschäftigen, werden sie wohl oder übel auf ihr Talent *Schwimmen* zurückgreifen müssen. Wählen Sie ein geeignetes gegnerisches Schiff aus, dessen Eroberung die Helden heraus-, aber nicht überfordert. Die Mannschaft einer Potte dürfte jede Heldengruppe alleine besiegen können, auf einer Zedrakke ist schon raffiniertes Vorgehen notwendig, und die Kaperung der *Hesindigo* oder gar einer Dromone sollte nur eine wirklich kampfstärke Heldengruppe im Alleingang bewältigen können.

ABTRÜNNIG

Als die Schlacht sich dem Ende zuneigt, bemerken die Helden, dass etwas Ungewöhnliches vor sich geht: Ein Schiff beteiligt sich nicht an den Kämpfen, sondern fährt unter vollen Segeln in südöstlicher Richtung davon – geradewegs nach Port Stoerrebrandt. Obwohl die Karavelle bereits mehrere Meilen entfernt ist, ist sie unzweifelhaft als Legura Rintellis *Stilet* zu erkennen. Es kann nur einen Grund dafür geben, warum sich die Händlerin von der Seeschlacht entfernt: Sie will die Al'Anfaner in Port Stoerrebrandt vor der Freibeuterflotte warnen und sich daran eine goldene Nase verdienen.

Die Helden können die gewonnene Prise in den Händen ihrer Verbündeten lassen und auf die *Jadedame* übersetzen, die gerade zur Verfolgung ansetzt, denn auch Siebenwind hat Leguras Verrat bemerkt. Zwar befindet sich die Hälfte seiner Leute noch immer auf der geenterten *Tapferkeit*, doch würde es zu lange dauern, die gesamte Mannschaft wieder an Bord zu nehmen. So nimmt der Käpt'n mit den Helden vorlieb und stellt auch seinen Groll gegen sie hinten an – zu wichtig ist es, Legura aufzuhalten. Wenn Phranya Yalma Zornbrecht vor der nahenden Flotte gewarnt ist, wird die Rückeroberung Port Stoerrebrandts nahezu unmöglich werden. Das Fehlen der meisten Offiziere und Matrosen erschwert das schnelle Vorankommen der *Jadedame*, und es ist lange Zeit unsicher, ob sie

Leguras Karavelle bis zum Einbruch der Dunkelheit eingeholt haben wird. Helden, die sich mit der Seefahrt auskennen, können sich in dieser Szene als Ersatz für die fehlenden Offiziere der *Jadedame* betätigen und zum Beispiel das Steuerrad übernehmen, als Navigator günstige Strömungen erkennen oder an Sirhano 'Linkhaks' Stelle die Geschützmannschaft anführen. Kurz bevor die Praiosscheibe hinter dem Horizont verschwindet, entscheidet die *Jadedame* das Rennen für sich. Die abtrünnige Legura stellt sich zum verzweifelten Kampf, während Siebenwind den Befehl gibt, niemanden an Bord der *Stilet* zu verschonen.

Die Schiffswerte einer Grangorer-Hai-Karavelle finden Sie bei den Seekampfgeln ab Seite 88. Ihre Matrosen haben die gleichen Werte wie die der *Iskaria* (siehe Seite 83).

Legura Rintelli

Degen und Linkhanddolch:

INI 13+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+3 DK N
LeP 33 AuP 31 KO 11 MR 9 GS 7 RS 1

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I + II (Wert 14), Finte, Ausfall, Meisterparade, Binden, Linkhand, Parierwaffen I

Als Legura unter den Klängen von Siebenwind oder den Helden stirbt, wirft ihre Mannschaft die Waffen fort. Siebenwind gibt seinen Leuten den Befehl, sich auf die Schivone zurückzuziehen und die *Stilet* mit Mann und Maus zu versenken. Er lässt sich nur mit handfesten Argumenten davon abbringen, die überlebenden Matrosen nicht zu Efferd zu schicken; die Karavelle versenkt er aber in jedem Fall.

STREIT UNTER SIEGERN

Als die *Jadedame* nach dem gewonnenen Seegefecht zu den anderen Schiffen zurückkehrt, ist die Schlacht schon lange zu Ende. Efferd und Rondra waren der Allianz hold. Kein alanfanisches Schiff konnte entkommen, alle wurden versenkt oder geentert. Auf Seiten der Allianz halten sich die Verluste in Grenzen. Neben der *Stilet* ging nur ein weiteres Schiff verloren: Ylan-tâ Purpurrochens *Peri IV* verbrannte im Mengbiller Feuer der *Stachel*. Die Kapitänin und der Großteil ihrer Besatzung kamen aber mit dem Leben davon. Wenn das für die siegreichen Seeleute kein Grund zum Feiern ist. Und so lassen die Kapitäne der Allianz schnell noch die Schätze aus den alanfanischen Laderäumen in die ihrer eigenen Schiffe schaffen und teilen Wachmannschaften für die besiegten Schiffe ein, während ihre Matrosen bereits lautstark den Anstich der Rumfässer fordern.

Doch nicht alle sind zufrieden mit dem Verlauf der Schlacht und der Verteilung der Beute. Als Siebenwind mit Stoerrebrandt und den anderen Kapitänen zusammentrifft, flammt der Streit zwischen Freibeutern und Händlern ein weiteres Mal auf.

Redebeiträge von Freibeutern und Händlern

• „Ich gratuliere Euch zu Eurem Sieg, Admiral Siebenwind. Gut gemacht, mein Freund! Und das Beste ist, dass kein Frachtschiff versenkt wurde. Der finanzielle Verlust wäre schrecklich gewesen.“ (Vibart Stoerrebrandt)

• „Ich verlange, dass die Freibeuter einen größeren Beuteanteil bekommen als ausgemacht. Wir Kaperfahrer haben im Kampf gegen die Kriegsschiffe Al'Anfas ganz allein geblutet, während dein Händlerpack darauf verzichtete, sich mit uns die Hände schmutzig zu machen. Feiglinge verdienen keine Beute.“ (Siebenwind)

• „Ich habe mit meinem Schiff ganz alleine eine Potte besiegt. Und jetzt verlangt Ihr, dass ich meine Prise mit Euch teile? Ihr seid wohl nicht bei Trost!“ (Ignacio de la Vincente)

• „Die reich beladenen Frachtschiffe wurden fast alle von Handelsfahrern aufgebracht. Ihre Hilfe im Gefecht gegen die kampfstarken Galeeren hat uns Freibeutern dagegen gefehlt. Ein Zufall? Oder habt Ihr Eure Leute absichtlich zurückgehalten?“ (Rodrigo ay Lanareo)

• „Welch ein Affront! Wenn Ihr es genau wissen wollt: Ich war im Begriff, mit der *Ungestüm* die alanfanische Bireme zu vernichten. Doch eine Karracke ist eben nicht so wendig wie eine Galeere, und bevor ich eine Schussposition erreichen konnte, war sie bereits besiegt.“ (Hildegund von Viereichen)

☞ "Humbig! Du Pisslache hast doch absichtlich deinen klapprigen Klötenkahn zurückgehalten, bis die Schlacht entschieden war, damit dein Pudel von einer Frisur nicht durcheinander gerät!" (Balbina 'die Harpyie')

☞ "Wer andeutet, wir Händler hätten Euch Freibeuter den Fischen zum Fraß vorwerfen wollen, sollte besser seine Klinge griffbereit haben! (Pause) Um Alverans Willen, Faenwulf, steckt die Axt weg. Das war doch nur eine Redewendung." (Thamos Scherschleifer)

☞ "Denkt an Euren Schwur. Ihr alle. Wir sind Verbündete, Händler wie Freibeuter, und wir alle haben in der Schlacht Verluste erlitten." (Favira)

☞ "Legura starb, weil sie uns verriet. Ich dagegen verlor mein Schiff im ehrlichen Kampf." (Ylan-tâ Purpurrochen)

☞ "Was beschwert Ihr Euch, Verehrteste? Nach der Schlacht habt Ihr gleich die *Aloum* für euch beansprucht. Sie ist ein prächtigeres Schiff als Euer altes, will ich meinen." (Schli di Zcforka)

Wie schon während der Verhandlungen in Kannemünde ist auch in diesem Streit eine Vermittlung der Helden dringend angeraten, damit die Gräben zwischen den beiden Lagern nicht noch tiefer werden. Letztendlich bleibt es bei der vorher ausgehandelten Beuteverteilung, wodurch das Misstrauen der Freibeuter gegenüber den Händlern allerdings noch weiter verstärkt wird. Die Zusicherung, dass die Händler beim Angriff auf Port Stoerrebrandt in vorderster Front mitkämpfen werden, kann daran nichts ändern.

PORT STOERREBRANDT

Port Stoerrebrandt für den eiligen Leser

Einwohner: ca. 700 Kolonisten

Wappen: silberner Seewolf in einer blauen Scheibe auf Rot (Bornland), silberner Falke auf Rot (Haus Stoerrebrandt)

Herrschaft / Politik: Gouverneur Hadulf Rademann verwaltet die Niederlassung als Vertreter des Handelshauses

Garnisonen: 1 Kompanie Neersander Söldner, dazu ca. 150 Piratenjäger der 'Seewölfe'

Tempel: Efferd (mit Swafnir-Schrein), Rondra, Travia, Phex-Schrein

Wichtige Gasthöfe: Hotel 'Vikko Stoerrebrandt' (Q6/P7/S10)

Besonderheiten: Gewürzgeruch, Verehrung des Stadtgründers

Stimmung in der Stadt: Der Stolz der Stoerrebrandter, einen Flecken Zivilisation am Ende der Welt aufgebaut zu haben, geht mit großer Frömmigkeit und Sittentreue einher.

Was die Bewohner über die Stadt denken: "Der Große Vikko hat eine Stadt im Nichts geschaffen, und alle, die hier leben dürfen, sind seine Kinder und Erben." (ein Alteingessener); "Du redest Quatsch, es gibt überhaupt keine größere Stadt als Port Stoerrebrandt." (ein Kind); "Bitte nehmt mich mit, bringt mich fort von hier!" (ein südländischer Pflanzer)

GESCHICHTE

Vikko Stoerrebrandt, der Vater des heutigen Handelsfürsten Stover Stoerrebrandt, versuchte im Jahr 963 BF, eine Ansiedlung auf Iltoken zu gründen. Hitze, Krankheiten und die Feindseligkeit der Waldmenschen trieben ihn nach wenigen Wochen von der Insel. Aber Vikko gab nicht auf. Drei Jahre später landeten seine Schiffe erneut an den Stränden der Gewürzinsel, mit mehr Kolonisten und besserer Ausrüstung an Bord. Er gründete seine Siedlung ein zweites Mal, und diesmal suchte Vikko von sich aus das Gespräch mit dem Stamm der Miniwatu. Für Glasperlen, Tuche und eine Hand voll Metallwaffen kaufte er das Wohlwollen der Waldmenschen und den gesamten nördlichen Teil der Insel. So entstand die älteste und bis heute ertragreichste Kolonie in der Charyptik.

Das Leben am Rand der Grünen Hölle erwies sich als tückisch, und auch der Frieden mit den Miniwatu war anfangs noch brüchig. Doch mit der Zeit kamen Vikkos Siedler besser mit ihrer Umgebung zu-



ZWISCHEN DEN SCHLACHTEN

Bis spät in die Nacht feiern die Mannschaften der Allianz ihren Sieg. Helden, die sich unter die singenden und trinkenden Matrosen mischen, fällt auf, dass die Kampfeslust der Seeleute nachgelassen hat. Die große Beute, die heute gemacht wurde, hat den Glanz des bevorstehenden Gefechts mit alanfanischen Elitesöldnern erheblich getrübt. Die Matrosen würden am liebsten ans Festland fahren und ihre Heuer im Hafenviertel durchbringen. Denn was nützen einem die heute verdienten Dublonen, wenn man übermorgen im Kampf um Port Stoerrebrandt den Tod findet?

Am anderen Morgen werden alle Kriegsschiffe des Gewürzkonvois (also die Schiffe *Nemekaths Wort*, *Stachel*, *Natter* und *Tapferkeit*), die die Schlacht überstanden haben, von der Allianz versenkt. Die befreiten Rudersklaven und Miniwatu füllen die Lücken, die die Schlacht in die Besatzungen der Allianz-Schiffe gerissen hat. Alle überlebenden Kapitäne und Offiziere des alanfanischen Konvois werden in Eisen gelegt, ihnen soll nach der Befreiung Port Stoerrebrandts der Prozess gemacht werden.

Die Mannschaften der gekaperten Handelsschiffe dagegen dürfen neue Kapitäne aus ihrer Mitte wählen. Nachdem diese einen Eid geleistet haben, nie mehr unter der Flagge Al'Anfas zu fahren, übergeben Stoerrebrandt und Siebenwind ihnen die leeren Schiffe und lassen sie ziehen.

Die Flotte der Allianz nimmt wieder Kurs Südost und erreicht am Abend des folgenden Tages die Bucht von Port Stoerrebrandt.

recht, und spätestens, als ihnen die Haltbarmachung des Mir-Theniok gelang, begann ihre Stadt endgültig zu prosperieren. Als der erste reich beladene Gewürzkonvoi Festum erreichte, verbreitete sich der Name der Siedlung im ganzen Bornland und darüber hinaus. Die Zahl der Einwohner wuchs, genauso wie die der Gewürzplantagen, die heute beinahe ein Dutzend Rechteckmeilen bedecken. Durch die Kolonialwaren wurden dem Handelshaus Stoerrebrandt hohe Gewinne beschert. Doch die Kolonisten bauen die Gewürze nicht nur selbst an, sondern kaufen auch große Mengen von den Miniwatu, die dafür eigene Plantagen unterhalten. Dass diese versklavte Utulus für sich arbeiten lassen, wird von den Stoerrebrandern übrigens geflissentlich ignoriert.

Vikko besuchte die Kolonie vor seinem Tod nur noch ein einziges Mal. Noch heute ist der Tag seiner damaligen Ankunft ein Feiertag. Bis auf einen kurzen Aufstand der Pflanzer, der den derzeitigen Gouverneur zwang, die Abschaffung ebendieses Feiertages rückgängig zu machen, und einen Ausbruch der Blauen Keuche im Jahr 998 BF weist die Geschichte Port Stoerrebrandts keine nennenswerten Ereignisse auf.

POLITIK

Port Stoerrebrandt untersteht einem Gouverneur, zu dessen Titeln unter anderem 'Admiral-Protector des Feuermeeres', 'Herzog der Gewürzinseln' und 'Landgraf von Iltoken' gehören. Der Gouverneursrang ist übrigens nur informell, die offizielle Bezeichnung lautet Statthalter.

Der Gouverneur wird zwar in aller Form von der bornischen Adelsversammlung eingesetzt, nichtsdestotrotz beschreibt der Name der Stadt die hiesige Machtverteilung sehr zutreffend. Hier geschieht nichts ohne das Wissen und die Zustimmung Stover Stoerrebrandts, und es ist ein offenes Geheimnis, dass ein Statthalter, der das Interesse des Handelsimperiums missachtet, damit rechnen muss, als Emissär des Bornlandes bald eine Expedition zu den Jaguar-Inseln zu begleiten. Und da der Gouverneursposten überdies großzügige Pfründe mit sich bringt, liegt die Loyalität seines Inhabers stets klar auf Seiten des Handelshauses.

DIE GOVERNEURSFAMILIE

Gouverneur *Radulf Hademann* ist ein konservativer Mann, der den vertrauten Gang der Dinge schätzt und dafür unter den Kolonisten recht beliebt ist. Seine geringe Tatkraft gereichte ihm in seiner bisher

ruhigen Amtszeit zum Vorteil, denn in Ermangelung von zu bewältigenden Krisen gab es nichts, was er hätte falsch machen können.

Seine Frau *Tessia Hademann* ist eine geltungssüchtige Frau, die sich nach höfischem Leben, Rang und Einfluss sehnt. Port Stoerrebrandt ist für sie wie das Ende der Welt, und wenn sie schon nicht in den Genuss von Hofbällen und Adelstiteln kommt, dann doch wenigstens ihre Kinder. Darum kämpft sie mit ausgefahrenen Krallen für die Hochzeit ihrer Tochter. Vibart Stoerrebrandts Falkenring trägt sie Tag und Nacht an einem Band um den Hals.

Sohn *Miljan* ist zwanzig und ein romantischer Taugenichts. Er hat die Verwaltung einiger Plantagen inne, doch während er die Arbeit seinen Schreibern überlässt, verfasst er Liebesgedichte, die er irgendwann einmal seiner späteren Geliebten ins Ohr hauchen will. Tessia versucht seit Jahren, eine geeignete Braut aus dem bornischen Adel für Miljan zu finden.

Mascha schließlich ist ein blasses Mädchen von sechzehn Jahren, nicht von blendender Schönheit, aber ansehnlich und mit guten Hüften ausgestattet. Sie hat Iltoken seit zehn Jahren nicht verlassen und weiß nur sehr wenig über die Welt. Der Heirat mit Vibart sieht sie halb ängstlich, halb aufgeregt entgegen.

DIE STIMMUNG IN DER STADT

Die meisten Bewohner Port Stoerrebrandts sind bornischer Abstammung. Sie unterscheiden sich von den Südländern durch ihre helle Haut und bilden eine enge Gemeinschaft, die tulamidische Seeleute oder Südmeerfischer als Außenseiter betrachtet. Noch mehr Misstrauen bringt man entlaufenen Utulu-Sklaven entgegen, da es das Verhältnis zu den Miniwatu trüben würde, sollte man sie in der Stadt aufnehmen.

Die Stoerrebrander sind nüchterne Leute, denen die schwere Arbeit keine Zeit für Freizeitsport lässt. Sie beten regelmäßig zu den Göttern und kleiden sich auch in der größten Schwüle ordentlich bedeckt. Die ferne Heimat, die die zweite und dritte Generation noch nie gesehen hat, wird in Geschichten und Liedern verklärt, Stadtgründer Vikko gar wie ein Heiliger verehrt.

Da Port Stoerrebrandt nur wenige Male im Jahr von Handelskonvois versorgt wird, sind viele Dinge des täglichen Lebens selten und teuer. Dazu gehören vor allem Tabak, Schnaps, Honig, Kerzen und Öl, aber auch Munition und Teer zum Abdichten von Schiffsrümpfen. Da die Kolonisten mit Wechsellern bezahlt werden, sind sogar Münzen rar auf Iltoken. Trifft ein Konvoi aus Festum ein, kann der Überfluss an bestimmten Waren dagegen groteske Züge annehmen: So verfault seit Monaten eine Schiffsladung Pergament, die als Vorrat für viele Jahre gedacht war, in einem Hafenspeicher. Und weil es an Leinwand fehlt, verwendet man als Flicker blütenweiße Taschentücher, die den Segeln der Piratenjäger lustige weiße Sommersprossen verleihen.

DER KULT UM VIKKO

Vikko Stoerrebrandt ist mehr als nur der Gründer der Siedlung. Er gilt als legendärer Stadtvater, der mitten im wuchernden Chaos eine göttergewollte Ordnung schuf, wo vorher nur das Gesetz vom Fressen und Gefressenwerden herrschte. 'Väterchen Vikko' erfährt in Port Stoerrebrandt eine Verehrung, die andernorts einem Heiligen zükäme. Sein Name und seine Person prägen diverse Redewendungen der 'Vikkolonisten', etwa den Ausruf "Bei Vikkos großer Zehel" oder der Begriff "Gründereintopf" für ein nahrhaftes Gericht aus Kartoffeln und Wurzelgemüse, das er sehr gerne gegessen haben soll. Größter Schatz der Kolonisten ist ein Knochen von Vikkos Oberschenkel, der nach seinem Tod im Bornland den Weg nach Iltoken fand und sich nun als Reliquie in einer Vitrine im Gouverneurspalast befindet. Daneben sind weitere Gegenstände ausgestellt, die angeblich aus Vikkos Besitz stammen.

Die Geweihten Port Stoerrebrandts weisen regelmäßig darauf hin, dass der vermeintliche Heilsbringer die Stadt lediglich des Profits wegen gründete. Schärfere Kritik wird aber nicht mehr geübt, seit ein reisender Tierkundler in Vikkos Knochen den eines Schafes zu erkennen glaubte und daraufhin aus der Stadt gejagt wurde (angeblich versteckt er sich heute noch im Dschungel).

STADTBILD

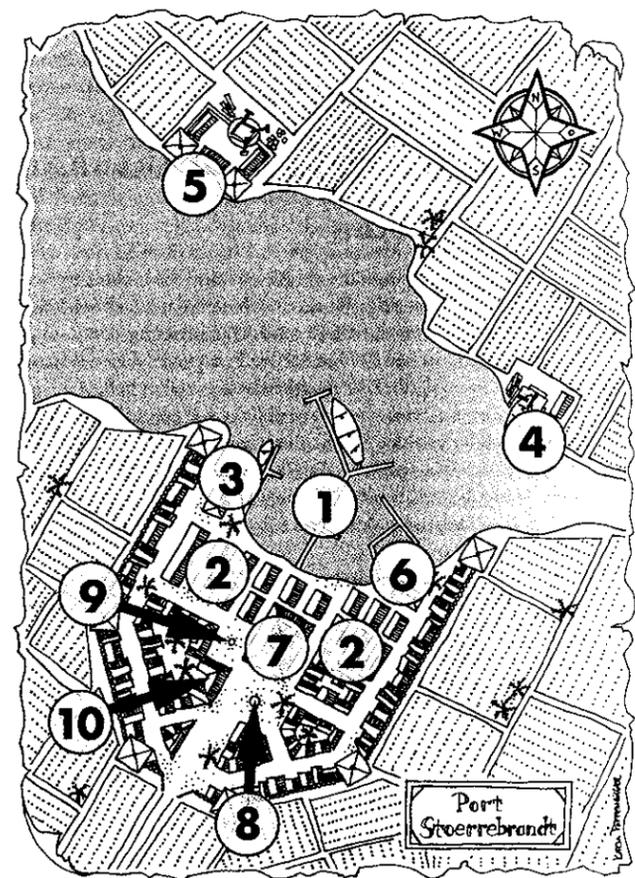
Port Stoerrebrandt liegt auf der Nordseite der Insel im Innern einer trichterförmigen Bucht, etwa drei Meilen vom offenen Meer entfernt. Der Fluss, der hier in die Charyptik mündet und die Stadt mit brackischem Trinkwasser versorgt, hat keinen Namen. Eine drei Meter hohe Holzpalisade umgibt die Stadt. Sie weist sechs Wachtürme und ein einzelnes Tor auf. Zur See hin wird Port Stoerrebrandt von einer steinernen Hafenfestung geschützt.

Alle Straßen sind schnurgerade und in exakten Winkeln zueinander angeordnet, und die wichtigsten Gebäude gruppieren sich um einen großen Platz in der Mitte. Mit Ausnahme des Gouverneurspalastes und der Hafenfestung sind alle Häuser Pfahlbauten. Viele der einfachen Holzhäuser haben große, überdachte Veranden, auf denen sich ein Großteil des privaten Lebens abspielt. Türen gibt es hier kaum, da sie sich in der Feuchtigkeit zu schnell verziehen.

Eine weitere Besonderheit ist der ständige Duft nach Gewürzen, der von den Plantagen und Speichern her durch die Gassen strömt.

WICHTIGE GEBÄUDE

Die Anlegestelle des **Hafens (1)** ragen weit ins Wasser der Bucht hinein, damit auch Holken und Karracken festmachen können, ohne auf Grund zu laufen. Die Macht Stoerrebrandts ist hier allgegenwärtig: Auf sämtlichen Hafengebäuden flattert das Falkenbanner, und der Hafenneister sitzt im gleichen Zimmer wie der Kontorleiter. In kleinen, Tag und Nacht bewachten **Speichern (2)** werden die kostbaren Gewürze gelagert, um nach Kannemünde und Festum verschifft zu werden. Derzeit sind sie etwa zu einem Viertel gefüllt. In den großen Lagerhäusern finden sich keine Gewürze, sondern Holz (vor allem Tiik-Tok) und die Vorratslieferungen aus dem Norden. Ebenfalls im Hafen befindet sich der **Efferd-Tempel (3)**, der halb ins Wasser ragt. Ein kleiner Anbau birgt einen Swafnir-Schrein – ein Kuriosum in einer Stadt ohne Thorwaler. Der Tempelgründer *Bragwin Gunbladsson* legte ihn im Gedenken an seine Heimat an. Nach seinem Tod wurde der Schrein nie entfernt, und auch die derzeitige Efferd-Gewichte *Alwine Rochenkamm* scheut den Aufwand.



Unterhalb der Flussmündung liegen Werftanlagen (4), in denen beschädigte Segelschiffe so weit instandgesetzt werden können, dass sie die Reise zurück ans Festland überstehen. Auf der anderen Seite des Flusses liegt 'Vikkos Feste', die Hafenfestung (5). Sie ist ein flacher, breiter Bau aus Stein und Holz, der genau an der Stelle errichtet wurde, wo Vikko seine erste, gescheiterte Siedlung erbaut hatte. In ihren Mauern befindet sich ein Schrein zum Gedenken an den Gründervater, und zum Leidwesen der Geweihten bieten die Stoerrebrander hier immer wieder Opfergaben dar. Auf den beiden Türmen stehen je zwei Böcke bereit, um die gesamte Hafeneinfahrt zu bestreichen. Vor der Okkupation waren hier die Neersander stationiert, jetzt ist die Feste das Hauptquartier der Söldner vom Schwarzen Bund des Kor. Das Haus der Seewölfe (6) ist das Refugium der Piratenjäger. Wenn ihre Schiffe im Hafen liegen, zwängen sich die Seewölfe in den großen Saal und feiern und trinken nächtelang auf ihre jüngsten Siege. Wände und Decken sind mit Trophäen früherer Zusammenstöße der Kolonisten mit den Waldmenschen geschmückt, weshalb man scherzhaft von der 'Taverne Zum Schrumpfkopf' spricht. Zur Zeit hat die Rabengarde das Haus in Beschlag genommen. Das höchste Gebäude im Innern der Stadt ist der Gouverneurspalast (7), der außerdem ein steinernes Hadament aufweist. Hier wohnt und residiert Radulf Hademann mit seiner Familie. Erwähnenswert ist ein gewaltiges Portrait von Vikko Stoerrebrandt im Treppenhaus und eine umfangreiche Weinsammlung, die man an einem derart abgelegenen Ort nicht erwarten würde. Doch seit der Palast das Hauptquartier der Al'Anfaner ist, hat der Durst von Phranya Yalmas Offizieren die Zahl der Flaschen beträchtlich dezimiert. Der Palast steht direkt am Gründerplatz (8), der auch 'Vikkos Twiete' genannt wird. In der Mitte steht ein monumentales Bronzestandbild des Stadtgründers, dessen Füße täglich von Dutzenden



Lippenpaaren blankpoliert werden, was unter den Kolonisten Glück und Gesundheit verheißt. Beinahe verschämt steht in einer Ecke des Platzes die Windsbraut (9), die verzauberte, hübsche Marmorstatue einer spärlich bekleideten tulamischen Schleiertänzerin mit Augen aus Lapislazuli. Das liederliche Motiv ist vielen rechtschaffenen Stoerrebrändern ein Dorn im Auge, und die Statue läge schon längst auf dem Grund der Charyptik, wäre sie nicht so nützlich: Sie kündigt jedes Schiff, das sich der Stadt nähert, durch Brausen und Pfeifen an, so dass die Stadt rechtzeitig in Alarmbereitschaft versetzt werden kann (siehe Seite 64, Das Geheimnis der Windsbraut).

Ebenfalls an 'Vikkos Twiete' liegt das einzige Gasthaus des Ortes, das Hotel Vikko Stoerrebrandt (10) (Q6/P7/S10). In diesem Gebäude befindet sich ein Phex-Schrein, über dem, wie könnte es anders sein, ein Bild von Vikko hängt; dieses zeigt ihn dabei, wie er den Miniwatu für eine Kiste voll Ramsch die halbe Insel abkauft.

Weitere Gebäude von Interesse sind der Travia-Tempel unter Leitung der resoluten Mutter Hoggendeel, die kürzlich in die Kritik geriet, weil sie zwei Al'Anfaner miteinander im Traviabund vereinte, der Rondra-Tempel in einem Gebäude, das ursprünglich ein Pferdestall werden sollte, und ein geheimer Phex-Tempel, den der Kannemünder Geweihte Stint Dorkstein ins Leben rief, nachdem der Angriff Al'Anfas ihn in Port Stoerrebrandt stranden ließ.

Die Plantagen, Port Stoerrebrandts Quelle des Reichtums, erstrecken sich schließlich Meile für Meile außerhalb der Palisaden. Wer an den Blütenduft der Pflanzungen nicht gewöhnt ist, kann sich schnell daran berauschen. Die kostbaren Mir-Theniok-Sträucher werden in nächster Nähe der Stadt angebaut, weiter entfernt wachsen Lorbeer, weiße Orchideen (Vanille), Benbukkel (Zimt), Safran und Hesindigo, der die Kleider und Hände der Pflücker tiefblau färbt. Außerdem werden auf den Plantagen Zuckerrohr und Itok-Knollen (Kartoffeln) angebaut.

ANGRIFF AUF PORT STOERREBRANDT

DER SCHLACHTPLAN

Vibart Stoerrebrandt, die Kapitäne der Allianz und die Helden treffen sich am Vorabend des Angriffs, um einen Schlachtplan zu entwickeln. Vibart kann eine Skizze von Stadt und Hafenfestung sowie eine Schätzung der gegnerischen Söldnerzahlen beisteuern, die er anhand des Berichts der Helden über die Angriffsflotte erstellen ließ.

Die Planungssitzung wird von den üblichen Anfeindungen und persönlichen Eitelkeiten der Schiffsführer geprägt, die alle der Meinung sind, sich in Strategie und Taktik besser auszukennen als der Vordredner. Unter Federführung der Helden entsteht schließlich ein Schlachtplan zur Befreiung der Stadt. Die folgenden Punkte sollten dabei berücksichtigt werden:

- Die Windsbraut, eine magische Statue in der Stadtmitte, kündigt jedes herannahende Schiff an. Sie muss unbedingt ausgeschaltet werden, damit die sich Allianz unbemerkt der Stadt nähern kann. Weil diese Mission so wichtig ist, sollten die Helden sie persönlich ausführen.
- Die Windgeräusche der Statue lassen sich am besten mit dem SILENTIUM unterbinden. Falls keiner der Helden den Zauber beherrscht, bereitet die Bordmagierin der Ungestüm eine APPLICATUS-Schatulle vor, deren Öffnen einen zehn Spielrunden dauernden SILENTIUM mit 5 Schritt Radius auslöst. Zur Not können die Helden auch die Luftöffnungen der Statue mit feuchten Tüchern verstopfen.
- Die Kapitäne müssen wissen, wann sie die Stadt ungefährdet ansteuern können. Wenn die Helden keinen Weg finden, ein unauffälliges Signal oder eine Botschaft zu übermitteln (z.B. durch ein

Vertrautentier), muss vorher ein Zeitpunkt vereinbart werden. Dazu können bestimmte Meridiane oder Konjunktion der Sternbilder genutzt werden, allerdings hängt die Genauigkeit eines so bestimmten Zeitpunkts von den TaP* einer Sternkunde-Probe ab und beträgt bestenfalls eine halbe Stunde.

- Die Hafenfestung muss ausgeschaltet werden. Allerdings will kein Kapitän seine Mannschaft für ein Ziel verheizen, das keine Beute verspricht.
 - Gouverneur Hademann und seine Familie müssen befreit werden, damit die Zornbrecht sie nicht als Geiseln verwenden kann. Außerdem will Vibart Stoerrebrandt Mascha Hademann in Sicherheit wissen, die immerhin noch seine Braut ist.
 - Die Helden sollten darauf achten, dass sich weder Händler noch Freibeuter übervorteilt fühlen. Beide Parteien sollten möglichst gleich viel Ruhm und Beute ernten können. Darum muss möglichst genau feststehen, wer welche Kontingente befehligen und wessen Mannschaft den Sturm auf den Gouverneurspalast anführen darf.
 - Weitere Elemente des Plans können sein, die gefangenen Söldner zu befreien (siehe unten), Phranya Yalma Zornbrecht auszuschalten, die Golgari zu versenken und dergleichen mehr.
- Wenn die Helden eine Idee entwickeln, die einen Zauberspruch außerhalb ihres Repertoires voraussetzt oder ein Elixier, das sie nicht besitzen, kann ihnen eventuell eine Meisterperson aushelfen: Vibart Stoerrebrandt hat sich vor der Abfahrt mit diversen Tränken und Artefakten eingedeckt, und mit Tamischja Surjeloff, Kesimal Disputio und dem Mürrischen Marvinko verfügt die Allianz über mindestens

drei magiebegabte Offiziere. Auch die Geweihten Silpo Vapyrios und Thorgan Thurboldson können mit ihren Liturgien bei der Vorbereitung des Angriffs helfen.

DIE BESETZTE STADT

Beim Angriff auf Port Stoerrebrandt im Ingerimm starben mehr als 100 Verteidiger, viele davon Söldner und Piratenjäger. Etwa 80 Bewaffnete gerieten in Gefangenschaft. Sie arbeiten seitdem gut bewacht auf den Plantagen, ebenso wie die übrigen Siedler. Zu Beginn der Besatzung leisteten die Kolonisten noch passive Gegenwehr, doch die Drohung der Großadmiralissima, Vikkos Knochen zu zerstören, brach schnell ihren Willen. Seitdem fügen sie sich den verhassten Besatzern, und mit jedem Tag, der wieder keine bornischen Schiffe bringt, schwinden der Wille zum Widerstand und die Hoffnung auf Befreiung ein bisschen mehr.

Unter alananischer Herrschaft wird Port Stoerrebrandt hauptsächlich von den 50 Söldnern der Golgari verteidigt, unter denen sich zehn Elitekämpfer der Rabengarde befinden. Die Zahl der alananischen Matrosen und Schützen beläuft sich auf etwa 200, von denen im Alltag zwei Dutzend als Gardisten für Recht und Ordnung sorgen, während die anderen die Schiffe instand halten oder Freiwache haben. Hinzu kommen 30 bis 40 Aufseher für die Plantagen. Eine Kohorte Sklavenfänger stellt im Dschungel den Miniwatu nach. Die Vermutung, dass Phranya Yalma Zornbrecht konsequent die Verteidigungsanlagen der Stadt verstärken lässt, ist richtig gewesen. Zu beiden Seiten der Bucht ließ sie eine halbe Meile vor der Stadt Wachtürme mit Signalhörnern errichten. Die Palisaden zur Landseite wurden um einen Schritt erhöht, davor wurde zusätzlich ein Verteidigungsgraben ausgehoben. Aus dem hinteren Teil der Hafenfestung wächst ein neuer, größerer Turm für vier Böcke in die Höhe, der aber glücklicherweise noch nicht fertig gestellt ist. Der Bau einer zweiten Hafenfestung ist bereits beschlossene Sache. Des Weiteren wird die Windsbraut, das Schlüsselement der Verteidigung Port Stoerrebrandts, auf Befehl der Großadmiralissima Tag und Nacht bewacht. Im Hafen befinden sich zum Zeitpunkt des Angriffs neben der stets gefechtsbereiten Golgari die folgenden Schiffe: die Bireme Halbbлуу, die ursprünglich zur aranischen Flotte gehörte, die Botendromone Viper, die gut bewaffnete Zweimastkaravelle Straße von Sylla sowie die Potte Magnat, die bei der Eroberung beschädigt wurde und noch nicht wieder seetüchtig ist. Außerdem sind mehrere kleine Kutter und Barkassen an den Kais vertäut.

Die Kampfwerte der Besatzer finden Sie im Anhang auf Seite 85.

DER VERLAUF DES ANGRIFFS

Der Angriff auf Port Stoerrebrandt findet voraussichtlich in der Nacht statt. Die Kämpfe verlaufen unübersichtlich und entbrennen in allen Teilen der Stadt und des Hafens. Es kann durchaus bis zum Anbruch des Morgens dauern, bis die letzten Al'Anfaner ihren Widerstand aufgeben. Wie genau die Befreiung der Stadt verläuft, hängt von den Ideen der Helden ab und ist nicht vorherzusagen. Machen Sie sich daher gut mit dem Stadtplan, den Verteidigungsmaßnahmen der Al'Anfaner und der geplanten Vorgehensweise Ihrer Gruppe vertraut. Wenig Beachtung müssen Sie hingegen dem übergreifenden Geschehen schenken, da Sie die Einzelheiten des Kampfverlaufes bis auf wenige Rahmenereignisse völlig frei gestalten können. Diese Ereignisse sind:

- Die Allianz nimmt Port Stoerrebrandt ein.
 - Siebenwind, Stoerrebrandt und Favira überleben die Kämpfe.
 - Phranya Yalma Zornbrecht gelingt die Flucht an Bord der Golgari.
- Sie können die Seekampfkarte mit der Bucht von Port Stoerrebrandt dazu verwenden, um Teile der Schlacht nach den Seekampfregeln auszuspielen. Dabei nähern sich die Schiffe der Allianz vom nördlichen Rand der Karte, die verteidigenden Schiffe sammeln sich im und vor dem Hafen der Stadt.

ALTERNATIVER HANDLUNGSVERLAUF

Wenn die Helden entdeckt werden, bevor sie die Windsbraut zum Schweigen bringen können, sind die Al'Anfaner gewarnt. Phranya Yalma Zornbrecht versetzt ihre Leute daraufhin in Alarmbereitschaft, um die ahnungslosen Kapitäne der nahenden Flotte bei der Einfahrt in den Hafen gebührend mit Mengbiller Feuer zu begrüßen.

Mit Hilfe des Phex-Geweihten Stint Dorkstein können die sich Helden aus dem Gewahrsam der Al'Anfaner befreien, bevor Phranya Yalmas Folterknechte ans Werk gehen können. Jetzt heißt es, die angreifende Flotte zu warnen, bevor sie ins Kreuzfeuer der kampfbereiten Verteidiger gerät. Die beste Möglichkeit dazu ist, ein Magazin mit Mengbiller Feuer anzuzünden, wodurch die Helden gleichzeitig für enorme Verwirrung unter den Al'Anfanern sorgen.

ZWEIKAMPF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du rennst atemlos durch die letzte Gasse. Der Widerschein der Brände huscht wie ein Vorbote der Furcht über die Häuserwände. Du bist so erschöpft wie nie zuvor, aber du weißt, dass das Leben des Gouverneurs am seidenen Faden hängt. Wenn du den Treffpunkt nicht rechtzeitig erreichst, ist er tot.

Plötzlich tritt am Ende der Gasse eine Gestalt aus den Schatten. Das Gesicht des Mannes liegt im Dunkeln, aber die beiden unterarmlangen Klingen, die er rasend schnell um seine Finger wirbeln lässt, blitzen dir hell entgegen. Seine Bewegungen sind gelassen und selbstsicher. Er hat keine Eile.

"Man sagt, du seiest der schnellste Kämpfer weit und breit." Du siehst fast den Hohn, der von seiner Zunge tropft. "Ich bin hier, um dich vom Gegenteil zu überzeugen."

Er lacht, und gleichzeitig schnellen seine Dolche vor. Sein erster Angriff kostet dich fast ein Auge. Rondra, ist der Bursche schnell ...

In jedem guten Seeräuberfilm besiegt der ehrenhafte Piratenkapitän mehrere kleine Gegner. Doch es ist das große Duell mit seinem schurkischen und fechterprobten Widersacher, der den größten Nervenzettel verheißt und dem Zuschauer am längsten im Gedächtnis bleibt. Die Erfahrung zeigt, dass Zweikämpfe zwischen gleichrangigen Gegnern auch im Rollenspiel äußerst spannend sind und oft für Erlebnis sorgen, an die sich die Runde gerne zurückerinnert.

Auch im Verlauf der Gefechte um Port Stoerrebrandt kommt es zu dramatischen Duellen. Jeder der Helden bekommt es mit einem alananischen Gegner zu tun, der ihm in seinem eigenen Kampfstil oder Spezialgebiet zumindest ebenbürtig ist. Die Gegner haben mit voller Absicht sehr hohe Kampfwerte, denn jeder der Helden soll all sein Können – und am besten noch ein Quäntchen mehr – aufbringen müssen, um seinen Widersacher zu besiegen. Denn wie spannend wäre ein solcher Zweikampf, wenn der Held nicht schon den sicheren Tod vor Augen hätte, bevor er im letzten Moment das Blatt wenden kann?

Die Zweikämpfe – das Wort unterstreicht es bereits – sollen nach Möglichkeit ohne Einmischung Dritter vonstatten gehen. Jeder Gegner fordert 'seinen' Helden zum Duell oder bringt ihn in eine Situation, durch die er gezwungen ist, sich dem Herausforderer zu stellen, wobei die jeweiligen Kontrahenten ungestört bleiben sollten. Um zu vermeiden, dass die Helden sich einzelnen Gegnern gemeinsam entgegenstellen, kann es ratsam sein, die Gruppe vorher aufzuteilen. Dazu kann ein Gegner beispielsweise an das Ehrgefühl des Helden appellieren, oder ein Held wird durch Armbrustbeschuss von der Gruppe getrennt; er könnte sich im Zuge einer Aufgabe, die nur er allein erfüllen kann, von den anderen abgesondert haben, einen Hilferuf vernommen haben und diesem alleine nachgehen und dergleichen mehr.

Falls sich keiner der vorgestellten Kämpfer als Gegner für einen Helden Ihrer Gruppe eignet, erschaffen Sie ihm einfach selbst einen passenden. Dazu bietet sich etwa ein alter Widersacher an, mit dem der Held noch eine Rechnung aus früheren Abenteuern zu begleichen hat und der z.B. kürzlich von einem alanfanischen Söldnerbanner angeworben wurde.

Sollte einer der Helden seinen Zweikampf verlieren, lässt ihn sein Gegner schwer verletzt und gedemütigt liegen. Der Widersacher verlässt Port Stoerrebrandt auf der *Golgari*. Im zweiten Gefecht um die Kolonie stoßen die beiden erneut aufeinander und beenden das angefangene Duell, wie es sich gehört.

LIROBAL FLORIOS

Der 'Al'Anfaner Aal' ist ein Waffenmeister mit dem Langdolch, von dem er zwei Stück beidhändig führt. Er eignet sich als Gegner für leichte Fußkämpfer, die er gezielt von der Gruppe trennt, um ihnen alleine entgegenzutreten; am liebsten in einer schmalen Gasse oder einer anderen stillvollen Umgebung. Weitere Informationen zu Lirobal finden Sie im Anhang auf Seite 84.

Lirobal der 'Al'Anfaner Aal'

Zwei Langdolche: INI 20+1W6 AT 21 PA 18 TP 1W6+2 DK H
LeP 34 AuP 40 KO 13 MR 10 GS 8 RS 0

Wundschwelle: 7

Herausragende Eigenschaften: IN 17, GE 17, beidhändig

Herausragende Talente: Dolche 18, Akrobatik 11, Sinnenschärfe 14, Seefahrt 10

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (Wert 12), Linkhand, Beidhändiger Kampf I + II, Waffenmeister (Langdolch), Aufmerksamkeit, Kampfflexe, Kampfspeur, Finte, Gezielter Stich, Todesstoß, Ausfall, Klingensprung, Meisterparade, Defensiver Kampfstil, Klingenschnitt, Binden, Doppelangriff und Schnellziehen.

Lirobals Langdolche sind wundervolle Zyklopenarbeiten, deren WM +1/+1 beträgt.

CASCADOR KUGRES

Der Bortmagier der *Golgari* ist ein Zweikampfgegner für Magier oder andere zauberkundige Helden und wird im Anhang auf Seite 84 genauer beschrieben. Seine Stärke ist weniger der offene Kampf mit Feuerlanzen und Blitzen als das magische Versteckspiel. Er kennt eine Menge Tricks, ohne seinen Stab ist er jedoch so gut wie hilflos. Der Al'Anfaner versucht, auf eigene Faust zur *Golgari* zu gelangen, und wird von 'seinem' Helden auf dem Weg dorthin durch den umkämpften Hafen Port Stoerrebrandts gehetzt.

Cascador Kugres

Magierstab: INI 10+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+1 DK NS
Dolch: INI 10+1W6 AT 9 PA 6 TP 1W6+1 DK H
LeP 29 AsP 45 AuP 34 KO 11 MR 10 GS 8 RS 0

Wundschwelle: 6

Eigenschaften: MU 11, KL 15, IN 14, CH 16, FF 13, GE 12, KO 11, KK 12,

Eitelkeit 10, Artefaktgebunden (Magierstab)

Herausragende Talente: Ritualkenntnis 13, Magiekunde 13

Herausragende Zauber: BLITZ 11, BALSAM 12, GARDIANUM 12, BLICK AUF WESSEN 14, BLICK IN DIE GEDANKEN 15, FULMINICTUS 10, ATTRIBUTO 9, BANNBALADIN 8, CLAUDIBUS 10, FAVILLUDO 15, HORRIPHOBUS 8, SINESIGIL 11, SCHWARZER SCHRECKEN 7, DESINTEGRATUS 6, ECLIPTIFACTUS 4, REFLECTIMAGO 10, HARTES SCHMELZE 2

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine, Simultanzaubern

Stabzauber: Ewige Flamme, Seil des Adepten, Hammer des Magus und Zauberspeicher mit den eingespeicherten Zaubern FULMINICTUS (2W6+4 Punkte), FULMINICTUS (2W6+8 Punkte) und BALSAM (9 Punkte).

Wenn Cascador beim Zaubern nicht seinen Magierstab berührt, erhält er einen Probenzuschlag von +12. Er trägt ein Verwandlungselixier C (Maus), ein gut erhaltenes Exemplar des Buches *Magie - Macht der Überzeugung* und evtl. ein weiteres Zauberbuch nach Ihrer Maßgabe bei sich.

EIN-BOLZEN-SCHARI

Schari ist eine Söldnerhauptfrau vom Schwarzen Bund des Kor, die weit über die Grenze ihrer Einheit hinaus für ihre Treffsicherheit mit der Armbrust gerühmt wird. Es heißt, sie benötige nur einen einzigen Bolzen, um jedes beliebige Ziel im Umkreis von zwei Dutzend Schritt zu treffen. Sie eignet sich als Gegnerin für Jäger oder andere Fernkämpfer. Sobald das Jagdfieber sie gepackt hat, macht sie ihre Beute mit singenden Bolzen auf sich aufmerksam. Wird sie von ihrem Opfer bemerkt, beginnt sie es über die Dächer der umkämpften Nacht zu jagen, bis der perfekte Moment für den entscheidenden Schuss gekommen ist.

Ein-Bolzen-Schari

Gandrasch-Armbrust* (einfach gespannt):

INI 14+1W6 FK 28 TP 2W6+2**

Gandrasch-Armbrust* (doppelt gespannt):

INI 14+1W6 FK 28 TP 2W6+8**

Schwerer Dolch: INI 14+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+2 DK H
LeP 33 AuP 37 KO 15 MR 6 GS 6 RS 3

Wundschwelle: 8

Vor- und Nachteile: Jagdfieber 8

Sonderfertigkeiten: Scharfschütze (Armbrust), Meisterschütze (Armbrust), Schnellladen (Armbrust), Aufmerksamkeit, Kampfflexe, Ausweichen I (Wert 11), Rüstungsgewöhnung I, Finte, Gezielter Stich und Meisterparade * Die Gandrasch-Armbrust (Arsenal 42) ist eine seltene zwergische Konstruktion. Ihre Stahlarme können in zwei Stufen gespannt werden, wobei die doppelte Spannung für stärkere Durchschlagskraft und höhere Reichweite sorgt. Die Ladezeit beträgt 12 bzw. 30 Aktionen, dank der SF Schnellladen benötigt Schari jedoch nur 9/22.

** Neben gewöhnlichen Jagdbolzen führt sie auch Kriegsbolzen (zum Teil gehärtet), drei Kettenbrecher und eine Handvoll Sehenschnneider mit sich (Arsenal 46f.). Des Weiteren besitzt sie zwei Exemplare von Tenobaals Federn (SRD 37), die sie jedoch an keinem Bolzen befestigt hat.

MIRONIO TREUDANK

Der alanfanische Spion und Vetter der Gouverneursgattin (siehe Kas-ten) pflegt einen unfairen Kampfstil, bei dem alles erlaubt ist, was effektiv ist. Er eignet sich als Gegner für 'lichtscheue' Helden, also für Einbrecher, Streuner oder Phex-Geweihre. Der Zweikampf mit Mironio entspinnt sich im Anschluss an seine Entführung von Tessia Hademann (siehe Seite 58, Die Rettung des Gouverneurs).

Mironio Treudank

Wurfscheibe*: INI 15+1W6 FK 22 TP 1W6+1

Dreigliedriger Kettenstab: INI 17+1W6 AT 19 PA 16 TP 1W6+2 DK HN

Waffenlos (Mercenario): INI 15+1W6 AT 17 PA 16 TP(A) 1W6+1 DK H

Messer**: INI 13+1W6 AT 16 PA 12 TP 1W6 DK H

LeP 35 AuP 41 KO 12 MR 8 GS 7 RS 1

Wundschwelle: 6

Herausragende Eigenschaften: Gefahreninstinkt 14

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfflexe, Finte, Gezielter Stich, Todesstoß, Ausfall, Klingensprung, Wuchtschlag, Betäubungsschlag, Meisterparade, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Meisterliches Entwaffnen, Linkhand, Ausweichen I bis III (Wert 18), Schnellziehen, Scharfschütze (Wurfmesser), Improvisierte Waffen sowie Waffenlos (Mercenario) mit allen Manövern außer Griff, Klammer, Niederringen und Wurf.

* Die Wurfscheibe ist ein magisches Artefakt: Nach jedem Treffer löst sie sich innerhalb von zwei Aktionen von ihrem Opfer und fliegt zum Werfer zurück, was allerdings nur sieben Mal in Folge gemacht werden kann, bevor sie sieben Tage ruhen muss. Bei einem Fehlwurf bleibt sie hingegen liegen.

** Mironio trägt das Messer in einer Drolina (Arsenal 70) am rechten Arm; seine FF beträgt 17.

DER SPION DER ADMIRALIN

Ein wichtiges Element in Phranya Yalma Zornbrechts Plan, Port Stoerrebrandt einzunehmen, war der Spion, den sie in die Familie des Gouverneurs einschleusen konnte. Die Gelegenheit dazu ergab sich durch einen Zufall:

Mironio Treudank ist ein zwielichtiger Questador und Halsabschneider mit bornischen Wurzeln. Jahrelang diente er den Zornbrechts in Al'Anfa als Beschützer. Mitte des Jahres 1029 BF sandte ihm Tessia Hademann, eine entfernte Base Mironios, einen Brief. Darin klagte sie, dass Vibart Stoerrebrandt die Verlobung mit Mascha aufheben wolle, appellierte an ihre Blutsbande und bat Mironio, er möge seinen Einfluss bei den Zornbrechts dazu nutzen, um ihr zu helfen. Ob Intrige oder Erpressung, ihr sei jedes Mittel recht, das Vibart dazu bewege, den Traviabund mit Mascha einzugehen.

Anstatt sich einer unbedeutenden Gouverneursgattin anzubiedern, vertraute Mironio seinem Instinkt und zeigte den Brief Phranya Yalma Zornbrecht. Diese erkannte sofort ihre Chance. Sie versicherte sich Mironios Loyalität mit einer großzügigen Summe und schickte ihn nach Port Stoerrebrandt. Der Spion erzählte Tessia, er kehre Al'Anfa endgültig den Rücken und sei nach Iltoken gekommen, um mit ihr einen Plan gegen Stoerrebrandt auszuhacken. Tessias Großmannssucht war größer als ihr Misstrauen, und so quartierte sie Mironio im Gouverneurspalast ein.

In den folgenden Wochen nutzte er seinen Status als Verwandter des Gouverneurs, um die Verteidigungsmaßnahmen der Stadt auszuspienieren. Seine Erkenntnisse, die er Phranya Yalma auf dem gleichen Weg sandte, auf dem später Favira kontaktiert wurde (über den Zauber NUNTIOVOLO), trugen maßgeblich dazu bei, dass die Eroberung der Kolonie so reibungslos verlief. Mironio war es auch, der die Windsbraut sabotierte und so den Angriff einleitete. Nach der Invasion hielt er seine Tarnung aufrecht. Er ließ sich zum Schein mit den Hademanns einsperren, um herauszufinden, wo der Gouverneur das Rezept zur Haltbarmachung des Mir-Theniok versteckt hält, das für Phranya Yalma Zornbrecht von großem Wert ist. Bisher ist es Mironio jedoch nicht gelungen, Radulfs Misstrauen zu überwinden und das Versteck herauszufinden.

TANREK IBN ONCHARETH

Der Ritter vom Orden des Schwarzen Raben ist ein Mann wie ein Fels, unbesiegbar und schweigsam. Seine Spätweihe zum Boron-Priester verleiht ihm eine schwermütige Aura, die einen eigenartigen Kontrast zu seinem elegant-brachialen Kampfstil bildet. Tanrek eignet sich als Gegner für schwere Fußkämpfer, Golgariten und Rondrianer, die er offen zu einem ehrenvollen Zweikampf vor den Göttern herausfordert.

Tanrek ibn Onchareth

Großer Sklaventod: INI 15+1W6 AT 18 PA 15 TP 2W6+6 DK NS

Geweihrer Rabenschmabel mit Großschild:

INI 15+1W6 AT 18 PA 20 TP 1W6+6 DK N

LeP 43 KaP 28 AuP 40 KO 16 MR 12 GS 3 RS 8

Wundschwelle: 8

Herausragende Eigenschaften: KK 18, Liturgiekenntnis 10, Selbstbeherrschung 16*, Prinzipientreue (keine überflüssigen Worte, ehrenhafter Kampf, Verteidigung des Glaubens)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfflexe, Kampfspeur, Rüstungsgewöhnung I + II + III, Ausweichen I + II (Wert 11), Linkhand, Schildkampf I + II, Wuchtschlag, Niederwerfen, Befreiungsschlag, Schildspalter, Hammerschlag, Finte, Ausfall, Meisterparade, Gegenhalten, Windmühle, Spätweihe (Boron)

Liturgien: 12 SEGUNGEN, SCHLAF DES GESEGNETEN, RUF ZUR RUHE, OBJEKTSERGEN, HAUCH BORONS, SERGEN DER HL. VELVENYA, SEELENPRÜFUNG

* Tanrek trägt ein Rabenamulett, das einmal am Tag die Selbstbeherrschung für 1 SR um 7 Punkte erhöht (Auslöser: Berührung). Sobald sein Träger gegen die Gebote Borons frevelt, zerfällt es zu Staub.

DAS SCHWEIGEN DER WINDSBRAUT

Bevor sich die Helden zur Küste rudern lassen, überreicht Stoerrebrandt jedem von ihnen eine Heilsalbe aus Wirselskraut (je zusätzliche 1W6+4 LeP Regeneration), jedem magiebegabten Helden einen Zauberspruch (Qualität D oder E) sowie der ganzen Gruppe zusätzlich einen Einbeerentrank (40+2W6 LeP Regeneration) und einen magischen Heiltrank (D).

An der Nordwestküste der Bucht von Port Stoerrebrandt gehen die Helden an einem Strandabschnitt an Land, der bekanntermaßen außerhalb der Reichweite der Windsbraut liegt, Port Stoerrebrandt ist etwa vier Meilen entfernt. Der Weg führt zwischen Küste und Regenwald am Rand der Bucht entlang. Wenn die Helden keinen dschungelkundigen Matrosen als Führer mitgenommen haben, stehen ihnen unangenehme Begegnungen mit Sumpfratten, Blutfischen und anderem Ungeziefer bevor.

Eine halbe Meile vor der Stadt wartet die erste Herausforderung: ein hölzerner Wachturm am Waldrand, der auf einer vier Schritt hohen Plattform zwei alanfanische Matrosen bherbergt. Ihre Wachsamkeit ist vom Schnaps getrübt (alle Proben +2), aber sie haben ein Signalthorn griffbereit vor sich hängen, mit dem sie die Verteidiger der Kolonie alarmieren können. Die Helden müssen die beiden Schergen ausschalten, ohne dass das Horn ertönt.

Der einfachste Weg in die Stadt hinein führt durch das Wasser des Hafenebeckens. In der Stadt können die Helden unter den Pfahlbauten entlangkriechen, um nicht entdeckt zu werden. Als sie sich dem Standort der Windsbraut auf dem Gründerplatz nähern, müssen sie aber zu ihrem Erschrecken feststellen, dass man sie fortgeschafft hat. Doch die Frage, wo sie sich stattdessen befindet, ist mit einem Blick in den gut einseharen Hafen schnell beantwortet: Die Statue hängt als neue Galionsfigur am Bug der *Golgari*.

Das Flaggschiff der Schwarzen Armada ist stets gefechtsbereit, weshalb sich gute zwei Drittel der üblichen Besatzung an Bord befinden und eine recht hohe Wachsamkeit an den Tag legen. Sich der Trireme zu nähern ist also kein Kinderspiel. Hinzu kommt, dass auf persönlichen Befehl Phranya Yalma Zornbrechts zu jeder Zeit zwei Söldner die Windsbraut vom Bug aus im Auge behalten. Die Helden müssen die beiden Gegner ausschalten, ohne entdeckt zu werden, damit sie die Statue zum Schweigen bringen können.

Und schließlich kommt es noch darauf an, dass die Windsbraut zum rechten Zeitpunkt verstummt. Vom Beginn ihrer Windgeräusche bis zu dem Zeitpunkt, an dem die Schiffe der Flotte ihren Bereich verlassen, vergehen zehn Minuten. Handeln die Helden zu früh oder zu spät, kann es geschehen, dass ein kurzes Windjammern ertönt und einen besonders wachsamem Al'Anfaner aufmerksam werden lässt (siehe die nächste Szene).

VERSTECKSPIELE

Vor der Ankunft der Allianz können Sie die Situation noch spannen-der machen, indem die Helden dadurch in Bedrängnis geraten, dass der derzeitige Kommandant der *Golgari*, der Erste Offizier *Escanio Ulfhart*, eine Spur von ihnen entdeckt. (Wenn Ihre Gruppe zuvor äußerst gründlich vorgegangen ist, verzichten Sie jedoch lieber auf diese Szene.) Der ehrgeizige Ulfhart schlussfolgert, dass die Stadt von Spionen infiltriert wurde, und versucht, sie auf eigene Faust gefangen zu nehmen. Dazu lässt er seine Leute im Hafen ausschwärmen und schickt nach Hunden.

Die Helden sollten den Nachstellungen – zumindest zu Anfang – entkommen. Dabei können sie jedoch ein Gespräch zwischen Ulfhart und einem weiteren Offizier belauschen, das ihnen eine neue Gefahr zeigt: Sollte der Offizier das wahre Ausmaß der Gefahr erkennen, in der die Besatzer Port Stoerrebrandts schweben, wird er sie nicht weiter alleine jagen, sondern sofort Großalarm geben. Die Helden müssen ihn also ablenken oder auf eine falsche Fährte locken, damit er nicht Wind von der nahenden Flotte bekommt. Möglicherweise muss sich ein Held gar freiwillig ergreifen lassen, um mit einem Lügenmärchen Zeit zu erkaufen – ein Vorhaben, das in Anwesenheit des Hellsichtmagiers Cascador Kugres leicht zum Drahtseilakt wird.

Escanio Ulfhart
Säbel: INI 12+1W6 AT 15 PA 15 TP 1W6+3 DK N
Waffenlos: INI 11+1W6 AT 14 PA 12 TP(A) 1W6 DK H
LeP 30 AuP 34 KO 13 MR 7 GS 7 RS 2
Wundschwelle: 7
Herausragende Eigenschaften: Arroganz 7
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade, Niederwerfen, Gegenhalten und Aufmerksamkeit sowie Waffenlos (Mercenario) mit den Manövern Beinarbeit, Block, Eisenarm, Halten, Knaufschlag, Knie und Kopfstoß.

"FÜR STOERREBRANDT, FÜR DIE FREIHEIT!"



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade als die herbeigeilten Elitesöldner drauf und dran sind, euch in Streifen zu schneiden [die Hunde euch gnadenlos durch den Gewürzspeicher hetzen, ...], ertönt am Hafen ein Alarmhorn. Im nächsten Moment ist der Himmel mit Rotzenkugeln und Brandgeschossen bedeckt. Flammen züngeln an der Hafenfestung empor und illuminieren ein Dutzend Schiffe, die auf Port Stoerrebrandt zuhalten. Brandiges Raucharoma erstickt den würzigen Duft der Stadt.

Während unter den alananischen Verteidigern heillos Chaos ausbricht, klirren auf den nahenden Schiffen Hunderte von Seeleuten mit ihren Entermessern, begierig darauf, die Stadt aus den Klauen des Raben zu befreien – und Beute zu machen.

Mit dem Eintreffen der Schiffe verwandelt sich Port Stoerrebrandt endgültig in ein Tollhaus. Verschlafene Al'Ananer tauchen auf den Straßen auf und binden sich im Laufen ihre Hosen zu, Rotzenkugeln und Aalbolzen schwirren ziellos durch die Luft, und dort, wo Brandöl auf die alananischen Schiffe und Befestigungen niedergeht, flackern Brände auf. Während die Verteidiger hastig versuchen, sich zu organisieren, steuern die Schiffe der Angreifer die Kais an, damit ihre Besatzungen an Land strömen können.

Leider müssen die Helden bald erkennen, dass die Kapitäne der Allianz einer nach dem anderen den Schlachtplan vernachlässigen und ihre Männer nach eigenem Gutdünken befehlen. Mögen die Kapitäne die Ideen der Helden vorher noch bejubelt haben, jetzt erweisen sie sich als undiszipliniert und egoistisch. Jeder von ihnen versucht, sich im Chaos des Angriffs die fettesten Beutestücke zu sichern. Obwohl Siebenwind, Hildegund von Viereichen und den meisten anderen klar ist, dass die Befreiung der Stadt durch ihre eigene Disziplinlosigkeit um ein Vielfaches schwieriger wird, ist keiner von ihnen bereit, die ihm zugewiesene Rolle zu übernehmen, solange nicht auch die anderen Schiffsführer aufhören, ihre Laderäume mit kostbaren Gewürzen zu füllen. Der persönliche Vorteil ist ihnen wichtiger als der gemeinsame Feind. Für die Helden ist es kein schöner Augenblick, als Goldgier und Eigennutz der eigenen Leute ihren ausgeklügelten Plan zunichte machen. Auch Stoerrebrandt ist mindestens ebenso enttäuscht wie sie selbst. Doch jetzt ist nicht die Zeit zum Grübeln: Die Schlacht ist noch lange nicht entschieden.

DIE SCHLACHT IM HAFEN

Bei der Ankunft der Flotte werden die meisten ankernden Schiffe der Al'Ananer zerstört. Lediglich der *Golgari* gelingt es, schnell genug vom Kai fortzukommen, und nimmt nun ihrerseits die Schiffe der Allianz ins Visier. Dabei erweist sich die wendige Galeere als Hecht im Karpfenteich. Binnen einer halben Stunde versenkt sie die *Säbel der Freiheit*, die *Schweifstern*, die *Prinzessin Baladara* und beschädigt die *Ungestüm* so stark, dass diese auf Grund läuft. Zugute kommt ihr dabei, dass die Kapitäne der Allianz damit beschäftigt sind, sich gegenseitig die besten Beutestücke streitig zu machen.

Falls sich die Helden darum bemühen, können sie einige verbündete Kapitäne sammeln und mit vereinten Kräften gegen die Galeere vorgehen. Dadurch treiben sie diese aus dem Hafen und verringern so die eigenen Verluste. Die *Golgari* zu zerstören gelingt ihnen jedoch nicht.

DIE RETTUNG DES GOUVERNEURS

Gouverneur Hademann, seine Frau Tessia, Tochter Mascha und Tessias Vetter Mironio Treudank werden in einem Nebentrakt des Gouverneurspalastes gefangen gehalten. Die Hademanns werden von mehreren Söldnern bewacht, unter denen sich eine Elitekämpferin der Rabengarde befindet (passen Sie die Anzahl der Wachen an die Kampffähigkeiten und die Verletzungen Ihrer Gruppe an). Sohn Miljan wurde von seiner Familie getrennt – er wird als Faustpfand für Radulfs Kooperation im Haus der Seewölfe gefangen gehalten. Nach der gelungenen Flucht wird der Gouverneur seine Retter darum bitten, auch seinen Sohn zu befreien.

Die Aufgabe, Familie Hademann in Sicherheit zu bringen, wird dadurch erschwert, dass der Gouverneur sich standhaft weigert, das Gebäude ohne Vikkos Knochen zu verlassen. Sein Grund: Im Innern des hohlen Knochens ist das Mir-Theniok-Rezept versteckt, das den Al'Ananern nicht in die Hände fallen darf. Erst nachdem die Helden den Knochen in ihren Besitz gebracht haben, ist er bereit, den Gouverneurspalast zu verlassen.

Auf der Flucht durch die Stadt zeigt Mironio plötzlich sein wahres Gesicht: Er schnappt sich den Knochen und flieht mit Tessia als Geisel in Richtung des Hafens. Um die Hademanns durch den Hexenkessel Port Stoerrebrandt in Sicherheit zu bringen, benötigt die Gruppe einen Großteil ihrer Stärke. Darum kann nur ein einzelner Held die Verfolgung aufnehmen, was den Auftakt für einen weiteren Zweikampf darstellen kann (siehe Seite 56, **Mironio Treudank**): Nach einer Jagd durch die Gassen stellt der Held Mironio unter einem der Pfahlhäuser und bringt ihn zur Strecke. Er kann Vikkos Knochen bergen, während Tessia bereits vorher unversehrt entkommen konnte.

WEITERE SZENEN

☛ **Verstärkung:** Wenn es den Helden gelingt, die gefangenen Söldner und Seewölfe zu befreien, gewinnen sie achtzig kampferprobte Verbündete. Die Gesuchten werden in einer roh gezimmerten Baracke vor den Palisaden gefangen gehalten, die von einem Dutzend erfahrener Bewaffneter mit Fernwaffen bewacht wird.

☛ **An einem Strang:** Zwei Familien mit Kindern haben sich auf das Dach eines brennenden Hauses geflüchtet und drohen, in den Flammen umzukommen. Um sie zu retten, benötigen die Helden die Hilfe der alananischen Söldner, mit denen sie gerade die Klängen kreuzen.

☛ **Die Hafenfestung:** Beteiligen sich die Helden an der Eroberung von Vikkos Feste, müssen sie zunächst durch das umkämpfte Hafenbecken, um die andere Seite des Flusses zu erreichen. Über das Baugerüst des neuen Turms können sie ins Innere gelangen, um den Kämpfern der Allianz den Weg in die Festung zu ebnen.

☛ **Unverhoffte Hilfe:** In einer ausgewogenen Situation erhalten die Helden unverhoffte Hilfe von Stint Dorkstein, dem Phex-Geweihten aus Kannemünde. Nach dem Angriff blieb er in der besetzten Stadt, kümmerte sich um das Seelenheil der Kolonisten und lernte alle Schleichwege kennen, die Port Stoerrebrandt zu bieten hat.

FLUCHT AUF DER GOLGARI

Irgendwann wird der alananische Widerstand schwächer. Immer mehr Söldner ergeben sich oder ziehen sich zu Sammelpunkten zurück und folgen damit einem Signal ihrer Kommandantin. Phranya Yalma Zornbrecht hat zähneknirschend eingesehen, dass die Stadt verloren ist, und tritt mit dem bitteren Geschmack der Niederlage auf der Zunge den geordneten Rückzug an.

Unter Parlamentsratsflagge tritt die Großadmiralissima zusammen mit den ihr verbliebenen Kämpfern den Anführern der Allianz entgegen. Sie verlangt freies Geleit für ihr Schiff mit ihr und allen Getreuen an Bord. Dafür sagt sie zu, kein Blut mehr zu vergießen und alle Kolonisten, die sich noch in ihrer Gewalt befinden, freizulassen. Sie unterstreicht ihr Angebot durch ein besonderes Druckmittel: Tessia Hademann, die erneut in die Hände der Al'Ananer geriet und nun ein weiteres Mal als Geisel dienen muss.

Stoerrebrandt nimmt das Angebot der Zornbrecht an, da seiner Meinung nach in dieser Nacht bereits genug Blut geflossen ist und beide Seiten so das Schlachtfeld erhobenen Hauptes verlassen können.

Noch einmal kommt nervenaufreibende Spannung auf, als die Großadmiralissima und ihre verbleibenden Söldner sich Schritt für Schritt zum Hafen vorarbeiten und an Bord der *Golgari* gehen. Bevor das Schiff ablegt, lässt Phranya Yalma wie versprochen Tessia Hademann frei. Als sie bereits den Hafen verlässt, schickt die Admiralin Gouverneur Hademann noch mit einem Bolzenschuss Tessias Schreiben an

DIE ALLIANZ ZERBRICHT

DIE SIEGESFEIER



Port Stoerrebrandt ist frei. Die Allianz hat gesiegt. Doch der Preis dafür war hoch: Die Flotte hat mehrere Schiffe verloren, darunter die *Ungestüm*, und keines der restlichen ist noch unbeschädigt. Mehrere Kapitäne (entscheiden Sie, wer) sind in den Kämpfen gefallen, ebenso weit über einhundert Seeleute, und so gut wie jedes Mitglied der Flotte ist verletzt. Auch die Kolonisten haben schwere Verluste erlitten, und ihre Stadt hat große Schäden davongetragen.

Doch anstatt zu trauern, feiern die lebenslustigen Seefahrer lieber ihren Sieg und die Tatsache, dass sie noch am Leben sind. Also werden die letzten Rumfässer und Weinvorräte geplündert, und während im Osten der Morgen graut, klirren in der mitgenommenen Stadt die Kelche. Kapitäne, Offiziere und Matrosen denken nicht an morgen, sondern genießen das Bier und Jetzt. Und doch können Händler und Freibeuter auch in diesen Augenblicken ihre Feindschaft nicht vergessen. Hier schimpft Balbina 'die Harpyie' über Thamos Scherenschleifers unrühmliche Rolle im Kampf gegen ein paar Söldner, und dort giftet Hildegund von Viereichen gegen Freibeuterkapitäne, die ihre Schlachtreihe für ein paar Gewürzkisten verlassen haben.

Wie schon so oft sind es vor allem zwei Personen, die stellvertretend für ihre Anhänger den alten Streit aufleben lassen: Vibart Stoerrebrandt und Käpt'n Siebenwind stehen in den rauchenden Trümmern eines niedergebrannten Hafenspeichers, über dem Leichnam von Desiderio Dragonetz, und streiten. Siebenwind fühlt sich von den Händlern übervorteilt und verlangt ein größeres Stück vom Kuchen, Stoerrebrandt beklagt die Disziplinlosigkeit der Freibeuter und rechnet Siebenwind seine Verluste vor. Immer schärfer werden die Worte, immer persönlicher die Argumente, immer verletzend der Tonfall. Spätestens als Siebenwind Vibart beschuldigt, dieser habe seine Händler absichtlich im Hintergrund gehalten, damit mehr Freibeuter im Gefecht sterben, und Stoerrebrandt dagegenhält, dass die Freibeuter mit ihrem wahllosen Geschützfeuer absichtlich die halbe Stadt in Schutt und Asche gelegt hätten, eskaliert der Streit vollends.

TOD EINER FREUNDSCHAFT



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hasserfüllt starren die beiden einander wie verfeindete Brüder an.

"Du willst meinen Tod, du und dein Pack!", brüllt Siebenwind.

"Und deinetwegen liegt Port Stoerrebrandt in Trümmern!", schreit Stoerrebrandt hochrot zurück.

"Mein Verlust wiegt schwerer!" Siebenwind zieht sein Entermesser und deutet damit auf euch. "Deine Questadores haben der *Jadedame* die Seele geraubt!"

"Dafür hast du meiner zukünftigen Frau den Hof gemacht!"

"Hört auf, alle beide!" Eine schmale Person drängt sich zwischen die beiden. Favira kann mit ihren Wunden kaum noch stehen, aber sie kocht vor Zorn. "Streitet Euch, erschlagt Euch, es kümmert mich nicht. Aber macht mich nicht zum Spielball Eurer Fehde." Siebenwind zieht sie mit der freien Hand zu sich. "Du bist eine Tochter der Freiheit. Der da", ein Wink mit der Waffe, "will dich bloß in goldene Ketten legen."

Sofort zerrt Stoerrebrandt sie zu sich heran. "Denk an Eure Schwester. Er kann sie nicht für Euch freikaufen, ich schon."

Favira macht sich von beiden frei. "So lange Ihr Euch wie Kinder

Mironio herüber, welches beweist, dass der verletzte Stolz seiner Gattin den Al'Ananern den Weg in die Stadt ebnete. Die Intrigantin flieht ihren Mann heulend und zähneklappernd an, er möge ihr verzeihen, doch Radulf wendet sich nur angewidert ab. Daraufhin springt Tessia ins Wasser und versucht, der *Golgari* hinterherzuschwimmen, wobei sie jämmerlich ertrinkt – die gerechte Strafe für ihren Verrat.

benehmt, brauche ich keinen von Euch." Sie wendet sich zum Gehen. Siebenwind streckt lässig sein Entermesser aus, um Favira den Weg zu versperren. Stoerrebrandt versucht sie zurückzuhalten, sie reißt sich los, kommt ins Stolpern – und taumelt genau in Siebenwinds Klinge hinein. "Ich wollte doch bloß ...", sind ihre letzten Worte, als sie zu Boden sackt. Im nächsten Moment tragen Golgaris Schwingen ihre Seele gen Alveran. Die Allianz zerbricht.

Favira ist tot. Durchbohrt von *Brückenschlag*, jener Klinge, die Siebenwind als Geschenk von Stoerrebrandt erhielt. Das Band der Freundschaft zwischen den beiden ist endgültig zerschnitten, der Bruch der Allianz ist nicht mehr aufzuhalten.

Beachten Sie: Diese Szene bietet den Helden wenig Handlungsspielraum. Das ist durchaus beabsichtigt, immerhin handelt es sich hierbei um die Schlüsselszene, die zum Bruch der Allianz führt. Wenn Ihre Helden eingreifen wollen, sorgen Sie dafür, dass sie den Ort des Geschehens nicht rechtzeitig erreichen (Matrosen versperren ihnen unabsichtlich den Weg, Offiziere Siebenwinds lassen sie nicht durch, um ihrem Kapitän den Rücken freizuhalten), so dass der entscheidende Part – Faviras Tod – wie vorgesehen stattfindet.

Es ist ebenfalls nicht auszuschließen, dass die Helden nach all den Kämpfen immer noch einen BALSAM oder einen Heiltrank übrig haben, mit dem sie Faviras Leben retten wollen. Versuchen Sie nach Möglichkeit zu vermeiden, dass sie überlebt (z.B. dadurch, dass der Heiltrank nicht rechtzeitig wirkt, weil er kein magischer ist). Erst ihr Tod erzwingt die weiteren Geschehnisse auf schlüssige Weise und verleiht ihnen zudem die adäquate Tragik.

"PLÜNDERT PORT STOERREBRANDT!"

Binnen weniger Augenblicke stehen sich Händler und Freibeuter mit gezückten Waffen gegenüber. Die Händler verlangen Siebenwinds Kopf für den Mord an Favira, doch dieser behauptet kaltschnäuzig, Stoerrebrandt habe das Unglück absichtlich inszeniert, um die Freibeuter um ihre Beute zu betrügen. Das Wort 'Betrug' ist der Tropfen, der das Fass zum Überlaufen bringt. Schon fordern die ersten Kaperfahrer, sich mit Gewalt das zu holen, was Stoerrebrandt ihnen vorenthalten will, und keine Minute später hallt die Stadt von einem Ruf aus Hunderten von Freibeuterkehlen wider: "Plündert Port Stoerrebrandt!" Auf Siebenwinds Kommando hin fallen seine Anhänger über die gebutelte Stadt her.

Zusammen mit den meisten Händlern und Kolonisten fliehen die Helden vor den entfesselten Freibeutern, um sich in intakten Gebäuden zu verschansen. Während sie um ihr Leben bangen, werden in der ganzen Stadt Speicher und Lagerhäuser leergeräumt, der Gouverneurspalast geplündert und die Handelsschiffe gestürmt. Doch die Fronten verlaufen nicht mehr so klar wie zuvor: Ein oder zwei Handelskapitäne (z.B. Ignacio de la Vincente) beteiligen sich an den Plünderungen, während einer der Freibeuter (z.B. Delamar) nicht bereit ist, sich den Marodeuren anzuschließen, und ebenfalls Zuflucht sucht. Jeder, der sich den Plünderern in den Weg stellt, wird niedergemacht. Mehrere bange Stunden vergehen, bis sie die Laderäume ihrer Schiffe gefüllt haben und das Weite suchen.

Mit zornig lodernnden Augen schauen die Helden ihren ehemaligen Verbündeten hinterher, die mit zerlöchernten Segeln in Richtung Cha-

ryptik segeln. Zurück bleibt ein Handelsposten in Trümmern, zum zweiten Mal verwüstet an nur einem Tag. Hafenspeicher, Wohnhäuser, Verteidigungsanlagen: Alles ist beschädigt oder zerstört. Außerdem haben die Plünderer sämtliche noch vorhandenen Wertgegenstände gestohlen – mit einer Ausnahme: der Kelch, mit dem die Allianz besiegelt wurde. Er zersprang in dem Moment, als der Eid gebrochen wurde. Das ehemals prächtige Symbol für das Bündnis wider einen gemeinsamen Feind ist nur noch blindes Metall, geborstene Gemmen und zerflossene Hoffnung.

ALTERNATIVER HANDLUNGSVERLAUF

Jede halbwegs rechtschaffene Heldengruppe sollte sich nach dem Zerfall der Allianz von den marodierenden Eidbrechern abwenden und auf die Seite der Fliehenden stellen. Falls sie sich doch Siebenwind und seinen Plünderern anschließen wollen, werden sie, die bisherigen Handlanger Stoerrebrandts, jedenfalls ohne viel Respekt behandelt. Außerdem stellt sich die Frage, ob sie mit einer solchen Handlung nicht gegen einen Moralkodex verstoßen, an den sie eventuell gebunden sind (AG 158). Wenn die Helden die Stadt an Bord eines Freibeuterschiffs verlassen, begegnet dieses kurz vor Erreichen der offenen See der *Golgari*. Die schwarze Trireme hat am Eingang der Bucht festgemacht, um versprengte Söldner aufzunehmen. Der 'Seelenschicker' sendet eine wohlgezielte Salve Mengbiller Feuers in Richtung der Freibeuterschiffe und zerstört mit einem einzigen Treffer dasjenige, das die Helden an Bord hat. Die anderen Freibeuter suchen daraufhin schleunigst das Weite. Die Helden retten sich an Land, von wo aus sie sich entweder auf eigene Faust nach Port Stoerrebrandt durchschlagen oder von der *Taurus* aufgelesen werden. Sie haben zwar überlebt, doch den Respekt von Stoerrebrandt und den verbliebenen Kapitänen haben sie durch diese feige Entscheidung verspielt. Darum wird es ihnen ungleich schwerer fallen, die Verteidigung der Stadt gegen den erneuten alanfanischen Angriff zu organisieren.

KAPITEL IV – AUF EPTERMESSERS SCHNEIDE

WIDERSTAND AUS RUINEN

VERZWEIFLUNG UND HELDENMUT

Port Stoerrebrandt bietet ein Bild der Verzweiflung. Rauchende Trümmer verbreiten beißenden Gestank, überall liegen Tote und Verwundete umher – und auch die Lebenden bieten keinen besseren Anblick. Vibart Stoerrebrandt hat seit Faviras Tod und Siebenwinds Verrat kein einziges Wort mehr gesagt, die verbliebenen Handelskapitäne der Allianz versuchen fieberhaft, ihre Schiffe für die baldige Flucht flott zu kriegen, und die Kolonisten stochern mit versteinerten Mienen in den Trümmern ihrer Häuser. Wo miteinander gesprochen wird, heißt es, dass der Kampf gegen die überlegene Kriegsflotte mit ihren ausgeübten Söldnern unmöglich zu gewinnen sei. Besser, man vertraue sich der Gnade Al'Anfas an oder versuche, auf ein Schiff zu gelangen und aus der verfluchten Stadt zu fliehen.

Es ist zu hoffen, dass die Gruppe der allgemeinen Stimmung zum Trotz nicht bereit ist, die Ruder ins Meer zu werfen und einfach aufzugeben – wahre Helden würden die Hoffnung ohnehin niemals fahren lassen. Andere aus der Gruppe sind vielleicht eingeschworene Feinde Al'Anfas und sehen einem weiteren Kampf gegen die schwarze Brut mit grimmiger Vorfreude entgegen. Und wer die mit Vibart vereinbarte Belohnung erhalten will, ist nachgerade gezwungen, die begonnene Aufgabe zu einem guten Ende zu führen.

EINE SCHLIMME NACHRICHT

Der schlimme Tag hält eine weitere düstere Überraschung bereit. Mittags läuft ein Schiff mit drei Rümpfen in den Hafen ein: Suldokans *Taurus*. Der Syllaner ist nach Port Stoerrebrandt gekommen, um die Kapitäne der einstigen Allianz vor einer neuen Gefahr zu warnen.

Anfang des Jahres brachte Suldokan eine alanfanische Botendromone auf, die unterwegs war, um Phranya Yalma Zornbrecht eine Eildepesche zu überbringen. Der Inhalt der Depesche: eine Warnung vor der nahenden Flotte der Stoerrebrandt-Allianz mitsamt einer kompletten Auflistung der Schiffe und Kapitäne, die der Handelsherr um sich geschart hat, und die Zusicherung, dass so schnell wie möglich eine Entsatzflotte nach Port Stoerrebrandt entsandt würde, um Phranya Yalmas Truppen zu verstärken. Die Entsatzflotte kommt zwar zu spät, um die Befreiung der Stadt zu verhindern, sie wird jedoch versuchen, den in Mitleidenschaft gezogenen Handelsposten ein weiteres Mal einzunehmen. Um die Allianz vor dieser neuen Gefahr zu warnen und dadurch seine Schuld gegenüber Favira zu begleichen, steuerte Suldokan Port Stoerrebrandt an. Auf dem Weg dahin konnte er die zweite alanfanische Flotte aus der Ferne sehen und anhand ihrer Position abschätzen, dass sie den Handelsposten nur wenige Tage nach ihm erreichen wird.

Die Helden können nur spekulieren, wie Al'Anfa von der Stoerrebrandt-Flotte erfuhr. Ebenso unklar bleibt, ob die von Suldokan gekaperte Dromone der einzige Versuch Al'Anfas war, das besetzte Port Stoerrebrandt zu warnen (diese Frage ist jedoch rein akademisch, denn da die Allianz die Besatzer überraschen konnte, müssen mögliche weitere Depeschen ebenfalls abgefangen worden sein). Viel wichtiger ist jedoch die Frage, was die Verteidiger gegen die Kriegsschiffe tun können, die Port Stoerrebrandt in wenigen Tagen erreichen werden. Kann die zerbrochene Allianz die verwüstete Kolonie gegen einen weiteren Angriff verteidigen? Oder wird Al'Anfa am Ende doch triumphieren?

Eine pathetische Ansprache der Helden ist ein guter Anfang, um den verzweifelten, zerstrittenen Menschen in der Kolonie Hoffnung zu geben. Damit jedoch der Kampfeswille in ihre Herzen zurückkehrt, den sie dringend benötigen, um die Usurpatoren ein weiteres Mal aus der Stadt zu werfen, wird ein Symbol der Unbeugsamkeit benötigt, ein Zeichen für den Neuanfang.

Das beste Beispiel für ein solches Symbol ist der Traviabund zwischen Vibart Stoerrebrandt und Mascha Hademann. Eine kurzfristig anberaumte Hochzeit würde zwei entscheidende Dinge bewirken: Sie würde den Seeleuten und Kolonisten als hoffnungsvolles Signal zeigen, dass Stoerrebrandt die Kolonie nicht verloren geben wird, sondern seine Zukunft mit der ihren eng zu verknüpfen bereit ist. Und – vielleicht noch wichtiger – die Gelegenheit zum Feiern würde das Zusammengehörigkeitsgefühl der Verteidiger fördern und ihre Motivation stärken. Wie es der Zufall und wohl auch die Götter wollen, ist der heutige Tag just derjenige, an dem ihre Hochzeit ursprünglich abgehalten werden sollte. Was liegt also näher, als sie wie geplant miteinander zu trauen?

Wieder ist es wünschenswert, dass die Helden diesen Vorschlag machen; andernfalls ist es Stoerrebrandt selbst. Die Idee stößt auf breite Zustimmung: Vibart schämt sich seiner genug, um sein Versprechen endlich zu ehren, Mascha befolgt den Willen ihrer Mutter auch nach



deren Tod und Gouverneur Hademann ist endlich wieder zum Kämpfen bereit, denn wenn Port Stoerrebrandt in bornischer Hand bleibt, wird es durch die Verbindung mehr denn je auflühen können. Sogar die Handelskapitäne sind nach einem solchen Beweis des Vertrauens in die Stadt bereit, die Kampfkraft ihrer Schiffe mit in die Waagschale zu werfen.

DIE HOCHZEIT

Vor der Hochzeit von Vibart und Mascha müssen die Toten bestattet werden. Die einfachste Möglichkeit dazu ist, sie auf ein halberstörtes Schiff zu laden und dieses in der Bucht in Brand zu setzen. Wenn diese unangenehme Arbeit erledigt ist, kann der fröhliche Teil der Feierlichkeiten beginnen: die Eheschließung.

Die Hochzeit ist eine der seltsamsten, die die Helden wohl jemals miterlebt haben. An so vielem mangelt es: Das Brautkleid hat eine Schleppe aus Segeltuch, das Dach des Travia-Tempels weist nach einem Brandöltreffer große Löcher auf und die Blüten, die vor die Brautleute gestreut werden, stammen von den Gewürzplantagen. Dennoch ist alles von besonderer Herzlichkeit, von der anzunehmen ist, dass sie Travia mehr gefällt als Pomp und Gehebe. Als Vibart der zierlichen Mascha schließlich seinen Falkenring über den Finger streift und sie die Geste mangels eines passenden Gegenstücks mit einem Reif aus ihrem Haar erwidert, fühlen sich alle Hochzeitsgäste, als habe sich soeben ein Königspaar die ewige Treue gelobt. Darum stört sich auch keiner daran, dass Schiffszwieback den Großteil des Hochzeitschmaus ausmacht. Und nicht zuletzt Brautvater Radulf Hademanns Entscheidung, die Reste seines Weinkellers für alle freizugeben, hebt die Stimmung geradezu gen Alveran.

Kurz: Es ist ein seltsames, aber unvergessliches Fest.

VORBEREITUNG AUF DEN ANGRIFF

Da die meisten kampferfahrenen Freibeuter die Allianz verlassen haben und die restlichen Verteidiger untereinander in Streitigkeiten um das weitere Vorgehen verstrickt sind, überträgt Vibart den Helden die volle Verantwortung für die Vorbereitung auf den Angriff. Er selbst wolle sich um die Konflikte der Verteidiger kümmern, damit ihre Einheitlichkeit bis zum Angriff wiederhergestellt sei.

Die Al'Anfaner werden in vier Tagen eintreffen. Es bleibt also nur wenig Zeit, um die Verteidigung Port Stoerrebrandts zu organisieren. Dies sollten die Helden stets im Hinterkopf behalten, wenn sie entscheiden, welche Verteidigungsmaßnahmen als erste getroffen werden und welche später.

VERTEIDIGUNGSANLAGEN

Die Stadtpalisaden sind noch weitestgehend intakt, da die Allianz von der Seeseite her zuschlug. Das gleiche trifft jedoch auch für den bevorstehenden Angriff zu, so dass die Pfahlmauer keine große Bedeutung haben wird. Dennoch können die Helden die Wachtürme entlang der Mauer mit Schiffsgeschützen bestücken, um küstennahen Schiffen oder gelandeten Fußtruppen eine böse Überraschung zu bereiten.

Wie stark die Hafenfestung beschädigt ist, hängt davon ab, wie heftig sie während der Befreiung umkämpft war. Es sollte jedoch möglich sein, die größten Löcher im Mauerwerk zu flicken. Wenn es den Verteidigern gar gelingt, die seeseitigen Schäden der Hafenfestung vollständig zu verstecken, könnte das den Angriffswillen der Al'Anfaner etwas abkühlen. Von den Böcken auf den Türmen lassen sich mindestens zwei wieder instandsetzen, indem durch *Mechanik*-Proben, die jeweils alle 6 Stunden wiederholt werden dürfen (dabei maximal 3 pro Tag), 25 TaP* angesammelt werden.

SCHIFFE

Im Hafen von Port Stoerrebrandt liegen neben der *Taurus* nur noch zwei seetüchtige Schiffe. Es sind die *Isqaria* und *Sclim Zeforikas Gischreiter*. Die *Keryllur* lässt sich möglicherweise bis zur Ankunft der Al'Anfaner wieder flottmachen, zwei weitere Segelschiffe sind dagegen so beschädigt, dass sie erst nach wochenlangen Reparaturen wieder schwimmen werden. Immerhin ist noch eine Hand voll Jollen und Kutter intakt.

Im gesamten Hafenbecken liegen ein halbes Dutzend weitere Wracks, die Hindernisse für einfallende Schiffe darstellen. Wenn die Verteidiger die Räume zwischen den Wracks aufschütten (z.B. mit Trümmerteilen), können sie den Angriff der Kriegsflotte noch weiter erschweren.

Die seetüchtigen Schiffe können sich in der Flussmündung oder hinter der Karracke *Ungestüm*, die leckgeschlagen auf einer Sandbank liegt, verstecken, um die Angreifer zu überraschen. Wenn sie gar außerhalb der Bucht auf die Flotte lauern, können sie ihr während des Gefechts in den Rücken fallen und für Verwirrung sorgen. Die aufgelaufene *Ungestüm* lässt sich übrigens mit einigem Geschick (angesammelte 20 TaP* bei *Schiffsbau-* und/oder *Zimmermann-*Proben, die jeweils alle 4 Stunden möglich sind) soweit stabilisieren, dass sie als stationäre Geschützplattform dienen kann, um die angreifenden Schiffe überraschend mit Geschützfeuer einzudecken.

Die Taurus

Takeelage: 1 (H1, R1, Klüver) [75] **Länge:** 16,2 Schritt
Breite: 3,2 Schritt **Schiffsraum:** 24 Quader [12]
Tiefgang: 1,3 Schritt **Frachtraum:** 14 Quader
Besatzung: 9 M (Q18) **Beweglichkeit:** sehr hoch [6]

Struktur: 12

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

mit raumem Wind: 17 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: 1 leichte Rotze mittschiffs, drehbar

VERTEIDIGER

Etwa 300 der Kolonisten sind im kampffähigen Alter. Kaum jemand unter ihnen hat jedoch Erfahrung im Umgang mit Waffen, weshalb sich diese Menschen besser als Geschützhelfer, Scheintruppen (zur Demoralisierung der Al'Anfaner) und als Feuerwehr eignen. Kinder, Alte und Verletzte zählen noch einmal so viele Personen und müssen vor den Kämpfen in Sicherheit gebracht werden. Dazu lassen die Helden sie am besten zu entfernten Plantagen schaffen.

Von den Handelsschiffen stehen noch etwa 180 Seeleute zur Verfügung. Vor allem die Schützen unter ihnen sind wichtig, weil nur sie die Rotzen und Aale bedienen können, doch auch die anderen sind mittlerweile kampferprobt. Hinzu kommen die mittlerweile nur noch 60 erfahrenen Söldner und Piratenjäger, die darauf brennen, den Al'Anfanern die erlittene Niederlage heimzuzahlen.

WAFFEN UND MUNITION

Die Verteidiger können ungefähr ein Dutzend Rotzen und Aale von den Wracks im Hafen bergen, um die seetüchtigen Schiffe oder die Hafenfestung zu verstärken. Auch die Geschütze der *Ungestüm*, die nicht in die Bucht zeigen, können an anderen Stellen montiert werden. Mengbiller Feuer steht kaum noch zur Verfügung, mehr als fünf oder sechs Krüge kommen nicht zusammen. Immerhin ist genug Profanmunition vorhanden.

In den Arsenalen der alfanischen Söldner finden sich zurückgelassene Bögen, Armbrüste und Geschosse, mit denen man vierzig Schützen ausrüsten könnte. Dazu müssten diese aber erst trainiert werden, falls man die Waffen nicht direkt an die Seewölfe gibt. Besser sind da die Nahkampfaffen der Al'Anfaner zu verwenden, mit denen sich ein Großteil der Verteidiger bewaffnen lässt. Die Rüstungen der toten Söldner bieten überdies die Möglichkeit, die Helden oder andere Personen als Al'Anfaner auszugeben, um Kommandounternehmen, Sabotageakte und dergleichen auszuführen.

SONSTIGE VORBEREITUNGEN

Da die Windsbraut nicht mehr zur Verfügung steht, sollten die Helden unbedingt Wachposten an der Küste zur Charyptik postieren, um rechtzeitig vor dem Eintreffen der Schiffe gewarnt zu werden. Suldokan bietet außerdem an, die Flotte mit der flinken *Taurus* auf See auszuspionieren, damit die Verteidiger wissen, mit welchen Schiffen sie es genau zu tun haben.

Um dem Beschuss durch Mengbiller Feuer zu begegnen, sollte Sand zum Löschen bereitstehen.

Die Helden können ein oder mehrere Brandschiffe vorbereiten. Die Schiffe werden dazu mit brennbaren Materialien beladen, angezündet und in die Mitte der feindlichen Flotte gelenkt (wozu man einige Wagemutige benötigt, die rechtzeitig abspringen müssen). Durch ihre großen Vorräte an Mengbiller Feuer würde diese Kriegsliste vor allem die Galeeren der Al'Anfaner gefährden.

Magisch begabte Helden können mit dem APPLICATUS spezielle Geschosse herstellen oder andere Zauberhandlungen vorbereiten, für die sie während des Angriffs keine Zeit mehr haben werden.

Neben Maßnahmen, die die alfanischen Schiffe behindern, beschädigen und aufhalten sollen, können die Verteidiger das Stadtgebiet für den eigentlichen Kampf vorbereiten, indem sie die Zwischenräume unter den Pfahlhäusern unpassierbar machen und befestigte Rückzugspunkte einrichten.

Zum Zwecke der psychologischen Kriegsführung können die Verteidiger ihre Palisaden mit menschengroßen Puppen aus Palmwedeln besetzen, um den Angreifern eine höhere Truppenstärke vorzugaukeln. Sie sollten hingegen davon absehen, Gefangene aus den vorherigen Kämpfen als lebende Schutzschilde zu verwenden; dies wäre höchst ehrlos und würde bei den disziplinierten Al'Anfanern ohnehin die Wirkung verfehlen.

IM DSCHUNDEL VON İLTOKEN

Die Zahl der Verteidiger ist immer noch zu klein, die Ressourcen zu begrenzt, um ernsthaft auf einen Sieg hoffen zu können. Darum schlägt der Gouverneur vor, die Miniwatu um Hilfe zu bitten. Der Plan findet schnell Anhänger, und die Helden werden auserkoren, die Waldmenschen aufzusuchen und sie als Verbündete zu gewinnen.

Um den Waldmenschen zu beweisen, dass sie in lauterer Absicht kommen, geben die Kolonisten den Helden einen stinkenden Tiegel aus Käferpanzern mit. Die Miniwatu überreichen ihn Vikko Stoerrebrandt am Tag ihrer historischen Übereinkunft als Willkommensgeschenk, weshalb die Träger dieser Gabe hoffentlich freundlich empfangen werden. *Ralinde*, eine schneige Jägerin, bietet sich ihnen als ortskundige Führerin an. Wenn die Helden die Miniwatu-Sklaven von der Gewürzflotte befreit haben, sollten diese sie ebenfalls begleiten.

DURCH DEN REGENWALD

Die nächste Miniwatu-Siedlung liegt einen guten Tagesmarsch entfernt im südöstlichen Teil von İltoken. Der dampfende Regenwald ist stickig, schwül und in ein stumpfes Dunkelgrün getaucht. Die Laute der Tiere und Pflanzen, die ununterbrochen zu hören sind, rufen den Helden eindringlich den alten Spruch vom 'Fressen und Gefressen werden' ins Gedächtnis. Als der übliche Mittagsregen den Dschungel durchzieht, steigt der Geräuschpegel noch weiter an, und nachdem er sich verzogen hat, sind die Helden bis auf die Haut durchnässt. Ohne Führer wären sie in dieser grünen Hölle schnell verloren, denn es gibt keine erkennbaren Wege. Immer wieder müssen die Helden über umgestürzte Baumstämme klettern, Dutzende Schritt durchs Unterholz kriechen oder sumpfige Flussarme durchschwimmen. Unzählige Moskitos plagen sie, und neben den allgegenwärtigen Insekten begegnen ihnen Alligatoren, Affen, Schlangen, Fledermäuse und diverse andere Kreaturen. Die meisten Dschungelbewohner fliehen vor den Menschen, doch möglicherweise fühlen einige sich gestört und greifen die Eindringlinge an.

DER WAHNSINNIGE

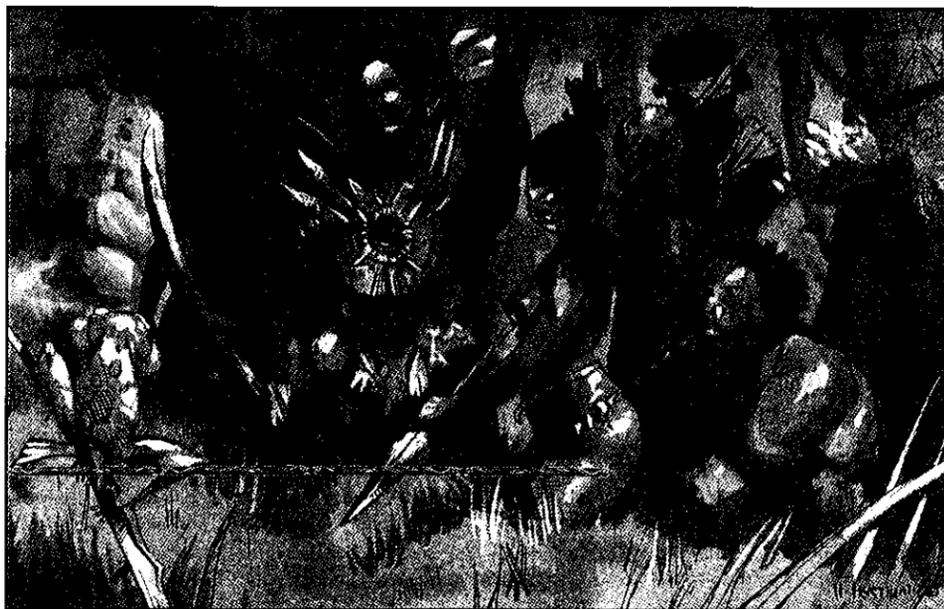
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich stolpert etwas vor euch durch das Unterholz. Erst beim zweiten Hinsehen erkennt ihr, dass es ein Mensch ist. Nur noch wenige Fetzen Kleidung hängen an seinem Leib, seine Arme und Beine sind mit Kratzern übersät und sein Blick flackert unangenehm. Als er eurer gewahr wird, weitet er angst erfüllt die Augen und beginnt zu stammeln, langsam und mühevoll, so als habe er vergessen, wie man redet.

"Vikkoknochen ... nein, Schafsknochen ... Vikko ist ein Schaf. Hihihii!"

Er dreht sich um und flieht auf allen Vieren in den Urwald.

Dies ist *Mureo*, ein Gelehrter aus Anchopal. Er wurde vor über einem Jahr aus Port Stoerrebrandt gejagt, weil er es gewagt hatte, Vikkos Knochen als den eines Schafs zu bezeichnen. Die aufgebrachten Kolonisten vertrieben ihn in den Dschungel, wo er seither den Kampf ums Überleben alleine austrägt. Den Kampf um seinen Verstand hat Marco bereits halb verloren: Er bäugt die Helden mit großen, verständnislosen Augen, ist angebotene Lebensmittel samt Schale oder Rinde und kann sich erst nach gutem Zureden an seinen Namen erinnern. Er ist eher ein wildes Tier als ein Mensch und für die Helden ist er in dieser Situation wenig mehr als ein Klotz am Bein. Andererseits können sie den Armen schlecht seinem Schicksal überlassen. Nehmen sie ihn mit, müssen sie allerdings zwischen ihm und den Stoerrebrandtern vermitteln, die die Schmach an ihrem Väterchen keineswegs vergessen haben – falls es überhaupt zu einer Begegnung kommt, denn *Mureo* fürchtet sich vor der Stadt so sehr, dass er angesichts der Palisadenmauer zu fliehen versucht.



Die Miniwatu von İltoken

Die Gewürzinseln werden von den Miniwatu beherrscht, einem kämpferischen Waldmenschenstamm, der aus ehemaligen Sklaven hervorging. Durch ihre Geschichte sind sie verhältnismäßig stark 'zivilisiert', sie leben in einem Feudalsystem mit einer Königin an der Spitze. Doch die Miniwatu haben noch mehr von ihren früheren Sklavenhaltenen gelernt: So wie sie einst unterdrückt wurden, unterdrücken die Miniwatu heute den Stamm der Utulu. Diese ursprünglicheren Waldmenschen haben den Status rechtloser Leibeigener und werden zur Arbeit auf den Gewürzplantagen ihrer Herren gezwungen.

Die Erträge ihrer Plantagen geben die Miniwatu an die Siedler von Port Stoerrebrandt weiter, denen sie die Nordhälfte İltokens

überlassen haben (auch wenn die beiden Parteien unterschiedlicher Ansicht sind, ob die Inselhälfte den Stoerrebrandtern tatsächlich gehört oder ob sie dort nur geduldet werden). Für die Gewürze erhalten sie Metallwaren, Waffen, Schnaps und andere Produkte aus dem fernen Norden. Die Stoerrebrandter sorgen seit jeher dafür, dass der Handel floriert, denn solange das der Fall ist, herrscht auf der Insel Frieden.

Die Okkupation von Port Stoerrebrandt hat diesen Frieden allerdings längst gestört. Nur wenige Tage nach Einnahme der Stadt brachen die ersten alfanischen Sklavenfängertrupps in den Dschungel auf, wo sich auch jetzt noch einige von ihnen befinden. Bisher sind es nur kleine Gruppen, die die Insel erkunden und einzelne Waldmenschen fangen sollen. In naher Zukunft hätten die Al'Anfaner dann eine geeignete 'Erntestrategie' beschlossen, die wahrscheinlich auf den Versuch hinausgelaufen wäre, den Handel mit den Miniwatu auf Utulusklaven auszudehnen.

Mittlerweile sind über drei Dutzend Miniwatu verschwunden. Da sie die verschiedenen 'Stämme' der Weißen nicht auseinander halten können, ist ihnen nicht bewusst, was die Besetzung Port Stoerrebrandts für sie bedeutet.

KÜHLER EMPFANG

Nach mehreren Stunden Fußmarsch nähern sich die Helden dem Dorf der Miniwatu. Lange bevor sie es erreichen, werden sie jedoch von diesen gestellt. Sie überqueren gerade eine Lichtung, als plötzlich von allen Seiten her kupferhäutige Männer und Frauen hinter den Baumstämmen hervortreten. Es sind mindestens zwei Dutzend

Waldmenschen, die die Helden feindselig anblicken und drohend ihre Waffen heben.

Die Miniwatu halten die Weißen für Sklavenfänger und haben die offensichtliche Absicht, sie zu töten. Wenn die Helden von befreiten Sklaven begleitet werden, können diese ihre Stammesgenossen besänftigen. Ansonsten müssen die Helden die Waldmenschen selbst davon überzeugen, dass sie in Frieden kommen. Dazu sollten sie versuchen, wie Waldmenschen zu denken und zu sprechen ("Die Weißen vom Stamm der Schwarzpanzer sind den Leibern rüdtiger Sumpfrantzen entsprungen und fressen ihren eigenen Unrat."). Auch mit dem stinkenden Tiegel aus Port Stoerrebrandt können die

Helden den sicheren Tod unter den Äxten der Miniwatu abwenden. Wenn sie den Tiegel vorzeigen, beginnen die Waldmenschen lauthals zu lachen, als hätten die Helden etwas furchtbar Dummes getan, und lassen ihre Waffen vorerst sinken.

Der Tiegel enthielt einmal eine Paste, die auf die Haut aufgetragen vor Moskitos schützt. Vikko Stoerrebrandt hielt das Geschenk jedoch fälschlicherweise für einen rituellen Willkommensgruß und hob es unberührt auf. So wurden er und die Siedler weiter zerstoehen, während die Paste verfaulte und mittlerweile getrost entsorgt werden kann. Dies erfahren die Helden jedoch erst später, im Moment müssen sie sich das hämische Gelächter der Miniwatu gefallen lassen, die die einfältigen Weißen entwaффnet und gefesselt zu ihrem Grafen bringen, um diesen ebenfalls herzlich zum Lachen zu bringen. Falls es wider Erwarten doch zum Kampf kommen sollte, sind hier die Werte der Miniwatu.

Kämpfer der Miniwatu

Blasrohr: INI 9+1W6 FK 15 TP 1W6-1*
oder Keule: INI 9+1W6 AT 13 PA 9 TP 1W6+2 DK N
oder Speer: INI 8+1W6 AT 13 PA 9 TP 1W6+5 DK S
oder Waffenlos (Hruruzat): INI 9+1W6 AT 14 PA 11
TP(A) 2W6 DK H
LeP 26 AuP 30 KO 11 MR 2 GS 7 RS 1

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen sowie bei einigen Waffenlos (Hruruzat) mit folgenden Manövern: Auspendeln, Beinarbeit, Fußfeger, Gerade, Handkante, Hoher Tritt, Kopfstoß, Sprung, Sprungtritt, Tritt und Wurf.

* Hinzu kommt Giftschaden durch Wurara (**Geographia 212-213**: Stufe 4; Beginn: 1 SR; Dauer: 1W6 Std.; Wirkung: 1W6/Std.; Kälteschauer, Sehstörungen (AU fällt auf ein Drittel; Sinnenschärfe-Proben+5) / 1W3 SP/Std.; AU -10, Sinnenschärfe-Proben -2)

DER GRAF VON ILTO-PAYAP

Die Miniwatu bringen die Helden in ihr Dorf Ilto-Payap. Der Marsch dorthin führt vorbei an weitläufigen Gewürzplantagen, auf denen die Helden eine eigenartige Beobachtung machen: Die harte Arbeit wird nicht von den kupferfarbenen Miniwatu, sondern von anderen, beinahe schwarzhäutigen Waldmenschen erledigt. Die Miniwatu beschränken sich darauf, die Pflanze zu beaufsichtigen und sie mit Peitschenhieben anzuspannen, wenn ihr Arbeitseifer nachzulassen droht. Dass die Partei, die sie als Verbündeten gegen die Sklavenhalter von Al'Anfa gewinnen wollen, ihrerseits Sklaverei betreibt, ist vermutlich eine ernüchternde Erkenntnis. Allerdings sollten sich die Helden klarmachen, dass die Bedrohung durch die schwarze Kriegsflotte zu real ist, als dass sie sich in deren Angesicht Prinzipienreiterei erlauben sollten. Ilto-Payap besteht aus einigen Dutzend Rundhütten. Graf *Seto-Kukana* residiert in einer großen Hütte in der Mitte des Krals. Davor stehen zwei Standarten mit aus Lianen geflochtenen Matten, an denen jeweils ein Exemplar von Seto-Kukanas Wappenzier befestigt ist, einem Schrumpfkopf mit vernähten Augen.

Seto-Kukana ist ein weißhaariger Waldmensch von stattlicher Größe und unangenehmem Charakter. Er ist des Brabaci mächtig. Nachdem seine Krieger die Helden vor seine Füße geschleift haben, lacht er lauthals über die missverständliche Moskitopaste. Immerhin hört er sich an, was die Helden zu sagen haben, und lässt auch die befreiten Miniwatu-Sklaven zu Wort kommen. Da der bornierte Graf jedoch nicht zwischen Al'Anfanern und ihren Feinden unterscheidet, kreidet er die Taten der Sklavenfänger sämtlichen Weißen an. Im Hilfesuch der Stoerrebrander vermutet er überdies eine Falle. Demzufolge verweigert er nicht nur jede Hilfe in der bevorstehenden Schlacht, sondern will die Helden auch gerecht für ihre Schandtaten bestrafen. Seto-Kukana denkt gerade laut darüber nach, ob er die Helden einfach töten lassen soll oder man ihnen besser die Hände abhackt und sie auf den Rückweg durch den Dschungel schickt, als ein junger Waldmensch auftaucht und sich vor dem Grafen auf die Erde wirft. *Lun-Pah* ist völlig außer Atem und blutet aus mehreren Wunden. Unter Tränen berichtet er seinem Herrn, dass dessen ältester Sohn und Erbe *Sabe-Tawa* heute Morgen alanfanischen Sklavenfängern in die Hände fiel. Der Grafensohn lebt, wurde von den Weißen jedoch an einen Ort gebracht, der Tabu ist. Kein Waldmensch darf ein Tabu betreten.

Die Helden ahnen vermutlich bereits, was als nächstes kommt. Und tatsächlich: Seto-Kukana verkündet laut, dass er nunmehr davon absieht, die Blashäute zu verstümmeln, und ihnen stattdessen in seiner großen Gnade die Gelegenheit gewährt, ihre Unschuld zu beweisen. Dazu müssen sie lediglich in das Tabu vordringen und die Feiglinge vom Stamm der Schwarzpanzer töten. Ralinde behält er als Geisel in seiner Hand. Sollten die Helden fliehen oder versagen, verspricht er ihnen und der Jägerin einen langsamen und qualvollen Tod. Befreien sie seinen Sohn hingegen lebend, so stellt er in Aussicht, den Stoerrebrandtern in ihrem Kampf gegen die nahenden Sklavenhalterkanus beizustehen.

Damit ist die Audienz beendet. Die Helden werden für die Nacht eingesperrt, um sich für ihre Prüfung am morgigen Tag zu erholen.

AUFBRUCH IN DEN DSCHUNGEL

Am nächsten Morgen werden die Helden früh geweckt. Ralinde beschwört sie beim Frühstück, das aus kaltem Wurzelbrei besteht, mit Inbrunst, sie nicht ihrem Schicksal zu überlassen. Dann brechen sie mit Lun-Pah als Führer zu einem weiteren Marsch durch den Regenwald auf.

Obwohl sie etwa die gleiche Wegstrecke wie am Vortag zurücklegen, benötigen sie kaum die halbe Zeit dafür. Der junge Miniwatu erkennt schwierige Stellen schon von Weitem und weicht gefährlichen Tieren aus. Die heutige Reise verläuft darum wesentlich ruhiger als die vorherige, und wären da nicht die Schwüle und das Mittagsgewitter, die Helden würden sich fast wie bei einem Spaziergang durch den Gareth Reichsforst fühlen.

DAS TABU

Die Rotte der Sklavenfänger, die den gesuchten Sabe-Tawa und sechs weitere Miniwatu gefangen hält, fand auf der Flucht vor den Waldmenschen ein sicheres Versteck: ein uraltes Schiffswrack, das ein magisches Geheimnis birgt (siehe Kasten). Die abergläubischen Waldmenschen haben um das von einem Sturmgeist besessene Wrack eine TABUZONE (AG 150) errichtet, die zu betreten streng verboten ist. Auch den Al'Anfanern ist das Schiffsgeriebe nicht geheuer, doch solange es sie vor dem Zugriff der Miniwatu schützt, halten sie ihre Angst im Zaum.

Das Tabu hat einen Durchmesser von etwa 100 Schritt. Entlang seines Randes sind Geisterfratzen und Schutzsymbole in die Baumstämme geschnitten, federgeschmückte Schrumpfköpfe dienen zur Abschreckung. Auch im Wasser sind lange Knochenstäbe im Meeresgrund verankert, die die Grenze des Tabu markieren. Um es zu betreten, ist keine MU-Probe mehr nötig: Die Sklavenfänger haben so viele der Schutzsymbole geschändet, dass das Ritual, das Eindringlinge normalerweise mit unerklärlicher Furcht erfüllt, gebrochen ist. Dennoch haben abergläubische Helden ein mulmiges Gefühl, das ihnen eine MU-Probe + *Aberglaube* abverlangt. Lun-Pah (und jeder andere Miniwatu) weigert sich allerdings auch ohne die Wirkung des Rituals, das Tabu zu betreten.

DAS GEHEIMNIS DER WINDSBRAUT

Bei der Windsbraut, der magischen Statue vom Gründerplatz in Port Stoerrebrandt, handelt es sich in Wirklichkeit um die Galfionsfigur eines vor vielen Jahrhunderten auf Iltoken gestrandeten Schiffes. Die verwitterten Überreste des Wracks lassen eine Bauweise erahnen, die stark den heutigen tulamidschen Thalukken ähnelt.

Die *Al-Shaia* war ein Zauberschiff Mächtige Elementarmagie band den Elementaren Meister der Luft *Brashaidor* an Rumpf und Segel, und seine Kräfte verliehen dem Schiff außergewöhnliche Eigenschaften: Die *Al-Shaia* war besonders schnell und besaß eine gewisse Unabhängigkeit vom vorherrschenden Wind. Doch die Elementaristen, die *Brashaidor* an das Schiff banden, schossen über ihr Ziel hinaus und schnürten die Verbindung zwischen dem freiheitsliebenden Luftwesen und dem Schiff zu eng. Der Elementare Meister fühlte sich wie ein Gefangener und begann, sich gegen die Bindung aufzulehnen. Doch der Zauber war zu stark, er konnte seine magischen Fesseln nicht sprengen. Bevor die Magier reagieren und die Bindung von sich aus aufheben konnten, entfesselte *Brashaidor* in maßlosem Zorn einen Sturm, der die *Al-Shaia* während ihrer Reise an Iltokens Küste zerschellen ließ. Doch auch das vermochte *Brashaidors* Bindung an die *Al-Shaia* nicht zu lösen.

Seit vielen Hundert Jahren harrt er nun schon in seinem engen Gefängnis aus und wartet auf den Moment seiner Befreiung. Jedes Schiff, das in Sichtweite des Wracks vorbeifährt, lässt ihn in ungeduldiger Erwartung aufbrausen, doch wenn die Segel wieder am Horizont verschwinden, versinkt er erneut in resignierender Windstille.

Die Windsbraut zierte damals den Bug der *Al-Shaia* und ging während des Sturms im Dschungel von Iltoken verloren. Die ersten Siedler von Port Stoerrebrandt fanden die Figur und stellten sie auf dem Gründerplatz auf. *Brashaidor* ist untrennbar mit der Windsbraut verbunden, denn sie ist der Fokus seiner Bindung: Ein kleiner, entscheidender Teil seines Seins erfüllt sie und lässt sie auf seine Gemütslage reagieren. Das erklärt auch, warum sie Schiffe ankündigt, die die Bucht von Port Stoerrebrandt befahren. Die Windgeräusche sind eine Manifestation der Aufregung *Brashaidors*, wann immer er ein Schiff am Eingang der Bucht erblickt.

Eine magische Analyse des Schiffswracks ist um 8 Punkte erschwert und ergibt folgende Informationen:

1 ZFP*: Die wirkende Magic ist keine Artefaktformel. Wenn der Analysierende eine zusätzliche *Magiekunde*-Probe besteht oder aber selbst über entsprechende Zauberkennnisse verfügt, erkennt er ein Bindungsritual für ein Elementarwesen.

4 ZFP*: Das gebundene Wesen ist ein Elementarer Meister der Luft, der in dem Wrack gefangen ist. Die Bindung hat eine weitere Komponente: einen Ort oder Gegenstand, der einen kleinen Teil der Essenz des Luftmeisters enthält.

8 ZFP*: Der Meister der Luft ist von so großer Macht, dass er von mehreren Beschwörern gemeinsam gerufen und gebunden worden sein muss. Jener andere Gegenstand ist der Fokus seiner Bindung. Der Zauberde erhält eine ungefähre Ahnung, in welcher Richtung sich dieser Gegenstand befindet. Zudem erkennt er, dass die Essenz des Elementars verwehen wird, wenn Wrack und Fokus beim Lösen der Bindung zu weit voneinander entfernt sind.

13 ZFP*: Die Bindung besteht seit über 1000 Jahren. Der Zauberde kennt Richtung und Entfernung zum Bindungsfokus und weiß, wie er die Bindung lösen kann: indem er die zwei Edelsteine des Bindungsfokus mit dem Meister der Luft vereint.

18 ZFP*: Der Magier erfährt den Wahren Namen des Luftmeisters und kann die Thesen des Zaubers (ein auf Luftpotelementare spezialisierter MEISTER DER ELEMENTE) entschlüsseln. Eine Analyse der Windsbraut ist um zusätzliche 5 Punkte erschwert und bringt sinngemäß die gleichen Erkenntnisse wie die Untersuchung des Schiffswracks.

Für *Brashaidors* vollständige Austreibung wäre ein REVERSALIS MEISTER DER ELEMENTE notwendig. Um die Bindung zu lösen und ihn aus seinem Gefängnis zu befreien, genügt es hingegen, die Edelsteine zu zerstören (siehe dazu: **Ein mächtiger Verbündeter**, Seite 66). Dies muss jedoch geschehen, wenn sich in nächster Nähe (wenige Schritte) zu dem Gegenstand befindet, in dem *Brashaidor* gefangen ist – zur Zeit das Schiffswrack. Ansonsten findet die geteilte Essenz des Elementars nicht zu einem Ganzen zusammen und verliert sich im Astralgestöber.

DER SCHAMANE DES TAN-RAH-TAPAM

Das Tabu um das Schiffswrack wird von *Kubu-Tan*, einem Utulu-Schamanen, bewacht. Wie schon sein Lehrmeister und dessen Lehrmeister zuvor widmet *Kubu-Tan* sein Leben der Besänftigung des *Tan-Rah-Tapam*, des "brausenden Geistes, der alles durcheinander wirft". Zu seinen Aufgaben gehört es vor allem, dem Geist Opfer darzubringen und alle paar Wochen die Tabuzone zu erneuern. Die Opfer an den *Tan-Rah-Tapam* bestehen nicht aus Knochen oder Kräutern, sondern aus Trommelschlägen. Die Töne einer schritthohen Trommel aus Haihaut, die von den Schamanen seit Generationen weitergereicht wird, erreichen den Meister der Luft und beeinflussen seine Stimmung. Je nach Rhythmus und Lautstärke spenden die Trommelschläge *Brashaidor* Trost, besänftigen ihn oder stacheln ihn sogar auf.

Kubu-Tan bewohnt eine Baumhütte nahe dem Tabu. Alle paar Tage versorgen die Miniwatu ihn mit Vorräten, ansonsten halten sie sich von ihm fern. Seine Kleidung besteht aus einer von mehreren Masken

und (manchmal) einem Lendenschurz. Die Masken sind aus heiligen Hölzern gefertigt und zeigen einen stilisierten Wirbelsturm, Schäfchenwolken, Nebelschleier und andere abstrahierte Darstellungen des *Tan-Rah-Tapam*. Für jedes Ritual ist eine spezielle Maske vorhanden. Der Schamane nimmt seine Aufgabe, den *Tan-Rah-Tapam* zu bewachen, sehr ernst. Letztlich arbeitet er aber auf das Ziel hinaus, den mächtigen Geist aus dessen Kerker zu befreien, ohne jedoch genau zu wissen, wie er dies anstellen soll. Aber zur Zeit ist ohnehin das Problem dringender, wie die tapamlosen Sklavenfänger aus dem Tabu vertrieben werden können.

Kubu-Tan, ein Utulu-Schamane

Kubu-Tan ist ein kleiner, schwächlicher Utulu mit tiefdunkler Haut. Kämpfen geht er aus dem Weg, aber wenn er in die Ecke getrieben wird, wehrt er sich mit dem Mut der Verzweiflung.

Knochenkeule: INI 11+1W6 AT 11 PA 10 TP 1W6+2 DK N
LeP 29 AuP 30 AsP 26 KO 10 MR 10 GS 8 RS 0

Wundschwelle: 5

Herausragende Eigenschaften: Affinität zu Elementaren, Wahrer Name

Herausragende Talente: Geister rufen 9, Geister bannen 6, Geister binden 8, Geister aufnehmen 8, Musizieren (Rhythmusinstrumente) 17

Sonderfertigkeiten: Verbotene Pforten, Blutmagie, Zauberscheiben, die Rituale BLICK INS GEISTERREICH, GEISTERBOTE, BLICK IN LISKAS AUGEN, EXORZISMUS, GEISTERKERKER, GEISTHEILUNG, GELBIT DES NIPAKAU, RAT DER ANINEN, STIMME DES NIPAKAU, TABUZONE, HAUCH DER LUFT UND HILFERUF sowie Rituale, die den Zaubern ATTRIBUTO, HALLUZINATION, MANIFESTO und ZAUBERKLINGE entsprechen.

WÄCHTER DES GEISTES

Wenn sie sich dem Tabu nähern, führt Lun-Pah die Helden zunächst zu *Kubu-Tan*. Dieser lässt sich bald von ihren friedlichen Absichten überzeugen und erklärt sich bereit, die Helden zum *Tan-Rah-Tapam* zu führen, damit sie die Geisterschänder bestrafen und die Ruhe der heiligen Stätte wiederherstellen können. Doch dafür muss er sie erst zu *Tan-Rah-Kukas* machen, zu Wächtern des Geistes.

Dazu wirkt *Kubu-Tan* das Ritual FARBEN DES KRIEGES (AG 145): Während die Helden zwei Stunden lang berausende Kräuterdämpfe einatmen und rohe Affenherzen verzehren müssen (*Selbstbeherrschung*-Proben für Helden mit schwachem Magen), rührt er unter fremdartigen Gesängen und Trommelschlägen eine magische Luloo-Hautfarbe an, mit der er anschließend den gesamten Körper der Helden bemalt. Besonders interessant wird die Erfahrung durch die unappetitlichen Zutaten (Schlangenhaut, Insektenlarven, Vogelaugen usw.), die *Kubu-Tan* in die Farbe eingerührt hat.

Durch das Ritual des Schamanen sind Kriegsgeister in die Farbe eingefahren. Sie stärken die Helden im folgenden Kampf gegen die Sklavenfänger (und nur in diesem), was sich in den folgenden Modifikationen ihrer Werte niederschlägt: MU +2, AT +2, FK +2, *Selbstbeherrschung* +4. Die Farbe des Krieges reicht gerade für sämtliche Helden, *Kubu-Tan* und Lun-Pah bleiben unbemalt. Der junge Miniwatu würde das Tabu ohnehin nie betreten, und der Schamane wird auf andere Art und Weise in das Gefecht eingreifen. Seine Vorbereitung besteht darin, die Wirbelsturm-Maske aufzusetzen und sich die Trommel umzuschlagen. Dann gibt er den *Tan-Rah-Kukas* entschlossen das Zeichen zum Angriff.

DER KAMPF UM DAS WRACK

Das Wrack befindet sich auf einer kleinen Landzunge am nordöstlichen Rand der Bucht von Port Stoerrebrandt. Ein schmaler Strandstreifen wird von dichtem Regenwald eingesäumt, so dass er nicht von jenseits der Tabugrenze eingesehen werden kann.

Nur noch das Gerippe des Schiffsrumpfes ist von der *Al-Shaia* übrig. Das Heck ist tief im Sand vergraben, die Bugpartie ragt steil empor. Das Holz ist steinhart und verströmt einen intensiven organischen Geruch. Unterhalb des Bugs ist die Lücke zu erkennen, wo einst die Windsbraut befestigt war. In der Nähe des Schiffes herrscht immer Wind, der seine Richtung und Stärke oft binnen eines Augenblicks mehrmals ändert und den Ort mit beständigem Brausen erfüllt. Dies ist natürlich *Brashaidors* Werk.

Die alananischen Sklavenfänger lagern im Innern des Schiffsgripes. Die lange Zeit im Dschungel und der Aufenthalt an diesem verwunschenen Ort haben ihnen zwar körperlich zugesetzt, ihren Geist aber noch nicht zermürbt. Ihre Gefangenen sind mit Eisenketten an das Schiffswrack gefesselt und hocken apathisch im Sand, halb betäubt von der furchtbaren Gewissheit, sich im Innern des verbotenen Tabu aufzuhalten.

Zwei Posten der Sklavenfänger sind an der landseitigen Grenze aufgestellt. Sobald sie die Helden bemerken, eilen sie zu den anderen zurück, um sie zu warnen. Diese verschießen ihre letzte Munition und gehen dann zum Nahkampf über.

Hauptmann der Sklavenfänger

Der Hauptmann des Trupps ist ein grobschlächtiger Kämpfer, der die Stachelkugel seines Morgensterns durch die Luft wirbelt, um die nahenden Helden mit dem Singen des Stahls zu entmutigen.

Leichte Armbrust: INI 12+1W6 FK 20 TP 1W6+6
Morgenstern*: INI 11+1W6 AT 15 PA 10 TP 1W6+6 DK N
 LeP 34 AuP 31 KO 14 MR 7 GS 5 RS 4

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Niederwerfen, Befreiungsschlag, Sturmangriff

* Der Morgenstern ignoriert den PA-Bonus von Schilden. Er kann nicht mit Dolchen oder Fechtwaffen pariert werden. Alle anderen Waffen erhalten einen PA-Malus von 2 Punkten.

Leutnantsfrau der Sklavenfänger

Die Offizierin des Trupps hält sich versteckt, um unachtsame Helden mit ihrem Menschenfänger aus dem Hinterhalt anzugreifen.

Menschenfänger: INI 9+1W6 AT 10 PA 9 TP * DK S
Sklaventod: INI 11+1W6 AT 13 PA 8 TP 1W6+4 DK N
 LeP 31 AuP 33 KO 12 MR 4 GS 6 RS 3

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Festnageln, Meisterparade, Gegehalten

* Die stählernen Klammern des Menschenfängers (**Arsenal 66f.**) legen sich um den Hals des Opfers und fügen ihm bei jedem gewaltsamen Befreiungsversuch 1W6+4 TP nach den Regeln des gezielten Stiches in der Region Kopf zu. Das Opfer kann problemlos auf DK S gehalten werden, seine GE sinkt um 8.

Sieben Sklavenfänger

Raue und brutale Söldner, denen ein Menschenleben weniger gilt als eine Hand voll Münzen.

Balläster: INI 9+1W6 FK 17 TP 1W6+2*
oder Holzspeer: INI 9+1W6 AT 11 PA 5 TP 1W6+3 DK S
oder Ogerfänger: INI 9+1W6 AT 12 PA 6 TP 1W6+2** DK H
Jagdmesser: INI 8+1W6 AT 12 PA 6 TP 1W6+2 DK H
 LeP 30 AuP 23 KO 13 MR 4 GS 6 RS 2

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich

* Die Sehnen der Balläster sind ausgeleiert, weshalb diese weniger TP verursachen.

** Der Ogerfänger kann im Körper des Opfers stecken bleiben und Folgeschaden erzielen. Siehe **Arsenal 20f.** oder **MBK 91.**

Die Al'Anfaner sind zwar deutlich in der Überzahl, aber dennoch unterlegen, denn die Helden haben einen mächtigen Verbündeten an ihrer Seite: den Tan-Rah-Tapam. Kubu-Tan beherrscht die Trommel so gut, dass er Brashaidor gezielt zu Reaktionen und Angriffen bewegen kann. Während die Helden mit den Sklavenfängern kämpfen, schlägt der Schamane im Hintergrund verschiedene Rhythmen, mit denen er den Tan-Rah-Tapam dazu bewegt, seine Kräfte gegen die Al'Anfaner einzusetzen. Mit Luftstößen und Windhosen unterstützt der Meister der Luft die Helden und behindert ihre Gegner. Nur manchmal klappt die Verständigung zwischen Schamane und Geist nicht wie erhofft, so dass Brashaidor seine Kräfte gegen die Helden wendet. Brashaidors INI beträgt 16+1W6, er hat eine Aktion pro Kampfrunde. Würfeln Sie für jede dieser Aktionen mit 2W6 auf der folgenden Tabelle, um zu bestimmen, auf welche Weise er den Kampf beeinflusst.

2-3: Brashaidor greift einen Sklavenfänger mit einer kleinen Windhose an. Seine Werte für diesen Angriff: AT 16 (zur Abwehr Ausweichen /2 nötig), TP(A) 4W6+4, Auswirkungen nach ORKANOFAXIUS-Regeln (LCD 122).

4: Der Meister der Luft packt einen Gegner mit einem Luftstoß und lässt ihn 2W6 Schritt entfernt (aus niedriger Höhe) fallen.

5: Eine Nebelwolke hüllt einen Gegner 1W6 KR lang ein (AT/PA -5/-5).

6: Der nächste Angriff eines Helden wird durch plötzlichen Rückenwind zu einem Sturmangriff aufgewertet (AT ist nicht erschwert, GS 4).

7: Gegenwind bremst den nächsten Angriff eines Gegners (AT um 6 erschwert, TP -3).

8: Ein heftiger Luftstoß wirbelt den Sand zu Füßen eines Al'Anfaners auf und fügt ihm 1W6+3 TP(A) zu. Für ihn und alle Kämpfer in seiner Nähe gilt bis Ende der KR AT/PA -2/-2.

9: Brashaidor versucht mit einer scharfen Windlanze, einem Sklavenfänger die Waffe aus der Hand zu reißen. Führen Sie einen Angriff zum Entwaffnen aus (AT-Wert 10), der nur mit Ausweichen /2 pariert werden kann.

10: Irrtümlich bremst Brashaidor den Angriff eines Helden (wie Ereignis 7).

11-12: Irrtümlich verstärkt der Elementar den Angriff eines Gegners (wie Ereignis 6).

Ein Graf, ein Wort

Nach dem Sieg der Helden können die gefangenen Miniwatu befreit werden. Sabe-Tawa, der Sohn des Grafen, ist unversehrt. Nachdem er wohlbehalten nach Ito-Payap zurückgekehrt ist, lässt Seto-Kukuna wie versprochen seine Geisel Ralinde frei. Es bedarf noch etwas Überzeugungsarbeit (Proben auf *Überreden* oder *Überzeugen*), damit er den Helden auch die zugesagte Hilfe bei der Schlacht um Port Stoerrebrandt gewährt. Doch dank der Fürsprache von Sabe-Tawa lenkt er endlich ein und setzt sich persönlich an die Spitze von 150 Kriegerern der Miniwatu. In Einbäumen und Kanus treffen die Waldmenschen dann rechtzeitig vor Ankunft der Entsatzflotte in der umkämpften Stadt ein.

Ein mächtiger Verbündeter

Wenn es den Helden gelingen würde, Brashaidor aus seinem Gefängnis zu befreien, würden sie einen überaus mächtigen Verbündeten gewinnen. Die Erfüllung eines einzigen, geschickt gewählten Wunsches könnte genügen, um das Schlachtenglück zu ihrer Seite zu neigen. Doch dafür müssen sie zunächst herausfinden, wie sie die magische Bindung des Elementarwesens lösen können.

Die nötigen Informationen können sie durch eine magische Analyse des Schiffswracks erlangen. Wenn die Helden eine solche nicht durchführen können, finden sie vielleicht die liegen gebliebenen Aufzeichnungen von Cascador Kugres. Der Bordmagier der *Golgari* analysierte die Windsbraut schon vor Wochen (13 ZfP*) und hielt seine Erkenntnisse schriftlich fest. Auch Kubu-Tan kann entscheidende Informationen über die Bindung des Tan-Rah-Tapam geben. Allerdings verlausulierte er sie derartig mit schamanistischen Metaphern und geisterweltlichen Ausdrücken, dass ein stocknüchterner Akademiker seine liebe Not haben wird, den Worten einen Sinn zu entnehmen. Wenn die Helden erkannt haben, dass die Windsbraut der Fokus der Bindung ist und ihre Edelsteinaugen der Schlüssel zum Lösen derselben, müssen sie überlegen, wie sie die beiden Objekte - Windsbraut und das Schiffswrack - zusammenbringen. Dies wird schwieriger als es den Anschein hat, denn die Figur zielt immer noch den Bug der *Golgari* - die wiederum laut Suldokans Erkundigungen an der Spitze der Entsatzflotte nach Port Stoerrebrandt zurückkehrt. Die Helden müssen die Windsbraut also während der Schlacht unbemerkt abmontieren und zum Wrack der *Al-Shaia* bringen - oder aber sie versuchen es andersherum und bringen Brashaidor zur Windsbraut. (Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass sich die Helden für die zweite Alternative entscheiden. Wenn Ihre Gruppe sich für ein an-

deres Vorgehen entscheiden sollte, ignorieren Sie die entsprechenden Stellen im weiteren Verlauf des Abenteuers einfach.)

Bei Letzterem kann ihnen Kubu-Tan entscheidend helfen, indem er den Tan-Rah-Tapam mit dem Ritual **GEISTFERKERKER (AG 146)** in seine Trommel einfahren lässt. Wenn die Helden das neue Gefäß für den Meister der Luft zur *Golgari* bringen, können sie die Bindung lösen und den Elementar befreien.

DER GEIST IN DER TROMMEL



Wenn Kubu-Tan ihn mit dem Schamanenritual in die Trommel versetzt, bedeutet das für Brashaidor, sein aktuelles Gefängnis gegen ein wesentlich kleineres zu tauschen. Da ihm schon das Schiffswrack wie eine unsäglich enge Fessel erschien, fühlt sich Brashaidor in der Trommel nun erst recht wie ein Löwe in einem Katzenkäfig. Die Helden und Kubu-Tan müssen verhindern, dass er seine gewaltigen Kräfte gegen sie und seine Umgebung richtet. Schon ein kleiner Zornesausbruch des Luftmeisters hätte schreckliche Folgen für seine wohlmeinenden Kerkermeister, denn es wäre ihm ein Leichtes, sie wie Gliederpuppen umherfliegen zu lassen und ihnen alle Knochen im Leib zu brechen. Glücklicherweise können sanfte Trommelschläge Brashaidor auch über einen langen Zeitraum hinweg beruhigen. So lange jemand

DIE ENTSCHEIDUNG



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Zeit der Vorbereitungen ist abgelaufen. Der erneute Kampf um Port Stoerrebrandt findet an einem der ersten Tage im Mond der Kriegsgöttin statt - wie passend. Ihr steht auf euren Positionen und blickt den schwarzen Segeln draußen in der Bucht entgegen, die langsam größer werden und zu schwerbewaffneten Schiffen anwachsen. Ihre Ladung besteht aus Söldnern, Rotzen und Mengbiller Feuer. Sie bringen den Tod. Ihr seht euch ein letztes Mal um. Alles ist bereit: Die Kolonisten, Seewölfe und Seesöldner sind auf ihren Plätzen und in den Verstecken, in den Seitenarmen der Bucht liegen die Boote der Miniwatu verborgen und in eurer Nähe schlägt Kubu-Tan einen schleppenden Rhythmus auf seiner Trommel, der vom an- und abschwellenden Brausen Brashaidors untermalt wird. Stolz und Zweifel erfüllen euch. Ihr habt das Beste aus der Situation gemacht, doch nur die Götter wissen, ob es genügt. Goldene Lettern blitzen über dem Wasser auf. Ihr erkennt die *Golgari* an der Spitze der Entsatzflotte. Eure Gedanken wandern zu Phranya Yalma Zornbrecht, die vermutlich genau in diesem Moment auch an euch denkt. Eins ist klar: Diesmal wird sie alles tun, kein Opfer scheuen, um zu siegen.

DIE SCHIFFE DER ENTSATZFLOTTE

Die zweite alananische Flotte stach mit acht Schiffen in See. Da sie so schnell wie möglich aufbrechen mussten, sind sie zum Teil nur unvollständig ausgerüstet. Doch selbst nachdem nördlich von Altoum eine Kriegsgaleere von einem Kauca verschlungen wurde, ist die Entsatzflotte den Verteidigern an Kampfkraft noch weit überlegen. Vorneweg fährt die *Golgari*, die den Kurs der Flotte kreuzte und nun an ihrer Spitze nach Port Stoerrebrandt zurückkehrt. Die Schären, die die Galeere während der Befreiung der Stadt davontrug, konnten nur provisorisch behoben werden. Mit der *Richtschwert* verfügt die Flotte über eine weitere *Golgari*-Trireme. Commandanta *Orelia Paligan* ist fest entschlossen, den Untergang ihres Bruders Scalo mit der *Schwarzer Hanfla* zu rächen. Dazu hat sie extra ein Halbbanner Söldner der Dukatengarde angeheuert, die sie aus der Familienbörse bezahlte. Die gewaltige Viermastkarracke *Märtyrerin* übertrifft mit ihrer

einen besänftigenden Rhythmus auf der Trommel schlägt und nicht nachlässig oder leichtsinnig wird, kann Brashaidor permanent in einer Art Trance gehalten werden. Da Kubu-Tan diese Aufgabe nicht die ganze Zeit über alleine erledigen kann (auch er muss essen und schlafen), müssen die Helden ihn dabei unterstützen.

Im Spiel können Sie das Schlagen der Trommel über *Musizieren*-Proben abwickeln, deren Misslingen Brashaidor immer aufbrausender werden lässt, woraufhin die Helden wortwörtlich gegen einen Orkan anrennen müssen, um ihn wieder zu beruhigen. Reizvoller ist es hingegen, wenn Sie den Spielern eine echte Trommel reichen, die sie ununterbrochen schlagen müssen, bis die Bindung gelöst wird. Neben dem Trommeln können die Helden auch noch weitere Möglichkeiten ausprobieren, um dem eingepferchten Elementar seine Gefangenschaft zu erleichtern (z.B. Flöten- oder Posaunenmusik, Herbeirufen von Mindergeistern zur Ablenkung). Belohnen Sie ausgefallene Ideen mit Erfolg, aber lassen Sie die Helden spüren, dass Brashaidor in seinem winzigen Gefängnis empfindlicher als ein rohes Ei ist. Entsprechend vorsichtig müssen die Helden sein, um zu verhindern, dass er seine Kräfte gegen sie richtet. Jede Bewegung erschwert natürlich das Erhalten des Rhythmus, so dass vor allem der Transport der Trommel nach Port Stoerrebrandt zu einer wirklich fordernden Aufgabe werden kann.

Größe und Bewaffnung sogar die *Ungestim*. Auch wenn die zwei Dutzend Geschütze wegen akuter Nachschubprobleme nicht mit Mengbiller Feuer bestückt sind, haben sie genügend Feuerkraft, um jedes andere Schiff mit ein paar Breitseiten zu versenken. Allerdings waren in der kurzen Zeit nicht genügend erfahrene Matrosen und Schützen aufzutreiben, so dass Kapitän *Assanto Karinor* ein unterbemantetes Schiff befehligt. Mit den alananischen Pfeil-Biremen haben die Helden schon mehrmals Kontakt gehabt. Zur Flotte gehört nach dem Verlust der *Streifenhai* durch den Sturm nur noch ein Schiff dieses Typs: die *Visa*, eine der dienstältesten Schwarzen Galeeren. Durch einen Rojeraufstand auf der Höhe von Tokan verlor sie allerdings neunzehn Ruder und somit einen Teil ihrer Geschwindigkeit. Dass auch Al'Anfas Ressourcen durch den Griff nach Port Stoerrebrandt mittlerweile belastet sind, kann man an der *Sultana* und der *Stern des Mhanadi* erkennen. Bei den zwei Thalukken handelt es sich um erbeutete Piratenschiffe, die mangels verfügbarer Kriegsschiffe kurzfristig bemant und der Entsatzflotte zugeteilt wurden. Auch ihre Mannschaft ist unterhalb der Sollstärke.

Die Zedrakke *Perlbeißer* wurde ebenfalls kurzerhand für die Flotte akquiriert, obwohl sie gerade eine Generalüberholung in der Werft erhalten sollte. Entsprechend schlecht liegt sie im Wasser, und dass sie den Kauca vor Altoum überstanden hat, gleicht einem Efferdwunder.

Das letzte Schiff der Flotte ist den Helden wohl bekannt, und seine Anwesenheit löst auch das Rätsel, wie die Al'Anfaner von der Allianz erfahren konnten: Es ist die verloren geglaubte *Wogenblitz*. Entgegen aller Befürchtungen überstand Dscherim Al'Idlaras Thalukke den Kauca unversehrt, fand sich aber weitab der anderen Schiffe wieder. Bevor die Syllanerin zur Flotte zurückfand, wurde sie jedoch gewaltsam von ihrer Ersten Offizierin Dasparnea entmacht. Die Meuterin steuerte sogleich die Goldene Bucht an und verriet die Stoerrebrandt-Allianz an die Al'Anfaner. Reich ist sie dadurch bisher nicht geworden: Erst wenn sie mit der erfolgreichen Entsatzflotte von Iltoken zurückgekehrt ist, soll Dasparnea ihre Belohnung erhalten - und Orelia Paligan plant, sie in Rotzenschüssen auszuzahlen. Dass der Kelch der Allianz nach Dasparneas Verrat nicht zerbrach, erklärt sich übrigens dadurch, dass die Meuterin keinen Eid leistete, während Dscherim Al'Idlara ihren selbst in Gefangenschaft einhielt.

den, indem Sie ihnen über Stoerrebrandt oder andere Meisterpersonen Lehrmeister bzw. Zauberbücher zur Verfügung stellen. Dabei sollten solche neuen Fähigkeiten im Vordergrund stehen, die eine Verbindung zum Meer, der Seefahrt oder der Piraterie haben. Um bestimmte Sonderfertigkeiten zu erlernen, reichen möglicherweise bereits die Erfahrungen während des Abenteuers aus, was vor allem auf *Kampf im Wasser* oder *Unterwasserkampf* zutreffen könnte. Auch für *Meereskundig* oder eine geeignete *Ortskenntnis* können Sie die Dauer des Abenteuers für der Lernzeit anrechnen.

MATERIELLE BELOHNUNG

Da die Helden Vibarts Auftrag zur Befreiung der Kolonie erfüllt haben und ihm indirekt auch seinen Ring wiederbeschaffen konnten, haben sie sich auch beide Belohnungen verdient. Dazu kommen natürlich eventuelle Beutesstücke von den besiegten Al'Anfanern. Vibart Stoerrebrandt kann die Helden jedoch erst auf dem Festland auszahlen und benötigt möglicherweise weitere Zeit, um die vereinbarten Gegenstände oder Leistungen zu beschaffen. Dies mag sich durchaus einige Wochen oder gar Monate hinziehen, so dass die Helden möglicherweise bereits neue Abenteuer erleben, bevor sie ihren Lohn in Kannemünde abholen können. Am Ende begleicht Vibart jedenfalls seine Schuld und entlohnt die Helden wie ausgehandelt. Darüber hinaus haben sie mit Stoerrebrandt einen wohlwollenden Gönner gewonnen, der ihnen gerne wieder einen heiklen Auftrag anvertrauen wird.

WAS BLEIBT?

Phranya Yalma Zornbrecht entkommt lebendig vom Wrack der *Golgari*. Sie schlägt sich zum Rest ihrer Flotte durch und kehrt geschlagen nach Al'Anfa zurück. Niemand in der Perle des Südens kann sich Fehlschläge erlauben, ohne nachher um alles fürchten zu müssen, was er bis dahin erreicht hat, und auch die Großadmiralissima benötigt in den kommenden Monaten all ihr Geschick, um nach ihrem kolossalen Schiffbruch auf Iltoken Rang und Einfluss zu behalten. Der weitere Verlauf ihrer Karriere ist zunächst völlig offen. Erst im Laufe des Jahres wird es der Admiralin gelingen, die Last ihres Versagens von sich abzuwälzen und sich an der Spitze der Armada zu behaupten. Ihr ist jedoch klar, dass sie sich keine weitere Niederlage dieser Größenordnung mehr erlauben darf.

Al'Anfa mag eine Schlacht verloren haben – der Krieg um den Süden hingegen hat noch gar nicht richtig begonnen. Die Helden sollten sich keine Illusionen über die langfristigen Auswirkungen ihres Erfolgs machen. Die Schwarze Armada ist und bleibt die stärkste Flotte im Südmeer. Der schärfste Konkurrent Al'Anfas, das Horasreich, wird zur Zeit vom Krieg der Drachen verheert, so dass diese Vormachtstellung in naher Zukunft unangefochten bleiben wird. Der Griff nach Port Stoerrebrandt war ein Versuch, die Macht des Imperiums auszuweiten, doch er war bei Weitem nicht der einzige.

Die Aufbauarbeiten in Port Stoerrebrandt gehen schnell voran, und mit dem Ende der Kauca-Saison kehren auch die Handelssgler aus dem Bornland in den Süden zurück. Die Kolonie geht mit Verlusten und Gewinnen aus dem Konflikt hervor. Viele Schiffe und Arbeiter sind verloren, und auch die Windsbraut existiert nicht mehr. Dafür garantiert der Traviabund zwischen Vibart und Mascha den Kolonisten mehr Aufwendungen des Kontors, was sich vor allem in regelmäßigeren Nachschublieferungen niederschlägt. Zudem hat der Kampf Seite an Seite gegen einen gemeinsamen Feind das Verhältnis zwischen Stoerrebrandt und Miniwatu gestärkt. Ob diese Nähe auch in einem halben Jahr noch vorhanden ist, bleibt hingegen abzuwarten.

Vibart Stoerrebrandt selbst hat sich während der Krise um Port Stoerrebrandt einen guten Ruf im Süden erarbeitet, der sein Geschäft belebt und dem Kontor neue Aufträge einbringt. Wenn jetzt noch das Dämonengezücht der Blutigen See zurückgeschlagen werden sollte, wird die Bedeutung des Seehandels noch weiter wachsen. Ohne Favira gelingt es Vibart jedoch auch weiterhin nicht, eine echte Kooperation mit der Mada Basari aufzubauen. Außerdem hat er den Tod der Capitanya noch nicht verarbeitet, für den er sich selbst einen Teil der Schuld gibt.

Die Eidbrecher aus Stoerrebrandts Flotte wurden zu Renegaten, zu Piraten und Seeräubern. Das Stoerrebrandt-Kontor setzt Kopfgeleider auf die Ergreifung der abtrünnigen Freibeuter und Händler aus, allerdings ohne nennenswerte Erfolge. Mancher der Kapitäne holt sich schnurstracks einen neuen Kaperbrief in Brabak, Grangor oder Zorgan, doch nicht nur Käpt'n Siebenwind begrüßt die gänzlich uneingeschränkte Freiheit, die er durch seine Wandlung zum gemeinen Piraten gewonnen hat. Allerdings entfernt sich jeder eidbrecherische Kapitän mit seiner Entscheidung auch einen großen Schritt von den Göttern.

Obwohl die Gräben zwischen Händlern und Freibeutern mit den Ereignissen in Port Stoerrebrandt tiefer geworden sind, herrscht in den Häfen und den Weiten der Charyptik nach den Ereignissen des Abenteuers eine eigenartige Aufbruchstimmung. Es ist, als hätten sie den Süden wacherüttelt, Bewegung in eine Region gebracht, die im immergleichen Trott zu versinken drohte. Eine Hand voll Questadores wurde zu Volkshelden und gilt als lebender Beweis dafür, dass man im Süden buchstäblich alles erreichen kann. Und als erwachten durch ihr Vorbild plötzlich in allen Südländern Ehrgeiz und Ambitionen (oder auch Goldgier und Missgunst), brummt der Süden in der folgenden Zeit geradezu vor Energie. Viele Männer und Frauen heuern auf Schiffen an, um ihr Glück auf See zu machen. Die Zahl derjenigen jungen Freibeuterkapitäne wächst, die mit einer alten Thalukke und ein paar Matrosen feindlichen Schiffen nachjagen. Und natürlich schmieden auch die großen Machthaber im Spiel um den Süden neue Pläne, die ihnen unermesslichen Reichtum, ungeteilte Macht oder den Mann bzw. die Frau ihrer Träume bescheren sollen.

WIE GEHT ES WEITER?

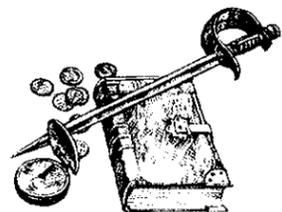
Das Abenteuer hinterlässt viele offene Fäden, die vielfältige Anschlussabenteuer ermöglichen:

• Bevor die Helden auf Stoerrebrandts Schiffen ans Festland zurückkehren, können sie das Wrack der *Golgari* aufsuchen, um Trophäen zu sammeln. Dort müssen sie jedoch zunächst eine Antwort auf die Frage finden, was mit den zurückgelassenen Rudersklaven passieren soll.

• Wenn die Helden den verklavten Utulu helfen wollen, riskieren sie damit den Frieden zwischen Miniwatu und Stoerrebrandt. Es ist wohl ohnehin ein zu hoch gestecktes Ziel, alle Utulu aus der Sklaverei zu befreien. Aber zumindest Kubu-Tans Schicksal können sie eine bessere Wendung geben. Und selbst wenn es ihnen nicht gelingt, mehr als einen Sklaven zu befreien, so ist dieser eine doch mehr als keiner.

• Der neue Reichtum der Helden spricht sich schnell in der Charyptik herum. Schon bevor sie Stoerrebrandts Belohnung für ihre Dienste bekommen haben, versuchen andere, sich ihren Teil davon zu sichern. Wenn die Helden ihre Belohnung endlich in den Händen halten, wird es dementsprechend höchste Zeit, sich ein geeignetes Versteck dafür zu suchen.

• Favira saba Shantalla ist tot und daher nicht mehr in der Lage, ihre Schwester aus der Sklaverei zu retten. Doch Adillas Schicksal sollte die Helden nach allem, was geschehen ist, nicht mehr kalt lassen. Um sie freizukaufen oder auf phexgefälligen Wegen zu befreien, müssen sie nach Al'Anfa reisen, wo sie sicherlich manch altem Bekannten über den Weg laufen werden. Vielleicht können sie auch der Freibeuterin Dscherim Al'Ildara helfen, die wegen Piraterie zum Tode verurteilt wurde. Die größte Gefahr in der Perle des Südens droht den Helden jedoch von ihnen selbst: So leicht könnten sie in Versuchung kommen, in Al'Anfa ihr Glück zu versuchen. Schon manch ein Abenteuerer hat es so zum Granden gebracht – doch auf jeden von ihnen kommen tausend, die den Tod fanden.



ANHANG I – DIE HANDLUNG AUS ANDEREN PERSPEKTIVEN

DAS ABENTEUER ALS TEIL EINER PIRATENKAMPAGNE

Einen ganz besonderen Reiz bietet es, **Klar zum Entern!** im Rahmen Ihrer eigenen Piratenkampagne zu spielen. Das Abenteuer lässt sich problemlos dahingehend anpassen, dass es von einer Heldengruppe bestritten wird, die über ein eigenes Schiff verfügt.

Der wichtigste Unterschied zum normalen Ablauf des Abenteuers ist dann, dass die Helden nicht mehr auf die *Iskaria* angewiesen sind, um sich fortzubewegen. Alle Fahrten, die sie sonst an Bord der *Iskaria* unternommen hätten, legen sie nun auf ihrem eigenen Schiff zurück. Faviras Rolle im Abenteuer ändert sich dabei nicht: Sie ist Teil der Flotte und Zankapfel zwischen Siebenwind und Stoerrebrandt, und ihr Tod führt wie gehabt zum Bruch der Allianz.

Auch der Einstieg ins Abenteuer bleibt unverändert: Vibart heuert die Helden an, damit sie in Port Stoerrebrandt seinen Ring wiederbeschaffen. Auf dem Weg nach Iltoken begegnen sie Phranya Yalma Zornbrecht, die ein Schiff abkommandiert, um die Helden zu versenken. Wenn die *Schwarzer Hanfla* ein zu starker Gegner für das Schiff der Helden ist, werden sie stattdessen von der *Nemekaths Wort* verfolgt.

Auch die Fahrten nach Port Corrad, zu Siebenwinds Versteck und nach Kannemünde unternehmen die Helden auf dem eigenen Schiff. Während der Überfahrt nach Port Stoerrebrandt ist Vibart ihr Passagier. Natürlich sind auch sie es, die im Verlauf der Seeschlacht vor Iltoken Legura Rintelli aufhalten, als sie die Flotte verraten will.

Bei der Eroberung der Kolonie gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder schleichen die Helden wie vorgesehen in die Stadt, um die Windsbraut zu sabotieren, während ein vertrauensvolles Mannschaftsmitglied das Kommando über ihr Schiff übernimmt. Oder Siebenwind kümmert sich mit einigen Getreuen um die Statue, und die Helden führen die Flotte an seiner Stelle zum Angriff auf Port Stoerrebrandt, wenn sie das Kommando über ihr Schiff nicht abgeben wollen.

Nach dem Sieg verläuft der Zerfall der Allianz dann wie vorgesehen. Achten Sie aber besonders darauf, die Plünderung der Kolonie durch die Eidbrecher als einen feindseligen, 'bösen' Akt darzustellen – die Helden sollen der Versuchung, ebenfalls zu plündern und die Stadt ihrem Schicksal zu überlassen, nach Möglichkeit widerstehen. Der Rest der Abenteuerhandlung geschieht dann unverändert.

Durch Bestehen des Abenteuers pflegen die Helden fortan gute Beziehungen zur Festumer Colonialcompagnie, können dort Waren zu fairen Preisen an- und verkaufen sowie hin und wieder eine schwere Rotze oder eine Kiste Mengbiller Feuer zum Vorzugspreis erhalten. Da sie über ein eigenes Schiff verfügen, kann Vibart ihnen darüber hinaus diverse ungewöhnliche Belohnungen bieten. Das kann zum Beispiel ein Kaperbrief sein oder, wenn dies eher dem Stil der Helden entspricht, ein Kontrakt als Handelsfahrer für das Kontor. Falls Ihre Helden das eigene Schiff im Kampf um Port Stoerrebrandt opfern mussten, haben sie sich eine wirklich außergewöhnliche Belohnung verdient. In diesem Fall schenkt Vibart ihnen unter Verzicht auf jegliche weitere Vergütung die *Iskaria* – eine wahrlich unbezahlbare Entlohnung.

Allgemeine Hinweise und Anregungen zu einer Freibeuterkampagne finden Sie in *Meridiana* 135f. und in *Piraten*.

SEITENWECHSEL – DIE HELDEN AUF SEITEN AL'ANFAS

Wenn die Loyalität Ihrer Gruppe eindeutig beim alananischen Imperium liegt, kann sie **Klar zum Entern!** auch auf der Gegenseite durchleben. Es ist sogar möglich, das Abenteuer nacheinander oder parallel mit zwei Heldengruppen zu spielen, wobei die eine Stoerrebrandt, die andere Al'Anfa unterstützt.

Auch auf der Gegenseite arbeiten die Helden im Kommandostab, in diesem Fall also als Offiziere von Phranya Yalma Zornbrecht. Um

mit von der Partie zu sein, müssen sie bis zur Abfahrt der Kriegsflotte Offiziersposten an Bord der *Golgari* ergattern. Glücklicherweise sind mehrere dieser Posten vakant und müssen von der Großadmiralissima schnell besetzt werden. Die Helden brauchen lediglich bei ihr vorzusprechen und einige konkurrierende Grandensprösslinge aus dem Rennen zu werfen (auf welche Weise auch immer), um aufs Flaggschiff zu gelangen. Der Posten des Schiffsmagiers ist übrigens schon besetzt – falls einer der Helden Cascador Kugres ersetzen will, muss er dessen Amtsantritt zunächst durch irgendwelche 'Umstände' verhindern.

Das Leben an Bord einer Kriegsgaleere ist deutlich strenger und härter als das auf einem Handels- oder Freibeuterschiff. Zusätzlich zur strikten Disziplin und der Feindseligkeit zwischen den einzelnen Mannschaftsteilen (Matrosen, Schützen, Söldner, Offiziere und Rojer) haben die Helden mit der unsäglichen Enge auf der *Golgari* zu kämpfen. Nach dem Aufbruch der Flotte bringt die Trieme auf der Höhe von Nikkali ein Piratenschiff auf. Wenig später geht die behelfsmäßige Galionsfigur verloren, woraufhin die Stimmung an Bord so tief sinkt, dass eine Meuterei niedergeschlagen werden muss. Am nächsten Morgen suchen die Helden am Strand von Sokkina nach der Figur und begegnen Favira und ihrer Mannschaft nun als Begleitung von Phranya Yalma. Dabei können sie die Galionsfigur vor der Zerstörung retten.

Während die *Schwarzer Hanfla* die *Iskaria* verfolgt, sind die Helden mit dem Rest der Flotte bereits nach Iltoken unterwegs. Phranya Yalma sendet sie voraus nach Port Stoerrebrandt, wo sie den alananischen Agenten Mironio treffen und die Hafensatue sabotieren. Während des Angriffs auf Port Stoerrebrandt müssen sie die Schiffe der Seewölfe zu versenken oder kapern sowie ein Fluchtversuch des Gouverneurs und seiner Familie vereiteln.

Am Tag nach der Eroberung werden die Helden mit der Suche nach der *Hanfla* beauftragt. Sie retten einen Teil deren Mannschaft von der Küste Sokkinas und vernichten den Laich des geflohenen Riesenmalms, aus dem bereits die ersten Quappen schlüpfen.

Bis zum Angriff der Freibeuterflotte vergehen etwa zweieinhalb Monate. In dieser Zeit müssen die Helden dabei helfen, die Insel unter alananische Kontrolle zu bringen. Schwierigkeiten bereiten die Miniwatu, renitente Kolonisten und vor allem ein Kontingent Seewölfe, das sich während des Angriffs auf See befand. Unter dem Kommando von Kapitän *Trave Stenedal* überfallen die rebellischen Piratenjäger Plantagen und Vorratslager. Die Helden erhalten von Phranya Yalma die Befehlsgewalt über die Bireme *Nemekaths Wort* und den Auftrag, die Seewölfe zur Strecke zu bringen. Sie müssen gegen Stenedals Schivone *Wagemut* bestehen und finden schließlich sein Versteck in einer riffgeschützten Bucht. Nachdem sie es gestürmt haben, ist die Rebellion zerschlagen.

In der Nacht des Angriffs von Stoerrebrandts Allianz entdecken die wachsamen Helden die Sabotage der Windsbraut. Sie alarmieren die Stadt und organisieren die Verteidigung, können aber nicht verhindern, dass Port Stoerrebrandt fällt. Immerhin kämpfen sie Phranya Yalma Zornbrecht den Weg zur *Golgari* frei und ermöglichen ihr so die Flucht. Sie selbst schaffen es nicht mehr auf die auslaufende Galeere und müssen sich im Dschungel verstecken.

In den nächsten Tagen behaupten sich die Helden in der grünen Hölle des Dschungels und liefern sich ein riskantes Versteckspiel mit Kolonisten und Miniwatu. Um von der Insel wegzukommen, sammeln sie weitere versprengte Al'Anfaner um sich und erbeuten mit ihnen die Sklavenjägerthalukke *Skorpion*. Gerade als sie damit von der Insel fliehen wollen, kommt es jedoch zum Angriff der zweiten alananischen Flotte, und die Helden beobachten, wie die *Golgari* von dem Elementaren Meister auf die Hügelspitze versetzt wird. Sie eilen zur Absturzstelle und retten Phranya Yalma Zornbrecht, die in dem

Schiffswrack eingeklemmt ist. Mit der Großadmiralissima flüchten sie zurück zur *Skorpion*, doch Störrebrandts Leute sind ihnen schon dicht auf den Fersen. Die Helden gewinnen den Wettlauf zum retenden Schiff um Haaresbreite. Jetzt müssen sie nur noch mit einem

Segelschiff der Verfolger fertig werden, um das Abenteuer abzuschließen. Al'Anfa hat zwar eine Niederlage erlitten, doch die Helden haben ihre Aufgaben mit Bravour gemeistert und sich das Wohlwollen der Großadmiralissima verdient.

APPENDIX II – SCHIFFE

DIE ISKARIA

Die Entwicklung der Karavelle läutete den Beginn einer Zeitenwende im aventurischen Schiffsbau ein. Sie ist kleiner und wendiger als eine Kogge, ohne dadurch an Hochseetauglichkeit einzubüßen. Ihre havenische Takelung vereinfacht außerdem das Kreuzen gegen widrige Winde. Karavellen reiten über die Wellenkämme, anstatt sie mit dem Bug zu zerteilen, weshalb Besatzung und Passagiere tunlichst starke Mägen haben sollten. Darüber hinaus reagiert dieser Schiffstyp feinfühlig auf Wind und Wetter, so dass es erprobter Offiziere und Matrosen bedarf, um sie zu lenken.

Capitany Faviras schlanke *Iskaria* ist eine dreimastige Perlenmeer-Karavelle. Die vergrößerte Segelfläche verschafft ihr einen Vorteil gegenüber anderen Schiffen, wenn schwacher oder sehr schwacher Wind weht, was im Perlenmeer häufig der Fall ist. Wie alle Karavellen zeichnet sich die *Iskaria* durch Schnelligkeit, hohe Manövrierfähigkeit und einen passablen Frachtraum aus. Ihre Bewaffnung ist nicht beeindruckend, aber groß genug, um Angreifer, die auf einen leichten Sieg hoffen, dazu zu bewegen, es sich noch einmal anders zu überlegen.

Die *Iskaria* ist eine respektable Donna der aventurischen Meere und wurde vor einem halben Jahrhundert in Mendena auf Kiel gelegt. Seither hat sie unzählige Male die Meere im Osten und Süden befahren, kennt jeden Hafen zwischen Neersand und Brabak und lag sogar schon in Thorwal vor Anker. Seit beinahe zwanzig Jahren wird sie von Favira auf ihren Fahrten begleitet. Die heutige Capitany begann als Seejunkerin auf der *Iskaria*, die schon damals als Handelsschiff eingesetzt wurde, erkletterte die Offiziersränge und übernahm nach dem Tod des vorherigen Kapitäns vor vier Jahren das Kommando. Die *Iskaria* ist in ausgezeichnetem Zustand, und damit das so bleibt, wandert ein guter Teil von Faviras Gewinnen in die Säcke der Werftbesitzer von Brabak, Sylla und Khunchom. Dafür hat die Karavelle sich aber auch noch nie im Stich gelassen.

Die Iskaria

Takelage: III (H1, H1, H1) [105]	Länge: 22,9 Schritt
Breite: 6,3 Schritt	Schiffsraum: 148 Quader [74]
Tiefgang: 3,6 Schritt	Frachtraum: 101 Quader
Besatzung: 35 M + 10 G (Q16)	Beweglichkeit: hoch [4]
Struktur: 16	
Preis: ca. 6.000 Dublonen + Bewaffnung	
Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]	
mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]	
am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]	
Bewaffnung: 1 leichter Aal voraus, 1 leichte Rotze achteraus sowie 4 Hornissen	

A) Achtertrutz

Hinter Steuerrad und Südweiser trifft man stets den Rudergänger an, der seinen Dienst versieht. Auch die Capitany und ihre Offiziere stehen häufig an der Reling und lassen sich den Siral um die Nase wehen. Auf der Achtertrutz ist auch die leichte heckwärtige Rotze auf einem drehbaren Gestell montiert. An einem Tau hängt das Beiboot im Schlepp, das bis zu acht Mann Raum gibt.

B) Kapitänskajüte

Die enge Kajüte Faviras ist die größte auf der *Iskaria* – was bedeutet, dass sich zwei Leute gleichzeitig darin aufhalten können, ohne ständig etwas umzustößen. Tür- und Fensterrahmen sind mit Schnitzereien versehen, Fensterscheiben aus buntem Glas geben den Blick auf

das Kielwasser der Karavelle frei. Eine Koje, ein Tisch, vier am Boden verschraubte Hocker und zwei durch Intarsien verzierte Seekisten machen zusammen mit einem Schminktisch, der eine gut gefüllte Schmuckschublade besitzt, den größten Teil der Einrichtung aus. Die Bilder an den Wänden zeigen Impressionen von Faviras Heimat Aranien.

Eine der Truhen (*Schlösser Knacken* +8) enthält Faviras Bargeld (ca. 180 Dublonen, den Rest hat sie in einem Geheimfach in der Bilge des Schiffes versteckt), Seekarten und nautische Geräte, einen juwelenbesetzten Zierdolch sowie einige persönliche Gegenstände, darunter auch ein Amulett mit einem Bildnis von ihr und ihrer Schwester. In der zweiten Kiste befinden sich Exemplare der Seeflaggen fast aller aventurischen Nationen. Favira weiß genau, wie gefährlich es ist, unter falscher Flagge zu segeln, doch schon manches Mal ermöglichte ihr diese Sammlung, aus einer brenzligen Situation zu entkommen.

C) und D) Offizierskajüten

Die beiden Kajüten sind wenig mehr als kleine, stickige Verschlüge. Dennoch sind die Kojen bei Weitem komfortabler als die Hängematten der Matrosen im Unterdeck. Auf der Backbordseite wohnen die Erste Offizierin *Trellona ay Naschira* und *Silpo Vapryios*, die Steuerbordkajüte teilt sich *Orvinio*, der Zweite Offizier, mit dem Geschützmeister *Prüttel Skariske*.

E) Hauptdeck

Das geräumige Hauptdeck wird durch Groß- und Fockmast sowie die große Ladeluke unterteilt. Im Bug befinden sich der leichte Aal und zwei Hornissen, von denen im hinteren Teil zwei weitere angebracht sind. Vor den Geschützen kommen nur noch der Bugspriet und darunter die Galionsfigur, eine feingliedrige Schönheit mit Haaren aus Blattgold und achatenen Augen.

Auf dem Hauptdeck ist es niemals ruhig. Matrosen der Freiwache essen und spielen im Schatten der Segel, Prüttel Skariske übt mit den Mannschaften an den Geschützen, Silpos Begleiterin Federtatze fliegt kreisend um den Masttopp herum, und während der ersten Wochen auf See zwingt das unablässige Geschaukel der *Iskaria* alle paar Tage einen anderen Seemann, unter dem Gejohle seiner Kameraden Efferd den Inhalt seines Magens zu opfern.

F) Offiziersmesse

Der Speisesaal und Aufenthaltsraum der Offiziere wird von zwei Sitzbänken und einem wuchtigen Tisch aus Steineiche beherrscht. Der Tisch ist so alt wie die *Iskaria* selbst, und Generationen von Schiffsjungen und Seejunkern haben Botschaften in seine Platte geritzt. Die edelholzgefärbte Messe ist der einzige Ort an Bord, an dem geraucht werden darf. Unzählige Pfeifen haben in Jahrzehnten die Wände verdunkelt und dem Raum etwas Bedrückendes gegeben, das auch das Tageslicht, das durch die mit Ölpapier bespannten Fenster einfällt, nicht mildern kann.

G) und H) Kombüse und Vorratsraum

Schiffsküche und Vorratskammer machen das Reich *Xander Chistorras* aus, des einbeinigen Smutjes der *Iskaria*. Favira spart nicht an der Verpflegung der Mannschaft, und so wird die Kammer bei jedem Landgang mit Obst, Gemüse, geräuchertem Fisch und Frischfleisch gefüllt. Dank der reichhaltigen Auswahl muss Xander nur selten zweimal in Folge das gleiche Gericht zubereiten, was den Mann mit dem Holzbein bei der Mannschaft sehr beliebt macht.

I) Sicherheitsraum

Der Raum ist gut versperrt und so zentral gelegen, dass sich niemand unbemerkt an der Tür zu schaffen machen kann. Hier lagert Favira besonders wertvolle Handelswaren und gefährliche Waren, etwa Lotos oder Lampenöl, und wenn es die Umstände erfordern, kann dieser Raum sogar als Zelle verwendet werden. Zur Zeit befindet sich hier eine Sheranbil-Kanope, ein seltenes elementarmagisches Gefäß.

J) Magazin

In diesem Verschlag lagern drei Dutzend Entermesser, die bei einem Angriff an die Mannschaft ausgegeben werden, dazu Munition für Aal, Rotze und Hornissen. Mengbiller Feuer sucht man vergebens: Favira hält es für töricht, ihr Schiff und ihre Mannschaft mit diesem Dämonenzug in Gefahr zu bringen.

K) Frachtraum

Der geräumige Frachtraum beherbergt die Ladung der *Iskaria*, wobei stets darauf geachtet wird, sie so zu platzieren, dass die Gewichtsverteilung die Fahreigenschaften des Schiffes nicht beeinträchtigt. Um Schlagseite zu vermeiden, wird auch in der Bilge (unterhalb des Frachtraums; im Plan nicht eingezeichnet) Ballast gelagert. Dort unten, wo die Ratten hausen, sind zudem zwei Verstecke für Schmuggelware eingebaut, jeweils groß genug, um auch einem Menschen kurzzeitig ein (unbequemes) Quartier zu bieten.

Der Frachtraum dient Matrosen und Geschützbedienern als Schlafquartier. Ihre zwischen Spanten und Masten kreuz und quer gespannten Hängematten und die niedrigen Deckenbalken machen die Durchquerung des Raumes zu einer schwierigen Angelegenheit, vor allem nachts, wenn nur das Licht zweier Tranfunzeln den Raum erhellt.

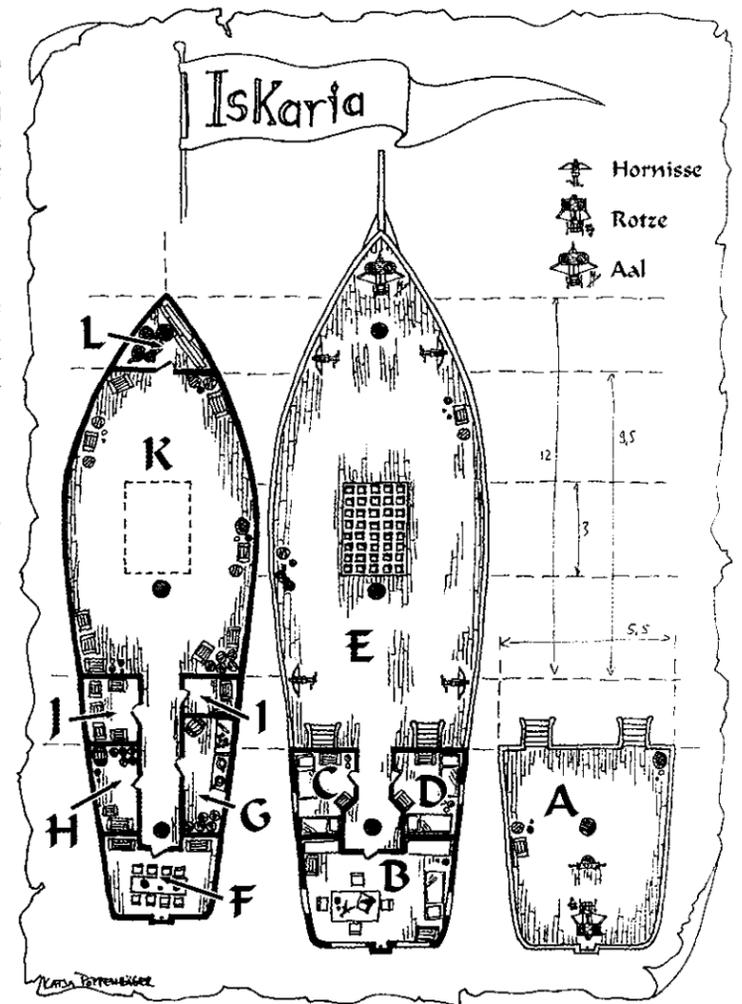
L) Kabelgatt

Hier befinden sich die langen Ankertrassen und jede Menge Reservetauwerk. Zu später Stunde dringen manchmal ersticke Schreie hinter der Brettetür hervor, die an grässliche Tierlaute gemahnen. In Wirklichkeit handelt es sich um die gedämpften Schmerzlaute von Matrosen, die sich ein paar Münzen zu ihrer Heuer verdienen: Einer kämpft mit auf den Rücken gebundenen Händen gegen eine Hand voll ausgehungertes Ratten, während die anderen zuschauen und Wetten abschließen. Je mehr Nager der Delinquent totbeißt, um so mehr Geld bekommt er. Veon, ein älterer Matrose aus Selem, führte dieses grausame Spiel ein, das sich seit einigen Wochen wachsender Beliebtheit unter den gelangweilten Matrosen erfreut. Sollte Favira davon Wind bekommen, warten harte Strafen auf alle Beteiligten, deren Zahl sich mittlerweile auf knapp zwanzig beläuft.

STIMMEN AUS DER MANNSCHAFT ÜBER...

... das Schiff

- ☛ "Aye, sie ist ein feines Mädchen, die gute alte *Iskaria*. Fahre schon seit zehn Jahren auf ihren Planken hin und her, und nicht einmal hat sie Mucken gemacht. Wenn sie nur nicht immer so schaukeln würde! Selbst mich treibt sie manchmal noch zur Reling."
- ☛ "Sie ist das beste Schiff, auf dem ich je gefahren bin, bei Efferds muschelverkrustetem Bart! Aber sie macht es nicht mehr lang. Diese vermaledeite Flügelkatze wird uns ins Verderben reißen. Jeder weiß doch, dass Katzen und Vögel nicht auf dasselbe Schiff gehören."
- ☛ "Manchmal tut die gute *Iskaria* mir Leid, immer bloß zwischen sicheren Häfen zu verkehren. Die alte Dame ist für mehr geschaffen. Sie hat es in den Planken, ins Riesland zu fahren oder andere Schiffe aufzubringen."



... Capitany Favira

- ☛ "Sie weiß, wie man ein Schiff steuert. Hat auch die Mannschaft gut im Griff. Eigentlich erstaunlich, wo sie doch so selten Strafen ausspricht."
- ☛ "Letzten Sommer, vor der Schicksalsbucht, setzten zwei Einmaster Enterkurs auf die *Iskaria*. Küstenpiraten! Die Aasgeier hätten wir im Nu zu Efferd gerotzt, doch die Capitany hat bloß abdrehen lassen – 'n bisschen mehr Rückgrat täte ihr mal ganz gut."
- ☛ "Ihr habt noch nicht gehört, dass die Capitany ein Geheimnis verbirgt? Angeblich wat mit ihrer Familie. Wat et is? Nee, genau weiß et keiner. Außer vielleicht Trellona, aber die hält dicht wie'n kalfatertes Fass."
- ☛ "(lallend) Junge, ich sach dir mal wat. Jeder Bord an Mann ... nee, andersrum ... Jeder Mann an Bord hofft, irrgwann mit ihr inner Koje zu lannen. Hups! Das bleibt aber unner uns Bet-schwestern, hörstu?"

... die Freibeuterei

- ☛ "Hätte Favira damals den Kaperbrief von König Mizirion angenommen, wäre sie schon eine gemachte Frau. Die guten Prisen findet man nämlich auf See unter feindlicher Flagge. Sie bleibt aber lieber beim Seehandel. Na ja, solange sie anständige Heuer zahlt, ist es mir Schotstek wie Kreuzknoten."
- ☛ "Käpt'n Siebenwind? Schneidiger Kerl. Hält verdammt große Stücke auf sich. Vor einigen Monaten hat er der Capitany mal Avancen gemacht, aber sie blieb spröde wie Thorwalder Stahl und ließ ihn geradewegs absaufen. Ha!"

Die Jadedame

Die Schivone verbindet die Wendigkeit und Schnelligkeit einer Karavelle mit den Vorzügen von deren Weiterentwicklung, der riesenhaften Karracke, von der die Konstrukteure die wehrhaften Trutzen übernommen haben. Schivonen eignen sich somit zum Handel ebenso wie zur Seekriegsführung. Auch manch aufstrebender Pirat leckt sich die Finger nach einer Schivone, weil ihre Bewaffnung ähnlich großen Schiffen meist überlegen ist – jedenfalls solange genügend Schützen zur Hand sind, um die Rotzen und Aale zu bedienen.

Die *Jadedame* ist eine Seewolf-Schivone. Schiffe dieser Bauart werden vom Bornland als Geleit eingesetzt, um Konvois aus schwerfälligen Potten und Koggen gegen Piratenangriffe zu sichern. Ein Mast der *Jadedame* ist havenisch und zwei rahgetakelt, und im Bug kann ein Sprietsegel gesetzt werden. Vorder- und Achtertrutz sind lang gezogen und überdachten Teile des Hauptdecks.

Mit wenigen Ausnahmen befinden sich alle Seewolf-Schivonen im Besitz der Stadt Festum und ihrer reichen Handelsherren. Eine dieser Ausnahmen ist die *Jadedame*. Über zwanzig Götterläufe lang stellt das Handelshaus Stoerrebrandt sie den 'Seewölfen' zur Verfügung, bornischen Piratenjägern, die von Port Stoerrebrandt aus die Charpytk sicherer machen. Doch 1026 BF sah Käpt'n Siebenwind die schöne, eigensinnige *Jadedame* in Kannemünde vor Anker liegen. Er hatte gerade ein Schiff durch Meuterei verloren, also heuerte er in den Hafenschenken kurzerhand eine neue Mannschaft aus wagemutigen Freibeutern an und stahl die Schivone aus dem Hafen. Siebenwinds Beziehungen nach Festum wurden dadurch arg in Mitleidenschaft gezogen, und letztlich ist es nur Vibart Stoerrebrands Fürsprache zu verdanken, dass die bornischen Admiräle zähneknirschend darauf verzichten, Siebenwind das Schiff wieder abzugeben. Andererseits ist der Freibeuter bei der Galcerenjagd wesentlich erfolgreicher als ihr vorheriger Kapitän, und das, obwohl er die Bewaffnung der Schivone deutlich reduzieren musste.

Käpt'n Siebenwind hat eine ganz besondere Beziehung zur *Jadedame*. Er redet mit ihr, fährt sie an, wenn sie seinen Befehlen nicht auf Anhieb gehorchen will, und bittet sie nachher wortreich um Verzeihung. Ein derartiges Verhalten ist für Kapitäne keineswegs ungewöhnlich, aber kaum jemand treibt es so auf die Spitze wie Siebenwind. Nicht einmal er selbst ahnt jedoch, dass seine Marotte durchaus gerechtfertigt ist, denn die Gefesselte Seele von Bigesia von Rodebrannt geht auf dem Schiff um. Die junge Baroness wurde beim Stapellauf der *Jadedame* unter tragischen Umständen zerquetscht. Seitdem ist ihre Seele ein Teil des Schiffes und verleiht ihm Charakter. Schmeichelt Siebenwind seinem Schiff, gehorcht es eine Spur schneller, verärgert er es, widersetzt es sich ihm wie ein lebendes Wesen.

Die Jadedame

Takeelage: III (R2, R2, H1, S) [195] **Länge:** 26,8 Schritt
Breite: 8,9 Schritt **Schiffsraum:** 262 Quader [131]
Tiefgang: 3,3 Schritt **Frachtraum:** 184 Quader
Besatzung: 56 M + 30 G (Q16) **Beweglichkeit:** hoch [4]
Struktur: 17, Härte 1
Preis: ca. 10.000 Dublonen + Bewaffnung
Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]
mit raurem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]
am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]
Bewaffnung: 1 Harpun-Aal voraus, 4 leichte Rotzen (je 2 pro Breitseite), 1 schwere Rotze achterauss sowie 4 Hornissen

A) Achtertrutz

Siebenwinds Reich ist das Achterdeck, das fast zehn Schritt über der Wasserlinie aufragt. Das Knarren des Steuerrades, der Duft von Salzwasser und das Leuchten der Decksplanken in der Abendsonne machen es zu einem der schönsten Plätze auf dem Schiff. Auch die martialisch aussehende schwere Rotze, für deren Bedienung sechs Mann nötig sind, kann diesen Eindruck nicht trüben. Meistens ist sie ohnehin mit einer Persenning abgedeckt, die sie vor der Gischt schützt.

B) Kapitänskajüte

Die Auftraggeber der *Jadedame* verzichteten im gesamten Schiff auf Intarsien, Schnitzwerk und sonstigen Schnickschnack, der die Ausstattung eines Kriegsschiffes nur ablenken würde. Folgerichtig ist auch Siebenwinds Kajüte nüchtern ausgestattet. Eintretende stauen zunächst über Unmengen von Seekarten und Zeichnungen von Küstenverläufen, die überall verteilt liegen, Stühle, Tisch und Boden bedecken und häufig auch die Koje einnehmen. Ein drehbarer Globus, der ursprünglich aus der Seefahrts-Fakultät der Universität von Al'Anfa stammt, deutet an, dass Siebenwind ein Anhänger des Arangenmodells ist, welches die Gestalt Deres als Kugel beschreibt. An den Wänden hängen Schmuckstücke von den Beutezügen des Käpt'ns: ein alfanischer Zweispitz, ein Schrumpfkopf, ein Sklaventod mit goldbesetztem Griff, eine archaische Kette aus Muscheln und Reißzähnen und ähnliche Trophäen, die von einem bewegten Freibeuterleben zeugen.

C) Offizierskajüte

Die einfach und zweckmäßig eingerichtete Kajüte beherbergt den Ersten Offizier *Desidero*, nach dem Käpt'n der zweite Mann auf dem Schiff. Unter der Koje hat er einen kleinen, aber gut sortierten Rumvorrat angelegt, von dem weder Siebenwind noch sonst jemand Wind bekommen darf, damit es keinen Ärger gibt.

D) Offizierskajüte

Die zweite Offizierskajüte gehört der Zahlmeisterin und Gelehrten *Armantha Sedilon*. Sie hat das Kunststück vollbracht, den Raum in eine kleine Bibliothek zu verwandeln, die sich mit dem Lesesaal manch eines Decrographen messen kann. Unter den fast 50 Bänden finden sich viele Kartenwerke, Reisebeschreibungen, die Bücher von Bastan Munter und Kapitän Süderstrand, *Prem's Tierleben* und andere Kompendien der aventurischen Flora und Fauna sowie (kurioserweise) ein Exemplar von *Wind- und Flautezauberei*. Bedroht werden Armanthas Schätze allerdings durch die ständige hohe Luftfeuchtigkeit.

E) Hüttendeck

Das Zwischendeck ist einer der meist betretenen Plätze auf dem Schiff. Die Tritte unzähliger Füße haben die Planken zum Glänzen gebracht und regelrechte Wege angelegt. Das Deck dient keinem einzelnen, festen Zweck, und so findet es vielerlei Verwendung: Hier werden Waffenübungen abgehalten, Segelbahnen zum Flickeln ausgebreitet und im Gefechtsfall die Aufgänge zur Achtertrutz verteidigt.

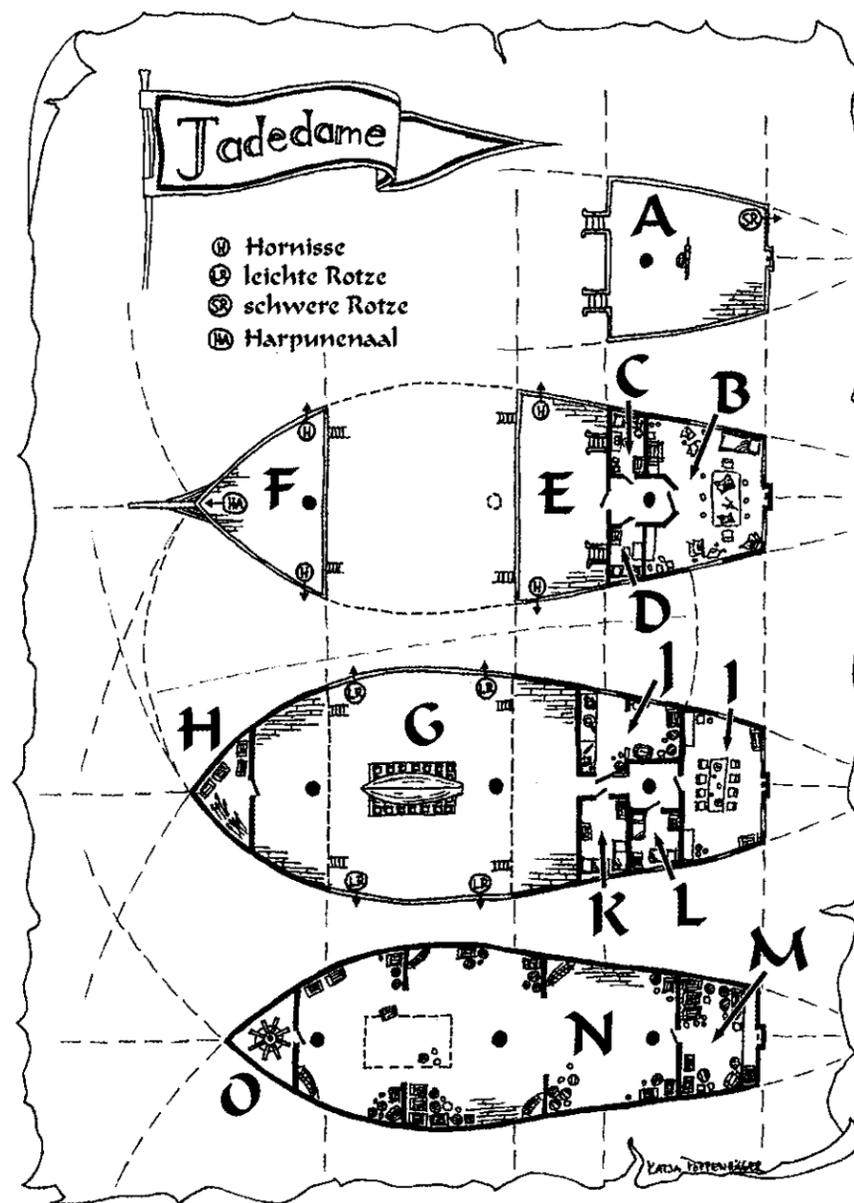
F) Vordertrutz

Vor dem Vorderkastell ragt der Bugspriet über die Wellen empor, unter dem ein Wolf mit Fischschwanz, ein Seewolf, die Galionsfigur bildet. Auf der Trutz befinden sich der Bugaal *Galeerentod* und zwei Hornissen, deren Bedienung durch die vielen Tauen und Wänten, die alles einengen, erschwert wird. Doch nicht nur deshalb ist das Vordeck der unbelibteste Ort bei den Geschützbedienern: Angeblich geht es hier oben um. Manche Schützen hörten eine klagende Frauenstimme, immer wieder schwört jemand, dass sich die Position der Belegnägel über Nacht verändert habe, und eine Matrosin will während eines Sturms gar einen Geist gesehen haben. Geschützmeister *Sirhano 'Linkhak'* ist dieser Gerüchte bislang nicht Herr geworden.

G) Hauptdeck

Auf der Ladeluke befindet sich das Beiboot der *Jadedame*, das von vier Mann zu Wasser gelassen werden kann und acht von ihnen Platz bietet. In den überdachten Bereichen unterhalb von Vorder- und Achterkastell stehen die Breitseitengeschütze, leichte Rotzen aus zwergerischer Fertigung, deren Reichweite die aller anderen Geschütztypen mit Ausnahme von Böcken übertrifft.

Am Hauptmast befinden sich zwei Reihen von Kerben. Eine Reihe zeigt fünf Schiffe an, die unter der vorherigen Besatzung der *Jadedame* aufgebracht oder versenkt wurden. Die andere Reihe ist deutlich länger; sie listet die sechs Segelschiffe und acht Galeeren auf, die die Schivone unter Käpt'n Siebenwind zur Strecke gebracht hat.



H) Magazin

In der Munitionskammer befinden sich zu Pyramiden aufgestapelte Rotzenkugeln verschiedener Größe, außerdem Speere und Harpunen für den Aal und Hornissenbolzen in kleinen Fässern. Mengbilliger Feuer ist nur vorhanden, wenn es erbeutet wurde, und wird in diesem Fall nicht verschossen. Lieber verkauft Käpt'n Siebenwind die teure Brandmunition, anstatt, wie er es ausdrückt, "den Rabenbrüdern die Dublonen säckeweise auf Deck zu schleudern". Auch Entermesser und andere Handwaffen sucht man hier vergebens, denn die Mannschaft ist stets für einen Kampf gerüstet.

Wie das Vordeck wird auch dieser Raum angeblich heimgesucht, und die Seeleute trauen sich nur zu zweit hinein.

I) Offiziersmesse

Die Messe dient als Besprechungsraum, Speisesaal und nach einem Kampf als Lazarett. Unter der Decke des ohnehin schon niedrigen Raumes hängt das vollständige Skelett eines Streifenhais, der während eines Sturms tot an Deck gespült wurde. In einer Ecke befindet sich ein liebevoll eingerichteter Schrein der Heiligen Elida, vor dem häufig jemand kniet. Dahinter befindet sich eine in Vergessenheit geratene Messingtafel, die der während des Stapellaufs verstorbenen Bigesia von Rodebrannt gedenkt.

J) Kombüse

Über zwei sorgsam mit Steinen umrandeten Feuerstellen brodeln Suppe oder Eintopf in rußgeschwärzten Kesseln. Köchin *Frana* ist

eine Schleiferin, die die zum Schneiden zugeleiteten Matrosen unbarmherzig antreibt. Das kahlköpfige Mannsweib ist auch Herrin über die Rumvorräte an Bord und geht so in dieser Rolle auf, dass es unter den Matrosen heißt, sie würde selbst dem Kapitän einen Nachschlag verweigern. Bisher kam es zwischen den beiden noch nicht zu einer Auseinandersetzung, aber die Matrosen wetten bereits darauf, wer das letzte Wort hat – ein Favorit hat sich noch nicht herauskristallisiert.

K) und L) Offizierskajüten

Die beiden Kajüten sind etwas größer als die ein Deck darüber, dafür teilen sich jeweils zwei Personen ein. Zum Deck hin wohnen Waffenmeister *Tuamar Marillian*, ein alter Kämpe aus dem Orkensturm, und Geschützmeister *Sirhano 'Linkhak'*. In der anderen Kajüte findet man den Zweiten Offizier *Phelizzo Brinaya* und seinen Neffen *Casanto*, Seejunker und Offiziersanwärter. Sind Gefangene an Bord, werden sie in einem dieser Räume untergebracht.

M) Vorratskammer

Der große Verschlag im Heck des Schiffes dient zur Aufbewahrung von Proviant, Rum und Trinkwasser. Den Schiffszwieback verzehren die Seeleute gerne gleich vor Ort, damit sie im Dunkeln die Maden nicht sehen müssen. Ferner lagern hier Holzbalken und Planken zur Ausbesserung des Schiffsrumpfes, Tuche und Tauen für die Segel und mehrere große, mit Sand gefüllte Kisten. Der Sand dient dazu, Brände zu ersticken, die durch Mengbilliger Feuer verursacht wurden.

In der doppelten Rückwand befindet sich ein schmales Versteck für Schmuggelware oder blinde Passagiere.

N) Frachtraum

Der Frachtraum ist stickig, niedrig und dunkel, aber erstaunlich groß. Hier wird die Beute eingelagert, die von gekaperten Schiffen stammt. Ruhe kehrt hier niemals ein: Außen schlagen die Wellen gegen das Schanzkleid, aus der Bilge klingt das Fiepen der Ratten, und immer liegen einige Matrosen auf Freiwache schnarchend in den Hängematten.

O) Kabelgatt

Hier befindet sich das große Ankerspill. Außerdem liegen hier Tauen, Teerfässer und die langen Trossen, an denen die Entershaken befestigt sind, die mit dem Bugaal verschossen werden.

STIMMEN AUS DER MANNESCHAFT ÜBER...

... das Schiff

☞ "Ich sah das bleiche Gesicht einer jungen Frau, genau hier auf'm Vordeck. Geglauht hat mir keiner. Ich hätt' getrunken, ham 'se gesagt. Pah! Ich weiß, was ich gesehen hab'. Nach der nächsten guten Prise heuer' ich auf 'nem ander'n Kahn an, verlass dich drauf!"

☞ "Nach der *Golgari* und der *Seeadler von Beilunk* ist die *Jadedame* das gefährlichste Schiff auf den Meeren Aventuriens! Was? Nein, Dämonenarchen zählen nicht."

☞ "Sie ist ein Unglücksschiff. Auf ihren Planken habe ich ein Ohr, mein linkes Bein und fast sogar meinen Ihr-wisst-schon-was verloren. Schon bei ihrem Stapellauf soll jemand gestorben sein."

... Käpt'n Siebenwind

“Siebenwind hat die *Jadedame* stärker in sein Herz geschlossen als jeden Menschen, das sag' ich dir. Der einbcinige Alrik will sogar gehört haben, wie der Käpt'n sich beim Schiff für 'ne Nacht in den Armen einer Frau entschuldigt hat, also 'ner echten aus Fleisch und Blut.”

“Ich habe erst nach drei Wochen erfahren, dass er aus dem Boronla... äh ... dem Bron... ich meine, er ist aus dem Norden. Hab's erst nicht glauben wollen. Der Knabe hat den Süden mehr in den Knochen als ich, dabei stamme ich aus Al... äh ich meine aus Brabak.”

“Is'n eigensinniger Mann, der Käpt'n. Wer bei ihm nicht spurt oder zu viele Fragen stellt, ist ruckzuck vom Schiff runter – und zwar nicht erst im nächsten Hafen. Aber er ist ein guter Freibeuter, und das genügt mir.”

... die Pfeffersäcke

“Der Käpt'n weiß, wie man eine alananische Galeere aufbringt. Und auch, wie er Festum gegen sich aufbringt. Mich wundert, dass die niemanden hinter uns herschicken, um ihm die Schivone wieder abzunehmen. Die gehörte nämlich mal den Bornländern.”

“Der Kaperbrief ist von 'nem Pfeffersack aus Kannemünde ausgestellt, so'n kleiner, dicker. Der Käpt'n und er behaupten, sie seien alte Freunde, aber das kann nicht stimmen, dafür streiten sie viel zu oft.”

“Das Kapitänshandwerk hat er angeblich auf der Kadettenakademie von Festum gelernt. Ich glaube das nicht. Siebenwind hätte es keine drei Wochen ausgehalten, den ganzen Tag lang Befehle auszuführen.”

DIE GOLGARI

»Die Al'Anfaner fielen immer weiter zurück. Nach dem Verlust der zweiten Bireme war ihnen offenbar die Lust am Kampf vergangen. Mein Bruder klopfte mir auf die Schulter und wollte sich eben für seine Rettung von der Sklaveninsel bedanken, als plötzlich der Ruf des Toppgastes über Deck schallte. Eine einzelne schwarze Galeere war hinter uns aufgetaucht und kam im rasenden Takt der Ruder näher. Zuerst glaubte ich noch, dass uns ein einzelnes Schiff nicht mehr in Gefahr bringen könne. Erst als die goldene Galionsfigur im Sonnenlicht aufblitzte, begann ich zu ahnen, dass wir alles Glück des Südens brauchen würden, um es bis nach Sylla zu schaffen.«

—Dendra Alschera, Tochter der Harani von Sylla, zur Besatzung der *Kogge Necker*, von der sie im Südmeer treibend aufgefunden wurde, 1021 BF

Nur wenige Schiffe Aventuriens sind so gefürchtet wie die *Golgari*, das Flaggschiff der Schwarzen Armada. Schon der Name der Galeere ist eine Legende und kann in Brabak oder Sylla sämtliche Besucher einer Taverne zum Schweigen bringen. Wer eine Begegnung mit diesem Schiff überstanden hat, ohne am Grund des Mceres oder auf dem Sklavenmarkt zu enden, gilt als Held. In der Charyptik kursieren die wildesten Geschichten über die unglaubliche Manövrierfähigkeit der *Golgari*, ihre gewaltige Feuerkraft und den Blutdurst ihrer Söldner. Die wenigsten sind belegt, doch flößen diese den Seeleuten bereits genügend Respekt ein. So gab man anlässlich des Stapellaufs der *Golgari* im Jahr 989 BF den fünf berühmtesten Piraten, die damals in den Kerkern Al'Anfas schmachteten, vollbemannte Schiffe und ließ sie unbehelligt aus der Stadt segeln. Die Galeere nahm allein die Verfolgung auf. Innerhalb weniger Stunden hatte sie die Piraten versenkt. Rumpf und Riemen der *Golgari* bestehen aus geschwärzter Steineiche und selbst die dreieckigen Segel sind schwarz. Wenn Großadmiralissima Phranya Yalma Zornbrecht in ihrer dunklen Uniform auf dem Achterdeck steht, wirkt sie wie ein unverrückbarer Teil des Schiffes, dessen gedrungenen Gestalt durch die ausladenden Ruder noch verstärkt wird. Die Kombination aus drei übereinander gestaffelten Ruderreihen und havenisch getakelten Masten hat sich als eine gute

Mischung aus Größe und Geschwindigkeit erwiesen, dass die Hauptstreitmacht der Schwarzen Armada von knapp anderthalb Dutzend Triremen dieser Bauart gebildet wird.

Die Bordgeschütze sind immer mit Mengbiller Feuer bestückt. Besonders gefährlich ist der *Seelenschicker*, ein Katapult mit beachtlicher Reichweite. Des Weiteren stehen ein Schiffsmagier und ein Geweihter bereit, um eine Seeschlacht zu Al'Anfas Gunsten zu wenden. Außerdem wird an den Mastspitzen derzeit mit Glaslinsen experimentiert, die mit gebündeltem Sonnenlicht gegnerische Schiffe in Brand setzen sollen. Schließlich befindet sich dicht unter der Wasseroberfläche der nadelspitze Rammsporn. Sobald er sich in die Bordwand eines gegnerischen Schiffes gebohrt hat, strömt ein Banner Elitesöldner hinüber, um den Widerstand an Bord zu brechen.

Sollte die *Golgari* ihrerseits einmal geentert werden, verspricht die Erstürmung der einzeln abschottbaren Decks einen hohen Blutzoll zu fordern. Eingetreten ist dieser Fall jedoch noch nie. Dies ist unter anderem der Grund, weshalb Phranya Yalma Zornbrecht bei der jüngsten Überholung des Schiffes die zwei gepanzerten Wehrtürme auf dem Vorder- und Achterdeck entfernen ließ, was die Kentergefahr verringert und die *Golgari* noch manövrierfähiger macht. Wie alle Galeeren kann sie gezielt bremsen, auf der Stelle drehen und rückwärts fahren. Ihr geringer Tiefgang ermöglicht eine Landung ohne Beiboot an flachen Küsten und macht Gewässer befahrbar, in denen jedes Segelschiff auflaufen würde.

Ihre einzige nennenswerte Schwäche ist, dass sie nicht hochsectauglich ist. Dennoch ist die *Golgari* ein Raubtier, und die dumpfen Trommelschläge, die den Rudersklaven den Takt vorgeben, sind der Puls ihres Herzens.

Die Golgari

- Takelage:** II (H1, H1), der vordere Mast ist umklappbar [70]
- Riemen:** 6 x 25 [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 (MGS: Q17, R: Q13)
- Beweglichkeit:** hoch **Struktur:** 16, Härte 1
- Preis:** ca. 11.000 Dublonen + 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 (je 2 pro Breitseite, im Bug und achteraus) und 8 Hornissen

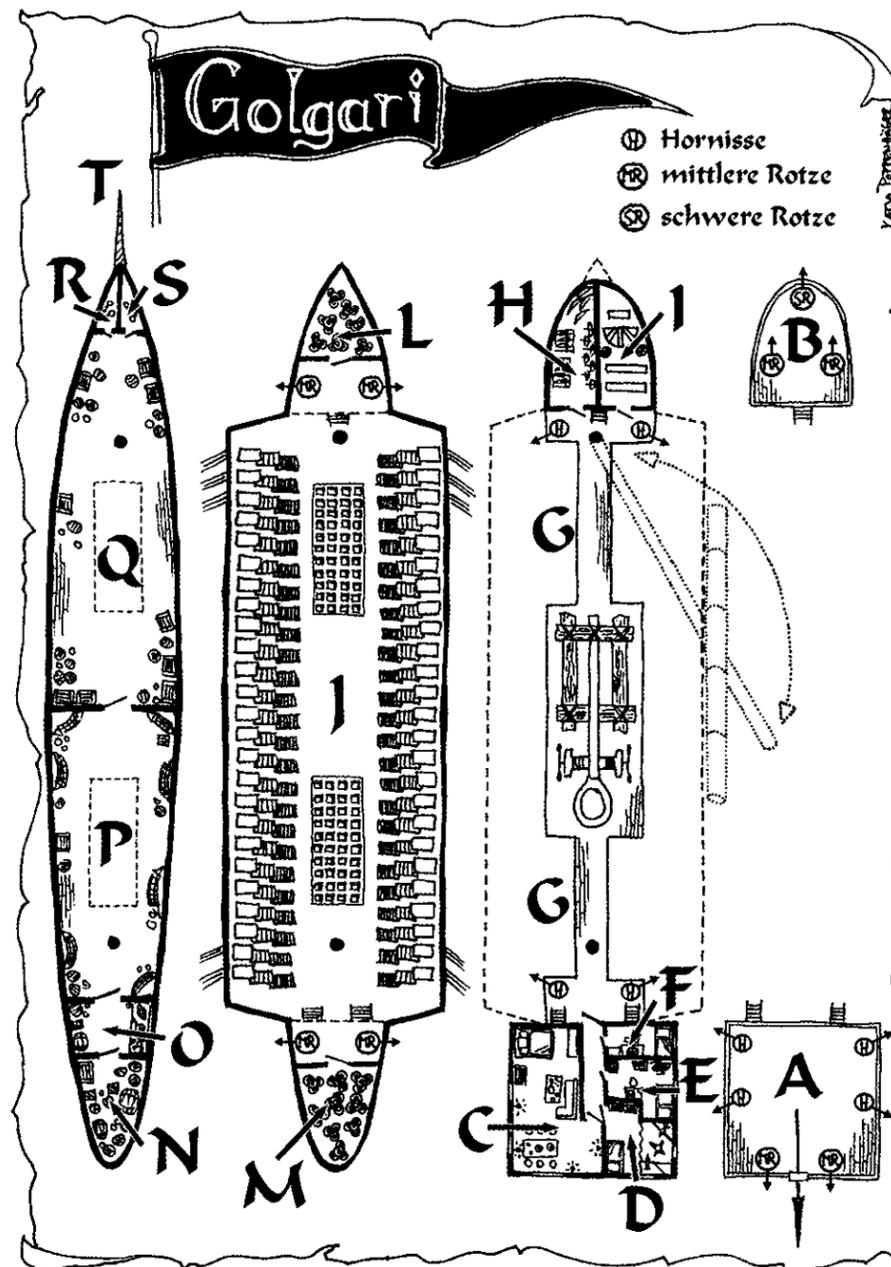
A) Achterdeck

Das schwarze Heckkastell ragt zu drei Seiten über den Schiffsrumpf hinaus und bietet so erstaunlich viel Platz. Dennoch herrscht auf dem Achterdeck meist drückende Enge, denn die Schützen der Heckrotzen müssen sich den Platz mit den kräftigen Matrosen teilen, die die schwere Ruderpinne bedienen (das Steuerruder der *Golgari* wird nicht über ein Rad, sondern über eine Pinne bewegt).

B) Vordertrutz

Wem das Achterdeck eng vorkommt, war noch nicht auf der Vordertrutz. Vor und neben den hier montierten Geschützen ist kein Fingerbreit überflüssigen Platzes vorhanden. Damit die vierzehn Schützen, die notwendig sind, um die drei Rotzen zu bedienen, fehlerfrei arbeiten können, ist wochenlanges Drill notwendig. In dieser Enge genügt ein falscher Handgriff, um die tödliche Wirkung des Mengbiller Feuers auf dem eigenen statt dem gegnerischen Schiff zu entfesseln.

Die Galionsfigur der *Golgari* ist der 'Gekrönte', eine fast zwei Schritt große Figur Golgaris, die Tar Honak höchstpersönlich zum Bau des Schiffes stiftete. Die herrlich gearbeitete Figur besteht aus lauterem Gold und trägt eine mit schwarzen Karneolen besetzte Krone. Schon der Materialwert der Figur ist enorm, doch als Sinnbild des Schiffes hat sie einen Symbolwert erlangt, der sie unzahlbar macht. Auch



die Besatzung schätzt den 'Gekrönten' als Schutzpatron des Schiffes, das unter seiner Führung niemals in Seenot oder anderweitige Bedrängnis geriet.

Derzeit befindet sich die Galionsfigur allerdings nicht vor dem Bug der *Golgari*. Jahre voll Wind, Seewasser und den Trümmern gerammter Schiffe haben das goldene Gefieder stumpf und fleckig werden lassen und dem 'Gekrönten' ganze Stücke aus dem Leib gerissen. Nach der letzten Heimkehr ließ Phranya Yalma Zornbrecht die Figur abmontieren, damit ein Goldschmied ihr wieder zu altem Glanz verhalf. Doch der Zeitpunkt war unglücklich gewählt: Bei der Abfahrt nach Port Stoerrebrandt war die Figur noch nicht fertig, so dass die Admiralin gezwungen war, schnell eine Ersatzfigur aufzutreiben. Der hölzerne Rabe, den sie statt des 'Gekrönten' vor den Bug zimmern ließ, war ursprünglich als Grabschmuck gedacht und kommt dem Original an Pracht und Kunstfertigkeit nicht einmal annähernd nahe. Die Mannschaft bezeichnete ihn vom ersten Moment an als 'Mickervogel', 'gerupftes Huhn' und 'Unglücksraben', und nicht Wenige an Bord befürchten, dass die erste Fahrt der *Golgari* ohne den 'Gekrönten' nicht gut ausgehen wird.

C) Kapitänskajüte

Der L-förmige Raum bietet all den Luxus, für den Al'Anfa gerühmt wird. Große Fenster mit Brokatvorhängen, weiche Seidenkissen, Kohlebecken gegen die Kühle der Nacht, ein alabasternes Kamel-

spiel und eine große Wasserpfeife machen auch lange Fahrten angenehm. Dass das Mobiliar – Tisch, Stühle, Kojen, Schrank und Sekretär – nur aus feinsten Tropenhölzern gefertigt ist, versteht sich von selbst. Der Sekretär enthält neben nautischen Geräten und Kartenwerk eine Sammlung exquisiter Weine vom gesamten Kontinent und dazu für jede Rebsorte die passenden Kristallgläser.

In einer Wand steckt ein alter, verrosteter Wurfdolch. Er stammt vom novadischen Piraten El Harkir, der 1008 BF in den Hafen Al'Anfas eindrang, sich auf die *Golgari* schlich und den damaligen Hochadmiral der Schwarzen Armada, *Darion Puligan*, aus seiner eigenen Kajüte entführte (und damit einen Krieg auslöste). Phranya Yalma Zornbrecht verzichtete beim Antritt ihres Kommandos darauf, den Dolch zu entfernen, und betrachtet ihn noch immer als Warnung, sich nirgendwo sicher zu fühlen.

D), E) und F) Offizierskajüten

Die drei Kajüten beherbergen Sub-Commandante *Lirobal Florios*, den Schiffsmagier *Cascador Kugres* und *Tanrek ibn Onchareth*, den Bordgeweihten. Die Räume unterscheiden sich in der Größe und der Pracht ihrer Ausstattung, um der Hierarchie an Bord Ausdruck zu verleihen. Dennoch ist auch die kleinste Kajüte noch luxuriös ausgestattet, und eng sind ohnehin alle drei. Die Einrichtung der Räume bestand ursprünglich aus einer Kojen, einem kleinen Sekretär und einer Seekiste, doch jeder Offizier änderte sie nach seinen eigenen Vorstellungen ab. So hängt in der Kajüte des Magiers ein deckenhoher Spiegel, und der Sub-Commandante hat einen Teil

seiner Kammer zu einer Vogelvoliere für seine Sittiche und Kolibris umbauen lassen. Im Gang vor den Kajüten haufen die Sklaven der Offiziere, damit sie immer nahe bei ihren Herren sind.

G) Zwischendeck

Vor der Achter- und der Vordertrutz befinden sich je zwei Hornissen, die unter anderem das Rojerdeck bestreichen können. Beide Trutzen können nur vom Zwischendeck aus betreten werden, und je zwei bewaffnete Söldner bewachen die Eingänge Tag und Nacht. Wer kein Offizier ist oder eine besondere Order hat, wird von ihnen grob abgewiesen.

Der Hauptteil des Zwischendecks besteht aus einem schrittbreiten Holzsteg, der das Rojerdeck wie eine Brücke überspannt. Der Steg hat kein Geländer, so dass Unachtsame leicht auf die Rudersklaven herabstürzen können. In der Mitte erweitert sich das Deck zu einer zehn Schritt langen Plattform, auf der der *Seelenschicker* montiert ist, ein gewaltiges Katapult, das man unter dem Namen 'Onager' auch an Land kennt. Wenn Geschützmeister *Elonzo Poltos* mit dem Schlachtruf "Nachschub für Boron!" den Schuss auslöst, schleudert der Bock seine Brandgeschosse beinahe eine ganze Meile weit. Der Besanmast steht genau in der Bahn des Geschützes, doch die Mechaniker der alananischen Universität ersannen eine Konstruktion, die es den Geschützbedienern ermöglicht, ihn innerhalb weniger Minuten umzuklappen und die Schussbahn freizumachen.

Oben auf dem Großmast flattert der 'schwarze Rabe auf schwarzem Grund', die schmucklose Flagge der alfanischen Flotte. Die kleinere Flagge mit dem gekrönten Raben darunter markiert das Flaggschiff. Im Krähenest ruht eine zwei Rechtspann große Glaslinse in einem schwenkbaren Messinggestell. Sie bündelt Praios' Licht zu einem Strahl, mit dem sich über mehrere Dutzend Schritt Entfernung Segel gegnerischer Schiffe in Brand setzen lassen – das versprechen zumindest die Mechanici der Universität. Doch bisher ist der Schliff der Linse nicht präzise genug, um die gewünschte Wirkung zuverlässig zu erzielen. Trotzdem schüchtert das unheimliche Schauspiel der Apparatur gegnerische Mannschaften gehörig ein, und die findigen Al'Anfaner täuschen die Wirkung der Linse bisweilen mit dem IGNIFAXIUS vor, um Angst vor Praios' Zorn zu säen.

H) Waffenkammer

Dieser niedrige Raum in der Vordertrutz ist mit Hand- und Fernwaffen angefüllt, hauptsächlich Kurzscherer, Entermesser und Kurzbögen. Vor einem Kampf werden die Matrosen und Geschützbediener aus diesem Arsenal ausgerüstet.

I) Schiffskapelle

Ein Altar aus schwarzem Basalt beherrscht die Boron-Kapelle, in der die Luft stets weihrauchgeschwängert ist. Zwei Kniebänke stehen für die Betenden bereit. Aufgrund des Platzmangels müssen Traumdeutungen, die der Hüter der Nacht Tanrek ibn Onchareth gegen eine erkleckliche Spende vornimmt, in dessen Kajüte stattfinden.

J) Rojerdeck

Auf dem Rojerdeck schufteten und schwitzen 150 Rudersklaven. Ihr Leben ist hart und eintönig. Neben dem Rudertakt, den die zwei massigen Trommler vorgeben, ist der Knall der Peitsche ihr treuester Begleiter. Sie erhalten jeden Tag den gleichen brackigen Eintopf, dürfen nur zu bestimmten Zeiten schlafen oder miteinander reden und müssen den Rest der Zeit ohne Unterlass die schweren Riemen bewegen. Die Rojer sitzen unter freiem Himmel und sind der Sonne und den Wolkenbrüchen der Charyptik schutzlos ausgeliefert. Da sie an die Ruderbänke gekettet sind, ist der Untergang des Schiffes ihr sicherer Tod. Dennoch sind viele der Sklaven stolz darauf, mit ihrer Muskelkraft nicht irgendein Schiff, sondern das Flaggschiff der Schwarzen Armada voranzutreiben, und ebenso wie die freie Besatzung sind auch sie durch das Fehlen der Galionsfigur beunruhigt.

L) und M) Magazine

In den beiden Magazinräumen lagern gewaltige Vorräte Mengbiller Feuer, sorgsam mit Stroh gepolstert und zu stabilen Pyramiden aufgeschichtet. Alles in allem lagern an Bord der *Golgari* einige hundert Ladungen des Brandöls, die bei normalen Preisen viele tausend Dublonen wert wären. Auf jedem der Tontöpfe befinden sich Verzierungen aus Blattgold, die sich zu verschlungenen Worten fügen: "Das nächste Mal wird Unsere Strafe nicht so milde sein", die Warnung Borons an die Bewohner Al'Anfas nach der Großen Seuche. Es ist auch Profanmunition vorhanden, die aber lediglich zu Übungszwecken verwendet wird.

Vor den Magazinräumen sind die Breitseitenrotzen montiert, die durch kleine Öffnungen im Schanzkleid hindurchschießen.

N) Vorratsraum

Der Vorratsraum enthält die Lebensmittel für die verschiedenen Mannschaftsteile. Die Kisten mit Shatakwurz sind für die Rudersklaven bestimmt, Matrosen, Schützen und Söldner bekommen immerhin Reis, Mais und Schiffszwieback (und damit wenigstens etwas Abwechslung). Die Offiziere hingegen werden mit frischem Fleisch oder Fisch, Früchteplatten oder gedünstetem Nachtwind an Leguanen verwöhnt. Wenn die Fahrt länger dauert und die Delikatessen verzehrt sind, müssen allerdings auch die hohen Herrschaften auf die vergleichsweise kargen Speisen der übrigen Besatzung ausweichen.

O) Kombüse

Der Raum ist stets erfüllt vom Klappern der Töpfe und Gerätschaften, dem Dampf, der aus den gewaltigen Kesseln emporsteigt, und den derben Flüchen, mit denen der Koch *Bukim* seine Gehilfen zur Arbeit antreibt.

P) und Q) Frachträume

Im Unterdeck beträgt die Deckenhöhe keine neun Spann, so dass man sich nur gebückt durch die engen Laderäume bewegen kann. Der vordere dient den Söldnern als Schlafraum. Hier gibt es sogar eine kleine Esse, an der Waffen und Rüstungen ausgebessert werden. Der hintere Frachtraum gehört der Geschützmannschaft und den Matrosen. Es riecht nach den Ausdünstungen zu vieler Menschen auf engstem Raum. Schlägereien sind an der Tagesordnung.

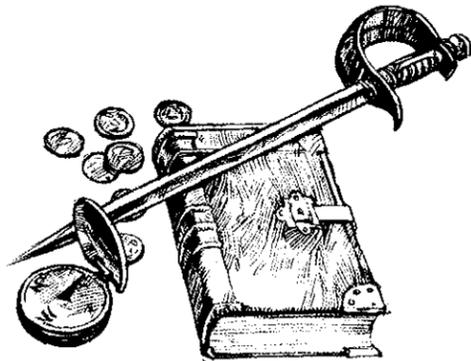
R) und S) Zellen

Die beiden Gefängniszellen liegen ganz vorn im Bug, direkt hinter dem Rammsporn. Oft werden die Gefangenen während eines Rammstoßes mit solcher Wucht umhergeschleudert, dass sie sich das Genick brechen. Brackiges Wasser steht einen Spann hoch darin, in dem allerlei Unrat schwimmt, weil die Söldner ihre Abfälle einfach durch die Gittertür in die Zellen hineinwerfen. Doch kaum einer der Häftlinge hat sich je darüber beschwert, denn immerhin bekommen sie so etwas zu essen.

T) Rammsporn

Alle paar Lidschläge taucht der Rammsporn der *Golgari* aus den Wellen auf, der ansonsten dicht unter der Wasserlinie liegt. Das stahlumwickelte Ungetüm aus schimmernder Bronze und Arkanium ist bis in die Tiefen des Schiffes mit dem Rumpf verbunden und musste seit dem Bau des Schiffes noch nie ausgewechselt werden. Vor einem Rammstoß kann der Schiffsmagus auf den Sporn gesprochenen Zauber aktivieren: Meist sind dies FORTIFEX, DESINTEGRATUS oder ein IGNIS-PHAERO.

Auf der Oberseite des Rammsporns wurden fein säuberlich die Namen aller Schiffe eingraviert, die vor dem Bug der *Golgari* ihr Ende fanden. Die Liste umfasst 38 Schiffsnamen, was zu einer noch imposanteren Zahl wird, wenn man bedenkt, dass das Flaggschiff der Schwarzen Armada nur im Ausnahmefall ins Gefecht geschickt wird, da es für gewöhnlich dazu genutzt wird, den Patriarchen zu befördern oder Flottenparaden anzuführen.



ANHANG III – DRAMATIS PERSONAE

Auf den nächsten Seiten werden die Hauptfiguren des Abenteurers dargestellt. Ihre Beschreibung unterteilt sich in die folgenden Punkte: *Erscheinung* bezieht sich auf Aussehen und Auftreten der Figur, *Geschichte* auf Hintergrund und Werdegang, *Charakter* auf die entscheidenden Wesenszüge, *Darstellung* gibt Hinweise für die Präsentation der Figur im Rollenspiel und *Funktion* erläutert ihren dramaturgischen Sinn im Abenteuer. Abgerundet werden die Figuren durch *Zitate* und *Spielwerte*. Die Kurzcharakteristik gibt die Erfahrung der Figur in bestimmten Bereichen anhand der Stufen unerfahren – erfahren – durchschnittlich – kompetent – meisterlich – brillant – vollendet an (siehe auch AH 130).

VIBART STOERREBRANDT



Erscheinung: Die helle Haar- und Bartfarbe des belibiten Zweiundvierzigjährigen kontrastiert auffällig mit den schwarzen Haaren der Südländer, so dass Vibart Stoerrebrandt trotz seiner geringen Körpergröße auch in großen Versammlungen schnell ins Auge fällt. Er trägt das akkurat geschnittene Haar und den säuberlich gestutzten Backenbart der Festumer Pfeffersäcke und kleidet sich in Wämser und Gehröcke bornischen Schnittes.

Seit er im Süden weilt, verzichtet er dabei jedoch auf schwere Stoffe und Pelzbesatz. Ein Monokel an einem Goldkettchen und ein verzierter Stockdegen sind seine treuen Begleiter.

Geschichte: Vibart ist ein Enkel von *Storho Stoerrebrandt*, dessen Neffe Stover Regolan seit langer Zeit an der Spitze des Handelsimperiums steht. Ursprünglich sollte Vibart zur See fahren und seinen Dienst als Kapitän eines Handelsschiffes verrichten. Auf der Festumer Seekadettenschule freundete er sich mit *Pedder ter Jescha*, dem heutigen Käpt'n Siebenwind, an, der in Vibart die Abenteuerlust entfachte. Aufgrund seiner Belebtheit und körperlichen Schwäche erwies er sich jedoch als unfähig, ein Schiff zu kommandieren, so dass er die Seekadettenschule wieder verlassen musste. Als ihm eine Position im Kontor von Kanne-münde angeboten wurde, griff er zu, um doch noch die weite Welt zu sehen. Durch kluge, weitsichtige Entscheidungen trug Vibart maßgeblich dazu bei, die Einträglichkeit des Kontors immer weiter zu steigern. Mit Ende Dreißig wurde er zum Kontorleiter ernannt und damit de facto zum Herrn über den gesamten Südmeerhandel der Stoerrebrandts. *Charakter:* Vibart ist ein nüchterner, loyaler Geschäftsmann, der die Belange des Kontors über fast alles andere stellt. Der Umgang mit ihm ist oft schwierig, da er alles und jeden in ein Kosten-Nutzen-Schema zu pressen versucht und über den nackten Zahlen nur zu oft die Belange der Menschen um sich herum ignoriert – nicht zuletzt auch seine eigenen. Bisher kam ihm nie in den Sinn, sich aus einem anderen Grund als zum Vorteil des Kontors zu vermählen. Darum will er auch die Verlobung mit Mascha Hademann lösen, denn mit ihren Verbindungen zur Mada Basari ist Favira saba Shantalla einfach die bessere Partie.

Dennoch schlägt in Vibart durchaus das Herz eines Abenteurers. Zwar steckt er viel zu selten den Kopf aus seiner Welt der Münzen, Zahlen und Tabellen heraus, doch wenn der Funke seiner Unternehmungslust auflodert, greift Vibart auch zu unkonventionellen Methoden: So bestieg er nach Siebenwinds Diebstahl der *Jadedame* kurzerhand selbst ein Schiff und fuhr seinem alten Freund hinterher, um ihn zur Rede zu stellen.

Darstellung: Machen Sie schwerfällige, von Ächzen untermalte Gesten. Halten Sie sich Schriftstücke dicht vor das Gesicht und winken Sie Ihr Gegenüber nahe zu sich heran. Machen Sie sich beim Sprechen irgendwelche Notizen und drücken Sie sich so oft wie möglich in Zahlen aus.

Funktion: Der Auftraggeber der Helden und Initiator der Freibeuter-Allianz, mit der er Port Stoerrebrandt letztendlich zurückerobert. Seine Unfähigkeit, von seiner zahlenorientierten Weltsicht abzurücken und die Beweggründe der Freibeuter anzuerkennen, trägt maßgeblich zum Bruch der Allianz bei.

Zitate: "Völlig inakzeptabler Vorschlag. Habt Ihr eine Vorstellung, was dadurch für Kosten auf das Kontor zukommen würden?"

"Lasst uns das Geschäftliche bis nach dem Essen zurückstellen. Wie ich höre, serviert man in diesem Haus einen vorzüglichen Fasancenbraten zum Preis von lediglich drei Silberstücken."

"Ein kluger Mann ohne Mut ist nicht viel besser dran als ein Draufgänger ohne Verstand."

"Damit wir uns von Anfang an richtig verstehen, lasst mich ohne jede Überheblichkeit sagen, dass ich von Nectha bis Khunchom über die Handelsflotte der Stoerrebrandts gebiete."

"Und wenn Ihr in Festum eintrefft, seid so gut und lasst in den Werften zwei, das heißt, sagen wir lieber drei neue Schiffe auf Kiel legen. Aber nicht wieder kleine Karavellen wie beim letzten Mal. Nichts unter 300 Quadern, hört Ihr?"

"Sind alle 30, nein, 32 Matrosen wirklich nötig, um das Schiff zu führen? Bedenkt, Capitanya, dass Ihr ihnen allen Heuer auszahlen müsst."

Geburtsdatum: 987 BF

Größe: 1,66 Schritt

Haarfarbe: strohblond

Augenfarbe: graugrün

Kurzcharakteristik: brillanter Herrscher, kompetenter Diplomat und Stratege mit (zuweilen) unkonventionellen Methoden *Herausragende Eigenschaften:* MU 15, KL 16, Goldgier 8, Geiz *Herausragende Talente:* Überreden (Feilschen) 14, Etikette 11, Geographie 11, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) 10, Schätzen 12, Rechnen 15, Handel (Seehandel) 16, spricht Garethi und Tulamidya fließend und kann sich in Rssahh und Mohisch verständigen.

KÄPT'N SIEBENWIND, DER KAPITÄN DER JADEDAME

Erscheinung: Man sieht Siebenwind nicht an, dass er aus dem Bornland stammt: Er ist tiefgebräunt, sein halblanges Haar ist so schwarz wie der dünne Oberlippenbart und seine Fantasieuniform ist im südländischen Schnitt gefertigt. Einzig die klaren blauen Augen deuten seine nördliche Herkunft an. Wenn der Käpt'n breitbeinig auf dem Achterdeck steht, den Säbel am Gürtel und die Hand über den Augen, wirkt er wie für die Freibeuterei geboren.

Geschichte: Siebenwind wurde als *Pedder ter Jescha* in Vallusa geboren. Das Kind einer Matrosenbraut wuchs mit Geschichten über das Meer auf, doch erst als ihm ein kühner Streich misslang und er als blinder Passagier an Bord einer Kogge erwachte, keimte in ihm die Liebe zu Ffferds Reich auf.



Ein Gönner verhalf ihm an die Admiral-von-Seweritz-Akademie zu Festum, wo er Vibart Stoerrebrandt kennenlernte, den es ebenfalls hinaus in die Ferne zog. Doch der undisziplinierte Pedder hielt den strengen Ausbildern der Kadettenanstalt nicht lange stand, schon nach wenigen Monaten stahl er sich davon und schwor sich, irgendwann nur noch seine eigenen Befehle entgegenzunehmen.

Bewegte Jahre folgten, in denen er sein Glück im Süden suchte. Sein Wagemut und das charismatische Auftreten verhalfen ihm nach vielen Entbehrungen und Rückschlägen zum Kommando über eine Freibeuterthalukke, auf der er erstmals den Namen Käpt'n Siebenwind annahm. Obwohl er keine zwei Dutzend Männer hatte, brachte er auf seiner ersten Fahrt eine alfanische Bireme auf und erlangte dadurch schlagartig Berühmtheit. Später stellte ihm sein Freund Vibart einen guten Kaperbrief des Handelshauses Stoerrebrandt aus, und Siebenwinds Coups wurden immer frecher. Spätestens als er die Lieblingskurtisane König Damians von Shoy'Rina aus dessen Schlafgemach im Mirhamer Königspalast entführte, wuchsen sein Ruhm und sein Kopfgeld in Höhen, die Legenden wie El Harkir, der Eisernen Maske und eben Siebenwind vorbehalten sind.

Charakter: Das Meer und die Seefahrt sind die Freunde eines Seemanns, und Siebenwind liebt sie beide über alles. Er ist ein furchtloser Freibeuter, der Sturm und Rotzenkugeln entgegenlacht und sich im dichtesten Enterkampf beim Duell mit dem gegnerischen Kapitän am wohlsten fühlt. Dies und sein unumstößliches Geschick als Kapitän haben ihm den tiefen Respekt seiner Mannschaft eingebracht. Siebenwind kämpft nicht für Familie oder Vaterland, sondern für seine eigene, persönliche Freiheit.

Trotz seiner Verdienste und seiner Fähigkeit, andere zu begeistern, genießt Siebenwind keinen ganz einwandfreien Ruf unter den Seeleuten des Südens. Was er sich in seinen eigensinnigen Kopf setzt, das führt er auch durch. Als ihm beispielsweise seine Offiziere davon abriet, die *Jadedame* zu stehlen, verbot er ihnen den Mund. Auch seine Wutausbrüche ließen schon manch einen Matrosen im nächsten Hafen abheuern. Böse Zungen behaupten, dass Siebenwind auffallend häufig Meuterzern niederschlagen muss.

Darstellung: Orientieren Sie sich an Errol Flynn's Rollen als Pirat (z.B. in *Captain Blood* (Unter Piratenflagge) oder *The Sea Hawk* (Der Herr der Sieben Meere)). Lachen Sie Gegnern laut ins Gesicht und erweisen Sie Damen jegliche Ehrerbietung. Seien Sie in Diskussionen stur und schlagen Sie mit der Faust auf den Tisch, aber ohne dabei trotzig zu wirken: Sie sind Käpt'n Siebenwind, Sie können sich das erlauben!

Funktion: der charismatische Anführer der Freibeuter-Allianz und Gegenpol zu Vibart. Vordergründig ist Siebenwind ein strahlender Held, doch seine charakterlichen Schwächen machen das bittere Ende unausweichlich. So wie Stoerrebrandt Siebenwinds Streben nach Freiheit und Unabhängigkeit nicht begreift, hat dieser kein Verständnis für Vibarts Krämerseele.

Zitate: "Ich habe zwar so viele Feinde, dass ich gar nicht alle bezwingen kann, bevor ich an Altersschwäche sterbe, doch soll mich das nicht davon abhalten, Euch zu Boron zu schicken!"

"Spürt Ihr sie auch, die Freiheit der Seeleute? Keine Grenzen, keine Mauern, keine Wachposten weit und breit. Niemand, vor dem wir das Knie beugen oder dessen sinnlose Befehle wir ausführen müssen. Kann es etwas Schöneres geben?"

"Sirhano, alte Hakennase, jag' den Rabenbrüdern die Harpune in die Bordwand. Ruder hart Backbord, wir gehen längsseits. Männer, gleich heißt es klar zum Entern!"

(Wenn er sich alleine glaubt, zur *Jadedame*) "Entschuldige, altes Mädchen, wegen der Brünnetten letzte Nacht. Ich versichere dir, es ist nichts Ernstes. Sei mir nicht böse, ja?"

"Kein Wort mehr, wir machen es so, wie ich es sage. Wenn Euch das nicht passt, steht es Euch jederzeit frei, über Bord zu springen und zur Küste zu schwimmen. Haben wir uns verstanden?"

Geburtsdatum: 22. Efferd 990 BF

Größe: 1,84 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: brillanter Freibeuterkapitän, meisterlicher Säbelfechter und Anführer

Herausragende Eigenschaften: MU 17, IN 14, CH 15, GE 16,

Herausragende Balance, Jähzorn 7

Herausragende Talente: Säbel 14, Körperbeherrschung 15, Überzeugen 15, Wettervorhersage 12, Seefahrt 10, Seefahrt 17, spricht fließend Garethi und leidlich Tulamidya.

DESIDERYO DRAGONEZ

Erscheinung: Desideryo ist ein dunkelhäutiger Südländer, der meist nur Pluderhose, Kopftuch und Entermesser trägt. Der gesamte Körper des breitschultrigen Kämpen, selbst sein Gesicht, ist mit Hautbildern von Schiffen, Nixen, Meeresungeheuern und Efferdsymbolen bedeckt. Dazwischen finden sich immer wieder Herzen und Frauennamen.

Geschichte: Desideryo wuchs als Kind von Bukaniern auf Altoum auf. Er lebte von der Strandpiraterie, bis er alfanischen Sklavenfängern in die Hände fiel und fortan als Rudersklave auf einer Galeere schuftete. Siebenwinds Schiff versenkte die Galeere, und der Käpt'n rettete eigenhändig so viele der ertrinkenden Rojer, wie er konnte. Desideryo war einer von ihnen und schwor Siebenwind Gefolgschaft bis in den Tod.

Charakter: Der wortkarge Offizier ist Siebenwinds wichtigster Mann an Bord. Er ist bedingungslos loyal und hält dem Käpt'n jederzeit den Rücken frei. Er ist beliebt bei der Mannschaft, ohne dass er die Zügel schleifen lässt, und im Gefecht kämpft er in vorderster Reihe. Nur sich selbst hat er nicht gut im Griff: Desideryo trinkt zu viel und hat in jedem Hafen Frau und Kind.

Darstellung: Sehen Sie den Spielern stets fest in die Augen. Sprechen Sie in knappen, wohlüberlegten Sätzen, und machen Sie dazwischen lange Pausen.

Funktion: Desideryo ist der treue Freund Käpt'n Siebenwinds, der ihm den Rücken freihält und für ihn, falls nötig, auch in den Tod gehen würde.

Zitate: "Ja." – "Nein." – "Mmm-hmm." – "Genug geredet." – "Ich hatte dich gewarnt, Rabenaas: Niemand erhebt seine Hand gegen den Käpt'n!"

Geburtsdatum: 982 BF

Größe: 1,74 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: meisterlicher Offizier und Freibeuter, kompetenter Navigator

Herausragende Eigenschaften: MU 13, GE 15, KK 15, Balance

Herausragende Talente: Säbel 12, Körperbeherrschung 13, Orientierung 10, Wettervorhersage 10, Seefahrt 13, Seefahrt 14, Kartographie 10, spricht Garethi und Tulamidya.

Käpt'n Siebenwind

Entermesser: INI 15+1W6 AT 19 PA 15 TP 1W6+3 DK N
LeP 38 AuP 44 KO 13 MR 9 GS 7 RS 1

Wundschwelle: 7

Vor-/Nachteile: Balance

Sonderfertigkeiten: Ausweichen +II (Wert 15), Linkhand, Parierwaffen I, Aufmerksamkeit, Kampreflexe, Finte, Gezielter Stich, Ausfall, Klingenschlag, Meisterparade, Binden, Gegenhalten, Wuchtschlag, Niederwerfen, Befreiungsschlag, Kampf im Wasser, Unterwasserkampf, Improvisierte Waffen

ARMANTHA SEDILON

Erscheinung: eine kompakte Frau um die Fünfzig mit buschigen Augenbrauen und wachem Blick. Sie trägt das ergraute Haar zurückgebunden und kleidet sich praktisch und unauffällig. Ihr langer, ausgebleicher Reisemantel besitzt unzählige Taschen.

Geschichte: Als sein Zahlmeister von einem alfanischen Hornissenbolzen getötet wurde, benötigte Siebenwind dringend jemanden, der die jüngsten Prisenfelder gerecht unter den Freibeutern aufteilen konnte. Doch niemand an Bord konnte bis hundert zählen. Kurzerhand steuerte er den nächsten Hafen an und entführte eine Person, die der Aufgabe gewachsen schien. So kam Armantha Sedilon, Tier- und Pflanzenkundlerin der Universität von Methumis, an Bord. Die Gelehrte fügte sich zunächst nur unter Protest in ihr Schicksal und plante ihre Flucht. Doch als Siebenwind ihr überraschend die Möglichkeit eröffnete, ihre

Forschungen an Bord der *Jadedame* fortzusetzen, erschien ihr das Leben unter Freibeutern plötzlich äußerst verlockend. Sie konnte unter eigenem Namen veröffentlichen, musste keine Lehrsemester abhalten, die sie aus der Forschung rissen, und konnte fortan selbst bestimmen, in welche Richtung ihre Forschungen gehen sollten, ohne sich vor Professoren oder Kirchenvertretern erklären zu müssen. Seitdem versucht sie, ihre (höchst ketzerische) These zu beweisen, dass Tiere und Pflanzen sich verändern und neue Arten hervorbringen können.

Charakter: An Bord und im Hafen macht Armantha einen unbeholfenen Eindruck. Im Dschungel allerdings erweist sie sich als unerschrockene Forscherin. Sie wühlt ohne Zögern in Elefantendung, schnippt beiläufig handtellergröße Spinnen von ihrer Schulter und skizziert auch dann noch den Körperbau eines Riesenleguans weiter, wenn dieser gerade aus seinem Käfig auszubrechen droht. Sie weiß, dass sie für ihre Forschung auf dem Scheiterhaufen landen kann, und ist daher vorsichtig, mit wem sie darüber spricht. Alle an Bord, auch Armantha selbst, betrachten sie ganz selbstverständlich als Teil der Besatzung.

Darstellung: Drücken Sie sich gewählt aus, verwenden Sie bosparanische (lateinische) Fachbegriffe und Fremdwörter. Seien Sie von interessanten Funden so fasziniert, dass Sie alles um sich herum vergessen.

Funktion: Sie ist der lebende Beweis dafür, dass sich jeder zum Freibeuter eignet und dass man auf den Meeren nicht nur Ruhm oder Dublonen erringen, sondern auch abstrakte Dinge wie die Freiheit der Forschung verteidigen kann.

Zitate: "Hesinde zum Grube. Erlaubt, dass ich mich vorstelle: Armantha Sedilon, Forscherin und Freibeuterin."

"Seht dort: *sitticus aeticana*, ein Gelbschwanzsittich aus der Familie der Papageien. Neuneinhalb Finger Spannweite, Gefieder blau, schwarz und gelb mit grünen Flügeldecken, Paarungszeit Rondra bis Efferd und Tsa bis Phex. An dem Höcker über dem Schnabel erkennt man, dass es ein Männchen ist. Ob er sprechen kann? Hmm, das muss ich noch herausfinden."

"53 Anteile für die Matrosen, 29 für die Schützen, vier für die Hinterbliebenen der im Enterkampf Gefallenen, dazu je zwei für die sechs Offiziere und je vier für den Käpt'n und mich. Damit beträgt ein Prisenanteil diesmal acht Dublonen und drei Große Oreal."

"Saget Ihr 'Magister'? Gütiger Argelion, ein Collega! Wir sollten beizeiten über Eure und meine Forschung disputieren. Ihr müsst wissen, bei allen Vorzügen der Wissenschaft an Bord eines Freibeuterschiffes leidet die niveauvolle Kommunikation doch erheblich unter dem, ähem, inadäquaten Bildungsgrad der Seeleute."

Geburtsdatum: 976 BF

Größe: 1,59 Schritt

Haarfarbe: dunkelbraun

Augenfarbe: graublau

Kurzcharakteristik: meisterliche Tier- und Pflanzenforscherin, kompetente Zahlmeisterin

Herausragende Eigenschaften: KL 16, FF 14, Neugier 8

Herausragende Talente: Fallenstellen 8, Wildnisleben 11, Überzeugen 12, Geographie 12, Pflanzenkunde 15, Rechnen 11, Schätzen 10, Tierkunde 14, spricht Garethi, Tulamidya und Bosparano

PHELIZZO BRINAYA

Erscheinung: Der Zweite Offizier der *Jadedame* ist ein hagerer Mittelländer mit heller Haut und Sommersprossen. Seine Offizierskleidung ist stets makellos, die Stiefel gewichst und der Säbel blank poliert.

Geschichte und Charakter: Phelizzo behauptet steif und fest, seinen Stammbaum in direkter Linie auf die Vizekönige Meridianas zurückführen zu können. Er lernte den mittellosen Seemann Pedder ter Jescha kennen und erkannte schnell, dass es dieser einmal weit bringen würde. Darum verknüpfte er sein Schicksal so weit wie möglich mit dem Siebenwinds, heuerte auf denselben Schiffen an und half dem aufgehenden Stern am Freibeuterhimmel, wann immer er konnte. Unter Siebenwinds erstem Kommando wurden Phelizzos Bemühungen belohnt, als der Käpt'n ihn zum Offizier ernannte.

An Bord ist er nicht sonderlich beliebt, und hinter seinem Rücken wird er als Speichellecker beschimpft. Phelizzo ist jedoch besser als sein Ruf – ihm genügt es eben, seine Ziele im Kielwasser eines anderen zu erreichen. Seinen Neffen Casanto liebt er wie seinen eigenen Sohn.**Funktion:** der vermeintliche Verräter an Bord der *Jadedame*.

Zitate: "Jeder von euch, der trödeln wird sich nachher vor dem Käpt'n verantworten müssen."

Phelizzo Brinaya

Säbel: INI 12+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+3 DK N
LeP 30 AuP 41 KO 12 MR 5 GS 7 RS 0

Wundschwelle: 6

Vor-/Nachteile: Standfest

Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich, Meisterparade, Defensiver Kampfstil, Aufmerksamkeit

CASANTO BRINAYA

Der Seejunker auf der *Jadedame* ist ein gut aussehender Junge von neunzehn Götterläufen. Freibeuter wurde er wegen seines Onkels Phelizzo, der Casanto auf die *Jadedame* holte. Trotz seiner durchaus vorhandenen Talente, was die Seefahrt angeht, besitzt Casanto nicht das Herz und die Kühnheit eines Freibeuters. Während seine Kameraden dem Gegner offen gegenüber treten, wartet er darauf, ihm in den Rücken fallen zu können. Darüber hinaus neidet Casanto den höherrangigen Offizieren ihre Posten und glaubt, dass er und sein Onkel von Siebenwind ungerecht behandelt werden. Phelizzo, der für die Verschlagenheit und den Ehrgeiz seines Zöglingens einen blinden Fleck hat, ahnt nicht, dass Casanto bereits daran arbeitet, den Käpt'n loszuwerden.

Casanto Brinaya

Entermesser: INI 9+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+3 DK N
LeP 27 AuP 29 KO 11 MR 4 GS 8 RS 0

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Meisterparade, Defensiver Kampfstil

OFFIZIERE UND MANNSCHAFT DER JADEDAME

Zu den Offizieren der *Jadedame* gehören der Geschützmeister Sirhano 'Linkhak', neben Desideryo der engste Vertraute Siebenwinds, der anstatt der linken Hand einen metallenen Haken trägt. Waffenmeister Tuamar Marillian ist ein garetischer Abgänger der Wehrheimer Kriegerakademie und Veteran des Orkensturms. Die Älteste an Bord ist Steuerfrau *Maqira*, eine schneige Greisin voll unverwüstlicher Energie. Die Matrosen und Schützen stammen aus sämtlichen Regionen des Südens, einige gar aus dem Norden, etwa die Thorwalerin *Culla Knorrendottir*, die sich mit ihrer Ottajasko entzweite. Abend für Abend spielt der Vollmatrose *Ramingez* auf der Fiedel zum Tanz auf und sorgt so für gute Laune an Bord. Weniger beliebt ist Schiffszimmermann *Porquom*, der dank seiner Nebenaufgabe – als vorläufiger Schiffsarzt nimmt er die anfallenden Amputationen vor – den Spitznamen 'Zerstücker' trägt.

Und dann ist da noch Cusimir, ein kleines Löwenäffchen von kaum zwei Spann Größe, das Schiffsmaskottchen und Glücksbringer zugleich ist und den jeder an Bord ins Herz geschlossen hat.

Freibeuter der Jadedame

Entermesser: INI 11+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+3 DK N
LeP 29 AuP 35 KO 12 MR 3 GS 8 RS 0

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Meisterparade, Standfest
Vor- und Nachteile: nach Meisterentscheid, vor allem Aberglaube, Vorurteile gegen Landratten etc.

FAVIRA SABA SHANTALLA

Erscheinung: Die Capitanya der *Iskaria* ist eine feingliedrige Arancin mit mandelförmigen Augen und schwarzer Lockenpracht. Ihre ebenmäßigen Züge und der schmale Wuchs legen nahe, dass sie eher in den Tanzsaal eines Palastes als aufs Achterdeck eines Schiffes ge-



hört, doch ihr kräftiger Händedruck und die besonnene Tatkraft, die ihre Worte begleitet, ersticken schnell jeden Zweifel an ihren Fähigkeiten. Favira kleidet sich gerne in prächtige tulamidische Kleider, solange sie nicht ihre Bewegungsfreiheit einschränken, und besitzt eine Unzahl an Schmuckstücken, aus denen sie täglich eine neue Auswahl zusammenstellt.

Geschichte: Favira entstammt einer armen arabischen Seefahrerfamilie aus Llnka. Sie erlernte ihr Handwerk von Kindesbeinen an, zunächst auf dem Fischerboot ihrer Mutter und später als Matrosin auf der *Iskaria*. Als ihre Mutter krank wurde, oblag es Favira, die Familie zu ernähren. Über die Sorge um das Wohlergehen ihrer Familie vergaß sie, selbst an dieser Teil zu haben: Während sie die Offiziersleiter erklimmte und nach 14 Jahren auf See das Kommando über die *Iskaria* übernahm, war sie nur zweimal in Llnka. Dann wurde die Stadt Teil der Heptarchie Oron. Als Favira zum dritten Mal heimkehrte, musste sie erfahren, dass die Oronier ihre jüngste Schwester Adilla, eine Sharisad, als Sklavin an die Paligans nach Al'Anfa verkauft hatten. Die Granden verlangen die hohe Summe von 5.000 Dublonen, um Adilla auszulösen. Seitdem versucht Favira, dieses Geld aufzutreiben, doch sämtliche Handelsfahrten aus vier Jahren haben ihr nicht einmal ein Drittel davon eingetragen. Dies liegt nicht zuletzt daran, dass Favira stets großzügig ist, was die Ausgaben für Schiff und Mannschaft angeht.

Charakter: Favira ist eine der zuverlässigsten Kapitäninnen des aventurischen Südens. Sie ist ohne Zweifel zu größeren Taten in der Lage, als die *Iskaria* von einem sicheren Hafen in den nächsten zu lenken. Doch das Wohlergehen von Mannschaft und Schiff ist für sie das höchste Gut. An wagemutige Aktionen verschwendet sie prinzipiell keinen Gedanken, Schiffsflechten geht sie nach Möglichkeit aus dem Weg, und jedes Mal, wenn ihr ein Kaperbrief angeboten wird, schlägt sie ihn ohne zu überlegen aus. Zwar würde sie als Freibeuterin höhere Prisenfelder einstreichen und ihre Schwester früher freikaufen können, doch Favira kann sich nicht dazu durchringen, die ihr Anvertrauten dem höheren Risiko auszusetzen. Darum denkt sie mittlerweile darüber nach, ihre eigene Freiheit für die ihrer Schwester aufzugeben, indem sie sich beispielsweise mit Vibart Stoerbrandt vermählt, um das Lösegeld aus seinem Säckel bezahlen zu können. Sie hat ihm diese Absicht bereits beiläufig unterbreitet, sich aber bisher nicht zu einer Entscheidung durchringen können; schon allein deshalb, weil sie nicht weiß, was dann aus der *Iskaria* und ihrer Besatzung werden würde.

Darstellung: Verwenden Sie beim Sprechen die blumigen Umschreibungen und Redewendungen des Tulamidya (siehe dazu **Raschtul 84ff**). Geben Sie sich zögerlich, auch wenn es um wichtige Entscheidungen geht – aber wenn Sie sich entschieden haben, bleiben Sie dabei.

Funktion: Favira steht zwischen den beiden Konkurrenten Vibart und Siebenwind und somit zwischen den unterschiedlichen Lebenswegen, die diese eingeschlagen haben. Im Abenteuer ist sie die tragische Gestalt, deren unglücklicher Tod den Bruch der Allianz besiegelt.

Zitate: "Marhaba, Effendi! Seid willkommen auf den Planken meines bescheidenen Schiffes, der stutgleichen *Iskaria*."

"Amchallah, oh Beherrscher der Zauberkraft! Ich ersuche Euch höflichst, Eure über alle Maßen komplizierten Zaubereübungen unter Deck fortzuführen. Dort ist es nicht nur ruhiger, sondern es wird auch meine Matrosen beschwichtigen, dieses abergläubische Gesindel, das sich – völlig zu Unrecht, da bin ich sicher – vor Euren Gesten und Worten fürchtet."

"Sofort beidrehen und Kurs auf die Insel auf Nordnordost setzen! Das Schiff voraus mag noch zu weit entfernt sein, um die Flagge zu erkennen, doch wir werden es nicht auf ein mögliches Gefecht ankommen lassen. Oder wollt ihr einen Tag mehr auf See dagegen eintauschen, für immer auf dem Meeresgrund zu liegen?"

(Zu sich selbst) "Verzage nicht, Schwesterchen. Ich werde dich aus Al'Anfa herausholen. Irgendwann."

"Und, Xander, vergiss diesmal bitte nicht, frisches Obst und Gemüse zu kaufen. Reichlich, hörst du?"

Geburtsdatum: 994 BF **Größe:** 1,70 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: meisterliche Kapitänin, kompetentes Familienoberhaupt
Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 16, KO 13
Herausragende Talente: Säbel 11, Körperbeherrschung 9, Tanzen 10, Betören 8, Überzeugen 12, Geographie 10, Seefahrt 12, spricht Garethi und Tulamidya

Favira saba Shantalla
Khunchomer: INI 13+1W6 AT 13 PA 15 TP 1W6+4 DK N
LeP 33 AuP 36 KO 11 MR 11 GS 6 RS 2
Wundschwelle: 6
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I+II (Wert 13), Aufmerksamkeit, Finte, Meisterparade, Defensiver Kampfstil, Binden, Kampf im Wasser, Standfest

TRELLONA AY PASCHIRA

Erscheinung: Die grauhaarige Aranierin hat einen misstrauischen Blick, ausladende Hüften und ihre Haut die Farbe sonnenbeschienener Bronze. Sie ist weit über Fünfzig, aber ihre wettergegrübten Züge machen es schwierig, ihr genaues Alter zu schätzen. Sie trägt weite Röcke, einen strengen Dutt und Unmengen von Amuletten und Talismanen.

Geschichte: Die Zweitgeborene der reichen Handelsherrin *Nahua ay Naschira* fuhr schon früh zur See und arbeitete sich rasch zur Offizierin einer Zedrakke hoch. Sie kam gleichzeitig mit Favira auf die *Iskaria*, und da ihre Mütter einander nahestanden, wurde Trelona gebeten, der deutlich Jüngeren über die Schulter zu schauen. Es ist nicht zuletzt Trelona zu verdanken, die sich wie eine Schwester um Favira kümmerte, dass diese eine ausgezeichnete Seefahrerin wurde und sogar für ein eigenes Kommando gehandelt wurde. Dennoch schien klar, dass Trelona die *Iskaria* erhalten würde, als der Kapitänsposten neu vergeben wurde, denn ihre Mutter ist die größte Teilhaberin des Schiffes. Doch diese verschaffte überraschenderweise Favira das Kommando, weil sie ihre eigene Tochter für zu alt hielt. Seitdem muss Trelona Befehle von ihrem einstigen Schützling entgegennehmen, wodurch das Verhältnis zwischen den beiden in jenen Tagen merklich abkühlte. Trotzdem blieb sie Favira und der *Iskaria* treu und versieht nach wie vor den Dienst der Ersten Offizierin und Zahlmeisterin.

Charakter: Trelona hat drei Viertel ihres Lebens auf dem Meer verbracht, und seine Unstetigkeit ist in ihr Wesen übergegangen. Ungeachtet ihrer Launen ist sie standhaft und treu, und auch wenn sie die Schmach nie völlig überwinden konnte, dass ihre Mutter Favira vorzog, so gibt sie dieser nicht die Schuld daran. Trelona ist nach wie vor die einzige Person an Bord, der die Capitanya wirklich vertraut, so weiß sie auch als einzige von Faviras verschleppter Schwester. Unter der Mannschaft macht sie vor allem durch ihre diversen Aberglauben von sich reden: Trelona weiß von jeder Handlung und jedem Ereignis, ob es Glück oder (häufiger) Unglück bringt und wie man letzteres abwenden kann. Magie steht sie misstrauisch bis ablehnend gegenüber.

Darstellung: Fassen Sie bei jedem zweiten Satz an eine Hasenpfote, ein Amulett oder etwas Ähnliches. Blicken Sie streng.

Funktion: Faviras loyale Vertraute, die zwischen der Capitanya und den Helden vermitteln kann, wenn es zu Streit kommt.

Zitate: "Effendi, es bedeutet Unglück für Eure Manneskraft, den Säbel auf der rechten Seite zu tragen. Wenn Ihr jemals Kinder haben wollt, solltet Ihr sofort einen Schank Seewasser in einem Zug hinunterstürzen!"

"Hinter jeder starken Frau steht eine weitere starke Frau."

"Ihr mögt über mein abergläubisches Geschwätz lachen, aber es ist wahr. Erst im vergangenen Jahr nahm die *Seetaube* einen Achaz als Passagier auf, und drei Tage später zerschellte sie an den Klippen von Kap Brabak."

"Was ich von der Capitanya halte? Effendi, wenn Ihr jemanden ausforschen wollt, dann habt Ihr Euch die Falsche ausgesucht."

Geburtsdatum: 972 BF **Größe:** 1,62 Schritt

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** schwarz

Kurzcharakteristik: meisterliche Seeoffizierin, kompetente Händlerin
Herausragende Eigenschaften: IN 15, FF 15, Aberglaube 10

Herausragende Talente: Dolche 9, Wurfmesser 12, Körperbeherrschung 7, Überreden 10, Sagen/Legenden 15, Magiekunde 6, Rechnen 11, Seefahrt 13, spricht Garethi, Tulamidya und einige lokale Dialekte

SILPO VAPYRĪOS

Erscheinung: Silpo ist ein blonder Südländer, eine Mischung aus Tulamide und Mittelländer. Seine Kleidung ist im Stil verschiedenster Länder und Kulturen zusammengestellt: Zu tulamidischen Pluderhosen und einem taschenreichen Wams aus dem Mittelreich trägt er einen langen Novadimantel und einen Schal aus Dröler Spitze. Nur sein breitkrempiger Hut ist so alt und ausgebeult, dass seine Herkunft nicht mehr festzustellen ist.

Geschichte: Silpo entstammt einer Handwerkerfamilie aus Höt-Alem. Er wurde im Khunchomer Aves-Tempel geweiht und hat in seinen jungen Jahren schon große Teile Südaventuriens bereist. Vor einem Dreivierteljahr brach er nach Weißmaraskan auf, um neue Länder kennen zu lernen, doch während der Überfahrt spülte ihn ein wütender Kauca über Bord. Silpo trieb mehrere Tage lang im Meer, ohne ein einziges Segel zu sehen. Und als er schon glaubte, sein letztes Stündlein habe geschlagen, wurde er zufällig von der *Iskaria* entdeckt, die vom Kurs abgekommen war – Favira fuhr zu jener Zeit ohne Navigator. Als Silpo ihr anbot, diesen Posten ein Jahr lang ohne Heuer zu übernehmen, nahm sie dankend an.

Charakter: Silpo ist ein freundlicher Mensch, der voller interessanter Bemerkungen, Anekdoten und Geschichten steckt. Der missionarische Aspekt des Geweihtentums liegt ihm fern, es genügt ihm, neue Orte zu sehen und fremden Menschen zu begegnen. Auf der *Iskaria* ist er mittlerweile nicht mehr so recht glücklich: Anfangs begeisterten ihn die vielen fremden Häfen und Küstenlinien, doch die Karavelle bleibt nie lange genug an einem Ort, um diesen wirklich kennen zu lernen. Mittlerweile sehnt sich Silpo danach, seinen Kurs endlich wieder selbst zu bestimmen.

Silpo wird von Federtatze begleitet, einer Greifkatze (siehe **ZBA 104**), die ihm schon seit vielen Jahren eine treue Begleiterin ist. Federtatze ist verspielt und neckt andere gern, indem sie deren Kopfbedeckung in die Lüfte trägt und dann fallen lässt – was von einem schmalen Schiffsrumpf aus betrachtet nicht immer so lustig ist wie auf dem Festland.

Darstellung: Machen Sie weit ausschweifende Handbewegungen und gestikulieren Sie viel. Schauen Sie nach oben, um nachzusehen, ob Federtatze wieder Unfug anstellt.

Funktion: ein gut gelaunter Reisebegleiter, dessen Liturgien Schiff und Mannschaft aus unangenehmen Situationen retten können.

Zitate: "Wer rastet, der rostet."

"Euer Akzent des Tulamidischen klingt, als kämet Ihr aus Fasar. Tatsächlich? Dann müsst Ihr mir dort unbedingt eine gute Teestube empfehlen."

"Federtatze, bring das wieder her. Sofort!"

"Sicher, mit einem Schiff kann man hundert Meilen an einem Tag zurücklegen. Doch nur, wer auf seinen zwei Füßen wandert, kann ermessen, wie weit eine Meile wirklich ist."

"Als ich die zauberhafte Eshila erblickte, die Lieblingstochter von Sultan Mahrwad ibn Eslam, war ich doch tatsächlich versucht, mein Leben lang an einem Ort zu bleiben."

Geburtsdatum: 1003 BF **Größe:** 1,72 Schritt

Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** graubraun

Kurzcharakteristik: kompetenter Reisender und Navigator

Herausragende Eigenschaften: IN 15, Neugier 9

Herausragende Talente: Liturgiekenntnis 11, Stäbe 9, Orientierung 13, Geographie 12, Sternkunde 10, Abrichten 8, Kartographie 12, spricht Garethi, Tulamidya und Atak fließend, diverse Sprachen mäßig
Liturgien: 12 SEGUNGEN, FREUNDLICHE AUFNAHME, GEMEINSCHAFT DER TREUEN GEFÄHRTEN, HASHNABITHS FLEHEN, PHEXENS WUNDERBARE VERSTÄNDIGUNG, REISESEGGEN, WEG DES FUCHSES, WEISUNG DES HIMMELS u.a.

OFFIZIERE UND MANNSCHAFT DER ISKARIA

Zu den Offizieren der *Iskaria* zählen neben Silpo und Trelona Geschützmeister Prützel Skariske, ein alternder Richtschütze aus Tobrien, der stets schreit, weil er auf beiden Ohren fast gänzlich taub ist. Der Zweite Offizier Orvinio, ein typischer Südländer, spuckt seinen Kautabak zielsicher mehrere Schritte weit. Weiterhin gibt es den gutmütigen Schiffskoch *Xander Chistorra*, der durch einen Rotzentrefler ein Bein verlor, den Segelmeister *Arino* mit der ungeheuren Nase und natürlich das quirlige Schiffsmädchen *Mara*. Unter den Matrosen tut sich *Veon* oft als Unruhestifter hervor, allerdings sorgt sein bärenstarker Kumpan, der Zweischrittmann *Buku*, dafür, dass niemand gegen Veon aufbegehrt.

Matrose der Iskaria
Entermesser: INI 9+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W+3 DK N
LeP 27 AuP 34 KO 11 MR 2 GS 7 RS 0:6
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Standfest

GROßADMIRALISSIMA PHRANYA YALMA ZORNIBRECHT

Erscheinung: Wind, Wetter und Entbehrungen haben Phranya Yalma Zornibrecht die vielen Jahre, die sie nun schon für Al'Anfa kämpft und tötet, in tiefen Falten auf ihr Gesicht geschrieben. Dennoch wirkt sie entschlossener und gefährlicher als je zuvor. Der feste Gang, das energisch vorgereckte Kinn, die kaum sichtbare Narbe auf der linken Wange (das Andenken eines Attentäters): Alles an ihrer Erscheinung sagt, dass diese Frau bekommt, was sie will. Sie trägt eine perfekt sitzende schwarze Uniform mit goldenen Tressen, den dazugehörigen spitzen Admiralshut setzt sie allerdings nur bei förmlichen Anlässen auf – für gewöhnlich trägt sie ihr Haar unbedeckt, ohne sich um die ersten weißen Strähnen darin zu kümmern.

Geschichte: Phranya Yalma ist eine Base von Nareb Emano Zornibrecht, dem Oberhaupt des mächtigsten Grandenhauses auf dem Silberberg. Ein Attentat lehrte sie früh, dass man in Al'Anfa mehr als Kampfgeschick benötigt, um am Leben zu bleiben: Sie lernte, das Spiel der Granden mitzuspielen. Als ihr großer Konkurrent, der damalige Hochadmiral Darion Paligan, von El Harkir entführt wurde, ernannte man sie zu seiner Nachfolgerin als Kapitän der *Golgari*. Dass die Armada im Khöm Krieg weit unter ihren Möglichkeiten blieb, schadete Phranya Yalma nicht. Zusammen mit Amir Honak und Oderin du Metuant bildete sie das Triumvirat und regierte siebzehn aufreibende Jahre lang das alanfanische Imperium.



Die Auflösung des Triumvirats durch den Rat der Zwölf war für sie eine Befreiung: Viel zu lange schon hatte sie sich mit Politik und Diplomatie herumzuschlagen müssen, während die ihr wichtiger erscheinende Aufgabe, an Bord der *Golgari* die Feinde Al'Anfas zu zerschmettern, zurückstehen musste. Mit dem Angriff auf Port Stoerrebrandt führt sie einen Plan aus, den sie zwar schon vor fast zwanzig Jahren ersann, für dessen Verwirklichung sich aber nie die Gelegenheit bot. Seit sie den Angriffsbefehl erhielt, strahlt die Kommandantin der Schwarzen Armada eine jugendliche Tatkraft aus, an der es ihr in den Regierungsjahren mangelte.

Charakter: Phranya Yalma Zornbrecht ist eine unbeugsame Frau, die gegen niemanden Milde walten lässt. Solange der Sieg erreichbar ist, tut sie alles, um ihn zu erringen. Auch sich selbst schont sie dabei nicht. Sie kämpft nicht für die Zornbrechts oder den Patriarchen, sondern für die Idee Al'Anfas in der Form, wie sie in früheren Tagen einmal existierte: ein Boronsstaat, in dem die Menschen den Totengott als Götterfürsten verehren. Sie glaubt mit unerschütterlicher Sicherheit daran, auf der richtigen Seite zu stehen. Was sie tut, ist borongewollt, und wenn dabei Hunderte von Menschen sterben, geschieht dies in seinem Willen. Dass sie zeit ihres Lebens für ihren Idealismus belächelt wurde, stört sie schon lange nicht mehr.

Darstellung: Sitzen Sie gerade und aufrecht oder stellen Sie sich hin. Sprechen Sie in kurzen, militärisch abgehackten Sätzen. Streichen Sie im Gespräch über die imaginäre Narbe an Ihrer linken Wange.

Funktion: Phranya Yalma ist die Erbschürkin und Gegenspielerin der Helden in diesem Abenteuer, die bekämpft werden muss. Doch die Charaktere sollten sich auch fragen, ob ihre Widersacherin wirklich böse sein kann, da sie immerhin mit Borons Segen handelt.

Zitate: "Es tut mir leid um die armen Seelen, doch für die Gerechtigkeit müssen Opfer gebracht werden."

"Nur wer den bitteren Geschmack der Politik kennt, kann sich die köstliche Freiheit des Soldaten auf der Zunge zergehen lassen."

"Macht den *Seelenschicker* klar! Wenn ihr das Schiff mit dem ersten Schuss trifft, gibt es Rum für die ganze Mannschaft. Und wenn ihr ihnen vorher noch die Flagge herunterschleift, sollen sogar die Rojer einen Schluck bekommen."

"Wie ich sehe, Capitano, beherrscht ihr die fiktive Halse. Aber wusstet ihr auch, dass es meine Vorfahrin *Janda Zornbrecht* war, die sie zum ersten Mal einsetzte?"

"Ich werde Euch töten und in Borons prächtiges Reich schicken – eine Ehre, die Euch kaum gebührt."

Geburtsdatum: 18. Hesinde 977 BF **Größe:** 1,82 Schritt
Haarfarbe: dunkelblond **Augenfarbe:** schwarz

Kurzcharakteristik: brillante Strategin und Kapitänin, meisterliche Fechterin, kompetente Intrigantin

Herausragende Eigenschaften: MU 16, IN 16, KO 15

Herausragende Talente: Armbrust 12, Schwerter 15, Menschenkenntnis 10, Brettspiel 17, Kriegskunst (Seegefechte) 18, Staatskunst 12, spricht Garethi und Tulamidya

Phranya Yalma Zornbrecht

Balestrina: INI 16+1W6 **FK** 22 **TP** 1W6+4
Breitschwert*: INI 16+1W6 **AT** 18 **PA** 17 **TP** 1W6+5 **DK** N
LeP 36 **AuP** 42 **KO** 14 **MR** 8/13* **GS** 6 **RS** 2

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I+II (Wert 13), Linkhand, Parierwaffen I, Aufmerksamkeit, Kampreflexe, Finte, Gezielter Stich, Ausfall, Klingensprung, Wuchtschlag, Niederwerfen, Befreiungsschlag, Schildspalter, Betäubungsschlag, Meisterparade, Defensiver Kampfstil, Klingenschnitt, Binden, Entwaffnen, Gegenhalten, Windmühle, Kampf im Wasser, Schnellziehen, Scharfschütze, Standfest

* Das Schwert der Admiralin ist eine permanent dem Praios geweihte Waffe (es hat seine Vorteile, wenn der Wahrer der Ordnung zur eigenen Familie gehört). Solange sie es bei sich trägt, erhöht es ihre MR von 8 auf 13.

Sie trägt einen TRANSVERSALIS-Ring (3 Ladungen; das Ziel ist die Kapitänskajüte der *Golgari*), einen magischen Heiltrank (Qualität E) und ein Gewandheitselixier (D) bei sich.

SUB-COMMANDANTE LIROBAL FLORIOS, DER 'AL'ANFANER AAL'

Erscheinung: ein drahtiger, kleiner Mann mit dunkel getönter Haut und schwarzen Augen. Mit dem harten Zug um die Mundpartie und der Narbe, die sich über seine rechte Gesichtshälfte zieht, sieht er auf eine gewalttätige Art gut aus. Er kleidet sich in gedeckte Farben und trägt zwei Langdolche am Gürtel.

Geschichte und Charakter: Lirobal ist Sub-Commandante der *Golgari* und nach Phranya Yalma Zornbrecht ranghöchster Offizier auf dem Schiff. In der Praxis bedeutet dies, dass er das Kommando über das Schiff innehat, wann immer die Großadmiralissima anderweitig beschäftigt ist. Die Gerüchte, die seinen Spitznamen 'Al'Anfaner Aal' einem bestimmten Körpermerkmal Lirobals zuschreiben, in dessen Genuss nur seine Liebchaften kommen, stimmen nicht. In Wirklichkeit rührt der Name daher, dass er sich aus jeder noch so brenzligen Situation wieder herauswinden kann. Die Zahl der Attentate, die verfloesene Grandentöchter, gehörte Ehemänner und ambitionierte Konkurrenten auf ihn verüben ließen, geht mittlerweile in die Dutzende, doch immer kommt Lirobal irgendwie mit heiler Haut davon. Dafür sorgen vor allem seine überragenden Fertigkeiten im beidhändigen Kampf, aber auch die Tatsache, dass er trotz seines Rufes viele Freunde hat.

Die Narbe in Lirobals Gesicht stammt von der ersten und einzigen Gelegenheit, bei der er jemals seine Wachsamkeit fallen ließ – in einer Nacht, in der sein lotosberauschter Vater versuchte, seinen zwölfjährigen Sohn umzubringen und mit einem Dolch im Herzen starb.

Darstellung: Lächeln Sie immer, lassen Sie sich durch nichts aus der Ruhe bringen. Gestikulieren Sie, als würden Sie mit einem Messer herumspielen.

Funktion: der raffinierte Überlebenskünstler, der immer noch ein Ass im Ärmel hat.

Zitate: "Ihr und welche Kohorte wollt mich töten?"

"Das Geheimnis meines Überlebens ist, dass ich mich nicht umbringen lasse."

Geburtsdatum: 994 BF **Größe:** 1,64 Schritt

Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** schwarz

Kurzcharakteristik: meisterlicher Seeoffizier, brillanter Dolchkämpfer und Überlebenskünstler
Siehe auch Seite 56.

CASCADOR DOMINIO IMACULO KUGRES

Erscheinung: ein hochgewachsener, gut aussehender Mann von ungefähr dreißig Jahren in einer schlichten schwarzen Seidenrobe. Er trägt künstliche Wimpern und Lidschatten, lackiert seine Nägel violett und zupft sich täglich die Brusthaare. Sein Magierstab, den er fast nie ablegt, ist in unregelmäßigen Windungen verzogen.

Geschichte und Charakter: Cascador Kugres ist ein typischer verzogener Grandensprössling: eitel, selbstüchtig und desillusioniert mit einem Hang zum Zynismus. Zum Abschluss seiner Magierausbildung an der Universität formte er seinen Magierstab mittels HARTES SCHMELZE nach der neusten Mode, doch bei dem Bindungsritual unterlief ihm ein fataler Fehler. Seitdem ist Cascador aufs Engste mit seinem Stab verbunden und vermag ohne ihn so gut wie keinen Zauber zu sprechen. Da er dieses Geheimnis wie seinen Augapfel hütet, gelang ihm trotzdem der Aufstieg zum Schiffsmagier der *Golgari*. Angesichts der enormen Abschreckungskraft der Galcere hat er auf diesem Posten nicht viel zu tun, so dass ihm mehr Zeit bleibt, um Phranya Yalma im Auftrag von Großinquisitor *Dolgur Kugres* hinterherzuspionieren. Seine diebische Freude darüber, dass es die Großadmiralissima selbst war, die ihn an Bord der *Golgari* holte, würde erheblich getrübt werden, wenn Cascador wüsste, dass dies in voller Absicht geschah – ein Spion, von dem sie weiß, ist ihr eben lieber als einer, von dem sie nicht weiß.

Darstellung: Betrachten Sie gelangweilt Ihre Fingernägel, wenn ein Spieler redet, und wischen Sie sich imaginären Staub von der Kleidung.

Funktion: der feindliche Magier, dem alle Mittel recht sind, um sein Ziel zu erreichen.

Zitate: "Ich würde gerne weiter mit Euch plaudern, aber [spricht REFLECTIMAGO] ich muss mich zurückziehen, ich habe Lippenstift an den Zähnen."

"Wollt Ihr mir gleich sagen, was Ihr wirklich von mir denkt, oder sollen wir warten, bis ich Eure Gedanken gelesen habe?"

Geburtsdatum: 999 BF **Größe:** 1,80 Schritt

Haarfarbe: blauschwarz **Augenfarbe:** dunkelgrün

Kurzcharakteristik: meisterlicher Schiffsmagier und Intrigant

Cascador Kugres

Magierstab: INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** NS

Dolch: INI 10+1W6 **AT** 9 **PA** 6 **TP** 1W6+1 **DK** H

LeP 29 **AsP** 45 **AuP** 34 **KO** 11 **MR** 10 **GS** 8 **RS** 0

Wundschwelle: 6

Eigenschaften: MU 11, KL 15, IN 14, CH 16, FF 13, GE 12, KO 11, KK 12, Eitelkeit 10, Artefaktgebunden (Magierstab)

Herausragende Talente: Ritualkenntnis 13, Magiekunde 13

Herausragende Zauber: BLITZ 11, BALSAM 12, GARDIANUM 12, BLICK AUF DAS WESEN 14, BLICK IN DIE GEDANKEN 15, FULMINICTUS 10, ATTRIBUTO 9, BANNBALADIN 8, CLAUDIBUS 10, FAVILLUDO 15, HORRIPHOBUS 8, SINESIGIL 11, SCHWARZER SCHRECKEN 7, DESINTEGRATUS 6, ECLIPTIFACTUS 4, REFLECTIMAGO 10, HARTES SCHMELZE 2

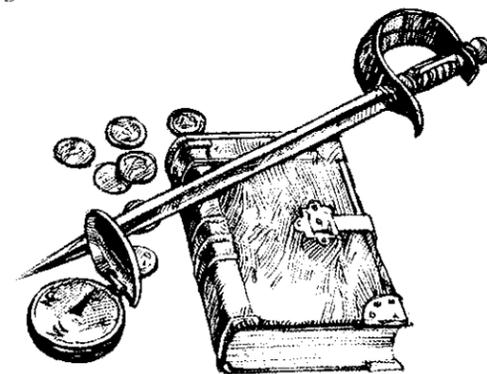
Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine, Simultanzaubern

Stabzauber: Ewige Flamme, Seil des Adepten, Hammer des Magus und Zauberspeicher mit den eingespeicherten Zaubern FULMINICTUS (2W6+4 Punkte), FULMINICTUS (2W6+8 Punkte) und BALSAM (9 Punkte).

Wenn Cascador beim Zaubern nicht seinen Magierstab berührt, erhält er einen Probenzuschlag von +12. Er trägt ein Verwandlungselixier C (Maus), ein gut erhaltenes Exemplar des Buches *Magie – Macht der Überzeugung* und evtl. ein weiteres Zauberbuch nach Ihrer Maßgabe bei sich.

OFFIZIERE UND MANNSCHAFT DER GOLGARI

Zum Führungsstab des Schiffes gehören neben Phranya Yalma und Lirobal der Erste Offizier Escanio Ulfhart und der Zweite Offizier *Cessel Bonareth*, zwei ewige Konkurrenten, deren verbissener Wettstreit um Macht und Einfluss bereits an der Universität begann. Die einzelnen Mannschaftsteile der *Golgari* halten sich voneinander fern. Unter den Söldnern sticht *Tanrek ibn Onchareth* hervor, der borongeweihte Hauptmann der Rabengardisten an Bord. Des Weiteren ist die Söldnerhauptfrau *Zwei-Finger-Lutisell* berüchtigt, die von sich behauptet, jeden Mann mit zwei Fingern besiegen zu können. Geschützmeister *Elonzo Poltos* ist ein boronfürchtiger Mann, der von den Schützen für seine Großzügigkeit mit dem Rum gerühmt wird. Eine der interessantesten Personen an Bord ist jedoch *Karu*, der feiste Trommler, der den Rudersklaven den Takt vorgibt. Von dem Moha heißt es, er sei von den Göttern für einen unsäglichen Frevel verflucht worden. Karu selbst sagt dazu nichts, da er nie ein Wort spricht oder einen anderen Teil seines Körpers bewegt als die Arme, die im stetigen monotonen Rhythmus die Trommeln schlagen.



Offizier der Golgari
Säbel: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 32 **AuP** 30 **KO** 12 **MR** 4 **GS** 7 **RS** 2

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Finte, Ausfall, Wuchtschlag, Meisterparade, Standfest

Hauptmann vom Schwarzen Bund des Kor

Sklaventod: INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 33 **AuP** 37 **KO** 14 **MR** 5 **GS** 5 **RS** 4

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag, Niederwerfen, Finte, Aufmerksamkeit

Söldner vom Schwarzen Bund des Kor

Die Söldner sind nicht besonders gut ausgebildet, weshalb sie auch gerne als Erste ins Gefecht geschickt werden. Aber ihre Ausrüstung ist gut, und eiserne Disziplin sorgt für eine hohe Kampf-moral. Ihr Wappen ist ein schwarzer Panther.

Kurzbogen: INI 9+1W6FK 16 **TP** 1W6+4

Kurzschwert: INI 9+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+2 **DK** HN

oder Säbel: INI 9+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+3 **DK** N

LeP 28 **AuP** 33 **KO** 12 **MR** 3 **GS** 5 **RS** 3

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte

Ordenskrieger der Rabengarde

Die Ordenskrieger der Boronsrabens sind neben den Kämpfern der Basaltfaust die besten Streiter, die Al'Anfa anbieten kann. Sie verfügen über geweihte Rabenschnäbel und Wappenschilder, die einen schwarzen Rabenkopf in einem silbernen Kreis auf Schwarz zeigen.

Geweiheter Rabenschnabel: INI 15+1W6 **AT** 20 **PA** 15

TP 1W6+5 **DK** N

mit Großschild: INI 13+1W6 **AT** 18 **PA** 19 **TP** 1W6+5 **DK** N

Kurzschwert: INI 15+1W6 **AT** 17 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** HN

mit Großschild: INI 13+1W6 **AT** 15 **PA** 18 **TP** 1W6+3 **DK** HN

LeP 36 **AuP** 42 **KO** 15 **MR** 8 **GS** 6 oder 2

RS 3 oder 8 (in Vollrüstung verringern sich AT und PA je um 2)

Wundschwelle: 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampreflexe, Rüstungsgewöhnung I + II, Ausweichen I + II (Wert 14 oder 10), Linkhand, Schildkampf I + II, Wuchtschlag, Niederwerfen, Befreiungsschlag, Schildspalter, Finte, Ausfall, Meisterparade, Gegenhalten, Defensiver Kampfstil

Geschützbediener der Golgari

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

LeP 29 **AuP** 30 **KO** 12 **MR** 3 **GS** 7 **RS** 1

Wundschwelle: 6 **Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag, Finte

Matrose der Golgari

Kurzschwert: INI 8+1W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W6+2 **DK** HN

LeP 28 **AuP** 31 **KO** 11 **MR** 3 **GS** 7 **RS** 0

Wundschwelle: 6 **Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag

ANHANG IV – BEGEGNUNGSTABELLE

Werfen Sie pro Reisetag in der Charyptik einen W6. 1–3: Keine Begegnung; 4–5: Würfeln Sie auf der Tabelle **Schiffsbegegnungen**; 6: Würfeln Sie auf der Tabelle **Sonstige Ereignisse**.

Schiffsbegegnungen (W20)

1–8: Begegnung mit einem Händler (1–4 auf W6) oder Kriegsschiff (5–6). Bestimmen Sie die Herkunft mit dem W20. 1: Thorwal; 2: Albarnia; 3–4: Horasreich; 5: Mengbilla; 6: Chorhop; 7–8: Brabak; 9–10: Sylla; 11: Ghurenia oder Kemi; 12–13: Al'Anfa; 14: Thalusa; 15: Weißmaraskan; 16: Fürstkomturei; 17: Khunchom; 18: Aranien; 19: Mittelreich; 20: Bornland.

9–10: Begegnung mit einem Freibeuterschiff. Würfeln Sie für die Herkunft mit dem W20. 1–2: Horasreich; 3: Chorhop; 4–6: Brabak; 7–10: Sylla; 11: Ghurenia; 12: Kemi; 13: Al'Anfa; 14: Thalusa; 15: Weißmaraskan; 16: Fürstkomturei; 17: Khunchom; 18: Aranien; 19: Mittelreich; 20: Bornland.

11–12: Piraten! Würfeln Sie mit dem W6. 1–2: 1W2 Thalukken aus Charypso; 3: 1W3+1 Schaluppen mit Küstenpiraten; 4: Strandpiraten, die ein Leuchfeuer entzündet haben, um Schiffe anzulocken; 5: eine Galeere mit entflohenen Sklaven, die nichts zu verlieren haben; 6: ein Piratenschiff aus Xeraanien.

13: In einiger Entfernung tragen 1W2+1 Schiffe ein Seegefecht aus. Würfeln Sie auf den Herkunftstabellen aus, unter welcher Flagge die Kombattanten fahren.

14: 1W6 Schiffbrüchige treiben im Wasser, an Wrackteilen festgezurt und stammelnd vor Durst. Benutzen Sie die Tabelle für Handelsschiffe, um ihre Herkunft festzustellen.

15: Ein Schmugglerschiff geht längssecs. Der Kapitän bietet allerlei verbotene und schwer erhältliche Waren zu horrenden Preisen an. Wollen die Helden immer noch einkaufen, wenn sie erfahren haben, dass die Waren aus den Schwarzen Landen stammen?

16: Der *Schwimmende Zirkus*, eine per Schiff reisende Gauklertruppe, sorgt für Abwechslung und Kurzweil an Bord. Vorsicht ist jedoch vor Dieben geboten.

17: Die *Praios will es*, eine Galeere aus Jilaskan, reist durch Perlenmeer und Charyptik, um den Glauben an den Götterfürsten unter den Seeleuten zu verbreiten. Der Fanatismus und die Magiefeindlichkeit von Kapitänin *Gurvania* können jedoch schnell zu Zwietracht und Unfriede führen.

18: Die Helden begegnen einem berühmten Seefahrer (W6). 1: *Ruban der Rieslandfahrer*; 2: *Amirato Delazar*, der Freibeuter des Königs von Brabak; 3: *El'Rek*, ein übler Pirat aus Charypso; 4: *Die Eiserne Maske* (die echte oder ein Nachahmer); 5: *Dendra Alschera*, die Harani von Sylla; 6: *Efferdan ui Bennain* (der höchste Efferd-Geweihte Aventuriens), der eine Questenfahrt nach Korelkin unternimmt.

19: Ein berühmtes Schiff kreuzt den Kurs (W6). 1: das Dschinnenschiff *Sulman al-Nasori*; 2: die *Gebelaus von Neetha*, eine Schivonelle der bewaffneten Efferdbrüder; 3: die *Goldene Muräne von Mengbilla*, eine Handelsgaleere; 4: die *Kaiser Reto* aus der ehemaligen Perlenmeerflotte; 5: das Expeditionsschiff *Korisande*; 6: die *Seeadler von Beilunh*.

20: In der Nacht ist das durchscheinende Gerippe eines ungeheuren Fisches nahe des Schiffs zu erkennen. Aus dem Innern des Geisterfisches ertönen verzweifelte Hilferufe, und ein skelettierter Rachen lädt Unerschrockene dazu ein, in den Schlund des Wesens hinabzuklettern.

Sonstige Ereignisse (W20)

1: Ein Unbekannter dezimiert heimlich die Rumvorräte. Er muss schleunigst gefunden werden, um die Ruhe an Bord wiederherzustellen.

2: Bei der Durchquerung eines Algenfeldes wird die Mannschaft vom süßen Duft berauscht, den die Pflanzen verströmen. Wie sollen die lallenden, torkelnden Seeleute ihr Schiff jemals wieder von den Algen fortsteuern?

3: 1W3+2 Flugechsen (ZBA 98) aus den Echsenstümpfen haben sich auf hohe See verirrt. Die erschöpften Tiere wollen sich nur in der Takelage ausruhen, wehren sich aber, wenn ihnen jemand zu nahe kommt.

4: In der See schwimmt eine Flaschenpost mit der Karte einer Insel, auf der ein Kreuz verzeichnet ist: eine Schatzkarte, der Hilferuf eines Gestrandeten oder der Köder, mit dem räuberische Bukaniere ihre Opfer anlocken.

5: Seit mehreren Stunden macht das Schiff geringe Fahrt. Tauchend entdecken die Helden ganze Fischschwärme, die sich am Schiffsboden festsaugen. Was ist es, dass sie wie magisch anzieht?

6: Ein kleiner Mahlstrom liegt voraus. Er stellt keine Gefahr dar, sondern bietet einfach nur ein großartiges Schauspiel.

7: Eine längere Flaute verzögert die Weiterfahrt. Wenn die Helden keine Windmagie oder Wetterliturgien beherrschen, muss das Schiff mit dem Beiboot geschleppt werden.

8: Ein Klabautermann versetzt von heute auf morgen das Schiff in Aufruhr. Die Helden erfahren, dass er aus Langeweile von einem anderen Schiff, dem sie zuvor begegnet sind, auf das ihre übergewechselt ist. Der Klabauter kann sich als Segen oder Fluch erweisen, je nachdem, ob die Helden ihn für sein neues Zuhause begeistern können oder nicht.

9: Ein Schwarm fliegender Fische passiert das Schiff. Das Abendessen verspricht lecker zu werden.

10: Den Helden wird die Ehre einer Seemannstaufe zuteil, die sie zu waschechten Seebären machen wird. Vorher muss aber jeder von ihnen eigenhändig auf den Großmast steigen und die Schiffsflagge küssen.

11: Der Geschützmeister (oder ein anderer wichtiger Offizier) des Schiffs wird vom Brabaker Schweiß (Geographia 208) niedergeworfen. Die Helden müssen seine Krankheit behandeln und ihn bis zu seiner Genesung an den Rotzen (am Hylailier Dreikreuz, an den Pisenbüchern ...) vertreten.

12: Die Offiziere zetteln eine Meuterei an, weil der Kapitän des Schiffes angeblich Geld aus der Schiffskasse veruntreut hat. Ist dies ein abgekartetes Spiel oder einfach ein Rechenfehler?

13: Durch ein Ungeschick zerstört ein Held den einzigen Südweiser an Bord. Die Kursbestimmung wird dadurch um ein Vielfaches schwieriger, auf hoher See droht sich das Schiff gar zu verirren.

14: Das Schiff bleibt in einer Seegrasmatte stecken. Im günstigsten Fall verzögert sich die Weiterfahrt um ein paar Stunden, mit viel Pech lauern charyptoide Monstrositäten unter dem glitschigen Grün.

15: Ein toter, blutleerer Matrose wird in der Bilge gefunden. Gibt es einen Vampir an Bord, wie die abergläubischen Matrosen befürchten?

16: Die Helden entdecken einen blinden Passagier: ein Flüchtling, ein Saboteur oder ein Kind aus dem letzten Hafen, das sich beim Versteckspiel mit seinen Freunden auf dem Schiff verbarg.

17: Das Schiffsmaskottchen ist verschwunden. Die Helden werden beauftragt, es wiederzufinden.

18: Ein Heuschreckenschwarm verdunkelt den Himmel. Sollten die unzähligen Tiere auf dem Schiff niedergehen, droht ihm der Untergang, weil die Insekten Segeltuch, Tüue und gar das Pech zwischen den Planken auffressen werden.

19: Sämtliche Seeleute erwachen, nachdem sie zuvor alle gleichzeitig auf unerklärliche Weise eingeschlafen sind. Hat dies etwas mit der eigenartigen Nebelbank zu tun, die das Schiff vor Kurzem durchquert hat? Und sind sie wirklich wieder erwacht?

20: Ringsumher brodeln das Wasser, und ein gewaltiger Riesenkrake erhebt sich aus den Fluten. Der Dekapus (ZBA 123) droht das Schiff zu zerquetschen und in die Tiefe zu reißen.

ANHANG V – GLOSSAR

DIE SPRACHE DES SÜDEPS

Im Abenteuertext werden oftmals diverse Worte aus dem Brabaci, dem südlichen Dialekt des Garethi, sowie Bezeichnungen und Namen verwendet, die typisch für den Süden und die Seefahrt sind. Dies dient dem Aufbau einer möglichst dichten Atmosphäre am Spießtisch. Hier finden Sie eine Sammlung der verwendeten Begriffe.

Achterdeck: hinteres Deck, von dem aus die meisten Schiffe gesteuert und befehligt werden

Armada: Flotte

aufbringen, ein Schiff: sich ein fremdes Schiff aneignen; auch für kapern

Backbord: in Fahrtrichtung gesehen links vom Schiff; die linke Seite des Schiffs

Bakschisch: Trink- oder Bestechungsgeld

Barkasse: größtes Beiboot auf Kriegsschiffen

Besan: Segel am hintersten Mast; > *Besanmast*

Besanmast: bei Mehrmastschiffen hinterster Mast des Schiffes; meist havenisch getakelt; > *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: Galeerentyp mit zwei übereinander liegenden Ruderreihen

Bugsprriet: ein vom vordersten Teil des Bugs ausgehender Balken; unterhalb des Bugsprriets befindet sich gelegentlich noch ein Segel

Custo Coloniae: Stellung im Rat der Zwölf von Al'Anfa

Collega: höfliche Anrede unter Magiern

Don / Donna: Edler / Edle; höfliche Anrede

Dromone: Galeerentyp mit einer einzigen Ruderreihe

Dublon: alananisches Goldstück im Wert von zwei Dukaten, im Süden überwiegend verwendete Währung

Fock: Vorsegel; unterstes Rahsegel des Vormastes; > *Fockmast*

Fockmast: bei mehrmastigen Schiffen der Mast vor dem > *Großmast*; in Aventurien meist rahgetakelt; > *Takelung*

Galeere: allgemeine Bezeichnung für ein großes Ruderschiff, je nach Anzahl der Riemerreihe eine > *Bireme* oder > *Trireme*

Garethjas: marakanischer Ausdruck für Nicht-Marakaner, vor allem für Mittelreicher verwendet

Grande: Mitglied einer der acht reichen Familien, die Al'Anfa regieren

Großmast: bei Mehrmastschiffen der höchste Mast des Schiffes (Großer) Oreal: alananische Münze im Wert von einem Silbteraler; auch Schilling

Holk, Holken: ein nordländisches Handelsschiff, Weiterentwicklung der > *Kogge*

kalfatern: abdichten der Freiräume zwischen den Planken der Außenhaut des Schiffes mit Pech und Werg

Karavalle: schnelles, mehrmastiges Segelschiff; häufig havenisch getakelt; > *Takelung*

Karracke: großes, mehrmastiges Segelschiff mit hohen > *Trutzen*

Kiel: vom Bug zum Heck verlaufender, unterster Balken des Schiffes, von dem die > *Spanten* abgehen; auch Bezeichnung für den gesamten Boden des Schiffes

Kleiner Oreal: alananische Münze im Wert von fünf Hellern

Klüver: dreieckiges Vorsegel

Kohorte: 50 Mann umfassende Einheit der Armee Al'Anfas

Kogge: nordländischer Handelsschiffstyp, gelegentlich auch 'Dickschiff' genannt

Kombüse: Küche des Schiffes, oft der einzige Raum an Bord, in dem offenes Feuer erlaubt ist

Krähenest: Ausguck oder Mastkorb

kreuzen: ein Segelmanöver, um gegen den Wind zu fahren

Kutter: ein einmastiges Segelschiff

Lorcha: kleinere Variante der Zedrakke

Jolle: kleines einmastiges Beiboot

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 Besanmast bis zu ¼ dieser Länge; bei mischgetakelten Schiffen sind der Fock- und Großmast rahgetakelt, der oder die Besanmasten havenisch; > *Takelung*.

Mengbiller Feuer: alananische Bezeichnung für Hylailier Feuer, ein alchimistisches Brandöl

Nachen: Kahn

Lanisto: Gladiatorenbesitzer

Otta: Thorwaler Bezeichnung für ein Handels- und Kriegsschiff

Persening: Gewebe für Segel; dient auch als Schutzbezug

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 'Dickschiff' genannt

Praefactor: Amtsbezeichnung im Rat der Zwölf von Al'Anfa

Prise: gekapertes Schiff

Questador: Abenteurer

Rah, Rahe: waagrecht oder schräg stehendes Rundholz, an dem die Segel befestigt sind

reffen, die Segel: Segelfläche verkleinern, entweder durch teilweises Aufrollen einzelner Segel oder durch Niederholen ganzer Segel

Riemen: Ruder eines Ruderboots oder einer Galeere, 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 (> *Bireme*, *Trireme*); ein großer Riemen wird oft von mehreren > *Rojern* bedient

Rojer: Ruderer auf Galeeren

Schaluppe: größeres Beiboot

Schanzkleid: brusthohe Schutzwand um das Schiffsdeck

Schivone: modernes, schlankes Mehrmastschiff, vor allem aus dem Bornland und dem Lieblichen Feld

Schivonelle: leichtere und schnellere Abart der > *Schivone*

Senhor / Senhora: förmliche Anrede

Smutje: Schiffskoch

Spanten: vom > *Kiel* ausgehende Querverstrebungen des Schiffsrumpfs, die die Außenbeplankung tragen

Spill: Winde zum Aufholen des Ankers oder der Segel

Spriet: dünnes Rundholz zum Spannen der Segel

Steuerebord: in Fahrtrichtung gesehen rechts vom Schiff; die rechte Seite des Schiffes

Takelage: alle zum Segeln benötigten Teile des Schiffes

Takelung: In Aventurien sind die havenische 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 havenische Segel fahren (vor allem > *Karavalle* und > *Schivonen*).

Thalukke: verbreiteter tulamidischer Segelschiffstyp

Toppgast: die Person als Ausguck im Krähenest eines Schiffes

Trimaran: Segelboot mit drei Rümpfen

Trireme: Galeerentyp mit drei übereinander liegenden Ruderreihen

Trosse: starkes Tau oder Kette

Trutz: vordere oder hintere Schiffsaufbauten; auch Kastell

Wanten: für Segelmanöver benötigte Tüue, die den Mast nach > *Steuerebord* und > *Backbord* abspannen

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

Zedrakke: kielloser, oft mehrmastiger Schiffstyp aus dem Perlenmeer

ANHANG VI – DSA-SEEKAMPFSYSTEM

Mit den folgenden Seekampfregeln – einer Vorschau auf die endgültige, in der Regionalspielhilfe zu den aventurischen Meeren erscheinenden Vollversion – wollen wir es Ihnen ermöglichen, die in diesem Band stattfindenden Schiffskämpfe nicht nur im Rollenspiel, sondern auch als taktisches Brettspiel zu gestalten. Die folgenden Regeln sind also weniger ein eigenständiges Spiel, sondern eine abstrahierte Simulation aventurischer Seegefechte.

0.1) ZEIT UND RAUM

Ein Spielzug ist je nach Szenario eine unterschiedlich lange Zeit, entspricht durchschnittlich aber etwa einer Spielrunde DSA-Zeit, also ca. 5 Minuten.

Das Spielfeld ist in Sechseckfelder (sog. 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 wie auch 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 nur 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.

0.2) SCHIFFE UND SCHIFFSWERTE

Jeder der beteiligten Spieler kommandiert eines oder mehrere Schiffe. Ein Schiff wird auf dem Spielfeld durch eine passende Spielmarke dargestellt; außerhalb des Spielfelds durch ein Datenblatt, auf dem die Werte des Schiffes angegeben sind.

Geschwindigkeit, gesegelt: Die Geschwindigkeit von Segelschiffen hängt von der Stellung des Schiffes 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 null, 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 Rammsstoß ansetzt und mit welcher Geschwindigkeit es rückwärts gerudert werden kann. Auch 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.]

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: Dies sind die 'Lebenspunkte' des Schiffes, die in erster Linie von der Größe des Schiffes abhängen. Ein Schiff, dessen Rumpfpunkte auf null oder darunter gefallen sind, sinkt binnen kürzester Zeit. [Die Rumpfpunkte entsprechen der Hälfte des Schiffsraums in Quadern.]

Takelage: 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 gesegelttes Schiff, dessen Takelage-Punkte auf null oder darunter gefallen sind, verfügt über keine Bewegungs-

punkte 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 20 Punkte pro Mast, 30 Punkte pro großem Rahsegel oder Zedrahkensegel, 20 pro kleinem Rahsegel oder Sprietssegel und 15 pro havenischem Segel.]

Riemen: 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 Kopfzahl und der Art der Besatzungsmitglieder ergibt. Besatzung untergliedert sich in Matrosen (M), Ruderer (R), Offiziere (O), Seesoldaten (S) und Geschützpersonal (G). Wenn Offiziere (incl. '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. [Entspricht meist minus dem bisher verwendeten Strukturwert, also üblicherweise eine Zahl zwischen 12 und 18.]

Härte: Dieser Wert steht für den Rüstungsschutz des Rumpfs. Der Rüstungsschutz der Takelage und für die Besatzung beträgt die Hälfte (abgerundet!) 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 Geschützmannschaften: 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 Mannschaftsmitglieder der gleiche Qualitätswert. [Diese Werte liegen üblicherweise zwischen 10 (schlecht bezahlte Matrosen eines Handelsschiffs) und 18 (hoch motivierte Thorwaler).]

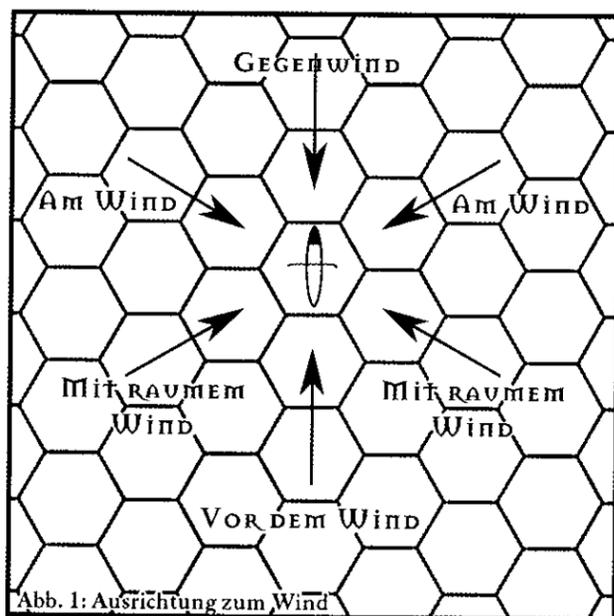


Abb. 1: Ausrichtung zum Wind

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.

0.4) WIND

Wind kann aus einer der möglichen sechs Richtungen und in einer von acht möglichen Stärken wehen. Üblicherweise ändern sich während eines Szenarios Windrichtung und -stärke nicht, es sei denn, dies ist gesondert angegeben. Die aktuelle Windrichtung und -stärke wird durch eine Spielmarke auf dem Spielplan angezeigt.

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). Keine Bewegungseinschränkungen für geruderte Schiffe.

Windstärke 1 ist eine schwache Brise. Einige gesegelte Schiffstypen (Pöten 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, Triremen, 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, Triremen, 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, Triremen, Dromonen und Galeassen erleiden auf diesen Wurf einen Modifikator von +2.

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 oder es kann die Takelage wechseln.

2) **Bestimmung der Geschwindigkeit.** Abhängig von der Grundgeschwindigkeit des Schiffes, der Stellung zum Wind, der Art der gesetzten Segel und eventuellen Schäden wird nun bestimmt, wie viele Felder sich ein 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 Befehlsbögen 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, Rammen, Entershaken werfen und Nahbeschuss.

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 Probenwürfe mit einem W20 gegen die Qualität der Besatzung oder eines Teils der Besatzung wie der Geschützmannschaft oder der Offiziere. (Ist keine 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

Der Spielzug beginnt mit der Ersten Besatzungsphase. In dieser Phase kann jedes Schiff versuchen, eine der drei folgenden Aktionen durchzuführen. Einige dieser Aktionen erfordern eine Manöverprobe. Schiffe, die sich im Enterkampf befinden, können keine der genannten Aktionen ausführen.

1.1) ANKER

Ein Schiff kann in Küstengewässern (auf der Karte markierte Flachwassergebiete) ohne weitere Probe den Anker fallen lassen oder den Anker lichten. Schiffe, die vor Anker liegen, haben eine Geschwindigkeit von null, jedoch ihre maximale Beweglichkeit (sprich, sie können sich 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 Entershaken bzw. Harpun-Aale), kann versuchen, sich von dem anderen Schiff zu lösen.

Dies erfordert eine Manöverprobe, die um 2 Punkte bei verheddeter Takelage erschwert ist, um 4 Punkte bei geworfenen Entershaken, 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 gesegelttes Schiff kann von Kampfbesegelung auf 'volles Zeug' wechseln, um so die Geschwindigkeit zu erhöhen. Dies ist eine Manöverprobe: Bei Gelingen sind die zusätzlichen Segel schnell gehisst, bei Misslingen verliert das Schiff in dieser Phase einen Punkt seiner Beweglichkeit.

Um von vollem Zeug auf Kampfbesegelung zu wechseln, ist eine Probe +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: Bei Gelingen ist der Mast schnell und sicher verstaut, 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.

• Alle Schiffe können die Segel streichen (alle Segelfläche einholen). Dadurch sinkt ihre Segelgeschwindigkeit im folgenden Spielzug auf 0, dafür ist ihre Takelage schwieriger zu treffen. Für das Einholen der Segel

gelten dieselben Regeln wie für das Wechseln zwischen Kampfbesegehung und vollem Zeug.

2) BESTIMMUNG DER GESCHWINDIGKEIT

Nun folgt die Bestimmung der Geschwindigkeit des Schiffes im folgenden Spielzug, also der Zahl an Feldern, die sich das Schiff bewegen darf. Bei gesegelten Schiffen ist dies abhängig vom Schiffstyp (Segelfläche 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 folgende Diagramm 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 erniedrigt. In Stellung D hat das Schiff *Gegenwind* und kommt nicht von der Stelle; seine Geschwindigkeit beträgt Null. (Ein Schiff mit Gegenwind darf sich jedoch drehen, um wieder in eine günstige Stellung zum Wind zu kommen; s.u.)

2.2) WINDSTÄRKE UND SEGELSCHIFFE

Wind kann mit einer von sieben möglichen Stärken wehen (s.o.): 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. Keine Bewegungseinschränkungen für geruderte Schiffe. 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) KAMPFBESEGEHUNG 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 Kampfbesegehung; unter 'vollem Zeug' erreicht ein Schiff eine um ein Feld pro Spielzug größere Geschwindigkeit. Ausnahme: Bei Gegenwind beträgt die Geschwindigkeit auch bei 'vollem Zeug' null.

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 gesegeltes Schiff, das alle seine Takelagepunkte verloren hat, hat eine Geschwindigkeit von null 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 Kampfbesegehung.

2.5) GESCHWINDIGKEIT VON RUDERSCHIFFEN

Ruderschliffe können, unabhängig von der Stellung zum Wind, drei verschiedenen 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 Ruderschliff 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 Ruderschliff, 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 Ruderschliff, das alle seine Riemenpunkte verloren hat, hat eine Geschwindigkeit von null und treibt nur noch.

Ein Ruderschliff, 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 Ruderschliffe haben eine Hilfsbesegehung, die es ihnen ermöglicht, bei Marschfahrt die Ruderer zu schonen. Thorwalsche Ottas und Knorren sind sogar echte Mischtypen, die beide Fahrtmöglichkeiten gleich gut nutzen können; Winddrachen dagegen sind Segelschliffe mit Hilfsriemen.

In der ersten Manöverphase (s.o.) wird bestimmt, ob das Ruderschliff sich mit Riemen oder unter Segeln vorwärtsbewegt; eine Kombination beider Möglichkeiten ist nicht erlaubt. Ein Ruderschliff unter Segeln gilt als gesegelt und benutzt die Regeln 2.1, 2.2 und 2.4. Ruderschliffe 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 kann sich maximal so viele Felder weit bewegen, wie seine in Schritt 2 bestimmte Geschwindigkeit beträgt, muss sich aber nicht so 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 folgenden Befehle notieren können (siehe Abbildung 2):

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 Ruderschliffe erlaubt). Dies verbraucht einen Punkt der möglichen Geschwindigkeit.

D: Das Schiff dreht sich um eine Hexfeldseite auf der Stelle. Dieser Befehl ist nur für Ruderschliffe, für Schiffe, die vor Anker liegen, und für bewegungslose Schiffe erlaubt. Dies verbraucht einen Punkt der Beweglichkeit.

O: Das Schiff bewegt sich nicht. Es ist nicht erlaubt, in zwei aufeinanderfolgenden Abschnitten der Bewegungsphase den O-Befehl zu geben, wenn davor und danach noch ein Abschnitt mit einem Bewegungsbefehl stehen. Erlaubt ist also z.B. O-O-V-V-O-O, nicht aber O-V-O-O-V-O.

In den Abschnitten, in denen wegen zu geringer Geschwindigkeit für ein Schiff keine Befehle erteilt werden können (4.7), findet keine Bewegung statt.

Wichtig: 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 also u.U. einen gegebenen Befehl nicht ausführen.

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) 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 misslungen: kleinere Schäden an der Takelage müssen ausgebessert werden; W6 Punkte Takelageschaden, Verlust von 1 Punkt Beweglichkeit im laufenden Zug.

um 4 bis 6 Punkte misslungen: Schäden an Rumpf und Takelage (je W6 Punkte), Verlust von 2 Punkten Beweglichkeit im laufenden Spielzug.

um 7 bis 9 Punkte misslungen: schwere Schäden am gesamten Schiff (je 2W6 Punkte Rumpf- 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). W20+10 Punkte Besatzungsschaden.

Wenn durch die Bewegungsbefehle alle Beweglichkeits-Punkte verbraucht wurden, kann die letzte 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 würfeln. 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.

Der Spieler schreibt verdeckt auf, welches der genannten Manöver ein 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: +1/+2 für Windstärke 5/6, +2/+4 bei unzureichender Besatzung (weniger als die Hälfte / als ein Viertel der Besatzung), -1/-2 für eine Offiziersqualität 15/18 oder mehr, -1 wenn das rammende Schiff mit einem Rammsporn ausgestattet ist, -1/-2 wenn das angegriffene Schiff mehr als 150/300 Rumpfpunkte hat, +2 für jedes in dieser Manöverphase bereits durchgeführte Manöver. Versuchen beide beteiligten Schiffe, sich gegenseitig zu rammen (beide

TABELLE GESCHWINDIGKEIT, BEWEGLICHKEIT UND 'LEBENS-PUNKTE' VON SCHIFFEN (BEISPIELE)											
	Vor	Raum	Am	Marsch	Ramm	Rück	Bewegl	RuLP	RiLP	TaLP	
Otta	5	6	3	3	6	1	5	25-75	40-60	50	
Knorr	3	4	2	1	-	1	3	20-30	4-10	40	
Winddrachen	4	5	2	1	-	1	3	100-150	10-16	200	
Bireme	3	4	1	3	6	2	4	20-50	30-80	40	
Dromone	4	5	2	3	8	2	5	20-40	40-60	40	
Trireme	4	5	1	3	7	1	4	60-100	60-100	90	
Galeasse	4	5	1	3	7	1	3	100-150	100-150	125	
Kleine Zedrakke	4	5	1	-	-	-	3	100-150	-	150	
Große Zedrakke	3	4	1	-	-	-	2	150-250	-	250	
Lorcha	4	5	1	-	-	-	4	60-100	-	100	
Thalukke	4	5	2	-	-	-	4	18-50	-	110	
Potte	3	3	1	-	-	-	2	120-200	-	80	
Kogge	3	4	1	-	-	-	2	80-120	-	80	
Holken	3	4	1	-	-	-	3	200-400	-	150	
Karavalle, rahgetakelt	4	5	1	-	-	-	3	60-120	-	175	
Karavalle, havenisch	4	4	2	-	-	-	4	50-100	-	120	
Kleine Karracke	3	4	1	-	-	-	3	150-250	-	200	
Große Karracke	3	3	1	-	-	-	2	250-500	-	325	
Schivone	4	5	2	-	-	-	4	120-250	-	200	
Große Schivone	3	4	1	-	-	-	3	250-400	-	310	
Schivonella	4	5	2	-	-	-	5	100-150	-	150	
Fischkutter	3	5	1	1	-	1	5	5	-	30	

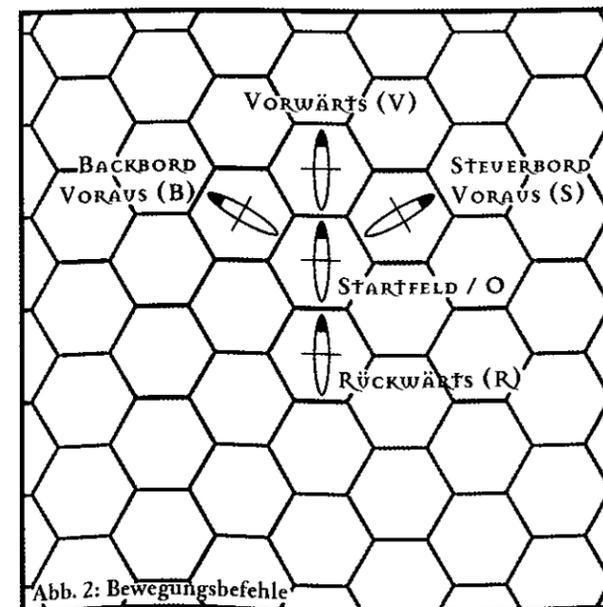


Abb. 2: Bewegungsbefehle

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 rammenden Schiffes, dessen Geschwindigkeit und der Frage, ob es einen Rammsporn besitzt oder nicht.

Der erste Schadensmultiplikator ist ein Zwanzigstel der (maximalen) Rumpfpunkte des rammenden Schiffes. Die Geschwindigkeit, mit der der Rammstoß stattfindet, ist die für diese Bewegungsphase festgelegte Geschwindigkeit des rammenden 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 rammenden Schiffes abgezogen.

Das gerammte Schiff erleidet also $1/20$ Rumpfpunkte \times Geschwindigkeit des rammenden 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.

Eine Schivone mit 130 Rumpfpunkten, die sich in diesem Spielzug 4 Felder weit bewegt, richtet also 28 Trefferpunkte am gegnerischen Rumpf an (130 geteilt durch 20 ist 6,5 gerundet zu 7; mal 4 ist 28); die Schivone muss 14 Trefferpunkte hinnehmen.

Eine Trirème 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 Entermannschaften 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 Entershaken-Befehl, so wird dieses Manöver um 4 Punkte erleichtert, allerdings erst nach dem Rammen ausgeführt; in einem folgenden Enterkampf gilt die Mannschaft 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, das ein Ruderschiff sein muss, vorbei 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) ΕΠΤΕΡΗΚΕΝ WERFEN

Ein Schiff, das sich im gleichen Feld mit einem gegnerischen Schiff befindet, kann versuchen, dieses mit Entershaken zu binden und längsseits zu gehen, um einen Enterrangriff (siehe Abschnitt 6) vorzubereiten.

Hierzu ist eine Manöverprobe (Matrosen oder Seesoldaten) erforderlich, die folgendermaßen modifiziert ist: +1 bei schwerer See (Windstärke 5 und stärker), +2/+4 bei unzureichender Besatzung (weniger als die Hälfte / als ein Viertel der Gesamt-Besatzung), +2 für ungünstiges Größenverhältnis der Schiffe (angreifendes Schiff hat weniger als die Hälfte der Rumpfpunkte als angegriffenes Schiff), -2 für günstiges Größenverhältnis (angreifendes Schiff hat mehr als doppelt so viel Rumpfpunkte wie angegriffenes Schiff), +2 für jedes in dieser Manöverphase bereits durchgeführte Manöver.

Gelingt die Probe, gelten die beiden Schiffe als verbunden. Misslingt die Probe, können das angegriffene und das angreifende Schiff ungehindert weiterfahren.

Einem Entershaken-Angriff kann ausgewichen werden (siehe 4.2.3). Gelingt die Ausweichen-Probe besser als die Entershaken-Probe, wurden die Schiffe nicht verbunden.

4.2.3) ΑΥΣΧΕΙΧΕΝ

Ein Schiff kann versuchen, einem Rammen-Manöver oder einem Entershaken-Manöver auszuweichen. Ein solches Ausweich-Manöver kann auch verhindern, dass sich die Takelage der beteiligten Schiffe verhakt.

Für ein Ausweichen-Manöver ist eine Manöverprobe erforderlich, die wie folgt modifiziert wird: +2/+4 bei unzureichender Besatzung (weniger als die Hälfte / als ein Viertel der Besatzung), +1 bei Windstärke 1, -1 für Beweglichkeit 4 oder mehr, +1 für Beweglichkeit 2 oder weniger, +2 für jedes in dieser Manöverphase bereits durchgeführte Manöver.

☛ 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 Entershaken-Manöver angesagt, kann das angegriffene Schiff diesen abwehren, wenn das Ausweichen-Manöver gleich gut oder besser als das Entershaken-Manöver gelingt. Damit ist auch die Gefahr eines Verhedderns 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 Verhedderns 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) ΠΑΝΒΕΣΧΥΣΣ

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) ΒΕΡΒΥΝΔΕΝΕ ΣΧΙΦΦΕ

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) ΦΟΡΤΦΥΡΕΝ ΔΕΡ ΒΕΥΕΥΓΗ

Wenn alle Manöver eines Abschnitts durchgeführt sind, können alle Schiffe, die nicht verbunden sind, ihre Bewegung gemäß ihren Bewegungsbeehlen fortsetzen.

4.5) ΒΕΥΕΥΓΗΣΛΟΣΕ ΑΒΣΧΠΙΤΤΕ

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) ΤΡΕΙΒΕΝ

Ein Schiff, das sich während der Bewegungsphase nicht vorwärtsbewegt hat (freiwillig, wegen ungünstigen Windes, weil es mit einem anderen Schiff verbunden ist oder wegen beschädigter Takelage/Ruder), treibt nun ein Feld weit in Windrichtung. Ein Schiff, das erst in der Bewegungsphase verbunden wurde, treibt nicht.

5) ΓΕΣΧΥΤΖΦΑΣΕ

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 wie viel Batterien er schießen will. Es wird in der Reihenfolge der Initiative geschossen. Der Spieler muss für je Batterie vor

dem Schuss festlegen, ob er auf die Takelage oder den Rumpf des gegnerischen Schiffes zielt. Die Geschützprobe wird für jede Batterie mit dem W20 gegen die Qualität der Geschützbesatzung gewürfelt.

Miteinander verbundene Schiffe können nicht aufeinander schießen.

5.1) ΒΑΤΤΕΡΙΕΝ

Geschütze gleichen Typs, die auf der gleichen Seite eines Schiffes aufgebaut sind, werden zwecks Spiel-Vereinfachung zu sogenannten Batterien zusammengefasst und als Anzahl, Geschütztyp, Schiffsseite, Gesamt-Trefferpunkte, Reichweitenklassen notiert: [4 Leichte Rotzen backbord, 28, 2/3/4/5/6].

Alle Geschütze einer Batterie schießen gleichzeitig und der Erfolg des Schusses wird mit einem einzelnen W20-Wurf bestimmt. Die Qualität der Geschützbedienung gilt mit gleichem Wert für alle Geschütze beziehungsweise Batterien.

Ein Schiff hat die vier Schussbereiche *Steuerbord*, *Backbord*, *Voraus* und *Achtersaus*, die Sie dem folgenden Diagramm entnehmen können (Abbildung 3). 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.

Batterien, die in Abschnitt 4.2.4 abgefeuert wurden, können während der Geschützphase des laufenden Spielzugs nicht mehr eingesetzt werden.

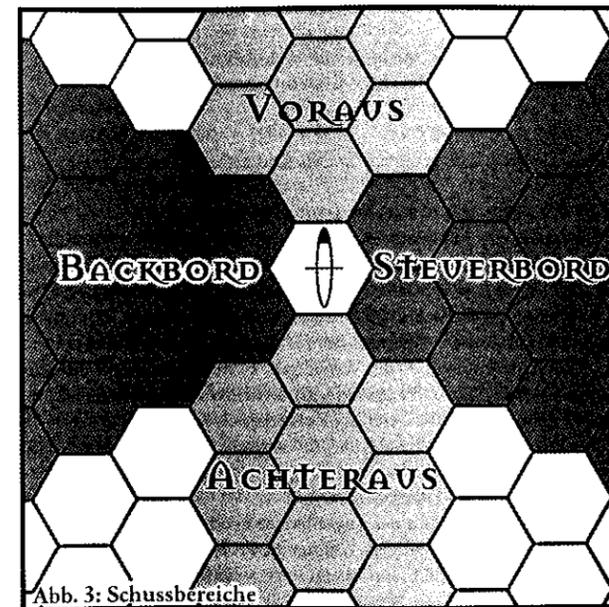


Abb. 3: Schussbereiche

5.2) ΣΙΧΤΛΙΝΙΕ

Ein Schiff hat immer direkte Sicht auf sein Ziel, es sei denn, die Sichtlinie ist durch folgende Effekte blockiert:

- ☛ ein anderes Schiff
 - ☛ eine Nebelbank
 - ☛ 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 Schuss-Modifikator).

5.3) ΡΕΙΧΧΕΙΤΕ

In der Übersicht der Geschütze (Tabelle Seite 94) 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 Enterkampfs gedacht und können nur im Abschuss-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) ΙΝΙΤΙΑΤΙΒΕ

Der Spieler legt fest, mit welchen Batterien er nun schießen will. Um zu bestimmen, in welcher Reihenfolge die Schiffe aufeinander schießen, wird pro Schiff einmal mit 2W6 gewürfelt. Folgende Modifikatoren werden angerechnet:

Tabelle Modifikatoren des Initiative-Wurfs	
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 Pkt. 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) ΓΕΣΧΥΤΖΠΡΟΒΕ

Für jede Batterie, die ein Ziel in Sicht- und Reichweite hat und die 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 Schiffes schießt und ob er Brandmunition (so vorhanden) oder normale Geschosse verwendet. Es gelten folgende Modifikatoren auf den Würfelwurf:

Tabelle Schuss-Modifikatoren	
Reichweite extrem nah:	-2
Reichweite nah:	-1
Reichweite mittel:	+/-0
Reichweite weit:	+1
Reichweite extrem weit:	+3
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
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.
- ☛ Beträgt das Würfelergebnis genau so viel wie die Qualität, so hat der Schuss knapp getroffen und richtet einen Punkt Schaden pro Batterie 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 Batterie 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 Schadenswirkungen 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 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 Struktur-Probe zu, um die o.g. Auswirkungen zu vermeiden.
3-4: Ein Geschütz wurde getroffen und fällt für den Rest des Spiels aus.

Reduzieren Sie die TP-Zahl der Batterie sofort um den entsprechenden Betrag.

5-9: keine weiteren Auswirkungen

10-11: Schwerer Mannschaftstreffer; die halben TP (anstatt eines Drittels) des kritischen Treffers werden von den Mannschafts-TP abgezogen.

12: Kapitän oder Steuermann wurden getroffen und fallen für den Rest des Spiels aus. Die Qualität der gesamten Besatzung (Matrosen und Offiziere) sinkt um W6. Diese Wirkung kommt in Abschnitt 7.3.5 zum Tragen.

TABELLE SCHADENSWERTE VON GESCHÜTZEN

	Schaden	Brand	Reichw	Bem
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 Zyklop	15R / 7T	7R* / 15T*	2/3/4/5/6,	nicht in Entfernungen 0 und 1**
Schwerer Zyklop	17R / 8T	8R* / 17T*	2/3/4/5/7	nicht in Entfernungen 0 und 1**

*) voller Schaden gegen Besatzung

***) nur als Küstengeschütz

5.6) AUSBRUCH VON BRÄNDEN

Hat ein Schiff durch Beschuss in der Geschützphase oder durch Nahbeschuss Feuerschaden erlitten, so wird jetzt festgestellt, ob dadurch ein Brand entstanden ist. Würfeln Sie dazu mit einem W6. Modifikatoren auf diesen Wurf sind: +1 für je 10 angefangene Schadenspunkte durch Brandgeschosse, +2 für die Verwendung von Hylailer Feuer, -1 wenn das Schiff aus brandhemmenden Materialien (z.B. Steineiche) besteht. 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).

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) GRÖSSE DES ENTERKOMMANDOS

In dieser Fassung der Seekampfregeln gehen wir 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 enternt, 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 Anzahl der Seesoldaten. Ruderer zählen nur dann zur Besatzung, wenn sie - wie auf Thorwaler 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 Mann Geschützpersonal 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 Enterhaken geworfen hat. Haben beide Schiffe Enterhaken 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: -2/-4 wenn das Enterkommando des Angreifers mehr als doppelt/dreifach so groß ist wie das des Verteidigers, -2 wenn das Enterkommando zu mindestens der Hälfte aus Seesoldaten besteht, +2 wenn das Enterkommando des Verteidigers zu mindestens der Hälfte aus Seesoldaten besteht, -1 für jede Hornisse, die der Angreifer einsetzt, +1 für jede Hornisse, die der Verteidiger einsetzt, -1/-2 für eine Qualität der Offiziere von 15/18 oder mehr, +1 für schwere See (Windstärke 5 oder mehr), +1 bis +3 für den Enterangriff gegen ein höheres Schiff (z.B. von einer Otta gegen eine Karracke).

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 die gegnerische Entermannschaft. 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: -2/-4 wenn das eigene Enterkommando mehr als doppelt/dreifach so groß ist wie das des Gegners, -2 wenn das Enterkommando zu mindestens der Hälfte aus Seesoldaten besteht, +2 wenn das Enterkommando des Gegners zu mindestens der Hälfte aus Seesoldaten besteht, -1/-2 für eine Qualität der Offiziere von 15/18 oder mehr. 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. Die Entermannschaft, die sich auf dem gegnerischen Schiff befindet, kann sich auf das eigene Schiff zurückziehen. Die Mannschaft, 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 MANNSCHAFTSPHASE

In dieser Phase kann die Mannschaft versuchen, bislang entstandene Schäden auszubessern. Danach werden der Zustand von Rumpf, Takelage, Riemen 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 Hylailer Feuer an Bord ein Brand ausgebrochen ist (siehe 5.6). Mit 1W6 wird nun festgestellt, ob der Brand sich ausweitert (6+ auf W6), gleich gefährlich bleibt (2-5 auf W6) oder gar kleiner wird (1 auf W6). Ist der Brand durch Hylailer Feuer verursacht, muss 1 Punkt auf den Wurf addiert werden. Ein harmloser Brand, der kleiner wird, verlöscht vollständig; ein katastrophaler Brand, der sich ausweitert, 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. Bei einem gefährlichen oder katastrophalen Brand muss zusätzlich ein weiteres Mal mit einem W6 gewürfelt werden (+1 für einen katastrophalen Brand):

TABELLE AUSWIRKUNGEN VON BRÄNDEN

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

1-2: keine weiteren Auswirkungen.

3: Ein Geschütz (zufällig bestimmen, welches) wurde durch das Feuer unbrauchbar. Vermindern Sie den Schaden der Batterie entsprechend.

4: Ein Mast steht unwiederbringlich in Flammen und muss gekappt werden. Das Schiff verliert (Gesamttakelagepunkte/Mastanzahl) Takelagepunkte.

5: Ein Offizier ist durch den Brand verletzt worden. Qualität der Offiziere sinkt um 1.

6+: Wenn das Schiff Geschosse mit Hylailer Feuer mitführt: Der Brand hat das Magazin erreicht und die Brandmunition verpufft in einer riesigen Stüchflamme. 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 Hylailer Feuer an Bord, gelten dieselben Auswirkungen wie unter 5.

7.2) REPARATUREN

Die Mannschaft 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; es ist nur eine dieser Aktionen pro Spielzug möglich.

Hat ein Schiff weniger als ein Viertel seiner ursprünglichen Mannschaftstärke 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 Abdichten, Einziehen von Stützbalken und dergleichen auszubessern oder um die Takelage durch neue Taut, Hilfssegel oder das Kappen störenden Gutes zu reparieren, ist eine Probe auf die Qualität der Besatzung nötig, die wie folgt modifiziert ist:

TABELLE MODIFIKATOREN DER REPARATUR-PROBE

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 Pkt. 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 übrigbehalten 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 erstickten oder brennende Teile über Bord werfen. Dies ist eine Probe auf die Qualität der Besatzung, die nur von Situationsmodifikatoren (siehe Tabelle Reparatur-Modifikatoren) 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 Geheilte 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 Seegang (Windstärke ab 5) und Situationsmodifikatoren modifiziert ist (siehe Tabelle Reparatur-Modifikatoren; die Modifikatoren werden von Heilungsprobe zu Heilungsprobe schlechter). Gelingt die Probe, werden halb so viele Besatzungspunkte wiederhergestellt, wie Punkte bei der Probe übrigbehalten 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 Mannschaft festgestellt und mit den Werten des intakten Schiffes 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 Galionsfiguren und dergleichen. Dies hat keine Auswirkungen auf die Werte des Schiffes.

☛ Hat das Schiff weniger als die Hälfte der ursprünglichen Rumpfpunkte, 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 Mannschaft zum Teil damit beschäftigt ist, die Schäden zu reparieren.

☛ Hat das Schiff weniger als ein Viertel der ursprünglichen Rumpfpunkte, 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.

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.

☛ Sinken die Rumpfpunkte auf null oder darunter, ist das Schiff unrettbar verloren und sinkt binnen kürzester Zeit (siehe 7.4 Sinken).

7.3.2) SCHÄDEN AN DER TAKELAGE

Dies repräsentiert gesplitterte und geborstene Masten und Rahen, zerschossene Tauen an laufendem und stehendem Gut 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 weniger als die Hälfte seiner Takelagepunkte besitzt, verliert einen Punkt seiner Geschwindigkeit und seiner Beweglichkeit.

☛ Ein Schiff, das weniger als ein Viertel seiner Takelagepunkte besitzt, 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 Kampfbeseelung.

☛ 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 gesegelttes Schiff, das alle seine Takelagepunkte verloren hat, hat eine Geschwindigkeit und eine Beweglichkeit von null 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 weniger als die Hälfte seiner Riemenpunkte besitzt, 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 (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 null und treibt nur noch.

7.3.4) REDUZIERTER 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 weniger als die Hälfte seiner Besatzungspunkte besitzt, verliert einen Punkt seiner Beweglichkeit. Außerdem sind alle Proben auf die Qualität der Matrosen um zwei Punkte erschwert.

☛ Ein Schiff, das weniger als ein Viertel seiner Besatzungspunkte besitzt, 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 Mannschaftsstärke, können keine Reparaturen an Rumpf und Takelage durchgeführt werden. Hat das Schiff keine speziellen Seesoldaten an Bord (müssen also die Matrosen in den Enterkampf), so erleidet die Besatzung für den Enterkampf einen Malus von vier Punkten.

☛ Ein Schiff, das alle seine Besatzungspunkte verloren hat, hat eine Beweglichkeit von null und kann seine Geschwindigkeit nicht ändern. Wird es im Enterkampf 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: Ziehen Sie die Trefferpunkte des Geschützes vom Gesamtschaden der Batterie ab, der das Geschütz zugeordnet ist.

☛ Kapitän/Steuermann ausgefallen: Die Qualität der gesamten Besatzung (Matrosen, Offiziere, Geschützmannschaften) sinkt um W6 Punkte.

7.4) SINKEN

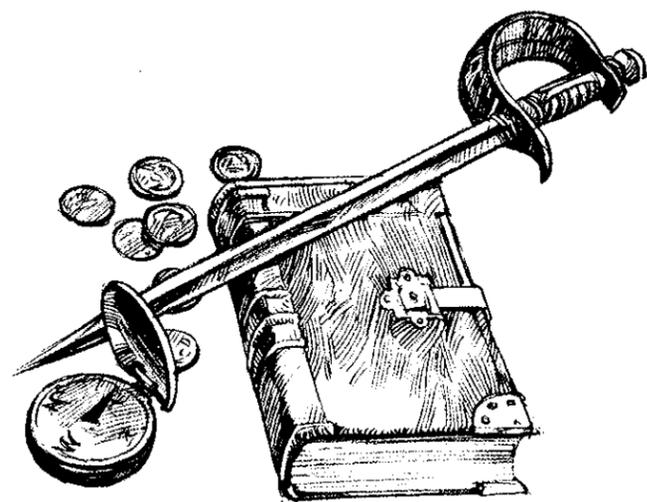
Ein Schiff, das entweder null Rumpfpunkte oder weniger hat oder das bei einer Sturmprobe gekentert ist, beginnt unwiederbringlich zu sinken. Würfeln Sie mit 1W6; das Ergebnis ist die Zahl der Spielzüge, die das Schiff benötigt, um zu sinken. Es kann sich nicht mehr bewegen und nicht mehr drehen, treibt 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.

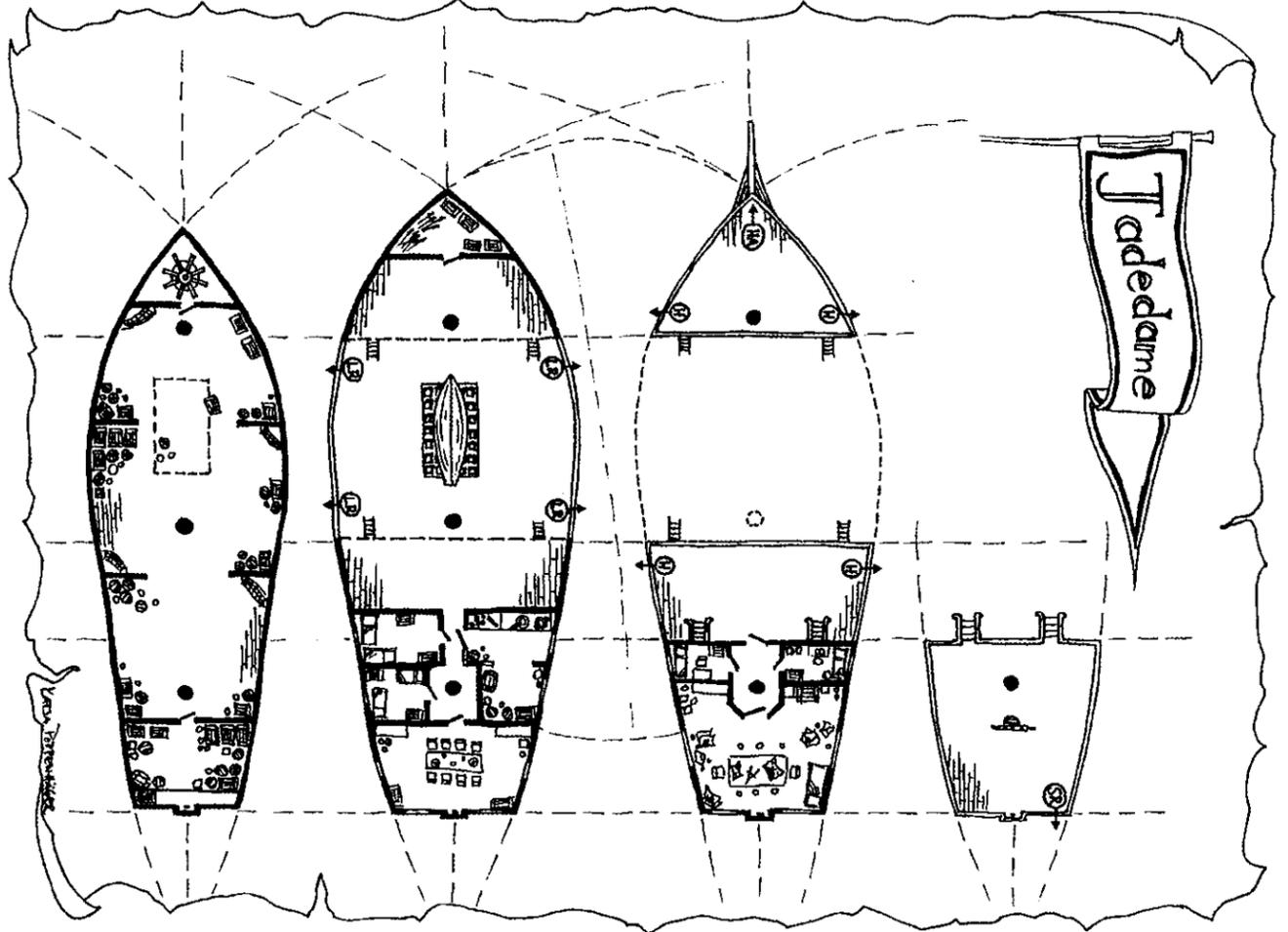
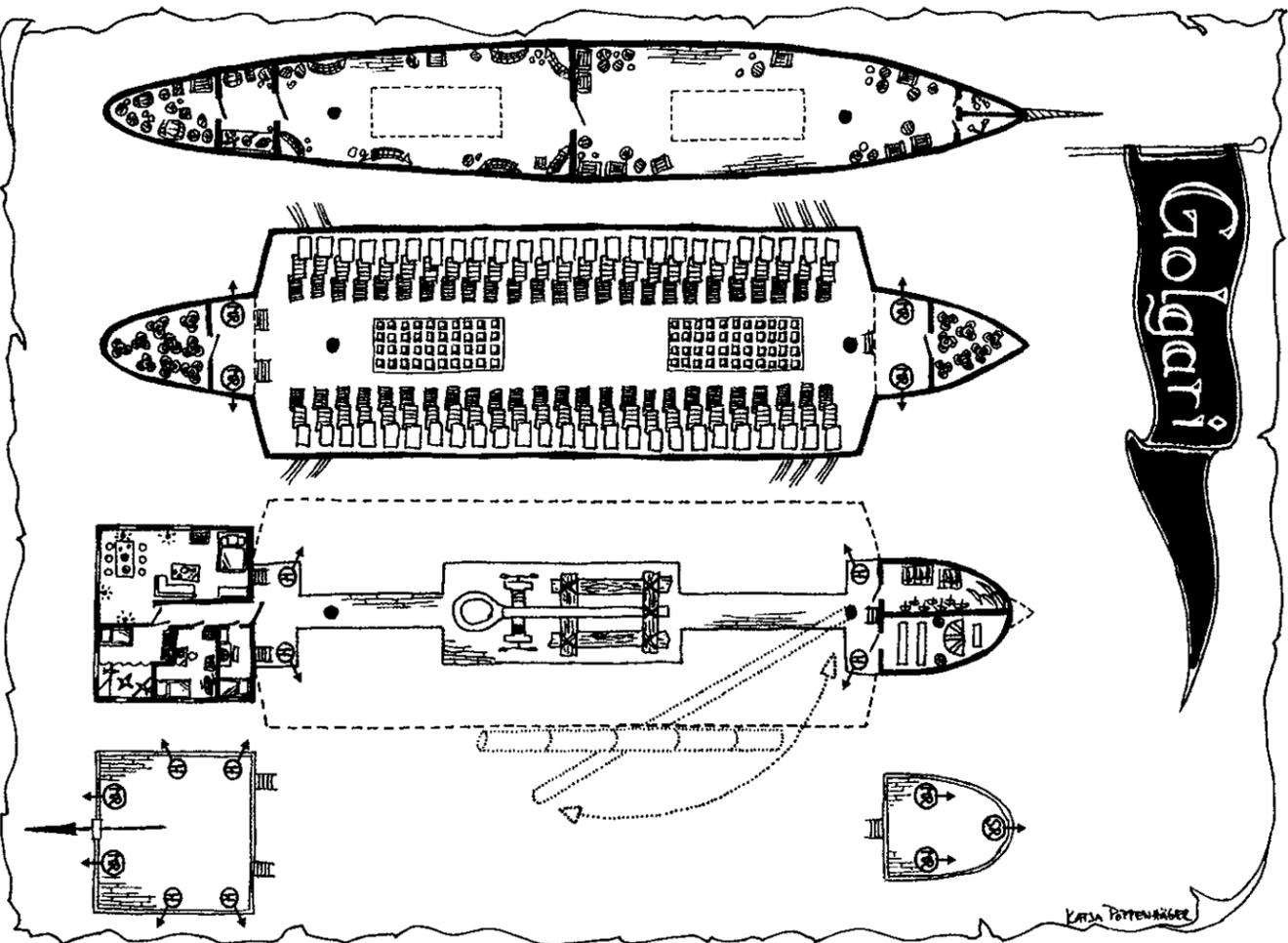
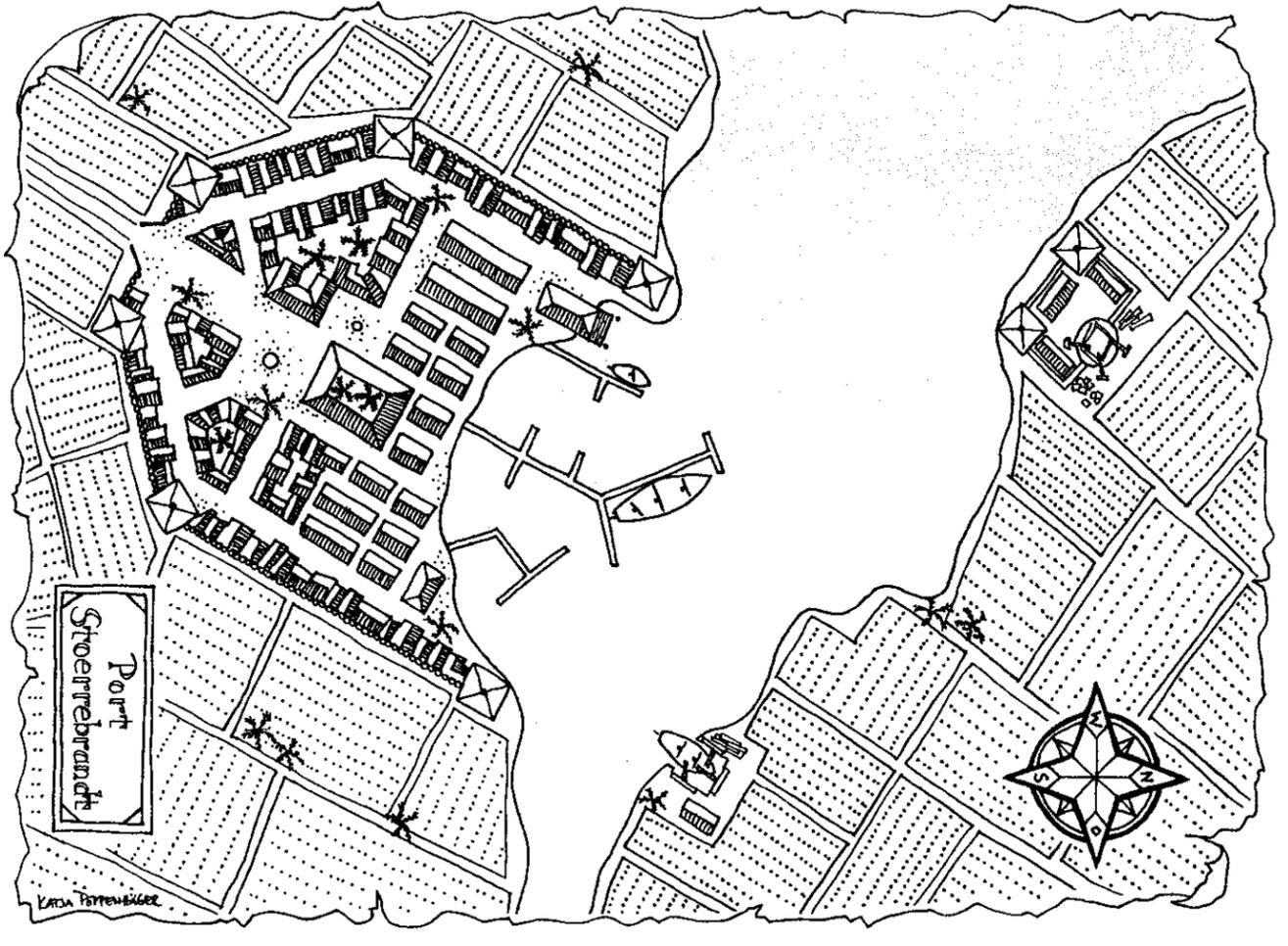
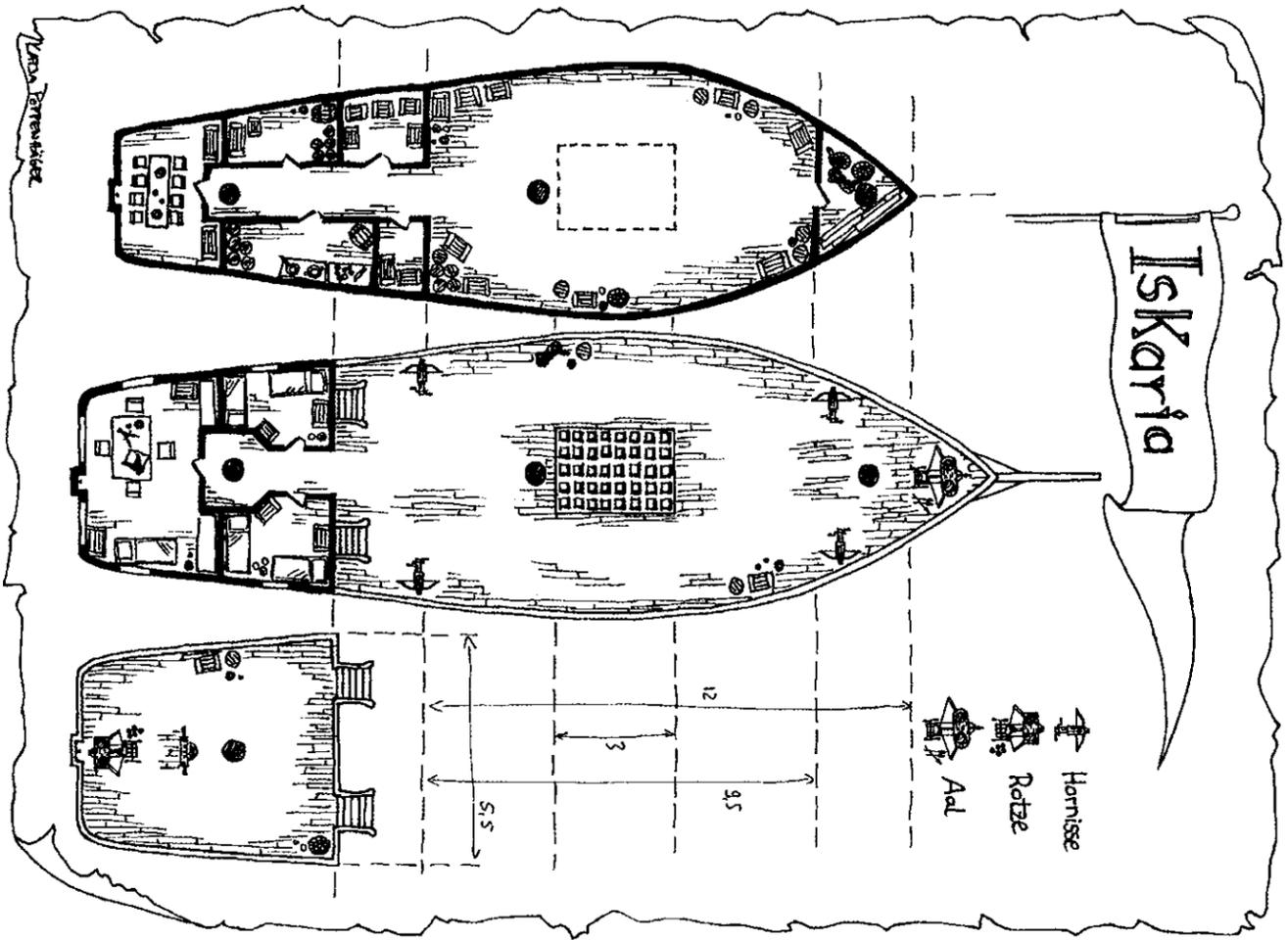
8) ENDE DES SZENARIOS

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 bei der simulationistischen Anwendung der Schiffskampfgeln nicht ermittelt.

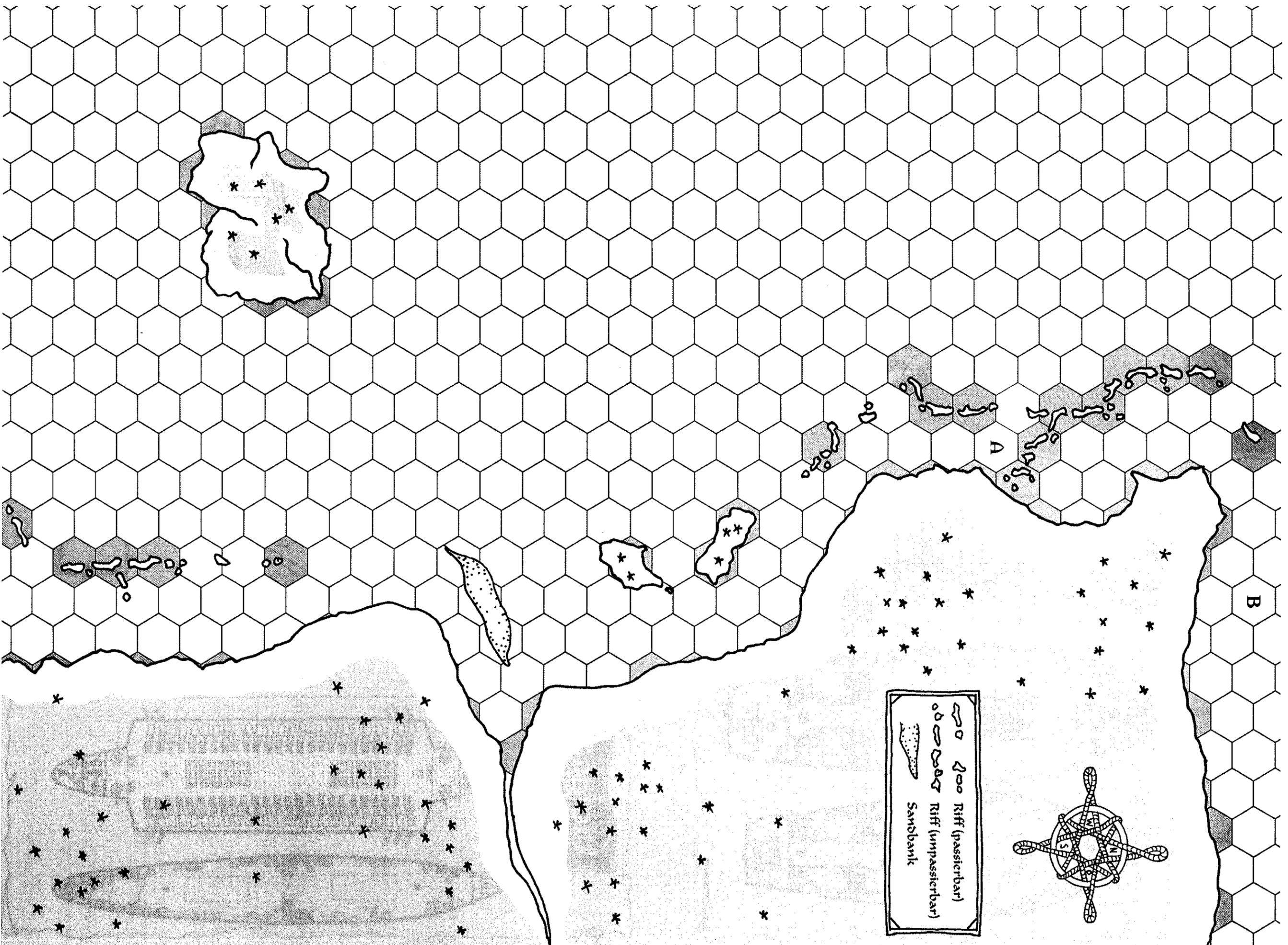
9) HELDEN IM SCHIFFSKAMPF

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 Enterkampf oder als Heiler.

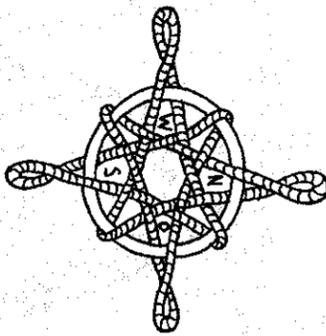


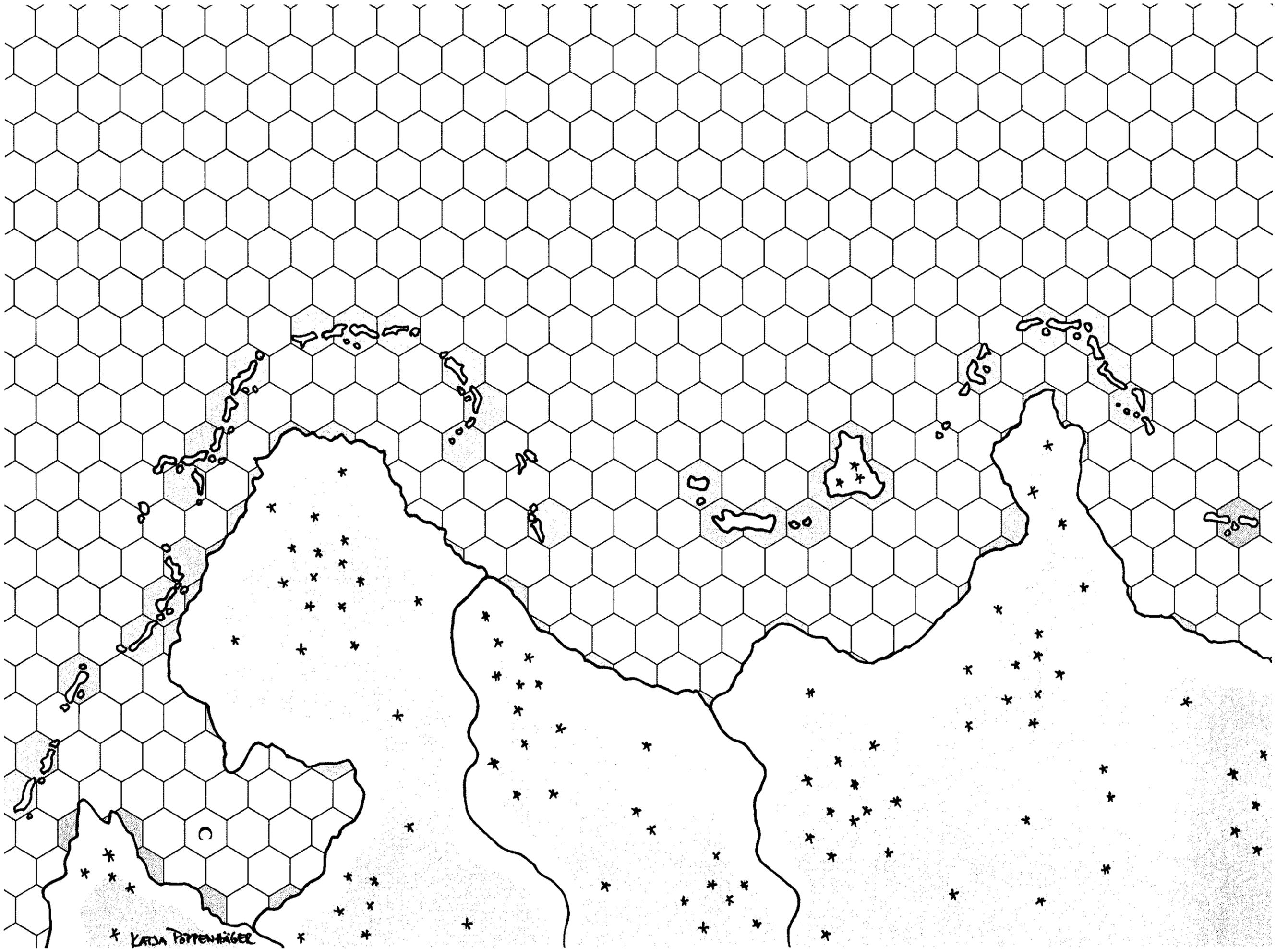


SEKAMPFLAN SOKKINA FLORD

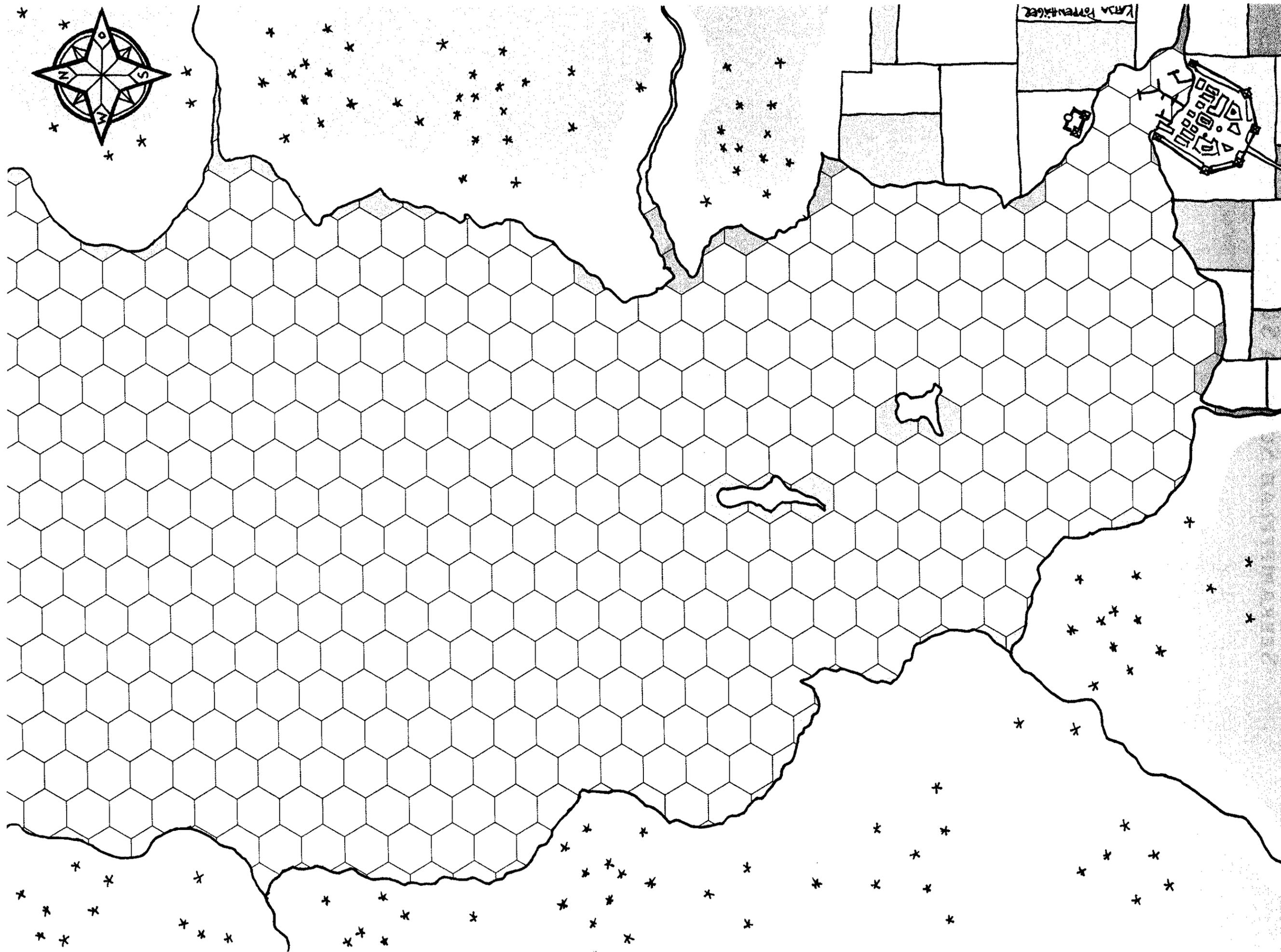


Legend:
Riff (passierbar)
Riff (unpassierbar)
Sandbank

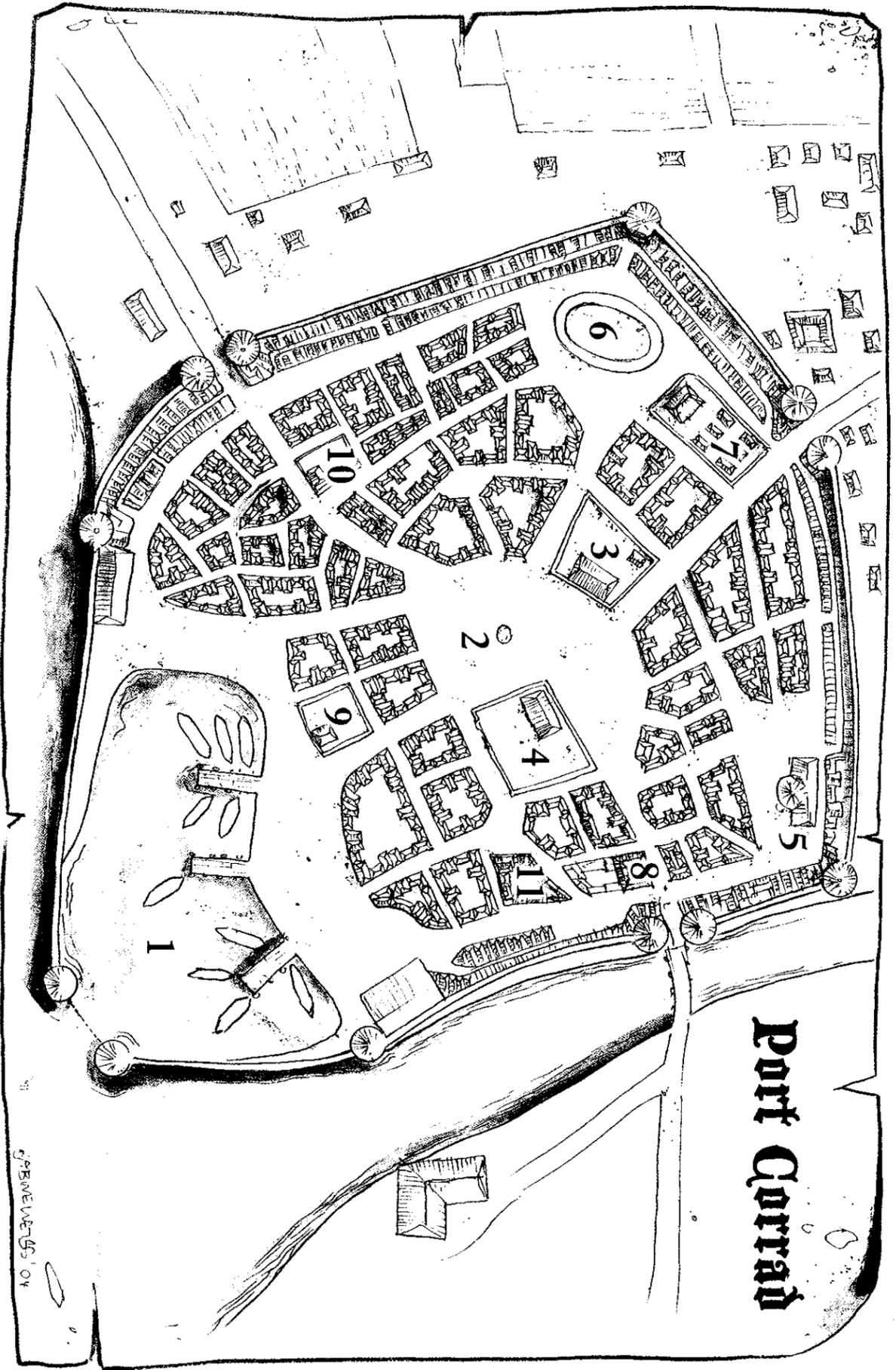




SEEKAMPFLAN PORT STÖERREBRAUÐT



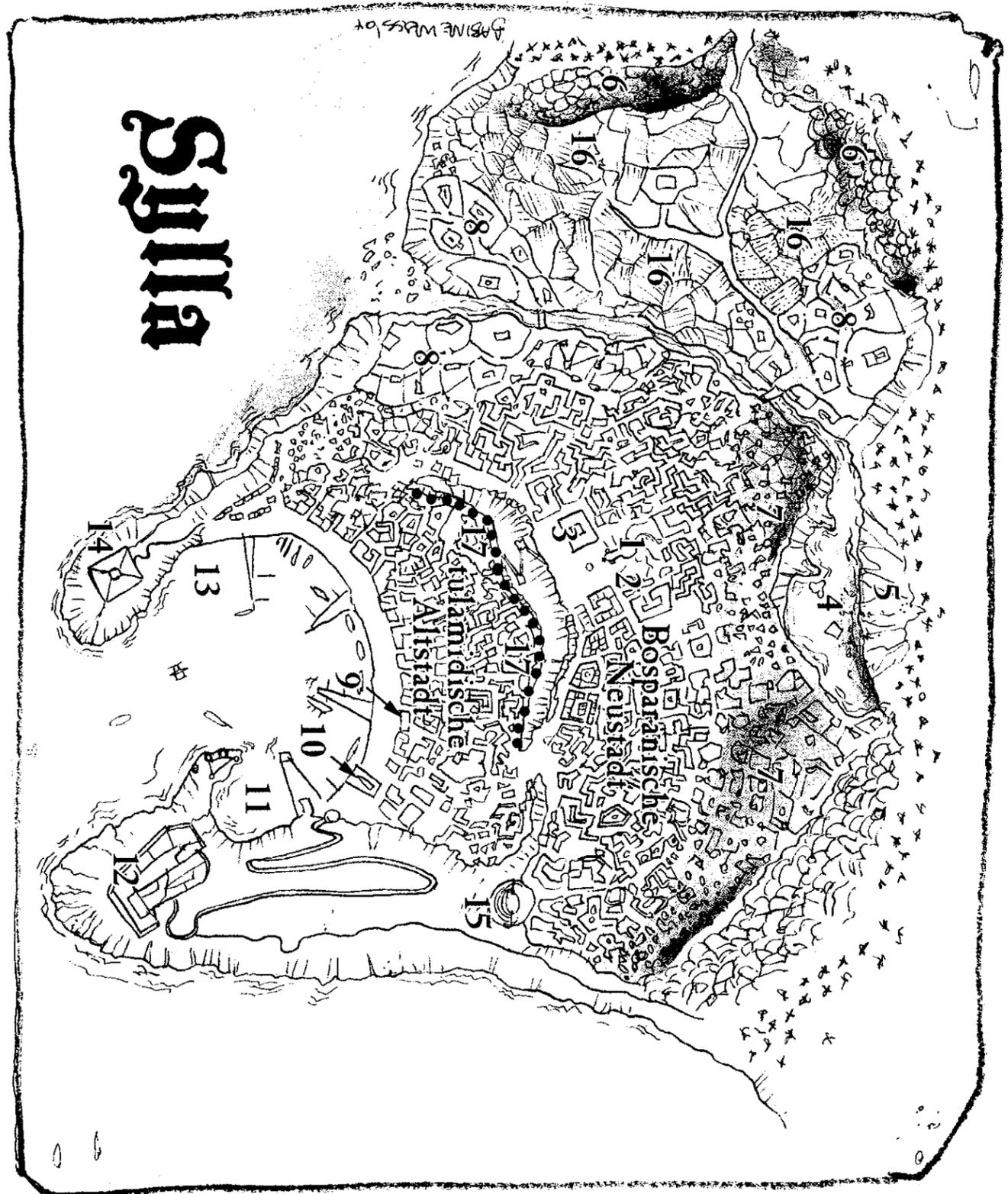
STADTPLAN VON PORT CORRAD



Legende von Port Corrad

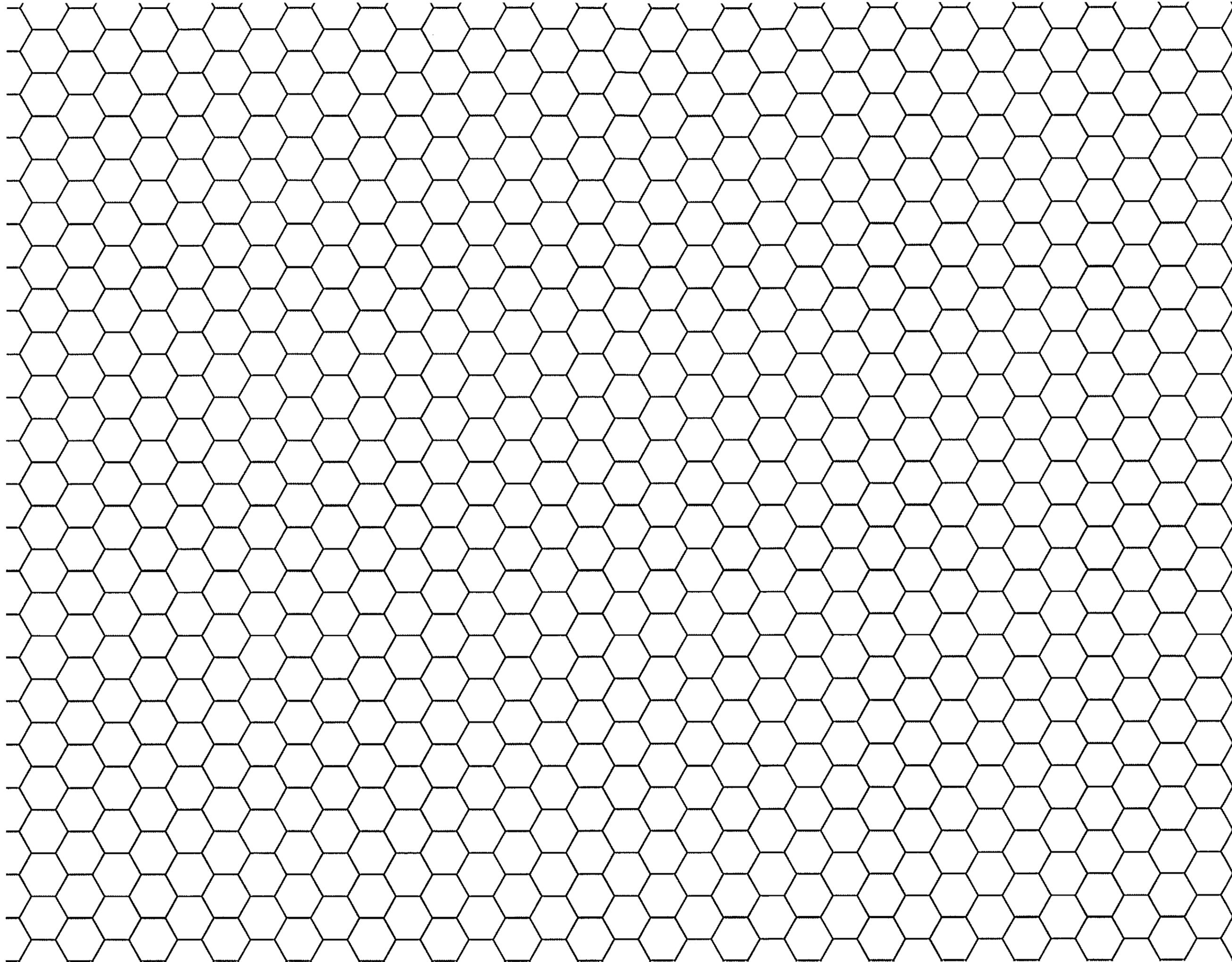
- 1 Hafen
- 2 Plaza Triumphale
- 3 Palazzo du Metuant
- 4 Boron-Tempel
- 5 Kaserne der Rabengarde
- 6 Arena
- 7 Gladiatorenschule
- 8 Haus des Händlers Dschadi Ibn Mustafä
- 9 Efferd-Tempel
- 10 Travia-Tempel
- 11 Phex-Tempel

STADTPLAN VON SYLLA



Legende von Sylla

- 1 Bahja-Tempel
- 2 Tsa-Tempel
- 3 Efferd-Tempel
- 4 See
- 5 Wasserfall
- 6 Reis-Terrassen
- 7 Armen-behausungen
- 8 Villen und Villenruinen
- 9 Langes Haus
- 10 Trockendock
- 11 Kriegshafen
- 12 Festung
- 13 Fischerhafen
- 14 Leuchtturm
- 15 alte Arena
- 16 Plantagen
- 17 Bazar entlang der Punkte



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

KLAR ZUM ΕΠΤΕΡΠ

AUTOR: TOBIAS RADLOFF

Südaventurien ist von den umwälzenden Veränderungen der letzten Jahre verschont geblieben: Der Krieg gegen den Dämonenmeister und seine Erben und das Jahr des Feuers gingen an jemandem, der in Brabak oder Al'Anfa lebt, fast spurlos vorüber. Aus diesem Grund blieb im Norden auch weitgehend unbemerkt, dass sich in der Charyptik, dem südlichen Perlenmeer, ein Konflikt zuspitzt, der bereits seit mehreren Jahrzehnten schwelt: der Kampf um den Reichtum der Waldinseln, um Kolonien und Versorgungshäfen. Ein Kampf, der von den beteiligten Mächten – dem Bornland, der Schwarzen Allianz Al'Anfas und der Goldenen Allianz aus dem Königreich Brabak, Horas- und Kemireich – mit Dolch und Gift, Flottenmanövern und Handelsblockaden geführt wird.

Und genau in diesen Konflikt geraten die Helden: Ehe sie sich versehen, sind sie Teil des Geflechts aus konkurrierenden Interessen der Kauffahrer und Admiräle, Freibeuter und unabhängigen Piraten – ein vielleicht entscheidender Teil, denn die neue Phase des Kampfs um die Kolonien soll mit schnellen und spektakulären Schlägen entschieden werden. Ob an Bord stolzer Schiffe, in den Hinterzimmern verräucherter Kaschemmen oder im undurchdringlichen Dschungel – oft genug steht der Erfolg auf Entmessers Schneide.

Zum Leiten dieses Abenteuerbandes sind für den Meister die Kenntnis der Boxen *Schwerter & Helden* und *Zauberei & Hexenwerk* sowie der Spielhilfe *In den Dschungeln Meridianas* notwendig. Kenntnis der Spielhilfen *Geographia Aventurica*, *Zoo-Botanica Aventurica* sowie der Box *Götter & Dämonen* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 18,00 [D] • CHF 31,60



9 783890 642093

FANPRO

13035

ISBN: 978-3-89064-209-3

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 148

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER/ SPIELER)
HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT
SÜDLICHES PERLENMEER
UND CHARYPTIK;
AB PERAIPE 1029 BF

