

DIE VERDAMMTEN DES SÜDMEERS

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3 – 5 erfahrene Helden



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

DIE VERDAMMTEN DES SÜDMEERS

ULISSES SPIELE





AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

LEKTORAT

ULI LINDNER, THOMAS RÖMER

COVERBILD

ARNDT DRECHSLER

UMSCHLAGGESTALTUNG UND GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

INNEENSATZ

CHRISTIAN LOISING

INNEILLUSTRATIONEN

BOROS/SZIKSZAI, CARYAD, JENNY DOLFEI,
RUYD VAN GIFFEN, DON OLIVER MATTHIES,
FLORIAN STITZ, SABINE WEISS

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

ISBN 978-3-95752-894-0

Das Schwarze Auge

DIE VERDAMMTEN DES SÜDMEERS

Ein Abenteuer für 3–5 Helden mittlerer Erfahrung
von Holger Raab

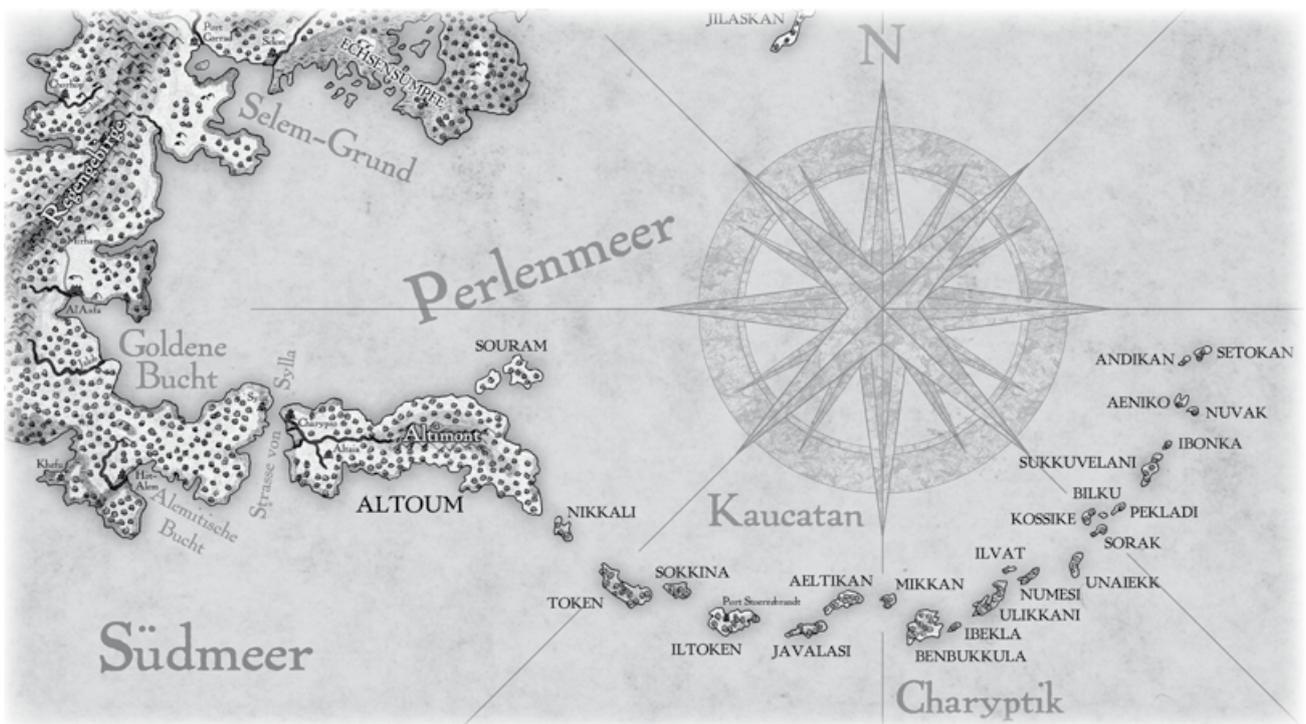
Mit Dank an Oliver Hoffmann, Oliver Gräve, Thomas Russow,
Linda Heweker, Hendrik Seipp und Andrea Bottlinger

Sowie an Anja Russow, Manuel Friedrich, Michael DeFlize und
Martin Wissembach, mit denen 1984 alles begann.



INHALT

EINLEITUNG	5
Hintergrund	5
DAS ABENTEUER	5
Die Handlung des Abenteuers.....	6
KAPITEL I – AM FRIEDLICHEN GESTADEN	9
Der Auftrag	13
Informationsbeschaffung in Höt-Alem.....	15
Am Rand der Grünen Hölle	21
Die Blutbucht	24
KAPITEL II – DER FLUCH DER CHARYPTIK	31
Die Schatzinsel.....	37
Die Verwünschung erfüllt sich	43
Unheil kündigt sich an	46
KAPITEL III – UNTER PIRATEN	48
In Charypso	51
Einen Fluch zu brechen	54
Das große Finale	58
ANHANG I – DRAMATIS PERSONAE	60
Persönlichkeiten Höt-Alems	60
Sobra Bars und die <i>Efferdsbraut</i>	61
Rodrigo Salmoranes und die <i>Na'imah</i>	65
Persönlichkeiten Charypsos	68
ANHANG II – DSA-SEEKAMPF-SYSTEM	75



EINLEITUNG

»TITULUS XIX.
Vom See-Raube.

ARTICULUS 1.

Es wurde mit etlichen See-Räubern ein Vertrag gemacht / und mit genanntem übergebenem Gute / das Schiff und andere Güter von den See-Räubern entfremdet / den Schaden soll man teilen / zu bezahlen vom Schiff und Gute. Wenn aber etliche Güter von den See-Räubern gewaltiglich / ohne vorhergehenden Vertrag / entfremdet wurden / muss der Schiffer den Schaden und die behaltenen Güter / wie auch Schaden am Schiff / nicht mit tragen noch erstatten.

ARTICULUS 2.

Bringet jemand Gut über See und Sand / und das selbige wird als gestohlenen oder geraubtes Gut angesprochen / so ist derjenige / welcher das Gut gebracht / näher dasselbe zu behalten / als jemand, ihm das abzugewinnen, so er beweisen kann / mit zwei ehrlichen Leuten / oder mit seinem Wirte / oder auch durch schriftliche Urkunde der Stadt / darin er das Gut gekauft / dass er dasselbe redlich an sich gebracht hat.

ARTICULUS 3.

Alles Gut / welches über See und Sand angekommen / und allhier Jahr und Tag ohne Anspruch gewesen / und solches mit zwei glaubwürdigen Zeugen bewiesen werden kann / ist ein jeder / ungeachtet / ob es als gestohlen oder geraubt / angesprochen wird / näher zu behalten / als ihm das jemand abzugewinnen / jedoch sofern derjenige binnen Landes gewesen / welcher die Anspruch tut.«
—Statut und Gerichtsordnung der Stadt Höt-Alem

»Was für ein Tag! Rum ist ausgegangen! Unsere Gesellschaft annähernd nüchtern! Eine verdammte Konfusion an Bord! Große Wortkrämerei darüber, sich zu trennen. Also hielt ich kräftig nach einer Prise Ausschau – nahm eine mit einer Menge Branntwein an Bord, machte die Gesellschaft damit heiß, verdammt heiß; danach lief wieder alles gut.«

—aus dem Logbuch Dagon Lolonnas, 1031 BF

»Auf den Meeren sind wir ewig, frei und unbeugsam. Dort sind wir Kaiser, Heliodan und Graf. Aber niemals Bettelmann.«

—Siebenwind, Kapitän des Freibeuterschiffs Jadedame, zu seiner Mannschaft, 1030 BF

»Ich tat im Kleinen nichts anderes als du im Großen – aber mich nennt man deshalb abfällig einen Räuber.«

—der grausame Pirat Strebör in seiner Verteidigungsrede vor dem albernischen Markvogt Ardach Herlogan, kurz ehe er dessen Gefangenschaft entkam



DAS ABENTEUER

Die Verdammten des Südmeers ist ein Abenteuer für das Rollenspiel **Das Schwarze Auge**. Sollten Sie den vorliegenden Band als Spieler erleben wollen, dann sollten Sie an dieser Stelle die Lektüre beenden, um sich die Spannung nicht zu

verderben. Für den Spielleiter bietet er alle Informationen und Geheimnisse, um das Abenteuer vorzubereiten und zusammen mit den Spielern aufregende und bestimmt auch unheimliche Spielabende in Aventurien zu verbringen.

HINTERGRUND

Im Jahr 838 BF lag Charypso in Trümmern, fast vier Jahrzehnte zuvor vernichtet durch Waldmenschen der Stämme der Haipu und der Darna. Es war nicht viel mehr als zerstörte Gebäude und Mauerreste, die allmählich wieder dem Dschungel anheim fielen. Es sollten noch etliche Jahre vergehen, bevor syllanische Siedler die Hafenstadt wieder aufbauen würden, aber die Ruinen waren nie vollständig verlassen worden.

Ganz in ihrer Nähe befand sich ein Insanctum der Tiefen Tochter in einer Seehöhle, und immer noch sammelten sich treue Anhänger der Erzdämonin, ihr zu huldigen und ihr zu opfern, um ihre Gnade zu erleben und von ihren Gaben zu profitieren. Angeführt wurde der Kult damals von *Aischa saba Zechiban* und im Grunde genommen war es nicht mehr als ein wild zusammengewürfelter Haufen von Fischern, Schiffbrüchigen und überlebenden Siedlern, die der Zerstörung Charypsos zunächst durch Flucht entkommen waren. Hätte man ihnen freie Hand gelassen, sie selbst hätten Charypso im Lauf

der kommenden Jahre wieder aufgebaut; nach außen nicht mehr als ein beschauliches Fischerdorf, doch mit nachtblauen Geheimnissen im Herzen.

Es war dem Efferd-Geweihten *Harad Wellenbrecher* und der furchtlosen Mannschaft seines Schiffes, der *Wilde Wogen*, zu verdanken, dass die Zukunft Charypsos eine andere wurde. Er war es, der auf die Charyptoroth-Paktierer aufmerksam wurde und er war es, der ihnen den Zorn des alten Gottes brachte. Zwar gelang es ihm nicht, das Insanctum selbst zu finden, doch dezimierte er in einer ganzen Reihe von Angriffen ihren Kult, bis er fast vollständig ausgelöscht war. Nur drei Paktierer sollten den letzten und entscheidenden Angriff überleben, indem sie sprichwörtlich in die Tiefen der Straße von Sylla abtauchten, ohne eine Spur zu hinterlassen. Harad war sich seines Sieges gewiss, und als er die Segel setzen ließ, um diesen schrecklichen Ort zu verlassen, war er sich der drei Gestalten nicht bewusst, die sich auf einer Klippe versammelt hatten und

all ihren ohnmächtigen Zorn und ihren Hass hinausschrien, die Tiefe Tochter anflehten, sie zu erhören und sie zu rächen. Tatsächlich wurde ihr Flehen erhört und sie beschworen den *Odem der Tiefen Tochter* herauf.

Noch in der ersten Nacht nach seinem Sieg wurde der Bewahrer von Wind und Wogen Zeuge eines schrecklichen Schauspiels an Bord seines Schiffes, als ein Seelenfeuer über die Mastspitzen tanzte – der Fluch der Charyptoroth nahm seinen Lauf. Doch erfüllen sollte er sich in jenen Tagen nicht. Harad Wellenbrecher würde keine Gelegenheit erhalten, mehr über den Fluch herauszufinden, der auf ihm lastete, denn die Launen des Windes trieben ihn in die Reichweite der Rotzen der *Al-Duar*, der Thalukke des gefürchteten tulamidischen Piraten Jabbar al-Mahul. Der Angriff kam plötzlich und wurde mit gnadenloser Härte gegen eine Mannschaft geführt, die sich noch von den körperlichen und geistigen Wunden ihres

Kampfes gegen die Paktierer erholte. Al-Mahul war berüchtigt dafür, keine Gefangenen zu machen und an Bord der *Wilde Wogen* machte er dabei keine Ausnahme.

Ohne es auch nur zu ahnen, zog al-Mahul mit der Ermordung Wellenbrechers und dem Raub seines heiligen Symbols nicht nur den *Odem der Tiefen Tochter* auf sich und seine Mannschaft, sondern er beschwor auch den Groll der Tiefen Tochter auf sich ganz persönlich herab. Beides sollte ihn und seine Mannschaft in den kommenden Wochen ereilen, und viele atmeten erleichtert auf, als al-Mahul einfach verschwand, um nie wieder gesehen zu werden. Seine Legende lebte weiter, doch die Taten des Harad Wellenbrecher wurden nie berichtet. Er und seine Mannschaft fielen dem Vergessen anheim, genau wie der Fluch, der auf ihnen lastete, ein Fluch der sich nicht erfüllte, der seit nunmehr über 150 Jahren schlummert, gebunden an das Delphinsymbol des Bewahrers von Wind und Wogen.

DIE HANDLUNG DES ABENTEUERS

Im Folgenden beschreiben wir das Abenteuer im Kurzüberblick, wie es abläuft, wenn Sie sich am Haupthandlungsstrang entlang hangeln. Alternative Einstiege ins Szenario, Varianten für den Verlauf und ergänzende Ideen finden sich jeweils in den einzelnen Kapiteln.

KAPITEL I – AN FRIEDLICHEN GESTÄDEN

Die Helden werden in Hôt-Alem durch den reichen garethischen Händler *Leomar Garje* angeworben, um eine Strafexpedition gegen die Piraten der sogenannten Blutbucht zu unternehmen. Diese Bucht befindet sich vierzig Meilen südöstlich von Hôt-Alem an der Küste; die Helden sollen sich dorthin auf dem Landweg aufmachen. Garje weiß selbst nicht genau, wo die Bucht liegt, empfiehlt ihnen aber, sich in Hôt-Alem nach einem Führer umzusehen, der sie in die Bucht geleiten kann. Doch noch ehe die Helden in die Bucht aufbrechen können, die den Piraten als Stützpunkt dient, wird *Sobra Bars*, Bukanierin und Kapitänin der *Efferdsbraut*, auf sie aufmerksam. Sie hat als Leichtmatrosin auf dem Schiff *Manhus ibn Surkan ay Yar'dashams*, des Kommandanten der Blutbucht, gedient, was in einem Säbelduell endete, weil der Pirat seine Finger nicht bei sich behalten konnte. Seither hasst Sobra ihn und warnt die Helden, sich nicht auf einen Auftrag einzulassen, dessen Tragweite sie gar nicht überblicken können. Die Helden schlagen ihre Warnungen aber vermutlich in den Wind, ziehen gegen die Blutbucht, schalten dort wie befohlen die Piraten aus und – ganz wichtig – finden und bergen die Schatzkarte des toten Piraten *Jabbar al-Mahul*, die sie überhaupt erst in den Strudel der Ereignisse um den *Odem der Tiefen Tochter* verwickelt.

KAPITEL II – DER FLUCH DER CHARYPTIK

An Bord der Lorcha *Na'imah* des Brabaker Kapitäns *Rondrigo 'Ron' Salmoranes* brechen die Helden auf, um das geheimnisvolle Eiland auf ihrer frisch erbeuteten Karte zu suchen; auf dem Weg dorthin kommt es wiederholt zu Piratenangriffen, ansonsten aber ist die Hinreise vergleichsweise ereignislos. Eine Ausnahme hiervon stellt das Auffinden eines blinden Passagiers dar.

Bei der Ankunft auf dem Eiland stellen die Helden fest, dass es bei Flut weitgehend von den Wogen der Charyptik überspült wird. In den höchsten, nie überfluteten Bereichen der Insel stoßen sie auf ein in einem Höhlensystem gelegenes ehemaliges Piratenversteck, das dem erfolgreichen tulamidischen Piraten *Jabbar al-Mahul* als Zwischenlager diente, wo die Beute seiner Raubfahrten auf die Umverteilung auf den Kapitän und seine Mannschaft warteten. Dort lauern ihnen merkwürdige Untote auf, von denen sie später erfahren werden, dass man sie als *Ersäufte* bezeichnet, Opfer des als *Odem der Tiefen Tochter* bekannten Fluches und ein Ausblick auf das Schicksal, das in nicht allzu ferner Zukunft möglicherweise auch den Helden blühen wird. Die Helden finden dort neben *al-Mahuls* Schatz ein Efferdsymbol des Geweihten Harad Wellenbrecher, das



Träger des Fluches ist, sowie ein heiliges Artefakt des Meeresgottes. Der Fluch, ursprünglich ein Werk dreier Charyptoroth-Paktierer (*Aischa saba Zechiban*, *Nevinia Hortulani* und *Guerrino Ingenio*) ereilt aufgrund einer Spitzfindigkeit bei seiner Formulierung nach all der langen Zeit des Schlummers den Helden, der das Göttersymbol an sich nimmt, aber auch seine Gefährten. Versuchen die Helden, das Eiland zu verlassen, müssen sie feststellen, dass ihnen *Sobra Bars* gefolgt ist und mit der *Efferdsbraut* längsseits ihres Schiffes vor Anker liegt, das die Bukanierin ohne viel Federlesens unter ihr Kommando stellt. Wie auch immer die Helden diesen Konflikt lösen, wird in der ersten Nacht nach Bergung des Efferdsymbols ein Seelenfeuer drohend die Mastspitze ihres Schiffes umspielen, das als Zeichen des baldigen Todes und der Verdammnis gilt, gesandt von *Elymelusinas*, dem Boten der Tiefe, einem Diener der Charyptoroth. In derselben Nacht versucht der Geist des ursprünglichen Trägers des Delphinamuletts, *Harad Wellenbrecher*, den neuen Besitzer seines heiligen Symbols zu übernehmen. Er möchte den Fluch gebrochen sehen und drängt die Helden, zu diesem Zweck nach Charypso aufzubrechen, was sie mitten in den dritten Teil des Abenteuers hineinführt.

KAPITEL III – UNTER PIRATEN

Die Helden erreichen zu Schiff oder auf dem Landweg Charypso. Dort machen sie sich auf die Suche nach den Nachfahren der drei Charyptoroth-Paktierer, denn nur das Vergießen des Blutes aller drei kann den Fluch brechen und den *Odem der Tiefen Tochter* beenden. Es gilt nicht nur, sie alle drei aufzufinden zu machen, sondern auch, sie an einem Ort zu versammeln, um den Fluch zu brechen, was besonders bei *Abu Asefah* und *Alvaro Cabrera* schwierig werden dürfte, denn die beiden kennen sich und sind einander spinnefeind. Gleichzeitig besteht die Gefahr, dass die Büttel des Kapitänrats auf die Nachforschungen der Helden aufmerksam werden, sie in die Rubrik 'unerwünschte Schnüffler' einsortieren und handgreiflich werden, weswegen die Helden allzeit dezent vorgehen und verdeckt recherchieren müssen. Sollten die Helden der Aufforderung zum Blutvergießen allzu enthusiastisch nachkommen und sie einen der drei Nachfahren in 'seiner' Stadt töten, wird dies *Dagon Lolonna* zu Ohren kommen, der allerdings mehr daran interessiert sein wird, ihnen den „legendären Schatz des Piraten Jabbar al-Mahul“ abzujagen, als sie für etwaige 'Gesetzesverstöße' zur Rechenschaft zu ziehen.

So oder so findet dieses Abenteuer in Charypso sein Ende. Der Sand in der Lebensuhr der Helden verrinnt, und je deutlicher sich der *Odem der Tiefen Tochter* bemerkbar macht, desto klarer sollte ihnen werden, unter welchem Zeitdruck sie stehen. Als zusätzliche Herausforderung kommt hinzu, dass die Helden trotz aller gebotenen Eile aufpassen müssen, an dieser Stelle nicht zum Spielball im Intrigengeflecht der südlichen Stadtstaaten zu werden.

АННÄНГЕ

Hier finden Sie Beschreibungen der wichtigen Meisterpersonen und der beiden Schiffe, die im Abenteuer eine Rolle spielen, eine Begegnungstabelle für Charypso sowie Hinweise zu Möglichkeiten, das Abenteuer aus anderen Perspektiven zu erleben. Weiterhin gibt es einen eigenen Abschnitt mit Seekampfregeln, der die für die Geschehnisse dieses Abenteuers relevanten Texte aus dem **Aventurischen Arsenal**, aus **Efferds**

Wogen und aus zum **Klar zum Entern** zusammenfasst. Diese Regeln eignen sich natürlich besonders für das Spiel mit Plänen und Schiffsminiaturen und bereichern aventurische Seegefechte nicht nur um eine neue taktische Dimension, sondern veranschaulichen sie auch deutlich. Ein größerer Textkasten setzt sich damit auseinander, welchen anderen Verlauf **Die Verdammten des Südmeers** nimmt, wenn die Charaktere nicht auf fremde Hilfe angewiesen sind, um zur Schatzinsel zu gelangen bzw. wenn es ihnen zu Beginn offensteht, mit einem eigenen Wasserfahrzeug in die Blutbucht einzulaufen. Des

BITTE NICHT GÄNGELN!

Oder: Von der realen Möglichkeit abweichender Handlungsverläufe

Dieses Abenteuer möchte die Helden bewusst nicht gängeln, möchte keinen Roman erzählen, in dem sich die Spielercharaktere notgedrungen so zu verhalten haben, wie es sich die Autoren für die Protagonisten ihrer Handlung ausgedacht haben. Das kann natürlich an allen möglichen Stellen der Handlung zu Abweichungen vom oben geschilderten 'idealtypischen' Abenteuerablauf führen. Ein kritischer Punkt ist hier zum Beispiel die Konfrontation mit *Sobra Bars*, wenn die Helden als frischgebackene Schatzbesitzer vom Eiland des *Jabbar al-Mahul* zurückkehren. Wenn die Helden sich hier für offene Konfrontation entscheiden und unterliegen, hat die Piratin keinerlei Skrupel, sie gefangen zu nehmen und auf dem Sklavenmarkt Charypsos für einen guten Preis zu verhöckern.

Selbstverständlich kann dies (oder ein vergleichbares Ereignis) ein relativ offenes Abenteuer wie **Die Verdammten des Südmeers** eine Weile lang auf den Kopf stellen. Es sei dem Spielleiter jedoch dringend davon abgeraten, hier sklavisch an der Ideallinie zu kleben – im Gegenteil, er sollte den Mut haben, sich dem Fluss des Geschehens anzuvertrauen, sich im Zweifelsfall an die neuen Gegebenheiten anpassen und so lange zu improvisieren, bis es den Spielern (und ihren Helden) selbst gelingt, die Kurve zurück zum Kern des Abenteuers zu kriegen. Hilfestellung bieten die ins Abenteuer eingestreuten Textkästen mit der Überschrift **Umwege und Abwege**. Sie weisen den Meister auf kritische Stellen der Handlung hin und helfen ihm, mit vom eingangs geschilderten Ablauf abweichenden Handlungen seiner Helden fertig zu werden.

Wie immer gilt auch hier: Spielspaß geht vor Texttreue! Solange alle Beteiligten Spaß dabei haben, ist es vollkommen in Ordnung, von allem, was wir uns für Sie ausgedacht haben, in jeder nur erdenklichen Richtung abzuweichen. Um auf den eingangs verwendeten Vergleich zurückzukommen: Abenteuer sollten nicht wie Romane anmuten, sondern wie eine gemeinsame Autobiografie der Heldengruppe, die sich im Verlauf des Geschehens selbst schreibt. **Die Verdammten des Südmeers** ist bewusst so gehalten, dass es mit den großen geschichtlichen Entwicklungslinien Aventuriens nicht interagiert, um Ihnen und Ihren Helden maximale Handlungsfreiheit zu gewährleisten. Solange Sie darauf achten, *Dagon Lolonna* nur in einer Weise ins Geschehen einzubinden, die es ihm ermöglicht, auch nach den Geschehnissen dieses Abenteuers noch über Charypso zu herrschen, kann nicht viel schiefgehen.

weiteren findet sich im Anhang das Kartenmaterial: ein Küstenplan für den Weg von Hôt-Alem in die Blutbucht, Karten Hôt-Alems und Charyposos sowie der Blutbucht selbst und der 'Schatzinsel'.

HANDLUNGSZEITRAUM

Die Verdammten des Südmeers ist nicht genau zeitlich verortet, weil es aufgrund der Unabhängigkeit des Abenteuers vom aventurischen Metaplot eigentlich unerheblich ist, wann genau die Handlung stattfindet. Es ist allerdings sinnvoll, das Abenteuer nach der Kem'schen Belagerung Hôt-Alems anzusiedeln, also nach 1013 BF, weil ansonsten die Stadt nicht in der gewünschten Form einsetzbar ist. Insgesamt dürfte das Abenteuer rund sieben bis acht Wochen aventurischer Zeit in Anspruch nehmen. Spielleiter, die **Die Verdammten des Südmeers** zwischen zwei anderen Abenteuer ansiedeln möchten oder aus irgendeinem Grund darauf angewiesen sind, dass mehr Zeit vergeht, können diese Spanne jederzeit strecken, indem sie etwa die Reise zur Schatzinsel durch weitere Begegnungen, Flauten und ähnliches verlängern. Allerdings läuft ab dann die Zeit, denn der *Odem der Tiefen Tochter* tötet nach 21 Tagen – von nun an werden die Helden von sich aus das Tempo anziehen.

Wir rechnen in etwa mit folgenden Zeitspannen für die einzelnen Kapitel:

An friedlichen Gestaden: 14 Tage

Der Fluch der Charyptik: Tage

Unter Piraten: 21 Tage

Ein Wort zu den Helden

Im Grunde genommen ist das Abenteuer für die meisten Rassen, Kulturen und Professionen geeignet. Dies gilt auch für Heldentypen, die sonst als eher randständig angesehen werden. Da eine wichtige Motivation die Jagd nach einem verschollenen Schatz auf einer ansonsten nicht verzeichneten Insel ist, richtet sich **Die Verdammten des Südmeers** vor allem an Glücksritter und Entdecker. Die beiden größeren Schauplätze der Handlung, Hôt-Alem und Charypso, bieten Freiraum für allerlei Exoten, die hier im Süden Aventuriens ein fast schon alltäglicher Anblick sind – insbesondere Waldmenschen und Utulus. Auch beispielsweise Ferkinas und Fjarningier fallen in dem buntem Treiben und Völkergemisch lange nicht so auf wie in einer Stadt des Mittelreichs. Selbst Echsenmenschen sind kein so ungewöhnlicher Anblick, dass man sie gleich aufknüpfen würde. Sicherlich begegnet man ihnen auch hier mit Argwohn, Misstrauen und Vorurteilen, doch müssen sie nicht stets um ihre Schuppen fürchten.

Ein oder mehrere magisch begabte Charaktere sind sicherlich hilfreich zum Bestehen des Abenteuers, wenn sie auch durch verständlichen Eifer im Umgang mit Geistern etwas hinderlich sein können. Ihre Anwesenheit ist jedoch nicht notwendig, um das Abenteuer zu lösen. Ähnliches gilt für geweihte Helden. Vor allem Geweihte des Efferd, Phex oder Aves dürften voll auf ihre Kosten kommen. Da ein guter Teil des Abenteuers zur See stattfindet, sollten die Helden nicht allzu wasserscheu sein. Seesoldaten oder -söldner, Seefahrer, Fischer und selbst Tocamuyac erhalten hier gute Gelegenheiten, ihre Fähigkeiten einmal voll auszuspielen.

Nur mit Einschränkungen zu empfehlen oder gar ungeeignet sind Helden, die in einem moralisch verkommenen Sündenpfuhl wie Charypso nicht sein können, ohne sich mit

VERWENDETE ABKÜRZUNGEN

Arsenal	Regel-Ergänzung Aventurisches Arsenal
Basis	Basisregelwerk , Hardcover-Ausgabe (DSA 4.1)
Efferd	Hintergrundband Efferds Wogen
LCD	Zauberbuch Liber Cantiones Deluxe
Meridiana	Regional-Spielhilfe In den Dschungeln Meridianas
Tractatus	Hintergrundband Tractatus Contra Daemones
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdH	Regelwerk Wege der Helden
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
ZBA	Regel-Ergänzung Zoo-Botanica Aventurica

erhobenem Schwert und donnernder Stimme gegen die dort herrschende Gesellschaft zu erheben. Das trifft viele Geweihte des Praios, der Rondra oder des Swafnir, sowie Helden, deren Moralkodex oder Prinzipientreue in ähnlichen Bahnen verlaufen. Hier sind eher Heimlichkeit, Diplomatie und Fingerspitzengefühl gefragt. Einen solchen Helden durch die finsternen Gassen des Piratennestes zu lenken und ihm all die hässliche Seiten vor Augen zu führen kann andererseits eine tiefgreifende Erfahrung für den Charakter sein, die sein Weltbild nachhaltig erschüttert oder festigt.

Eine politische Motivation oder Verpflichtung gegenüber einer bestimmten Nation der Helden spielt eher eine untergeordnete Rolle für das Abenteuer.

Falls Ihre Heldengruppe aus Piraten, Freibeutern, Handelschiffen oder sonstigen Seeleuten besteht, so könnten diese in einigen Fällen über einen Informationsvorsprung verfügen, den Sie entsprechend berücksichtigen sollten.

MATERIALIEN

Die Verdammten des Südmeers setzt voraus, dass der Meister über das **Basisregelwerk** verfügt; der Besitz der erweiterten Regelreihe (**Wege der Helden**, **Wege des Schwerts**, **Wege der Zauberei** und **Wege der Götter**) ist von Vorteil. Ansonsten kann das Abenteuer ohne weiteres Quellenmaterial gespielt werden. Weiterführende Informationen zu den Städten Charypso und Hôt-Alem, zum Südmeer und der Charyptik finden Sie in der Regionalspielhilfe **In den Dschungeln Meridianas**. Dort finden Sie auch Informationen zu Geschichte, Atmosphäre, politischen Verhältnissen und Geographie der Schauplätze der Handlung, die wiederzugeben den Rahmen dieses Abenteuers gesprengt hätte. Eine Fülle von Informationen zur Seefahrt Aventuriens (Schiffstypen, Mannschaftsaufbau, Piraterie, Geisterschiffe und Begrifflichkeiten) findet sich in **Efferds Wogen**, das wir Meistern, die sich intensiver mit diesen Themen auseinandersetzen möchten, sehr ans Herz legen; es ist allerdings für das Leiten dieses Abenteuers nicht unverzichtbar. Wer mehr zu Charyptoroth wissen will, deren übler Einfluss ja hinter dem *Odem der Tiefen Tochter* steht, dem sei der **Tractatus contra Daemones** empfohlen – eine weitere optionale, aber sehr sinnvolle Lektüre.

MUSIKALISCHE UNTERMALUNG

Nichts verleiht einer Spielszene ohne große Worte mehr Atmosphäre als die passende Hintergrundmusik. Folgende Filmmusiken seien dem Meister ans Herz gelegt:

- Fluch der Karibik – Klaus Badelt, Disney Warner 2003;
- Fluch der Karibik 2 – Hans Zimmer, Disney EMI 2006;
- Am Ende der Welt (Fluch der Karibik 3) – Hans Zimmer, Disney EMI 2007; alle Teile dieser Trilogie sind klassisches Piraten-Musikfutter.
- Die Braut des Prinzen Soundtrack – Mark Knopfler, Vertigo 1987; auch hier sollte sich für Fechtduelle und wilde Fahrten einiges finden lassen.
- Master and Commander Soundtrack – verschiedene Interpreten, Decca 2003; kein Seegefecht ohne diese Untermalung!
- Exhibit – In The Nursery, ITN 2000; perfekte Klänge gerade für die gruseligeren Momente von **Die Verdammten des Südmeers**, etwa im Höhlenlabyrinth der Schatzinsel, aber auch für epische Momente.

FORMATE

Das Abenteuer ist wie folgt strukturiert, um Ihnen die Übersicht zu erleichtern: Abschnitte zum Vorlesen oder Nacherzählen sind eingerahmt und enthalten Passagen, die alles Offensichtliche beschreiben, was die Helden in einer bestimmten Szene bemerken oder erleben. Graue Textkästen enthalten besondere Hintergrundinformationen für den Spielleiter und Exkurse zu weiterführenden aventurischen Themen. Alle anderen Texte sind dazu gedacht, vom Meister aufbereitet und nach Bedarf den Spielern präsentiert zu werden (Meisterinformationen). Zur Hervorhebung von Vor- und Nachteilen, von Talentproben sowie von Eigen- und Schiffsnamen nutzen wir *Kursivsetzung*. Verweise auf andere Publikationen und Kapitel sind in Fettschrift gehalten. Zaubersprüche erkennt man an den VERSALIEN, Liturgien von Geweihten an den KAPITÄLCHEN.

KAPITEL I – AN FRIEDLICHEM GESTADEM

DER WEG INS ABENTEUER

Im Idealfall haben die Helden in den freien Handelsstädten des Südens bereits einige Abenteuer erlebt und sich möglicherweise gar einen Namen als Abenteurer und Entdecker oder auch Söldner und Kopfgeldjäger gemacht, die sich diskret um Probleme kümmern können. Falls Ihre Helden im Süden noch völlig unbekannt sind, lassen Sie sie auf dem Seeweg nach Hôt-Alem einen Überfall durch Piraten der Alemitischen Bucht abwehren. Vielleicht wurden sie ja sogar als Wachmannschaft auf einem Händlerschiff angeheuert, um genau das zu tun. Ob sie dabei das Schiff selbst oder nur einen Passagier beschützen sollten, ist nicht so wichtig. Es stellt in jedem Fall zum einen eine gute Möglichkeit dar, die Helden nach Hôt-Alem zu führen, und zum anderen erwerben sie sich so bereits Ansehen und Erfahrung. Ihr mutiger Einsatz und Beistand sollte die Piraten zurückschlagen, und so werden sich ihre Taten recht schnell in der Sonnenstadt Hôt-Alem herumsprechen und sie den Ruf haben, nach dem *Leomar Garje* Ausschau hält.

Sollten Sie sich für den Einstieg mit dem Piratenüberfall auf dem Weg nach Hôt-Alem entscheiden, lassen Sie sich für die Werte der Gegner Ihrer Helden von Manhus' Mannschaft (ab Seite 28), dem Abschnitt **Komplikationen** (ab Seite 30) oder den Piraten in **Kapitel II** (ab Seite 31) inspirieren. Wenn Sie es dramatischer bevorzugen, können die Piraten bei ihrem Überfall in der Alemitischen Bucht durchaus zumindest teilweise erfolgreich sein und das, was die Helden zu beschützen suchten, stehlen. Es harret dann später seiner Befreiung oder Wiedererlangung in den finsternen Schmugglerhöhlen der Blutbucht (Seite 24). Ein Scheitern zu diesem Zeitpunkt wird *Leomar Garje* nicht zwingend davon abhalten, die Helden anzuwerben. Immerhin haben sie die Begegnung mit den Piraten überlebt und sind zudem vermutlich außerordentlich motiviert.

Im Grunde genommen kennt das erste Kapitel letztlich nur ein Ziel: die Helden in den Besitz der Schatzkarte *Jabbar al-Mahuls* zu bringen. Selbstverständlich gibt es Hunderte, vielleicht gar

Tausende von Schatzkarten, die in den Häfen des Südens an fast jeder Straßenecke feilgeboten werden und allesamt unsagbare Reichtümer versprechen. Wären sie alle echt, könnte man auf den Waldinseln kaum zwei Schritt gehen, ohne über einen vergrabenen Piratenschatz zu stolpern. Was also unterscheidet die Karte, die den Helden in der Blutbucht in die Hände fällt, von anderen? Nun, zunächst einmal wird sie nicht von einem schmierigen Straßenhändler mit wissendem Grinsen und blumigen Worten für eine Handvoll Dublonen offeriert. Zum anderen glaubte zumindest wohl ein gestandener Seebär wie *Manhus ibn Surkan ay Yar'dasham* fest an ihre Echtheit, auch wenn er bisher keine Gelegenheit fand, ihr nachzugehen. Ein ausgesprochen interessantes Detail ist die Tatsache, dass es sich bei der Schatzinsel um ein Eiland südlich der Zimtinsel Ibekla handeln soll, das so auf keiner Landkarte verzeichnet ist.

DIE SORPENSTADT HÔT-ALEM

Hôt-Alem für den eiligen Leser

Einwohner: rund 1.800

Wappen: in Silber zwei gekreuzte Säbel auf Rot (leicht zu verwechseln mit sehr ähnlich gestalteten Piratenflaggen)

Herrschaft/Politik: Aristokratie (Fürstprotektorat des Neuen Reiches)

Garnisonen: 1 Kompanie der Fürstlichen Stadtgarde *Protektor Salpikon*, 2 Kompanien der *Löwen von Thalusa*, 100 Soldaten des Kaiserlichen Elite-Seeregiments *Muränengarde*

Tempel: Praios, Efferd, Boron (Puniner Ritus), Rondra

Wichtige Gasthöfe: *Jadepalast* (luxuriöses Hotel, von reichen und adligen Südmeerreisenden genutzt, Q7/P8/S24), *Löwenschänke* (Söldnertaverne, Q3/P4/S4), Bordell *Neu-Elem* (unteres Stockwerk für jedermann, oberes Stockwerk für zahlungskräftige Kunden, Q4/P4/S0 bzw. Q6/P7/S0)

Die von Praios' Strahlen beschienene Hafenstadt Hôt-Alem liegt an der Tirob-Mündung in der Alemitischen Bucht. Es

ist eine pittoreske Stadt der krassen Gegensätze: mit Palmwedeln oder Bastmatten gedeckte Hütten aus rotem Lehm stehen in unmittelbarer Nähe von steinernen Gebäuden, die dem Garether Stil der Eslamiden nacheifern, und dem viel zu groß wirkenden Praios-Tempel im Zentrum der Stadt, der dem Großen Sonnentempel Bosparans nachempfunden ist. Sie zerfällt in zwei Stadtteile, namentlich Alt-Alem und die Sonnenstadt.

Die Vornehmen kleiden sich ungeachtet der Hitze nach der Mode Gareths (wenn sie dieser auch um ein oder zwei Jahre hinterher hinken) und geben sich in jeder Beziehung mittelmäßig, während die Armen in ihrem Elend Lumpen und Fetzen mit Bast vernähen, um ihrem Tagewerk nachzugehen. Umgeben von der wilden grünen Hölle im chaotischen Süden Aventuriens ist Hôt-Alem ein Hafen von Recht und Ordnung, nicht zuletzt dank des Einflusses der Praios-Kirche unter ihrem Hochgeweihten, dem Illuminatus und Geheimen Inquisitionsrat *Solareon di Morundi*, und der Tatsache, dass es derzeit unter dem Protektorat des Mittelreiches steht. Für die etwa 1.800 Hôt-Alemer ist die Sonnenstadt, der einzige Ort im gesamten Süden, an dem es sich lohnt, eine Familie zu gründen und zu leben.

Dabei blickt die Stadt auf eine abenteuerliche Geschichte zurück und war aufgrund ihrer bedeutenden Lage als Seehafen und des strategischen Werts ihrer sicheren Hafengewässer oft und lange genug Spielball der südlichen Stadtstaaten. Gegründet wurde Hôt-Alem schon 341 v.BF von Kolonisten aus Brabak und dem alten Elem, erbaut angeblich auf den Ruinen einer noch viel älteren tulamidischen Stadt. Schon mit diesen Kolonisten kamen die ersten Praios-Anhänger nach Hôt-Alem. Nach einer schweren Anfangszeit, in der die Siedlung durch den Waldmenschenstamm der Wudu bedroht wurde und sich der Glaube an Praios verfestigte, hatte Hôt-Alem über Jahrhunderte die Herrschaft verschiedener Mächte des Südens zu erdulden: Zunächst herrschte das Großsultanat Elem, dann wehte das Banner Brabaks über der Stadt, gefolgt von dem alanfanischen, und beinahe wäre es auch den Syllaner Korsaren gelungen, die Stadt zu beherrschen, doch scheiterten sie an den ordnungsliebenden Bewohnern unter der Führung der Praios-Geweihten. Erst als 1013 BF die Lage äußerst heikel war, kemsche Truppen die Stadt bedrohten und Fürstprotektor Salpikon III. ermordet wurde, beugte sich die Stadt als Fürstprotektorat unter die Hoheit des Mittelreichs. Heute herrscht Refardeon II., der Sohn Salpikons III., als Fürstprotektor mit seinem Beraterstab, der sich hauptsächlich aus Adligen des Mittelreichs zusammensetzt. Berühmt ist Hôt-Alem auch für seinen Markt, der direkt am Hafen liegt.

Da die Sklaverei nach mittelreichischem Vorbild verboten ist, erhält jeder Sklave, der den Stadtbezirk betritt, die Freiheit. Allerdings ist nicht klar, wo der Stadtbezirk endet und der umliegende Dschungel beginnt, was ruchlose Sklavenjäger zu nutzen wissen.

Die Sicherheit des Hafens garantieren zwei fest unter Vertrag genommene Söldnerkompanien der *Löwen von Thalusa* sowie die kaiserliche Kriegsgaleere *Stern des Südens* und zwei wendige Karavellen. Allerdings beschränkt sich die Sicherheit eben genau auf den Hafen Hôt-Alems, und die Jagd nach Piraten

gehört weder zu den Aufgaben der Söldner noch der Soldaten, so dass die Alemitische Bucht immer noch einen reichen Jagdgrund für Piraten und Freibeuter darstellt, die sich eines regen Handelsverkehrs stets sicher sein können.

PERSÖNLICHKEITEN HÔT-ALEMS

Um dem Meister die Übersicht zu erleichtern, fassen wir hier die bedeutenderen Persönlichkeiten der Sonnenstadt kurz zusammen. Die wenigsten spielen zwar im Verlauf des vorliegenden Abenteuers eine unabdingbare Rolle, doch könnten die Spieler durchaus auf die Idee kommen, den ein oder anderen zu kontaktieren.

☛ **Refardeon II. von Hôt-Alem** wurde in Gareth zum Praios-Geweihten ausgebildet, folgte dieser Berufung jedoch nicht bis zur Weihe, als sein Vater Salpikon III. von den kemschen Truppen getötet wurde und er die Nachfolge als Fürstprotektor von Hôt-Alem antrat. Obwohl durch einen neuen Protektoratsvertrag gleichermaßen Statthalter des Mittelreichs, kann dies nicht darüber hinwegtäuschen, dass er wenig Erfahrung in Regierungsgeschäften besitzt und seine mittelreichischen Berater, allen voran

Roderick von Weyringhaus, dies für sich und Gareth zu nutzen wissen. Refardeon ist sich dieser Tatsache durchaus bewusst, findet jedoch keinen Ausweg aus diesem Dilemma. Dies hindert ihn jedoch nicht daran, einer der gerechtesten und kundigsten Richter zu sein, den die Stadt je hatte. Seine Familie drängt ihn zunehmend zur Eheschließung und zur eigenständigen Führung des Stadtstaates, doch sein Spagat zwischen dem heimatischen Hôt-Alem, dem Bündnispartner Gareth und seiner Hingabe an Praios erschwert es ihm ungemein, seinen eigenen Weg in dieser Welt zu finden.

☛ **Roderick von Weyringhaus** entstammt einer bedeutenden, traviagefälligen Adelsfamilie Garetiens, dem seine Vorliebe für die Damen der Gesellschaft zum Verhängnis wurde. Dem verheirateten Abgänger der angesehenen Wehrheimer Akademie für Strategie und Taktik standen alle Türen für eine einzigartige Karriere offen, bis er den Reizen der falschen Dame des Hochadels erlag. Um einen Eklat zu vermeiden, wurde er als kaiserlicher Legat des Mittelreichs im Süden nach Hôt-Alem – und somit aus den Garether Adelskreisen – hinweg befördert und gehört nun zu den engen Ratgebern des dortigen Fürstprotektors Refardeon II. Bereits nach kurzer Zeit beherrschte der charismatische Diplomat das politische Intrigenspiel meisterlich, und seine oftmals unkonventionellen diplomatischen Wege bescherten ihm bei seiner Tätigkeit schon zahlreiche Erfolge und großes Ansehen.

☛ **Solareon di Morundi** ist womöglich Hôt-Alems einflussreichster Mann. Nicht nur, dass er Hochgeweihter des höchst angesehenen Praiostempels ist, er ist zudem Geheimer Inquisitionsrat, eine Position, die ihn oft aus der Sonnenstadt führt, um sich magischen Bedrohungen im ganzen Süden zu stellen.

☛ **Leomar Garje** stammt ursprünglich aus der mittelreichischen Kaiserstadt Gareth. Als Kaufmann hat er es im Süden weit gebracht, ist angesehen und vermögend. Zu Beginn des vorliegenden Abenteuers fungiert er als Auftraggeber der Helden und kann im späteren Verlauf zu einem Teilhaber und Förderer werden. Mehr über Leomar Garje erfahren Sie im Anhang unter **Dramatis Personae** auf Seite 60.



GERÜCHTE UND GEREDE

Halten sich die Helden schon einige Zeit in Hôt-Alem auf, so haben sie möglicherweise das eine oder andere von den Bewohnern aufgeschnappt. Alternativ können Sie die Gerüchte und Gesprächsfetzen auch einstreuen, wenn sich die Helden in einer Taverne amüsieren oder sie sich über Seeräuber oder die allgemeine Lage erkundigen. Nach dem jeweiligen Gerücht folgt die Information, ob dieses wahr oder falsch ist, wo man es wohl am ehesten aufschnappen kann sowie einige allgemeine Hinweise, was der Meister gegebenenfalls damit anfangen kann.

☞ “Der erhabene Hochgeweihte hat die Stadt kürzlich mit großem Gefolge verlassen. Mit Sicherheit bringt er Praios’ Licht, um die Unreinen zu läutern und uns alle vor den niederhöllischen Wudu zu schützen!” (Teilweise wahr, der Hochgeweihte ist in der Tat auf der Suche nach Hinweisen auf das verschwundene Heilige Licht in den Dschungel aufgebrochen. Diese Information lässt sich in Hôt-Alem im Grunde überall aufschnappen, denn die Bewohner der Stadt sind durch die Bank sehr praiosfürchtig und beobachten mit Argusaugen das Tun ihres religiösen Oberhauptes. Mit dieser Information werden allerdings weder der Meister noch die Helden viel anfangen können; *Solareon di Morundi* wurde für die Dauer des Abenteuers aus der Stadt ‘weggeschrieben’, um zu verhindern, dass er aus Gründen der inneren Logik der Stadt zu einem dem Spielleiter und den Helden ungelegenen Zeitpunkt ins Geschehen eingreift.)

☞ “... gestern waren sie wieder draußen, haben frisches Wasser und Proviant rausgebracht. Möchte wetten, die knöpfen den armen Teufeln auf ihren Schiffen mehr ab, als sie an Hafengebühren entrichten müssten ...” (Wahr. Diese Information kann überall am Hafen aufgeschnappt werden; sie ist nicht weiter von Bedeutung. In Hôt-Alem sind die Hafengebühren derartig hoch, dass viele Händler auf den Trick zurückgreifen, vor dem Hafen zu ankern und sich von Fischern und einigen eigens darauf spezialisierten Wasserkrämern mit Proviant versorgen zu lassen. Aber auch diese haben gesalzene Preise.)

☞ “Leanas Jüngster soll gestern nicht vom Mangopflücken zurückkommen sein. Ich bete zu Travia, dass er nur einem Rockzipfel hinterher gestiegen ist, nicht dass ihn eine wilde Bestie oder schlimmer noch die Sklavenjäger geschnappt haben.” (Wahr. Leana ist eine verwitwete Bäckerin, deren beiden Söhne auf den Feldern rings um die Stadt als Tagelöhner arbeiten, um zum Unterhalt der Familie beizutragen. Da die Mauern Hôt-Alems Stadtfreiheit verheißen, fliehen viele aus welchem Grund auch immer Gejagte hierher; allerdings sind im Umland zahlreiche Sklavenjäger aktiv. Wenn der Meister will, kann sich aus der Suche nach Leanas Sohn für

die Helden ein Seitenstrang des Abenteuers oder gar ein eigenes Szenario entwickeln.)

☞ “Allein im letzten Monat hat das Piratenpack zwei Dutzend Schiffe beinahe schon in Rufweite des Hafens angegriffen. Das muss ein Ende nehmen! Aber nein, die betuchten Herren der Stadt verdienen sich so ihre goldene Nase, da wird nix passieren.” (Überall am Hafen auszuschnappen. Die Informationen über die unablässigen Piratenangriffe entsprechen der Wahrheit. Sie sind zwar, wie es bei derlei Seemannsgarn oft der Fall ist, haltlos übertrieben, aber Piraten stellen in den Gewässern um Hôt-Alem ein echtes Problem dar.)

☞ “Es heißt, Leomar Garje trifft sich heimlich mit anderen Händlern. Ob sie eine Art Gilde planen, um dem Adel seine Macht zu beschneiden?” (Dies ist eher ein Kneipen- als ein Hafengerücht. Es ist ebenso wahr wie falsch; das enthaltene Körnchen Wahrheit besteht darin, dass sich Garje, ein wohlhabender Kaufmann, tatsächlich mit Kollegen getroffen hat. Allerdings dienten diese Zusammenkünfte nur dazu, die nötigen Finanzmittel zusammen, um den Auftrag der Helden zu finanzieren.)

☞ “Die hohen Herren planen ein neues Vorgehen gegen die Piraten: Sie wollen schärfere Gesetze erlassen und die Strafen für Seeräuberei im Südmeer empfindlich verschärfen.” (Das ist nur teilweise wahr. Das Gerücht hat sich durch normale Mund-zu-Mund-Propaganda entwickelt, der Urheber ist nicht mehr festzustellen. Es wird nur hinter vorgehaltener Hand erzählt, wenn die Helden sich in einschlägigen Kneipen, wo z. B. auch die Stadtgarde verkehrt, durch ein paar Lokalrunden beliebt gemacht haben.)

☞ “Ein Forschungsschiff ist auf dem Weg in die Charyptik, wahrscheinlich, um dort wertvolle Utulu-Artefakte zu bergen.” (Davon stimmt kein Wort. Das Gerücht ist aus geheimen oder vertraulichen Informationen entstanden, zu denen sich der Urheber illegal Zugang verschafft und die er völlig falsch gedeutet hat. Es wird ebenfalls nur hinter vorgehaltener Hand erzählt, und zwar in etwas weniger schäbigen Tavernen.)

☞ “Die Piraten müssen irgendwo hier ganz in der Nähe einen einigermaßen sicheren Unterschlupf haben. Wie sollten sie sonst in der Lage sein, so überraschend aufzutauchen, zuzuschlagen und ebenso blitzschnell wieder zu verschwinden?” (Das ist richtig. Gemeint ist natürlich die Blutbucht. Dieses überall am Hafen auszuschnappen Gerücht stellt einen vagen ersten Hinweis auf deren Existenz dar und kann vom Meister schon vor der Auftragsvergabe durch Garje an die Helden, spätestens aber wenn diese sich umzuhören beginnen ins Spiel gebracht werden.)

☞ **Manhus ibn Surkan ay Yar’dasham** ist im eigentlichen Sinn nicht wirklich eine Persönlichkeit Hôt-Alems, sondern der Kapitän der Piraten der Blutbucht und damit der Kontrahent der Charaktere gegen Ende des ersten Kapitels dieses Abenteuers. Mehr über ihn erfahren Sie auf Seite 29.

☞ **Mariella Minivia** (einstmals *Salamandra Frynn*) wuchs als Findelkind bei einem meridianischen Fischerpaar auf und entdeckte schon früh ihre seherische Gabe. Ihr Schicksal führte sie nach Al’Anfa, wo sie zum willigen Werkzeug Tar Honaks, des selbsternannten Imperators des Südens, wurde. Ihre Machtgier

und ihr unbändiger Wille, ihre magischen Fähigkeiten weiterzuentwickeln, trieben sie zu schrecklichen Gräueltaten, und erst ihr Tod von Hand brabakischer Questadores gebot ihrem Treiben Einhalt. Salamandra wurde von Tsa ein zweites Leben geschenkt, ohne dass die Göttin ihr die Erinnerung an ihre Untaten nahm. Als Mariella lebt die feingliedrige Frau mit der grünlich schimmernden Haut nun in Hôt-Alem und widmet ihr Leben der friedvollen Verständigung der maritimen und menschlichen Kulturen, während die Schuld aus ihrem früheren Leben schwer auf ihr lastet. Ihre seherische Gabe und

ihre außerordentlichen magischen Fähigkeiten blieben ihr erhalten, doch ist sie von keinem fatalen Ehrgeiz mehr getrieben, sondern nur von dem Wunsch beseelt, mehr über ihre Herkunft herauszufinden. Sie könnte den Helden bei Fragen zu Geographie und Meereskunde als Ansprechpartnerin dienen. Mehr zu ihr erfahren Sie in **Meridiana 187**.

☛ **Jaswar Prock** ist ein Mann mit vielen Namen und ein echtes Kind der südlichen Stadtstaaten respektive der Planken zahlreicher Piratenschiffe. Er ist zurzeit in Hôt-Alem gestrandet und lauert auf eine Möglichkeit, von dort zu verschwinden – allerdings nur als Eigner eines eigenen Schiffes. Prock kennt die Position der Blutbucht, und dank seines gespaltenen Verhältnisses zu den verschiedenen Gruppen von Piraten könnte er durchaus bereit sein, den Helden diese zu verraten. Mehr über Jaswar Prock und seine Motive erfahren Sie im Anhang unter **Dramatis Personae** auf Seite 60.

☛ **Sobra Bars** ist eine Bukanierin, die sich zurzeit in Hôt-Alem aufhält, um Reparaturen an ihrer Karavelle, der *Effedsbraut*, durchführen zu lassen und Kontakte im Fürstprotektorat zu knüpfen und zu vertiefen. Während sie zunächst versucht, die Charaktere von ihrem Vorhaben eines Vorgehens gegen die Blutbucht abzubringen, spielt sie im zweiten Kapitel dieses Abenteuers eine größere Rolle. Mehr über Sobra Bars erfahren Sie im Anhang unter **Dramatis Personae** auf Seite 61.

☛ **Rotbart** (eigentlich *Nuxolam Sohn des Andrasch*) ist ein zwergischer Wirt, der Hôt-Alems Stadtfreiheit nutzt, um sich von seiner Vergangenheit als Galeerensklave zu erholen. Er ist ein wichtiger Anlaufpunkt auf der Suche nach Informationen über die Blutbucht. Mehr über Rotbart erfahren Sie im weiteren Verlauf dieses Kapitels.

☛ **Taha** ist eine Schwammhändlerin aus dem Volk der Tocamuyac, die einen festen Stand auf dem Hôt-Alemer Markt hat. Auch sie kann über ihre Kontakte zu den Schwammtauchern ihres Volkes mehr zur Lage der Blutbucht sagen. Über Taha erfahren Sie ebenfalls mehr im weiteren Verlauf dieses Kapitels.

DIE ANWERBUNG

Geben Sie den Helden ruhig ein paar Tage Zeit, sich auszuruhen und sich in Hôt-Alem zu akklimatisieren, nachdem sie die Sonnenstadt erreicht haben. Das gibt auch *Leomar Garje* die nötige Zeit, um auf sie aufmerksam zu werden. Dies erfolgt im speziellen Fall durch *Catka*, einen entflohenen Sklaven und die linke Hand *Leomars*, der ausgezeichnete Kontakte zu den Waldmenschen Hôt-Alems unterhält, die von der Garethischen Oberschicht gerne 'übersehen' werden, sich aber dennoch überall in der Stadt aufhalten, um die Arbeiten zu erledigen, für die sich andere zu schade sind. Es ist auch *Catka*, der die Charaktere diskret ansprechen wird, um ihnen die Einladung *Leomars* zu überbringen, diesen am folgenden Nachmittag in seiner Villa am Ende einer prunkvollen Palmenallee zu besuchen, um über einen „lukrativen geschäftlichen Vorschlag“ zu sprechen. *Catka* überbringt den Helden diese Nachricht *Garjes* in jedem Fall mündlich, was eine gewisse Vertrauensbasis zwischen ihm und seinem 'Herren' deutlich macht.

CATKA

Erscheinung: Für einen Waldmenschen fast schon typisch ist *Catka* trotz seiner wahrscheinlich etwa 40 Jahre schlank, agil und sehnig, im Vergleich zu Mittelländern von eher kleinem Wuchs, mit einer dunkelbronzenen Hautfarbe und fast schwarzen Augen, die ihr Gegenüber stets zu durchdringen scheinen. Sein mittlerweile ergrauendes Haupthaar rasiert er regelmäßig vollständig ab. Auf seiner Stirn prangt wulstig ein altes Brandzeichen, das ihn als Sklaven kennzeichnet. Er kleidet sich schlicht in erdfarbenen Tönen, jedoch keinesfalls in eine Livree oder eine andere Art von Uniform, wie man zunächst vermuten könnte. Bei der Auswahl seiner Kleidung achtet er stets darauf, die zahlreichen Brand- und Peitschennarben auf seinem Körper vollständig zu bedecken. *Catka* trägt normalerweise keine Waffen.

Geschichte: *Catka* wurde bereits in Sklaverei geboren und schufte von klein an auf einer alanfanischen Obstplantage. Selbst sein heute bester Freund *Leomar Garje* weiß nicht, was sich in dieser Zeit alles ereignete, aber sie ließ *Catka* zu einem stillen, harten Mann werden, der scheinbar alles erdulden kann. Eines Nachts gelang ihm die Flucht, und er schlug sich durch bis zur Sonnenstadt, von der er in gemurmelten Geschichten gehört hatte, hier sei jeder frei. Der Weg durch die Wildnis und den Dschungel war für ihn mindestens so gefährlich wie für jede Blasshaut, die sich dort hinein begibt, kannte er doch nicht viel mehr als die kargen dreckigen Hütten und die weiten Felder der Mangopflanzung. Ausgezehrt und fiebrig erreichte er Hôt-Alem, wo *Leomar Garje*, der selbst erst wenige Monate zuvor in der Stadt angekommen war, Mitleid mit dem *Moha* empfand, dessen Körper stummer Zeuge zahlloser Misshandlungen war. Zunächst waren es Dankbarkeit und Ehrgefühl, die *Catka* an der Seite des Mannes, der ihn pflegen ließ und ihm Essen gab, verweilen ließen, doch in den folgenden Jahren wurde daraus eine Freundschaft zwischen den beiden Männern so unterschiedlicher Herkunft. Mittlerweile ist *Catka* kaum von der Seite *Leomars* wegzudenken, ein Schatten, der gerade von der blasierten Obrigkeit der Sonnenstadt gerne übersehen wird. Zudem kann er an Orte gehen, an denen ein mittelländischer Kaufmann nur die falsche Aufmerksamkeit auf sich ziehen würde.

Darstellung: Nutzen Sie so wenige Worte wie möglich, um das zu sagen, was Sie sagen müssen. Überraschen Sie dabei Ihr Gegenüber jedoch mit durchaus solider Sprachkenntnis. Lassen Sie den Spieler, dessen Held mit Ihnen spricht oder den Sie ansprechen, niemals aus den Augen. Fesseln Sie ihn mit Ihrem starren Blick.

Alter: 42 Jahre **Größe:** 1,62 Schritt

Haarfarbe: ergrauendes Dunkelbraun (allerdings kahlrasiert)

Augenfarbe: dunkelbraun

Kurzcharakteristik: aufmerksamer Begleiter *Leomar Garjes*, der offiziell als eine Art Leibdiener erscheint, doch vielmehr ein guter Freund des Garethischen Kaufmannes ist; gute Kontakte zu den Waldmenschen Hôt-Alems

Herausragende Eigenschaften: KO 15, Prinzipientreue (Loyalität gegenüber *Leomar Garje*), Waffenloser Kampfstil: *Hruruzat*

Herausragende Talente: Raufen 13, Sinnenschärfe 14, Menschenkenntnis 10, Ackerbau 11, spricht Garethi (im mittelländischen Dialekt und als *Brabaci*) und *Mohisch* fließend, kann sich in *Tulamidya* verständigen

Sollte er das Gefühl haben, dass die Helden zögern oder misstrauisch sind, wird er ihnen mit knappen Worten zu verstehen geben, dass es sicherlich nicht zu ihrem Schaden wäre, Leomar wenigstens anzuhören. Auskünfte über Leomar, die über seinen Wohnort oder seinen Broterwerb hinaus gehen, erteilt Catka jedoch keine. Genauso wenig geht er auf Fragen nach seiner eigenen Herkunft oder dem deutlich sichtbaren Brandzeichen auf seiner Stirn ein. Eine um 7 erschwerte *Heraldik*-Probe (bzw. eine einfache Probe bei Kulturkenntnis Südaventurien) offenbart jedoch, dass es sich um das Zeichen einer alanfanischen Großgrundbesitzerfamilie handelt, die vor wenigen Jahren dem steten Konkurrenzkampf der alanfanischen Granden erlag.

Ziehen die Helden Erkundigungen über Leomar Garje ein, so erfahren sie in jedem Fall von seinem Ruf, ein risikofreudiger, manchmal unkonventioneller Großhändler zu sein, der aus dem Mittelreich kam, um hier im Süden sein Glück zu suchen und dieses augenscheinlich auch fand, ist er doch heute nicht nur ein vermögender Mann, sondern auch stolzer Vater zweier Töchter und eines Sohnes. Je nachdem, wie tief und wo die Charaktere nachbohren (*Gassenwissen, Etikette, Handel, Überreden*) könnten sie bereits erfahren, dass Garje in der jüngsten Vergangenheit einige Probleme mit den Piraten der Alemitischen Bucht hatte und dies auch zu Treffen mit weiteren Händlern der Stadt in seinem Anwesen führte.

DIE VILLA DES LEOMAR GARJE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Anwesen Leomar Garjes liegt von der Palmenallee aus vor den Augen der Vorbeigehenden verborgen hinter einer zweieinhalb Schritt hohen weißgetünchten Mauer und einem schweren, eisenbeschlagenen Tor aus dunklem Holz. Ihr benutzt den mächtigen Eisenring am Tor, um anzuklopfen, und nur wenige Augenblicke später öffnet sich eine kleinere Tür in dem Tor, hinter der ein Hausdiener mit einem dünnen Lächeln auf den Lippen wartet und euch bittet, einzutreten und ihm zu folgen. Ein gepflasterter Weg führt vom Tor durch einen liebevoll angelegten Palmengarten zu einem kleinen Platz, der von einem Springbrunnen beherrscht wird, dessen Reliefs zahlreiche spielende und tollende Löwenäffchen darstellen.

Dahinter erhebt sich die zweistöckige Villa Leomar Garjes, deren Mauern ebenfalls weiß getüncht sind. Erbaut ist sie in einer wilden Stilmischung aus Garethischen und Tulamidischen Einflüssen. Auch wenn sie nicht so protzig daher kommt wie manch eine andere Villa oder die Tempel entlang der Palmenallee, spiegelt sie doch im Vergleich zu

den kargen Behausungen jenseits der breiten Alleen eine andere Welt wider, ein Eindruck, der nach dem Eintreten in den Garten noch dadurch unterstützt wird, dass das Schließen des Tores hinter euch die Geräusche der geschäftigen Allee zu verschlucken scheint. Papageienschreie, das wilde Zwitschern der Sittiche, das Plätschern des Brunnens und das entfernte Lachen spielender Kinder sind alles, was zu hören ist.

Der Diensthote führt euch bis zu dem kleinen Platz, doch anstatt dort den Eingang in die Villa zu nehmen, führt er euch weiter, rechter Hand an der Villa vorbei, bis ihr den Fuß einer Freitreppe erreicht, die zu einer von einem gewaltigen Sonnensegel überspannten Terrasse im ersten Stock der Villa führt. Dort harrt eurer bereits eine gemütlich erscheinende Sitzgruppe, deren niedriger, von einer Reihe von Sitzkissen umgebener Tisch von einer gewaltigen Obstschale beherrscht wird. Auf einem Beistelltisch befinden sich Wasserkaraffen und Teekannen. Als ihr das Ende der Freitreppe erreicht, erhebt sich eine der beiden Personen, die hier auf euch warten, ein hochgewachsener Mittelreicher mit dunkelblondem Haar und kristallklaren, blauen Augen, die von kleinen Fältchen eingerahmt werden. Seine helle Haut ist von der Sonne des Südens gerötet, als hätte er einen frischen Sonnenbrand. Gekleidet ist er in eine enganliegende Baumwollhose, hohe Stiefel und ein weites Hemd in hellen Farben. Die Kleidung macht den Eindruck guter Arbeit, wirkt aber gegenüber der Villa, den hier aufgestellten Wasserkaraffen und den goldbestickten Sitzkissen eher schlicht. Etwas abseits und hinter dem sich erhebenden weißen Mann steht der Moha, den ihr bereits als Catka kennengelernt habt.

Der Mittelländer lächelt euch freimütig an: „Willkommen und die Zwölfe zum Gruße, Questadores! Mein Name ist, wie ihr sicher schon wisst, Leomar Garje. Es freut mich, dass ihr euch entschlossen habt, meiner Einladung Folge zu leisten. Nehmt doch bitte Platz und lasst euch von mir bewirten, werte Gäste.“ Mit einer einladenden Geste deutet er auf die bequem aussehenden Sitzkissen.

Leomar wird sich nach der obligatorischen Vorstellung der Helden zunächst den lebenswürdigen Gastgeber geben, der sich keinesfalls zu schade ist, seine Gäste selbst zu bewirten, bevor er zu seinem eigentlichem Anliegen und dem Grund seiner Einladung kommt. Zu den verschiedenen Getränken wie Wasser, kühlen und lauwarmen Tees, Säften und leichten Weinen reicht er süßes Gebäck oder Obst. Leomar macht dabei offensichtlich keine Standesunterschiede und behandelt jeden der Helden gleichermaßen höflich und zuvorkommend.

DER AUFTRAG

Wenn alle Charaktere mit Erfrischungen versorgt sind und sich Leomar selbst erneut gesetzt hat, wird er schlagartig ernsthafter und zögert nicht lange, um zum Grund seines Anliegens zu kommen. In seinen Augen handelt es sich um eine längst überfällige Strafexpedition, die zum Ziel hat, den in der Alemitischen Bucht operierenden Piraten einen empfindlichen Schlag zu versetzen. Das Problem der Sonnenstadt ist folgendes: Die hier stationierten Truppen, Seesoldaten und -söldner sind durchaus in der Lage, den Hafen vorzüglich zu schützen

und Hôt-Alem selbst zu einer Bastion der Ordnung im sonst vom Recht des Stärkeren (was in vielen Fällen einfach der Reichere ist) beherrschten Süden zu machen. Ihr Schutz beschränkt sich jedoch genau auf Hôt-Alem und seinen Hafen. Eine offizielle Verfolgung der Piraten findet jedoch nicht statt, dazu fehlen Kämpfer und finanzielle Möglichkeiten (und böse Zungen würden behaupten gar der Wille).

Seit Leomar Garje in Hôt-Alem lebt und Handel treibt, plagt ihn die Bedrohung durch die Piraten. Er selbst verlor im Lauf



des vergangenen Monats ein ganzes Schiff, während ein anderes derart stark beschädigt wurde, dass seine Ladung kaum noch den Einkaufspreis brachte, von den Verlusten in Menschenleben einmal ganz zu schweigen. Über das, was er in den vergangenen zwölf Jahren an Piraten, Kaperfahrer und Seeräuber verlor, will er gar nicht nachdenken.

Die Piraten ihrerseits sind erschreckend gut organisiert und verfügen innerhalb der Bucht mindestens über einen Versorgungsstützpunkt, den sie anlaufen können, um Wasser und Proviant aufzunehmen sowie kleinere Reparaturen in relativer Ruhe durchzuführen. Leomar weiß von diesem Stützpunkt, der unter dem Namen *Blutbucht* bekannt ist. Er hat jedoch keine Ahnung, wo er sich befindet. Müsste er tippen, würden für ihn zwei der drei der Alemitischen Bucht vorgelagerten Inseln in Frage kommen, nämlich *Ucuris* oder *Kaiser-Raul-Land*. Er will die Helden anwerben, um diesen Piratenstützpunkt ausfindig zu machen und den Piraten dort eine Lektion in Blut zu erteilen, auf dass die Seeräuber der Alemitischen Bucht lernen, dass sich die Händler *Hôt-Alems* zur Wehr setzen können.

Leomar gibt sich dabei keinesfalls der Illusion hin, zu glauben, ein einziger Angriff – egal wie blutig oder gewitzt er schließlich ausfallen wird – würde die Piraten ein für allemal aus der Alemitischen Bucht vertreiben. Er weiß, dass dies der Beginn einer langen Kampagne ist, dennoch ist er bereit, diesen Schritt zu gehen. Er entscheidet sich dabei für eine kleine Gruppe Questadores, die den ersten Schlag führen soll, weil er – nicht ganz zu Unrecht – fest davon überzeugt ist, dass Piraten überall in der Stadt ihre Beobachter und Handlanger haben, denen eine Anwerbung einer größeren Söldnerinheit keinesfalls entgehen würde und sie so Gelegenheit hätten, die Piraten rechtzeitig zu warnen. Leomars Auftrag erfordert also

nicht nur eine gewisse Rücksichtslosigkeit in seiner letztlich Durchführung, sondern auch viel Fingerspitzengefühl und Besonnenheit in der Vorbereitung.

Leomar bietet den Charakteren 10 Dublonen (20 Dukaten) pro Kopf, sollten sie seinen Auftrag erfüllen. Er ist bereit, insgesamt bis zu 10 Dublonen (20 Dukaten) als Anzahlung für anfallende Ausgaben der Helden vorzuschießen. Sollten die Charaktere über außerordentliches Geschick im Feilschen verfügen, läßt er sich bis auf 15 Dublonen (30 Dukaten) pro Kopf hochhandeln, wird die Anzahlung jedoch auf keinen Fall erhöhen. Garje muß diesen Betrag nicht allein aufbringen, ist es ihm doch gelungen, Verbündete unter den Kaufleuten und Geschäftsmännern *Hôt-Alems* zu finden, die sein Ansinnen unterstützen. Er wird diese Tatsache den Charakteren jedoch verschweigen. Sprechen sie ihn darauf an, weil sie möglicherweise im Zuge ihrer Nachforschungen über ihn von diesem Gerücht erfahren haben, wird er nicht abstreiten, Verbündete zu haben, wird ihre Identität jedoch selbstverständlich nicht preisgeben. Er könnte lediglich in das Gespräch einfließen lassen, dass es den Charakteren in Zukunft sicher einfacher fallen wird, von manch einem Händler bessere Preise zu bekommen, sollten sie seinen Auftrag erfüllen.

Sind sich Leomar und die Charaktere handelseinig geworden, beschließt er, diesen Umstand mit einem vorzüglichen Schluck *Syllarak* (einem aus Palmwein destillierten Schnaps) zu begießen, den er ausschenkt.

Für die Charaktere heißt es dann zunächst einmal herauszufinden, wo genau sich die *Blutbucht* befindet, ohne dabei allzu viel Aufsehen zu erregen. Es bieten sich der Hafen mit seinen Kaskemmen, Spelunken und Tavernen sowie der direkt angrenzende Markt an, um mit den Nachforschungen zu beginnen.

INFORMATIONSBESCHAFFUNG IN HÔT-ALEM

Sich in Hôt-Alem umzuhören, ist auf der einen Seite recht einfach, denn hier fällt kaum jemand ob seiner äußeren Erscheinung auf, ganz egal, ob es sich um einen wettergegerbten Brabaker Seemann, eine vornehme Dame aus Kuslik, einen Leibwächter vom Volk der Utulu, einen fast schon wilden Bootsmann der Ferkina oder einen Schwammtaucher der Tocamuyac handelt. Die Händler, Kaufleute und Gastwirte Hôt-Alems haben sprichwörtlich schon alles gesehen, wenn es um die verschiedenen menschlichen Völker geht. Nichtmenschen hingegen sind zwar eher selten, doch schenkt man ihnen gewöhnlich auch nicht mehr Beachtung als einem Nivesen, der mit einer bornländischen Kogge hier ankam.)

Hinzu kommt die Tatsache, dass Kaufleute von weither den sicheren Hafen der Sonnenstadt regelmäßig anfahren, um hier Ware zu erstehen, für die sie sonst noch gute siebenhundert Meilen reisen müssten. Es ist also stets ein reger Betrieb und ein Kommen und Gehen, das nicht abreißen will. Was eine Informationssuche erschwert, ist die Liebe der Hôt-Alemer zu Ordnung, Recht und Gesetz, vor allen Dingen dann, wenn man sich nach Dingen wie dem Unterschlupf von Piraten erkundigt. Der eine mag vielleicht sofort über die Geißel der Meere herziehen, seine Meinung kundtun, dass man sie mit Stumpf und Stiel ausrotten sollte, doch nichts Konkretes wissen, während ein anderer sofort misstrauisch wird, liegt doch

SCHLÄGER

Egal, ob es sich um ortsfremde Seeleute oder um einheimische Knochenbrecher handelt, diese hartgesottenen Veteranen zahlreicher Kneipenschlägereien sind darauf aus, den Helden eine blutige Nase zu verpassen, um ihre weiteren Nachforschungen ein für allemal zu unterbinden. Zu diesem Zweck zetteln sie möglicherweise tatsächlich eine Schlägerei in der Kaschemme an, in der sich die Helden gerade aufhalten, oder sie lauern ihnen in den nächtlichen Straßen Hôt-Alems auf. Bei einer ersten Begegnung sollte ihre Zahl der der Helden plus eins entsprechen.

Fausthieb: INI 9+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+1 (A) DK H

Schlagring: INI 9+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+3 (A) DK H

LeP 30 **AuP** 30 **RS** 0 **WS** 7 **MR** 3 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 10), Standfest

Die Schläger sind hier, um sich zu prügeln. Ziehen die Charaktere Waffen oder setzen erkennbar Magie ein, so werden sie den Kampf abbrechen und sich eher fluchend und Verwünschungen spuckend vom Acker machen, als echte Verletzungen zu riskieren. Die Schläger stehen auf der Lohnliste der Piraten und ziehen daher ihre Motivation, gegen die Helden vorzugehen – sie sind aber nicht bereit, ihr Leben dafür einzusetzen. Sollte einer der Schläger gefangen gesetzt und verhört werden, kann er kaum verwertbare Hinweise geben. In unregelmäßigen Abständen werden sie von einem Kontaktmann mit ein paar Oreal versorgt, um Schnüfflern einen auf die Nase zu geben.

das Recht, diesem Unwesen ein Ende zu bereiten, allein bei der Obrigkeit, und wer weiß, schon manch ein Heißsporn suchte die Piraten nur, um sich ihnen anzuschließen, in die Irre geleitet von falschen romantischen Vorstellungen.

Bei der Suche nach Informationen über die Blutbucht sind vor allen Dingen gesellschaftliche Talente gefragt: *Gassenwissen*, um Kaufleute oder Krämer ausfindig zu machen, die im Ruf stehen, schon auch mal mit gestohlener oder geraubter Ware Handel zu treiben – und dies sind trotz des Einflusses des Praiostempels gar nicht so wenige; *Menschenkenntnis*, um zu errahnen, ob einem der Gegenüber nicht doch etwas verheimlicht und jetzt nur lächelt, um gleich einige gedungene Schergen zu rufen, die lästiges Fragen unterbinden sollen; auch *Sich Verkleiden* ist vielleicht keine schlechte Idee, wenn man überall auf den Busch klopft, um zu schauen, was dabei heraus kommt; *Überreden* und *Betören* schließlich helfen, den Gegenüber zur Hilfsbereitschaft zu bringen, sei es mit schmeichelnden Worten, einem verheißungsvollen Augenaufschlag oder finsternen Drohungen. Locker sitzende Silbermünzen können darüber hinaus an den richtigen Stellen fast schon Wunder wirken.

Scheuen Sie sich nicht, gutes Ausspielen beim Einsatz gesellschaftlicher Talente entsprechend zu honorieren und erleichtern Sie anfallende Proben. Sollte Ihnen das Vorgehen Ihrer Spieler auf der anderen Seite zu tölpelhaft oder zu respektlos sein, dann erschweren Sie die entsprechenden Proben. Das kann natürlich auch zu einer Begegnung mit den oben schon angesprochenen gedungenen Schergen führen. Die Sonnenstadt mag zwar die Bastion von Ordnung und Recht im Süden sein, doch ist es immer noch eine Hafenstadt, in deren Hafenkneipen sich stets genug kräftige Seeleute in Syllaraklaune finden, die für ein paar Oreal nicht davor zurückschrecken, jemandem eine Abreibung zu verpassen.

DER HAFEN

Der Hafen Hôt-Alems, schiffahrtstechnisch günstig am Nordwestrand der Alemitischen Bucht an der Tirob-Mündung gelegen, ist ein betriebsamer Umschlagplatz für Güter und Waren aller Art, sein strategischer Wert aber ergibt sich aus den sicheren Hafengewässern. Vieles, was per Schiff den Hafen erreicht, aber auch allerhand lokale Erzeugnisse sowie Früchte aus dem Umland werden gar nicht groß weiter transportiert, sondern direkt auf dem unmittelbar am Hafen gelegenen Markt umgeschlagen.

DER MARKT

Die Grenze zwischen Hafenanlagen und Markt ist in Hôt-Alem nicht klar zu ziehen; in Hochzeiten drängen die Stände und Buden auf die Mole hinaus, während die Fischer schon mal inmitten der Marktkunden ihre Netze flicken und die Fische aus dem Fang des Tages schuppen. Das Haupthandelsgut auf dem Markt ist denn auch preiswerter Fisch und anderes Meerestier sowie Badeschwämme, man kann hier aber im Grunde fast alles erstehen, was das Herz begehrt. Eine Ausnahme bilden natürlich Sklaven, denn im Schatten des in jeder Hinsicht für die Stadt überdimensionierten Praiostempels kommt Menschenhandel natürlich nicht in Frage. So ist es kein Problem, Stoffe aus dem Mittelreich oder andere für den Süden exotische

Waren zu erwerben, wenn man über die erforderlichen Dublonen im Beutel verfügt. Natürlich gibt es auch Stände, an denen Hehler Schmuggel- und Piratengut feilbieten, aber das hängt niemand an die große Glocke, solange die Marktgebühren fließen. Jedenfalls haben die allgegenwärtigen Piraten der Bucht manchen kleinen, ehrlichen Händler 'umgedreht', zum Hehler – und somit zum reichen Mann – gemacht.

Der Markt ist nicht nur in Hôt-Alem ansässigen Kaufleuten vorbehalten; Handelstreibende aus dem Umland, ja sogar aus dem Kemireich tragen zur bunten Fülle dieses geschäftigen Warenumschlagplatzes bei. Die gesetzestreue Grundhaltung der Stadt macht sie attraktiver für ehrliche Händler als das berüchtigte Piratennest Charypso oder das nicht minder gesetzlose Sylla.

Erkenntnisse

Wer sich länger im Hafen und/oder auf dem Markt umsieht oder -hört, stößt zweifellos früher oder später auf ein Etablissement,

dessen Wirt und Kundschaft den Helden bei ihren Erkundigungen weiterhelfen können. Ebenfalls könnten die Helden hier auf die Tocamuyac-Händlerin *Taha* aufmerksam werden, die sich sehr gut in der Alemitischen Bucht auskennt – oder aber die Schwammtaucherin kontaktiert die Helden bei offensichtlichen Nachforschungen selbst. Alle Informationen zur Kneipe *Rotbarts Reling* und zu *Taha* finden Sie im Folgenden.

ROTBARTS RELING

Rotbarts Reling ist eine kleine Hafenschenke, die von *Nuxolam Sohn des Andrasch*, genannt *Rotbart* und seinen drei Söhnen geleitet wird. Es handelt sich um ein zweistöckiges Haus aus rotem Lehm und Brabaker Rohr mit Palmwedeldach direkt am Rande des Hôt-Alemer Marktes.

Etwa die Hälfte des Gebäudes ist für Speis und Trank reserviert: Hier gibt es einen großen Schankraum mit zehn Tischen

T A H A

Erscheinung: Bei *Taha* sieht man auf den ersten Blick, dass sie dem Volk der Tocamuyac angehört: Ihre Haut ist vom selben Mittelbraun wie ihr kurzgeschorenes gekräuselt Haar, und sie ist knapp über anderthalb Schritt groß. Ihr schniger Leib ist meist in Tücher gehüllt, die aber nur das Nötigste verdecken, was für eine Tocamuyac nicht viel ist. Sie hat große, ausdrucksvolle Augen mit fast schwarzer Iris. *Taha* ist eine Schwammhändlerin, die am Hafen Hôt-Alems einen festen Verkaufsstand für besonders hochwertige Badeschwämme hat.

Geschichte: *Taha* wurde auf einem Floß ihres Volkes in der Nähe von Setokan geboren und erlernte die Profession ihrer Mutter, ihrer Großeltern und Vorfäter: die Schwammtaucherei. Ihr Vater war der Schamane des Floßes und damit auch zugleich das Sippenoberhaupt. Nach einigen Jahren des Tauchens kam die immer schon sehr eigenständig denkende Schamanentochter auf die Idee, dass es doch viel besser und lukrativer sei, wenn ein Tocamuyac die ertauchten Schwämme in Hôt-Alem gegen nötige Waren tauschen würde. Ihr Vater hielt nichts von dieser Idee und wollte sie das Floß nicht verlassen lassen, doch sie brach mit ihrem langsam alternden Vater und zog in die Stadt der *Anderen*, um dort sesshaft zu werden.

Es folgten schwere Jahre, in denen *Taha* um jeden Spann Boden auf dem Markt der Sonnenstadt kämpfen musste – wortwörtlich wie im übertragenen Sinne. Doch die Tatsache, dass ihr Volk natürlich die besten Waren immer zuerst ihr anbot, hat sie zu einer Lieferantin der Reichen und Schönen Hôt-Alems gemacht. Obgleich sie anfangs niemand kannte und die weißhäutigen Händler sie verlachten, hat sie es ob der unübertroffenen Weichheit ihrer Schwämme mittlerweile zu so etwas wie Prominenz auf dem Markt gebracht. Heute hat sie beste Kontakte zu Schwammtauchern. Allerdings ist sie einigen fremdenfeindlichen Elementen unter den anderen Händlern ein Dorn im Auge.

Charakter: *Taha* liebt mittlerweile das Meer und die Stadt der *Anderen* gleichermaßen; die Jahre in Hôt-Alem haben sie zur Grenzgängerin zwischen den Kulturen gemacht. Sie ist eine geschäftstüchtige Händlerin, die es im Feilschen mit den Besten aufnehmen kann. Andererseits ist sie ausgesprochen friedliebend und lebt in der Tradition ihres Volkes, die

vorgibt, Gefahren lieber auszuweichen als sich ihnen zu stellen. Gleichzeitig hat sie sich aber bedingt durch den Kontakt mit den Hôt-Alemern aus dem Kollektivgedanken des Floßlebens weitgehend gelöst.

Taha hasst die Piraten abgrundtief, die die Flöße ihres Volkes immer wieder grundlos versenken. Sie sucht schon lange nach einer Gelegenheit zur Rache, und die Erkundigungen der Helden nach der Blutbucht kommen ihr gerade recht. Hat sie erst einmal Vertrauen gefasst, wird sie sich bitter über die Seeräuber beklagen und anbieten, sich diskret bei ihrem Volk umzuhören. Die erforderlichen Informationen zur Lage der Blutbucht kann sie in 1W6/2 Tagen beschaffen.

Darstellung: *Taha* wirkt selbst in einem Schmelztiegel wie Hôt-Alem exotisch. Sie ist auf fremdartige Weise schön, aber sich dessen nicht bewusst und damit völlig uneitel. Begegnen Sie jedem, der sie anspricht, freundlich und offen. Vertreten Sie Ihre Standpunkte fest, aber ohne je laut zu werden.

Funktion: Die erstrebenswertere von zwei möglichen entscheidenden Tippgebern für die Helden in Bezug auf die Blutbucht. *Taha* sollte bei aller Friedfertigkeit sehr eindeutig klar machen, dass die Piraten der Blutbucht den Tod verdient haben und die Helden so in die richtige Geisteshaltung versetzen. Sie kann im Bedarfsfall auch Handelskontakte für die Charaktere herstellen.

Zitate: „Seid begrüßt, edle Reisende! Ich, *Taha*, heiße euch willkommen an meinem Marktstand, wo ihr die besten Schwämme weit und breit finden werdet.“

„Die Piraten sucht ihr? Nun, die Geister des Wassers verabscheuen sie, und so geht es auch mir. Lasst mich euch zur Seite stehen ...“

Alter: 31 **Größe:** 1,50 Schritt

Haarfarbe: Mittelbraun **Augenfarbe:** Schwarz

Kurzcharakteristik: Händlerin mit speziellen Kontakten, exotische Schönheit

Herausragende Eigenschaften: CH 14, GE 15

Herausragende Talente: Überreden (Feilschen) 11, Schwimmen (Tauchen) 14, Singen 10

ROTBART (EIGENTLICH NUXOLAM SOHN DES ANDRASCH)

Erscheinung: Nuxolam ist für einen Zwerg wirklich sehr klein, gerade mal fünfundsechzig Finger hoch, aber fast genauso breit. Seine schwellenden Muskeln und die hässlichen Narben auf dem Rücken und den meist nackten Armen legen beredtes Zeugnis von seiner ehemaligen Fronttätigkeit ab. Der Zwergenwirt hat eine meist ungekämmte Mähne wirren roten Haars auf dem Kopf, trägt einen langen, geflochtenen, mit Perlen verzierten Völlbart in derselben Farbe und hat ein von Sommersprossen überzogenes Gesicht. Er trägt normalerweise eine fleckige, einstmals weiße Schürze über zerschlissener Kleidung und ist als einer der besten Köche des Hafens bekannt, was allerdings weniger für ihn als vielmehr gegen die anderen spricht. Wenn er Angst hat, zuckt ein Nerv unter seinem linken Auge.

Geschichte: Rotbart ist ein einstiger Galeerensklave auf einer alanfischen Trireme, dem die Flucht gelang. Er ist zudem einer der wenigen in Hôt-Alem fest ansässigen Zwerge. Nach einer wilden Flucht durch die grüne Hölle entlang der Goldenen Bucht erreichte er die Sonnenstadt und machte sich das dortige Motto „Stadtluft macht frei“ weidlich zunutze. Er eröffnete eine Hafenkneipe, die zunächst nicht viel mehr war als ein Dach aus getrockneten Palmblättern auf einem Holzgerüst. Doch sein Wahlspruch „Viel Rum fürs Silber“ brachte ihm eine treue Stammkundschaft, der die miserable Qualität seiner Spirituosen einerlei war, solange rasch ausgedient und wenig dafür verlangt wurde. Heute ist *Rotbarts Reling* eine feste, palmwedelgedeckte Blockhütte am Hafen.

Charakter: Nuxolam, der inzwischen die Zwergin Nadescha gehehlicht und mit ihr drei Söhne hat, ist im Grunde seines Herzens ein Schurke und Gauner. Nach außen hin ist er stets friedlich und freundlich. Hinter der unschuldigen Fassade steckt aber ein sorgfältig planender Schuft, der immer eine Intrige geplant hat. Einträglicher als seine Kaschemme ist für Rotbart die Hehlerei mit für die Piraten schwer loszuschlagender Beute. Er hat ein echtes Händchen dafür

zu erspüren, wer was brauchen könnte, und ist den Piraten der Blutbucht von daher ein wertvoller Kontakt in Hôt-Alem, auch wenn er sich seine diskreten Dienstleistungen im wahrsten Sinne des Wortes vergolden lässt. Er verlangt in schweren Fällen manchmal bis zu 50% Verkaufsprovision. Rotbart ist damit natürlich eine erstklassige Quelle für die nach der Blutbucht suchenden Charaktere. Wenn die Helden in seiner Kaschemme Erkundigungen nach dem Piratenversteck anstellen, wird er ihnen zwar gegen ein saftiges Bestechungsgeld (5 Dublonen) oder handfeste Drohungen die richtigen Tipps geben, aber zugleich auch die Piraten vorwarnen, dass man ihnen ans Leder will. In diesem Fall bekämen die Charaktere es mit einer in Alarmbereitschaft versetzten Blutbucht zu tun.

Darstellung: Kneifen Sie die Augen zusammen und sprechen Sie mit brummeliger Stimme. Beugen Sie sich vor, um Gesprächspartnern verschwörerisch ins Ohr zu flüstern. Flechten Sie zwergische Begriffe in Ihr Gegrummel ein.

Funktion: Einer von zwei möglichen entscheidenden Tippgebern für die Helden, aber auch Informant der Piraten der Blutbucht. Rotbart bringt die Helden unter Umständen durch seinen Verrat in eine lebensgefährliche Situation.

Zitate: „Viel Rum fürs Silber, sage ich immer – und jetzt hoch die Becher, auf die Freiheit der Meere!“

„Was, mein Essen zu teuer? Ihr solltet es erst mal kosten – es ist köstlicher als im *Jadepalast!*“

Alter: 62 **Größe:** 1,30 Schritt

Haarfarbe: Feuerrot **Augenfarbe:** Olivgrün

Kurzcharakteristik: begnadeter Koch, unverbesserlicher Schurke und verschlagener Pirateninformant

Herausragende Eigenschaften: MU 7, KK 15, Goldgier 8

Herausragende Talente: Überreden (Feilschen) 12, Kochen 11, Menschenkenntnis 10

und sieben einigermaßen privaten Nischen sowie eine lange Holztheke. Für Personen, die es vorziehen, im privaten Rahmen zu speisen, kann *Rotbarts Reling* ein kleines Speisezimmer anbieten, in dem acht Personen Platz haben.

Obwohl *Rotbarts Reling* den Großteil seiner Einkünfte mit Speis und Trank macht, bietet man hier auch Unterkünfte an. Es gibt im oberen Geschoss neun Zimmer, die jeweils mit einem Bett und einem Nachttisch ausgestattet sind. Ein großer Wandschrank bietet genug Platz für die persönliche Habe der Gäste, und jedes der Zimmer schmückt ein hübscher Wandteppich. Rotbarts Frau kommt einmal alle drei Tage zum Putzen, doch wenn man ihr ein paar Dirham zusteckt, macht sie gern auch täglich sauber.

Alle Gerichte in *Rotbarts Reling* sind gut, teilweise sogar ausgezeichnet – schließlich gilt Rotbart als großartiger Koch, der Rest ist von durchschnittlicher Qualität. Seit längerem schon ist die *Reling* bei den örtlichen Hafenarbeitern beliebt. Diese strömen ungefähr ab der siebenten Abendstunde in den Schankraum und saufen und feiern dort bis etwa Mitternacht.

Wenn die Helden in *Rotbarts Reling* unterkommen wollen, so sind drei der neun Zimmer frei. Ein weiteres hat ein Kauffahrer

gemietet, den sein holdes Weib aus dem Haus geworfen hat, weil er fremd ging – sein Gejammer beim abendlichen Rum kann ein nettes Intermezzo ergeben. Er hält sich aber selten hier auf, weil er tagsüber in seinem Kontor ist. Ein weiteres Zimmer ist reserviert und wird später von einem gewissen *Nesro* bezogen. Bei dieser undurchsichtigen Gestalt, der die Helden des Abends ebenfalls im Schankraum begegnen können, handelt es sich um einen gedungenen Meuchler, der einen steckbrieflich tot oder lebendig gesuchten Mörder bis nach Hôt-Alem verfolgt hat. Wenn der Meister möchte, kann einer der Helden dem Gesuchten vage ähneln, was eine spannende Nebenhandlung rund um Nesros Attentatsversuche nach sich ziehen kann.

Nachforschungen in *Rotbarts Reling*

Die Helden können ihre Zeit in *Rotbarts Reling*, die schon so etwas wie ein Dreh- und Angelpunkt des gesellschaftlichen Lebens am Hafen ist, gestalten, wie sie wollen. Sie können sich beispielsweise unter die Gäste mischen und *Gassenwissen*-Proben ablegen, um etwas über die wichtigen Persönlichkeiten der Stadt, aber auch über die Lage der geheimnisumwitterten Blutbucht herauszufinden.

Wenn die Charaktere in der *Reling* allgemeine Fragen über Hôt-Alem stellen, können sie mehr über den Aufbau der Stadt und die Stadtteile in Erfahrung bringen, etwas über die lange, bewegte Geschichte der Stadt erfahren usw. – der Meister findet die erforderlichen Informationen im einleitenden Text zu Hôt-Alem auf Seite 9.

Früher oder später sollten sie aber zumindest den Namen *Jaswar Prock* hören, so dies noch nicht auf dem Markt geschehen ist. Der Mann ist augenscheinlich ein stadtbekannter Säufer und großer Anhänger der Billigrumpolitik Rotbarts. Was die Helden in der Interaktion mit ihm erfahren können – ein paar Becher Rum lösen seine Zunge aufs Vortrefflichste – entnehmen Sie bitte seiner Beschreibung im Anhang. Er ist neben Taha einer der erfolgversprechendsten Wege, die Blutbucht zu finden.

Falls die Helden tatsächlich offen nach den Piraten fragen, die in den Gewässern vor der Stadt ihr Unwesen treiben, können sie allerhand schreckliche, blutrünstige Geschichten erfahren, werden aber bei einer gelungenen *Gassenwissen*-Proben auch wiederum auf Prock verwiesen. Außerdem bekommen sie an dieser Stelle das Gerücht über die bevorstehende Verschärfung der Gesetze gegen Piraterie zu hören (siehe oben) Noch wichtiger ist allerdings der dritte Effekt einer einigermaßen auffälligen Erkundigungsaktion: Eines der Mannschaftsmitglieder *Sobra Bars* (siehe Anhang, **Dramatis Personae**, Seite 61) wird auf die Helden aufmerksam werden. Nach kurzer Rücksprache mit seiner Kapitänin wird der betreffende Matrose wieder in Rotbarts *Reling* (oder an einem anderen Ort) auftauchen und die Charaktere ansprechen.

EINE EINLADUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein verkniffen wirkender kleiner Mann tritt an euren Tisch, setzt sich unaufgefordert, beugt sich weit zu euch vor und sagt mit heiserer Stimme und rumgeschwängertem Atem: „Ihr interessiert euch für die Blutbucht? Kommt morgen, wenn die Nacht am tiefsten ist, in die Ruinen am Westtor, dort werdet ihr mehr erfahren.“

Dann erhebt er sich grußlos und geht, ohne auch nur eine weitere Frage zu beantworten.

Sollten die Helden versuchen, den Matrosen (der sich *Madino Gutierrez* nennt) festzusetzen, wird er sich erst unter Androhung von Gewalt mehr entlocken lassen. In diesem Fall gibt er vor, dass ihm eine düstere Gestalt auf der Straße einen Oreal zugesteckt hätte, um den Helden diese Nachricht auszurichten. Nur mit einer um 7 Punkte erschwerten *Menschenkenntnis*-Probe ist die Lüge des Matrosen zu durchschauen. Sollte weiterer Druck auf ihn ausgeübt werden, gibt er schließlich zu, dass seine Kapitänin ihn geschickt hat, da sie die Helden treffen möchte. Passen Sie den weiteren Verlauf der folgenden Szenen entsprechend an, falls die Helden an diese Information gelangen.

Eine Verfolgung gestaltet sich aufgrund der Ortskenntnis des Matrosen schwierig, hier sollten mehrere erschwerte *Gassenwissen*-Proben absolviert werden. Sollte Madino die Helden nicht bemerken (wofür gelungene *Schleichen*- und *Sich Verstecken*-Proben nötig sind), wird er sie bis zum Schiff *Sobra Bars* führen – auch in diesem Fall müssen Sie das Abenteuer entsprechend anpassen.

DAS TREFFEN MIT SOBRA BARS

Sehen die Helden sich tagsüber am Westtor um, so stellen sie fest, dass es dort in dem Gewirr von Sträßchen, das den ältesten Teils Alt-Alems prägt, tatsächlich ganze Gassenzüge gibt, die im Zuge der kemschen Belagerung schwere Schäden davongetragen haben und die wiederaufzubauen sich niemand die Mühe gemacht hat. Treiben sie sich wie aufgefordert zu mitternächtlicher Stunde dort herum, kommt es zu einer überraschenden Begegnung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr zwischen den Haustrümmern und eingestürzten Lehmwänden steht, erhellt das Madamal nur unzulänglich das Gassengewirr ringsum. Plötzlich treten aus den Schatten eine hochgewachsene, braunhäutige Frau und ein Mann, der deutlich kleiner ist als sie und bei dem es sich unverkennbar um einen Ferkina handelt. Beide sind in hellgraue, weite Staubmäntel gehüllt, wie die Tulamiden sie tragen, und das Licht des Madamals blitzt auf einer ziselierten, gekrümmten Klinge, die der leicht gebeugt gehende Wilde zwischen den Zähnen hat.

„Ich bin *Sobra Bars*“, sagt die Frau mit klingender Stimme, „und ich bin hier, euch zu warnen. Lasst ab von eurem Vorhaben, oder ihr seid des Todes.“

Rasch wird klar, dass dies keineswegs eine Drohung ist, sondern dass die Frau, die einen Säbel an der Seite trägt und mit dem unverwechselbaren wiegenden Gang eines Menschen, der mehr Zeit auf See als zu Lande verbringt, um die Helden herumgeht, die Charaktere tatsächlich zu warnen beabsichtigt. *Sobra* zeichnet ein bedrohliches Bild von den Gefahren auf dem Weg in die Blutbucht und vor allem von der enormen Kampfkraft der dort lagernden Piraten. Außerdem lässt sie versteckte Hinweise fallen, die Helden wüssten ja gar nicht, mit welchen Mächten sie sich da anlegten – sie versucht, den Eindruck zu erwecken, als seien die Seeräuber in der Blutbucht nur ein Spielstein im Intrigengeflecht der politischen Mächte des Südens, ohne jedoch konkret zu werden. Auch auf hartnäckige Nachfragen sind ihr keine definitiven Angaben zu entlocken – wie auch, schließlich ist dieses Ränkespiel eine reine Erfindung von ihr.

Dass *Sobra Bars* lügt, sollt nur mit einer um 8 erschwerten *Menschenkenntnis*-Probe zu erkennen sein – was den gezielten Einsatz von Unwahrheiten angeht, ist sie Fachfrau. Ihre wahren Motive für die Herbeiführung dieses Treffens mit den Helden sind alles andere als altruistisch – und lassen sich mit einem Satz zusammenfassen: Sie will *Manhus ibn Surkan ay Yar'dasham* für sich. Sie hat ihm nie verzeihen, was er ihr angetan hat, und wenn er ein vorzeitiges Ende finden soll, dann nur auf der Spitze *ihrer* Säbels.

Zwar weiß *Sobra* nicht genau, wie heruntergekommen und abgehalftert der alte Seebär mittlerweile ist, doch sie hält sich (ganz zurecht) mittlerweile für im Stande, es mit ihm aufzunehmen, denn sie steht in der Blüte ihrer Jahre, und sein Zenit ist überschritten. Sie wartet nur noch auf die richtige Gelegenheit.

Sollten die Helden offen den Anschein erwecken, ihre Warnungen in den Wind schlagen zu wollen (und wir wollen doch im Sinne des Fortgangs des Abenteuers sehr hoffen, dass sie *Sobra* keinen Glauben schenken), wird die Freibeuterin sie ungehalten anfahren.

„Nun gut – rennt in euer Unglück. Mein Gewissen ist rein. Ich habe euch gewarnt.“ Dann stürmt sie in die Nacht davon, und *Faruch iban Hugum*, der Ferkina, folgt ihr auf dem Fuße. Sollten die Helden den Fehler machen, gegen Sobra Bars tötlich werden zu wollen, schlagen sie und ihr Bootsmann (Werte und weitere Informationen im Anhang, **Dramatis Personae**, Seite 61) mit allem zurück, was sie haben, nutzen aber die erstbeste Gelegenheit, ihre überlegene Ortskenntnis gerade des Gassenlabyrinths am Westtor zu nutzen und im Schutze der verwinkelten Sträßchen und der Nacht zurück auf die *Efferdsbraut* zu fliehen. Sollte das nicht gelingen (orientieren Sie sich an den obigen Angaben zur Flucht des Matrosen Madino), können die Helden sie bis zur *Efferdsbraut* verfolgen, was ihnen aber zu diesem Zeitpunkt auch kaum nutzen dürfte, da Sobra Bars selbst nicht die Blutbucht anlaufen wird.

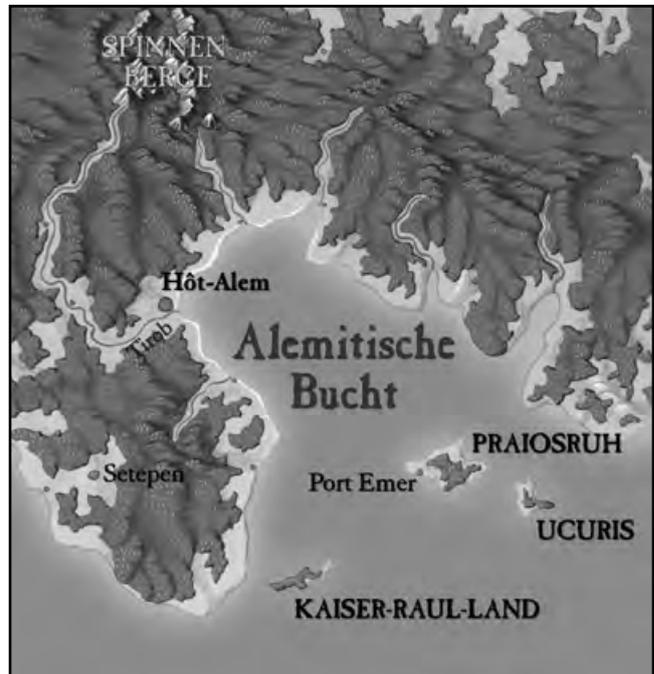
ANDERORTS

Findige Spieler werden immer auf Ideen kommen, die wir nicht alle abdecken können oder an die auch wir bei der Vorbereitung des Abenteuers überhaupt nicht gedacht haben. Das trifft vor allen Dingen in Situationen wie einer vergleichsweise offenen Nachforschung in einer Stadt zu. Deshalb geben wir Ihnen im folgenden einen Überblick, welche Form von Entgegenkommen und Unterstützung die Charaktere erwarten können, wenn sie ihre Suche nach der Blutbucht auf eher untypische Bereiche Hôt-Alems erweitern.

Um es noch einmal vorweg zu sagen, um die genaue Lage der Blutbucht wissen an Hôt-Alemern lediglich einige Fischer sowie Gäste der Stadt wie Jaswar Prock oder Sobra Bars. Hehler, manch ein Efferdgeweihter und gerüchteweise sogar der ein oder andere Adlige, der von den Umtrieben der Piraten in der Bucht profitieren soll, haben schon von ihr gehört, doch entzieht sich ihre Position ihrer Kenntnis. Am wahrscheinlichsten sind nun mal, wie auch schon Leomar Garje vermutete, die Inseln Ucuris und Kaiser-Raul-Land, doch genau das ist eben nicht der Fall. Dennoch werden sich verschiedene Kontakteleute kaum nehmen lassen, wilde Spekulationen zu verbreiten (deren haarsträubendsten sie sich in diesem Fall selbst ausdenken können). Dementsprechend ist den Helden leider kein Glück bei ihrer Suche beschieden, hören sie sich an anderen Stellen um.

Ein allgemeines Kopfgeld auf Piraten wurde weder durch den Fürstprotektor noch einen der Tempel der Zwölfgötter ausgesetzt, und im Gegensatz zu Leomar Garje sind diese Stellen auch nicht so risikofreudig, dies Leuten zu versprechen, mit denen sie nicht schon seit Jahren zusammen arbeiten. Bestenfalls erhalten die Helden Worte der Aufmunterung und vielleicht eine nicht näher spezialisierte Belohnung in Aussicht gestellt.

Im schlimmsten Fall erregen die Helden jedoch die Aufmerksamkeit derjenigen Angehörigen der wohlhabenden Oberschicht, die ihre Finger in diesem blutigen Geschäft von Raub, Entführung und Mord haben. Das allerdings wäre eine ganz andere Geschichte, die nicht Teil dieses Abenteuers sein kann und die definitiv nicht mit einem ersten Angriff einiger Schläger (siehe oben) als Warnung endet.



REISEVORBEREITUNGEN

Nachdem die Charaktere herausgefunden haben, wo die Blutbucht liegt und vielleicht auch, wer sie kommandiert, steht es ihnen natürlich frei, sich mit diesem Wissen an Leomar Garje zu wenden oder auf eigene Faust weiterzumachen. Sollte letzteres der Fall sein, können Sie, nachdem die Helden ihre Vorbereitungen abgeschlossen haben, mit dem Abschnitt **Gefahren am Rande der Grünen Hölle** (Seite 22) fortfahren.

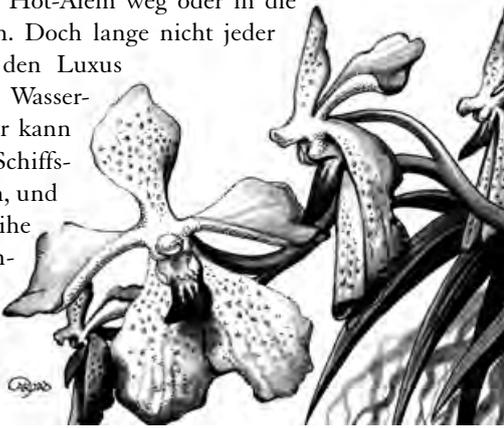
Suchen sie hingegen Leomar Garje auf, so wird dieser sie selbstverständlich empfangen; je nach Tageszeit ihres Besuchs vielleicht erneut auf der Terrasse oder in einem Salon im Erdgeschoss seiner Villa. Auch die Bewirtung durch den Kaufmann fällt ähnlich aus, allerlei Erfrischungen und Häppchen werden gereicht. Garje lauscht ihren Ausführungen aufmerksam, unterbricht sie nicht, sondern nickt höchstens hier und da. Er beglückwünscht sie anschließend zu ihrem ersten Erfolg und fragt sie, wie sie weiter vorzugehen gedenken, falls sie es ihm nicht von sich aus erklären.

Leomar kann jedoch zu diesem Zeitpunkt nicht allzu viel Unterstützung anbieten, jedenfalls nicht in Form eines Schiffs oder Bootes, sollten die Charaktere danach fragen. Er hält den Seeweg zur Bucht ohnehin für gefährlicher, da er annimmt, dass die Piraten die See deutlich besser überwachen können als die Ausläufer des Dschungels. Abgesehen von kleineren Fischerbooten würde es außerdem für Aufsehen sorgen, wenn ein Schiff ausläuft, das kaum einen Tag unterwegs sein wird. Leomars eigene Schiffe erwartet er so schnell nicht von ihren Kauffahrten zurück.

Er kann ihnen dessen ungeachtet die Hilfe Catkas anbieten, wenn es darum geht, einen dschungelkundigen und vertrauenswürdigen Führer für den Weg zur Blutbucht zu finden. Dieser Vorschlag mag zunächst übertrieben erscheinen, muss man sich theoretisch doch nur am Strand entlang bewegen, doch sowohl Leomar als auch Catka (und eventuell Charaktere, die *dschungelkundig* sind, denen eine *Geographie*-Probe gelingt oder die auf dem Weg nach Hôt-Alem aufgepasst haben) wissen, dass dies dank häufiger schroffer Klippen, Mangrovensümpfen und Felsnasen bei der Theorie bleiben wird. Praktisch wird der Weg immer wieder ein ganzes Stück im Hinterland durch den Dschungel führen.

Ein Führer für den Dschungel

Mit Sicherheit ist das Schiff die Reisemöglichkeit der Wahl, will man sich von Hôt-Alem weg oder in die Stadt bewegen. Doch lange nicht jeder verfügt über den Luxus eines eigenen Wasserfahrzeugs oder kann sich gar eine Schiffs-passage leisten, und es gibt eine Reihe von umliegenden Dörfern, die über den Landweg zu erreichen sind. Hin-



zu kommen regelmäßige Ausflüge adliger Jagdgesellschaften und mutige Gruppen Questadores, die auf der Suche nach Beute, Trophäen, sagenhaften Schätzen oder verschollenem Wissen ins Landesinnere vordringen. So ist es nicht verwunderlich, dass sich in der Nähe der Stadttore Hôt-Alems stets eine ganze Schar von Führern und Trägern anbietet, die dem Reisenden versprechen, ihn sicher durch den Dschungel zu geleiten. Die Preise sind dabei zunächst einmal reine Verhandlungssache und beginnen bei einigen Oreal pro Kopf pro Tag, lassen sich aber oft weit drücken oder gar in Festpreise für eine sichere Hin- und Rückreise wandeln. Dieses Herunterhandeln wird nicht selten von Zwischenrufen anderer Dschungelführer erleichtert, die ihre Konkurrenz gerne unterbieten.

Die eigentliche Aufgabe besteht jedoch darin, einen kenntnisreichen Führer ohne Hintergedanken zu finden. Es gibt sie, keine Frage, doch es ist ebenso wahrscheinlich, dass man sein Schicksal in die Hände einer Späherin alanfanischer Sklavenjäger, die für ihre Kumpanen nach leichter Beute Ausschau hält, einem Waldmensch, der nur darauf aus ist, seine Schrumpfkopfsammlung zu vergrößern, oder einem gewöhnlichen Halsabschneider, der des nachts mit dem Hab und Gut der Helden verschwinden wird, legt. Es steht Ihnen frei, wie schwer Sie es Ihren Spielern und deren Charakteren an dieser Stelle machen möchten. Sie sollten in jedem Fall Proben auf *Menschenkenntnis* verlangen, die eventuell durch eine fehlende *Kulturkunde* (Südaventurien oder Dschungelstämme, je nach Ansprechpartner) zusätzlich erschwert werden. Auch Proben auf *Sprachen Kennen* können hier angebracht sein, insbesondere auf das Mohisch der Waldmensch oder die Dialekte Gatamo und Brabaci, da sich manch gewieft Führer nicht zu schade sind, bessere Preise durch fehlende Sprachkenntnis ihrer Kunden zu erzielen.

Haben die Helden Leomar Garjes Angebot angenommen und gehen zusammen mit Catka auf die Suche nach einem Führer, sieht die ganze Sache anders aus. Catka wird die Helden ohne Umschweife in den Süden der Stadt führen, der von einfachen Lehmhütten beherrscht wird, stumme Zeugen der hier herrschenden Verarmung. Vor einer dieser Hütten macht er halt und ruft einen Namen: *Mopenda!*

Hinter dem fleckigen Tuch, das der Hütte wohl als eine Art Tür dient, tritt kurz darauf ein Mann um die Ende zwanzig hervor. Das dunkelbraune Haar ist lang und zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden, seine Haut, die lediglich durch einen einfachen Lendenschurz aus Leder bedeckt ist, ist von einem hellen Bronzeton. Unterhalb seiner linken Brust sind

MOPENDA

Mopenda ist der Nachkomme von Söldnern des Miniwatu-Stammes, die es einst auf der Jagd nach entlaufenen Sklaven bis in die Nähe Hôt-Alems verschlagen hatte. Er selbst hatte jedoch mit diesem wenig achtenswerten, doch im Süden sehr verbreiteten Geschäft nie etwas zu tun, was allerdings eher an mangelnder Gelegenheit lag als an moralischen Bedenken. Von klein auf verbrachte er viel Zeit in der 'Grünen Hölle', lernte sie fürchten und respektieren und lebte von ihr, sei es als Jäger, Kräutersammler oder als Ortskundiger.

Mopenda ist bereit, die Helden entlang der Südküste der Alemitischen Bucht zu führen und rechnet damit, dass die Hin- und Rückreise etwa 8 bis 10 Tage dauern wird, falls sie genug Proviant mitnehmen. Sollten sie ihn nicht mit versorgen, stellt das grundsätzlich kein Problem für ihn dar, wird die Reise jedoch verlängern, da er Zeit braucht, um zu jagen und zu sammeln. Er hält außerdem fest, dass was auch immer dann in der Blutbucht geschieht, ihn nichts angeht. Er wird sich zwar verteidigen, sollte er angegriffen werden, doch alles andere ist aus seiner Sicht ausschließlich Aufgabe der Questadores.

Bedenken Sie im weiteren Verlauf des Abenteuers am Rand des Dschungels, dass Mopenda als Waldmensch sowohl gegen den *Flinken Difar* als auch gegen den *Brabaker Schweiß* immun ist.

Hornspeer: INI 10+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+4 DK S

Dolch: INI 10+1W6 AT 14 PA 10 TP 1W6+1 DK H

Hornspeer (geworfen): INI 10+1W6 FK 15 TP 1W6+3

RW 5 (+1) / 10 (0) / 15 (0) / 25 (-1) / 40 (-2)

LeP 27 **AuP** 30 **RS** 0 **WS** 7 **MR** 1 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I & II (PA 13), Dschungelkundig

Alter: 28 Jahre

Größe: 1,60 Schritt

Haarfarbe: dunkelbraun

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: kundiger, stets gutgelaunter Dschungelführer vom Stamm der Miniwatu, der dazu neigt, leise mit sich selbst zu reden

Herausragende Talente: Sinnenschärfe 14, Fährtensuche 12, Orientierung 12, Wildnisleben 10, Pflanzenkunde 8, Tierkunde 6, spricht Mohisch als Muttersprache, kann sich in Garethi und Tulamidya verständigen

deutliche Narben zu sehen, wie sie die Krallen einer Großkatze hinterlassen könnten. Catka und Mopenda wechseln eine Reihe schneller Worte in der klackenden Sprache der Waldmensch, in denen es zunächst um eine Begrüßung unter Freunden und dann um die eigentliche Aufgabe geht, nämlich Mopenda als Führer für die Helden zu gewinnen. Für jeden, der der Sprache der beiden folgen kann, ist offensichtlich, dass sich die beiden schon länger kennen, und es dauert nicht lange, dann willigt Mopenda ein. Interessanterweise wurde eine Bezahlung in dem Gespräch zu keinem Zeitpunkt angesprochen. Sobald sich Catka und Mopenda einig geworden sind, wird sich letzterer an die Helden wenden, um sie zu begrüßen und zu fragen, wann es losgehen soll.

AM RAND DER GRÜNEN HÖLLE

Von Höt-Alem bis zur Blutbucht der Piraten sind es insgesamt rund vierzig Meilen entlang der rauen Südküste der Alemischen Bucht, eine Reise also, die mit einem Segelschiff nur wenige Stunden in Anspruch nähme, zu Fuß grob entlang des Strandes jedoch gut vier bis fünf Tage dauern wird, denn immer wieder zwingen steile Klippen und Mangrovensümpfe die Wanderer, tiefer in den Regenwald einzudringen und Umwege zu machen. Die Reise zur Blutbucht ist damit noch lange nicht so gefährlich und strapaziös wie eine richtige Dschungelexpedition, dennoch ist es die Gelegenheit, Ihren Spielern einen Eindruck dessen zu vermitteln, was es heißt, sich am Rand der Grünen Hölle zu bewegen.

DER GEHEIMNISVOLLE DSCHUNGEL

Erscheint der Regenwald von See aus noch wie eine undurchdringliche, regungslose grüne Wand, ändert sich dieser Eindruck nachhaltig, sobald man seine Grenzen erreicht. Die Kakophonie niemals verstummender Geräusche und der Ehrfurcht gebietende Urwuchs zeugen von einem pulsierenden, wild wuchernden Leben, das den ersten Eindruck Lügen straft. Die Fremdartigkeit der Natur und der grenzenlos erscheinende Überfluss an Pflanzen, Tieren, Insekten und Farben wirken auf den Betrachter gleichermaßen wunderschön wie auch Schrecken erregend, und betritt er die dumpfe Schwüle dieser urtümlichen Welt, lässt er jegliche ihm bekannte Zivilisation weit hinter sich. Hier gibt es kein Mitleid – der Wald gemahnt an ein lauerndes Raubtier, jederzeit bereit, einen Eindringling beim kleinsten Fehltritt erbarmungslos zu verschlingen.

So ist es nicht verwunderlich, dass Abenteurer und Kolonisten, die in den Grenzgebieten des Regenwaldes leben, von diesem nur als der 'Grünen Hölle' sprechen. Nur an wenigen Stellen gelingt es der Sonne, durch das undurchdringliche Blätterdach der Baumriesen zu dringen und etwas Licht in das diffuse Halbdunkel zu werfen. Die Stämme der gewaltigen Bäume sind größtenteils von armdicken Lianen, schwammartigen Pilzen und dickem, nassem Moos umhüllt, was wiederum einen Nährboden für zahlreiche andere Pflanzen, wie die vielfältigen Orchideenarten, bietet. Selbst kleine Wassertümpel, die ausgezeichnete Brutstätten für die Abertausenden von Insektenlarven bilden, sind in der tief zerfurchten Baumrinde keine Seltenheit. Je tiefer man in den ewigen Wald eindringt, desto dichter und undurchdringlicher scheint dieses Flechtwerk aus Schlinggewächsen zu werden. Auch die Pflanzen, die ihr Dasein in dem bodennahen Zwiellicht fristen, sind teils von riesenhaftem Ausmaß und erschweren mit ihren fleischigen, harten und oftmals scharfkantigen Blättern ein Vorankommen außerordentlich. Jeder Schritt muss mit dem Haumesser mühevoll erkämpft werden, was in der drückend schwülen Luft, die sich wie ein feuchtes Tuch über alles und jeden legt, sehr schnell zu völliger Erschöpfung und Schwindelgefühlen führen kann. Doch der Regenwald ist ein gnadenloser, harter Lehrmeister, und ausgiebige Rastpausen, die in dem niemals ruhenden Kreislauf von Leben und Tod einem Stillstand gleichkommen würden, sind nur selten möglich.

Wer sich als unerfahrener Eindringling der Hoffnung hingibt, dies sei nächstens vielleicht anders, wird schnell eines Besseren belehrt. Mit dem Einsetzen der Dämmerung scheint die Grüne Hölle erst richtig loszubrechen, und die stets präsen-

DIE HELDEN ALS SCHIFFSEIGNER

Sollten die Helden über ein eigenes Schiff verfügen, spricht natürlich nichts dagegen, dass sie mit diesem auf die Jagd nach den Piraten gehen und sich so sehr viel Zeit und Mühen ersparen. Ein Segelschiff wird etwa vier Stunden brauchen, bis es die Blutbucht erreicht. Sie zu erkennen und nicht nur eine weitere in die See ragende Klippe zu sehen, ist mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +7 möglich. Ohne Kenntnis der Lage des Zugangs wäre es selbstmörderisch, unter vollen Segeln in die Bucht einzulaufen, da die Einfahrt in der Breite gerade mal 10 Schritt misst und trügerische Untiefen aufweist. Mit größtenteils gerefften Segeln und einem Lot (und einer *Seefahrt*-Probe +3) könnte man in die Blutbucht einfahren.

Andernfalls bleibt nur, etwa eine Meile weiter oder zurück zu segeln, um eine geeignete Stelle zu finden, an Land zu gehen und den Rest des Weges dann zu Fuß zu bewältigen. Machen Sie in diesem Fall einfach mit dem Abschnitt **Die Blutbucht** (Seite 24) weiter, bedenken Sie aber, dass per Schiff anreisende Helden viel leichter von den Piraten entdeckt werden können.

räuschkulisse erfährt ein infernalisches Crescendo. Die Nacht ist erfüllt von Tierlauten aller Art, Augenpaaren, die im Dunkeln zu glühen scheinen, dem nervtötenden hellen Summen der unfassbar vielen Insekten und einem nicht enden wollenden Rascheln und Knacksen im Unterholz. Vor allem das heisere Fauchen der Raubkatzen und -echsen und die tiefe Dunkelheit, die das Zwiellicht des Tages abgelöst hat, tragen dazu bei, dass das Gefühl des hilflosen Ausgeliefertseins ein kaum erträgliches Maß annimmt. Abenteurer, die zu ihrem nächtlichen Schutz ein Feuer entfachen wollen – sofern ihnen dies auf Grund des morastigen, schlammigen Bodens und des Mangels an trockenem Brennmaterial überhaupt gelingt –, stellen recht schnell fest, dass sie damit zwar die größeren Jäger der Nacht fernhalten, von den herbeigelockten Mückenschwärmen jedoch geradezu lebendigen Leibes aufgefressen werden.

Um den Zustand der rasch zunehmenden Erschöpfung und Übermüdung zumindest ein klein wenig abmildern zu können, helfen nur ein langsames, kräfteschonendes Voranschreiten und zahlreiche kurze Ruhepausen.

Wenn der Eindringling die nahezu abrupt eintretende Stille um die Mittagszeit eines jeden Tages zum ersten Mal erlebt – zeitlich kann sich dies je nach Jahreszeit auch um einige Stunden in den Nachmittag verschieben –, wird er den Eindruck gewinnen, die ganze Welt halte den Atem an, um sich auf ihren unmittelbar bevorstehenden Untergang vorzubereiten. Die feuchte Luft, in der fortwährend ein Hauch von Fäulnis schwebt, der nur noch von dem schweren, süßlichen und die Sinne betörenden Blütenduft übertroffen wird, wird noch drückender und die unbeschreibliche Schwüle scheint ein Atmen nun gänzlich unmöglich zu machen.

Dann bricht der Himmel auf, und es prasseln solche Wassermassen herab, als würde Efferd seinen Wasserkrug über diesem immergrünen Meer entleeren wollen. Der ganze Spuk dauert genau die Hälfte eines Stundenglases an und endet genau so plötzlich wieder, wie er auch begann. Für die Dauer eines Lidschlags wirkt die Luft gereinigt, dann setzen die üb-

lichen Geräusche des Ewigen Waldes erneut ein, wie auch die Pflanzenwelt sich zu neuer Pracht entfaltet, wobei die Farben satter und kräftiger wirken als noch zuvor.

Doch gerade hinter solcher Schönheit und Farbenpracht lauern oftmals große Gefahren, und so vermag allein die unbedachte Berührung einer der wundervollen Orchideen oder der Biss eines harmlos erscheinenden, buntschillernden Käfers zu einem schnellen, manchmal auch qualvollen Tod führen, sollte nicht umgehend eine heilkundige Person zur Verfügung stehen.

Während der vierwöchigen Regenzeit, die zweimal pro Jahr über die Grüne Hölle hereinbricht, verwandelt sich diese in eine schlammige, nebelverhangene Sumpflandschaft, ohne jede Möglichkeit, dem Wasser entrinnen zu können. Kleine Wasserläufe werden zu reißenden Hindernissen, Felsformationen werden in tosende Wasserfälle gehüllt, und grüne Pflanzenteppiche bilden eine trügerische Oberfläche auf zahllosen, neu entstandenen Tümpeln und Buchten, in denen die lauernden Riesenkrokodile nur die offensichtlichste Gefahr darstellen.

Weite Teile des Waldes sind zu dieser Zeit überschwemmt, und das Kleingetier und die Insekten einschließlich ihrer Abermillionen Larven, die ansonsten diese Fläche besiedeln, bilden eine reichhaltige Nahrungsquelle für die vielen, in allen Farben leuchtenden Fischschwärme, die sich nun hier tummeln, bevor sie am Ende der Regenzeit wieder selbst zu einem der untersten Glieder in der Nahrungskette werden.

„Nichts im Dschungel ist harmlos, solange es nicht tot ist – und selbst dann kann dich noch manches umbringen.“ So schrieb es bereits der Sklavenjäger *Hadumar vom Wieselgrund* in seinem umfassenden Werk *Überleben in der Grünen Hölle* nieder, und wahrhaftig, zwischen dem Leben und dem Übergang in Borons Hallen liegt im Rhythmus des Ewigen Waldes oftmals weniger als ein Wimpernschlag. Um in der Grünen Hölle zu überleben, muss man deren Herzschlag erfassen, muss mit dem Wald leben, nicht gegen ihn. Nur wem dies gelingt, der spürt die schützende Hand des Waldes – alle anderen bringt er um.

GEFAHREN AM RANDE DER GRÜNEN HÖLLE

Im folgenden präsentieren wir Ihnen eine Auswahl von Unannehmlichkeiten, die Sie Ihren Spielern auf ihrer Reise zur Blutbucht in den Weg legen können.

Schon beim ersten Umweg, der die Charaktere vom Strand weg tiefer in den Dschungel führt, dürfte schnell klar werden, dass es eine gute Idee war, einen kundigen Führer anzuheuern (oder eine lebensmutige Entscheidung, sich auf seine eigenen Fähigkeiten zu verlassen, erst recht, wenn keiner der Helden selbst *dschungelkundig* ist). Präsentiert sich die Grüne Hölle auf den ersten Schritten noch in all ihrer Pracht und Schönheit, verschlingt sie schnell alles andere.

Neben den unten stehenden Angaben können Sie sich auch an den weiterführenden Angaben zu Reisen im Dschungel in **Meridiana 15** orientieren. Dort finden Sie vor allem umfangreiche Angaben zur Erschöpfung (siehe die entsprechende Optionale in **WdS 139**) bei Dschungelaufenthalten.

Orientierung

Es gibt keine Wege, jeder Schritt muss mühsam erkämpft werden, und eine unbewusste falsche Drehung kann zur Orientierungslosigkeit führen, aus der man auch durch angestrengtes Lauschen nach der Brandung nicht errettet wird, denn das Kreischen, Zirpen, Knarren und Krachen der Grünen Hölle übertönt alles andere. Es sind zwar keine großen Umwege,

und im Normalfall reicht eine *Orientierungs*-Probe, den Weg zu finden, doch das gilt nur, wenn man über die *Sonderfertigkeit Dschungelkundig* verfügt – ohne diese ist die Probe um mindestens 7 Punkte erschwert.

Das Wetter

Von erstickender Schwüle, dem täglichen Regen und klammen Nächten haben wir bereits berichtet, doch was ist, wenn es mal wirklich extrem wird? Ein Dauerregen, der den ganzen Tag anhält, ist in diesen Breiten nichts Ungewöhnliches. Das Vorankommen wird überaus mühsam, so dass am Ende des Tages ein weiterer Punkt Erschöpfung hinzu kommt. Zudem durchdringt die Nässe die Helden voll und ganz. Das macht nicht nur die kühleren Nächte äußerst unangenehm, sondern kann auch mitgeführte Pergamente, Schriftrollen oder gar Bücher beschädigen. Ein Tag Dauerregen ist durchaus einer der Gründe, warum die einfache Reisedauer auf fünf Tage steigen kann. Eine extrem drückende Schwüle erfordert von jedem Charakter eine *KO*-Probe, die Sie nach der Schwere der getragenen Rüstung modifizieren sollten (+BE/2 abzüglich vorhandener Rüstungsgewöhnung). Misslingt diese Probe um bis zu 2 Punkte, erleidet der betreffende Held 1W3 SP(A). Außerdem werden seine GE, KL und IN um 2 gesenkt, bis eine Besserung der Klimaverhältnisse eintritt (auch ein Sprung in die nahe See kann hier helfen, hält aber natürlich auf). Scheitert die Probe gar um mehr als 3 Punkte, so ist ein Hitzschlag die unangenehme Folge. Dies führt zu W6+2 SP(A), latenter Übelkeit und leichtem Fieber (KL, GE, KK und KO je -2, Halbierung der Ausdauer). Helden mit dem Vorteil *Hitzeresistenz* oder der *Sonderfertigkeit Akklimatisierung Hitze* müssen keine Proben ablegen und erleiden auch keine Einbußen, *hitzeempfindliche* Charaktere müssen neben den normalen Auswirkungen des Nachteils die doppelten Erschwernisse und Auswirkungen in Kauf nehmen.

Was da krecht und fleucht

Egal ob tags oder nachts, ein ständiger Begleiter sind Moskitos, hunderte oder gar tausende, die einem sprichwörtlich das Leben aussaugen, so dass man sich den nächsten Regenguss sehlichst herbeiwünscht, der die schwarzen Schwärme für eine viel zu kurze Zeit der Ruhe verschwinden lassen wird. Plagen die lästigen Blutsauger die Charaktere die ganze Nacht hindurch, kann dies vor allem jähzornige Charaktere regelrecht an den Rand des Wahnsinns treiben. Es führt außerdem dazu, dass jegliche Regeneration um 1W3 Punkte reduziert wird. Das bald allgegenwärtige Jucken sollte *Selbstbeherrschungs*-Proben erfordern, um nicht dem Drang nachzugeben, sich ausgiebig und überall zu kratzen, denn selbst die kleinsten Kratzer können sich im Dschungel sehr schnell entzünden. Zu allem Überfluss sind die Mücken oft auch selbst Überträger von Krankheiten (siehe unten).

Neben den Mücken ist die Grüne Hölle noch Heim einer Vielzahl anderer Jäger, von denen sie einige im Folgenden finden:

🐍 **Würgeschlange:** Schlangen aller Art bewohnen den Regenwald, dazu gehört auch die majestätische Würgeschlange (**ZBA 166**), die eine Länge von bis zu 10 Schritt erreichen kann und dabei den Körperumfang eines gestandenen Mannes erreicht. Es ist ein prächtig goldbraun gezeichnetes Tier, und ihre Beute sind Affen, Großkatzen und Menschen.

Die Würgeschlange lauert in den Baumkronen der Urwaldriesen auf ihr Opfer. Es erfordert *Sinnenschärfe*-Probe +9, sie zu

bemerken, ehe sie sich auf den Letzten der Heldengruppe, der unter ihr vorbeigeht, fallen lässt, um ihn zu verschlingen. Bevorzugt greifen Würgeschlangen auch nachts schlafende Helden an.

Körperlänge: 9 Schritt **Gewicht:** 220 Stein
INI 6+1W6 **PA** 0 **LeP** 60 **RS** 1 **WS** 10
Biss: **DK** H **AT** 10* **TP** 1W6+2
Würgen: **DK** H **AT** 15* **TP** KR x 1W6 TP(A)
GS 2 **AuP** 50 **MR** 6/8 **GW** 12
Beute: 170 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer)
Besondere Kampfgeln: Würgen (20), Hinterhalt (9)
 *) Sobald sich die Schlange an einem Gegner festgebissen hat, versucht sie, ihn zu umschlingen.

☞ **Baumspinne:** Die männliche Baumspinne (ZBA 176), die auf dem Weg der Charaktere ihrer Beute auflauert, gehört zur südländischen Abart der Höhlenspinne, die am dunklen Fell mit der deutlichen rotbraunen Kreuzzeichnung zu erkennen ist. Baumspinnen spinnen keine Netze, nur einzelne klebrige Fäden zwischen Boden und Bäumen, in denen sich ihre Opfer verfangen können. Ihr lähmendes Gift ist gleichsam gefährlich und von Alchimisten begehrt.

Körpergröße: 7 Spann **Gewicht:** 30 Stein
INI 7+2W6 **PA** 5 **LeP** 25 **RS** 2 **WS** 7
Biss: **DK** H **AT** 8 **TP** 1W6+2 (+Gift*)
GS 5 **AuP** 20 **MR** 9/8 **GW** 5
Beute: Gift (2 D)
Besondere Kampfgeln: Hinterhalt (6), Netz (4), Gelände (Baum)
 *) Verursacht der Biss SP, kommt zusätzlich das Gift der Baumspinne zum Tragen (auch mehrfach): Stufe 4; Wirkung: AT, PA, GE und KK je -1; Beginn: 3 KR; Dauer: die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag. Bei gelungenem Resistenzwurf zeigt das Gift keine Wirkung.

☞ **Palmviper:** Die nur anderthalb Schritt lange Palmviper (ZBA 166) ist ein ausgesprochen bewegliches Tier, dem die Erzählungen der Questadores und der Schlangenbeschwörer nachsagen, es könne selbst Schwerthieben ausweichen. Dank ihrer grünen Färbung ist sie in der grünen Hölle hervorragend getarnt. Berüchtigt ist sie für ihre Aggressivität, die sie auch unprovokiert zu Angriffen treibt. Ihr Gift tötet kleinere Tiere augenblicklich und kann selbst Menschen gefährlich werden.

Körperlänge: 7 bis 8 Spann **Gewicht:** 1 Stein
INI 12+2W6 **PA** 7 **LeP** 6 **RS** 0 **WS** 6
Biss: **DK** H **AT** 16 **TP** 1W6+1 (+Gift*)
GS 4 **AuP** 15 **MR** 6/2 **GW** 6
Beute: ½ Ration Fleisch, Gift (12 S), Haut (Leder, teuer)
Besondere Kampfgeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (13), sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)
 *) Verursacht der Biss SP, kommt zusätzlich das Gift der Palmviper zum Tragen (einmalig): Stufe 3; Wirkung: 5W6 / 2W6+3 SP; Beginn: sofort; Dauer: 4 KR.



☞ **Jaguar:** Der Jaguar (ZBA 147) ist kleiner als die meisten anderen Raubkatzen, ist aber nichtsdestoweniger kräftig und massig gebaut. Die Grundfarbe seines Felles ist ein dunkles Goldgelb, das leicht ins Rötliche übergeht. Der Körper ist mit dunklen Ringflecken übersät. Er ist ein Einzelgänger und sehr guter Kletterer, der sich von Bäumen aus auf seine Beute stürzt, um diese in ein tödliches Handgemenge zu verwickeln. Helden, denen eine *Sinnenschärfe*-Probe +4 oder eine einfache Probe auf *Gefahreninstinkt* gelingt, können zwei leuchtenden Augen in der Dunkelheit während des abendlichen Lagerns wahrnehmen. Der Jaguar ist zunächst eher vorwitzig, also muss es nicht zu einem blutigen Kampf kommen. Wirft man ihm einen Brocken Fleisch hin, wird er bald verschwunden sein. Greift man ihn allerdings an, wird er sich mit Krallen und Fängen zur Wehr setzen und erst versuchen, ins Dickicht des Dschungels zu fliehen, sobald seine LeP unter ein Drittel fallen oder er mehr als zwei Wunden erlitten hat. Sollten die Helden es geschafft haben ein Lagerfeuer zu entzünden, wird er zwar außerhalb des Lichtscheins um das Lager herum schleichen, sich aber nicht nähern.

Körperlänge: 11 Spann **Gewicht:** 110 Stein
INI 12+1W6 **PA** 11 **LeP** 40 **RS** 2 **WS** 9
Prankenrieb: **DK** H **AT** 15 **TP** 1W6+2
Biss: **DK** H **AT** 15 **TP** 2W6+1
GS 16 **AuP** 45 **MR** 1/6 **GW** 10
Jagd: +15, Angriff
Beute: 40 Ration Fleisch, Fell (Luxusartikel)
Besondere Kampfgeln: Gelände (Dschungel), Hinterhalt (10), Anspringen (8)/Verbeißen, Gezielter Angriff/Doppelangriff (Prankenrieb und Biss)

☛ **Nachtwind:** Der Nachtwind (**ZBA 140**) ist wie die Eule ein nächtlicher Jäger (nachts keine Einbußen auf AT und PA, allerdings werden diese Werte tagsüber halbiert). Er besitzt einen schmalen Körper, der kaum einen Schritt Länge erreicht, weit ausladende, schmale Schwingen, scharfe Krallen und einen langegezogenen Kopf mit gebogenem Schnabel. Sein Gefieder ist schwärzer als die dunkelste Nacht, und er fliegt leiser als eine Eule. Für gewöhnlich ernährt er sich von allerlei Kleinvieh und Kleinvögeln, von denen er im Dschungel genügend findet. Allerdings ist er berühmt und berüchtigt für seinen Hass auf alle magisch begabten Lebewesen und seine fremdartige Fähigkeit, Magie zu spüren.

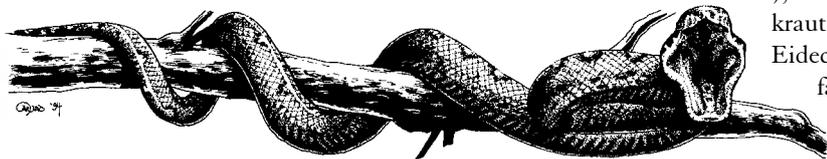
Dieses Exemplar gleitet in der Nacht über das Lager der Helden und ist dabei nur mit einer *Sinnenschärfe*-Probe mit einem Zuschlag von 10 zu bemerken. Erspürt es dabei die Anwesenheit magisch begabter Lebewesen, so stürzt es voll Zorn aus der Finsternis herab, um anzugreifen. Andernfalls fliegt es auf der Suche nach Beute einfach weiter. Der Nachtwind wird in seinem unergründlichen und unnatürlichen Hass den Kampf nicht abbrechen, egal wie es um ihn bestellt ist.

Größe: 9 Spann **Gewicht:** 2,5 Stein
INI 11+1W6 **PA** 4/7* **LeP** 13 **RS** 1 **WS** 5
Schnabel/Klauen: **DK** H **AT** 6/13* **TP** 1W6+1
GS 1/25 **AuP** 50 **MR** 8 **GW** 6

Beute: 1,5 Ration Fleisch, Gefieder (besser)

Besondere Kampfgregeln: Flugangriff, Hinterhalt (10), sehr kleiner Gegner (AT+2/PA+4), Magiegespür (15)

*) Kampfwerte am Boden/in der Luft



DIE BLUTBUCHT

Die Bucht blickt zurück auf eine lange bewegte Geschichte als Unterschlupf von Schmugglern, Strandräubern und Piraten. Dass diese oft von Missgunst, Verrat und Mord geprägt wurde, ist einer der Gründe, warum sie ihren heutigen Namen trägt. Darüber hinaus soll er dazu dienen, Neugierigen wenn nicht Furcht, so doch wenigstens Respekt einzuflößen, auf dass nur diejenigen hierher kommen, die auch erwünscht sind. Wessen Idee genau es war, die Höhlen hier am Südstrand der Alemitischen Bucht als Schmugglerunterschlupf und Versorgungsbasis der in der Bucht operierenden Piraten zu verwenden, lässt sich heute nicht mehr sagen, hat doch jeder Kapitän oder Bandenführer, der hier das Sagen hatte, von sich behauptet, derjenige zu sein.

Manhus ibn Surqan ay Yar'dasham fand die Höhlen verwaist und verlassen vor, als er sich mit dem Rest seiner Mannschaft vor drei Jahren hierher retten musste, nachdem seine Zedrake bei einem Angriff auf einen zu gut geschützten Brabaker Händler gesunken war. Anstatt einen erneuten Versuch zu unternehmen, ein weiteres Schiff zu kapern, um damit Jagd auf reiche Beute zu machen, fasste er jedoch den Beschluss, dies sei ein idealer Ort, um ihn als Vorposten auszubauen, an dem Wasser und Nahrung aufgenommen, Ladung umverteilt oder

Krankheiten

Eine allgegenwärtige Gefahr in der Grünen Hölle stellen Krankheiten dar. Ob Sie mit Krankheiten spielen, hängt vom Stil Ihrer Gruppe ab, aber gerade ein Dschungelmarsch sollte den Helden auch diese Seite der aventurischen Realität ins Gedächtnis rufen. Mit folgenden Krankheiten könnte sich einer der Helden bei der Reise im Dschungel infizieren:

☛ **Blutiger Rotz:** Bei langen Aufenthalten im Dschungel (im Falle der Helden besteht für die Hin- und Rückreise insgesamt eine Chance von 10%). KO-Probe +3 zum Widerstehen, Verlauf siehe **WdS 155**.

☛ **Brabaker Schweiß:** Bei Stichen durch Moskitos (5%) oder Bisse von Sumpfgeziefer (5%). KO-Probe +7 zum Widerstehen, Verlauf siehe **WdS 155**.

☛ **Darmwürmer:** Bei Trinken von Verseuchtem Wasser (25%). KO-Probe +6 zum Widerstehen, Verlauf siehe **WdS 156**.

☛ **Flinker Difar/Darmfraisch:** Bei Genuss von unverträglicher Nahrung oder unsauberem Wasser (25%; für Nordaventurier 75%). KO-Probe +1 zum Widerstehen, +3 für Nordaventurier, Verlauf siehe **WdS 156**.

☛ **Schlafkrankheit:** Bei Stichen durch Moskitos (10%). KO-Probe +4 zum Widerstehen, Verlauf siehe **WdS 157**.

DIE ANDERE SEITE

Trotz all seiner Gefahren bietet der Dschungel auch nützliche und seltene Ressourcen, über die man praktisch stolpern kann, ohne gezielt und lange suchen zu müssen (ob man sie als das erkennt, was sie sind, entscheiden immer noch die gewöhnlichen Proben).

An möglichen Nutzpflanzen, die auf oder nur etwas abseits des Weges der Charaktere liegen können, bieten sich Finage (**ZBA 238**), Höllenkraut (**ZBA 240**), Orazal (**ZBA 257**), Wirselskraut (**ZBA 273**) und Zunderschwamm (**ZBA 275**) an. Eidechsen gibt es in einer farbenprächtigen Artenvielfalt, und unter den Urwaldriesen sind vom Blitz gesplattene Bäume ebenfalls zu entdecken.

Beute festgelegt werden konnte. Manhus nutzte zu diesem Zweck seine Kontakte zum *Bund der Schwarzen Schlange* und arbeitet heute auch mit unabhängigen Piraten, Schmugglern und Sklavenjägern zusammen. Seine gut gepflegten Verbindungen zu den Piraten Charypsos machten ihm die *Haie Syllas* jedoch eher zu Feinden, weshalb er genau darauf achtete, wer von seinem neuen Unternehmen erfuhr.

MÖGLICHE VORGEHENSWEISEN

Die Charaktere haben zwar den Auftrag, den Umtrieben der Piraten der Alemitischen Bucht einen empfindlichen Stich zu versetzen, indem sie die Blutbucht 'schließen', dennoch bieten sich dazu mindestens zwei Herangehensweisen an. Die erste und wahrscheinlich naheliegendste ist ein Angriff auf die Blutbucht und die Schmugglerhöhlen. Neben Manhus leben derzeit zehn Piraten, Schmuggler und Jäger in den Höhlen, Manhus' sogenannte Mannschaft, die es zudem mit der Sicherheit nicht so genau nehmen. Sollte es Alarm geben, wird sich die Mannschaft nach und nach aufrappeln, eine Waffe zur Hand nehmen und dann durch die Gänge und Kavernen der Schmugglerhöhle in Richtung des Strandes (oder dorthin,

VORGEWARNT E PIRATEN

Sollten die Helden bei ihren Nachforschungen in Höt-Alem zu viel Staub aufgewirbelt haben, ist es natürlich denkbar, dass die Piraten gewarnt wurden. Dies ist vor allem dann möglich, falls sie an *Rotbart* herantreten sind oder Kontakt mit den Schlägern hatten, die auf der Lohnliste der Seeräuber stehen. Trotzdem ist es nicht selbstverständlich, dass den Kontaktleuten der Piraten die Notwendigkeit einer Warnung gegeben schien oder die Gelegenheit dafür da war. Sollten die Helden mit *Rotbart* in Kontakt gekommen sein, hat dieser *Manhus'* Leute bei einer 11–20 auf W20 gewarnt. Bei den Schlägern kam es bei einer 16–20 auf dem W20 zu einer Nachricht an die Piraten. Passen Sie in diesem Fall die weiteren Ereignisse an der Blutbucht entsprechend an.

von wo definitiv die Geräusche eines Kampfes zu hören sind) kommen, um zu schauen, was los ist. Dabei rechnen sie eher mit einem verirrten Eingeborenen, der die *tapam*-losen Blasshäute töten will, als mit einer Gruppe von Helden.

Natürlich könnten die Helden auch auf die Idee kommen, *Manhus* und seine Mannen im Gespräch davon überzeugen zu wollen, dass ihre Umtriebe ein Ende finden müssen. Wenn sie es geschickt angehen, ist es auch gar nicht so schwer, ohne eine Auseinandersetzung die Höhlen zu betreten und mit den Piraten zu reden, indem sie sich beispielsweise als Sklavenjäger ausgeben, die in der Nähe nach Entflohenen suchen, als Schiffbrüchige eines Piratenschiffs oder selbst als Piraten, sollten sie mit dem Schiff hier angelangt sein. Allerdings wird es ihnen ohne den – recht erfolgreichen – Einsatz von Einfluss- oder Beherrschungsmagie kaum gelingen, *Manhus* davon zu überzeugen, dass das, was er tut, unrecht ist. Er wird in den Helden eher eine Möglichkeit sehen, selbst zu mehr Reichtum zu gelangen und die Gelegenheit eines Gespräches nutzen, mehr und mehr seiner Mannschaft um sich zu scharen, um die Charaktere letztlich zu übermannen. Dabei wäre es ihm viel lieber, wenn er sie lebend gefangen nehmen könnte, denn so sind sie für ihn noch einiges wert – auf dem Sklavenmarkt. Einde dritte Möglichkeit wäre es, dass die Helden die direkte Konfrontation scheuen und *Manhus'* und seine Schergen durch Sabotageakte zermürben und schwächen wollen, bis sie eventuell aufgeben. Mit der richtigen Kombination aus Talenten und Zaubern mag auch eine solche Vorgehensweise von Erfolg gekrönt sein.

Dessen ungeachtet sei an dieser Stelle gesagt, dass hier die Gelegenheit ist, die Helden einmal so richtig glänzen zu lassen. *Manhus ibn Surkan ay Yar'dasham* und seine Mannschaft haben alle schon bessere Zeiten gesehen. Das Glück hat sie verlassen, wohingegen die Helden noch ziemlich am Anfang ihrer Reise stehen. Gehen Sie hier auf waghalsige Manöver und verrückte Ideen durchaus wohlwollend ein. Die Helden sollen gewinnen, und sie sollen dabei blendend aussehen.

AN DER BUCHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Klippen erheben sich hier gute zehn Schritt hoch und umschließen eine kleine Bucht, die so vor der Brandung ge-

schützt ist. Ein etwa siebzig Schritt breiter Strand erstreckt sich im Süden. Hier liegen zwei Ruderboote im weißen Sand. Ein Bächlein ergießt sich im Westen des Strandes in Kaskaden die Klippen hinab. Im Osten führt ein aus Holzbohlen bestehender Weg vom Strand die Klippen hinauf. Der Eingang einer Höhle ist in der Südwand auf Strandhöhe zu erkennen. Zur Zeit liegt in der Bucht kein Schiff vor Anker. Das Donnern der Meeresbrandung und das Tosen des Wasserfalls übertönen jedes andere Geräusch.

Entgegen der Warnungen, die die Helden erhalten haben, gibt es – sofern die Piraten nicht gewarnt wurden (siehe oben) – keinerlei Wachen. Zu jeder Tageszeit besteht jedoch eine Chance von 1–4 auf W20, dass sich 1W6 Piraten am Strand aufhalten, um Feuerholz zu schlagen, Netze zu reparieren oder ähnlichen Aufgaben nachzugehen. Tagsüber besteht zudem jede Stunde eine Chance von 1–3 auf W20, dass sich eine kleine Gruppe der Piraten (1W3+1) auf den Weg in den Dschungel macht, um zu jagen oder Früchte zu sammeln, oder von diesem Ausflug zurückkehrt.

ABSTIEG ZUM STRAND

Um den Strand zu erreichen, bieten sich den Helden verschiedene Möglichkeiten. Die Klippen selbst sind zwar abschüssig, bieten jedoch zahlreiche Griffmöglichkeiten. Wer die 10 Schritt hohe Felswand hinabklettern will, muss dafür zwei einfache *Klettern*-Proben (zusätzlich um eventuelle Höhenangst erschwert) bestehen. Misslingt die Probe um weniger als 7 Punkte, hat der Charakter sich entweder (1–3 auf W6) durch Abschürfungen 1W6 Trefferpunkte zugezogen oder (4–6 auf W6) eine Stelle erreicht, wo er nicht mehr weiter kann. Will er trotzdem weiter klettern, so muss ihm eine erneute *Klettern*-Probe erschwert um 2 Punkte gelingen. Misslingt die Probe um 7 Punkte oder mehr, stürzt der Held ab. Das Hinaufklettern ist um 3 Punkte erschwert.

Ein verlockenderer Abstieg bietet sich in Form des wackligen hölzernen Laufstegs im Osten. Dieser macht bei näherer Betrachtung zwar nicht gerade den vertrauenerweckendsten Eindruck, ist er doch von Alter und Gischt gezeichnet, aber die Piraten nutzen ihn fast täglich, und er stellt einen sicheren Weg dar.

Im Norden der Bucht ist das Wasser sechs Schritt tief, tief genug, um einen Sprung von den zehn Schritt hohen Klippen zu wagen. Mit einer erfolgreichen *Schwimmen*-Probe +3 gelingen Sprung und Eintauchen in das lauwarme Salzwasser problemlos. Scheitert die Probe, erleidet der betreffende Held 1W6 SP.

DIE SCHMUGGLERHÖHLEN DER BLUTBUCHT

Die Höhlenwände sind aalglatt und glänzen stets etwas feucht. Stalaktiten hängen hier und da von den Höhlendecken. Gänge sind im Schnitt drei Schritt hoch, Kavernen erreichen eine Höhe von fünf bis sechs Schritt. Zahlreichen Stalagmiten wurden schon vor langer Zeit von den Bewohnern der Höhle entfernt, und der Boden mit Sand aufgeschüttet, um ihn zu ebnen, so dass man sich gefahrlos im Innern der Höhle bewegen kann. Die Kavernen werden von alten Öllampen beleuchtet, die an Haken an den Wänden hängen. Die Gänge sind durchweg unbeleuchtet.

Strand und Eingang (1)

Ein fünfzehn Schritt tiefer und siebenzig Schritt breiter Strand aus feinem, weißen Sand trennt das Salzwasser der Bucht von den Klippen im Süden. Ein drei Schritt breiter und zwei Schritt hoher Höhleneingang liegt im Südosten des Strandes. Zwei flache Ruderboote liegen umgekehrt im Sand. Verstreut sieht man am Strand hier und da die Reste alter Holzkisten und Bastkörbe. In der Nähe des Wasserfalls steht eine Handvoll großer Fässer.

Üblicherweise gehen die Schiffe der Piraten und Schmuggler in der Bucht vor Anker oder landen im Fall leichterer Küstenschiffe direkt am Strand, um ihre Ware umzuladen oder Verpflegung aufzunehmen. Eine nähere Beobachtung des Strandes fördert nichts Wertvolles zutage. *Fährtensuchen*-Proben erleichtert um 7 Punkte können jedoch bestätigen, dass hier oft Personen unterwegs sind und Schiffe hier schon gelandet sind.

Kommen die Helden auf die Idee, am Höhleneingang zu lauschen, so hängt es von der Tageszeit ab, was sie dabei hören könnten. Generell ist jede *Sinnenschärfe*-Probe aufgrund von Brandung und Wasserfall um 3 Punkte erschwert. Tagsüber, spät in der Nacht und früh morgens sind die Wachen in der **Messe** (3) eher still (4 zusätzliche Punkte Erschwernis), es sei denn, sie haben gerade Gesellschaft durch andere, die essen (keine zusätzliche Erschwernis). Abends und in den frühen Nachtstunden halten sich dort mehr Piraten auf, vertreiben sich die Zeit mit Trinken, Würfelspielen und dem gelegentlichen vulgären Seemannslied (Erleichterung um 3, also insgesamt eine Probe ohne Erschwernis). Sollten die Helden länger als eine Spielrunde am Strand verweilen, kann bei einer 1 auf dem W6 einer der Piraten aus dem Inneren der Höhlen kommen, um frische Luft zu schnappen, Wasser zu holen, sein Geschäft zu verrichten oder ähnliches.

Von hier führen zwei Gänge in die Höhlen. Über den westlichen Gang kann man so nach etwa vierzig Schritt in die die **Lagerkammer** (4) gelangen, während der östliche Gang fünfzehn Schritt lang ist und in der **Messe** (3) mündet.

Das Becken des Wasserfalls (2)

Hier ergießt sich ein kleiner Bach über mehrere Stufen von der zehn Schritt hohen Klippe in ein kleines, doch tiefes Becken. Eine Handvoll Frischwasserfässer steht im Schatten der Klippen.

Das schäumende Wasser des Beckens verbirgt einen unter Wasser liegenden Tunnel, der in die **Kaverne des Tributs** (9) führt. Jeder, der in das Becken taucht, kann den Durchgang mit einer *Sinnenschärfe*-Probe entdecken. Von außen ist eine um 7 Punkte erschwerte Probe nötig. Den gut dreißig Schritt langen Tunnel zu durchtauchen, ist nicht einfach. Lassen Sie jeden Helden eine *Schwimmen*-Probe +3 ablegen, natürlich modifiziert durch eventuelle Behinderung. Gelingt diese Probe, so erleidet der betreffende Held nur einen Erschöpfungspunkt. Misslingt die Probe allerdings, so erleidet er 2 Punkte Erschöpfung und 1W6 TP(A) (jeweils verdoppelt bei einem Patzer). In jedem Fall kommt er jedoch auf der anderen Seite an in einem Durcheinander aus Seetang an.

Die Messe (3)

Der Gang öffnet sich in eine bis zu fünfzehn Schritt breite und zwanzig Schritt lange Kaverne. Krude Tische und Stühle, die verteilt herumstehen, bieten Platz für bis zu zwei Dutzend Personen. Zahlreiche Kisten, Körbe und Fässer stehen entlang der Ostwand. Im Süden liegt eine offene Feuerstelle. Ein kleiner Ofen, Fleischerhaken, die von der Decke hänge, und ein mit schmutzigem Geschirr und Essensresten übersäter Tisch

runden das ab, was wohl als Küche dient. Ein weiterer Gang führt in der Westwand in südwestliche Richtung fort.

Diese Kaverne dient den Seeräubern als Messe, Vorratskammer, Aufenthaltsraum und Wachstube in einem. Zu jeder Zeit sind hier 1W6+2 Seeräuber anzutreffen, von denen je nach Tages- oder Nachtzeit zwei in jedem Fall wach sind und die Zeit mit Rum oder Würfelspiel totschlagen, während sie das tun, was sie als „Wache halten“ bezeichnen. Andere kommen her, um zu essen, zu trinken, zu spielen oder zu schlafen. Da es Usus ist, dass sich einlaufende Schiffe durch ihre Glocke bemerkbar machen, werden die Anwesenden verblüfft und mit unterschwelliger Feindseligkeit reagieren, sollten die Helden eintreten, um zu plaudern. Pauschal besteht eine Chance von 1–4 auf W20, dass Manhus selbst ebenfalls anzutreffen ist, wenn die Helden ankommen.

Gestehen Sie den Piraten *Sinnenschärfe*-Proben (TaW 6 gegen 11/13/13) zu, um die sich nähernden Helden zu bemerken (erschwert um 2, da sie nicht wirklich aufmerksam sind, sowie zusätzlich modifiziert um eventuelle *Schleichen*-Proben der Helden). Die beiden Wache haltenden Seeräuber werden 1 Aktion benötigen, bevor sie kampfbereit sind, andere je nach Umständen deutlich länger. Kommt es zum Kampf, schlagen die Piraten in jedem Fall Alarm, wenn sie können.

In den Fässern, Körben und Kisten entlang der Ostwand lagern Lampenöl und Nahrungsmittel von billigem Rum über sauren Wein, Zwieback und Salzfleisch bis hin zu Perinäpfeln, Limonen, Sakowurzeln oder Süßholz, alles in allem bestimmt genug, die momentane Mannschaft einen Monat zu versorgen. Zwar stehen der hier gelagerte Rum und die anderen Alkoholika allen offen, doch hat Manhus sehr früh klar gemacht, was er von übermäßigem Alkoholgenuss hält, so dass sich die Piraten gerne mal den ein oder anderen genehmigen, sich aber nicht bis zur Besinnungslosigkeit betrinken.

Bei näherer Betrachtung der Küche wird manch eine verwöhnte Nase mit der Übelkeit kämpfen müssen: Hygiene ist keine Tugend der Seeräuber. Glücklicherweise ist es in den Höhlen verhältnismäßig kühl, was den Schimmel in Grenzen hält. An einem der Fleischerhaken baumeln die Überreste eines Moosäffchens. Das verwendete Geschirr ist einfach, vieles ist aus Holz, manches aus Zinn.

Der Gang in der Westwand führt nach etwa fünfzehn Schritt in Südwestlicher Richtung in die **Lagerkammer** (4).

Lagerkammer (4)

Ein Dutzend Bahnen einst feinen Damasts sind in dieser Kaverne auf gespannten Seilen ausgebreitet, was es zunächst schwer macht, ihre Ausmaße zu bestimmen.

Diese gut zwanzig Schritt breite und dreißig Schritt tiefe Kaverne ist der Ort, an dem die Piraten wassergesättigte Beute aufbewahren. Die Damastbahnen, die hier schon einige Tage hängen, stammen von einem Handelsschiff, dessen Rumpf leckte, als es geentert wurde. Die Seeräuber haben sie hängen lassen, bis etwas anderes kommt, was den Platz benötigt, denn der Stoff ist durch Transport und Salzwasser zu sehr beschädigt, um noch einen vernünftigen Preis zu erzielen – eine Tatsache, die jedem Kenner feiner Stoffe wahrscheinlich das Herz zerreißt.

Insgesamt führen vier Gänge aus dieser Kaverne hinaus. Ein Gang in der Nordwand führt zurück auf den **Strand** (1), einer in der Ostwand führt in die **Messe** (3), die anderen beiden öffnen sich in der Südwand. Der östliche führt vierzig Schritte in südöstlicher Richtung in den **Sklavenpferch** (5), der andere führt zehn Schritte in südwestliche Richtung in die **Unterkünfte** (7).

Der Sklavenpferch (5)

An den Wänden dieser großen Kaverne stehen etwa ein Dutzend anderthalb Schritte breiter Eisenkäfige. Die meisten sind bis auf ein paar abgenagte Knochen leer, doch in einem sitzt ein junger, verdreckter Utulu, der die Helden aus großen schwarzen Augen anstarrt.

Was die Piraten hier 'lagern', dürfte auf den ersten Blick klar werden. Egal ob es sich um entflozene Sklaven handelt, die ihnen in die Hände gefallen oder Beute der Sklavenjäger geworden sind, oder Gefangene von Kaperfahrten – sie alle warten hier, bevor sie gen Norden und Osten auf die größeren Sklavenmärkte verschifft werden.

Die Gitter der Käfige sind schon etwas angerostet, doch noch ziemlich stabil. Die Schlösser hingegen sind verhältnismäßig einfach gehalten (*Schlösser Knackten* -1). Ein passender Schlüsselbund hängt üblicherweise neben dem Durchgang in die **Lagerkammer** (4).

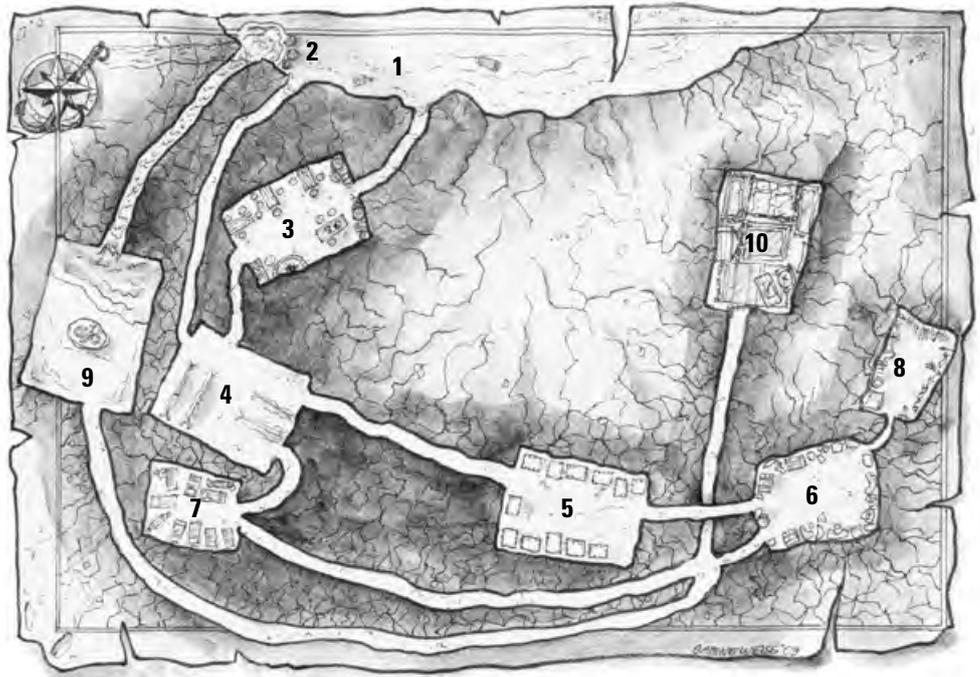
Bei dem jungen Utuli handelt es sich um *Eynebu*, einen Tschopukikuha von kaum zehn Jahren. Er ist schlank, wirkt ausgemergelt, doch sehnig und hat dunkle, fast schon schwarze Haut. Das Haar trägt er in drei Bürsten auf dem Kopf und rundherum lang. Bekleidet ist er nur mit einem gegerbten ledernen Lendenschurz. Eynebu verhält sich zunächst völlig ruhig, versteht und spricht Mohisch und ein paar Brocken Tulamidya (TaW 3). Er ist Blasshäuten gegenüber mehr als misstrauisch und betrachtet sie alle als Feinde. Er kommt aus einem Stamm, dessen Lebensinhalt der Kampf ist, egal ob es sich dabei um die Unbilden der Natur, andere Waldmensen oder blasshäutige Siedler handelt.

Befreien die Helden den Jüngling, wird er bei der ersten Gelegenheit versuchen zu fliehen, um in den Dschungel zu entkommen. Vielleicht wollen Sie eine Befreiung des Jungen im späteren Verlauf der Karriere der Helden noch nutzen, um eine Begegnung mit den Tschopukikuha, die normalerweise in Blutvergießen enden würde, versöhnlich zu gestalten. Für das vorliegende Abenteuer spielt es keine Rolle, wie die Charaktere mit dem Jungen verfahren.

Vom Sklavenpferch führt ein Gang in nordwestlicher Richtung in die **Lagerkammer** (4), ein weiterer in der Ostwand führt zwölf Schritt nach Osten in die **Kammer der Trophäen** (6).

Die Kammer der Trophäen (6)

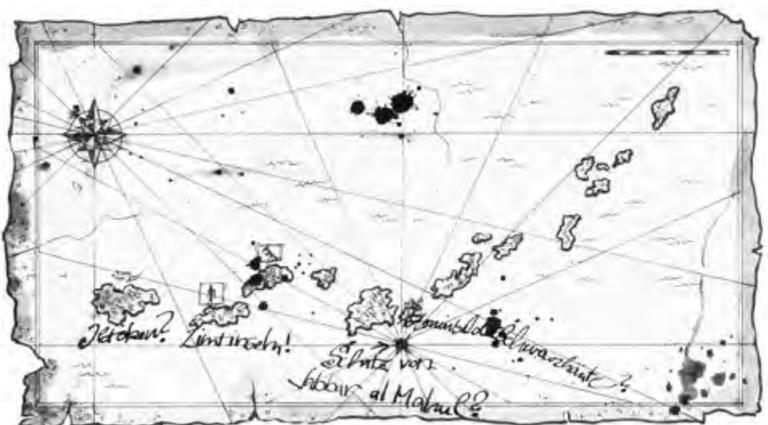
Diese Kaverne erscheint auf den ersten Blick wie eine Mischung aus einem Museum und einem Kuriositätenladen. Die Wände sind gesäumt mit ausgestopften Tieren, verwitterten Galionsfiguren, alten Schiffstruhen, kaum lesbaren Tafeln mit Schiffsnamen, und allerlei anderem Kram. Viele davon sind wahrscheinlich stumme Zeugen einer Geschichte voller Plünderung, Betrug und Blut.



Hier geht Manhus seiner größten Leidenschaft nach: dem Sammeln von Trophäen und Kuriositäten. Der Kapitän hat hier eine Sammlung bizarrer und obskurer nautischer Schätze zusammengetragen und ausgestellt. Die meisten dieser Trophäen sind verhältnismäßig wertlos, doch es gibt auch ein paar Ausnahmen.

Neben Haifischkiefeln, einem Hummerierschädel und einigen Körperteilen von Echsenmenschen finden sich Gläser, in denen Scheiben gewaltiger Tentakel eingelegt sind, und Ketten aus den Fangzähnen zahlreicher Großkatzen. Eine ausgestopfte *Oluksbraut* (eine Riesennassel) steht neben einem Tisch, auf dem eine Reihe von Schlangenhäuten ausgebreitet liegt. Die Namenstafeln der Schiffe sind allesamt erbeutet oder geplündert und schließen Handelsschiffe genauso wie Piratenkaravellen mit ein.

Zwei der hier befindlichen Schiffstruhen sind verschlossen (*Schlösser Knackten* +3). In einer befinden sich Seekarten des Süd- und Perlenmeeres und seiner Inseln. Diese in Tulamidya beschrifteten Karten sind zwar schon mindestens 150 Jahre alt, doch erstaunlich akkurat, so dass sie bei relevanten Proben zur Navigation als *hochwertiges Arbeitsgerät* zählen, was einen Bonus von 3 Punkten auf die Talentprobe bringt. Als wäre das noch nicht ausreichend, befindet sich unter den Karten auch die Schatzkarte (siehe unten), die Manhus bearbeitet hat.



Die andere Truhe enthält neben einigen einstmals edlen Kleidungsstücken für Männer wie für Frauen (heute sind sie vergilbt und an etlichen Stellen ein Opfer der Motten) ein kleines mit Elfenbein verziertes Schmuckkästchen, in dem sich drei fein gearbeitete Silberringe (im Wert von 6 S das Stück), ein Paar silberne Ohrringe (im Wert von 6 S), ein feinziseliertes silberner Armreif besetzt mit Feueropalen (im Wert von 14 D), sowie eine aufwendige silberne Halskette, die ebenfalls mit Feueropalen versehen ist (im Wert von 3 D), befinden.

Nach Westen führt ein Gang von hier in den **Sklavenpferch** (5), im Nordosten ein kurzer Korridor in das **Magazin** (8) und in der Nordwestecke schließt sich eine Kreuzung an, die nach Nordwesten in die **Unterkünfte** (7), nach Westen in die **Kaverne des Tributs** (9) und nach Norden zu **Manhus' Kammer** (10) führt.

Unterkünfte (7)

In dieser gut zwölf Schritt breiten und zehn Schritt tiefen Kammer fällt zuerst der modrige Geruch nach feuchter Kleidung, Schweiß und Urin auf, der in ihr hängt. Verteilt auf dem Sandboden liegt eine ganze Reihe von Bastmatten, Decken und Kleidungsstücken. Darüber hinaus sind zwischen größeren Stalaktiten Hängematten gespannt.

In dieser Kammer schlafen die zehn Seeräuber, die unter dem Kommando Manhus' die Schmugglerhöhlen bewohnen. Sollte noch kein Alarm gegeben worden sein, kann man hier selbst tagsüber 1W6-1 Piraten friedlich schnarchend antreffen. Spät in der Nacht sind hier alle anzutreffen, die nicht in der **Messe** (3) zechen oder würfeln.

Das Magazin (8)

Diese kleine Kammer ist angefüllt mit Stapeln modriger Decken, allerlei altertümlicher Kleidung, Kästen mit Armbrustbolzen und einer Sammlung von Schwertern, Messern, Äxten und Stangenwaffen.

Hier bewahren die Seeräuber erbeutete Waffen und Gewandungen, die sie gerade nicht nutzen oder nicht richtig führen können, für den Notfall auf. Die meisten der Waffen wurden schon lange nicht mehr gepflegt, weshalb sie bereits als *billige Ware* zählen. Hier finden sich drei Armbrustsehnen, 120 Bolzen für leichte Armbrüste, drei Dolche, zwei Dschadras, fünf Entermesser, drei Haumesser, ein Jagdspieß, ein Khunchomer, drei Knüppel, ein Langdolch, eine leichte Armbrust, eine Orknase, drei Säbel, ein Sklaventod, drei Speere, vier Wurfbeile und zwei Wurfmesser.

Kaverne des Tributs (9)

Das Geräusch schwappenden Wassers erfüllt diese Kaverne. Die westliche Hälfte der Höhle nimmt ein Becken ein, in dem sich das schäumende Wasser mit dem Wellengang der Brandung hebt und senkt. Wogender Seetang verschleiert die Tiefen des Beckens. Zahlreiche schmale Risse in der Decke führen nach oben durch die Klippenwand im Norden ins Freie und lassen eine frische Brise in die Kammer ein. Vor dem Becken auf einem flachen, annähernd runden Stein sind Reste von Kerzenwachs, verfaulten Fisch und irdene Krüge mit einem Schluck Rum zu sehen. Kaum noch erkennbar sind hingegen die Wandmalereien, die sich hier über alle Wände ziehen.

Aufgrund der Wandmalereien schlossen die Seeräuber, dass es sich hier schon viel früher um eine Art Kultstätte gehandelt haben muss, weshalb sie diese Kammer dazu verwenden, um Efferd Opfer darzubringen, wenn sie dazu in der Laune sind.

Die Tatsache, dass die Höhlen auch sonst ausreichend Platz für ihre Bedürfnisse bieten, half zudem, diese Kaverne relativ unberührt zu lassen.

Die Wandmalereien sind in der Tat überwiegend zu verwittert, um noch etwas zu erkennen. Die wenigen einfachen Bilder, die man deuten kann, sprechen wohl von einem Kampf gegen fremdartige Wesen, die dem Meer entstiegen. Was auch immer hier oder in der Nähe geschehen sein mag, liegt in jedem Fall Jahrhunderte oder gar Jahrtausende zurück.

In den Tiefen des Beckens hier liegt das andere Ende des unter Wasser liegenden Stollens aus dem **Becken des Wasserfalls** (2).

Manhus' Kammer (10)

Hinter einem schweren ultramarinblauen Vorhang liegt eine Kammer, die nur mit dem besten gestohlenen Mobiliar ausgestattet wurde. Dicke Teppiche bedecken den Boden, ein kunstvolles Gemälde des alanfanischen Hafens hängt neben einem maraskanischen Wandteppich. Ein Himmelbett nimmt fast die gesamte Nordwand der Kammer ein. Ein Schreibtisch und ein gepolsterter Armsessel aus Tiik-Tok-Holz und ein dazu passender Kleiderschrank runden das Mobiliar ab.

Manhus ibn Surkan ay Yar'dasham, ein alter Seebär und Veteran des *Bundes der Schwarzen Schlange*, nennt diese trockene Kaverne sein Heim. Sollte kein Alarm ausgelöst worden sein und er nicht gerade in der Messe verweilen, so trifft man Manhus hier an – allerdings wahrscheinlich nicht allein, holt er sich doch gerne eines seiner weiblichen Mannschaftsmitglieder zum Zeitvertreib herbei. Seine Absichten, sollten die Charaktere mit ihm sprechen, werden bereits im Abschnitt **Vorgehensweisen** (Seite 24) erläutert.

Im Kleiderschrank befindet sich die eindrucksvolle Sammlung tulamidischer Kleidung Manhus'. In einer im Boden eingelassenen und unter einem Brett verborgenen und verschlossenen Truhe befindet sich seine Barschaft. Das lockere Brett zu bemerken bedarf einer einfachen *Sinnenschürfe*-Probe oder einer um 5 Punkte erleichterten Probe auf *Zwergennase*, das hochwertige Schloss der Kiste zu überlisten, erfordert eine Probe auf *Schlösser Knackten* +7 oder die Benutzung des Schlüssels, den Manhus bei sich trägt. In der Kiste befinden sich 123 Dirham, 345 Oreal und 21 Dublonen.

Im und auf dem Schreibtisch befinden sich Schreibwerkzeug, zwanzig Bögen Papier sowie die Aufzeichnungen Manhus', die auf Gatamo in krakeligen Tulamidyda-Schriftzeichen verfasst sind. Sie durchzusehen erfordert 4 Stunden und fördert folgende Erkenntnisse zu Tage: Manhus war nachlässig in der Buchführung, versuchte er doch immer mal wieder, genaue Listen und Aufstellungen über hier umgeschlagene Ware und Besuche zu führen, doch werden die Zeitintervalle zwischen den Einträgen schon früh größer. Die letzten sind ein halbes Jahr alt. Er hatte augenscheinlich Kontakte in Hôt-Alem und anderen Städten, doch werden diese nur mit Codenamen bedacht, wie dem „Falken von Hôt-Alem“, der „Tauben von Sylla“ oder der „Drossel von Charypso“.

PERSOPEP DER BLUTBUCHT

МАННУС' МАППСЧАФТ

Seeräuber, Banditen und Schmuggler – was *Manhus* heute als seine Mannschaft bezeichnet, ist eine Anhäufung gefährlichen Abschaums: zehn Männer und Frauen, die vielerorts wegen Piraterie, Mord oder Diebstahl gesucht werden, weshalb sie

das Leben in der Abgeschiedenheit der Schmugglerhöhlen auch ertragen können.

Entermesser: INI 9+1W6 AT 12 PA 11 TP 1W6+3 DK N
Messer: INI 7+1W6 AT 11 PA 8 TP 1W6 DK H
Leichte Armbrust: INI 9+1W6 FK 13 TP 1W6+6*
RW 10 (+1) / 15 (+1) / 25 (0) / 40 (0) / 60 (-1)

LeP 29 AuP 29 RS 0 WS 6 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Standfest

*) Treffer mit dieser Waffe verursachen eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2-2.

Drei der zehn Piraten besitzen eine Armbrust und können sie mit den oben genannten Werten führen.

Mitglieder der Mannschaft Manhus' kämpfen, bis sie auf 10 LeP reduziert werden oder bis sie eine zweite Wunde erleiden. Dann versuchen sie zu fliehen oder ergeben sich. Das werden sie auch tun, sollte Manhus vor ihren Augen fallen oder sich ergeben.

МАНХУС ИБН СУРКАП АЙ ЯР'ДАШАМ

Erscheinung: Manhus ist ein leicht untersetzter, etwas über fünfzig Jahre alter Seebär. Sein ergrautes Haar trägt er immer noch lang, verdeckt dabei aber die beachtliche kahle Stelle stets mit einem Kopftuch. Er hat einen wild wuchernden, nunmehr ebenfalls grauen Vollbart. Auch alles andere an ihm spricht nicht gerade von körperlicher Hygiene, im Gegenteil: Er ist verfilzt, schmutzig und stinkt. Es hilft nicht, dass er wertvolle Stoffe und edle Schnitte bevorzugt, wenn diese seit Jahren getragen und niemals gewaschen wurden.

Geschichte: Manhus stammt aus einem belanglosen Hafendorf im Süden der Straße von Sylla. Der Sohn eines Netzknüpfers träumte schon in früher Kindheit von einem anderen Leben als den ärmlichen Verhältnissen, in denen er aufwuchs. Seine Kinderaugen bekamen stets einen verträumten Glanz, wenn er vom Kai Yar'dashams aus die Schiffe der Piraten und Freibeuter sah. Im Alter von zehn Jahren riss er aus, um als Schiffsjunge zunächst an Bord einer tulamidischen Handelszedrakke sein Glück zu versuchen. Zwar träumte er von der Freiheit, die das Leben als Freibeuter versprach, doch den Mut, diese aufzusuchen, hatte er anfänglich nicht.

Erst als die Zedrakke, auf der er das Handwerk eines Seemanns lernte, Jahre später ein Opfer der Seeräuber wurde, sollte sich sein Leben in dieser Beziehung ändern. Es bereitete ihm keine Gewissensbisse, Kapitän, Schiff und Mannschaft zu wechseln, als die Seeräuber dies dem Schiffsjungen anboten. Besser als ausgesetzt oder versklavt, geschweige denn von einem Entermesser in Borons Hallen geschickt zu werden, war es gewiss. Auch heute noch ist Manhus fest davon überzeugt, dass dies der Tag in seinem Leben war, an dem Phex ihm am meisten lächelte.

Auch wenn er rasch erfahren musste, dass das Leben als Seeräuber keineswegs all seinen romantisch kindlichen Vorstellungen entsprach, ging er darin auf und genoss die Freiheit, die es ihm bot. Es begann eine Karriere mit all ihren Höhen und Tiefen. Manhus wurde vom Schiffsjungen zum Bootsmann und letztlich Kapitän seines eigenen Schiffes, das er unter dem Banner des *Bundes der Schwarzen Schlange* im Perlen- und Südmeer kommandierte. Der große Beutezug, der ihm Reichtum und Ruhm bringen sollte, gelang ihm jedoch nie. Im Gegenteil erarbeitete er sich im Laufe der Jahre den Ruf, sich

bei seinen Opfern stets zu übernehmen. In den Jahren, bevor er sein Schiff letztlich verlor, ging es immer weiter bergab mit ihm, während sich horasische Piratenjäger und Freibeuter der *Haie von Sylla* an seine Fersen hefteten.

Als er sich erneut ein Handelsschiff zum Opfer wählte, dem er und seine Mannschaft nicht gewachsen waren, fand er sich plötzlich in der unangenehmen Lage, kein eigenes Schiff mehr zu besitzen. Anstatt sein Glück weiter zu strapazieren und ein neues Schiff zu kapern, beschloss er zähneknirschend, dass seine Zeit als großer Pirat vorbei war. Seine unnachahmliche Art, sich dank unüberlegter Worte sowie eines ausgeprägten Lebemanngehabes überall Feinde zu machen, führten dazu, dass er davon absah, seinen Lebensabend in Charypso zu beschließen, wo er sich einst abfällig gegenüber Donna Messalia di Aragoja geäußert hatte. So verschlug es ihn in die Blutbucht, die er selbst bereits als Zuflucht genutzt hatte.

Manhus ist fast sicher, dass die Schatzkarte in seinem Besitz tatsächlich die des sagenumwobenen Jabbar al-Mahul ist, und fand heraus, dass sich dessen Schatz südlich einer der Zimtinseln befinden muss. Er träumt davon, dem eines Tages nachzugehen, hat bislang aber keinen günstigen Zeitpunkt dazu gefunden.

UMWEGE UND ABWEGE

Zwar ist Manhus' Eingang in Borons Hallen ein über alle Maßen wahrscheinlicher Ausgang der Auseinandersetzung mit ihm, aber er ist bestimmt nicht der einzige. Der alte Seeräuber schätzt sein Leben sehr und wird versuchen zu fliehen oder sich gar flehend und bettelnd ergeben, sollte er merken, dass seine Gegenwehr gegen die Helden hoffnungslos ist. Sollte sich Manhus ergeben, wird er selbstredend Stein und Bein schwören, sich nie wieder auch nur im entferntesten mit Piraten einzulassen – oder zumindest um Hôt-Alem einen Bogen zu machen. Nehmen ihn die Charaktere gefangen, um ihn der Gerichtsbarkeit in Hôt-Alem zu überantworten, fügt er sich zunächst schicksalsergeben. Sollte sich auf dem Weg zurück nach Hôt-Alem jedoch eine Möglichkeit zur Flucht bieten, wird er diese ohne zu zögern ergreifen.

Gelingt Manhus die Flucht in den Dschungel oder lassen ihn die Charaktere gar laufen, weil sie seinen Worten Glauben schenken, so wird er sich in den nächsten Tagen nach Hôt-Alem durchschlagen. Er weiß, dass er verhältnismäßig unbemerkt unter den Seeleuten und Fischern der Stadt verschwinden kann, bis er eine Passage findet, die ihn an einen für ihn günstigeren Ort führt. Allerdings wird sein Plan nicht ganz aufgehen, da er Faruch iban Hugum und Manolo Santana in die Arme läuft. Manolo, der einst selbst genau wie seine Kapitänin unter Manhus diente, erkennt ihn sofort, und die beiden entführen ihn kurzerhand, um ihn auf die *Efferdsbraut* zu bringen. Dort wird Sobra Bars aus erster Hand von den Ereignissen in der Blutbucht erfahren, und in seinem verzweifelden Versuch, sein Leben zu retten, wird Manhus ihr jedes Geheimnis offenbaren – und damit auch das Wissen um die Schatzinsel. Sobra Bars lässt ihn zunächst am Leben, plant aber, sich seiner und der mit ihm verbundenen schrecklichen Erinnerungen endgültig zu entledigen, wenn sie den Wahrheitsgehalt seiner Aussage geprüft hat – spricht, wenn sie auf der Schatzinsel eintrifft.

Charakter: Durch und durch verdorben und goldgierig ist Manhus der Archetyp des schmierigen Seeräubers bar jeder moralischer Verpflichtungen. Er ist nicht unverhältnismäßig brutal oder blutrünstig, doch sind ihm Begriffe wie Ehre, Loyalität und Barmherzigkeit fremd. Er ist stets auf seinen eigenen Vorteil bedacht und wird alles und jeden Opfern, um seine eigene Haut zu retten.

Zitate: „Bei Efferds linker Titte, was tut ihr hier?“
„Schafft mir diese Wichte vom Hals, ihr faules Pack!“

Alter: 53 Jahre **Größe:** 1,82 Schritt
Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** nussbraun
Kurzcharakteristik: kompetenter Kapitän und Navigator
Herausragende Eigenschaften: CH 14, KO 14; Brünstigkeit 6, Goldgier 8
Herausragende Talente: Körperbeherrschung 10, Überreden 9, Wettervorhersage 10, Orientierung 10, Seefahrt 12; spricht fließend Charypso und Tulamidya, kann sich in Garethi verständigen

Säbel: INI 12+1W6 AT 15 PA 14 TP 1W6+3 DK N
Dolch: INI 11+1W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+1 DK H
LeP 34 AuP 35 RS 2 WS 7 MR 3 GS 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I & II (PA 14), Finte, Kampf im Wasser, Meereskundig, Meisterparade, Standfest

KOMPLIKATIONEN

Wenn Sie das Gefühl haben, dass die Bedrohung, die die Helden in den Schmugglerhöhlen erwartet, Ihre Spieler lediglich langweilen wird, stellen wir Ihnen hier *Nechassad den Schwarzen* vor, einen Seeräuber der Alemitischen Bucht, den Sie nutzen können, um sein Schiff während des Angriffs der Charaktere in die Blutbucht einlaufen zu lassen oder der bereits in der Blutbucht vor Anker liegen könnte, wenn die Charaktere dort eintreffen. Sollte letzteres der Fall sein, so wird es für die Helden keinesfalls so einfach, den Eingang der Schmugglerhöhlen zu erreichen, wie das weiter oben beschrieben ist.

Nechassad ist definitiv kein Freund Manhus', um genau zu sein, ist er niemandes Freund. Aber er nutzt die Blutbucht gerne, um Proviant und Frischwasser aufzunehmen, wie er das auch jetzt gerade tut. Die zahlenmäßig deutliche Überlegenheit seiner Mannschaft wird ihn schnell verleiten, in einem eventuellen Kampf auf Seiten Manhus einzugreifen, erhofft er sich so, dass *Manhus* ihm dann sein Leben schuldet, was den Preis seiner Dienstleistungen künftig gehörig drücken sollte. Ein paar frische Sklaven wären auch nicht zu verachten.

NECHASSAD DER SCHWARZE

Erscheinung: Ein sehniger, hochgewachsener Mann Mitte dreißig mit dunkler Haut und schwarzen Augen. Gleich eine ganze Reihe von Narben 'ziert' seine Wangen und sein Kinn, was ihm einen kämpferischen Charakter gibt, den er auch durch seine sonst harten Züge unterstreicht. Er kleidet sich tulamidisch in Schnabelschuhe, Pluderhose, weites Hemd und Weste, wobei er ausschließlich das namensgebende Schwarz trägt, höchstens einmal akzentuiert mit silberdurchwirkten Borten.

Geschichte und Charakter: Der Al'Anfaner Nechassad ist ein unabhängiger Seeräuber und eine Geißel der Gewässer

zwischen Kap Brabak und der Alemitischen Bucht. Es ist bekannt, dass er keine Liebe für seine ehemalige Heimat übrig hat, obgleich die Gründe dafür im Dunkeln liegen. Es liegt allerdings nahe, dass es etwas mit seiner kurz vor Abschluss abgebrochenen Ausbildung als Schiffsmagier an der Universität von Al'Anfa zu tun hat. Die einfach gehaltene scharlachrote Flagge mit dem kieferlosen schwarzen Totenschädel, unter der er segelt, sagt bereits alles über seinen Charakter aus, was man wissen muss: Er ist grausam und kennt kein Pardon und keine Gnade.

Darstellung: Lächeln Sie unter keinen Umständen, ihr Gesicht sollte vielmehr bar jeder Gemütsbewegungen sein. Ihre Stimme sollte einen gewissen Überdruß ausdrücken.

Zitate: „Das verspricht, unterhaltsam zu werden.“

„Kreist sie ein, treibt sie in die Enge.“

„Tötet den Magier zuerst, er ist die Arbeit nicht wert.“

Sklaventod: INI 10+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+4 DK N
LeP 29 AsP 31 AuP 30 RS 0 WS 6 MR 6 GS 8
Eigenschaften: MU 13, KL 15, IN 13, CH 14, FF 12, GE 13, KO 11, KK 12, Grausamkeit 10

Herausragende Talente: Überreden (Einschüchtern) 11, Orientierung 9, Wettervorhersage 8, Geographie 10, Magiekunde 7, Seefahrt 10, spricht Garethi (Brabaci) und Tulamidya fließend

Herausragende Zauber: ARMATRUTZ 9, ATTRIBUTO 8, DUPLICATUS 7, FULMINICTUS 6, WASSERATEM 5

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (PA 11), Meereskundig, Standfest, Verbotene Pforten, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle, Zauberoutine

Nechassads Mannschaft

Die Männer und Frauen, die unter Nechassad dienen, teilen seine Gewissenlosigkeit und seine Grausamkeit. Es ist ein bunter Haufen aus Bukaniern, Tulamiden und vereinzelt anderen Volksgruppen.

Sklaventod: INI 9+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+4 DK N
Dolch: INI 9+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+1 DK H
Kurzbogen: INI 9+1W6 FK 13 TP 1W6+4*
RW 5 (+1) / 15 (+1) / 25 (0) / 40 (0) / 60 (-1)

LeP 29 AuP 33 RS 2 WS 6 MR 3 GS 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 9), Kampf im Wasser, Standfest

*) Treffer mit dieser Waffe verursachen eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2-2.

Mitglieder der Mannschaft Nechassads fürchten ihren Kapitän derart, dass sie erst an Flucht oder Aufgabe denken, sollte dieser gefallen oder selbst geflohen sein.

Die Hure von Brabak

Die *Hure von Brabak* ist eine doppelwandige tulamidische Zedrakke mit zwei Masten, ein kielloses Kastenboot aus Zedernholz mit auffälliger Hütte am hochgezogenen Heck und einem mächtigen Heckruder. Ihre Zedrakkensegel, die man ob ihrer dreieckigen Form und ihrer Verstärkung durch Latten auch als Drachenflügel bezeichnet, sind schwarz gefärbt.

Takelage: II (Z1, Z1) [100] **Länge:** 18 Schritt
Breite: 4,5 Schritt **Schiffsraum:** 121 Quader
Tiefgang: 1,5 Schritt **Frachtraum:** 80 Quader
Besatzung: 30 M **Beweglichkeit:** mittel [4]
Struktur: 16, Härte 1
Preis: ca. 6.000 D (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]
 mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]
 am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: 1 Hornisse

ZURÜCK IN HÔT-ALEM

Wenn die Auseinandersetzungen in der Blutbucht beendet sind, werden die Helden aller Voraussicht nach auf dem nun schon bekannten Weg nach Hôt-Alem zurückkehren. Sie befinden sich nun im Besitz einer Schatzkarte, mit der sie si-

cherlich irgend etwas werden anfangen wollen. Zunächst aber werden sie sich bei Leomar Garje melden wollen, um Vollzug zu melden und ihre Belohnung zu kassieren. Sollten sie dem Kaufmann gegenüber die Schatzkarte erwähnen (und seinen Auftrag zu seiner Zufriedenheit erledigt haben), so ist Garje bereit, sich als Gönner der Charaktere zu zeigen und ihnen finanziell unter die Arme zu greifen, denn für eine Expedition der Größenordnung, wie sie die Nachverfolgung der erbeuteten Karte darstellt, werden sie ein Schiff mieten müssen. Die Optionen, die sich dafür in Hôt-Alem zum Zeitpunkt der Rückkehr der Helden bieten und die Konsequenzen, die ihre Wahl nach sich ziehen wird, werden in **Kapitel II** aufgezeigt. Sollten die Helden gar kein Interesse an der gefundenen Schatzkarte haben, das erbeutete Kartenwerk aber Leomar Garje übergeben, wird dieser von selbst an die Helden herantreten um der Sache auf den Grund zu gehen. Wenn die Helden auch hierauf nicht eingehen oder gar die Karte nicht gefunden haben, dann endet das Abenteuer für sie hier und jeder erhält Abenteuerpunkte nach Ihrer Maßgabe.

KAPITEL II – DER FLUCH DER CHARYPTIK

Nach dem entspannten Vorgeplänkel um die Piraten der Blutbucht geht es nun richtig zur Sache. Die Helden folgen der in **Kapitel I** geborgenen Schatzkarte in den tiefen Südosten der Charyptik, finden tatsächlich das darauf verzeichnete Eiland – und fangen sich eine der übelsten Verwünschungen ein, die die Widersacher der Zwölfgötter in ihrem gewiss an Ekelhaftigkeiten nicht armen Repertoire haben: den *Odem der Tiefen Tochter*, der auf die Umtriebe dreier Charyptorothanhänger zurückgeht. Wenn in **Kapitel I** alles gut gelaufen ist, wird dieses Kapitel den Spielern die tiefere Wahrheit hinter dem so täuschend simpel daherkommenden Aufbau des Einstiegs in **Die Verdammten des Südmeers** offenbaren – denn was als schlichte Schatzsuche begann, entpuppt sich als tödlicher Wettlauf mit der Zeit, der den Charakteren die eigene Vergänglichkeit deutlich vor Augen führen sollte.

WELCHES SCHIFF DARF'S DENN SEIN?

Da wir nicht davon ausgehen, dass die Helden ein eigenes Schiff besitzen, wird das Buchen einer Passage oder besser: das Mieten eines geeigneten Transportmittels für diese Überfahrt das erste größere Hindernis sein, dem sie sich in diesem Kapitel stellen müssen. Auch in diesem Zusammenhang wirkt es Wunder, wenn die Helden sich Leomar Garje anvertrauen und den Kaufmann in ihre nächsten Pläne einweihen. Dieser wird ihnen nämlich nicht nur den getreuen Catka erneut zur Seite stellen, der sich im Hafen der Sonnenstadt auskennt wie in der Westentasche seines Herrn, sondern ihnen auch den Namen eines ortsansässigen Kapitäns nennen, der derzeit sogar in Hôt-Alem vor Anker liegt und mit dem der findige Gareth in der Vergangenheit bereits Geschäfte gemacht hat und der dessen Vertrauen genießt: *Rondrigo Salmoranes*. Wenden sich die Charaktere direkt an diesen Seebären, so hat Catka wahrlich nicht mehr viel Arbeit. Salmoranes, etwas

UMWEGE UND ABWEGE: DIE VERDAMMTEN DES SÜDMEERS ... ABER BITTE ERST AB HIER

Der modulare Aufbau dieses Abenteuers macht es möglich, erst an dieser Stelle ins Geschehen einzusteigen. Zwar geht der weitere Text davon aus, dass die Charaktere die Schatzkarte zum Versteck Jabbar al-Mahuls im Rahmen der für Leomar Garje durchgeführten Strafexpedition gegen die Piraten der Blutbucht erbeutet haben, doch können Sie Ihre Helden natürlich auch jederzeit auf einem anderen Weg an die Karte kommen lassen. Hat beispielsweise ein vorhergehendes Abenteuer die Charaktere an einen anderen Ort der Charyptik geführt, so können Sie **Die Verdammten des Südmeers** dort nahtlos anschließen. Dann geht die Reise der Helden eben nicht in Hôt-Alem los, sondern wo auch immer es sich aus dem abenteuerlichen Leben der Charaktere ergibt. Es sollte in jedem Fall ein Leichtes sein, ihnen die Karte dann auf einem anderen als dem hier geschilderten Wege zukommen zu lassen – sei es, dass sie sie beim Kartenspiel gewinnen oder in einer soben angespülten Flaschenpost darüber stolpern.

leichtlebigerer Sohn eines in bestem zwölfgötterfürchtigen Ruf stehenden Stadtgardisten, tendiert selbst zwar anders als sein Praios und Rondra bevorzugender Vater eher zu Phex und Aves, hat sich aber im Rahmen der Auseinandersetzungen mit den Kemi unter dem Banner der Seesoldaten einen Namen gemacht und ist tatsächlich die beste Wahl der Helden. Er wird ihnen einen fairen Preis für die Nutzung seines Schiffes anbieten und sich, wenn der Handel zustande kommt, als ausgesprochen zuverlässiger Mann und wortgetreuer Kapitän erweisen. Ziehen die Charaktere es hingegen vor, Leomar Garjes Rat in den Wind zu schlagen und sich auf eigene Faust im Hafen umzusehen – Catka wird ihnen auch dann zur Seite ste-

hen, wenn sie dies wünschen –, so wird es sich kaum vermeiden lassen, dass ihre Schiffssuche Sobra Bars zu Ohren kommt. Diese wittert mit dem ihr eigenen Instinkt für fette Prisen ein lukratives Geschäft und wird den Helden von sich aus die *Efferdsbraut* andienen. Im Notfall schreckt sie auch nicht davor zurück, sich den Charakter herauszupicken, der ihr für derlei am anfälligsten erscheint, und ihre weiblichen Reize als zusätzliches Argument ins Feld führen – eine Taktik, die sonst eigentlich nicht zu ihren Standardvorgehensweisen zählt, muss sie sich doch als Kapitänin in der rauen Welt der Kaperfahrer und Freibeuter behaupten. Dies hat allerdings zur Folge, dass der betreffende Held bei dem Mann, mit dem Sobra derzeit ihr Leben und ihr Nachtlager teilt, ihrem Schiffsmagier *Ghazi al-Dam*, einen außerordentlich schlechten Start erwischt. Diese männlich-uneingestandene Eifersüchtelei sollte der Meister im Laufe der Überfahrt zum Anlass für allhand rollenspielerische Auseinandersetzungen nehmen – Ghazi schreckt vor Rattenkot in der Suppe und ähnlichen Nettigkeiten nämlich ebenso wenig zurück wie vor einer außerordentlich unschönen Kostprobe seiner magischen Spezialität, der Dämonologie (sofern das, was er tut, die *Efferdsbraut* nicht gefährdet).

Ob nun auf dem 'sicheren' Schiff des Rondrigo Salmoranes, der *Na'imah*, oder auf Sobra Bars' *Efferdsbraut*, wo sie den Launen der zwielichtigen Freibeuterin ausgesetzt sind – am Ende werden die Helden so oder so zu Schiff in die Charyptik aufbrechen.

Über den Preis müssen Sie sich als Meister keine großen Gedanken machen – wählen die Helden Rondrigo Salmoranes, so übernimmt Garje die Kosten gegen einen fairen Anteil an der Beute; Sobra lässt sich auf einen Handel ein, bei dem sie ihr Schiff samt Mannschaft für einen (weit höheren und eigentlich alles andere als fairen) Anteil der zu erwartenden Beute zur Verfügung stellt.

IRRFABRT ZU UNGEWISSEN GESTADEN

Nachdem die Helden ihre Geschäfte in Hôt-Alem getätigt haben, werden sie also vermutlich auf die eine oder andere Weise die Sonnenstadt in Richtung Ibekla verlassen wollen. Unge-



RONDRIGO SALMORANES



SOBRA BARS

achtet der Tatsache, dass sie sich je nachdem, auf wen ihre Wahl bei der Überfahrt gefallen ist, in mehr oder weniger guter Gesellschaft befinden, stellt die eigentliche Gefahr der vor den Charakteren liegende lange Seeweg dar. Über tausend Meilen voller gefährlicher Untiefen, Kreaturen der Meere, von denen die Helden bislang dachten, sie existieren nur in den alkoholumnebelten Erzählungen wichtigtuenerischer Seeleute und realer Bedrohungen wie Piraten, die nicht dazu neigen, Gefangene zu machen harren ihrer. Wie immer ist es an Ihnen, diese langen Tage auf See für die Charaktere zu einem unvergesslichen Erlebnis zu machen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr verlasst die Sonnenstadt Hôt-Alem mit der Morgenflut und nehmt endlich Kurs auf euer ungewisses Ziel. Nur die unablässig kreischenden Möwen begleiten euch einige Zeit auf dem ersten Stück eurer Reise ins Ungewisse. Etwas über tausend Meilen liegen vor euch, genauso wie ein unbestimmtes Schicksal. Euer Schiff liegt hart am Wind, und die Mannschaft ist vollauf damit beschäftigt, schnelle Fahrt zu machen. Viele Tage lang werdet ihr nun keinen Fuß an Land setzen können. Ihr seid für die nächste Zeit auf Gedeih und Verderb einer zusammengewürfelten Mannschaft ausgeliefert, deren Mitglieder ihr noch nicht einmal dem Namen nach kennt, und Efferd ist ein launischer Gott, der noch so manche Überraschung für euch bereithal-

ten mag.

Sollten die Helden das Angebot Sobra Bars angenommen und der *Efferdsbraut* die Reise angetreten haben, so ist das einzige, was den Abenteurern während der langen Fahrt auffallen mag, dass die leicht zwielichtig wirkenden Mannschaftsmitglieder ständig geheimnistuerisch die Köpfe zusammenstecken und miteinander tuscheln, wenn sie sich unbemerkt wännen. Ansonsten begegnet man den Charakteren mit einer beinahe schon ausgewählten Höflichkeit oder zumindest dem, was Seeleute in Sobra Bars Diensten dafür halten.

Haben die Charaktere sich hingegen entschlossen, sich auf Anraten ihres Gönners Leomar Garje in die Hände Kapitän Rondrigo Salmoranes' auf die *Na'imah* zu begeben, dann besteht eine geringe Chance (1–2 auf W20 pro 8 Stunden in Tageslicht), dass die Helden bemerken, dass sie verfolgt werden, und zwar von Sobra Bars. Letzteres können die Charaktere nicht erkennen (zumindest nicht ohne magische Methoden),



da sich die *Efferdsbraut* stets so weit hinter der *Na'imah* befindet, dass es unmöglich ist, zu sagen, um welches Schiff es sich handelt. Dennoch dürfte schon allein die Erkenntnis, verfolgt zu werden, die Helden und schließlich auch den Kapitän des Schiffes, auf dem die Charaktere segeln, beunruhigen.

Ungeachtet der Tatsache, ob die Helden das sie verfolgende Schiff bemerken oder nicht oder ob sie sich bereits auf der *Efferdsbraut* befinden, gilt es, die gut tausend Meilen möglichst spannend zu gestalten. Zu diesem Zweck haben Sie die Möglichkeit, auf der unten stehenden ausführlichen Zufallsbegegnungstabelle zu würfeln, um zukünftige Ereignisse zu bestimmen. Sollte ihnen diese Tabelle zu schematisch und/oder in manchen Ergebnissen zu unrealistisch erscheinen, dann zögern Sie nicht, die Tabelle als eine Reihe von Möglichkeiten zu werten, die ihnen offen stehen, um die Reise ereignisreicher zu gestalten. Sie sind aber natürlich auch jederzeit aufgefordert, eigene Ideen mit einzubringen und die Passage der Helden so besonders individuell zu gestalten. So können Sie zum Beispiel die Überfahrt zu einem besonders zermürbenden Erlebnis machen, indem Sie das Schiff in eine Flaute führen, in der tagelang nichts passiert, die Vorräte langsam knapp werden und die Nerven aller blank liegen. Das ist auch eine nette Vorausschau, deren ganze Bedrohlichkeit erst auffällt, wenn die Helden auf dem Rückweg Träger des Fluchs sind und ihnen klar ist, dass jede Zeitverzögerung für sie direkt lebensbedrohlich ausfallen kann.

Gefällt Ihnen dieser Ansatz nicht, dann liegt ihnen vielleicht ein Sturm mit haushohem Wellengang, Brechern, die über Deck gischen und tobenden Fluten. Die Charaktere müssen sich am Mast festbinden und unter Einsatz ihres eigenen Lebens Mitglieder der Besatzung aus den tosenden Fluten retten. Für einige wird sicherlich jegliche Hilfe zu spät kommen, und nachdem alles vorbei ist, bleibt ein schaler Nachgeschmack, dass man vielleicht doch hätte noch mehr tun können.

WENN EINER EINE REISE TUT ...

Würfeln sie pro Reisetag der Helden mit einem W6.

1-4: Es kommt zu keiner Begegnung.

5: Werfen sie einen W20, um eine **Schiffsbegegnung** zu ermitteln (s.u.).

6: Würfeln Sie mit einem W20 auf der Tabelle **Sonstige Ereignisse** (s.u.).

Schiffsbegegnungen (W20)

1-8: Handels- oder Kriegsschiff voraus. Würfeln Sie mit einem W20, um die Herkunft des Schiffes zu bestimmen: 1: Thorwal; 2-4: Horasreich; 5: Mengbilla oder Chorhop; 7-8: Brabak; 9-10: Sylla; 11: Ghurenia; 12: Kemi; 13-17: Al'Anfa; 18: Tulamidenlande; 19: Mittelreich; 20: Bornland.

9-10: Freibeuterschiff voraus. Bestimmen Sie die Herkunft des Schiffes mit einem W20: 1-3: Horasreich; 4-6: Brabak; 7-10: Sylla; 11: Ghurenia; 12: Kemi; 13-16: Al'Anfa; 17: Tulamidische Städte; 18: Mittelreich; 19-20: Bornland.

11-12: Seeräuber! Würfeln Sie mit einem W6, um die Art der Seeräuber zu bestimmen. 1-2: Eine Thalukke aus Charypso; 3: Eine Schaluppe mit Küstenpiraten; 4: Strandpiraten, die mit einem Leuchtfener Schiffe anlocken; 5: Eine Galeere voll mit entflohenen Sklaven, die dringlich Vorräte benötigen und nichts zu verlieren haben; 6: Unabhängige Piraten.

13-14: 1W6 halb verdurstete Schiffsbrüchige, die sich verzweifelt an einigen Wrackteilen festklammern, treiben im Wasser. Bestimmen Sie die Herkunft dieser Schiffsbrüchigen auf dieselbe Art wie die eines Handels- oder Kriegsschiffes (s.o.)

15: Zusammentreffen mit einem Schmugglerschiff. Der Kapitän bietet verbotene und seltene Ware zu enormen Preisen an, doch dann stellt sich heraus, dass einige der Waren aus den Schwarzen Landen stammen. Wollen die Helden sich dennoch bei diesem zwielichtigen Gesellen eindecken?

16: Der *Schwimmende Zirkus* geht längsseits, das Schiff einer reisenden Gauklertruppe, die sich anbietet, für dringend benötigte Unterhaltung an Bord zu sorgen. Schnell finden die Helden heraus, dass sie ein besonders wachsames Auge auf ihre Geldbörsen haben müssen, während die 'Artisten' in der Nähe sind.

17: Bei einem lodernnden Signalfeuer am Strand einer Insel könnte es sich entweder um eine List beutegieriger Strandpiraten oder um den Hilferuf eines Schiffsbrüchigen handeln.

18: Eine Galeere der Praios-Kirche mit dem Namen *Praios will es!* trifft während ihrer Missionarsreise durch das Perlenmeer und die Charyptik auf das Schiff der Helden. Die Kapitänin, eine Frau namens *Gordana*, hat es sich zum Ziel gesetzt, Spuren der Quanionsqueste nachzugehen und den Glauben an den Götterfürsten zu verbreiten. Ihre mitreißenden Reden können einzelne Matrosen animieren, sich sofort der Pilgerreise anzuschließen, was die Mannschaft der Helden schwächen könnte.

19: Einige Tocamuyac treiben auf ihren Schilfflößen vorüber und versuchen, der Schiffsbesatzung Muscheln und frisch ge-

fangenen Fisch zu verkaufen und einen ihrer eigenen Leute los zu werden, der wiederholt den Floßfrieden gestört haben soll und deshalb ausgestoßen wird.

20: In der Nacht taucht das durscheinende Gerippe eines gigantischen Fisches in unmittelbarer Nähe des Schiffes auf. Aus seinem Inneren schallen dumpfe Hilferufe durch die charyptische Nacht, und die Helden haben die Möglichkeit, durch den Rachen in den Geisterfisch hineinzuklettern, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Sonstige Ereignisse

(W20; jedes dieser Ereignisse sollte nur ein einziges Mal eintreten, würfeln sie also erneut, falls Se eine Zahl zum zweiten Mal erwürfeln)

1: Jemand trinkt andauernd unauffällig von den Rumvorräten. Die Mannschaft murrst, und der Friede an Bord kann nur wiederhergestellt werden, wenn die Charaktere den Übeltäter finden.

2: Das Schiff fährt durch ein ausgedehntes Algenfeld, von dem süße, betörende Düfte aufsteigen. Die Seeleute stehen vor der Herausforderung, das Schiff im Rausch aus dem Algenfeld heraus zu steuern.

3: 1W3+2 Riesenfledermäuse (**ZBA 97**) haben sich auf hohe See verirrt und suchen bei Tagesanbruch unter Deck Schutz. Sie verhalten sich zwar größtenteils ruhig, werden jedoch äußerst aggressiv, wenn man sich ihnen nähert.

4: Eines der Besatzungsmitglieder hegt aufgrund von Herkunft/Beruf/Aussehen eine Abneigung gegen einen oder mehrere der Charaktere und gibt sich alle Mühe, den Betreffenden das Leben schwer zu machen.

5: Obwohl der Wind günstig steht, kommt das Schiff der Helden nur schleppend voran. Wenn sie tauchen, um Ursachenforschung zu betreiben, entdecken sie massenhaft Fische mit seltsamen saugnapfartigen Mäulern, die sich am Rumpf festgesogen haben. Was mag sie wohl anlocken?

6: Wegen eines angeblichen Betrugers beim Würfelspiel kommt es zu einer Prügelei, in die die Helden verwickelt werden.

7: Eine mehrere Tage andauernde Flaute verzögert die Weiterfahrt. Falls sich keiner der Helden mit Windmagie oder Wetterliturgien auskennt, muss das Schiff mühsam mit den als Beiboote an Bord befindlichen Schaluppen aus dem Gebiet der Windstille geschleppt werden.

8: Ein Klabautermann sorgt mit allerlei Schabernack für Chaos auf dem Schiff. Wenn es den Helden gelingt, mit ihm zu sprechen, erfahren sie, dass er in Hôt-Alem aus Langeweile auf ihr Schiff gewechselt ist. Je nachdem, ob die Helden ihn für sein neues Zuhause begeistern können oder nicht, kann der Kleine sich im Anschluss daran als Segen oder Fluch erweisen.

9: Ein Schwarm schillernder fliegender Fische zieht elegant am Schiff vorüber. Die Charaktere können versuchen, einige zu fangen, um die eintönigen Schiffsrationen aufzubessern.

10: Die Seeleute beschließen, ihren Passagieren die Ehre der Seemannstaufe zuteil werden zu lassen. Um sich dieser Zeremonie als würdig zu erweisen, muss jeder von ihnen jedoch zuerst den Großmast hinaufklettern und dort oben die Schiffsflagge küssen.

11: Einige Mannschaftsmitglieder erkranken an Brabaker Schweiß (**WdS 155**), und die Helden werden gebeten, mit anzupacken, bis die erkrankten Seeleute wieder auf den Beinen sind. Zusätzlich sollten sie sich bemühen, die Krankheit zu behandeln und ihre weitere Verbreitung zu verhindern.

12: Es geht das Gerücht, der Kapitän habe einige Goldmünzen aus der Schiffskasse veruntreut, und eine Meuterei bahnt sich

an. Die Charaktere müssen den Streit schlichten, bevor er eskaliert und herausfinden, ob es sich dabei um ein abgekartetes Spiel oder einen schlichten Rechenfehler handelt.

13: Durch ein Unglück zerstört einer der Charaktere (so nicht eine GE- oder FF-Probe +6 gelingt) versehentlich den einzigen Südweiser an Bord. Die Kursbestimmung wird dadurch schwieriger, und besagter Held macht sich damit unter der Besatzung keine Freunde.

14: Eine ausgedehnte Seegrasmatte behindert die Weiterfahrt des Schiffes. Mit etwas Glück (1–5 auf W6) können die Seeleute es nach ein paar Stunden wieder befreien, haben sie jedoch Pech, lauern allerhand charyptoide Monstrositäten (6 auf W6) unter dem grünen Teppich.

15: Die blutleere Leiche eines Matrosen wird in der Bilge gefunden, und seine Kameraden befürchten, es könne ein Vampir an Bord sein. Es liegt an den Charakteren, die Wahrheit herauszufinden.

16: In Hôt-Alem hat sich eine Panzerechse in die hinterste Ecke des Laderaums verirrt, die nicht gerade erfreut reagiert, als man sie in ihrem friedlichen Schlummer stört.

17: Das Wasser fault in den Fässern, und es muss bei einer nahegelegenen Insel Halt gemacht werden, um die Trinkwasservorräte aufzufüllen.

18: Ein Heuschreckenschwarm zeichnet sich als schwirrende dunkle Wolke am Horizont ab und kommt beunruhigend schnell immer näher. Sollten die Tiere auf dem Schiff landen, würden sie Segel, Takelage und sogar das Pech zwischen den Planken auffressen und das Wasserfahrzeug so versenken.

19: Das Schiff durchquert eine eigenartige Nebelbank, und kurz darauf fällt die gesamte Besatzung in einen tiefen Schlummer. Als sie nach unbestimmter Zeit wieder erwacht, scheint nichts geschehen zu sein, doch sind die Seeleute wirklich erwacht?

20: Ein mächtiger Riesenkraken erhebt sich ganz in der Nähe des Schiffes aus den Fluten. Mit seinen Fangarmen droht der Dekapus (**ZBA 123**), das Schiff der Charaktere zu zerquetschen und in die Tiefe zu reißen.

BLINDER PASSAGIER

Der blinde Passagier stellt eine Möglichkeit dar, die Reise interessanter zu gestalten, auch ohne dass es notwendigerweise zu einem Kampf kommt.

In Hôt-Alem hat sich ein steckbrieflich gesuchter Dieb an Bord geschlichen, um sich dort vor seinen Häschern zu verbergen, und wird von der Mannschaft erst auf hoher See im Laderaum entdeckt. Das Schiff der Charaktere sollte zu diesem Zeitpunkt noch nicht länger als einen Tag unterwegs sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als die Sonne gerade am höchsten steht und einem jeden an Bord eigentlich nur danach ist, möglichst reglos im Schatten des Großsegels auszuharren, bis es am späten Nachmittag wieder ein wenig kühler wird, erklingt plötzlich unter Deck lautes Geschrei. Unter schallendem Gelächter meint einer der Matrosen, der Smutje hätte wohl eine besonders dicke Ratte entdeckt. Keiner seiner Kameraden kann sich überwinden, in den stickigen Schiffsbauch hinunterzusteigen, und nachzusehen, was dort tatsächlich geschehen ist. Dann jedoch stürmt ein euch unbekannter Mann in zerlumpter, ehemals wohl recht teurer Kleidung ins Freie. Er hält ein blitzendes Papier in der Hand und sieht sich mit wildem Blick um.

Der Schiffskoch ist im Laderaum auf den schlafenden Dieb gestoßen und hat ihn damit aufgeschreckt. Dieser glaubt zuerst, das Schiff läge noch im Hafen von Hôt-Alem, und versucht zu fliehen. Als er jedoch ins Freie stürmt und bemerkt, dass er sich auf hoher See befindet, streckt er schnell die Waffen. Den Smutje findet man kurz darauf von einem Schlag auf den Kopf noch leicht benommen im Laderaum liegend.

Möglicherweise kommt das Gesicht des Mannes mit dem Rapier einem oder mehreren der Charaktere bekannt vor. Falls sie sich im Vorfeld ihrer Reise in Hôt-Alem ein wenig umgetan haben, könnten sie es auf einem in Hafennähe ausgehängten Steckbrief gesehen haben. Um festzustellen, ob dies der Fall ist, darf jeder der Helden eine KL-Probe ablegen (erleichtert für Helden mit *Gutem Gedächtnis*).

Bei einer Befragung durch die Charaktere stellt der Mann sich als *Janigo Fraquen* vor und behauptet, er habe am vergangenen Abend dem Wein kräftig zugesprochen und könne sich nicht genau erinnern, wie er in den Laderaum gekommen sei. Selbst wenn die Charaktere ihn mit ihrer Erinnerung an den Steckbrief konfrontieren, beteuert der Bursche weiter verzweifelt seine Unschuld. Er ist ein sehr guter und unverfrorener Lügner, und es könnte ihm durchaus gelingen, den einen oder anderen der Charaktere zu überzeugen (Werte für vergleichende Proben siehe unten).

Je nachdem, auf welchem Schiff sich die Charaktere befinden und ob sie sich an den Steckbrief erinnern, entwickeln sich die nun folgenden Ereignisse in unterschiedliche Richtungen.

Falls sie sich an den Steckbrief erinnern: In diesem Fall reagieren Sobra Bars und Kapitän Rondrigo Salmoranes ähnlich. Beide werden Janigo in Ketten legen und unter Deck bringen lassen, um ihn nach ihrer Rückkehr nach Hôt-Alem den Behörden zu übergeben und die Belohnung einzustreichen. Dabei ist es gleichgültig, ob sie Janigos Geschichte Glauben schenken oder nicht. Sobra Bars wird an die Belohnung denken, die sie sich nicht entgehen lassen will, und Rondrigo Salmoranes daran, dass er keinen potentiellen Verbrecher frei auf seinem Schiff herumlaufen haben möchte. Einsprüche von Seiten der Charaktere werden mal mehr, mal weniger freundlich abgewehrt. Sobra Bars erkundigt sich bissig, ob es ihnen lieber wäre, wenn sie den blinden Passagier gleich über Bord werfen lassen würde. Rondrigo Salmoranes verspricht, dafür zu sorgen, dass man den Gefangenen gut behandelt, und sich angemessen zu entschuldigen, sollte sich in Hôt-Alem herausstellen, dass tatsächlich eine Verwechslung vorlag.

Falls sie sich nicht an den Steckbrief erinnern: In diesem Fall wird Sobra Bars Janigo Fraquen kurzerhand über Bord werfen lassen. Einsprüche seitens der Charaktere wird sie barsch abweisen und dem blinden Passagier höchstens „als Zeichen ihres guten Willens“ ein leeres Fass mitgeben, an dem er sich festhalten kann. Wenn die Charaktere sich entschließen, es zum Äußersten kommen zu lassen und Sobra Bars gegenüber ihre Vorstellungen von Gerechtigkeit mit Waffengewalt durchzusetzen, so wird die Kapitänin des Schiffs nicht zögern, sie gefangen zu nehmen und unter Deck in Ketten zu legen, bis sie es sich anders überlegt haben.

Rondrigo Salmoranes hingegen wird von dem blinden Passagier lediglich verlangen, die Überfahrt nachträglich zu bezahlen. Da Janigo nicht genügend Geld besitzt, wird er die Charaktere unter allerlei Schmeicheleien bitten müssen, ihm auszuhelfen. Sollte dies nicht von Erfolg gekrönt sein, wird er seine Schuld abarbeiten müssen.

Janigo Fraquen

Alter: 21

Größe: 1,76 Schritt

Haarfarbe: dunkelbraun

Augenfarbe: dunkelbraun

Kurzcharakteristik: kompetenter Tagedieb und charmanter Gauner

Wichtige Eigenschaften: MU 12, IN 14, CH 14, GE 13; Goldgier 8

Herausragende Talente: Taschendiebstahl 11, Überreden (Lügen) 9 (11), Schätzen 9, spricht Garethi (Gatamo) und Tulamidya

PIRATEN!

Eine von zahlreichen möglichen Begegnungen sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen. Ein Piratenüberfall auf das Schiff der Charaktere zählt in diesen Breitengraden nachgrade zum guten Ton und sollte daher unbedingt in Ihre Geschichte mit eingearbeitet werden.

Im Schutze der Nacht kommt eine eher kleine Schaluppe längsseits. Schattenhafte Gestalten überklettern die Reling und versuchen, die Mannschaft zu überrumpeln und das Schiff in ihre Gewalt zu bringen. Sollten die Helden Wache halten, können sie die Angreifer bei einer gelungenen Sinnenschärfe-Probe +6 rechtzeitig entdecken und Vorbereitungen treffen. Passen Sie in diesem Fall das folgende Geschehen an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr werdet vom aufbrandenden Lärm eines Kampfes an Deck aus dem Schlaf gerissen. Ein Überfall?! Augenscheinlich ist es einem Schiff im Schutze der Nacht gelungen, längsseits zu kommen und euch zu entern. Jetzt heißt es, schnell zu reagieren, bevor die Mannschaft eures Schiffs komplett überrumpelt wird.

Zwar handelt es sich bei diesem Angriff eher um ein kleineres Scharmützel, das die Helden in keine allzu große Bedrängnis bringen sollte, dennoch sind alle an Bord inklusive der Charaktere schlaftrunken, und die schlechten Sichtverhältnisse machen das Deck zu gefährlichem Terrain, wo Freund und Feind nur schwer zu unterscheiden sind.

Die Seeräuber haben wenig mit den ehrbaren Freibeutern gemein, von denen romantische Erzählungen berichten. Vielmehr handelt es sich bei den acht Männern und Frauen Besatzung der kleinen Schaluppe um einen kläglichen Haufen heruntergekommener Habenichtse, die eher bemitleidenswert als bedrohlich wirken.

Die Seeräuber

Ein Seeräuber wird die Waffen strecken und sich ergeben, wenn er zwei Wunden erlitten oder mehr als zwei Drittel seiner LeP verloren hat. Zwei oder drei von ihnen sollten mit leichten Armbüsten ausgestattet sein und visieren vielleicht gerade die Luken des Schiffes an, während sich der Rest ihrer Kumpanen mit Entermessern auf alles stürzt, was sich an Deck bewegt.

Entermesser: INI 9+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+3 DK N

Leichte Armbrust: INI 9+1W6 FK 11 TP 1W6+6*

LeP 28 AuP 32 RS 1 WS 6 MR 2 GS 7

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (PA 10), Standfest

*) Treffer mit dieser Waffe verursachen eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2-2.

Garwan Habdunkel – Ihr Kapitän

Alter: 34 **Größe:** 1,86 Schritt

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** blaugrau

Kurzcharakteristik: kompetenter Piratenkapitän und amoralischer Seeräuber

Herausragende Eigenschaften: IN 14, GE 14, KK 13; Goldgier 10

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 8, Schwimmen 11, Gassenwissen 11, Menschenkenntnis 10, Überzeugen 9, Seefahrt 12, spricht Garethi und Tulamidy, kann sich in Atak, Mohisch und Thorwalsch verständigen

Amazonensäbel: INI 14+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+4 DK N

LeP 32 AuP 36 RS 0 WS 6 MR 4 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I & II (PA 13), Kampf im Wasser, Kampfflexe, Meisterparade, Wuchtschlag

Nach Kampffende

Wenn die Seeräuber merken, dass ihnen das Überraschungsmoment entgleitet und sie zu unterliegen beginnen, werden sie sich recht bald ergeben und erkennen, dass ihre leichte Beute sich als zäher herausgestellt hat, als sie vermutet hatten.

Je nachdem, auf welchem Schiff die Charaktere sich befinden, könnte das nun folgende sich dramatisch voneinander unterscheiden.

Auf der *Efferdsbraut*: Nachdem die verbliebenden Seeräuber sich ergeben haben, werden sie von Sobra Bars Männern zusammengetrieben. Die Kapitänin des Schiffs wird sich nach dem Kapitän

der Piraten erkundigen und nur mit diesem verhandeln, sollte er nicht zuvor im Kampf umgekommen sein. Ist letzteres der Fall, so wird Sobra Bars die Reste der Mannschaft in ein Beiboot setzen lassen und dann ohne Verpflegung und Wasser dem Meer überantworten. Nach eingehender Untersuchung der Schaluppe wird sie alles Brauchbare an Bord der *Efferdsbraut* bringen lassen und das Piratenschiff danach versenken. Normalerweise wäre sie zu diesem Schritt nicht bereit, jedoch beschäftigt sie ihr aktuelles Vorhaben so sehr, dass sie keine Lust hat, sich mit diesem zusätzlichen Ballast abzugeben. Sobra Bars lässt keinen Zweifel aufkommen, dass sie in diesem Fall nicht gewillt ist, mit den Charakteren über etwaige Strafminderung zu diskutieren. Sollte der Kapitän des Piratenschiffes wider Erwarten noch am Leben sein, so wird Sobra Bars ihn für seine vermessene Tat hinrichten lassen und seine Mannschaft vor die Wahl stellen, entweder ausgesetzt zu werden oder in ihren Dienst zu treten. Auch hier wird ein Insistieren der Charaktere keinerlei Erfolg zeitigen. Auch hier gilt dasselbe wie im Abschnitt mit dem blinden Passagier, sollten die Charaktere sich entschließen, einen Überzeugungsversuch mit Waffengewalt zu wagen.

Auf der *Na'imah* oder einem anderen Schiff: Auch die Mannschaft Kapitän Rondrigo Salmoranes wird nicht zimperlich mit den gefangenen Seeräubern umspringen. Eher noch als an Bord der *Efferdsbraut* werden unter der Mannschaft die Rufe nach sofortiger Hinrichtung des Piratenpacks laut. Doch Kapitän Salmoranes ist ein Ehrenmann und weiß um die Gesetze auf See. Er wird die Schurken allesamt in Ketten legen und unter Deck bringen lassen, bis die *Na'imah* einen Hafen ansteuert, wo die Übeltäter der Gerichtsbarkeit übergeben werden können. Die Piratenschaluppe wird er einem seiner höherrang-



gigen Offiziere als Kommando überantworten. Zwei bis drei weitere Mannschaftsmitglieder werden auf das kleine Schiff überwechselt und mit diesem dann im Kielwasser der *Na'imah* folgen. Ähnlich wie Sobra Bars ist auch Kapitän Salmoranes wenig beeinflussbar durch mögliche Einlassungen der Helden zu Strafmaß und Verfahrensweise bei den Piraten. Immerhin lässt er sich nach einigem Zieren dazu herab, den Charakteren einen Vortrag über Seerecht und seine unanfechtbare und uningeschränkte Machtfülle an Bord seines Schiffes zu halten.

DIE SCHATZINSEL

Wenn sich die Helden den Koordinaten, die ihnen die Schatzkarte vorgibt, nähern, bieten sich ihnen je nach Ankunftszeitpunkt zwei mögliche Anblicke – entweder die Insel ist bei Flut bis auf einzelne Riffe unter den Wellen begraben oder sie ragt bei Ebbe aus dem Wasser. Der Tidenhub beträgt hier, bedingt durch untermeerische Strömungen und Felsformationen, erstaunliche fünf Schritte. Im Folgenden finden sie zunächst die Angaben für ein Eintreffen bei Flut, gefolgt von dem Anblick bei Ebbe.

FLUT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen bei Flut:

Als ihr euch den auf der Schatzkarte vorgegebenen Koordinaten der Insel nähert, bietet sich ein entmutigender Anblick. Um euch herum ist nichts als Wasser zu erkennen, nur an wenigen Stellen unterbrochen von weißer Gischt, wo scharfkantige, dunkle Riffe knapp über die Wasseroberfläche hinaus ragen. Es sieht nicht so, dass sich an diesem Ort jemals eine irgendwie beachtenswerte Insel befunden hätte.

Als Spielleiter bleiben Ihnen mehrere Optionen, wenn die Helden es so unglücklich getroffen haben und bei Flut die Stelle erreichen, die ihnen die Karte anzeigt. Sie sollten es nicht versäumen, die Hoffnungslosigkeit in den Herzen der Helden zu schüren, bevor Sie den Spielern in letzter Sekunde den entscheidenden Hinweis geben, dass es an dieser Stelle vielleicht doch etwas zu entdecken gibt.

Die Totenwächter

Sollten die Spieler nicht selbst auf die Idee kommen abzuwarten, bis die Ebbe einsetzt und die See ihr Geheimnis preisgibt, so könnten sie das Schiff der Helden auf Grund setzen, da das verborgene Eiland nur wenige Spann unter der Wasseroberfläche liegt. Eine weitere Möglichkeit wäre, durch das geisterhafte Erscheinen mehrerer Boote der eingeborenen Utulus, die das Eiland als Tabu ansehen, die Helden gleichzeitig zu beunruhigen und ihnen so einen Hinweis darauf zu geben, dass dieser Ort nicht so ist, wie er scheinen mag. Wie auch immer Sie sich entscheiden, versuchen Sie den Augenblick so mystisch und bedrohlich wie eben möglich zu gestalten.

Die Utulus beschützen die heiligen Plätze ihrer Ahnen eifersüchtig. Sie werden zunächst versuchen, den Helden mit einfachen Worten und Gesten begrifflich zu machen, dass dieser Ort tabu ist. Haben die Eingeborenen den Eindruck, die Helden setzen sich über ihre mehr oder weniger freundlichen Hinweise hinweg, werden die Utulus einen Klagegesang anstimmen und bald darauf das Schiff der Helden angreifen.

Bei der Delegation der Utulus handelt es sich um ein Art Mahnwache, die aus drei bis vier Katamaranen besteht. Pro Katamaran befinden sich fünf bis sieben Utulus an Bord.

GENERELLES ZUR SEEFAHRT

Egal, für welche Variante einer abenteuerlichen Überfahrt Sie sich entschließen, denken Sie daran, dass weniger meist mehr ist. Sturm, Flaute, Seeungeheuer und andere Gefahren tauchen selten alle auf einmal auf und lassen, wenn sie zu geballt daherkommen, das ganze Szenario eher lächerlich als bedrohlich wirken. Bemerkenswerte Ereignisse sind das Salz in der Suppe. Zu wenig lässt das ganze Gericht fade erscheinen, zu viel macht die Geschichte ungenießbar.

Utulu-Stammeskrieger

Hornspeer: INI 11+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+4 DK S

Tritt: INI 10+1W6 AT 14 PA 12 TP 2W6(A) DK H

Kurzbogen: INI 11+1W6 FK 11 TP 1W6+4*

LeP 32 AuP 36 RS 0 WS 7 MR 3 GS 8

Vor-/Nachteile: Gefahreninstinkt 6 (KL 11, IN 13), Hitzeresistenz, Aberglaube 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 11), Finte, Waffenlos: Hruruzat

*) Treffer mit dieser Waffe verursachen eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2–2.

EBBE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen bei Ebbe:

Als ihr euch der Stelle nähert, die eure Schatzkarte euch weist, scheint von einer Insel weit und breit nichts zu sehen zu sein. Plötzlich jedoch könnt ihr inmitten der sanft wogenden Wellen der See eine leichte Erhebung ausmachen, die sich nur wenige Schritte über den Meeresspiegel erhebt. Der schroffe schwarzglänzende Fels ist von grüngrauen Algentepichen überzogen, die darauf schließen lassen, dass das Eiland bei Flut unter der Wasseroberfläche verschwindet und von der See verschluckt wird. Doch es scheint nach und nach weiter aus den Fluten aufzusteigen. Da die Algen die gleiche Farbe wie die See haben, ist es schwierig, die genauen Ausmaße der Insel abzuschätzen.

Für ein hochseetaugliches Schiff gibt es keinerlei Möglichkeit, das Ufer des Eilands zu erreichen, ohne auf Grund zu setzen oder sich dabei sogar den Rumpf aufzureißen, da die Insel größtenteils aus scharfkantigem Vulkangestein besteht. Gefährliche Felsgrate lauern dicht unterhalb der Wasseroberfläche und machen es selbst einem Beiboot schwer, sein Ziel zu erreichen (*Boote Fahren* +6).

Wenn die Helden das Schiff haben ankern lassen und mit einem Beiboot das Eiland erreichen, bietet sich ihnen ein karger Anblick, der wenig Hoffnung auf reiche Beute zulässt. Es bleibt Ihnen überlassen, wie gefahrvoll Sie die Überfahrt gestalten wollen. In jeden Fall aber sollten Sie Ihren Spielern klarmachen, dass nachlässiges Handeln an dieser Stelle schwerwiegende Folgen haben kann. Sollte Ihnen daran gelegen sein, die Spieler zu diesem Zeitpunkt nicht zu überfordern, dann weisen Sie sie auf die Gefahren hin, die die Insel birgt. (Erfahrene Spieler sollten sie Ihre Hilfe nicht benötigen.)

Entschließen sich die Spieler wider besseres Wissen, jegliche Vorsicht fahren zu lassen, sollten Sie nicht zögern, ihnen die Konsequenzen ihres Handelns vor Augen zu führen. Diese

Konsequenzen können von einem stark in Mitleidenschaft gezogenen Beiboot bis zum Schiffbruch führen. Im Zweifelsfall wird jedoch der Kapitän des Schiffes die Helden darauf hinweisen, dass er nicht bereit ist, ihre Sorglosigkeit zu teilen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr eine geeignete Stelle zum Anlanden gefunden habt, bestätigt sich euer erster Eindruck. Das Eiland misst wenig mehr als hundert Schritt im Durchmesser und steigt zur Mitte hin unregelmäßig kegelförmig an. Die einzigen Bewohner der Insel scheinen die etwa handtellergroßen Krabben zu sein, die eure Anwesenheit wenig kümmern. Der durch das Meerwasser schwarz glänzende Fels beginnt bereits, sich unter den Strahlen der gleißenden Sonne aufzuheizen und ein stumpfes Aussehen anzunehmen. Es riecht durchdringend nach Algen.

Da die Helden wenig Möglichkeiten haben, sich auf der winzigen Insel zu verlaufen, sollte ihnen der kleine, etwa viereinhalb Schritt durchmessende Kraterzugang im Zentrum des Eilands nicht lange verborgen bleiben. Gelingt den Charakteren eine erfolgreiche *Simmenschärfe*-Probe, so wird ihnen das gurgelnde Geräusch aus der Tiefe des Schachtes nicht lange verborgen bleiben. Es klingt so, als würde Wasser durch zahlreiche Abflüsse in die Tiefe stürzen. Es besteht eine recht große Chance, dass die Helden auf dem schlüpfrigen Untergrund aus feuchten Algen und dem darunter liegenden Vulkangestein ausrutschen, wenn sie nicht aufpassen (GE-Probe, bei Misslingen 1W6 TP(A)). Ein Sturz in den Schacht (bei einem Patzer bei einer GE-Probe in der Nähe des Schachtes) könnte fatale Folgen haben, wenn ein Held sich unglücklich den Kopf anschlägt und im Krater ertrinkt.

Als Jabbar al-Mahul die Vulkaninsel vor etwa einhundertsechzig Jahren auserkor, um seine Schätze dort zu verbergen, hatte er nicht geglaubt, dass sie dereinst langsam, aber stetig in den Fluten des Meeres versinken würde. Dennoch gereicht es ihm heute, nach so vielen Jahren, eher zum Vorteil. Kein Umstand könnte sein Geheimnis besser hüten als ein Versteck, das sich für immer den Zugriffen Sterblicher zu entziehen droht. Doch das Geschick hat es gewollt, dass die Unbilden der Gezeiten auch das gut verborgene Versteck *al-Mahuls* entblößten. Was vor Jahren noch vom üppigem Bewuchs der Insel verborgen wurde, zeigt sich dem Besucher nun entblößt und für aller Augen sichtbar.

Die seltsamen Strömungen um die Insel bewirken, dass der Vulkanschacht gleichsam leeresogen wird und der Wasserspiegel im Inneren der Insel deutlich niedriger ist als um sie herum. Mit der Flut kommt es dann zu einem rapiden Anstieg des Wasserspiegels.

Der Zugang zur Höhle des Schatzes hat wenig Einladendes, und spätestens wenn die Charaktere sich entscheiden, in die Tiefen des Schachtes vorzudringen, sollte ihnen bewusst sein, dass es sich bei ihrem Unternehmen um ein Spiel auf Zeit handelt. Spätestens mit dem Eintreten der Flut werden der Schacht und alles, was darunter in den Höhlen auf die Helden wartet, wieder von den Wassern des Meeres beansprucht. Ein qualvolles Ertrinken wäre den Helden gewiss.

DER SCHACHT

Der Zugang in den Krater gestaltet sich relativ leicht, solange man über ein ausreichend langes Seil und genügend Gegengewicht verfügt oder die Kraft hat, die Last eines voll gerüsteten

Abenteurers auszugleichen. Ohne entsprechende Ausrüstung sollte man das Unterfangen des Abstieges nur bei einer misslungenen KL-Probe wagen. In diesem Fall gilt es um 6 Punkte erschwerte *Klettern*-Proben abzulegen, bei deren Misslingen 1W6 SP anfallen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es scheint, als tauche man in ein feuchtes Grab hinab. Kaum habt ihr euch an den Abstieg gewagt, schlägt euch ein Gemisch aus salziger Meeresluft und fauligem Modergeruch entgegen. Die Wände des Kraters sind glitschig und von einem grünlichen Film überzogen. Aus unerfindlichen Gründen scheint es hier im Krater tiefer hinab zu gehen, als es von außen den Anschein hatte. Und am Grunde des Kraters zeigt der Wasserspiegel nur, dass es weiter in nachtblaue Tiefen hinab geht.

Die Sicht ist schlecht, und die stark zerklüftete Oberfläche des Schachtes macht den Abstieg zu einer Tortur. Immer wieder wechseln sich hervor ragende Felsnasen mit gefährlichen Spalten und Vertiefungen im Fels ab. Ein ständiger Sog aus der Tiefe zerrt an eurer Ausrüstung und lässt euch schauern. Kein Anzeichen deutet darauf hin, dass jemals ein Mensch seinen Fuß an diesen Ort gesetzt hat.

Wenn die Helden etwa ein Drittel des Weges zum Grunde des Schachtes zurückgelegt haben, sollten sie die Möglichkeit bekommen, durch eine *Simmenschärfe*-Probe +10 oder einfache Probe auf *Zwergennase* den Durchlass zur Schatzkammer al-Mahuls zu entdecken, die gut verborgen durch eine Felsspalte in der Schachtwand zu erreichen ist. Misslingt den Helden dieser Wurf, so werden sie vermutlich zunächst tiefer ins Innere des Höhlenkomplexes vordringen, wo sie auf die Überreste einer prähistorischen Totenkultstätte der Utulus treffen können (s.u.).

Wenn Sie sich und Ihren Spielern diesen für die Charaktere sicherlich verwirrenden Teil der Geschichte ersparen wollen, dann sollten Sie es den Helden leichter machen, die geheime Schatzkammer al-Mahuls zu entdecken und den Schatz zu bergen. Wenn Sie Ihre Spieler jedoch gerne mal in die Irre führen, sollten Sie sich diese Gelegenheit nicht entgehen lassen. Sie bereichert das Spiel, gestaltet es abwechslungsreicher und erklärt, warum die Utulus so vehement versucht haben, die Helden vom Betreten der Insel abzuhalten. Darüber hinaus können die Charaktere später noch einmal wiederkommen, um der Kultstätte ihre Geheimnisse zu entlocken, wenn sie dies wünschen.

DIE SCHATZKAMMER AL-MAHULS

Egal, ob die Helden das schmale Gelas in der Wand des Kraters auf Anhieb finden oder erst nach der Erforschung der restlichen Höhlen beim Wiederaufstieg darauf stoßen (wenn man den Schacht hinauf klettert ist der Durchgang leichter zu erkennen, der Aufschlag auf die *Simmenschärfe*-Probe reduziert sich auf 5), es ist schier unmöglich, sich durch die Felsen zu zwängen, ohne zuvor seine sperrige Rüstung oder sonstige ausladende Ausrüstung losgeworden zu sein. Nach dem schmalen Eingang öffnet sich die Höhle zu einer unregelmäßigen Kaverne, die in ihrer größten Ausdehnung etwa acht Schritt durchmisst.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Licht eurer Laternen wird von der spiegelnden Wasseroberfläche zurückgeworfen, die den gesamten Höhlenboden ausfüllt. Gelegentlich durchbrechen verrottetes Mobiliar,



die Überreste von Truhen und Felsvorsprünge das Wasser. Schemenhaft kann man durch das trübe Nass Goldstücke, Schmuck und Edelsteine sowie die zu Unrat zerfallenen Reste anderer Schätze am Grunde des Wassers ausmachen.

Genauso wenig wie mit dem langsamen Versinken der Insel dürfte *Jabbar al-Mahul* damals damit gerechnet haben, dass sein Versteck dereinst regelmäßig geflutet würde. Durch diesen Umstand wurde ein Gutteil der nichtmetallischen Kostbarkeiten in dieser Höhle vernichtet. Nichtsdestotrotz handelt es sich bei dem hier lagernden Schatz um ein Vermögen, das den Charakteren bis ans Ende ihrer Tage ein angenehmes Leben bescheren dürfte.

Um die gruselige Stimmung der Szenerie noch zu verstärken, sollten Sie die Höhle durch bleiche Krebse oder anderes Getier noch beleben, die diesen Lebensraum für sich entdeckt haben. Eine unvermittelte Bewegung hier oder da dürfte das Unbehagen in den Herzen Ihrer Spieler noch steigern und ihnen einen ordentlichen Schauer über den Rücken laufen lassen, bevor das wirkliche Grauen über die Helden hereinbricht.

Eine böse Überraschung

Zu einem beliebigen Zeitpunkt nach dem Betreten der Schatzkammer wird sich eine grauenerregende Gestalt zwischen den Reichtümern aus dem Wasser erheben und die Charaktere angreifen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im trüben Licht eurer Laternen schält sich ein grotesker Schatten aus den Fluten. Euer Atem bildet einen weißen

Schleier und zeigt euch an, dass die Umgebungstemperatur schlagartig um mehrere Grad gesunken ist. Ein ersticktes Gurgeln und Brodeln entringt sich der Kehle der Kreatur, als sie sich mit wankenden Schritten in Bewegung setzt, um mit eiskalten Fingern nach euch zu greifen. Als die Gestalt näher kommt, könnt ihr erkennen, dass es sich um einen Menschen handelt, der in die Überreste von Seemannskleidung gehüllt ist und dessen gesamter Körper von der See erobert wurde. Muscheln, Seepocken, Korallen und Schalengetier bedecken den Leib des Mannes und haben ihn zu einem erschreckenden Zerrbild eines Seemanns werden lassen. Wo das Meer sein Werk noch nicht vollenden konnte, reckt sich euch blanker Knochen entgegen.

Bei der grauenerregenden Kreatur, die sich den Helden in der Schatzkammer entgegenstellt, handelt es sich um ein ehemaliges Mannschaftsmitglied *al-Mahuls*, das an der Ermordung des *Efferd*-Priesters beteiligt gewesen ist. Die Ersäuftten bewachen den Schatz und suchen tief in ihrem Inneren sicherlich nach Erlösung, auch wenn sie sich diesbezüglich weder artikulieren können, noch über genügend Geist verfügen, aktiv an der Erfüllung ihrer Sehnsüchte teilzunehmen. Diese bemitleidenswerten Kreaturen sind nicht in der Lage, den Höhlentrakt zu verlassen, können sich jedoch sehr wohl in seinem Inneren frei bewegen. Sie sind langsam, stumpfsinnig aber äußerst rücksichtslos, zäh und zielstrebig. Haben sie erst einmal ihr Ziel ins Auge gefasst, werden sie alles tun, um es zu vernichten.

Die Ersäuftten gleichen Wasserleichen, die im Laufe der Jahre wie ein Korallenriff von allerlei Meeresbewohnern als Lebensraum genutzt wurden. Durch diesen Umstand bewegen sie sich auch ruckartig und unter dem ständigen Knirschen von Kalk- und Muschelablagerungen, die ihre Bewegungsfreiheit einschränken. Zwar verfügen die meisten Ersäuftten über keine Waffen, da sie unter der korrodierenden Wirkung des Meerwassers längst verrostet sind, doch reicht ein Schlag ihrer verwachsenen scharfkantigen Klauen aus, um den Helden den Eindruck zu vermitteln, ein Streitkolben habe sie getroffen.

Die Ersäuftten

Klaue: INI 9+1W6 AT 10 PA 5 TP 1W6+3* DK H
LeP 25 **AuP** unendlich **RS** 0 **MR** 5 **GS** 4 **GW** 4

Eigenschaften: Lichtscheu, Schwere Empfindlichkeit gegen boron- oder efferdgeweihte Gegenstände, Mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Gegenstände aller anderen Götter, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Resistenz gegen die Merkmale Einfluss und Eigenschaften, Immunität gegen die Merkmale Herrschaft und Form, Immunität gegen alle Manöver, die direkt oder indirekt die SF Finte voraussetzen, keine Einbußen durch niedrige LeP oder Wunden, unendliche Ausdauer

Schreckgestalt: Der erste Anblick eines Ersäuftten ist derart abstoßend, dass jeder Held eine um 2 erschwerte MU-Probe ablegen muss (die weiterhin um eventuelle Totenangst und/oder Meeresangst erschwert wird). Scheitert diese, erleidet der Betroffene einen Malus in Höhe von 1W6 Punkten auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis (keine Neuberechnung der abgeleiteten Werte), während ihn blankes Entsetzen ergreift. Diese Wirkung verfliegt allerdings nach der ersten erfolgreichen Handlung (Angriff, Zauber) gegen den Ersäuftten.

DAS EFFERD-SYMBOL

Unter den zahlreichen Kostbarkeiten aus al-Mahuls Hinterlassenschaft, muss einem Gegenstand besondere Aufmerksamkeit gewidmet werden. Auf einer der Felsnasen, die aus dem Wasser ragen, liegt eine silberne Kette mit einem eher unscheinbaren Anhänger in Form eines springenden Delphins daran – zweifellos ein Efferd-Symbol. Gerade die Schlichtheit der Arbeit sollte die Aufmerksamkeit der Charaktere inmitten all der Pracht wecken. Der stark angelaufene, silberne Anhänger ist nicht gerade meisterhaft gefertigt, verströmt aber eine schwache magische Aura, wenn man ihn mit dem Zauber ODEM überprüft. Legt man den Anhänger an, so gewährt er dem Träger einen TaW +4 auf *Schwimmen*. Doch erst, wenn die Helden den Anhänger mit sich nehmen, offenbart sich die wahre Macht des Artefakts und die Tragweite ihres Handelns. Ein schrecklicher Fluch lastet auf dem Efferd-Amulett, der sowohl den Träger, als auch dessen Gefährten befällt und innerhalb weniger Wochen die Charaktere dahinrafft, wenn sie nichts dagegen unternehmen. Für weitere Informationen zum Hintergrund des Fluchs, lesen Sie bitte den Abschnitt **Der Odem der Tiefen Tochter** in diesem Kapitel.

AM FUß DES SCHACHTS

Wenn die Helden den Zugang zur Schatzkammer auf dem Weg in die Tiefe übersehen haben sollten, landen sie nach einem mühseligen Abstieg direkt in einem schräg abfallenden Tunnelabschnitt, der mit eiskaltem, tiefblauem Meerwasser geflutet ist, das den Helden bis zu den Hüften reicht und das scheinbar den Grund des Schachts darstellt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr in das eiskalte Wasser am Grunde des Schachts eintaucht, spürt ihr sofort, wie eure Beine langsam taub werden. Es ist schwierig, einen festen Stand auf dem schräg nach unten abfallenden, schlüpfrigen Untergrund zu bekommen. Ein entferntes Gurgeln und ein sanfter Sog weisen euch den Weg in Richtung östlicher Felswand, wo die Wasser unter einer Ansammlung scharfkantiger Felsnasen im Nichts zu verschwinden scheinen.

An dieser Stelle werden die Charaktere gleich mit mehreren Problemen konfrontiert. Das offensichtlichste Problem ist, einen festen Stand auf dem abfallenden Boden zu gewinnen. Mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe können sie einem Straucheln jedoch entgehen und werden sich nur bis zur Hüfte in dem eisigen Wasser wiederfinden. Letzteres wird den Helden jedoch alsbald zusetzen, wenn sich die Charaktere zu viel Zeit lassen, eine Entscheidung ob ihres weiteren Vorgehens zu treffen. Für jede Minute, die die Helden im kalten Meerwasser verweilen, muss ihnen eine KO-Probe gelingen, die von Mal zu Mal um 1 erschwert wird. Gelingt ihnen die Probe nicht, setzen den Helden Taubheitsgefühle in den Beinen, Kopfschmerzen und Schwindelgefühle zu (1 Punkt Erschöpfung), die bis zur vollkommenen Orientierungs- und Bewusstlosigkeit und schließlich zum Tode führen können. Machen sie den Spielern begrifflich, dass diese scheinbar banale Situation ihr frühzeitiges Scheitern bedeuten kann und halten Sie die Helden auf Trab. Spiel- und Realzeit sollten in diesem Fall eins sein und die Spieler müssen den Zeitdruck beinahe körperlich spüren können.

Das dritte Problem, mit denen sich die Charaktere konfrontiert sehen, ist die Ungewissheit. Um auf die andere Seite des

Tunnels zu gelangen, müssen sie unter den Felsen hindurch tauchen ohne zu wissen, wie weit die Strecke sein mag oder, ob es am Ende überhaupt eine Möglichkeit gibt, aufzutauchen. Dieser Umstand gepaart mit dem Zeitdruck unter dem die Helden stehen, ergibt eine hochexplosive Gefühlsmischung. Nutzen Sie sie, um die Charaktere unter Druck zu setzen. Früher oder später werden die Helden entweder aufgeben, sich an die Oberfläche zurückziehen oder alle Vorsicht fahren lassen und sich in die Fluten stürzen.

EINE ANDERE WELT

Nach bangen Sekunden der Ungewissheit tauchen die Helden endlich auf der anderen Seite des Tunnels wieder auf und können nach Luft schnappen. Leider ist die Luft nicht so frisch, wie sie es sich wünschen würden, sondern angereichert mit schwefeligem Gas – nichts, was die Helden wirklich in Gefahr bringen dürfte, solange sie sich nicht entscheiden, hier ihr Nachtlager aufzuschlagen, was jedoch so oder so eine einfältige Idee wäre, denn die Flut kommt unaufhaltsam näher.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Glück, der Wille der Zwölfe oder beides sind euch hold. Nach nur wenigen Augenblicken erreicht ihr die andere Seite des gefluteten Tunnels und blickt in die Finsternis, die euch umgibt. Die Luft riecht nach Schwefel und treibt euch eine leichte Übelkeit in die Magengegend. Das gurgelnde Geräusch von Wasser, das in der Tiefe verschwindet oder aus ihr herauf drängt, ist nun lauter geworden. Das eiskalte Wasser drängt euch schnell voran in die Dunkelheit.

In der Tat sollten Sie auch beim Durchtauchen der Höhle eine KO-Probe durchführen, die je nachdem, wie lange die Helden für diesen Schritt benötigt haben, entsprechend erschwert sein sollte. Auch hier gelten die Beeinträchtigungen durch ein Scheitern, nur sind sie in dieser Situation noch schwerwiegender, da Orientierungslosigkeit unter Wasser schnell lebensbedrohlich werden kann.

Haben die Charaktere jedoch erst einmal das rettende Ufer erreicht und es irgendwie geschafft, für Licht zu sorgen, öffnet sich ihnen nach einigen Windungen des Tunnels eine riesige natürliche Kaverne, die ihnen den Atem stocken lassen sollte. Aus den zerklüfteten Wänden führen zahllose Schächte unterschiedlicher Größe in die Tiefe, und wenn die Helden sich ihnen nähern, können sie den Ursprung des Brodelns und Gurgelns von Wasser ausmachen. Unten verschwindet das Wasser in vulkanischem Gestein und wird bei Flut wie aus gigantischen Wasserspeiern wieder nach oben geblasen, was sicherlich ein wundervolles Schauspiel ist, wenn man es aus sicherer Entfernung beobachten kann, keineswegs aber ein Spaß, wenn man sich inmitten der Haupthöhle befindet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch weitet sich der vom Wasser blank polierte Tunnel zu einer großen Höhle, deren genaue Ausmaße ihr von eurer Position aus nicht erfassen könnt. Im trüben Zwielflicht von schmalen Spalten in der Decke wird schnell klar, dass auch dieser Teil des unterirdischen Höhlensystems bei Flut vollständig unter Wasser stehen dürfte, da ein steter Strom eiskalten Salzwassers von der Decke auf euch herniederregnet. Ein sanftes Echo macht euch klar, dass die Höhle größer ist, als man erwarten würde, und die seltsamen

Strukturen der Felsen lassen darauf schließen, dass bereits vor euch Menschen an diesem Ort gewesen sein müssen.

In der Tat handelt es sich bei der Kaverne um eine uralte Kultstätte eines möglicherweise proto-utulischen Volkes, das hier vor langer Zeit seine Rituale abhielt. In den Wänden rings um das Zentrum der Höhle befinden sich Öffnungen und dahinter Räume, die an krude in die Felswand gemeißelte Wohnhöhlen mit Fenster- und Türöffnungen erinnern. Einige dieser Behausungen sind in über acht Schritt Höhe angebracht und lassen darauf schließen, dass sie einst über hölzerne Leitern zu erreichen gewesen sein müssen, da von Treppen oder ähnlichem jegliche Spur fehlt.

Wenn die Charaktere sich entschließen, diesen Teil des Höhlensystems genauer zu inspizieren, dann sollte ihnen klar sein, dass nicht viel Zeit für dieses Unterfangen bleibt. Weisen Sie die Spieler darauf hin, dass das Zeitfenster der Helden in der Höhle bald abgelaufen ist und sie für weitere Nachforschungen entweder zu einem späteren Zeitpunkt wieder herkommen oder sich kurz fassen müssen. Sollten die Helden auf der Suche nach Jabbars Schatz oder sonstigen Hinweisen die Höhle dennoch näher untersuchen wollen, wird ihnen sehr bald aufgehen, dass sie sich in größerer Gefahr befinden, als sie bislang vermutet hatten.

Die wahrhaft toten Wächter

Sollten die Helden die Schatzkammer *Jabbar al-Mahuls* bislang noch nicht gefunden und somit auch noch keine Gelegenheit gehabt haben, einem Ersäuftten (siehe oben) zu begegnen, dürfte sie diese Begegnung bis ins Mark erschüttern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Entferntes Schlurfen und Knirschen lässt euch in euren Nachforschungen innehalten. In die euch umschließenden Schatten kommt Leben, und aus den Durchlässen in den Höhlenwänden, die sich euch wie zahnlose Mäuler blanker Schädel zuwenden, schälen sich die grotesk verdrehten Körper humanoider Gestalten aus der Dunkelheit. Die Höhle erwacht zu unheiligem Leben, als sich die Wesen mit staksenden Schritten langsam, aber unaufhaltsam auf euch zu bewegen. Euer Atem scheint zu gefrieren, und die Temperatur um euch sinkt rapide ab. Unheimliche Laute entringen sich Kehlen, die seit ewiger Zeit mit den Wassern des Meeres gefüllt sind, und erst als die Kreaturen näher kommen, wird euch klar, wer eure Gegner sind. Das Meer selbst muss diese ehemaligen Seeleute geformt haben, deren Leiber von Muscheln, Korallen und Seepocken bedeckt sind und in deren leeren Augenhöhlen eiskalte Wut auf alles Lebende geschrieben steht.

Sieben der acht Ersäuftten halten sich in der Haupthöhle des unterirdischen Gangsystems auf und warten darauf, dass jemand sich in die feuchte Tiefe der Höhlen verirrt, die ihnen zu einem ewigen Grab geworden sind. Die Spielwerte für Ersäuftte entnehmen Sie bitte dem Abschnitt **Die Ersäuftten** weiter vorne in diesem Kapitel.

Die lebenden Toten lauern seit den Tagen ihrer Verfluchung in den Wohnhöhlen der Kaverne und wittern die Anwesenheit der Lebenden. Selbst wenn die Charaktere sich entscheiden, unter diesen Umständen die Erforschung der Haupthöhle hintanzustellen, werden die Ersäuftten sie bis an den Kraterrand verfolgen.



Zu diesem Zweck benötigen sie, anders als die Helden, nicht einmal ein Seil oder andere Hilfsmittel, sondern klettern einfach wie Krabben an der zerklüfteten Schachtwand empor. Haben die Kreaturen die Helden bis dorthin verfolgt und sie nicht rechtzeitig erreicht, werden sie den Charakteren nicht weiter folgen, wenn sie den Kraterrand erreicht haben, wohl aber solange dort oben verweilen, bis die Helden außer Sichtweite sind.

Dem Rätsel auf der Spur

Sollten die Helden sich wider Erwarten doch eingehender mit der Kultstätte im Innern der Haupthöhle beschäftigen, werden sie wenig mehr als ein paar blanke Knochen und Stoffetzen finden, die sich in Mauerritzen und an Vorsprüngen verheddert haben und deswegen nicht vom ab- und zulaufenden Wasser fortgespült wurden. Diese Funde lassen im einen oder anderen gebildeten Abenteuererhirn sicherlich den Schluss zu, dass es sich bei diesem Ort um eine Art Begräbnisstätte gehandelt haben muss, die seinerzeit jedoch keineswegs unter Wasser lag, sondern vielmehr im Innern eines zu dieser Zeit möglicherweise bereits erloschenen Vulkankraters. Die Erbauer dieses Ortes müssen Wohnstätten für ihre Toten in die Felswand geschlagen haben, was eine unglaubliche Aufgabe gewesen sein muss und für die Wertschätzung dieses Volkes für seine Toten veranschaulichen dürfte. Ob die Tradition der Utulus, Totendörfer für ihre Verstorbenen zu errichten, ebenfalls hier ihren Ursprung hat, sei dahingestellt. In jedem Fall aber scheint es eine Beziehung zwischen diesem Ort, den die Ureinwohner eifersüchtig bewachen, und den Utulus zu geben.

Ein wahrer Forscher unter den Helden sollte nicht davor zurückschrecken, sich dieses Rätsels anzunehmen, wenn auch nicht unbedingt zu diesem Zeitpunkt. Wenn Sie es wünschen, dann spinnen Sie sich ihr ganz eigenes Abenteuer aus den Versatzstücken, die Ihnen hier an die Hand gegeben werden, und starten sie eine erneute Expedition zu diesem Eiland ohne Namen, um ihm seine letzten Geheimnisse zu entreißen.

MÖGLICHE ZWISCHENFÄLLE IN DER FINSTERNIS

Die Menge der Ersäufte innerhalb des Höhlensystems ist keinesfalls auf eine bestimmte Zahl begrenzt. Die Anzahl der Besatzungsmitglieder auf Jabbar al-Mahuls Schiff ist an keiner Stelle näher beziffert, also schrecken Sie nicht davor zurück, auch an anderen Orten der Höhle Ersäufte auftauchen zu lassen. Seien Sie jedoch gewarnt. Mit einer größeren Anzahl von Feinden steigt keinesfalls immer der Horrorfaktor für die Spieler. Im Gegenteil: Fühlen sich die Spieler überfordert oder wiederholt sich ein Angriff eines Schrecken erregenden Gegners zu häufig, stumpfen die Spieler ab. Gehen Sie also sorgsam mit den immer gleichen Gefahren um.

Spätestens wenn die Helden den Weg in die große Haupthöhle gefunden haben, wird ihnen allmählich die Zeit durch die Finger rinnen. Um die Situation noch zu verschärfen, die Spieler immer wieder auf das nahende Problem aufmerksam zu machen und die Panik noch mehr zu steigern, können sie durch den Einsatz frühzeitiger Wassereinbrüche das Nahen der Flut einläuten. Zu diesem Zweck könnten Wasserfontänen die engen Zu- und Abläufe emporschießen nachdem sie sich zuvor laut Gurgelnd und Brausend angekündigt haben, und die Helden in einen Gischtnebel tauchen. Diese Bedrohung hat zwar keinen unmittelbaren Effekt auf die Charaktere, erinnert die Spieler jedoch daran, in welcher misslicher Lage sich ihre Helden befinden.

Natürlich ist es gut möglich, dass auch andere Meeresbewohner den Weg in die Höhlen gefunden haben. So kann es gut sein, dass ein Hai oder anderer Raubfisch von den abfließenden Wassern der Ebbe mit in die Tiefe gerissen wurde und nun eine Bedrohung am Boden des Vulkanschachts darstellt oder gestrandet inmitten der Totenstadt seine letzten verzweifelten Atemzüge tut.

Wenn die Charaktere sich lange genug in den Höhlen aufgehalten haben, könnte es zu einem dramatischen Wettlauf mit der Zeit und den Gezeiten kommen. Bitte beachten Sie, dass es für die Helden wirklich tödlich sein kann, zu lange in dem erkalteten Vulkanschacht zu verweilen. Bei Eintreten der Flut schießen die Wassermassen mit ungeheurer Macht in die unterirdischen Kavernen. Es dürfte den Charakteren überaus schwer fallen, die Orientierung zu behalten und nicht an den zerklüfteten Felswänden zerschmettert zu werden. Auch im eigentlichen Schacht können sich die Helden nicht ohne Weiteres nach oben treiben lassen, da gleichzeitig das von See her einströmende Wasser in den Schacht hinunterstürzt und die Charaktere zu ertränken droht.

ZURÜCK ANS LICHT

Wenn die Charaktere die Entscheidung treffen, die Höhlen zu verlassen, haben sie je nachdem, welche Entscheidung sie im Vorfeld getroffen haben oder welche Unwägbarkeiten Sie als den Helden als Meister in den Weg geworfen haben Gelegenheit, ihren Spielern diesen geheimnisvollen Ort so Erinnerungswürdig wie eben möglich zu gestalten. Am wenigsten befriedigend, wenn auch aus Heldensicht effektivsten wäre es sicherlich, die Schatzkammer Jabbar al-Mahuls sofort beim Abstieg in den Krater zu finden, den Schatz zu bergen und reich und glücklich sofort wieder zu verschwinden.

Doch wie auch immer es das Schicksal mit den Helden im Innern der Schatzinsel meint, wenn die Charaktere wieder ans Tageslicht gelangen, bietet sich ihnen keine rosige Aussicht.

ANSPRUCH AUF DEN SCHATZ

Sobra Bars hat in der Zwischenzeit nämlich gehandelt und sich darauf vorbereitet, einen größeren Anteil des Schatzes zu beanspruchen, als ihr zusteht (lies: alles). Je nach den vorigen Entscheidungen der Helden könnten sich folgende Situationen entwickelt haben:

☛ Falls die Helden an Bord der *Efferdsbraut* waren: Sobra Bars wartet bereits ungeduldig auf die Ergebnisse der Helden, und je nachdem, wie viel sie von den Schätzen, Untoten und eventuell dem Amulett erzählen, lässt die Kapitänin sie jetzt festsetzen – oder versucht es zumindest (Werte ihrer Besatzung finden Sie im **Anhang**). Sie will auf jeden Fall die nächste Ebbe abwarten, um sich selbst ein Bild zu machen. Falls die Helden bereits das Amulett geborgen haben, wird sie es ihnen belassen. Es ist möglich, aber schwierig, dass die Helden Sobra Bars Forderungen herunterhandeln und zumindest in Freiheit bleiben. Es ist auch möglich, aber schwieriger, dass sie die Kapitänin überwältigen und sich mit guten Anteilen aus dem Schatz die Loyalität der Besatzung erkaufen.

☛ Falls die Helden an Bord der *Na'imah* oder eines anderen Schiffes waren: Wenn sie aus dem Krater heraufsteigen, können sie erkennen, dass die *Efferdsbraut* neben ihrem Schiff vor Anker liegt. Wenn Sie als Meister wollen, dass es zu einem Kampf kommt, könnte Sobra Bars Schiff gerade angekommen sein, und sofort zurückrudende Helden könnten ein even-

tuelles Entergefecht noch entscheiden. Es ist auch möglich, dass die Piraten das Schiff der Helden bereits übernommen haben: In diesem Fall verfahren Sie wie im obigen Abschnitt geschildert. Die unbefriedigendste Methode ist sicherlich, dass Kapitän Salmoranes die Piraten ohne Beteiligung der Helden

abgewehrt hat. In diesem Fall könnten Sie dies aber als eine Warnung einsetzen, denn die Piraten wollten nur die Verteidigungsstärke der *Na'imah* testen und werden in der kommenden Nacht – am Besten vor Erscheinen des Seelenfeuers – erneut angreifen.

DIE VERWÜNSCHUNG ERFÜLLT SICH

Wie bereits im vorherigen Abschnitt angemerkt spitzt

sich die Situation für die Charaktere zu diesem Zeitpunkt des Abenteuers merklich zu. Auch wenn die Helden bei dem Versuch, mit heiler Haut aus der Schatzhöhle und den Fängen der Ersäuft zu entkommen, mit knapper Not dem sicheren Tod entronnen sind – am Ende wird der *Odem der Tiefen Tochter* (siehe den entsprechenden Kasten) auf ihnen lasten. Das ist für den Fortgang des Abenteuers unerlässlich. Durch diesen Umstand wird gleich eine ganze Reihe von Ereignissen ausgelöst, denen die Charaktere in naher Zukunft ihre volle Aufmerksamkeit widmen müssen. Sollte in Ihrer Runde *niemand* das Efferd-Amulett an sich genommen haben, so haben die Helden in dieser Hinsicht Glück gehabt und entgehen dem Fluch, das Abenteuer endet dann nach der Rückreise in Hôt-Alem

oder die Helden müssen sich aus Sobra Bars Gefangenschaft befreien. Sollte hingegen einem der Helden das Amulett nur abgenommen worden sein oder sie haben es jemand anderem gegeben, so trifft sie der Fluch dennoch: Denn er gilt auch für die Gefährten des Trägers. In diesem Fall müssen sie dennoch einige der folgenden Stellen entsprechend anpassen.

Im folgenden Kapitel wird dargelegt, wie der Fluch sich entwickelt und was dies für Auswirkungen auf die Helden hat. Außerdem wird auf zwei Akteure jenseits des Lebens eingegangen, die sich nun für die Helden interessieren: Der geisterhafte Efferd-Geweihte *Harad Wellenbrecher* möchte den Fluch beenden, der untote Pirat *Jabbar* hingegen will die Helden als neue Träger des Fluches sehen.

DER ODEM DER TIEFEN TOCHTER

Fast zwei Jahrhunderte sind ins Land gegangen, seit in dem, was damals eine Ruinenstadt war und sich heute Charypso nennt, ein Efferd-Geweihter und seine Begleiter gegen verderbte Anhänger der Tiefen Tochter stritten. *Harad Wellenbrecher*, Bewahrer von Wind und Wogen, wählte sich bereits als Sieger in diesem Konflikt, als sich die drei noch lebenden Paktierer zusammenfanden, um einen schrecklichen Fluch auf ihn herabzurufen.

Da sie seinen Namen nicht kannten, beschrieben sie das Ziel ihrer Verwünschung schlicht als „den Träger des Delphinamuletts und all seine Handlanger und Gefährten“. Die finstere Macht aus den nachtblauen Tiefen erhörte ihr Flehen, und ihr Odem streifte das Amulett und seinen Träger. Doch die Verwünschung der Charyptoroth sollte sich nicht erfüllen, denn Harad Wellenbrecher starb, bevor dies geschehen konnte. So ruht der *Odem* auf dem Delphinamulett des Efferd-Geweihten und wartet seit all den Jahren darauf, sich letztlich doch noch zu erfüllen.

Der *Odem der Tiefen Tochter* ist eine komplexe Verwünschung, die an das Efferdsymbol Harad Wellenbrechers gebunden ist und so lange existiert, bis sie sich erfüllt oder sie gebrochen wird. Die Verwünschung trifft, seit sie ausgesprochen wurde, jeden Träger des Amuletts (hierzu reicht es aus, es mit sich zu führen) sowie jeden, der diesem zur Seite steht.

‘Flüche’ und ‘Verwünschungen’

Wir sprechen beim *Odem der Tiefen Tochter* oft von einem Fluch, auch wenn es sich rein regeltechnisch selbstverständlich nicht um ein Ritual der Töchter Satuaris handelt. Der Odem kann nur auf eine ganz spezielle Art und Weise gebrochen werden, die wir hier erläutern. Wenn wir von Fluch oder Verwünschung sprechen, so ist dies gleichbedeutend zu behandeln.

DER VERLAUF DER VERWÜNSCHUNG

Ist die Verwünschung wieder aktiv, bleiben dem oder den Opfern exakt **21 Tage**, um etwas dagegen zu unternehmen. Scheitern sie dabei, endet der *Odem der Tiefen Tochter* in der Verwandlung der Opfer in **Ersäufte**, untote Knechte der Tiefen Tochter. Im Folgenden finden Sie Hinweise zum möglichen Verlauf des *Odems der Tiefen Tochter*. Es steht Ihnen frei, diesen an Ihre Heldengruppe und vor allem an Ihren Zeitrahmen anzupassen. Trödeln die Helden zu lange damit, Charypso anzusteuern, könnte es durchaus sein, dass dort niemand mehr mit ihnen reden will, wenn der Fluch schon zu weit fortgeschritten ist.

Erste Anzeichen: In der ersten Nacht, nachdem der *Odem* neue Opfer gefunden hat, kündigt ein unheilbringendes Phänomen, das sogenannte Seelenfeuer, vom baldigen Untergang der Opfer. Mehr dazu finden Sie unter **Unheil kündigt sich an** auf Seite 46.

Bis zum 10. Tag stellen sich erste Taubheitsgefühle in Fingerspitzen und Zehen ein (FF –1 ab dem siebten Tag). Nahrung beginnt, schaler zu schmecken.

Bis zum 18. Tag breitet sich das Taubheitsgefühl auf ganze Gliedmaßen aus (zusätzlich –1 auf FF und –2 auf GE ab dem 14. Tag). Zudem kommt es zu ersten Verfärbungen der Haut (gilt als Nachteil *Stigma*). Was zunächst ein blauer Fleck sein könnte (der allerdings nicht schmerzt), weitet sich in blauschwarzem Schimmer aus, während das Fleisch taub wird. Eine innere Unruhe ergreift die Opfer und lässt sie seltener zur Ruhe kommen (behandeln Sie dies wie *Schlafstörungen I*). Jede Mahlzeit schmeckt fad, und das generelle Hungergefühl nimmt ab. Die See beginnt, eine immer größer werdende Faszination auf die Opfer auszuüben. Im Gegenzug nehmen auch Schlechte Eigenschaften, die an extreme Gefühle (wie *Jähzorn*) oder körperliche Bedürfnisse (wie *Brünstigkeit*) gebunden sind, um 1 bis 3 Punkte ab.

Vom 18. bis zum 21. Tag verläuft der körperliche Verfall nun deutlich rapider: Die Hautverfärbungen werden größer, das Haar fällt aus, Schorf, der an Korallen erinnert, bildet sich. Damit einher geht, dass die Opfer noch ungelenker werden, was zu einem weiteren Malus auf FF, GE und nun auch CH führen sollte (je -3 ab dem 18. Tag). Ihr Körper verweigert jegliche Form von Nahrungsaufnahme, indem Speisen, die die Opfer zu sich nehmen, fast sofort erbrochen werden. Dunkles, brackiges Wasser sammelt sich im Körper, kann zur Blähung des Bauches führen oder läuft auch mal durch die Nase ab bzw. wird erbrochen. Das Atmen fällt zunehmend schwerer, während sich auch die Lungen langsam mit Wasser füllen. Der Drang, in der Nähe der See zu sein, wird immer unwiderstehlicher.

In der Nacht, die dem 21. Tag nach dem Beginn folgt, erfüllt sich der *Odem der Tiefen Tochter*, und die Verwandlung in einen Ersäuftten vollzieht sich, während die Opfer ertrinken, da sich ihre Körper mit mehr und mehr dunklem Wasser füllen, das aus all ihren Körperöffnungen dringt. Bis dahin waren ihr Geist und Verstand völlig intakt, um den Verfall mitzuerleben, doch mit ihrem Tod wird er weggewischt, und im Untod treibt sie nur das Bedürfnis, alles Leben zu vernichten.

Es bleibt also zu hoffen, dass es den Helden gelingen wird, den Fluch zu brechen. Das erfolgreiche Brechen des Fluches stoppt selbstverständlich den weiteren körperlichen Verfall der Opfer, und der natürliche Heilungsprozess setzt ein. Veränderte schlechte Eigenschaften normalisieren sich wieder. Der Geschmacksinn und damit auch der Appetit kehren zurück. Hautverfärbungen und Schorf (und auch Eigenschafts-Mali) schwinden in etwa der gleichen Zeit, die sie gebraucht haben, sich zu bilden. Das Haar wächst natürlich nach. Alpträume (*Schlafstörungen I*) an diese Zeit werden die Helden jedoch noch die kommenden Monate begleiten, bevor sie letztlich schwinden und sie wieder in der Lage sind, erholsame Ruhe zu finden.

Was tun?

Keinem Opfer des *Odems der Tiefen Tochter* steht eine Gegenprobe zu, noch hilft Magieresistenz in irgendeiner Form – immerhin handelt es sich hier um nichts Geringeres als den Fluch einer Erzdämonin. Zaubersprüche wie ODEM (der eine magische Ursache des Fluchs zeigt, je nach ZiP* eventuell dämonisch verunreinigt), ANALYS (der je nach ZiP* weiterhin verrät, dass die Quelle aus der Domäne Charyptoroths stammt und es keiner bekannten Magie ähnelt), PESTILENZ ERSPÜREN oder KLARUM PURUM, um nur

einige Beispiele zu nennen, liefern kaum Informationen über den *Odem der Tiefen Tochter*, keiner verschafft Linderung. Einzig der Zauber WASSERATEM ist dazu in der Lage, das Unvermeidliche am 21. Tag noch hinauszuzögern. Es wäre theoretisch möglich, mit Hilfe der Zauberwerkstatt einen entsprechenden Gegenzauber zu erforschen, nachdem man die Ursache und die Hintergründe des Fluchs herausgefunden hat. Doch dies sprengt allemal den Zeitrahmen, den der grausame Fluch bis zu seiner Erfüllung benötigt, bei weitem.

Bei der Hilfe durch göttliche Liturgien sieht es ebenfalls eher düster aus. Ein HEILUNGSSEGEN (und auch ein WUNDSEGEN) lindern den Fluch nicht, ein EXORZISMUS hebt ihn nicht auf, und ein GRABSEGEN wird die Opfer nicht davon abhalten, ihre Wandlung zu vollziehen. Eine SEELENPRÜFUNG liefert keinerlei Informationen (ist die Seele selbst doch unschuldig und so rein oder unrein wie vorher), eine AURAPRÜFUNG jedoch stellt eine dämonische Verseuchung fest (bei den Opfern ebenso wie bei dem Efferd-Symbol Harad Wellenbrechers). Eine GROSSE SEELENPRÜFUNG würde demnach auch enthüllen, dass es sich um den verderblichen Einfluss der Charyptoroth handelt.

Den Helden bleiben also nur recht wenige Möglichkeiten, doch diese sind klassisch genug, so dass eine *Magiekunde*-Probe sie als erfolversprechend einordnen wird (je nach TaP bei dieser Probe können Sie weitere Einzelheiten enthüllen, wie sie bei den Möglichkeiten angegeben sind), wenn die Spieler selbst auf die Idee kommen. Dazu müssen sie zunächst einmal natürlich wissen, dass eine Verwünschung auf ihnen lastet.

☞ Die erste und beste Möglichkeit ist das Vergießen des Blutes der Verwünschenden. Da Blut bekanntlich dicker ist als Wasser, reichen hierfür auch deren Nachfahren. Allerdings hilft es nicht, sie einzeln aufzusuchen, sondern man sollte sie alle drei an einem Ort zusammen bringen. Töten muss man sie dabei nicht, sondern es reicht, ein bisschen ihres Blutes zu vergießen. Dies ist auch die Möglichkeit, die dem Geist Harad Wellenbrechers vorschwebt. Ob der langen Jahre seiner geisterhaften Existenz ist er allerdings nicht gerade an Gnade interessiert, sondern eher an Blutvergießen im großen Stil.

☞ Die zweite Möglichkeit besteht darin, die Verwünschenden (auch hier genügen in diesem Fall deren Nachfahren) dazu zu bringen, den Fluch aufzuheben. Wieder sollten dies alle gemeinsam tun. Diese Möglichkeit hat jedoch nur Aussicht auf Erfolg, wenn die Aufhebung aufrichtig und auf efferdgeweihtem heiligem Boden geschieht.

Der Geist des Efferd-Geweihten Harad Wellenbrecher wird in der auf den Fund des Amuletts folgenden Nacht versuchen, von dem Charakter Besitz zu ergreifen, der das Efferd-Amulett bei sich trägt (was mit einer MR-Probe abgewehrt werden kann, die für jeden folgenden Versuch um einen Punkt erschwert ist bis zu einem Maximum von 7 Punkten). Sollte ihm das nicht sofort gelingen, wird er es in der nächsten Nacht wieder versuchen, ebenso wie in der übernächsten – so lange, bis es ihm gelingt. Er wartet nun bereits so lange darauf, dass der Fluch gebrochen wird, dass es für ihn auf ein paar Tage mehr oder weniger nicht mehr wirklich ankommt. Im Gegensatz zu den Charakteren, denen nun die Zeit davon läuft, hat Harad keine Eile.

Sobald er den entsprechenden Charakter übernommen hat, wird er durch dessen Mund sprechen. Von ihm können die Charaktere erfahren, dass eine Verwünschung auf ihnen liegt und wie diese sich auswirkt. Harad Wellenbrecher wird alles daransetzen, die Helden nach Charypso zu schicken, wobei er jedoch von dem „Ruinenfeld in der Straße von Sylla“ oder den „Ruinen auf Altoum“ sprechen wird, da die Stadt zu seiner Zeit in Trümmern lag. Es liegt in seinem Interesse, dass die Verwünschung gebrochen wird.

Das genaue Gegenteil will der wiedergekehrte Kapitän **Jabbar al-Mahul** bewirken. Damit der *Odem der tiefen Tochter* sich erfüllt, muss er die Charaktere daran hindern, Charypso

rechtzeitig zu erreichen. Mit seinem Geisterschiff, der Thalukke *Al-Duar*, verfolgt er dieses Ziel rücksichtslos, wird jedoch das Leben der Charaktere schonen, da seiner Meinung nach ihr vorzeitiger Tod die Erfüllung des Fluchs und damit seine Erlösung verhindern würde (siehe unten).

Das vermutlich schockierendste Ereignis dürfte das Auftauchen der *Al-Duar* sein. Das geisterhafte Schiff Kapitän al-Mahuls nebst seiner Besatzung spürt, dass die Helden das Efferd-Amulett aktiviert haben und wird sich an ihre Fersen heften.

WAS DIE HELDEN NICHT WISSEN

In den meisten Fällen verhält es sich mit unerwartet auftauchenden Geisterschiffen und ihrer wenig freundlichen Besatzung so,

dass die Helden keinerlei Anlass haben zu denken, diese niederhöllische Erscheinung sei auf den Plan getreten, um ihnen zu helfen. Ganz anders der Geist Jabbar al-Mahuls. Dem Kapitän der *Al-Duar* ist daran gelegen, dass es den Charakteren wohl ergeht, zumindest so lange, bis sich der Fluch, der seit neuestem auf ihnen lastet, erfüllt hat. Einundzwanzig Tage lang wird der ruhelose Geist wie ein Löwe darum kämpfen, dass die Helden am Leben bleiben, und genauso hart wird er daran arbeiten, dass die Helden nicht in den Hafen Charypsos einlaufen können, um den Fluch möglicherweise von sich abzuwenden.

Der Geist Jabbar al-Mahuls ist felsenfest davon überzeugt, dass seine Seele nur dann Frieden finden kann, wenn die Tiefe Tochter endlich besänftigt wird und so ihr Zorn verbraucht – indem sie neue Opfer erhält, wodurch er erlöst würde. Zwar

HARAD WELLENBRECHER

Harad ist unsichtbar und kann diese Unsichtbarkeit auch nicht willentlich aufheben. Er kämpft nicht und kann auch nicht bekämpft, sondern nur ausgetrieben werden. Als Geist ist er an sein einstiges heiliges Symbol gebunden und kann sich nicht weiter als sieben Schritt von dem Delphinamulett entfernen. Zur Kommunikation bleibt ihm nur, vom neuen Träger seines Amuletts Besitz zu ergreifen (siehe oben). Die Besessenheit durch ihn dauert maximal eine Spielrunde an. Er kann dies einmal pro Nacht pro Opfer versuchen, wird es zunächst jedoch nur bei dem neuen Besitzer seines Amuletts tun.

Geschichte und Charakter: Seit seinem Tod durch die Hand Jabbar al-Mahuls ist eine für ihn unbestimmbare Zeitspanne vergangen, die fast alles ausgelöscht hat, was ihn einst ausmachte und wer er einst war. Er starb mit dem Wissen, dass eine Verwünschung auf ihm lastete, dass sein Kampf gegen die Paktierer der Charyptoroth doch noch nicht zu Ende war und mit der Furcht, dass dieser Fluch auch nach seinem Tod eine Bedrohung für Unschuldige darstellen könnte. Diese unerfüllte Aufgabe, diese Ängste und der Wunsch, Unschuldige zu schützen, fesselten ihn an die Dritte Sphäre und verweigerten ihm den Eingang in Borons Hallen. Am Leib der Piraten, die ihn ermordeten und in der Folge dem *Odem der Tiefen Tochter* erlagen, konnte er seine Auswirkungen sehen und dann kam die ewig währende Dunkelheit und in seiner Hilflosigkeit, nichts tun zu können, wurde er verzweifelter, aber letztlich auch zielorientierter und rücksichtsloser als er es als Sterblicher je war.

Was er weiß und was er will: Harad weiß, dass ihm im Kampf gegen die Anhänger der Tiefen Tochter drei ihrer Schergen entkamen, die er für einfache Handlanger hielt. Als sich im folgenden der Fluch offenbarte, vermutete er, dass diese drei mehr waren als einfache Schläger. Im Lauf der Jahre wurde aus dieser Vermutung Überzeugung. Er kennt den Verlauf des Fluchs, wie er oben beschrieben wird. Er kennt die *Al-Duar* und ihren grimmigen Kapitän, Jabbar al-Mahul, kann sich zunächst jedoch nicht vorstellen, was dieser von den Helden will. Er ist fest davon überzeugt, der einzige Weg, den Fluch zu brechen, bestehe im Vergießen des Blutes der Verwünscher. Durch den Verlust der meisten moralischen Prinzipien seit seinem Tod und in den darauf folgenden fast zwei Jahrhunderten, ist er dabei nicht gerade zimperlich.

Er will das Ende des Fluchs herbeiführen, koste es, was es wolle, will die Befleckung durch Charyptoroth ein für alle mal beenden. Sein einziger Anhaltspunkt hierfür sind die

drei entkommenen Paktierer, denen er zuletzt in den „Ruinen an der Westküste Altoums“ gegenüber stand. Folglich will er dorthin, um seine Aufgabe zu beginnen.

Es wird ihn konsternieren, sollte er erfahren, wie viel Zeit vergangen ist, letztlich ist es aber nicht von Bedeutung für ihn, denn er sieht noch die Chance, das Blut der Erben zu nutzen, den Fluch zu brechen. Da das Brechen des Fluchs seinen Zweck darstellt, stellt er sich selbst nicht die Frage, was wäre, wenn es keine Nachfahren gäbe. Die Tatsache, dass er noch hier ist, bedeutet für ihn, dass eine Möglichkeit besteht. Die wahrscheinlich wichtigste Eigenschaft Harad Wellenbrechers ist ihm zunächst selbst nicht bewusst. Er selbst ist an das Delphinamulett gebunden genau wie der *Odem* der Charyptoroth, und durch diesen besteht eine Verbindung zu den Nachfahren der Verwünscher, so dass sich Harad ihrer Anwesenheit bewusst ist, wenn er sich weniger als 7 Schritte von ihnen entfernt aufhält. Dies könnte entscheidend sein, in Charypsos die Nachkommen ausfindig zu machen – vor allem dann, wenn Ihre Spieler ansonsten nicht gerade vor Ideenreichtum sprudeln.

Darstellung: Wenn Sie von einem Charakter Besitz ergriffen haben, sagen Sie das, was Sie zu sagen haben. Theoretisch haben Sie zwar auch Kontrolle über die körperlichen Funktionen, doch daran ist Ihnen zunächst nicht gelegen. Also bewegen Sie sich nicht und sprechen Sie monoton. Sollten sich die Helden jedoch gegen Ihre Vorschläge aussprechen, lassen Sie auch mal das Temperament eines ehemaligen Efferd-Geweihten hervorbrechen und erheben Sie Ihre Stimme zu einem Sturm.

Funktion: Der Geist des Efferd-Geweihten ist ein wichtiger Schlüssel, den *Odem der Tiefen Tochter* zu erkennen und zu brechen.

Beschwörung: +6 **Beherrschung:** +6 **Austreibung:** +6

INI 12+1W6 PA 0 LeP 20 RS 6 GS 10 MR 12 GW 6

Besondere Eigenschaften: Astralsinn (TaW 14), Formlosigkeit I, Geisterpanzer, Immunität gegen profane Waffen, Gift und Krankheiten, Körperlosigkeit II, Präsenz I, Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (Boron)

Mögliche Dienste: Besessenheit, Beratung (Beantwortung einer Frage), Bewegung

irrt der Geist des Piratenkapitäns an dieser Stelle, denn es wäre ihm ebenso gut damit gedient, wenn die Charaktere in der Lage wären, die Nachfahren der Verwünscher dazu zu bewegen, ihm zu verzeihen, doch ist die Einstellung Jabbar al-Mahuls an dieser Stelle absolut nachvollziehbar und logisch. Bedauerlicherweise bedeutet dieser Umstand jedoch, dass die Helden binnen einundzwanzig Tagen zu dem werden, was sie in der Schatzhöhle das Fürchten gelehrt hat – zu Ersäuften. Der ebenfalls ruhelose Geist des Efferd-Geweihten Harad Wellenbrecher, den al-Mahul seinerzeit ermordete und so die

UNHEIL KÜNDIGT SICH AN

Die *Al-Duar* unter ihrem untoten Kapitän *al-Mahul* leidet unter keinerlei derartigen Problemen. In der ersten Nacht, nachdem die Helden das kleine Eiland verlassen haben, künden Seelenfeuer, die die Masten ihres Gefährts umtanzen und die Mannschaft in Angst und Schrecken versetzen, das Kommen nahenden Unheils eindrucksvoll an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Nacht scheint heute schneller als sonst über euch hereinzubrechen, und beißende Fallwinde aus unsteten Richtungen blähen die Segel eures Schiffes mal in die eine und mal in die andere Richtung. Ein entferntes Leuchten erregt eure Aufmerksamkeit. Was euch zunächst wie ein fernes Gewitter erschien, zeichnet jetzt harte Schatten in Wanten und Takelage. Indigoblau irisierende Blitze wandern in höher gelegenen Regionen eures Schiffes an den Aufbauten entlang und tauchen die Szenerie in ein gespenstisches Licht. Die Mannschaft starrt wie gebannt in den Himmel, und die Lippen der Männer und Frauen formen stumme Gebete an die Zwölfe. Nebel zieht auf, und auf Deck bilden sich in wenigen Augenblicken Eiskristalle und hüllen euer Schiff in einen weißen Schleier.

Nicht viele Seeleute können von sich behaupten, schon einmal etwas Derartiges erlebt zu haben, doch jeder Seemann kennt die Geschichten um die Seelenfeuer, die als finstere Vorboten nahenden Unheils an Orten erscheinen, an denen bald großes Unglück geschehen wird.

Je nachdem, in welcher Situation sich die Charaktere zum Zeitpunkt des Auftauchens der Seelenfeuer befinden, ob unter Deck und in Gefangenschaft Sobra Bars oder frei an Bord der *Na'imah* oder eines anderen Schiffes, in jedem Fall wird es ob der Ereignisse zu einem Aufruhr kommen, der, wenn ihm nicht entgegengewirkt wird, in einer ausgewachsenen Meuterei enden dürfte. Die Seeleute sind durch das Auftauchen derartiger schlimmer Omen eingeschüchtert und verängstigt und geben allem und jedem die Schuld für ihre missliche Lage, vor allem jedoch dem jeweiligen Kapitän.

An dieser Stelle könnten die Charaktere das berühmte Zünglein an der Waage darstellen, indem sie ihre gesellschaftlichen Talente einsetzen, um die Situation zu entschärfen. Vielleicht ist es ihnen jedoch gerade recht, wenn das Blatt sich wendet. Doch sollten sie auf der Hut sein, es kommt selten etwas Besseres nach. Wenn zum Beispiel die Mannschaft auf der *Efferdsbraut* Sobra Bars über Bord gehen lässt, könnte es sehr gut sein, dass die Helden ihr alsbald nachfolgen, um seitens der Besatzung sicher zu gehen, dass auch ja kein Anlass bleibt, den Zorn der Götter weiterhin auf sich zu lenken.

Tiefe Tochter ihrer Rache beraubte, hegt indessen gänzlich andere Pläne. Seine Intention ist, die Helden schnellstmöglich nach Charypso zu lenken, wo sie das Blut der drei Nachfahren der Verwünschenden vergießen sollen, um den geisterhaften Geweihten zu erlösen. Bedauerlicherweise ist der Geist sehr schwach, und seine einzige Möglichkeit, in Kontakt mit den Charakteren zu treten, ist, Besitz von ihnen zu ergreifen und so mit ihnen zu kommunizieren. Leider ist dies sehr kräftezehrend, und der Geist verflüchtigt sich jeweils bereits nach wenigen gewechselten Sätzen wieder, um erneut Kraft zu sammeln.

DIE AL-DUAR

Doch wie auch immer die Situation an Bord sich entwickelt, die Ereignisse auf dem Meer nehmen unaufhaltsam ihren Lauf. Sollten Sie der Meinung sein, der richtige Zeitpunkt für ein Auftauchen der *Al-Duar* sei nun gekommen, lassen Sie sich Zeit, um ihren Spielern eine Gänsehaut über den Rücken zu jagen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem die Unruhen an Deck sich gelegt haben, umgibt euch unerwartet eine bedrohliche Stille. Selbst die Wogen der See scheinen aus Furcht verstummt zu sein, als ein fahler Bug aus den euch umgebenden Nebelschleiern auftaucht. Das Knarren und Wehklagen brüchiger Takelage dringt an eure Ohren. Weiß zeichnet sich euer Atem vor dem Nachthimmel ab, der von Samtblau in ein kaltes Graugrün gewechselt hat. Gemächlich treibt ein Schiff backbord an euch vorbei. Bleichen Knochen gleich ragen rudimentäre Deckaufbauten in den Himmel, als wollten sie den tapferen Betrachter mit erhobenen Fingern warnen, nicht näher zu kommen. Reglos starrt euch die Mannschaft des Schiffes aus leeren Augenhöhlen entgegen. Eine Woge der Erkenntnis überkommt euch, als ihr euch bewusst werdet, dass ihr ähnlichen Gestalten schon einmal, vor nicht allzu langer Zeit, begegnet seid. Doch noch erschreckender als diese Zerrbilder menschlichen Lebens ist der Kapitän des Schiffes. Wie eine unter ungeheurer Hitze zerlaufene und wieder erkaltete Kerze starrt die Fratze euch aus klaffenden Höhlen, wo einst Augen waren, entgegen. Seine behandschuhte Linke ruht auf einem mächtigen Säbel, während die rechte Klaue sich an eines der morschen Tauen krallt. So schnell, wie der Spuk begonnen hat, endet er auch wieder, als das Geisterschiff an euch vorüberzieht. Auf dem von Muscheln und Korallen überwucherten Heck des Schiffes könnt ihr gerade noch den Namen des Schiffes, *Al-Duar*, erkennen, bevor die Erscheinung wieder in den Nebelschleiern verschwindet.

Diese Begegnung mit dem Geisterschiff dürfte kaum die letzte für die Charaktere gewesen sein. Im Gegenteil, je mehr sie sich mit der Sache auseinandersetzen und je häufiger der Geist Harad Wellenbrechers von den Helden Besitz ergreift, um sie auf die richtige Fährte zu stoßen, desto weniger lässt sich al-Mahul davon abhalten, die Helden vom Gegenteil zu überzeugen. Dabei belässt er es nicht dabei, tatenlos an den Charakteren und ihrem Schiff vorbei zu segeln. Wenn es hart auf hart kommt, würde er den Helden sogar im Kampf gegen Sobra Bars oder eine andere Bedrohung helfen, wenn sonst die Gefahr bestünde, dass den

Charakteren etwas zustoßen könnte. Sollte es zum Äußersten kommen und die Charaktere schlagen alle Warnungen in den Wind, dann würde Kapitän Jabbar auch nicht davor zurückschrecken, sie gefangen zu nehmen, bis der Fluch sich erfüllt.

Diesen Bestrebungen zuwider steht zum Zeitpunkt der Geschehnisse sicherlich, dass die Helden die ersten Auswirkungen der Verwünschung zu spüren bekommen. Es besteht wohl kaum ein Zweifel, dass sie ihren Zustand mit dem unheimlichen Auftauchen des Geisterschiffes in Verbindung bringen werden. Vermutlich jedoch wird auch der Geist des Efferd-Geweihten Misstrauen in den Charakteren wecken, weswegen es zwischen beiden Mächten zu einer Pattsituation im Tauziehen um die Helden kommen dürfte. Die Charaktere müssen sich nun entscheiden, welchem der Beiden sie Glauben schenken möchten, und dabei sitzt ihnen die Zeit im Nacken, da ihre Verwandlung stetig fortschreitet und keine ihre Bemühungen, dagegen anzukämpfen, fruchtet.

Wenn die Charaktere sich entscheiden, einen der Beiden zu attackieren, wird dieses Unterfangen ein zunächst frustrierendes Erlebnis werden, da Jabbar sich nicht hinreißen lassen wird, seine Hoffnung auf Rettung aufs Spiel zu setzen. Er wird bis zuletzt ausharren, bevor er den Helden ernsthaften Schaden zufügt. Die Spukgestalt des Efferd-Geweihten hingegen ist ohnedies kaum in der Lage, eine stoffliche Gestalt anzunehmen. Daher müssten die Charaktere versuchen, ihn mit Zaubersprüchen oder Liturgien zu bekämpfen.

WIDRIGE UMSTÄNDE

Egal, welchen Weg die Helden einschlagen, die Mannschaft oder der Kapitän ihres Schiffes werden darauf drängen, den nächstbesten größeren Hafen anzulaufen, der auf ihrer Route liegt, da die Lebensmittel an Bord knapp werden. Dabei handelt es sich nun einmal um Charypso. Deswegen wird es in jedem Fall zu einer Konfrontation mit dem Geist Jabbar al-Mahuls kommen. Den Charakteren stehen im Grunde drei Optionen offen, von denen eine vermutlich nicht auf ihre Zustimmung treffen wird, die möglicherweise aber Ihnen als Meister besonders gut gefällt. In jedem Fall werden sich die Helden Jabbar zum Kampf stellen müssen, und allein dies ist schon eine große Herausforderung, da die Charaktere sich einem wahrlich fürchterlichen Gegner gegenübersehen.

Sollten die Helden auf die Idee kommen, das heilige Efferd-Symbol, das ihnen den ganzen Ärger überhaupt erst eingebracht hat, zu verwenden, indem sie ein Stoßgebet an Efferd senden, während sie Jabbar das Amulett entgegenstrecken, wird der Gott des Meeres ein Einsehen mit ihnen haben und



MÄCHTIGE ZAUBER UND EXORZISMUS

Dieses Abenteuer ist für Helden ausgelegt, die erst wenige Abenteuer bestanden haben und höchstens gerade als erfahren zu bezeichnen sind, auch wenn die Geschichte durchaus große Herausforderungen birgt. Kompetentere Charaktere verfügen oftmals über Zauber, die ihnen einen Kampf mit Geistern erleichtern können. Im folgenden stellen wir Ihnen eine Reihe von Möglichkeiten vor, wie dem Spuk beizukommen ist.

Ein GEISTERBANN +6 wirkt ganz normal auf Harad Wellenbrecher, denn im Grunde ist er nichts anderes als ein Totengeist, eine *Gefesselte Seele*, die danach trachtet, den *Odem der Tiefen Tochter* zu beenden, um endlich Frieden zu finden. Ein PENTAGRAMMA wirkt nicht, denn es handelt sich nicht um ein beschworenes Wesen. Ein Schamane kann Wellenbrecher mit Hilfe des schamanistischen EXORZISMUS (ebenfalls +6) oder eines GROSSEN GEISTERBANNES (+6) zu seiner letzten Ruhe schicken. Allerdings sollten Sie bedenken, dass sich die Helden gerade mit einem längerfristigen oder gar permanenten Bann ihrer zunächst wichtigsten Informationsquelle berauben.

Auf Jabbar al-Mahul wirken weder der GEISTERBANN, denn er ist weitaus mehr als ein Totengeist, noch der PENTAGRAMMA, denn auch er ist nicht beschworen worden. Er wird für den schamanistischen EXORZISMUS kaum lange genug verweilen, doch ein GROSSER GEISTERBANN (+5) kann sich seiner entledigen.

die *Al-Duar* mitsamt ihrer Mannschaft wird für einige Zeit gebannt. Dies bedeutet zwar nicht die endgültige Vernichtung des Spuks, gibt den Charakteren jedoch die Gelegenheit, Charypso zu erreichen und dort ihre Nachforschungen voranzutreiben. Wenn die Charaktere ohne jeglichen göttlichen Beistand in die Schlacht ziehen, so wird es hart für sie. Sollte es ihnen gelingen, den geisterhaften Kapitän und seine Mannschaft tatsächlich zu besiegen, so hält sie nichts davon ab, dem Abenteuer in geplanter Weise zu folgen. Unterliegen sie jedoch im Kampf gegen die Besatzung der *Al-Duar*, so werden die Helden sich in Ketten unter Deck wiederfinden, wo sie auf ihr Talent zur Flucht vertrauen müssen. Während die Charaktere ein vergleichsweise mildes Schicksal ereilt, darf die Besatzung ihres Schiffes auf keinerlei Gnade hoffen. Sollte zu diesem Zeitpunkt einer der Kapitäne des Schiffes noch am Leben sein, sei es nun Sobra Bars, Rondrigo Salmoranes oder irgend ein anderer, den die Helden angeheuert haben, so gewährt ihm Jabbar al-Mahul die Gnade der Wahl, ob er in einem Beiboot ausgesetzt werden oder lieber mitsamt seinem Schiff untergehen möchte.

Eine Flucht aus dem Rumpf der *Al-Duar* sollte den Helden nicht allzu leicht, aber doch nicht unmöglich gemacht werden. Die altersschwachen Gitterstäbe und rostigen Scharniere stellen kein allzu großes Hindernis dar, die Mannschaft und Kapitän *Jabbar* jedoch sehr wohl. Wie auch immer die Charaktere schließlich den Hafen Charypsos erreichen, das Geisterschiff sollte bis dahin für die Helden kein Hindernis mehr darstellen, denn nun harren neue Herausforderungen der Helden.

KAPITEL III – UNTER PIRATEN

Dieser Teil des Abenteuers ist von den Helden weitgehend frei zu gestalten. Ab hier ist es

unmöglich, dem Meister eine genaue Übersicht über die wahrscheinlichen Abläufe des Geschehens zu geben, denn es lässt sich nicht vorhersagen, welche Recherchestrategien die Spieler in Charypso an den Tag legen, geschweige denn, in welcher Reihenfolge sie sich um die Nachfahren der drei Paktierer kümmern werden.

Deshalb sei dem Meister angeraten, sich genau mit dem Charakter der Stadt Charypso (siehe unten und **Meridiana 98f.**) und mit dem Wesen der drei Nachfahren, ihren Gewohnheiten und häufigen Aufenthaltsorten sowie ihrer potentiellen Interaktion miteinander vertraut zu machen. Wenn dies geschafft ist, kann er sich den Luxus gönnen, sich zurückzulehnen und seine Spieler die Richtung vorgeben zu lassen. Das erfordert zwar eine gewisse Flexibilität, garantiert aber durch die weitreichende Handlungsfreiheit der Charaktere großen Spielspaß.

Zunächst gilt es, sich unauffällig nach Charypso hinein zu bewegen, ohne dem dort versammelten (see-)räuberischen Gesindel gleich als Beute aufzufallen. Zumindest wäre das die schlaue Herangehensweise. Der Königsweg ist hier sicher, in einer geschützten Bucht außerhalb der Piratenstadt anzulanden und die restlichen paar Meilen zu Fuß zurückzulegen. Das hat den enormen Vorteil, dass die Charaktere es vermeiden, über das Schiff, mit dem sie einlaufen, Rückschlüsse auf ihre Person zu ermöglichen. In Charypso herrscht ein ständiges Kommen und Gehen, die Fluktuation der Bevölkerung ist hoch, und es ist ein Leichtes, sich zu Fuß unter die Ströme der Ein- und Ausreisenden zu mischen und ohne großes Aufsehen die Stadt zu betreten, was ja gerade im Hinblick auf die Tatsache, dass sie in Bälde durch Herumschnüffeln notwendigerweise auf sich aufmerksam machen werden, sehr im Sinne der Helden sein dürfte.

Ist es den Charakteren umgekehrt eher danach, im wahrsten Sinne des Wortes Flagge zu zeigen und haben sich die Ereignisse im vorigen Kapitel entsprechend entwickelt, so können sie selbstverständlich auch mit vollen Segeln in Charypso einlaufen. Charaktere, die der *Odem der Tiefen Tochter* schon sehr gebeutelt hat, dürfte danach zwar eher nicht der Sinn stehen, aber bei Helden von echtem Schrot und Korn weiß man ja nie. Sollten sich Ihre Spieler für diese Option entscheiden, werden sie unvermeidlich Bekanntschaft mit *Garcia Bartobello* machen, einem ortsansässigen Efferd-Geweihten, der für das Erheben und Eintreiben der Hafengebühren in Charypso zuständig ist (siehe Anhang, **Dramatis Personae**). Da er für die Ermittlungen der Helden im weiteren Verlaufe des Abenteuers unter Umständen noch eine entscheidende Rolle spielt, stellt diese erste Begegnung Weichen für die zukünftige Interaktion mit Bartobello.

DER SÜPDEPPFUHL CHARYPZO

Charypso, die ‘Stadt der Schwarzen Schlange’, liegt an der Straße von Sylla auf der Insel Altoum. Schon immer ließen sich an der Mündung des Ilara syllanische Siedler nieder und so wurde das im Jahr 845 BF neu gegründete Charypso direkt auf den Ruinen der durch die Waldmenschen zerstörten ersten Stadt erbaut.

Charypso für den eiligen Leser

Einwohner: knapp 2.000

Wappen: Schwarze Schlange auf grünem Grund (inoffiziell)

Herrschaft/Politik: Ochlokratie (Herrschaft des Pöbels)

Garnisonen: 15 Büttel (Schläger), etwa 400 Freibeuter der Schwarzen Schlange

Tempel: Efferd, Phex (schlecht erhalten)

Wichtige Gasthöfe: Zum besoffenen Papagei (Q2/P5/S22), Fette Beute (Q3/P6/S14), Hotel Gütiger Perval (Q4/P8/S16)

Als sich Charypso vor mehr als 100 Jahren von Sylla lossprach, wurde es zum Erzfeind der einstigen Mutterstadt, woraus ein enges Bündnis zwischen den Charyptern und den Al’Anfanern entsprang, zu dem der damals noch junge Stadtstaat bis heute getreulich steht. Allerdings führte dieser Pakt zu einer erbitterten Feindschaft zu den anderen Stadtstaaten der Region, wobei insbesondere die Auseinandersetzung mit Brabak Erwähnung verdient, die in der Seeschlacht von Charypso im Jahr 947 BF gipfelte, in der es verbündeten Flotten wider Erwarten gelang, die alanfanische Flotte vernichtend zu schlagen und Al’Anfa zum Waffenstillstand zu zwingen.

Die überlebenden Al’Anfaner, die sich größtenteils in Charypso niederließen, benötigten nur wenige Jahre, um sich wieder so weit zu erholen, dass sie erneut das Südmeer unsicher machen konnten. Für ihre Raubzüge als Piraten erwies sich Charypso zunehmend als idealer Stützpunkt und so, wie das Aas die Fliegen anzieht, lockten sie immer mehr Abschaum aus allen nur denkbaren Ländern an. Lediglich ein Drittel der Einwohner Charypsos geht einer mehr oder weniger ehrlichen Arbeit als Händler oder Schankwirt nach, der Rest verdient sich seinen Unterhalt durch Piraterie. Es dauerte nicht lange, bis Charypso in dem Ruf der gesetz- und götterlosesten Stadt des Südens stand.

Der **Rat der Kapitäne** ist die Institution des Stadtstaats, die einer Regierung noch am nächsten kommt. Die Kapitäne, selbst kaum besser als ihre Mannschaft, allenfalls noch skrupelloser und gewaltbereiter, herrschen wie die Fürsten über ihre Viertel, und ihre Ratssitzungen im *Betrunkenen Papagei* sind meist nicht mehr als ergebnislose Branntweingelage mit viel Gegröle und noch mehr Prahlereien. Ihr Anführer respektive Zeremonienmeister im *Bund der Schwarzen Schlange* ist *Dagon Lolonna*, der mächtigste Mann Charypsos, dessen maßlose Grausamkeit bereits Legende ist. Allein sein Status als Anführer des verkommenen Haufens, dessen Rangordnung ausschließlich am Erfolg der Raubzüge gemessen wird, mag Bände sprechen. Lolonna ist völlig amoralisch und von einer geradezu animalischen Ausstrahlung. Er ist bekannt dafür, dass kein syllanischer oder horasischer Gefangener je seinem Säbel entgeht, und diese können sich dabei noch glücklich schätzen, wenn ihnen ein solch schneller Tod vergönnt ist.

Charypso ist kein Ort für zartbesaitete Gemüter, und das von den Piraten geprägte Stadtbild bietet grausame Attraktionen. Sei dies nun der ‘Sprungturm’ inmitten der Stadt, von dem minderwertige, sprich wenig profitable Gefangene zum Vergnügen der Anwesenden in die Tiefe gestürzt werden, oder die schwimmende Plattform im Hafenbecken, auf der die kräftigsten der Gefan-

genen Gladiatorenkämpfe bis zum Tod austragen müssen. Die einmal im Monat stattfindenden Sklavenmärkte bilden nur den Höhepunkt der Menschenverachtung und gelten gleichzeitig als die lukrativste Einnahmequelle der Piraten.

Dass der im Zentrum liegende Efferd-Tempel in solch einer verrotten Gesellschaft alles andere als eine Stätte der stillen Andacht ist, verwundert wohl niemanden. Nichtsdestotrotz gibt es wohl keinen Piraten in ganz Charypso, der hier nicht bereits mit Opfergaben aus seiner Beute Efferds Segen erbat. Selbst der raubeinigste Freibeuter fürchtet den Zorn des launischen Meeresherrn, und so wagt es auch keiner der ansonsten wenig zimperlichen Piraten gegen die mehr als dreisten Strafen, Gebühren und Spendenforderungen des Hochgeweihten *Raul Moreno* aufzubegehren. Sollte dies doch einmal der Fall sein, hat Moreno, unter dessen Führung die Efferd-Geweihten zu einer der einflussreicheren Mächte der Stadt wurden, keinerlei Skrupel, dem Zorn des Gottes durch Schiffssabotage etwas nachzuhelfen oder gar die Macht seines Gottes direkt gegen all zu widerspenstige Piraten zu rufen.

Unbestätigten Gerüchten zufolge soll in der unmittelbaren Umgebung Charypsos ein Unheiligtum der Erzdämonin Charpyroth existieren. Tatsache ist, dass es dort, wo die Klippe nördlich Charypsos auf das Meer trifft, eine Höhle gibt, die in syllanischen Legenden schon immer mit schlangenhaften Seeungeheuern in Verbindung gebracht wurde.

PERSÖNLICHKEITEN CHARYPSOS

Um dem Meister die Übersicht zu erleichtern, fassen wir hier die bedeutenderen Persönlichkeiten Charypsos kurz zusammen. *Dagon Lolonna*, *Donna Messalia* und *El'Rek* sind berühmt-berüchtigte Bewohner der Stadt, deren Ruf weit über Charypso hinaus reicht. Bei den Ereignissen in diesem Abenteuer spielen sie allerdings bestenfalls keine Rolle. Alle anderen werden noch einmal ausführlich im Anhang I: *Dramatis Personae* vorgestellt.

🐉 **Dagon Lolonna** hat einen Ruf wie Donnerhall und ist zweifellos der gefährlichste Pirat des Südens. Die maßlose Grausamkeit des grandiosen Taktikers und Säbelfechters ist Legende, und so ist es nicht verwunderlich, dass nur die allerwenigsten Gegner genügend Mut aufbringen, sich ihm entgegenzustellen, sobald die giftgrünen Segel seiner Karavelle am Horizont auftauchen. Lolonna ist Anführer der charyptischen Piratengemeinschaft und Zeremonienmeister des *Bunds der Schwarzen Schlange*, was ihn zum mächtigsten Mann Charypsos macht. Als erfolgreichster Pirat der südlichen Meere dient der völlig amoralische Lolonna zahlreichen jüngeren Kapitänen als Vorbild, wobei vor allem einer – *El'Rek* – zu einem der größten Schrecken an der Küste Syllas wurde.

🐉 **Donna Messalia di Aragoja** siedelte vor zwanzig Jahren von Al'Anfa nach Charypso über und gilt als die führende Sklavenhändlerin der Stadt. Ihre menschliche Ware erwirbt sie direkt von den Piraten, um sie dann weiter in ihre Heimatstadt zu verkaufen. Ihre Geschäfte laufen so hervorragend, dass ihr inzwischen zahlreiche Villen im Norden Charypsos gehören und sie drei eigene Schiffe unterhalten kann. Außerhalb ihres Hauses umgibt sich die in die Jahre gekommene Donna Messalia stets mit dem Tross ihrer zwanzig attraktiven Beschützer und es gehen Gerüchte um, dass kein geringerer als Dagon Lolonna zu ihren Liebhabern gehört. Das mag ein Grund sein, weshalb ihre Lieferungen immer unbeschadet und pünktlich in Al'Anfa ankommen.



GERÜCHTE UND GEREDE

Während ihrer zunehmend unter Zeitdruck stattfindenden Recherchen in Charypso können die Helden allerlei Gerüchte rings um die Piratenstadt von deren Bewohnern aufschnappen. Längst nicht alle davon besitzen Relevanz für die Ereignisse dieses Abenteuers; einige dienen einzig der Atmosphäre, andere bilden falsche Spuren oder können als Ausgangspunkte für Anschlussabenteuer an **Die Verdammten des Südmeers** dienen.

Sie können die Gerüchte und Gesprächsfetzen jederzeit einstreuen, wenn sich die Helden in einer Taverne amüsieren oder sich nach den verzweifelt gesuchten Nachfahren erkundigen. Nach dem jeweiligen Gerücht folgt die Information, ob dieses wahr oder falsch ist, wo man es wohl am ehesten aufschnappen kann sowie einige allgemeine Hinweise, was der Meister gegebenenfalls damit anfangen kann.

☞ “He Fremder, ein Silber, und ich kann dir ‘ne Menge nützliche Dinge verraten.” (falsch oder wahr – das können Sie handhaben, wie Sie wollen. Es ist auf jeden Fall ein Standardsatz, den die Helden immer wieder zu hören bekommen werden, wenn sie sich ernsthaft umzuhören beginnen.)

☞ “Dagon Lolonna ist ein Frauenheld und ansonsten ein Hasenfuß.” (falsch; Lolonna ist ein Weiberheld erster Güte, das stimmt, aber er ist alles andere als feige. Solche Sprüche bekommen die Helden allenfalls von einem betrunkenen Fremden in den späten Nachtstunden beim Zechen zu hören; kein aufrechter oder an seinem Leben hängender Charypter würde so etwas sagen.)

☞ “Der Efferd-Geweihte Raul Moreno ist der einzige, der etwas über die Charyptoroth-Paktierer früherer Jahre weiß.” (bedingt wahr; Moreno selbst ist über die damaligen Vorfälle nicht informiert; der Efferd-Tempel verfügt aber über ein erstaunlich gut gepflegtes, wenn auch in Teilen ungeordnetes Archiv, in dem sich sowohl Aufzeichnungen über Harad Wellenbrechers Kampf gegen den Charyptorothkult als auch die Namen der drei überlebenden Paktierer finden lassen. Allerdings wird Ansprechpartner der Charaktere wohl kaum der oberste Geweihte sein, sondern eher der bereits erwähnte *Garcia Bartobello*.)

☞ “Die Brabaker wollen mit Waffengewalt eine Wiederauflage der Seeschlacht von Charypso erzwingen. Aber diesmal sind wir vorbereitet!” (bedingt wahr; Derzeit belässt es Brabak bei Spionageeinsätzen in der Piratenstadt, um diesen potenziellen Unruheherd im Auge zu behalten – denn es hat gar keine Kräfte für eine Schlacht. Dieses Gerücht wird jeder Charypter, der auf sich hält, bei ausreichend Rumkonsum mit stolzeschwellter Brust von sich geben.)

☞ “Die ganze Charyptik ist mit diesen Charyptoroth-Paktierern übersät. Deshalb heißt sie ja schließlich auch so. Es soll sogar ein Insanctum der der Nachtblauen Herrin irgendwo ganz in der Nähe an der Küste geben.” (nur teilweise wahr; Die sehr zum Eifern neigenden Geweihten im Efferd-Tempel tendieren zu solchen Aussagen, um sich und ihre Anwesenheit wichtig zu machen. Allerdings könnten solche Sätze dazu führen, dass die Helden sich zweimal überlegen, bei wem sie sich wonach erkundigen. Das Insanctum gibt es jedoch – siehe unten)

☞ “Die Tochter der Wirtin des *Blutrünstigen Pelikans* soll was mit Dagon Lolonna haben.” (wahr; gilt allerdings für quasi jede gutaussehende junge Frau in der Stadt. Das Gerücht ist praktisch in jeder Schänke aufzuschnappen und hat für das Abenteuer keinerlei Relevanz.)

☞ “Die Wirtin des *Blutrünstigen Pelikans* ist viel zu freundlich, um irgend etwas gegen diesen Wundarzt zu haben.” (falsch; Maraliza ist zum einen unfreundlich aus Überzeugung und zum anderen schätzt sie speziell Alvaro Cabrera nicht, der dazu neigt, in ihrer Kneipe herumzuhängen, sich an einem Rum festzuhalten und mit seinen bissigen Bemerkungen die Gäste zu vertreiben. Die Aussage wird am ehesten von einem ihrer Stammgäste kommen und kann die Helden in ein Gespräch mit Maraliza mit völlig falschen Voraussetzungen und Erwartungen gehen lassen.)

☞ “Eine Flottille des Bundes der Schwarzen Schlange hat den Brabakern vor einem Mond eine herbe Niederlage zugefügt.” (falsch; So etwas erzählen sich dem Rat der Kapitäne nahe stehende Seeleute beim abendlichen Rum im Hafens. Dieses Gerücht hat ebenfalls keine Bedeutung für das Abenteuer.)

☞ “Im Keller des *Blutrünstigen Pelikans* finden illegale Vogelkämpfe statt.” (falsch; tatsächlich handelt es sich um Gladiatorenkämpfe. Außerdem ist in Charypso sehr wenig illegal. Das Gerücht wird den Helden am ehesten von halbwegs gesetzestreuen Wirten zugetragen, die Maralizas Konkurrenz fürchten. Es kann dazu dienen, den Pelikan als feste Größe im Denken der Charaktere zu etablieren.)

☞ “In der Bucht draußen soll eine riesige Seeschlange hausen.” (wahr, aber unbedeutend für das Abenteuer. Diese Information kann zum einen Ausgangspunkt für ein Anschlussabenteuer sein und zum anderen von jedem seefahrenden Charypter kommen.)

☞ “In einer Bucht bei Hôt-Alem hat unlängst ein brutaler Miliztrupp eine Gruppe unschuldiger Seefahrer überfallen und niedergemetzelt, die als Piraten denunziert worden waren.” (bedingt wahr; die Helden wissen ja, was wirklich passiert ist. Auch dieses Gerücht ist praktisch in jeder Schänke aufzuschnappen.)

☞ “In ganz Charypso wimmelt es nur so von Brabaker Spionen.” (falsch. *Esthelia* ist derzeit die einzige. Aber die Charypter sind sehr paranoid, was den Erbfeind angeht, und so könnte fast jeder diesen Satz sagen.)

☞ “Trau keinem Brabaker!” (nur sehr bedingt wahr und unbedeutend. Allerdings gibt dieser häufig zu hörende Spruch Volkes Meinung in Charypso zu diesem Thema wieder. Die Helden werden in Gestalt Esthelias auf eine Brabakerin treffen, die zumindest in ihren Augen den Satz widerlegt.)

☞ “Während der letzten Namenlosen Tage haben namenlose Kreaturen das Haus eines hiesigen Händlers in Brand gesetzt.” (bedingt wahr; das Haus brannte zwar, aber es war ein Anschlag eines Konkurrenten. Dieses für das Abenteuer nicht relevante Gerücht soll die Paranoia der Helden noch steigern, was das mystische Grauen hinter den Kulissen Charypsos angeht. Man kann es hören, wenn man sich auf dem Markt umtut.)

☛ **Husayn Bey** ist ein mächtiger alanfischer Magier tulamischer Abstammung, der in Charypso als privater Lehrmeister, Geschäftspartner Donna Messalias und Informant der Schwarzen Perle lebt. Er ist die örtliche Koryphäe, wenn es um die Geschichte der Stadt geht.

☛ **Abu Asefah**, der 'Vater des Sturms', ist augenscheinlich ein einfacher alter Fischer. Er ist einer der drei Nachkommen, die es zu finden gilt, um den *Odem der Tiefen Tochter* zu brechen, und er ist derjenige, der die Familientradition, Charyptoroth zu dienen, auch heute noch hoch hält.

☛ Die Witwe **Maraliza** ist die Wirtin des *Blutrünstigen Pelikans*, einer einschlägigen Hafenkneipe, die neben billigem Fusel blutige Kämpfe zur Unterhaltung ihrer Gäste bietet. Sie ist die zweite NachkommIn, die es ausfindig zu machen gilt, um dem *Odem der Tiefen Tochter* beizukommen.

☛ **Alvaro Cabrera** ist ein mürrischer und sarkastischer Wundheiler, der schon fast im Gegensatz zu seinem Auftreten und Gebaren ein durch und durch gutes Herz hat. So behandelt er Bedürftige, ob sie zahlungskräftig sind oder nicht, und ist der Leiter der Rikki-tikki-tavi, einer geheimen Gruppe von Sklavereigeignern. Er ist der dritte Nachkomme, den die Helden identifizieren müssen, auf dass sich ihr finsternes Schicksal nicht erfüllt.

☛ **El'Rek** ist ein von Ehrgeiz zerfressener Piratenkapitän, der seinem großen Vorbild Lolonna an Grausamkeit und Skrupel-

losigkeit kaum noch nachsteht. Er ist sich im Klaren darüber, dass Lolonnas Position in Charypso derzeit noch zu stark ist, um gegen ihn vorzugehen, doch er lauert nur auf einen Fehler des berüchtigten Anführers. Bis dahin gilt es, seine Beziehungen in der Piratengemeinschaft weiter auszubauen und sich in Geduld zu üben. El'Rek hat selbst genügend erbitterte Feinde, die es im Auge zu behalten gilt, allen voran ist hier *Suldokan* zu nennen. Auf dem Schiff des Freibeuterkapitäns nahm er als Leichtmatrose an seinen ersten Kaperfahrten teil, bis er sich gegen seine Kameraden wandte und mit der Beute das Weite suchte. In Suldokan hat er einen hasserfüllten, unversöhnlichen Todfeind.

☛ **Esthelia Laleema** ist eine lebensfrohe Schankmaid und mehr im *Gütigen Perval*. Allerdings verbirgt sich hinter dieser offenherzigen Fassade eine gerissene Spionin des Brabaker Königshauses, die bemüht ist, über alle Dinge, die in Charypso vorgehen, informiert zu bleiben, um den Feind der Krone auszuhorchen und möglich Verbündete zu finden. Aus diesem Grund ist sie auch ein Mitglied der Rikki-tikki-tavi.

☛ **Mal-Dia** ist eine seltsame Moha, die fast schon in Abgeschiedenheit am äußersten Rand Charypsos haust. Sie ist bekannt für ihre Tränke, Tinkturen und Gifte, berüchtigt für ihre Launenhaftigkeit und man sagt ihr nach, schamanistische Kräfte zu besitzen, durch die sie mit Totengeistern in Kontakt treten kann.

IN CHARYPSO

Sobald die Charaktere Charypso betreten, werden sie mit einer Gesellschaft konfrontiert, in der das Recht des Stärkeren gilt und Gewalt zum Alltag gehört. Um diese Zustände zu verdeutlichen, können Sie die ein oder andere der hier aufgeführten Szenen an Stellen einstreuen, an denen es Ihnen passend erscheint.

AUF DEM SKLAVENMARKT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr gelangt unvermittelt auf einen freien Platz, auf dem sich die Menschen drängen. Eine Tribüne erhebt sich rechts von euch und darauf steht ein armseliges Häufchen zusammengeketteter Gestalten, bewacht von mit Peitschen bewaffneten Männern und Frauen. Euch wird schnell klar, dass ihr den berüchtigten Sklavenmarkt Charypsos gefunden habt. Gerade in diesem Moment beginnt eine neue Versteigerung. Am vorderen Rand der Bühne hält ein bärtiger Pirat den Arm eines schwächlichen Jünglings in die Höhe, dessen ehemals teure Kleidung ihm in Fetzen vom Leib hängt und der angstvoll in die Menge unter ihm starrt.

Der Junge wird als der Sohn des Schatzmeisters von Brabak vorgestellt, für den der Käufer ein gutes Lösegeld bekommen würde. Doch noch bevor die ersten Gebote genannt werden, ruft jemand aus der Menge, der Schatzmeister von Brabak sei in Ungnade gefallen und könne sich kein Lösegeld mehr leisten. Einige andere können diese Behauptung bestätigen und mit einem Mal gibt es niemanden mehr, der bereit wäre, Geld für den Jungen zu bezahlen. Man beschließt, ihn 'die Planke' hinunterzuwerfen. Es sollte den Charakteren leicht fallen zu erfragen, dass es sich hierbei um den Turm in der Mitte Charypsos handelt, von dem Sklaven ohne Wert zur Belustigung

der Bevölkerung heruntergestoßen werden. Dem Jüngling steht also ein unschöner Tod bevor.

Die Charaktere können ihn retten, indem sie anbieten, ihn zu kaufen. Sofort meldet nun eine Piratin aus der Menge ebenfalls Interesse an. Ihr Grinsen sollte den Charakteren deutlich machen, dass sie nur mitbietet, um sie zu ärgern. Sie treibt den Preis jedoch nur bis zu 15 Dukaten in die Höhe, aus Angst sie könnte sonst selbst auf dem Sklaven sitzen bleiben.

Der dankbare Junge stellt sich als *Daqino Mondey* (Anfang 20, braune Haare, schaut sich stets ängstlich um) vor und wird den Helden nicht mehr von der Seite weichen, außer sie können ihn an einem sicheren Ort unterbringen, beispielsweise in der Praxis Alvaro Cabreras.

DAS LOS DER SCHWACHEN

Während ihr eine belebte Straße hinuntergeht, erklingen ein Stück voraus plötzlich Schreie. Als sich die Menge teilt, seht ihr drei üble Gestalten, wahrscheinlich Piraten, die auf jemanden eintreten, der in einem Hauseingang kauert. Einige wenige Schaulustige stehen in sicherer Entfernung und beobachten das Geschehen, doch die meisten scheinen das Ereignis nicht für interessant genug zu halten, um zu gaffen.

Kümmern sich die Helden nicht um das, was hier geschieht, so wird es heute in Charypso einen Toten mehr geben. Sollten sie eingreifen, werden sie schnell feststellen müssen, dass sich dieses Gesindel nicht mit Worten oder Drohungen vertreiben lässt. Sie werden grob beschieden, sich um ihre eigenen Angelegenheiten zu kümmern.

Lassen sich die Helden nicht so einfach abwimmeln und durch bloße Worte einschüchtern, kommt es zu einem Kampf

(zunächst nur mit Fäusten, außer die Helden ziehen Waffen), und die Piraten fliehen, sobald sie merken, dass sie nicht gewinnen können (ihre AuP oder LeP also vor der des jeweiligen gegnerischen Helden auf die Hälfte sinkt).

Straßenpiraten in Charypso

Haumesser: INI 8+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+3 DK HN

Raufen: INI 8+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6(A) DK H

LeP 28 AuP 27 RS 1 WS 6 MR 1 GS 7

Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Während noch gekämpft wird, humpelt der so Gerettete ohne ein Wort des Dankes davon. Dies führt zu mürrischem Gemaulen bei den Beobachtern, die sich aber dank eines Gefechtes der Helden gegen die Piraten zumindest etwas belustigt zeigen. Hier Einzugreifen ist eine gute Möglichkeit, um Aufmerksamkeit in Charypso zu erregen.

DIEBE

Ein Junge von gerade einmal sechs Jahren versucht, einem der Charaktere seine Börse zu stehlen (mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +4 kann dies festgestellt werden). Unabhängig davon, ob der Charakter dies bemerkt und den kleinen Dieb verfolgt, rennt der Junge die Straße hinunter und stößt nach kurzer Zeit mit einer Piratin zusammen. Diese packt ihn und nimmt ihm die Börse ab, die ihr ehemaliger Besitzer spätestens dann bemerken und als sein Eigentum erkennen sollte.

Während der Dieb sofort in der Menge untertaucht, sobald die Piratin ihn loslässt, stehen die Charaktere nun vor der Aufgabe, sich einen Teil ihrer in Charypso schnell schwindenden Barschaft zurückzuholen.

Die Piratin jedoch behauptet, die Börse gehöre jetzt ihr, immerhin habe sie sie gefunden. Angesichts der zahlenmäßigen Überlegenheit der Charaktere, wird sie jedoch schnell einlenken und lediglich auf einem großzügigen Finderlohn bestehen.

Sollten die Charaktere auch diesen zu zahlen nicht bereit sein und mit Waffengewalt drohen, händigt sie die Börse schließlich sehr widerwillig aus – sie könnte aber später im *Blutrünstigen Pelikan* noch einmal anzutreffen sein, wo sie sich bemühen wird, die Charaktere bei ihren Nachforschungen zu behindern, indem sie die Gäste der Schenke gegen sie aufbringt.

Bist Du nicht ...?

Die Helden geraten unfreiwillig in ein Verwechslungsszenario. Die Mannschaft der *Pinte* unter Kapitän *Vasco da Vileja* ist wieder einmal ohne Beute zu machen in den Hafen Charypsos gelaufen und die Laune der Besatzung ist erwartbar schlecht, als sie an Land geht. Bedauerlicherweise sieht einer der Charaktere *Fünf-Finger-Falk* extrem ähnlich, der vor einiger Zeit bei Vasco angeheuert hatte, um die Mannschaft um ihre ohnehin schon karge Beute zu erleichtern. Doch wer einen Piraten beraubt, der muss schon besonders lebensmüde sein.

Fünf-Finger-Falks Spitzname kommt nicht von ungefähr. Er ist ein Allerweltsmensch ohne sonderlich auffällige Merkmale und genau aus diesem Grund trägt er auch den Beinamen Fünf-Finger – Nichts Besonderes. Suchen Sie sich unter ihren Helden also denjenigen heraus, der am wenigsten auffällig ist

und lassen Sie dann Fünf-Finger-Falk aussehen wie er oder sie. Denn es spricht natürlich nichts dagegen, wenn es eine *Fünf-Finger-Francesca* ist, mit der eine der Heldinnen verwechselt wird. Sollte jeder Held in Ihrer Gruppe irgendwie auffällig sein (Vor- und Nachteile das Aussehen betreffend, Verkrüppelungen, Stigmata, etc.), dann sollten Sie dieses Ereignis auslassen oder es auf einen Begleiter der Helden wie Dakino Mondey (siehe oben) zutreffen lassen.

Machen Sie sich zu Nutze, dass sich niemand besonders für die Belange und das Schicksal der Helden interessieren wird, denn niemand in Charypso mischt sich gerne in die Angelegenheiten des anderen. Allzu oft bedeutet übermäßiges Interesse an Dingen, die einen nichts angehen, einen unrühmlichen Tod in irgendeiner schmutzigen Seitengasse in der Hafengegend. Die Mannschaft der *Pinte* ist weder in der Stimmung, noch in der Lage, große Debatten über das für und wider möglicher Verwechslungen zu führen und wird ihren designierten Fünf-Finger ohne große Umschweife in die Mangel zu nehmen versuchen. Zu diesem Zeitpunkt ist Kapitän Vasco noch nicht in die Situation involviert, sondern sitzt einigermassen frustriert in der Kapitänskajüte seines Schiffs und zählt die karge Ausbeute ihres letzten Beutezuges. Gelingt es der Mannschaft, Fünf-Finger und seine Helfershelfer zu überwältigen (nutzen Sie hierfür die Werte der Piraten weiter oben), so werden sie die Charaktere an Bord der *Pinte* schleifen, wo sie ihrem Kapitän stolz den Fund ihres Landganges präsentieren. Es besteht eine geringe Chance, dass Kapitän Vasco den Fehler bemerkt, da er über ein Quäntchen mehr Grips verfügt, als der Großteil seiner Mannschaft (die Chance beträgt 1–3 auf W20 plus 1 pro TaP* in einer *Überreden*- oder *Überzeugen*-Probe zur Erklärung der Situation), jedoch ist er in ausreichend schlechter Gemütsstimmung, möglicherweise zu übersehen, dass der beschuldigte Charakter nicht derjenige welche ist. In diesem Fall wird er Fünf-Finger und seine Freunde über die Planke gehen lassen und sie vorher ihrer Barschaft berauben – zumindest sofern sich die Helden nicht spätestens hier befreien können, denn die Piraten werden für ihre Rache kaum ihren eigenen Tod in Kauf nehmen.

FEUER!

Während der Ermittlungsarbeiten der Helden bricht ein Feuer in Charypso aus und sorgt für heillosoes Durcheinander. Die Charaktere werden umgehend in die Löscharbeiten einbezogen. Nichts ahnend schlendern die Helden durch die engen Gassen Charypsos, als ihnen ein aufgeregter Mob den Weg versperrt. Vor den Augen der Charaktere beginnt sich der halbe Straßenzug in ein flammendes Inferno zu verwandeln. Angesichts einer derartigen Katastrophe, die sich auf die ganze Stadt ausbreiten könnte und dabei sicherlich auch einige der vielgeliebten Wirtshäuser in Mitleidenschaft ziehen würde, verfällt sogar ein hartgesottener Pirat in Panik und versucht zu retten, was zu retten ist. Kaum wird den Helden richtig bewusst, wie ihnen geschieht, drückt ihnen ein finster dreinschauender Mann einen prall mit Wasser gefüllten Eimer in die Hand und schreit aus voller Kehle, dass man sich beeilen solle seinen Hintern in Richtung Feuer zu bewegen. Folgen die Charaktere der Aufforderung und helfen bei der Kette, die sich von der Unglücksstelle bis hinunter zum Hafenbecken bildet, so werden die nächsten Stunden eine schweißtreibende Angelegenheit gegen die Zeit. Wild und rau werden Befehle über das fau-

chende Feuer gebellt, die Frauen und Männer die mit Löschen beschäftigt sind, bahnen sich rempelnd und schubsend ihren Weg durch Alles und Jeden und an zahlreichen Stellen gibt es Hilfebedürftige, die unter Trümmern begraben, verwundet oder beides sind.

Entschließen sich die Helden, die Löscharbeiten jemand anderem zu überlassen und sich lieber vom Ort des Schreckens zu entfernen, so besteht die Chance, das jemand auf die Charaktere aufmerksam wird und sie fälschlicherweise für das schreckliche Geschehen verantwortlich macht. Die Wahrscheinlichkeit, dass diese Situation eintritt steigt mit der Geschwindigkeit und der Auffälligkeit mit der die Helden den Rückzug antreten. Immerhin sind die Charaktere in der Stadt völlig unbeschriebene Blätter und daher per se verdächtig. Ist die Aufmerksamkeit der Bevölkerung erst einmal auf die Helden gelenkt, sollten die Charaktere schleunigst die Beine in die Hand nehmen und das Feld räumen, denn der Pulk aufgebrachtener Charypter wächst beständig und ihre Mordlust mit ihnen. Von einem Stop zur Klärung des Missverständnisses sollten Sie den Charakteren zu diesem Zeitpunkt jedenfalls dringend abraten, denn der Pöbel hat wenig Verständnis dafür, dass jemand ihre Schenken in Brand setzt.

Im einen wie im anderen Fall kostet die Charaktere die Feuersbrunst viel Zeit und Arbeit und lenkt sie von ihrem Hauptproblem ab. Je schlimmer zu diesem Zeitpunkt die Auswirkungen des Fluchs an den Charakteren zu sehen sind umso höher ist selbstverständlich auch die Wahrscheinlichkeit, dass die Helden für die schrecklichen Geschehnisse verantwortlich gemacht werden. Eine Flucht vor dem aufgebrachtten Pöbel erschwert über die aktuell bedrohliche Situation spätere Nachforschungen der Abenteurer. Denn mit ein wenig Pech, – beispielsweise wenn einer der Helden ein *Pechmagnet* ist –, werden die Helden bei ihren anschließenden Ermittlungen erkannt und geraten erneut in den Mittelpunkt des Zorns der Charypter.

NEUE FREUNDE!

In dieser Szene werden die Helden, als sie sich gerade von der anstrengenden Ermittlungsarbeit in Charypso erholen, von der plötzlichen Freundlichkeit eines Kapitäns und seines ersten Maats vollkommen überrumpelt. Was die Charaktere nicht wissen, ist, dass der tollkühne, und in Charypso für seinen hohen Verschleiß an Männern bereits berühmte *Kapitän Rotaug* bei der letzten Kaperfahrt beinahe seine gesamte Mannschaft eingebüßt hat, als er sich mit einem viel zu großen Handelsschiff eingelassen hat. Doch wo es so gutes Material zu holen gibt, da lässt Rotaug sich nicht lumpen und lädt die Helden auf ein kühles Getränk ein. Doch wenn die Charaktere sich nicht vorsehen, dann wachen sie erst am nächsten Morgen auf hoher See, meilenweit von Charypso und ihrem Ziel entfernt und mit mächtigen Kopfschmerzen, wieder auf ...

Kapitän Rotaug ist seit Jahren als glückloser Kapitän unter den Piraten Charypsos bekannt und es beginnen sich sogar bereits langsam Sprichwörter im Zusammenhang mit seinem Namen, wie „Der Rotaug sitzt mir im Nacken“, wenn man mal wieder kein Glück hatte, zu etablieren. Aus diesem Grund, und weil die Sterblichkeitsrate unter der Mannschaft Rotauges überdurchschnittlich hoch ist, wird es für den Kapitän der Thalukke *Jamar'tal* immer schwieriger, neue Seeleute zu finden, die unter seinem Kommando die Meere unsicher machen wollen. Aus diesem Anlass scheint ihm das Auftau-

chen neuer Matrosen ein glücklicher Vorbote einer nahenden Glückssträhne zu sein, als er die Helden in einer der Wirtschaften Charypsos ausmacht. Gemeinsam mit seinem ersten Maat *Wirich* verwickelt er die Helden in ein unverfängliches und überaus freundliches Gespräch, das jedoch nicht allzu aufdringlich wirkt, um die Charaktere nicht gegen sich aufzubringen. (Die richtige Zeit für *Menschenkenntnis*-Proben +7.) Er ist sogar bereit, wenn die Helden ihn auf ihr Problem, oder besser, eines ihrer Probleme, anzusprechen, ihnen gönnerhaft zur Seite zu stehen. Wenn nötig auch mit frei erfundenen Informationen, denn in Wahrheit hat Rotaug keinen Schimmer, was die Helden von ihm wollen könnten, wenn sie ihn auf den Fluch oder ihre Suche nach den drei Nachfahren anzusprechen. In jedem Fall jedoch klingt er überaus überzeugend und unterstreicht seine Hilfsbereitschaft dadurch, dass er die Charaktere großzügig mit ihrem Lieblingsgetränk, so vorhanden und von alkoholischer Natur, oder seinem Lieblingsgetränk Branntwein versorgt.

Rotaug achtet penibel darauf, mit keinem Wort sein Schiff oder seine missliche Lage anzusprechen, sondern plaudert voller Inbrunst über alles, was die Helden interessiert oder seiner Meinung nach interessieren könnte. Erst zu späterer Stunde, wenn es den Charakteren nicht gelungen sein sollte, ihn rechtzeitig loszuwerden, kommt er zum Kern seines Anliegens. Wenn die Abenteurer der nun anstehenden *Zechen*-Probe widerstehen, die Sie je nach Ausgiebigkeit des Gelages nach Belieben erschweren dürfen, dann wird er nicht davor zurückschrecken zu versuchen, die Gruppe, nachdem er so viel in sie investiert hat, beim Verlassen der Spelunke niederzuschlagen und sie gegen ihren Willen an Bord seines Schiffs zu bringen. Zu diesem Zweck stehen die Reste seiner Mannschaft (klägliche 5 Leute, Werte siehe oben) schon bereit, um es mit den Helden im Zweifelsfall aufnehmen zu können.

Gelingt Rotauges Rekrutierungsversuch, so wird das Erwachen der Charaktere am nächsten Morgen für eine, in vielerlei Hinsicht, betrüblichen Stimmung sorgen. Zum einen brummt den Helden der Schädel, entweder durch den übermäßigen Konsum großer Mengen minderwertigen Alkohols, oder von den Knüppeln der Besatzung der *Jamar'tal*. Zum Anderen können die Helden kein Land am Horizont und schon gar nicht den Hafen Charypsos erkennen, da sich die *Jama'tal* bereits seit vielen Stunden auf See befindet und einem ungewissen, aber sicherlich nicht weniger erfolglosen Schicksal als sonst entgegen segelt. Einer der Misserfolge Rotauges könnte darin bestehen, dass die Helden seiner Besatzung schlicht überlegen sind, sobald sie wieder einen klaren Kopf haben ...

CHARYPSO – EIN TEURES PFLASTER

In der Stadt der Schwarzen Schlange bieten sich Ihnen zahlreiche Möglichkeiten, den Helden die Reichtümer, die sie mit dem legendären Schatz des Jabbar al-Mahul erworben haben, wieder aus der Tasche zu ziehen. Egal, ob es sich dabei um horrenden Hafengebühren oder astronomische Bestechungsgelder handelt, diese Möglichkeiten sind dazu da, um es Ihnen einfach zu machen, die Helden am Ende mit dem Reichtum dastehen zu lassen, den Sie für Ihre Kampagne angemessen halten. Aus diesem Grund geben wir auch so gut wie keine festen Summen an. Sie wissen selbst am besten, was in Ihre Kampagne passt.

EINEN FLUCH ZU BRECHEN

Die Details zum *Odem der Tiefen Tochter* haben wir bereits in Kapitel II auf Seite 43 erörtert. Deshalb an dieser Stelle nur noch einmal die beiden Möglichkeiten, ihn zu brechen, in Kürze: das Vergießen des Blutes der Nachfahren der Verfluchenden an einem Ort zusammen oder die drei zusammen im Efferd-Tempel zu Charypso dazu zu bewegen, den Fluch aufzuheben. Letzteres dürfte an *Abu Asefah* scheitern, denn ihn dazu zu bewegen, ist nahezu unmöglich. Aber zunächst einmal gilt es ohnehin, die Nachkommen überhaupt ausfindig zu machen.

DIE SUCHE NACH DEN NACHKOMMEN

Die Suche nach den Nachkommen der Paktierer wird sich für die Helden nicht einfach gestalten. Harad Wellenbrecher weiß lediglich, dass ihm seinerzeit drei der Charyptoroth-Paktierer entkommen sind und diese sich für den Fluch verantwortlich zeichnen. Doch er kennt ihre Namen nicht, und erschwerend kommt hinzu, dass die Nachkommen die alten Familiennamen längst nicht mehr tragen.

Der Zufall kann hier dennoch hilfreich sein, denn Harad Wellenbrecher wird die Anwesenheit eines Nachkommen der Verfluchenden sozusagen in seinen ätherischen Knochen spüren. Allerdings muss er sich dazu – bzw. sein Delphinamulett, an das er gebunden ist – ganz in der Nähe des Nachkommen befinden. Näheres dazu erfahren Sie unter Harad Wellenbrecher in Kapitel II auf Seite 45.

Es ist also nicht die schlaueste Methode, sich allzu sehr auf Harad Wellenbrecher zu verlassen, zumal er selbst zunächst nichts von dieser Fähigkeit weiß. Erschwerend kommt hinzu, dass Wellenbrecher zwar vor seinem Tod ein rechtschaffener Mensch war, die Jahrzehnte als Geist jedoch beständig an dieser Rechtschaffenheit gekratzt haben. Nun wird er von Rache

PROBLEME MIT DEM TÖTEN?

Die Anwesenheit des Geistes des Harad Wellenbrechers ist Fluch und Segen gleichermaßen und es ist schwierig vorherzusagen, wie das Verhältnis der Helden mit ihm an dieser Stelle des Abenteuers aussieht. Fakt ist, dass er der einzige ist, der bestätigen kann, ob es sich bei jemandem um einen Nachkommen der Verfluchenden handelt oder nicht. Ist er zu diesem Zeitpunkt zu verärgert, um noch Hilfe zu leisten, oder gar ganz aus der Dritten Sphäre verbannt worden, besteht dennoch Hoffnung, auch wenn ihm diese weniger zusagen wird.

Diese Hilfe kann die Form von *Mal-Dia* annehmen, einer 'Schwarzen Witwe', die am Rand Charypsos ihr Heim hat. Abgesehen davon, dass sie einen gewissen Ruf genießt, mit Tränken, pflanzlichen Heilmitteln und auch Giften zu handeln, sagt man ihr nach, sie sei eine ausgestoßene Schamanin der Waldmenschen und könne mit Geistern reden. Sie ist in jedem Fall in der Lage, den Geist Wellenbrechers zu beschwören und ihn zu Diensten zu zwingen, oder ihn zu vertreiben, wenn dies gewünscht ist. Auch *Mal-Dia* hat selbstverständlich ihren Preis.

Näheres zu *Mal-Dia* erfahren Sie im Anhang I – **Dramatis Personae** auf Seite 74.

und dem Verlangen getrieben, den Fluch endlich zu brechen, koste es, was es wolle. Es ist daher nicht vorauszusehen, wie er handeln wird und in welche Schwierigkeiten er die Charaktere damit bringen könnte. Fest steht nur, dass er versuchen wird, vom Träger des Amuletts Besitz zu ergreifen, sollte er zum ersten Mal die Anwesenheit eines Nachfahren spüren.

Weitaus sinnvoller ist es da, wenn die Helden Nachforschungen in der Geschichte Charypsos selbst anstellen. Sie können damit beginnen, in Erfahrung zu bringen, was vor über 150 Jahren hier geschehen ist. Von Harad Wellenbrecher sollten sie bereits wissen, dass die Stadt damals in Ruinen lag – oder aber sie finden es nun schnell heraus, denn Teile der Stadt sind auch heute noch nichts mehr als von Schlingpflanzen überwucherte Ruinen. So gut wie jeder Einwohner kann ihnen erzählen, dass das heutige Charypso auf den Ruinen einer älteren Siedlung erbaut wurde. Die ursprüngliche Siedlung wurde vermutlich von wilden Waldmenschen zerstört.

Es ist also wahrscheinlich, dass die damaligen Paktierer nach dem Aussprechen der Verwünschung zu den Gründerfamilien des neuen Charypso zählten. Insbesondere, wenn man bedenkt, dass auch heute noch Gerüchte über ein nahes Insanctum der Tiefen Tochter kursieren. Sie hatten keinen Grund, es aufzugeben, und es entspricht den Anhängern der Charyptoroth durchaus, ganz normal als Fischer oder Piraten zu leben. Paranoide Helden könnten sogar soweit gehen, den Ruf (und nicht zuletzt den Namen) Charypsos damit zu erklären, dass die ganze Stadt aus Kultisten bestünde, doch dem ist glücklicherweise nicht so. Nichtsdestotrotz gilt es in der Stadtgeschichte zu forschen und Familienstambäume über die Generationen hinweg zu verfolgen.

Leider werden die Charaktere feststellen müssen, dass so etwas wie eine Stadtverwaltung oder ein Stadtarchiv nicht existiert. Allerdings können sie durch geschicktes Fragen Informanten finden, von denen sie alle gewünschten Informationen erhalten. Nicht jeder davon, kann Auskunft zu allen drei Nachkommen geben, doch alle wissen, dass es tatsächlich drei Familien gab, die vor allen anderen in den Ruinen Charypsos siedelten. Mögliche Informationsquellen sind:

DER EFFERD-TEMPEL

Es ist nicht unwahrscheinlich, dass die Charaktere als zwölfgötterfürchtige Personen zuerst in den Tempeln nach Informationen suchen. Im Efferd-Tempel werden sie dabei mit unverhohlener Korruption in Reinkultur konfrontiert. Das Oberhaupt des Tempels, *Raul Moreno*, ist nicht zu sprechen. Der Mann, an den die Helden an seiner Statt geraten, ist ihnen kein Unbekannter, wenn sie zu Schiff in Charypso angelangt sind: *Garcia Bartobello*. Er wird ganz seiner habgierigen Natur entsprechend nur gegen horrenden Summen bereit sein, Informationen preiszugeben. Sind die Helden bereit, zu zahlen, ist er in der Tat in der Lage, einen vielversprechenden (und richtigen) Namen aus den Archiven des Tempels zu Tage zu fördern: die Witwe *Maraliza*.

Auch *Abu Asefah* ist *Bartobello* bekannt, er wird ihn allerdings nicht gegen Geld verraten, da er ihn als wertvolles Mitglied seiner Gemeinde betrachtet. Den Stammbaum des Wundheilers *Alvaro Cabrera* kann er jedoch nicht nachverfolgen, da seine Familie für einige Jahre die Stadt verlassen hat.

Näheres zu *Garcia Bartobello* erfahren Sie in den **Dramatis Personae** auf Seite 72.

DER PHEX-TEMPEL

Der Phex-Tempel wirkt sehr vernachlässigt und heruntergekommen. Dort begegnet man den Fragen der Helden größtenteils mit Ratlosigkeit, kann jedoch angespornt durch eine großzügige Spende auf *Esthelia Laleema* verweisen, die sicher mehr wissen wird.

DAS WASSERVOLK

Entgegen anders lautender Gerüchte besteht Charypso tatsächlich nicht ausschließlich aus Piraten, sondern auch aus ganz normalem Volk, das seiner täglichen Arbeit nachgeht. Zugegebenermaßen gilt für diese, dass sie entweder zu arm sind, sich einen anderen Ort zum Leben zu suchen, an anderen Orten gesucht oder verfolgt werden oder auf die ein oder andere Art und Weise von der Gesetzlosigkeit Charypsos profitieren. Zu diesen normalen Bewohnern zählt auch das sogenannte Wasservolk, Menschen, deren oft nicht allzu einträgliche Arbeit fast ausschließlich auf dem Wasser stattfindet oder die in direkter Verbindung mit ihm steht, also Fischer, Muscheltaucher, Netzknüpfer, Segelmacher und dergleichen mehr.

Wenn man also jemanden sucht, der vermutlich etwas mit der Verehrung der Tiefen Tochter zu tun hat, ist es genauso naheliegend wie auch gefährlich, wenn man sich unter diesen Menschen umhört. Allerdings ist es eine eingeschworene Gemeinschaft, die Außenstehende bestenfalls mit Misstrauen wenn nicht offener Feindseligkeit betrachtet, und selbstverständlich hat keiner von ihnen etwas auch nur entfernt mit Dämonen oder ähnlichem zu tun. Sind die Helden hartnäckig genug, sind die Chancen gleich gut, dass sie sich eine blutige Nase holen oder an den Sprecher der Fischer, den alten *Abu Asefah* verwiesen werden, damit dieser sie abwimmeln und sich vielleicht verdächtig machen kann.

ESTHELIA LALEEMA

Die vorgebliche Schankmaid und Hure ist im *Gütigen Perväl* zu finden, einem teuren Gasthof mit weitläufigen Salons und ehemals edlem, samtbezogenem Mobiliar, das inzwischen jedoch bereits bessere Tage gesehen hat. Sie ist durchaus freundlich, reagiert auf die Fragen der Charaktere jedoch mit Misstrauen, was in einer Stadt wie Charypso sicherlich nicht verwunderlich ist. Sie kann von den Nachkommen nur die Witwe *Maraliza* nennen.

Sie weiß außerdem von *Alvaro Cabrera*, wird ihn allerdings nicht verraten, da sie Mitglied seiner *Rikki-tikki-tavi* ist (eine vergleichende Probe der Helden in *Menschenkenntnis* gegen ihr *Überreden* (TaW 11 in ihrer Spezialisierung *Lügen*, gegen 13/14/15) offenbaren, dass sie etwas verheimlicht). Sollten die Charaktere aus irgendeinem Grund nach ihm fragen, wird sie den Wahrheitsgehalt der Informationen, die sie über ihn erhalten haben, anzweifeln und erklären, dass sie es für unwahrscheinlich hält, dass Cabrera mit irgend etwas Schrecklichem zu tun hat.

Näheres zu *Esthelia Laleema* erfahren Sie in den *Dramatis Personae* auf Seite 71.

HUSAYN İBN MAHMUD AL-WAHİD AY AL'ANFA

Wenn die Charaktere auf der Straße herumfragen, wer sich mit der Geschichte Charypsos auskennen könnte, werden sie früher oder später an *Husayn Bey* verwiesen. Dieser lebt, umgeben von Miniwatu-Kriegern als Wachen, seinen Schülerinnen und Schülern und einer kleinen Schar Dienern im reichsten Viertel Charypsos in einer wahrhaftigen Villa, deren Äußeres ebenso

wie ihr Inneres deutlich den Reichtum des Magiers zur Schau stellt. Damit es überhaupt zu einem Gespräch zwischen ihm und den Helden kommt, müssen diese zuerst den obersten Diener des Mannes davon überzeugen, dass sie die Aufmerksamkeit und knapp bemessene Zeit seines Herrn wert sind.

Der Diener *Torimer* überprüft mit äußerster Sorgfalt, wie es um die Geldmittel der Gruppe bestellt ist, bevor er sie in einen prächtig ausgestatteten Warteraum führt. Dort wird die Geduld der Helden auf eine harte Probe gestellt, ehe sie in die Studierstube des Magiers vorge lassen werden.

Husayn Bey lässt die Charaktere auch im Verlauf des Gesprächs deutlich spüren, dass er sich ihnen in jeder Hinsicht überlegen fühlt. Der überaus gelehrte Agent diverser alananischer Grandenhäuser ist jedoch in jedem Fall eine der besten Quellen, die den Helden zur Verfügung steht. Sofern sie seinen Ansprüchen entsprechen, ist er dazu in der Lage, sie über *Alvaro Cabrera*, dessen Geschichte ihn aus anderen Gründen interessierte, hält er ihn doch für einen Aufwiegler, und die Witwe *Maraliza* zu informieren. Über *Abu Asefah* weiß er allerdings nichts, denn die Bewegungen im ärmlichen Viertel des Wasservolks sind ihm einerseits gleich andererseits zu verworren, um sie im Auge zu behalten. Allerdings sollte vorher zu seiner Zufriedenheit beantwortet sein, warum die Helden diese Information suchen und vielleicht gar, was sie mit dieser anzustellen gedenken. Darüber hinaus haben sie eine von ihm festgesetzte Summe zu zahlen, über die zu verhandeln er nicht gewillt ist, oder aber sie sind bereit, ihm später einen beliebigen Dienst zu erweisen. Näheres zu *Husayn* erfahren Sie im Anhang I – *Dramatis Personae* auf Seite 73.

WAS DIE NACHKOMMEN SELBST WISSEN

Sollten die Charaktere auf die Idee kommen, die Nachkommen selbst zu befragen, können sie auch dort nützliche Informationen erlangen. Natürlich sollten sie hierbei besonders behutsam vorgehen.

DIE WITWE MARALIZA

Die Witwe weiß lediglich, dass in der Geschichte ihrer Familie vor langer Zeit seltsame Dinge vorgefallen sind. Gegen ein großzügiges Trinkgeld wird sie dieses Wissen gerne mit den Charakteren teilen. Über die anderen beiden Familien weiß sie allerdings nicht bescheid.

Sollte irgendetwas an den Fragen oder dem Verhalten der Charaktere ihr Misstrauen erregen, wird sie sie auf der Stelle des Blutrünstigen Pelikans verweisen bzw. von ihren beiden angeheuerten Schlägern hinauswerfen lassen.

Näheres zur Witwe *Maraliza* erfahren Sie im Anhang I – *Dramatis Personae* auf Seite 69.

ALVARO CABRERA

Sollte es den Charakteren gelingen, das Vertrauen Cabreras zu gewinnen, wird er ihnen die Geschichte seiner Familie erzählen, soweit sie ihm bekannt ist. Er weiß, dass seine Vorfahren Schreckliches getan haben, auch wenn er sich über die Details ausschweigt. Bereits sein Urgroßvater hatte jedoch den Entschluss gefasst, Wiedergutmachung für diese Taten zu leisten, und sich bemüht, denjenigen zu helfen, die sich selbst nicht zu helfen wissen.

Genau dieses Ziel verfolgte auch *Alvaro Cabrera* und kehrte nach Charypso zurück, dem seine Familie bereits den Rücken

zugewandt hatte. Hier begründete er die *Rikki-tikki-tavi* und behandelt als Wundheiler auch diejenigen, die sich eine Behandlung eigentlich nicht leisten können.

Je nachdem, wonach und wie die Helden ihn befragen, könnte er sie an *Abu Asefah* verweisen, nicht weil er weiß, dass dieser Dreck am Stecken hat, sondern vielmehr weil er ihn aus früheren Begegnungen nicht leiden kann und jede Gelegenheit nutzen würde, das Leben des Alten schwer zu machen.

Näheres zu Cabrera erfahren Sie in den **Dramatis Personae** auf Seite 70.

ABU ASEFAH

Der Fischer wird sich den Charakteren gegenüber sehr abweisend verhalten und darauf bestehen, dass er von nichts weiß, obwohl er der einzige der Nachkommen ist, der die Geschichte seiner Familie genau kennt. Sollten die Charaktere hartnäckig bleiben, wird er sie irgendwann an *Alvaro Cabrera* verweisen. In dessen Familiengeschichte sei schon immer etwas faul gewesen. Darüber hinaus wird er sich die Helden nur allzu gut merken, wenn er das Gefühl hat, sie stellen eine Bedrohung für ihn dar. Eine nächtliche Jagd nach neuen Opfern für die Tiefe Tochter stünde dann bald an.

Näheres zu Abu Asefah erfahren Sie im Anhang I – **Dramatis Personae** auf Seite 68.

WO DIE НАСНКОММЕН ZU FINDEN SIND

DIE WITWE MARALIZA

Am ehesten treffen die Charaktere die Witwe Maraliza im *Blutrünstigen Pelikan* an, dessen Wirtin sie ist. Dort wird sie hinter der Theke stehen, das Gebräu zapfen, das man an diesem Ort als Bier bezeichnet, und die Bedienungen herumscheuchen. Sollten die Charaktere die Witwe aus irgendeinem Grund an-

IRRWEGE UND ABWEGE: DAS ІНСАНСТУМ

Natürlich ist es möglich, dass die Helden zu dem logischen Schluss kommen, dass es, wo so viele Charyptoroth-Paktierer versammelt waren auch ein Insanctum der Ersäuerin gegeben haben muss. Damit liegen sie durchaus richtig. In den Seehöhlen in den schroffen Klippen an der Küste nahe Charypsos liegt, in weiten Teilen überspült, dieses seit vielen Jahren ungenutzte Unheiligtum der Widersacherin Efferds. Und natürlich lässt sich das mit genügend Einsatz, Mühen und der richtigen Kombination aus Recherche, Bestechung und nacktem Stahl herausfinden.

Wenn die Spieler das Abenteuer unbedingt in diese Richtung vorantreiben wollen – vielleicht versprechen sie sich ja Aufschlüsse davon, die die Höhlen am Meer nicht bergen –, so handelt es sich dabei zwar um einen kapitalen Abweg, aber Sie sollten den Helden keine Steine in den Weg legen. Gerüchte, die ihnen den Weg in diese Richtung weisen, gibt es in der Stadt zuhauf (eines haben wir oben in der Gerüchertetabelle exemplarisch angelegt). Diesen Weg einzuschlagen heißt, es mit Höhlen voller Gefahren, tiefen Tauchgängen, monströsen Seeschlangen und Kraken zu tun zu bekommen – und all das ohne Erkenntnisgewinn. Manchmal kann das Leben hart sein – und Aves ein schroffer Meister.

DIE RIKKI-TIKKI-TAVI

Die *Rikki-tikki-tavi* ist eine kleine Gruppe von Gleichgesinnten, die die Augen vor dem Elend und oft grausamen Schicksal der Unfreien in Charypsos nicht weiter verschließen konnten und wollten. Wo immer sie können, befreien sie Sklaven, um ihnen ihre Würde zurückzugeben. Doch das ist nicht viel mehr als Tropfen auf einen heißen Stein und das wissen sie selbst. Aus Mangel an weiter reichenden Verbindungen müssen sie sich dabei fast ausschließlich auf Waldmenschen beschränken, die zurück in den Dschungel fliehen können. Blasshäute würden sie so zum Tode oder zu einer schnellen erneuten Gefangenschaft verurteilen. Es ist ihnen bislang nicht gelungen, einen Kapitän zu finden, der mutig genug ist, Charypsos anzulaufen und entflozene Sklaven zu schmuggeln.

Aber schon diese seltenen Schläge gegen die Sklaverei und überhaupt schon die Idee, so etwas in der Stadt der Schwarzen Schlange zu tun, machen sie zu Feinden Charypsos, und sollte der Bund der Piratenkapitäne erfahren, wer zu den Rikki-tikki-tavi zählt, blüht ihnen ein langsamer, grausamer und öffentlicher Tod. Von den in diesem Abenteuer vorgestellten Meisterpersonen sind zwei Mitglieder dieser Gruppierung: *Alvaro Cabrera*, ihr Anführer, und *Esthelia Laleema*, eine Spionin des brabakischen Königshauses, die unter den Rikki-tikki-tavi nach Verbündeten und Charypter Dissidenten sucht. Je nachdem, wie sich die Helden mit diesen beiden einigen, können die Rikki-tikki-tavi eine Möglichkeit darstellen, Charypsos zu entfliehen, oder sie werden bald Geschichte sein, sollte Wellenbrecher seinen Willen bekommen und Cabrera tatsächlich sterben.

sprechen wollen, wird sie sich nicht auf längere Unterhaltungen einlassen, bevor sie nicht etwas zu trinken bestellt haben. Der *Blutrünstige Pelikan* befindet sich im Hafenviertel und wurde aus alten Wrackteilen in den Ruinen eines ehemaligen Lagerhauses erbaut. Daher wirkt die Schenke mehr wie ein großer Haufen angespülten Strandguts denn wie ein Haus. Abgesehen von der Ziegelmauer, an die sich das Gewirr aus Schiffsrümpfen, Balken und Bullaugen lehnt, gibt es keine einzige gerade Wand und die Decke ist an einigen Stellen nur eben noch hoch genug, dass man aufrecht darunter stehen kann, an anderen wiederum bei schummriger Beleuchtung kaum zu erkennen.

Im vorderen Teil der Schenke sitzen furchteinflößende Gestalten an Tischen aus alten Fässern, die sich einfach ersetzen lassen, sollte bei einer Schlägerei etwas zu Bruch gehen – was häufig genug der Fall ist. Im hinteren Teil befindet sich eine tiefe Grube, um deren Rand ein morsches Gelände verläuft. Hier werden Kämpfe ausgetragen. Entweder zwischen Angehörigen des örtlichen Gesindels, um einen Streit beizulegen, oder aber man lässt Sklaven gegeneinander antreten.

Maraliza verdient ihr Geld nicht nur mit dem Verkauf von Bier, Rum und dem ein oder anderen Teller Eintopf, über dessen Inhalt man sich besser nicht den Kopf zerbricht, sondern auch mit den Wetten auf die Kämpfe in der Grube. Diese Einnahmen so wie ihr leibliches Wohl schützen zwei von ihr angeheuerte Männer fürs Grobe: Der Ferkina *Haznar* und ein Hüne namens *Jon*, dessen Gestalt den ein oder anderen Thorwaler unter seinen Vorfahren vermuten lässt.



Zusätzlich hat Maraliza einige Stammgäste, die für sie eintreten würden, solange es nach einem Kampf aussieht, den sie gewinnen können.

Rausschmeißer und Stammgäste

Schlagring: INI 9+1W6 AT 12 PA 12 TP 1W6+3 (A)

DK H

Raufen: INI 8+1W6 AT 12 PA 12 TP 1W6+1 (A) DK H

LeP 28 AuP 30 RS 0 WS 7 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 10), Waffenlose Kampftechnik: Bornländisch, Wuchtschlag

Außer im *Blutrünstigen Pelikan* könnten die Charaktere die Witwe Maraliza lediglich noch auf dem Markt antreffen, auf dem sie Zutaten für ihren Eintopf und Lebensmittel für den eigenen Bedarf einkauft. Allerdings ist die Wahrscheinlichkeit einer solchen Begegnung sehr gering (1–2 auf W20).

ALVARO CABRERA

Der Wundheiler Alvaro Cabrera hat eine Praxis in einem der ärmeren Viertel Charypsos. Den größten Teil der Zeit wird er dort anzutreffen sein, da ihn an diesem Ort auch seine Patienten finden können.

Von außen betrachtet handelt es sich bei der Praxis um eine grob aus Holz zusammengezimmerter Hütte zwischen vielen anderen. Nur das Ibisymbol auf der Tür weist darauf hin, dass an diesem Ort die Kranken und Verletzten Heilung finden können.

Im ersten Raum hinter der Tür warten stets einige Menschen mit Schnittwunden, Knochenbrüchen und anderen Blessu-

ren darauf, dass Cabrera Zeit für sie hat. Hier trifft man auf die Schwachen, die sich in der rauen Gesellschaft Charypsos kaum zu behaupten wissen, und daher der Willkür der Piraten und anderen Halsabschneider hilflos ausgeliefert sind. Einige der Verletzten haben Körbe mit Obst, Gemüse, Eiern oder Brot mitgebracht, da sie nicht mit Geld bezahlen können.

Der Raum dahinter dient als Behandlungszimmer. Gleichzeitig liegen hier diejenigen, die ständiger Betreuung bedürfen. Bei gutem Wetter werden die Pritschen dieser Kranken ab und zu in den Hinterhof hinausgetragen, in dem außerdem ein Kräutergarten zu finden ist.

Von dort für an der Außenwand des Hauses eine Treppe hinauf in einen kleinen Raum unterm Dach, in dem sich Alvaro Cabreras Bett und seine wenigen Habseligkeiten befinden. Oft genug bleibt ersteres ungenutzt, denn es ist immer etwas zu tun.

ABU ASEFAH

Tagsüber trifft man Abu Asefah am ehesten am Hafen, sofern er nicht gerade auf See ist, um die Netze auszuwerfen. Doch das geschieht nur noch selten, er wird langsam zu alt für diese Arbeit. Oft sitzt mit einigen anderen alten Fischern zwischen Fässern und Ballen beisammen, spielt Karten und unterhält sich über alte Zeiten. Bei den Fischern ist er bekannt und beliebt, auch wenn die meisten ihn wohl als mürrisch beschreiben würden.

Abends kann man ihn ab und zu im *Blutrünstigen Pelikan* antreffen, wo er den Kämpfen zusieht und ein erstaunliches Wettglück beweist. Auch hier ist er so gut wie nie allein, sondern meist in Begleitung einiger alter Freunde.

Abu Asefah lebt in einer aus Treibholz gezimmerten Hütte nahe des Hafens, die sich gemeinsam mit einigen anderen in den

Ruinen eines Gebäudes duckt, das einst vielleicht eine Markthalle gewesen war. Nun dienen die beiden Seitenmauern als Rückwände für die Fischerhütten, und wo vor über hundertfünfzig Jahren nur ein einzelnes Gebäude gestanden hat, ist so eine schmale Straße entstanden.

Die Hütte selbst besteht lediglich aus einem Raum, auf dem Boden liegt eine Schlafmatte und auf einem schmalen Regal liegen einige Vorräte so wie halb leere und noch volle Rumflaschen. Abu Asefah sucht diese Behausung meist nur zum Schlafen auf und ist daher selten dort anzutreffen.

DAS GROßE FIPALE

Irgendwann werden die Helden nicht nur wissen, wer die drei Nachfahren sind, sie werden sie auch alle kontaktiert und eine wie auch immer geartete Beziehung zu ihnen aufgebaut haben. Nun bleibt noch eine Kleinigkeit zu tun: die Verwünschung tatsächlich zu brechen und das Leben der Helden zu retten.

Dazu gibt es wie bereits beschrieben zumindest theoretisch zwei Möglichkeiten: Das Blut aller drei Nachfahren am selben Ort zu vergießen oder aber alle drei ebenfalls am selben Ort und zudem auf efferdsgeweihtem Boden dazu zu bringen, die Verwünschung, die einst ihre Vorfahren aussprachen, explizit zurückzunehmen. Möglichkeit zwei fällt allerdings aus, weil Abu Asefah dazu schlicht nicht bereit sein wird – er hat keinerlei Veranlassung, die Erzdämonin, die er verehrt, in dieser eklatanten Weise zu brüskieren. Nicht einmal wenn die Helden es geschafft haben, sich mit ihr irgendwie gut zu stellen, wird er dies in Erwägung ziehen.

bleibt also Möglichkeit eins – wie aber bringt man drei so verschiedene Persönlichkeiten, die sich noch dazu in wechselnden Konstellationen untereinander nicht grün sind und sehr unterschiedliche Ziele verfolgen, an einem Ort zusammen? Um das gewünschte Ergebnis zu erzielen, nämlich alle drei

Nachfahren zu einem bestimmten Zeitpunkt an einem Ort zu versammeln und ihr Blut zu vergießen, wird den Helden nichts anderes übrig bleiben, als eine oder mehrere ihrer Zielpersonen schlicht und einfach zu belügen. Die geschickteste Herangehensweise wären getrennte Verhandlungen mit allen drei Nachfahren, im optimalen Fall auch durch unterschiedliche Mitglieder der Heldengruppe, die alle drei auf den gewählten Zeitpunkt verpflichten, sie aber gegenseitig über die Anwesenheit der jeweils anderen im Unklaren zu lassen. So können die Charaktere durch geschickte Abreden unter der Hand sicherstellen, dass ihre Zielpersonen alle gleichzeitig am gewünschten Ort zugegen sind.

Bitte bedenken Sie, dass nur das Blut der drei vergossen werden muss – ein Nadelstich in den Finger reicht schon. Natürlich will *Harad Wellenbrecher* in wesentlich umfangreichem Maße Blut vergießen, aber hier sollten sich die Helden nicht durch die Rachegefühle des Geistes hinreißen lassen. Tatsächlich ist zum Brechen der Verwünschung kein anderes großes Tamtam nötig und es wird auch nicht von irgendwelchen Effekten begleitet. Der Verfall der Helden stoppt jedoch augenblicklich und die Heilung setzt ein (dies ist bereits unter *Der Odem der Tiefen Tochter* auf Seite 43 beschrieben).



HALS ÜBER KOPF ODER: NICHTS WIE WEG VON HIER!

Was passiert eigentlich, wenn die Helden bei ihrer Recherche zu viel Staub aufwirbeln? Immerhin handelt es sich um eine Gruppe mehr oder weniger rechtschaffener Charaktere mit einem im Wortsinne lebensbedrohlichen Problem. Helden in solch prekärer Lage neigen dazu, nicht eben subtil vorzugehen, und das kann in einer rechtlosen Stadt wie Charypso unangenehme Folgen haben.

Irgendwann werden die bohrenden Fragen und das Herumschnüffeln der Helden der 'Obrigkeit' des Piratennestes zu Ohren kommen, das bleibt nicht aus. Dann wiederum ist es nur eine Frage der Zeit, bis Dagon Lolonna persönlich davon Wind bekommt, und als ein Mann der Tat wird er einschreiten, um diese anmaßenden Fremden, die in seiner Stadt Detektiv spielen, mit aller Deutlichkeit in ihre Schranken zu verweisen. Wenn alles gut läuft, passiert das natürlich erst, wenn die Helden ihre Angelegenheiten in Charypso geregelt und die Verwünschung gebrochen haben – aber wann läuft schon alles gut, wenn Charaktere um ihr Leben fürchten müssen und wie die Tralloper im Porzellanladen nach Rettungswegen suchen?

Von daher ist nicht auszuschließen, dass die Helden so unter Druck der Schergen des Bundes der Schwarzen Schlange geraten, dass ihnen in Charypso schlicht der Boden unter den Füßen zu heiß wird. Dann müssen sie ungeachtet des Zeitdrucks, den der *Odem der Tiefen Tochter* auf sie ausübt, erst einmal nur weg. Hier bietet es sich geradezu an, *Jaswar Prock* erneut ins Spiel zu bringen. Der exzentrische Pirat kann dann just an dem Tag, an dem die Charaktere Hals über Kopf verschwinden müssen, seine Rückeroberung der *Schwarzen Prinzessin* in die Tat umsetzen, und da ihm in Charypso keine komplette Mannschaft zur Verfügung steht, ist er um jede helfende Hand froh und wird die Helden nur zu gern in seine Pläne einbinden. Dann können Sie die Kaperung so breit oder knapp ausspielen, wie sie möchten – am Ende sollten Ihre Charaktere unter Jaswars Kommando auf den Planken der *Schwarzen Prinzessin* aus Charypso entkommen. Das allerdings löst ihr kleines Verwünschungsproblem nicht ... und nun heißt es, einen unauffälligen Rückweg in die Stadt zu ersinnen.

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Das Brechen des *Odems der Tiefen Tochter* (oder – wenn es schlecht gelaufen ist – die Erfüllung des Fluchs) stellt das Ende von **Die Verdammten des Südmeers** dar. Bevor sich die Helden neuen Aufgaben widmen, ist dies der Zeitpunkt, zu dem sie die Belohnungen für die Geschichte um den legendären Schatz Jabbar al-Mahuls erhalten sollten.

ABENTEUERPUNKTE

Jeder Held hat sich für das Säubern der Blutbucht **150 Abenteuerpunkte** verdient, dazu weitere **100** für das Auffinden der Schatzinsel und **250** für das Überstehen des *Odems der Tiefen Tochter* – insgesamt also **450 Abenteuerpunkte**, wenn die Geschichte ihren geplanten Lauf genommen hat. Für besondere

Aktionen und Erfahrungen, Ideenreichtum im Angesicht des Untergangs oder auch Unterhaltung können Sie noch einmal bis zu 100 AP vergeben.

SPEZIELLE ERFAHRUNGEN

Neben den Abenteuerpunkten haben sich die Helden Spezielle Erfahrungen für folgende Talente erworben: *Körperbeherrschung*, *Sagen/Legenden* und *Seefahrt*. Diesen sollten Sie etwa fünf weitere Spezielle Erfahrungen in den Talenten hinzufügen, die von den Helden oft, effektiv oder besonders gewitzt eingesetzt wurden, was für magiebegabte Helden auch geeignete Zauber mit einschließt. Berücksichtigen Sie an dieser Stelle Talente wie *Schwimmen*, *Gassenwissen*, *Menschenkenntnis*, *Orientierung*, *Wettervorhersage*, *Geographie*, *Götter/Kulte* und *Magiekunde*.

Möglicherweise reichen die in diesem Abenteuer gemachten Erfahrungen, um die Sonderfertigkeiten *Kampf im Wasser* und *Standfest* zu erwerben. In jedem Fall kann die Zeit als Lernzeit für *Akklimatisierung Hitze*, *Meereskundig*, sowie passende *Kulturlernen* und *Ortskenntnisse* angerechnet werden.

WAS BLEIBT?

Ungeachtet dessen, ob Leomar Garje bereits in diesem Abenteuer als Gönner in Erscheinung trat, indem er die Schatzsuche der Helden gegen einen Anteil finanzierte, verbleibt er in Höt-Alem mit dem Wunsch, den Kampf gegen die Piraterie in den südlichen Meeren über das Hafenbecken der Sonnenstadt hinaus zu tragen. In diesem Bestreben hat er immer Arbeit für unerschrockene Questadores.

Die Rikki-tikki-tavi werden ohne die Unterstützung erfahrener Helden immer eine Randerscheinung in der Gesellschaft Charypsos bleiben und eher früher als später ein hässliches Ende finden, was freiheitliche und in den Augen der Machthaber Charypsos aufrührerische Gedanken dieser Art für die nächste Zeit auslöschen wird. Irgendwann wird sich dann eine ähnliche Gruppe zusammenfinden, denn es wird immer Menschen in Charypso geben, die den Mut finden, aufzubegehren.

Abu Asefah wird recht behalten, und der Charyptoroth-Kult wird mit ihm kein Ende finden. Zu groß sind die Verlockungen durch das nahe Insanctum, zu menschenverachtend sind die Lebensbedingungen in Charypso, zu korrupt die Priesterschaft um den Hochgeweihten des Efferd, *Raul Moreno*, als dass sich nicht arme Fischer und Seeleute finden würden, die sich der Tiefen Tochter zuwenden, um sie um Hilfe anzuflehen und ihren Schutz zu erbitten.

Esthelia Laleema sollte die Geschehnisse von **Die Verdammten des Südmeers** unbeschadet überstehen. Allerdings könnte es durchaus sein, dass sie sich bei der Unterstützung der Helden so weit aus dem Fenster gelehnt hat, dass ihre Tarnidentität verbrannt ist und sie nach Brabak zurückkehren muss. Im Gütigen Perval hinterlässt sie dabei in mehrerlei Hinsicht eine schmerzlich empfundene Lücke. Allerdings ist davon auszugehen, dass die Helden nun in ihr eine Kontaktperson zum Hof König Mizirions haben. Sie könnte Geheimdienstaufträge vermitteln und ist auch ansonsten in ein Kontaktnetzwerk im Süden Aventuriens eingebunden, das seinesgleichen sucht. Sollten die Helden sich im Südmeer etablieren wollen, kann die blonde Schönheit ihnen allerhand Türen öffnen.

ANHANG I – DRAMATIS PERSONAE

PERSÖNLICHKEITEN HÔT-ALEMS

LEOMAR GARJE

Erscheinung: Leomar Garje ist ein hochgewachsener, breitschultriger Mann Mitte 30, dessen dunkelblondes Haar und helle Haut, die auch nach all den langen Jahren im Süden nicht bräunen will, sondern von ihrer Röte stets an einen Hummerier erinnert, ihn klar als Mittelreicher identifizieren. Er trägt meist einfach geschnittene Hosen, Hemden und Westen im Garethischen Stil und dazu festes Schuhwerk aus Leder.

Geschichte: Leomar ist der dritte Sohn einer respektablen Garether Feinschmiedefamilie. Schon in seiner frühen Kindheit begeisterten ihn Reiseberichte, exotische Märchen und Erzählungen aus dem fernen Südmeer. Anstatt also dem Handwerk seiner Familie zu folgen, was seine beiden älteren Geschwister ohnehin schon taten, setzte er alles in seinem Leben daran, sich eines Tages in die Länder seiner Tagträume und Phantasien begeben zu können.

Seine Familie lebte gut, doch war sie alles andere als wohlhabend, so dass Leomars Ausbildung zunächst bei einem befreundeten Krämer begann. Natürlich war die Konkurrenz im kaiserlichen Gareth gewaltig, und trotz anfänglicher Erfolge und gewinnträchtiger Geschäftsabschlüsse war Leomar klar, dass er es nie mit den größeren Handelshäusern und Magnaten der Stadt würde aufnehmen können. Vielmehr fürchtete er eher, schnell aus dem Geschäft verdrängt zu werden, würde er allzu erfolgreich sein. Sobald er glaubte, genug zusammenzuhaben, versetzte er seinen gesamten Besitz, mehrte ihn durch einen Kredit und reiste über Punin bis nach Kuslik. Dort investierte er sein ganzes Vermögen in eine Ladung Kusliker Keramik und charterte ein Schiff, das ihn nach Hôt-Alem bringen sollte. Die Überfahrt war sicherlich das mit Abstand größte Abenteuer, das Leomar je erlebt hat. Gleich zweimal wurde die Karavelle, auf der er segelte, von beutegierigen Piraten angegriffen, einmal auf der Höhe von Brabak und ein weiteres Mal in der Alemitischen Bucht, kurz bevor sie ihr Ziel erreicht hatte. Doch beide Male konnten die an Bord befindlichen Seesoldaten die Angriffe ab-

wehren, und Leomar kam schließlich in der südlichen Sonnenstadt an. Leider war ein nicht unbeträchtlicher Teil der feinen Keramik den Angriffen und den Stürmen zum Opfer gefallen, doch dadurch ließ sich Leomar jetzt am Ziel seiner Träume nicht entmutigen, und das, was noch unbeschädigt war, erzielte auf dem örtlichen Markt solch astronomische Preise, dass er im tiefen Süden allen Widrigkeiten zum Trotz einen guten Start hatte.

Das war vor zwölf Jahren. Seitdem hat Leomar Garje keinen Fuß mehr auf das Deck eines Schiffes gesetzt und auch Hôt-Alem nur zu einem gelegentlichen Jagdausflug ins Umland verlassen. Was er nicht bereit war an eigenem körperlichen Risiko einzugehen, wagte er jedoch sehr wohl mit Geschäften und Beteiligungen, so dass er heute einer der wohlhabendsten Großhändler Hôt-Alems ist, der nicht von edlem Geblüt ist oder von einem weit entfernten Magnaten aus dem Mittelreich gelenkt wird. Gerade im Gegensatz zu den meisten vornehmen Mittelreichern ist Leomar ganz und gar freiwillig hier im Süden, und diese Freude merkt man ihm auch an.

Leomar ist vor neun Jahren den Tsubund mit der schönen Tulamidin *Janna* eingegangen. Er hat zwei hübsche Töchter, *Azide* und *Shifa*, im Alter von acht respektive sechs Jahren, sowie einen Sohn, *Kedio*, im Alter von drei Jahren.

Charakter: Für eine 'Krämerseele' ist Garje recht risikobereit, ein Umstand, dem er das Gros seines Reichtums zu verdanken hat. Auch wenn er sich geschworen hat, nie wieder einen Fuß auf ein Schiff zu setzen, ist er keineswegs ängstlich oder gar verwehlicht. Im Grunde seines Herzens ist Leomar zutiefst praiosfürchtig, doch weiß er auch, dass es manchmal nötig ist, hässliche Dinge zu tun, um Gutes zu erreichen oder die Seinen und sich selbst zu schützen.

Darstellung: Seien Sie aufmerksam, lassen Sie Ihr Gegenüber spüren, dass es Sie interessiert, was er zu sagen hat, ganz egal, welcher Herkunft er sein mag. Seien Sie freundlich und zuvorkommend, aber nicht aufdringlich. Sie sind mit sich selbst zufrieden, und es gibt nicht viel, was Sie aus der Ruhe bringen kann.

Funktion: Leomar Garje dient zunächst als Auftraggeber der Helden, indem er sie anwirbt, gegen die ihm verhassten Piraten der Blutbucht vorzugehen. Im späteren Verlauf des Abenteuers kann er als Gönner auftreten, der die Expedition zur Schatzinsel finanziell unterstützt – gegen eine Beteiligung, versteht sich.

Zitate: „Was heißt hier zu riskant? Ohne Risiko gibt es keinen Gewinn.“

„Das hört sich nach einem sehr gewagten Unterfangen an. Was werdet ihr dafür brauchen?“

Alter: 36 **Größe:** 1,90 Schritt

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: blaugrau

Kurzcharakteristik: meisterlicher Großhändler, kompetenter Stratege und vollkommener Gastgeber, zuweilen exzentrisch in seiner strikten, ablehnenden Haltung gegenüber jedwedem Standesdünkel

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 15, Soziale Anpassungsfähigkeit; Goldgier 6

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 12, Überreden (Feilschen) 14 (16), Rechnen (Buchführung) 10 (12), Schätzen 11, Handel (Gewürze) 15 (17), spricht Garethi und Tulamidya fließend, kann sich in Mohisch mit knapper Not verständigen

JASWAR PROCK

Erscheinung: Prock kultiviert ein kühnes, verwegenes Auftreten. Sein schwarzes Haar ist lang, doch verfilzt und strähnig und weist ein zwei dünn geflochtene Zöpfe auf. Er trägt einen erstaunlich gut gepflegten Schnurr- und Kinnbart und hat blitzende, dunkelbraune Augen. Kniehohe Stulpenstiefel aus weichem, schwarzem Leder, enganliegende, schwarze Schnürhosen und weite weiße, oft etwas fleckige Hemden sind seine beliebtesten Kleidungsstücke. Stets riecht er – allerdings nicht unangenehm – nach Rum oder Syllarak.

Geschichte: Weit verbreiteten Gerüchten zufolge ist Jaswar Prock der Sohn der gefürchteten *Eisernen Maske*, andere sagen, er sei ein Nachkomme des verhassten Dagon Lolonna, der sich mit seinem Vater überworfen habe. Wieder andere

besagen, er stamme aus der Verbindung eines Neckers mit einer schönen Tochter Satuarias. Je mehr man sich über Prock umhört, desto abenteuerlicher werden die Geschichten über ihn, wenn sie nicht gleich nur mit einem Schulterzucken und einem fragenden Blick beantwortet werden. Denn sehr zu Procks Missfallen ist sein Ruf noch lange nicht da, wo er ihn gerne hätte, was auf der anderen Seite aber auch bedeutet, dass er sich derzeit in Hôt-Alem aufhalten kann, ohne gleich erkannt und wegen Piraterie verhaftet und – wenn es schlecht läuft – hingerichtet zu werden.

Tatsächlich ist Prock der Sohn eines eher unbedeutenderen Piratenkapitäns aus Nasha und einer Hure aus Chorhop. Als solcher bewegte er sich, so lange er zurückdenken kann, immer in den eher fragwürdigen, zwielichtigen Kreisen der Gesellschaft, und es stand für ihn nie in Frage, dass er eines Tages selbst Kapitän eines Piratenschiffs sein würde. Es war sein Vater, der ihn als Bootsjungen auf seinem Piratenschiff aufnahm, auf dessen Planken er groß werden sollte. Schon früh in seinem Leben halfen ihm eine ungeheure Dreistigkeit, die manchmal selbst Phex in Erstaunen versetzte, sowie eine gehörige Portion Charme, seinen Weg zu gehen.

Schon im Alter von zweiundzwanzig Jahren sollte es soweit sein. In Sant Ascanio kaperte er nur mit einer Handvoll Getreuen die *Schwarze Prinzessin*, eine zweimastige Schivonella, die bis zu diesem Zeitpunkt von dem Piratenjäger

Nesro ya Arna befehligt wurde, und verkehrte ihre Bestimmung, indem er in Folge mit ihr auf Kaperfahrt ging. Da er allerdings mehr daran interessiert war, verschollenen Piratenschätzen hinterher zu jagen, als blutige Gefechte zu führen, kam es zur Meuterei, angestiftet durch Procks Bootsmann *Vittorio Nunez*, der sich mit 'seinem' neuen Schiff dem *Bund der Schwarzen Schlange* anschloss. Eine Verkettung mehr oder minder glücklicher Umstände ließen Prock schließlich in Hôt-Alem stranden, von wo er hofft, gen Charypso aufbrechen zu können, um sich zu holen, was ihm gehört: die *Schwarze Prinzessin*.

Charakter: Jaswar Prock ist ein überaus charmanter Mann, der sein gewinnendes Lächeln gut einzusetzen weiß. Er liebt es, sich mit Mysterien zu umgeben und verrät nie, was er eigentlich im Schilde führt. Für einen Piraten ist er nicht sonderlich blutrünstig, macht aber auch keinen Hehl daraus, dass er nicht zu den Guten gehört. Politisch verfolgt er keinerlei Ambitionen, für den einen oder den anderen Stadtstaat, Bund oder gar ein Reich einzutreten. Er achtet die Piratenehre und den Codex, doch sonst keinerlei derischen oder göttlichen Gesetze.

Darstellung: Seien Sie charmant und geheimnisvoll, niemals abgeneigt ein hübsches Gesicht in die Kojе zu bekommen. Bauen Sie ein Lallen in Ihre Sprechweise ein, denn Prock ist so gut wie nie nüchtern. An Land tendieren Sie eher zum Torkeln als an Bord eines Schiffes.

Funktion: *Jaswar Prock* kennt aufgrund der Taten seines ehemaligen Bootsmannes keine Liebe für den Bund der Schwarzen Schlange und – was noch wichtiger ist – er fürchtet ihn auch nicht, weiß aber wohl um die Blutbucht, die Schmugglerhöhlen und Manhus' Verbindungen zum Bund, so dass er keine Skrupel kennt, diesen zu verraten. Er stellt somit im ersten Kapitel den Informanten dar, den es in Hôt-Alem zu finden gilt. Je nachdem, wie sich die Charaktere mit ihm geeinigt haben, haben sie im dritten Kapitel einen Verbündeten in Charypso oder einen Feind mehr.

Zitate: „Mehr Rum!“

„Landratten, was stört ihr mich in meiner göttergefälligen Aufgabe, mich zu besaufen?“

„Wo ist der Rum hin?“

Alter: 24 **Größe:** 1,78 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: dunkelbraun

Kurzcharakteristik: meisterlicher Kapitän, kompetenter Navigator, Fechter und Mythenspinner
Herausragende Eigenschaften: MU 13, IN 14, CH 15, GE 15, Balance, Gut Aussehend, Alkoholsucht

Herausragende Talente: Fechtwaffen 13, Körperbeherrschung 12, Betören 11, Überzeugen 8, Wettervorhersage 10, Orientierung 12, Seefahrt 15, spricht fließend Garethi (Brabaci, Gatamo, Charypto), kann sich in Tulamidya verständigen

SOBRA BARS UND DIE EFFERDSBRAUT

SOBRA BARS



Erscheinung: Eine drahtige Frau Mitte zwanzig mit glattem, dunkelbraunem Haar und blaugrünen Augen, deren verhältnismäßig großgewachsener und athletischer Körperbau im Gegensatz zu ihrer dunkel kupferfarbenen Haut steht, die das Mohablut in ihren Adern verrät. Sobra meidet Kleider und bevorzugt die praktische Kleidung eines einfachen Seemanns: Kniehosen und ein Hemd. An Bord der *Efferdsbraut* ist sie meist barfuß. So wie sie 'weibische' Garderobe ablehnt, steht sie auch zu Schminke jeder Art. An Schmuck trägt sie höchstens ein paar Ohrringe aus Silber.

Geschichte: Sobrana wurde in einem kleinen Dorf aus Lehmhütten an der Küste der Pirateninsel Nikkali geboren; ein waschechter Mischling aus Moha und

Thorwaler. Ihre Familie lebte von Wilderei oder Strandpiraterie, je nachdem, wie sich die Gelegenheit gerade ergab. Als Viertgeborene und erste Tochter brachte ihr ihr Vater nie wirkliche Zuneigung entgegen, sah er in ihr eher eine Belastung, seine Familie zu nähren und seinen Syllarak zu bezahlen. Sobrana war kaum neun Jahre alt, als er sie in einer durchzechten Nacht an *Manhus ibn Surkan ay Yar'dasham*, einen damals gerissenen und halbwegs erfolgreichen Piratenkapitän, beim Würfelspiel verlor. Sie wehrte sich nach Kräften, als die Piraten am nächsten Tag kamen, sie zu holen, doch vergebens, und zumindest das weinende Antlitz ihrer Mutter blieb ihr lange im Gedächtnis. In seiner Güte sah Manhus zunächst davon ab, seinen neuen Besitz zu brand-

marken, doch die kommenden Jahre sollten Sobrana für den Rest ihres Lebens zeichnen. Sieben lange Jahre diente sie unter dem Piratenkapitän als Mädchen für alles, manchmal herablassend als Maskottchen der Mannschaft betrachtet, aber die meiste Zeit über scherzten die Piraten sich einen Dreck um sie, scheuchten sie durch die Gegend und behandelten sie allgemein mies. Doch anstatt darunter zu zerbrechen, wurde Sobrana wachsam, widerstandsfähig und rücksichtslos.

Eines Tages war es dann soweit, und als Manhus einmal mehr seine Hände nicht von seiner damaligen Leichtmatrosin lassen konnte, platzte Sobrana endgültig der Krage. Übermannt von Zorn und Scham stellte sie den Kapitän zum Säbelduell auf Deck des Schiffes. Allerdings erwies sich schnell, dass Manhus wesentlich erfahrener war und nur mit ihr spielte, ihr einen kleinen Schnitt nach dem anderen versetzte und sie vor einer sich immer noch sammelnden Mannschaft, die das Schauspiel mit Grölen und Jubel quittierte, verhöhnte. Letztlich war ihr ihre Ehre egal, und sie rettete sich durch einen beherzten Sprung ins Südmeer vor einer Niederlage und einer eventuell schlimmeren Verletzung. Phex musste an diesem Tag mit ihr gewesen sein, denn sie überlebte und entkam.

Über einige verschlungene Umwege, denn sie mied für Jahre die Charyptik, heuerte sie schließlich bei einem Brabaker Kauffahrer auf dessen Karavelle an. An Bord der *Efferdsbraut* lernte sie den exzentrischen selbsternannten 'Schiffsmagier' *Ghazi al-Dam* kennen. Auch wenn sie dem Schwarzmagier anfänglich aus naheliegenden Gründen aus dem Weg ging, übte er eine düstere Faszination auf sie aus, der sie sich nicht verschließen konnte – obgleich er ihr Vater hätte sein können. Seine Macht und ihre Gier verbanden sich in inniger Liebe, die zu einer Meuterei auf der *Efferdsbraut* führte und Sobrana schließlich zur Kapitänin machte. Sie änderte ihren Namen leicht ab, damit er härter klang, und beschloss, nunmehr selbst auf Kaperfahrt zu gehen, doch zunächst galt es, einige Schäden der Meuterei an der *Efferdsbraut* zu beheben, und so steuerte sie den nächsten Hafen an: Hôt-Alem, wo sie einen Piratenangriff vorgab, die Schäden zu erklären. Die Reparatur brachte sie allerdings in die Lage, dass sie dringend Gold benötigte, für sich selbst und für ihre junge, gierige Mannschaft, der sie sich erst noch beweisen muss.

Charakter: *Sobra* ist eine unbeugsame Frau, die jetzt davon überzeugt ist, alles erreichen zu können, denn Phex' Gunst bescherte ihr in ihren noch jungen Jahren ein Schiff, das sie nun kommandiert. Sie ist über moralische Zweifel erhaben – man könnte auch sagen: völlig skrupellos – und neigt dazu, ihre eigene Vergangenheit in übertriebener Grausamkeit zu verarbeiten, wenn sich die Gelegenheit dazu bietet. Ihrer Mannschaft kann sie noch nicht trauen; zwar kennt sie gerade ihre Offiziere aus ihrer Zeit als Vollmatrosin auf der *Efferdsbraut*, doch weiß sie nur zu gut, dass sie zur Meuterei fähig sind, und nun, da sie unter dem Kodex der Piraten segeln, könnte sie gar jederzeit abgewählt werden. Es muss also schnellstmöglich ein lohnender Beutezug her, um ihre Position zu sichern. Einzig Ghazi vertraut sie, denn auch wenn sie sich manchmal ihrer Gefühle ihm gegenüber nicht sicher ist, glaubt sie ihn zu lieben. Er wäre der einzige, für den sie erwägen würde, ihr Leben zu riskieren.

Darstellung: Sie sind demonstrativ hart in Wortwahl und Auftreten. Natürlich könnten Sie auch anders, wenn es nötig sein sollte, aber Sie sehen Weichheit als Schwäche. Sie stehen unter dem ständigen Druck, sich beweisen zu müssen, was Sie über die Maßen gereizt macht.

Funktion: *Sobra Bars* dient zunächst dazu, die Charaktere zu warnen, dass sie sich mit etwas größerem Einlassen, als die kleine Blutbucht zunächst erahnen lässt. Im weiteren Verlauf wird sie zu einer gefährlichen Gegenspielerin, denn sie will das Gleiche wie die Helden, nämlich den legendären Schatz des Jabbar al-Mahul.

Zitate: „Ihr werdet in der gesamten Alemitischen Bucht kein schnelleres Schiff finden als die *Efferdsbraut*, keine bessere Mannschaft als die meine, um an euer Ziel zu gelangen. Wo auch immer dies liegen mag.“

„Fahr mir nochmal so übers Maul, und ich schneide deine Zunge raus und nagle sie an den Großmast.“

Alter: 26 **Größe:** 1,78 Schritt

Haarfarbe: dunkelbraun

Augenfarbe: blaugrün

Kurzcharakteristik: sehr kompetente Säbelfechterin, kompetente Seefrau und frisch gebackene Piratenkapitänin

Herausragende Eigenschaften: MU 14, IN 12, CH 14, FF 13, GE 16, KO 14, Begabung Schwimmen, Flink; Goldgier 5, Grausamkeit 8

Herausragende Talente: Akrobatik 8, Körperbeherrschung 10, Schwimmen 12, Gassenwissen 8, Menschenkenntnis 8, Überreden (Aufwiegeln) 10 (12), Orientierung 11, Kriegskunst 9, Seefahrt (Segelschiff) 13 (15), spricht Garethi, Tulamidya und Mohisch, beherrscht keine Schrift

Khunchomer: INI 15+1W6

AT 16 PA 14 TP 1W6+4 DK N

Waqqif*: INI 13+1W6

AT 14 PA 11 TP 1W6+2 DK H

Leichte Armbrust: INI 15+1W

FK 17 TP 1W6+6**

LeP 32 AuP 38 RS 0 WS 7 MR 4 GS 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen III (PA 18), Binden, Finte, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Meereskundig, Schnellziehen, Standfest, Waffenlose Kampftechnik: Bornländisch (Raufen: AT 15 PA 13, Ringen: AT 14 PA 13)

*) Abgesehen von Ohrringen in Form großer silberner Kreolen ist der Waqqif mit seinem vergoldeten Griff und dem blutroten Granaten in seinem Knauf (Wert: etwa 30 Dukaten) das einzige Schmuckstück, das *Sobra* trägt; ein früheres Beutestück von einem novadischen Kauffahrer.

**9 Treffer mit dieser Waffe verursachen eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2-2.

GHAZI AL-DAM

Erscheinung: Ein hochgewachsener, dünner, fast schon ausgemergelter Tulamide im schwer zu bestimmenden Alter irgendwo zwischen Mitte Vierzig und Mitte Fünfzig mit einer gesunden, von der Sonne dunkel gebräunten Hautfarbe. Seine stechend grauen Augen vermag er durch kunstvollen Einsatz des Kajalstiftes noch deutlicher hervorzuheben. Er trägt einen sorgfältig gestutzten Schnurr- und Kinnbart, in dem erste graue Haare deutlich erkennbar sind. Das Haupthaar trägt er kurz geschnitten, jedoch zumeist ohnehin unter einem schwarzen Turban verborgen. Er bevorzugt schwarze und grüne Kleidung aus Samt oder Seide wie weiche Schnabelschuhe, Pluderhosen, weite Hemden und eng anliegende Westen.

Geschichte und Charakter: Zwei Dinge bestimmten lange Zeit das Leben des Ghazi al-Dam: eine unbändige Neugier, die ihn oft genug in Schwierigkeiten brachte, und eine Liebe zur See, die ihn regelrecht krank machte, wenn er ihr zu lange fern blieb. Finanzielle Sorgen plagten den Drittgeborenen wohlhabender tulamidischer Tuchgroßhändler in Brabak nie. Die Entscheidung, was er

lernen sollte, trafen dennoch seine Eltern für ihn, als ein befreundeter Magier das Talent im jungen Ghazi erkannte. So besuchte und absolvierte er die *Dunkle Halle der Geister zu Brabak*, in der man ihm jede Freiheit ließ, sich zu entwickeln, wie es ihm beliebte. Es würde Ghazi nicht gerecht werden, wenn man ihm eine üble Gesinnung nachsagt, er war in seinem jungen Leben jedoch nie irgendwelchen Beschränkungen unterworfen und eignete sich auch im Laufe der Jahre keine moralischen Zwänge an, die ihn daran hinderten, mit den Mitteln, die ihm zur Verfügung standen, das zu tun, was er tun wollte.

So kam es auch, dass er sich seinem Elternhaus immer weniger verpflichtet fühlte und dem Lockruf der See nachgab. Aus dem Steckenpferd der Navigation erwuchs die Leidenschaft, als Steuermann sein Leben zu fristen, und er teilte seine Aufmerksamkeit zwischen seinen magischen Studien und seinen Interessen an der See. Rückblickend könnte er es in seinem Alter wohl durchaus schon zu größerer magischer Macht gebracht haben, doch bereut er die Zeit keineswegs, die er an Bord verschiedener Schiffe verbracht hat. Ursprünglich entschied er sich bewusst gegen den Erwerb eines eigenen Schiffes, wollte er sich doch durch die dadurch entstehenden Aufgaben und Verpflichtungen nicht ablenken lassen, sondern wechselte von seinen Launen getrieben die Kapitäne, denen er als eine Art Schiffsmagier und Steuermann zur Seite stand, wie es ihm in den Sinn kam.

Als *Sobra* in sein Leben trat, genauer gesagt, als Matrosin auf der *Efferdsbraut* anheuerte, änderten sich seine Prioritäten komplett. Es wäre vielleicht zu viel gesagt, würde man von Liebe auf den ersten Blick sprechen, aber ganz von der Hand zu weisen wäre es auch nicht. Die harte Schale, mit der sich die junge Frau umgab und die sie jeden Annäherungsversuch zunächst kategorisch ablehnen ließ, reizten den Schwarzmagier nur mehr. Er umgarnte sie und schmeichelte ihr, behandelte sie wie eine Frau, wo sie so oft nur als Objekt betrachtet wurde, und schließlich ergab sie sich seiner Verführung, und die beiden wurden ein Paar. Seiner Liebe beizustehen und ihr den Weg zu ebnen, das Kommando über ein eigenes Schiff zu erlangen, war für ihn eine Selbstverständlichkeit. Er hatte sich zwar nie darüber Gedanken gemacht, eines Tages ein Pirat zu werden, doch verspricht es ein neues, aufregendes

Leben zu werden. Seine Beziehung zu *Sobra* wird einzig dadurch getrübt, dass er sie viel lieber in kostbare Seide gehüllt sähe, wie es einer Frau gebührt, und auch ihre Wortwahl lässt ihn manchmal innerlich zusammenzucken und so trägt er sich mit dem Gedanken, seine Forschungen auf Einfluss- oder Herrschaftsmagie auszuweiten, um *Sobra* ganz zu dem werden zu lassen, was er in ihr sieht. Vielleicht muss er sich jedoch gar nicht so weit von seinem eigentlichen Fach entfernen und kann die Dienste dämonischer Diener nutzen, seine Liebe zu formen. Das muss jedoch noch gründlich erforscht werden, verletzen will er *Sobra* keinesfalls ... nur verändern.

Darstellung: Sie sind der Inbegriff des Tulamiden, voll blumiger Worte und Lobpreisungen, überschwänglich freundlich und zuvorkommend hin bis zu einem Grad, in dem Ihr Lächeln wie das Blecken gefährlicher Fangzähne wirkt.

Zitate: „Ah, seid gebadet in Praios' Glanz und der Segen der Gütigen und der Berausenden mit euch, ich heiße euch willkommen als *Gäste*.“

„Ich weiß, ich weiß, mein Gotongi hat es mir bereits berichtet.“

Alter: 48 **Größe:** 1,90 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: kompetenter Dämonenbeschwörer, Steuermann und Gesellschafter

Eigenschaften: MU 15, KL 16, IN 13, CH 14, FF 12, GE 12, KO 12, KK 9, Affinität zu Dämonen; Meeressüchtig 10, Neugier 8, Randgruppe (bekennender Nekromant und Dämonologe)

Herausragende Talente: Betören 8, Etikette 10, Überreden (Einschüchtern) 9 (11), Wettervorhersage 9, Geographie 12, Magiekunde (Dämonologie) 12 (14), Sternkunde (Navigation) 13 (15), Kartographie 7, Malen/Zeichnen 10, Seefahrt (Steuermann) 12 (14), spricht Garethi (Brabaci), Tulamidya und Zhayad fließend, kann sich in Bosparano und Ur-Tulamida verständigen

Herausragende Zauber: ANALYS 7, ARMATRUTZ 10, BALSAM 11, BLICK AUFS WESEN 9, BLICK IN DIE GEDANKEN 11, BLITZ 9, FORTIFEX 8, GARDIANUM 9, GEISTERRUF 12, FORTIFEX 8, HORRIPHOBUS 12, IGNIFAXIUS 9, INVOCATIO MAIOR 11, INVOCATIO MINOR 15, MANIFESTO 10, ODEM 13, PENTAGRAMMA 9, SCHLEIER 9, SINESIGIL 10, TLALUCS ODEM 9, und TOTES HANDLE 10

Tulamidisches Kurzschrift *: INI 11+1W6

AT 11 PA 14 TP 1W6+2 DK HN

LeP 28 AsP 62 AuP 34 RS 0

WS 6 MR 8 GS 8

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Ausweichen I (PA 10), Bann- und Schutzkreise gegen Niedere und Gehörnte Dämonen, Form der Formlosigkeit, Invocatio Integra, Konzentrationsstärke, Merkmalskenntnis Beschwörung, Regeneration I, Standfest, Verbotene Pforten, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle, Zauberzeichen

*) Gleichzeitig sein Bannschwert; erleichtert alle Beschwörungs- und Kontrollproben auf jenseitige Wesen (sprich Geister und Dämonen) um 1 Punkt. Alle Versuche, diese Wesen zu verbannen, sind sogar um 2 Punkte erleichtert. Darüber hinaus zählt es als *magische Waffe*, die gegen Dämonen und Geister einen zusätzlichen TP anrichtet.

FARUCH IBAN HUGUM

Erscheinung: Ein gedrungener Mann Anfang Dreißig, der sich stets hält und bewegt wie ein Raubtier, das zum Sprung bereit ist. Seine gebräunte Haut ist von unzähligen Narben übersät, die seiner ohnehin wilden Erscheinung nicht zuträglich sind. Manche von ihnen, vor allem in seinem Gesicht, sind symbolische Schmucknarben, doch die die meisten stammen aus unzähligen Messerkämpfen und größeren Scharmützeln. Ganz im Gegensatz zu den meisten Tulamiden bevorzugt er Kleidung aus Leder, und spätestens, wenn er seinen blutroten Schleier anlegt, den er heute nur noch trägt, wenn er in einen Kampf geht, ist er als ein Ferkina zu erkennen.

Geschichte und Charakter: Faruch hat schon viel gesehen, und das Leben hat ihm nichts geschenkt. Aufgewachsen an den Hängen und Gipfeln des Stierbuckels in Thalusion, wurde er mit dreizehn Jahren ein Opfer von Sklavenjägern. Es folgten Jahre als Rudersklave auf einer thalusionischen Galeere bis zu seiner Befreiung und Rekrutierung durch einen Freibeuter Mengbillas, der die Verluste in seiner Mannschaft kompensieren musste. Faruch genoss eine kurze Zeit der Freiheit, bis das Freibeuterschiff von einem horasischen Piratenjäger aufgebracht wurde, und er in Gefangenschaft geriet. Man verbrachte ihn nach Sant Ascanio in das Cron-Condominium Tocana auf der Waldinsel Token, wo er vor Gericht gestellt werden sollte. Bevor er jedoch als Pirat verurteilt werden konnte, gelang ihm die Flucht, und sein Weg führte ihn in Folge durch zahlreiche Städte der Charyptik und des Südmeers. An Bord der *Efferdsbraut* war er ebenso ein Matrose wie *Sobra*. Für den beherzten Einsatz seiner flinken Klinge

während der Meuterei wurde er zum Bootsmann unter der neuen Kapitänin. Faruch hat sich in all den Jahren nie ganz an die Zivilisation der Städte des Südens gewöhnt und fühlt sich an Bord eines Schiffes heimischer als in den Bergen seiner Jugend. Er macht kein Geheimnis daraus, dass er ein Problem damit hat, eine Frau als Kapitän zu haben, doch fürchtet er den finsternen Dämonenbeschwörer Ghazi zu sehr, um offen zu rebellieren. Hôt-Alem ist auch nicht gerade der Ort, an dem er die Mannschaft verlassen würde, um sich eine andere zu suchen. Er ist immer noch ein Anhänger der finsternen Götter Raschtula und Rascha, und die Blutopfer, die er ihnen in Momenten besonderer Erregung darbringt, sind für die zivilisierteren Mitglieder der Mannschaft bestenfalls verstörend. Er gleicht den Göttern, denen er huldigt, ist mitleidlos und grausam.

Darstellung: Vielleicht liegt es an seiner Körpergröße, dass er etwas kompensieren muss, doch Faruch hat ein gewaltiges Stimmorgan, also sprechen Sie Ihre Spieler sehr laut an. Bellen Sie förmlich knappe Sätze. Nehmen Sie eine Lauerstellung ein, wenn Sie selbst nicht reden.
Zitate: „Dein Blut für Raschtula!“
„Das muss schneller gehen! Faules Pack!“

Alter: 31 **Größe:** 1,65 Schritt

Haarfarbe: dunkelbraun

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: kompetenter Messerstecher und Bootsmann

Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 12, GE 13, KO 15, KK 14, Eisern, Zäher Hund; Gesucht (Horasreich), Rachsucht 8, Randgruppe, Unansehnlich

Herausragende Talente: Klettern 11, Körperbeherrschung 9, Sinnenschärfe 11, Überreden (Einschüchtern) 8 (10), Orientierung 11, Boote Fahren 8, Seefahrt (Segelschiff) 10 (12), spricht Ferkina und Tulamidya fließend, kann sich in Garethi verständigen

Langdolch: INI 15+1W6

AT 16 PA 14 TP 1W6+2 DK H

Schlagring: INI 13+1W6

AT 13 PA 15 TP 1W6+3 (A) DK H

Wurfmesser: INI 15+1W6

FK 17 TP 1W6

LeP 34 AuP 40 RS 1 WS 10 MR 2 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I & II (PA 14), Finte, Gezielter Stich, Kampf im Wasser, Kampfflexe, Rüstungsgewöhnung I, Schnellziehen, Standfest, Waffenlose Kampftechnik: Mercenario (Raufen AT 13/PA 15, Ringen AT 12/PA 13)

ΜΑΝΟΛΟ ΣΑΠΤΑΡΑ

Erscheinung: Ein scheinbar stets schmierig grinsender Tulamide um die Dreißig, der trotz seines Alters noch etwas Jungenhaftes an sich hat. Augenscheinlich legt er großen Wert auf eine gepflegte Erscheinung, angefangen bei seinem sorgfältig gestutzten Spitzbart, den manikürten Fingernägeln bis hin zur Auswahl seiner eleganten und hochwertigen Kleidung. Da er sehr darauf achtet, dass seine Bekleidung von Wohlstand spricht, sind die Farbkombinationen oftmals gewagt, aber er trägt sie mit gelassener Selbstverständlichkeit, als wäre sie genau jetzt die Mode.

Geschichte und Charakter: Manolo ist ein Kind der Brabaker Straßen oder besser gesagt seiner Gassen und Hinterhöfe. Er blickt zurück auf eine steile Karriere vom verwaisten Straßenkind über den Beutelschneider und Falschspieler hin zum Hochstapler, obgleich ihn das Spiel mit Karten oder Würfeln immer noch am meisten begeistert, ihn aber auch über Gebühr fesseln kann, so dass er immer wieder in Schwierigkeiten gerät, wenn seine Mitspieler beginnen an seinem übermäßigen Glück zu zweifeln. So wurde ihm auch gerade die Luft in Hôt-Alem dünn, als er vor wenigen Tagen Sobra Bars begegnete, die auf der Suche nach einem Steuermann war, um ihre Piratenmannschaft zu ergänzen. *Manolo* zögerte nicht lange und packte diese Gelegenheit beim Schopf. Immerhin kann man in Brabak nicht aufwachsen, ohne das ein oder andere über die Seefahrt aufzuschnappen. Selbstverständlich entspricht seine tatsächliche Kompetenz in diesen Dingen lange nicht all den Dienstjahren an Bord der verschiedensten Schiffe, mit denen er seinen Worten zufolge die exotischsten Häfen ansteuerte. Es gelang ihm jedoch, Sobra nachhaltig zu beeindrucken, so dass er den Posten als Steuermann bekam und die Gelegenheit geschwind nutzte, um sein Hab und Gut und vor allem sich selbst an Bord der *Efferdsbraut* zu bringen, um nicht weiter in Hôt-Alem aufzufallen, auch wenn die Karavelle noch einige Tage ob der Reparaturen vor Anker liegen würde.

Manolo ist ein waschechter Spieler, der unbekümmert in den Tag lebt und sich nicht um Konsequenzen schert. Morgen ist auch noch ein guter Tag, um vor ihnen wegzulaufen. Dass es vielleicht nicht sein brilliantester Zug war, sich als Steuermann auszugeben (bietet ein Schiff auf See doch recht wenige Fluchtmöglichkeiten), ist ihm noch nicht in den Sinn

gekommen. Interessanterweise verfügt er jedoch durchaus über Talente, die der Kapitänin und ihrer Mannschaft helfen könnten – ein Schiff in Krisenzeiten zu steuern, gehört jedoch nicht dazu. Aber er vertraut ganz auf seinen Charme, die Capitanya um seinen Finger wickeln zu können, sollte etwas schief gehen.

Darstellung: Lächeln Sie breit, überhäufen Sie weibliche Gesprächspartner mit Komplimenten, wann immer sich die Gelegenheit bietet. Tuscheln Sie mit Ihrem Gegenüber, das soll ihm das Gefühl geben, Sie würden ihn und nur ihn in ihr Vertrauen ziehen.

Zitate: „Untiefen, sagt ihr? Uh, ich fürchte, der Fisch von gestern schlägt mir heute auf den Magen. Vielleicht könnte mich der ehrenwerte *al-Dam* ablösen?“
„Selbst ein Blinder müsste sehen, dass Rahja euch reich beschenkt hat.“

Alter: 29 **Größe:** 1,81 Schritt

Haarfarbe: hellbraun

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: kompetenter Aufschneider, Falschspieler und Frauenschwarm, leidlicher, aber zumindest begabter Steuermann

Herausragende Eigenschaften: KL 10, IN 15, CH 14, FF 16, GE 13, Gefahreninstinkt 6, Gut Aussehend; Spielsucht 6

Herausragende Talente: Sich Verstecken 10, Taschendiebstahl 7, Betören 11, Gassenwissen (Hehlerei) 12 (14), Menschenkenntnis 11, Überreden (Lügen) 13 (15), Falschspiel 13, Seefahrt 5, spricht Garethi (Brabaci) und Tulamidya fließend, kann sich in Atak und Thorwalsch verständigen

Amazonensäbel: INI 11+1W6

AT 11 PA 15 TP 1W6+4 DK N

Leichte Armbrust: INI 11+1W6

FK 17 TP 1W6+6*

LeP 28 AuP 32 RS 0 WS 6 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 10), Meisterparade, Scharfschütze (Armbrust)

*) Treffer mit dieser Waffe verursachen eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2-2.

ΔΙΕ ΕΦΦΕΡΔΣΒΡΑΥΤ

Bei der *Efferdsbraut* handelt es sich um eine Karavelle vom Typ Grangorer Hai, ein moderner Schiffstyp, der auf den Meeren Deres vorrangig Jagd auf Piraten und Seeräuber macht. Sie ist für Fahrten auf hoher See gedacht und verbindet den Vorteil des Dreieckssegels, das im Perlenmeer das Kreuzen er-

möglichst, mit dem Heckruder und dem senkrechten Achtersteven. Sie kann sehr hoch am Wind segeln, was die Gesamtfahrzeit deutlich verkürzt, und zeigt sich selbst widrigen Wind- und Strömungsverhältnissen gewachsen. Darüber hinaus eignet sie sich hervorragend zum Befahren von Flussläufen landeinwärts.

Vor über dreißig Jahren mit dem Namen *Gorm Lefting* vom Stapel gelaufen, hat die Karavelle schon einige Besitzerwechsel hinter sich, bis sie nun schließlich nach einer Meuterei von Sobra Bars kommandiert wird. Ihre Bewaffnung ist nicht gerade beeindruckend, reichte aber aus, um Piraten oftmals zum Umdenken zu bringen. Sobra plant, dies zu erweitern, wenn sie einmal einen fähigen Geschützmeister gefunden hat.

Takelage: II (H1, H1, S1) [90]

Länge: 21,5 Schritt

Breite: 6,5 Schritt

Schiffsraum: 163 Quader [81]

Tiefgang: 3,5 Schritt

Frachtraum: 102 Quader

Besatzung: 32 M (37 M) [M: Q 16, G: Q 11]

Beweglichkeit: hoch [4]

Struktur: 16, Härte 1

Preis: ca. 10.000 D (+ Bewaffnung)

Geschwindigkeit vor dem Wind:

12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 leichter Harpunen-Aal voraus, 1 leichte Rotze, beweglich (mittschiffs), 4 Hornissen

DIE MANNSCHAFT DER EFFERDSBRAUT

Ganz im Gegensatz zu ihren Offizieren ist die Mannschaft der *Efferdsbraut*

ein Haufen, der Sobra Bars traut und das Beste für die Zukunft hofft, spricht eine lohnende Kaperfahrt in den nächsten Wochen. Die Mannschaft setzt sich derzeit aus den ursprünglichen Meutern und einer Handvoll Neuzugänge aus Hôt-Alem zusammen, eine bunte Mischung aus Völkern und Kulturen und ist noch – gerade für ein Piratenschiff – unterbesetzt. Die Offiziere Ghazi und Faruch fürchtet die Mannschaft, was ihnen selbstverständlich niemand ins Gesicht sagen würde. Das stärkt die Position der Capitanya jedoch, denn selbst wenn man sie nicht mögen sollte, ist sie das kleinere Übel dreier möglicher Kapitäne des 'neuen' Piratenschiffs, der *Efferdsbraut*.

Zu den weiteren Persönlichkeiten an Bord der *Efferdsbraut* zählt der Smutje **Umrans al-Qasab**, ein kleiner Tulamide, der trotz des beengten und körperlich oft anstrengenden Lebens an Bord bereits ein beachtliches Bäuchlein angesetzt hat. Tatsächlich schmeckt man bei jeder Mahlzeit, die er zubereitet, dass er seinen Beruf durchaus versteht, ja vielleicht sogar wahre Gaumenfreuden zaubern könnte, wären die verwendeten Nahrungsmittel von besserer Qualität. Einziges Manko seiner Küche – wenn man das so nennen will – ist die Schärfe, die schon so manchen gestandenen Seebären hat heulen lassen wie einen Schlosshund. Hinter vorgehaltener Hand wird gemunkelt, Umrans sei ein Alchimist aus Mengbilla, der wegen eines Attentats mit Mengbilla, der wegen eines Attentats mit Gift, nicht bezahlter Spielschulden oder einer heißen Affäre mit einer Wohlgeborenen (je nachdem, in welcher Erzählweise die Seeleute so sind) untertauchen musste. Fest steht jedenfalls, dass er einer der wenigen an Bord ist, die mit Ghazi gut auskommen, und die beiden können sich stundenlang unterhalten.

Selbst unter der gemischten Mannschaft an Bord der *Efferdsbraut* fällt **Yara** noch auf: eine beeindruckend anmutige Hai-pu, die aufgrund ihres herausragenden Aussehens von Sobras Vorgänger gekauft wurde, um seine Kajüte zu bereichern. Während und nach der Meuterei zeigte sie eine beeindruckende Gabe, Wunden zu versorgen, so dass sich Sobra glücklich schätzte, die schüchterne Frau aus den Dschungeln als eine Art Schiffsärztin zu gewinnen. Yara spricht neben ihrem mohischen Dialekt nur ein paar Brocken der im Süden verbreiteten Dialekte des Garethi, wobei sie mehr versteht, was sie aber für sich behält.

Mit der quirligen **Darla Esposito** hat auch die *Efferdsbraut* ein Schiffsmädchen, eine Waise, deren Stand sich unter der neuen Kapitänin deutlich gebessert hat und die beginnt, in Sobra Bars ihr großes Vorbild zu sehen, dass sie anhimmelt.

Die Mannschaft kann sich ganz gut ihrer Haut erwehren und könnte in den kommenden Monaten und Jahren zu einer echten Bedrohung auf den südlichen Meeren werden. Einzig mit Geschützen haben sie es nicht so, da es auch der Geschützmeister vorzog, sich während der Meuterei auf die Seite des vormaligen Kapitäns zu stellen und zu sterben.

Entermesser: INI 9+1W6

AT 13 PA 12 TP 1W6+3 DK N

Leichte Armbrust: INI 9+1W6

FK 12 TP 1W6+6*

LeP 28 AuP 30 RS 0 WS 6 MR 2 GS 8

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (PA 10), Finte, Standfest

*) Treffer mit dieser Waffe verursachen eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2-2.

RONDRIGO SAlMORAPEs UND DIE ПА'ИМАH

RONDRIGO 'RON' SAlMORAPEs

Erscheinung: Ein hochgewachsener, gut aussehender Mann von etwas mehr als dreißig Jahren. Seine gebräunte Haut verrät viel Zeit unter der sengenden Sonne des Südens. Lachfältchen zeichnen sich um seine Augen ab. Das braune Haar trägt er lang und ungebändigt. Er trägt die um fantasievolle Elemente erweiterte Uniform eines Kapitäns, die einen liebevoll gepflegten Eindruck macht.

Geschichte: Als Kind eines weithin bekannten und angesehen Stadtgardisten hatte es Rondriego nicht immer leicht, ging doch jeder davon aus, dass er in Rechtschaffenheit und Güte seinem Vater in nichts nachstehen würde. Diese Erwartungshaltung schuf schon früh einen Druck, dem er sich immer mehr widersetzte. Wo sein Vater ein Verfechter praisosgefälliger und rondrianischer Tugenden war, wandte sich Rondriego den Lehren des Aves und des Phex zu. Auf die allgemeine Annahme der Verwand-

ten und Bekannten, er würde in die Fußstapfen seines Vaters treten, reagierte er mit wachsendem Trotz.

So wurde Rondriego ein jugendlicher Draufgänger und Tunichtgut, der sich Hals über Kopf von einem Abenteuer ins nächste stürzte. Diese waren zunächst meist amouröser Natur, wurden im Lauf der Jahre aber auch handfester. In diesen Jahren wurde der ebenso tollkühne *Lorenzo Macariosa* sein bester Freund und die beiden zu einem stadtbekanntem Duo, das so gar nicht in das



Bild der praiosfürchtigen Sonnenstadt passen wollte. Rondrigos Lebenswandel änderte sich schlagartig, als die kemsche Belagerung Hôt-Alems begann und er den Entschluss fasste, der Flotte beizutreten, um bei der Verteidigung der Stadt seinen Teil beizutragen. Es war fast, als sei ein erleichtertes Aufatmen seiner Bekannten und Verwandten zu vernehmen gewesen, denn als Seesoldat trat er letztlich quasi in die Fußstapfen seines bekannten Vaters.

Die Jahre als Soldat bescherten ihm Höhen und Tiefen: Er verlor zunächst seinen Vater, später seinen besten Freund, doch überließ ihm dieser sein Schiff, die *Na'imah*. Dies waren die wahrscheinlich prägendsten Erfahrungen in Rondrigos bisherigem Leben. Erst als sein Vater verstorben war, bereute er zutiefst, sich nie mit ihm ob ihrer unterschiedlichen Anschauungen ausgesöhnt zu haben. Deshalb sagt er heute alles, was ihm auf dem Herzen liegt, frei heraus. Der Eingang seines jungen Freundes in Borons Hallen hat ihn die Vergänglichkeit des Lebens gelehrt, weshalb er es heute in vollen Zügen genießt. Die *Na'imah* schließlich gab seinem Dasein wieder einen Sinn und enthüllte eine neue Liebe: die See. So war aus einem Taugenichts ein Soldat geworden, und aus dem Soldaten erwuchs ein Kapitän und Glücksritter.

Charakter: Rondrigo ist aus naheliegenden Gründen nicht sonderlich gut auf das Kahet ni Kemi und seine Bewohner zu sprechen, ist ansonsten jedoch ein sehr umgänglicher, lebensbejahender Zeitgenosse. Er lässt keine Gelegenheit aus, Spaß zu haben, egal, ob es sich dabei um vorzüglichen Wein, die steife Brise im Haar, eine berückende Schönheit

in seinen Armen oder eine anständige Schlägerei handelt.

Darstellung: Seien Sie immer schnell begeistert, gerade von halbsbrecherischen Vorschlägen und Ideen, die ein aufregendes Abenteuer versprechen. Lachen Sie viel und kosten Sie jeden Augenblick aus, denn man weiß nie, wann der Seelenrabe einen holen kommt.

Zitate: „Aves zum Gruße, wert Fremde. Willkommen an Bord der prachtvollen *Na'imah*, nicht nur dem schönsten Schiff des Südmeeres, sondern auch eines der schnellsten, das durch seine Wogen gleitet wie ein Vogel durch die Wolken.“

„Wenn Lorenzo hören könnte, was ihr so redet, er hätte laut gelacht.“

(lachend) „Leinen los und lasst sie fliegen, ihr Hunde!“

Alter: 33 **Größe:** 1,86 Schritt

Haarfarbe: mittelbraun

Augenfarbe: dunkelbraun

Kurzcharakteristik: hervorragender Kapitän, kompetenter Säbelkämpfer und Glücksritter

Herausragende Eigenschaften: MU 16, IN 14, CH 14, GE 13, KO 13, Guter Ruf, Vorurteile (Kemi) 8

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 12, Menschenkenntnis 9, Überreden 9, Orientierung 10, Sternkunde 8, Seefahrt (Segelschiff) 15 (17), spricht Garethi (Gatamo) und Tulamidyä fließend, kann sich in Thorwaltsch verständigen

Kusliker Säbel: INI 11+1W6

AT 14 PA 13 TP 1W6+3 DK N

LeP 30 AuP 36 RS 2 WS 7 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I & II (PA 13), Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Kampf im Wasser, Meereskundig, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Standfest

fernando macariosa

Erscheinung: Ein hagerer, drahtiger Mann um die Vierzig. Das schwarze Haar trägt er kurz geschnitten, die Schläfen sind bereits ergraut. Seine Haut ist tief gebräunt und wettergegerbt. Er trägt ein weites, ungefärbtes Hemd, dunkelrote weite Hosen und kniehohe Stiefel aus Iryanleder.

Geschichte & Charakter: Fernando entstammt einer Familie von Navigatoren, und diesen Beruf zu ergreifen stand für ihn nie außer Frage. Es gab auch nichts, was er jemals hätte anderes tun wollen, denn er liebt die See mehr, als er je eine Frau geliebt hat. Überhaupt hatte es

Fernando nie so recht mit anderen Menschen. Ein Sprachfehler in der Jugend, der ihn stottern ließ, gab Anlass für allerlei Streiche und hämisches Gelächter. Zwar konnte er diesen Sprachfehler überwinden, doch mied er die Gesellschaft anderer seitdem, so dass er heute im Umgang mit anderen als bestenfalls mürrisch zu bezeichnen ist.

Damit war er der genaue Gegensatz seines überaus erfolgreichen Bruders, der es nicht nur zu einem berühmten Navigator brachte, sondern sich gar ein eigenes Schiff leisten konnte. Als dieser ihn fragte, ob er Navigator auf der *Na'imah* werden wolle, zögerte er keine Sekunde. Im Schatten seines Bruders zu stehen war für ihn kein Problem, im Gegenteil, es lenkte nur mehr Aufmerksamkeit von ihm ab.

Fernando ist heute, nach fünfzehn Jahren als Navigator der *Na'imah*, das Besatzungsmitglied, das das Schiff und jede seiner Planken und Nägel am längsten und besten kennt. Erst arbeitete er für seinen Bruder, bis dieser dem Brabaker Fieber erlag, dann für seinen Neffen Lorenzo und als dieser während der kemschen Belagerung fiel letztlich für Rondrigo, den Jugendfreund seines Neffen. Zugegebenermaßen kränkte es ihn zunächst, die *Na'imah* den Familienbesitz der Macariosas verlassen zu sehen. Doch aufgrund seines mangelhaften Umgangs mit Menschen konnte er es seinem Neffen, zu dem er nie ein gutes Verhältnis hatte, nicht einmal verübeln, dass dieser all sein Hab und Gut seinem besten Freund und Waffenbruder vererbte.

Rondrigo scheint charakterlich das genaue Gegenteil Fernandos zu sein, und die Mannschaft liebt den stets jugendlich wirkenden Draufgänger. Fernando sah in ihm eine neue Chance, die Fehler nicht zu wiederholen, die er bei seinem eigenen Neffen begangen hatte und müht sich redlich, Rondrigo ein weiser Onkel zu sein, der ihm mit Rat und Tat zur Seite steht.

Darstellung: Wortkarg, mürrisch und sehr schroff sollten Sie sein, wenn Sie Fernando darstellen. Nur wenn Sie mit dem Kapitän sprechen, schleicht sich ein Hauch von Güte in Ihre Züge, und sie bemühen sich freundlicher zu sein, auch wenn Sie oft die entsprechenden Worte suchen müssen und so zu längeren Pausen neigen.

Zitate: „Ich habe zu tun, seht Ihr das nicht? Belästigt jemand anderen.“

Alter: 43 **Größe:** 1,78 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: begnadeter Navigator, kompetenter Säbelkämpfer und mürrischer Geselle
Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 13, GE 14, KK 14, Innerer Kompass, Unfähigkeit für gesellschaftliche Talente
Herausragende Talente: Klettern 15, Körperbeherrschung 9, Orientierung (Meer) 15 (17), Geographie 12, Sternkunde 15 (Navigation) 15 (17), Seefahrt (Steuermann) 17 (19), Seiler 9, spricht Gatamo und Tulamidya fließend
Kusliker Säbel: INI 11+1W6
AT 14 PA 13 TP 1W6+3 DK N
LeP 32 AuP 38 RS 0 WS 6 MR 4 GS 8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 10), Betäubungsschlag, Finte, Kampf im Wasser, Meereskundig, Meisterparade, Standfest, Wuchtschlag

JADRA 'GROßMAVL' TJALFSDÖTTIR

Erscheinung: Eine große, athletische Frau Mitte Zwanzig mit langem, wildem, rotem Haar und strahlend blaugrünen Augen. Sie hat Sommersprossen, und trotz vieler Sonnenstunden ist der hellere Teint ihrer Haut deutlich zu erkennen. Sie trägt ein ärmelloses, über dem Bauch geknotetes Hemd, enge, zumeist grüne Hosen und hohe, weiche Stiefel. Rechnet sie mit Ärger, legt sie eine angepasste Krötenhaut an. Ihre beiden martialisch wirkenden Äxte sind stete Begleiter.

Geschichte und Charakter: Jadra wurde im wahrsten Sinne des Wortes auf den Planken eines Schiffes geboren, und diese waren im Lauf der Jahre mehr als alles andere ihr Zuhause, auch wenn sie von sich behauptet, in jedem Hafen des Südens und des Westens daheim zu sein. Sie wuchs in einer Ottajasko auf, die – mal handelnd, mal kapernd – die aventurische Westküste heimsuchte. Es lag in der Natur der Dinge, dass bei diesem Lebensstil Konfrontationen nicht ausblieben – egal ob mit Piraten Mengbillas oder den Flotten des Mittelreiches oder der Horasier. Jadrass Familiengemeinschaft kannte nur dieses Leben, und sie selbst wollte gar kein anderes. Der Tod hatte ehemals wenig an sich, was es zu fürchten galt, denn nicht Borons unsägliche Stille erwartet die Mutigen, sondern Swafnirs Hallen, wo sie feiern, bis sie an der Seite ihres Gottes zur letzten Schlacht gerufen werden.

Eine alananische Sklavengaleere läutete das Ende von Jadrass Ottajasko ein, als sich die Schiffsgemeinschaft bei dem Versuch, Menschen die Freiheit zu bringen, deutlich übernahm. Nur eine Handvoll der Thorwaler überlebten diese Schlacht und waren in den folgenden Tagen gezwungen, sich an die treibenden Trümmer ihres Schiffes zu klammern. Ihre Rettung kam in Form der *Na'imah* unter ihrem frischgebackenen Kapitän Rondriego Salmoranes. Ihrer Dankbarkeit und ihrem Ehrgefühl folgend weigerten sich die geretteten Thorwaler, einfach als Schiffbrüchige tatenlos in den nächsten Hafen transportiert zu werden, sondern legten Hand an, sobald sie wieder zu Kräften gekommen waren – was bei den meisten ungewöhnlich schnell von statten ging. Rondriego war von ihrer Mentalität und ihren Fähigkeiten derart beeindruckt, dass er ihnen anbot, Teil seiner Mannschaft zu werden, lange bevor sie noch den nächsten Hafen angelaufen hatten. Alle willigten ein, denn das Temperament des Kapitäns harmonisierte mit dem unbändigen Freiheitsdrang und der Wildheit der Thorwaler.

So blieb auch Jadra an Bord der *Na'imah*. Sie mag nicht die begnadete Seefrau sein, aber ihre Art und Weise, mit Menschen umzugehen und die Tatsache, dass sie ihren Mund ohnehin nicht halten kann, brachten ihr eine schnelle Beförderung zur Bootsfrau. Sie ist laut, trinkfest und wild. Jadra ist berühmt und berüchtigt dafür, keiner Auseinandersetzung aus dem Weg zu gehen, denn es gibt augenscheinlich nichts, wovor sie sich fürchtet. Oft genug mussten deshalb Mitglieder ihrer Mannschaft die grölende und streitsüchtige Bootsfrau schon regelrecht aus einer Hafenkneipe halb tragen, halb zerren. Sie mag ihren Kapitän und ist ihm gegenüber loyal, aber mehr ist da nicht – nicht, dass Kapitän *Rondriego* es nicht einmal versucht hätte, doch für Jadrass Geschmack ist er zu klein und zu schwach auf der Brust.

Darstellung: Seien Sie aufbrausend, derb und laut, mal in Feierlaune und mal wieder in herrischem Kommandoton, der aber immer von einem Augenzwinkern begleitet wird. Gestikulieren Sie viel und ausschweifend.

Zitate: „Bei Swafnir, du schluckst nicht schlecht ... für so einen kleinen Mann.“ „Wenn ihr nicht in die Gänge kommt, schneide ich euch die Haut in Streifen vom Rücken, ihr Pack!“

Alter: 26 **Größe:** 1,92 Schritt
Haarfarbe: rot
Augenfarbe: blaugrün
Kurzcharakteristik: kompetente Bootsfrau, furchtlose Axtschwingerin und trinkfeste Raufboldin
Herausragende Eigenschaften: MU 17, CH 14, GE 15, KO 12, KK 14, Beidhändigkeit, Jähzorn 8
Herausragende Talente: Akrobatik (Schwingen) 12 (14), Klettern (Seilklettern) 9 (11), Körperbeherrschung (Standfestigkeit) 9 (11), Sinnenschärfe 9, Zehen 12, Überreden (Aufwiegeln) 11 (13), Wettersvorschau 8, Seefahrt (Segelschiff) 7 (9), spricht Garethi und Thorwalsch, kann sich in Tulamidya verständigen
Skraja: INI 14+1W6
AT 16 PA 12 TP 1W6+4 DK N
Schneidzahn: INI 15+1W6
FK 16 TP 1W6+4
LeP 32 AuP 36 RS 3 WS 6 MR 3 GS 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 10), Beidhändiger Kampf II, Betäubungsschlag, Finte, Kampf im Wasser, Kampfflexe, Meereskundig, Rüstungsgewöhnung I, Standfest, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust (Raufen AT 15/PA 13), Wuchtschlag

DIE *Na'imah*

Die *Lorcha* zeichnet sich durch eine hohe Wendigkeit und einen geringen Tiefgang aus, was sie sehr vielseitig einsetzbar macht. Oft als kleinere Schwester der *Zedrakke* bezeichnet, ist der Anblick dieses Schiffstyps aus den Häfen des Südens nicht wegzudenken. Gerade Mittelländer sprechen diesem kiellosten Schiffstyp gerne seine Hochseetauglichkeit ab, dagegen spricht jedoch seine Beliebtheit unter den südländischen Kauffahrern und Piraten, die ihm sehr gerne ihr Schicksal anvertrauen.

Die *Na'imah* verfügt über zwei Masten, deren große, mit mehreren Holzstäben versteifte Drachenflügelsegel fast dreieckig geschnitten sind. Während die Segel noch ungefärbt sind, ist der aus Zedernholz gebaute Schiffsrumpf der *Na'imah* in einem sattem Rot gehalten, durch das sich ein tiefgrünes Band zieht, in dem allerlei Segens- und Glücksformeln in Tulamidya geschrieben stehen. An den hochgezogenen Vordersteven schießt sich ein für eine *Lorcha* untypisch erhöhtes Deck an, auf dem der schwere Aal und zwei Hornissen ihren Platz gefunden haben.

Takelage: II (Z1, Z1) [100]
Länge: 29,5 Schritt
Breite: 7,5 Schritt
Schiffsraum: 150 Quader [75]
Tiefgang: 2 Schritt **Frachtraum:** 85 Quader
Besatzung: 35 M [M: Q 15, G: Q 13]
Beweglichkeit: mittel [4]
Struktur: 17, Härte 1
Geschwindigkeit vor dem Wind:
 11 Meilen/Stunde [4]
mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]
am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: 1 schwerer Aal voraus, 4 leichte Rotzen (2 pro Breitseite), 4 Hornissen

Die Mannschaft der *Na'imah*

Die Mannschaft der *Na'imah* ist ein manchmal explosives Gemenge von aus dem praiosfürchtigen Hôt-Alem stammenden südländischen Seeleuten und einer augenfälligen Minderheit abenteuer- und rauflustiger Thorwaler Kaperfahrer. Es sind der Ruf und die Persönlichkeit des Kapitäns, die diesen Haufen zusammenhalten und zusammenschweißen, und natürlich nicht zuletzt die blumig ausgeschmückten Drohungen der Bootsfrau, die dafür sorgen, dass jeder spurt. Zu den weiteren Persönlichkeiten an Bord der *Na'imah* zählen **Einbein-Olav**, der seinem Namen entsprechend in der Tat ein Holzbein hat – das Linke, um genau zu sein. Der hünenhafte Thorwaler ist trotz seiner nunmehr fast sechzig Jahre zäh wie Leder, selbst sein

langes Haar ist noch voll, obgleich nun silbergrau. Olav ist der Großvater Jindra Tjalfsdottirs und erfüllte seit seiner Rettung durch Kapitän Ron die Funktion des Smutje und des Feldschers an Bord der *Na'imah*.

Letzteres erledigt nunmehr der junge **Tristan Eslebon**, der erst vor wenigen Monaten in Kuslik als Medicus graduierte. Sein Steckenpferd, die Völkerkunde, verschlug ihn in den Süden, und er hielt es zunächst für eine ausgezeichnete Idee, sich als Schiffsarzt zu verdingen, um so mit all den unterschiedlichen Kulturen in Berührung zu kommen. Die Härte des täglichen Lebens an Bord eines Schiffes, der raue Umgang der Seeleute miteinander, die Aussicht, sich gar wochenlang nicht waschen zu können, das alles wurde schnell zum Alptraum für den verwöhnten Spross reicher Tuchhändler. Olav zieht gerne über den 'Jungen', wie er ihn nennt, her, scheucht ihn durch die Gegend, wenn er kann, und reibt ihm die widerlichsten Funde gerne unter die Nase. Nur die Thorwaler wissen, dass das alte Einbein so nur seine Zuneigung bekundet.

Der verschwiegene und zurückhaltende **Efferdito Darnares** fällt unter der Mannschaft der *Na'imah* vor allem durch sein deutliches Mohablut auf, ist doch ansonsten das Gros der Mannschaft mittelreichischer oder thorwalscher Abstammung. Als Schiffsjunge ist er mit seinen zwölf Jahren außerdem das mit Abstand jüngste Mitglied der Mannschaft. Er ist schüch-

tern und hat sich wenigen anderen Seeleuten gegenüber geöffnet, nur den alten Einbein Olav verehrt er regelrecht und könnte seinen Erzählungen und Geschichten eine Ewigkeit lauschen, ganz im Gegenteil zu dem fast schon krankhaft abergläubischen und götterfürchtigen **Mudir**, der in allem und jedem einen Boten für das Ende der Welt sieht, und als wäre die Anwesenheit von Frauen an Bord nicht schon schlimm genug, so hat es da auch noch die lästerlichen Thorwaler, die den Schneid haben, Boron ins Gesicht zu lachen. Das kann nichts Gutes nach sich ziehen.

Tatsächlich sind es die wenigen Thorwaler an Bord der *Na'imah*, die ein entbehrungsreiches und gefährliches Leben zur See von Kindheit an gewöhnt sind, die die Kampfkraft der ganzen Mannschaft steigern. Die südländischen Seeleute wissen zwar wohl, wo das böse Ende eines Entermessers ist, doch in erster Linie sind sie eben Seeleute. Die folgenden Werte sind daher ein Mittelwert.

Streitaxt oder Khunchomer: INI 9+1W6

AT 14 PA 11 TP 1W6+4 DK N

Leichte Armbrust: INI 9+1W6

FK 11 TP 1W6+6*

LeP 30 AuP 32 RS 0 WS 6 MR 1 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Standfest, Wuchtschlag

*) Treffer mit dieser Waffe verursachen eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2-2.

Persönlichkeiten Charypsos

Abu Asefah

Erscheinung: Ein kleiner Tulamide, der nur aus Haut, Sehnen und Knochen zu bestehen scheint. Sein faltiges Gesicht und die Altersflecken auf seiner tief gebräunten Haut sind deutliche Zeichen seines hohen Alters, das wohl gut über sechzig liegt. Das graue Haar trägt er kurz, und er hat einen etwas verwahrlosten Vollbart. Jede seiner Bewegungen ist langsam und mit Bedacht vollführt. Er trägt ein einfaches, weites, oft fleckiges Leinenhemd, weite ebensolche Hosen, ein Halstuch und schon ziemlich abgenutzte Stiefel.

Würde Abu Asefah die Kleidung nicht tragen, so könnte man die grünschwarz schimmernden Schuppen sehen, die von der rechten Seite her begonnen haben, sich über seinen Körper auszubreiten

und heute neben seinem rechten Bein und Arm auch weite Teile seiner Brust und seines Rückens hinauf bis zu seinem Nacken und hinab bis zu seinem Steiß bedecken. Das Dämonenmal, äußeres Zeichen seines Paktes mit der Tiefen Tochter, ist handflächengroß auf seinem rechten Oberschenkel und scheint irgendwie Ausgangspunkt der Schuppen zu sein.

Geschichte: Der Mann, der heute nur Abu Asefah, Vater des Sturms, genannt wird, ist Fischer, genau wie sein Vater vor ihm und dessen Vater zuvor und noch weiter zurück, soweit er sich erinnern kann. Abgesehen vom gleichen Beruf gibt die Familie auch noch ein anderes viel schrecklicheres Geheimnis von Generation zu Generation weiter: das Wissen um und die Verehrung der Unbarmher-

zigen Ersäuerin. Jede Generation lehrt die Nachfahren, wie sie Charyptoroths Gunst erringen kann, wie und was sie ihr opfern müssen, sie zu besänftigen, und sie geben das Geheimnis um das Insancum der Tiefen Tochter weiter.

Abu Asefah wuchs in der gleichen kargen, windschiefen Hütte unter den Fischern Charypsos auf, in der er auch heute noch lebt und die seine Familie schon seit Jahrhunderten ihr Heim nennt. Materieller Wohlstand und Wohlbefinden an Land war ihnen nie wichtig. Er wurde in der Hingebung an die Tiefe Tochter erzogen, so wie es andernorts mit den Lehren der Zwölfgötter geschieht, und er stellte dies nie in Frage, war es doch so, dass die Tiefe Tochter ihnen alles gab, was sie brauchten. Ob man nun einen teuren Branntwein dem Herrn von Wind und

Wogen darbrachte, oder einen schreienden Quälgeist in den dunklen Tiefen des Meers ersäufte – für den Vater des Sturms war dies schon von Kindheit an einerlei. Der einzige Unterschied bestand darin, dass er um seinen Glauben ein wesentlich größeres Geheimnis machen musste, was ihn damit auch nicht so sehr von den Anhängern des Phex unterschied.

Seinen Namen verdankt er den Fischern Charypsos; er entspringt der einfachen Tatsache, dass er mehr Stürme auf hoher See gesehen und überlebt hat als jeder andere. Als er noch eine Frau und zwei kerngesunde, kräftige Söhne hatte, da war sein Name ein anderer. Aber seine Frau verblutete in den Gassen, als sie sich einer versuchten Vergewaltigung zu sehr erwehrte, sein Erstgeborener wurde von einem zusammenbrechenden Baugerüst erschlagen und sein Jüngster von betrunkenen sogenannten 'Gardisten' der Schwarzen Schlange zu Tode geprügelt. Also ist er heute nur noch Abu Asefah, und alles, was ihm bleibt, ist die Hingabe an die Tiefe Tochter und der Respekt, den er unter den einfachen Fischern genießt. Letzteres ist ihm jedoch egal, auch wenn ihn die Fischer gerne auserwählen, um für sie zu sprechen.

Er ist jedoch bei weitem nicht der friedfertige alte Mann, für den ihn seine Nachbarn halten. Abu Asefah kultiviert jedoch dieses Auftreten und achtet peinlich darauf, dass seine tatsächliche körperliche Verfassung nicht zum Vorschein kommt. Tatsache ist, dass er sich trotz seines hohen Alters dank zahlreicher Paktgeschenke bester Gesundheit und Kraft erfreut. Friedfertig ist er bei weitem nicht. Er stellte und tötete die Mörder seiner Frau und seines Sohnes, selbst jeden einzelnen Arbeiter, der nur entfernt etwas mit dem Gerüst zu tun hatte, das ihn seines zweiten Sohnes beraubte, und das waren lange nicht alle Kämpfe, die er in seinem langen Leben focht. Während sich die Schuppen über seine Haut ausbreiten, beginnt seine Scharade zu bröckeln. So sieht er sich etwa gezwungen, festes Schuhwerk zu tragen, was unter den Fischern Charypsos einzigartig ist.

Charakter: Abu Asefah ist ein alter Mann, für den die Verehrung einer Erzdämonin so normal und selbstverständlich ist wie für andere das Atmen. Er ist der letzte einer langen Linie von Paktierern, doch das kümmert ihn nicht. Die Dinge an Land sind zur Bedeutungslosigkeit verblasst und lediglich Ketten, die ihn von seiner Bestimmung abhalten. Er ist sich gewiss, dass andere dem Ruf des Insanctum fol-

gen werden, seinen Platz einzunehmen. Seine Verwandlung hat bereits begonnen; er weiß, dass der Tag nicht mehr fern ist, an dem ihn seine Herrin zu sich rufen, er ein letztes Mal in die nachtblauen Tiefen hinabsteigen wird.

Er würde sterben, bevor er die Geheimnisse des Insanctum preisgibt. Auch einen Fluch aufzuheben, den seine Vorfahren ausgesprochen haben, käme für ihn nicht in Betracht. Wer ist er schon, den Willen der Tiefen Tochter zu hinterfragen oder sich diesem gar in den Weg zu stellen? Nein, er wird sie mit seinem Blut verteidigen.

Darstellung: Kneifen Sie die Augen zusammen, als würden Sie in die Sonne blicken. Seufzen Sie und sprechen Sie ansonsten mit der gelassenen Ruhe eines Mannes, der mit seinem Leben bereits abgeschlossen hat.

Funktion: Abu Asefah ist der wahre Paktierer und Bösewicht unter den drei Nachkommen der Verwünschenden, die es zu finden gilt und deren Blut vergossen werden muss, um den Fluch, der auf den Helden lastet, zu brechen. Er ist jedoch kein Paktierer aus Gier oder anderen niederen menschlichen Beweggründen. Er ist Paktierer, weil es in seiner Familie immer schon so war.

Kampfstil: Abu Asefah achtet aus Gewohnheit darauf, nie zu weit von einem Netz und seinem (ungeweihten) Efferdbart entfernt zu sein, so dass sie immer griffbereit sind. Die Konfrontation mit ihm kann eine böse Überraschung für die Helden werden, denn er kämpft bei weitem nicht wie ein alter Mann. Sollten sich Geweihte unter seinen Gegnern befinden, wird er diese zuerst angreifen und versuchen, sie mit einem Todesstoß schnellstmöglich außer Gefecht zu setzen. Danach wendet er sich den bedrohlichsten Gegnern zu.

Zitate: „Was kann ein alter Mann für euch tun, Fremder?“

„Ja, man nennt mich den Vater des Sturms. Dabei kann ich nicht mal einen Windhauch beherrschen ... es sei denn, ich habe Zwiebeln gegessen.“

„Die Tiefe Tochter will es.“

Alter: 68 **Größe:** 1,58 Schritt

Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** blaugrau

Kurzcharakteristik: meisterlicher Fischer, kompetenter Speerkämpfer und gefährlicher Paktierer, Nachfahre der Kultistin *Aischa saba Zehiban*

Eigenschaften: MU 16, KL 11, IN 14, CH 11, FF 13, GE 16, KO 13, KK 14; mittlere Empfind-

lichkeit gegen geweihte Gegenstände des Efferd, eine leichte gegen geweihte Gegenstände anderer Zwölfgötter

Vor- und Nachteile: Eisern, Schlangemensch, Charyptophilie 10, Landangst 4, Stigma (Dämonenmal)

Herausragende Talente: Körperbeherrschung (Standfestigkeit) 8 (10), Schwimmen (Tauchen) 16 (18), Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 9, Fesseln/Entfesseln 9, Fischen/Angeln 16, Orientierung (Meer) 8 (10), Wettervorhersage 11, Wildnisleben (Meer) 12 (14), Götter/Kulte (Charyptoroth-Kult) 9 (11), Boote Fahren (Einmaster) 15 (17), spricht Garethi (Charypto) und Tulamidya fließend, kann sich in Mohisch, Rssahh und Thorwalsch verständlich machen

Efferdbart: INI 15+1W6

AT 18 PA 14 TP 1W6+4 DK NS

Raufen: INI 14+1W6

AT 15 PA 14 TP 1W6+1 (A)DK H

Wurfnetz: INI 15+1W6

FK 17 TP 1W6+2

Efferdbart: INI 15+1W6

FK 20 TP 1W6+3

LeP 35 AuP 40 RS 2* WS 9 MR 6 GS 8**

Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung Kälte, Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 14), Eiserner Wille II, Finte, Gedankenschutz, Gezielter Stich, Improvisierte Waffen, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Meereskundig, Scharfschütze (Wurfspeer), Schnellziehen, Todesstoß, Umreißen, Unterwasserkampf

Schwarze Gaben: Bluttauberei, Herrschaft über charyptide Dämonen, Wasseratmung***

*) Wenn Sie im Kampf Trefferzonen benutzen, hat Abu Asefah RS 0 am Kopf, Bauch, linken Arm und linken Bein und RS 3 in den Zonen Brust, Rücken, rechter Arm und rechtes Bein bei einer gBE von 1.

**) +7 gegen Herrschafts-, Einfluss-, Hellsicht- und Verständigungs-Zauberei sowie gegen andere, den Geist beeinflussende Magie und übersinnliche Wirkungen, die als entsprechende Zauber angesehen werden können.

***) Wasseratmung: Abu Asefah kann Wasser wie Luft atmen und dadurch nicht ertrinken. Selbst ein enormer Druck schadet ihm wenig, so dass er bis zu einer Meile tief tauchen kann.

Die Witwe Maraliza

Erscheinung: Eine kleine, grazile, athletische Frau Anfang dreißig mit langen, rotbraunen Locken und grün blitzenden Augen. Sie hat den braunen Teint der unter der Sonne des Südens geborenen Blasshaut. Sie trägt üblicherweise weiße, unter der Brust geraffte Leinenkleider, die einen großzügigen Einblick in ihr

atemberaubendes Dekolleté gewähren (das erwarten die Gäste von ihr – ihr selbst ist derlei gleichgültig, denn sie hat ihr Herz einmal verschenkt, und dabei bleibt es für sie). Darüber trägt sie gemeinhin rote Schnürmieder und an den Füßen schlichtes, stabiles Schuhwerk. Waffen und Rüstungen sind ihr zuwider, doch liegt zum Schlichten von Streitigkeiten stets ein stabiler Eichenknüttel unter der Theke des Blutrünstigen Pelikans bereit.

Geschichte und Charakter: Maraliza ist die Adoptivtochter *Stanton Serpoleths*, des Vorbesitzers des *Blutrünstigen Pelikans*. Ihre Mutter hat sie nie kennengelernt. Ihr leiblicher Vater, der Magier und Trickbetrüger *Ascanio Ingenio*, erzählte ihr allerdings mehrfach, diese habe sich nicht um sie kümmern können, und so sei sie „an ihm hängengeblieben“. Er ließ sie auf der Flucht vor einem erzürnten Opfer eines seiner wirren Pläne kurz nach ihrem zehnten Geburtstag einfach auf den Straßen Charypsos im Stich, wo der gutmütige Serpoleth sie fand und aus Mitleid und Tsafürchtigkeit bei sich aufnahm. Serpoleth gab ihr zu essen und kleidete sie, doch Maraliza bestand darauf, sich ihren Lebensunterhalt als Schankmaid im Blutrünstigen Pelikan zu verdienen.

In ihrem sechzehnten Sommer ging sie den Tsubund mit einem kühnen, gutaushenden Piraten namens *Collor Melarn* ein. In rascher Folge gebar sie dem geliebten Gatten fünf Kinder – eine Tochter namens *Narde* und die Söhne *Ascanio*, *Muric*, *Eduardo* und *Nepolemo*. Doch vor etwas mehr als sechs Jahren fiel ihr Mann in einem Seegefecht mit Brabak, und im selben Jahr starb ihr Ziehvater.

Die junge Frau musste sich und ihre Kinder nach den beiden im selben Monat stattfindenden Schicksalsschlägen plötzlich allein durchbringen. So kam sie auf die Idee mit den Grubenkämpfen ihres von Stanton ererbten Etablissements. Die Anlage war bereits vorhanden, aber der gutmütige Serpoleth hatte sie nicht genutzt. Diese neue Attraktion rettete Maraliza und ihre Kinder; tatsächlich gehört die Wirtin mit dem feuerroten Haar heute sicherlich zu den wohlhabenderen Kneipenbesitzern Charypsos. Aber der doppelte Schicksalsschlag, die nach Jahren noch immer nicht verwundene Trauer um *Collor*, die Mühsal, fünf Kinder allein großzuziehen und vor allem die vielen widerwärtigen Dinge, die eine Frau ihres Berufs in einer Stadt wie Charypsos

unweigerlich sieht und erlebt, haben sie hart und bitter werden lassen. Maraliza lächelt niemals und ist quasi berufsmäßig unfreundlich. Tiefe Sorgenfalten haben sich in ihr Gesicht gegraben.

Obgleich Maraliza im Grunde ihres Herzens eine einfache Wirtin ist, die mit den brutalen Kämpfen im Keller eben ein gutes Auskommen gefunden hat und es sich nicht leisten kann, sich von Skrupeln das Überleben verbauen zu lassen, hat sie auch eine tapfere, couragierte Seite. Ehe sie zum ersten Mal schwanger wurde, zog sie gelegentlich gar gemeinsam mit *Collor* hinaus auf See, und noch heute macht sie nicht viel Federlesens – wird ein Gast allzu frech, bekommt er kurzerhand den schon erwähnten Eichenknüttel oder auch eine Bratpfanne ins Gesicht.

Anmerkung: Selbstverständlich ist es im Sinne des Auftrags der Charaktere auch denkbar, dass sie eines der Kinder Maralizas entführen, um ihre Erlösung zu finden – in diesem Fall haben sie es jedoch mit der wütenden Mutter zu tun, die alles in ihrer Macht stehende tun wird, um ihre Kinder zu retten. Und Maraliza kennt mehr als eine Person in Charypsos, die ihr noch einen Gefallen schuldet.

Darstellung: Seien Sie bitter und mürrisch, zählen Sie die Zeche zweimal nach und kommandieren Sie das Personal unerbittlich herum. Machen Sie deutlich, dass mit Ihnen nicht zu spaßen ist. Sie machen nicht viele Worte, erwarten aber, dass von den wenigen jedes beachtet wird. Selbst wenn die Charaktere nett zu ihr sind, wird es sehr schwer werden, diese harte Schale zu knacken – doch wenn man zu ihrer Trauer vorstößt und Sympathie damit zeigt, wird sie sich öffnen und den Helden nach Kräften weiterhelfen.

Zitate: „Niemand kennt die Geschichte des *Pelikans* besser als ich. Oder meine eigene. Aber was geht Euch das an?“
„Tisch Acht will bestellen! Kriegen wir das hin oder muss ich dir Beine machen?“

Alter: 32 **Größe:** 1,68 Schritt

Haarfarbe: feuerrot **Augenfarbe:** grün

Kurzcharakteristik: mürrische Wirtin, Nachfahrin des Kultisten *Guerrino Ingenio* und noch immer in tiefer Trauer befindliche Witwe

Herausragende Eigenschaften: IN 14, GE 13, KK 13; gute Verbindungen

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 12, Überreden 11, Rechnen 8, Hauswirtschaft 11, spricht Garethi und Tulamidya fließend, kann sich in Mohisch und Thorwalsch verständigen

Knüppel: INI 10+1W6

AT 13 PA 10 TP 1W6+1 DK N

Raufen: INI 8+1W6

AT 14 PA 13 TP 1W6+1 (A) DK H

LeP 29 AuP 33 RS 0 WS 6 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (PA 10), Improvisierte Waffen, Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

ALVARO CABRERA

Erscheinung: Ein hochgewachsener, hagerer, gebeugt gehender Mann Mitte fünfzig. Cabrera trägt seine Locken und den Bart, beide ehemals schwarz, nun aber grau meliert, kurz geschnitten. Er ist sonnengebräunt, und es ist unübersehbar, dass seine Familie von südlichen Gestaden stammt. Cabrera ist im fernen Vinsalt geboren, wohin es seine Eltern verschlagen hatte, trägt nur selten die Kleidung seines Standes und benötigt seit einem Reitunfall mit einem schwierigen Bruch des rechten Oberschenkels einen Gehstock, da bei der Operation des Bruchs Teile der Oberschenkelmuskulatur entfernt werden mussten. Aus diesem Grund ist er unter den Moha respektvoll als 'Dreibein' bekannt. Er betreibt eine kleine Praxis, wenig mehr als eine Bretterbude mit einer Liege und einem durch ein ausgedientes Segel abgeteilten Arbeitszimmer, in Hafennähe. Cabrera ist strikter Pazifist und trägt niemals Waffen oder Rüstung.

Geschichte: Alvaro Cabrera ist Spezialist für das Zusammenflicken auch schwerst Verwundeter, was ihm bei den rauen Piratensitten seines selbstgewählten Wohnsitzes sehr zugute kommt und ihm ein komfortables Auskommen sichert, auch wenn er aus Mitleid oft genug gegen Naturalien oder ohne Lohn behandelt, und Leiter der Rikki-tikki-tavi ist, einer Gruppierung von Sklavereigegnern, die Mohasklaven befreien und zurück in die Wälder schleusen. Cabrera, Sohn einer Hebamme und eines Kräuterkundigen, studierte zunächst an der Akademie zu Vinsalt profane Medizin, wurde aber der Hochschule verwiesen, weil er in einer Klausur abgeschrieben hatte. Danach setzte er das Studium an der *Chamib al-Etba*, der medizinischen Fakultät Al'Anfas, fort, wo er schließlich seinen Abschluss machte. Dort wurde auch seine tiefgreifende Abscheu gegen die Idee geprägt, Menschen könnten andere Menschen besitzen. Cabrera ist aufgrund der ständigen Schmerzen in seinem rechten Bein stark

abhängig von Boronwein. Er selbst sagt, er trinke das Rauschmittel nur so häufig, weil er ein Schmerzproblem habe, und nicht, wie man munkelt, weil er danach süchtig sei. Sei dem, wie es sei – ohne seinen Gehstock kann er nicht aus dem Haus gehen, und die Bewohner Charypsos sind an die traurige und doch irgendwie achtunggebietende Erscheinung des Medicus gewöhnt. Eigentlich würde Cabrera viel lieber an eine Akademie zurückkehren, um nach Heilmitteln für Krankheiten zu forschen, doch dann könnte er den Mohasklaven nicht mehr helfen – ein weiteres Dilemma auf der langen Liste der Zerrissenheiten des Wundarztes.

Die Obrigkeit, sofern man denn in Charypso davon sprechen kann, beäugt Cabrera argwöhnisch, denn jemand, der etwas umsonst tut, wofür er hartes Gold verlangen könnte, passt nicht ins Weltbild der Piraten. Ironischerweise hat er ausgerechnet *Donna Messalia di Aragoja*, seiner Erzfeindin, der größten Sklavenhändlerin der Gegend, nach einer Bolzenwunde den Arm gerettet – und der einzige Dank war ihr Argwohn.

Charakter: Im Grunde seines Herzens mag Alvaro Cabrera keine Menschen, doch er fühlt zugleich den unstillbaren Drang in sich, seinen Mitgeschöpfen zu helfen. Das führt zu einer inneren Zerrissenheit, die sich in sarkastischen, beißenden Bemerkungen Bahn bricht. Wenigstens sind die meisten Patienten, die er auf den Tisch bekommt, um sie zusammenzuflicken, so schwer verletzt, dass sie entweder das Bewusstsein verloren haben und nicht mehr reden oder zumindest mit etwas vom guten Boronwein rasch ruhigestellt werden können. Wenn ein Patient versucht, mit ihm zu reden, bekommt er die unbarmherzig scharfe Zunge Cabreras zu spüren.

Auf jeden Fall ist der Medicus weit weg von der Erzdämonenverehrung seiner Vorfahren. Wenn die Helden Alvaro Cabrera berauscht antreffen, was sehr wahrscheinlich ist, gibt er unumwunden zu, dass er süchtig sei, was aber kein Problem darstelle, da er „in der Lage ist, seinen zwölfgöttergefälligen Aufgaben nachzukommen“. Schildern die Helden ihre prekäre Lage, bricht der gute Mensch in ihm durch, und er wird diskret versuchen, ihnen zu helfen – aber bitte keinen Dank oder gar Mitleid! Versuchen die Helden aber aus irgendeinem Grund, ihn unter Druck zu setzen oder drohen gar, seine Geheimorganisation auffliegen zu lassen, wird er systematisch Boronwein in sich hineinschütten, bis er

unter schweren Halluzinationen leidet, die ihn komplett am Arbeiten hindern. Als Führer der *Rikkī-tikkī-tavi* wird Cabrera unbekannterweise vom *Bund der Schwarzen Schlange* gesucht. Auf seinen Kopf ist ein hoher Preis ausgesetzt. Aber selbst wenn man ihn fasst, von ihm wird niemand etwas erfahren. Was sollten Lollonnas Folterknechte ihm auch anhaben – wenn einer sich mit Schmerz auskennt, dann Alvaro Cabrera.

Darstellung: Kommentieren Sie die Lage der Charaktere respektlos und zynisch, bisweilen auch boshaft und reiten Sie unbarmherzig auf jeder Schwäche herum, die Sie an den Helden erkennen können oder auch nur vermuten. Drehen die Helden sich in ihrer Argumentation im Kreis oder gehen ansonsten ungeschickt vor, lassen Sie sie einfach sitzen, wenden Sie sich ab und beginnen Sie, in einem medizinischen Folianten zu blättern.

Funktion: Alvaro Cabrera ist bei allen düsteren Schatten auf seiner Seele der Gute unter den drei Nachfahren. Bringt man ihn auf seine Seite, etwa, indem man einen Sklaven retten hilft, wird er sehr weit gehen, um die Helden zu unterstützen. Er verabscheut den Irrglauben an Charyproth und zeigt dies auch deutlich.

Zitate: „Wenn man über jemanden die Wahrheit erfahren will, ist dieser Jemand meiner Erfahrung nach der letzte, den ich fragen würde.“

„Wenn man zu den Zwölfen spricht, ist man religiös. Wenn die Zwölfe mit einem sprechen, ist man irre.“

„Das Leben ist eine Jauchegrube. Lasst uns jemanden suchen, über den wir spotten können!“

Alter: 55 **Größe:** 1,89 Schritt

Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** blau

Kurzcharakteristik: zynischer Menschenfreund wider Willen, süchtiger Mediziner und Sklavensbefreier, Nachfahre der Kultistin *Nevinia Hortulina*

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 15, IN 14, GE 12, KO 13, KK 12; Lahm, Sucht nach Boronwein

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 13, Überreden 12, Fesseln/Entfesseln 10, Anatomie 13, Heilkunde Wunden 15, spricht Garethi und Tulamidya fließend

Ringen: INI 11+1W6

AT 13 PA 14 TP 1W6+1 (A) DK H

LeP 31 AuP 34 RS 0 WS 7 MR 4 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 13), Nandusgefälliges Wissen, Waffenloser Kampfstil: Unauer Schule

ESTHELIA LALEEMA

Erscheinung: Eine kleine, zierliche, fast zerbrechlich erscheinende Frau, die jünger wirkt als ihre 26 Sommer. Ihr honigblondes Haar fällt ihr offen auf die schmalen Schultern, ihr schmal geschnittenes Gesicht mit den hohen Wangenknochen lässt Männer sich auf der Straße zweimal umdrehen. Esthelia, die trotz der sengenden Sonne des Südens großen Wert darauf legt, eine blasse Schönheit zu bleiben, kann nicht verleugnen, dass sie nicht aus der Charyptik stammt. Aber mit der Herkunft ist das so eine Sache. Esthelia Laleema existiert nämlich im Grunde gar nicht, denn dies ist nur der Deckname der Brabaker Spinin *Gertruda Zidane*. Zu ihren weiteren bekannten Deckidentitäten gehören die Sharisad *Mirshan saba Kerime* und die mittelreichische Landadlige *Rahjana von Cornmacher*. Die Sharisad ist zwar ihre bisher erfolgreichste Deckidentität, doch für den Einsatz in Charypso hat sie ihre natürlichen weiblichen Reize und die knapp sitzenden, offeneren Gewänder einer mit ihren Reizen nicht geizen den Schankmaid als geeigneter erachtet.

Geschichte: *Gertruda Zidane* wurde vor vierundzwanzig Jahren als Erstgeborene und einzige Tochter des Hutmachers *Aspin* und seiner Frau *Aldare* in Brabak, der Hauptstadt des gleichnamigen Königreichs, geboren. Sie hatte drei jüngere Brüder, darunter ein Zwillingpaar. Ihre schon früh geäußerten obskuren Ideen gepaart mit ihrem außergewöhnlichen Äußeren ließen einen Berater des Königs in den Reihen der Audienz auf sie aufmerksam werden. Man stellte ihr eine große Karriere als Agentin des Königreiches in Aussicht – und die Hutmachertochter zögerte keine Sekunde, sondern schlug ein.

Charakter: Esthelia Laleema ist nach außen hin eine der Fleischeslust alles andere als abgeneigte Schankmaid im *Gütigen Perval*. Hände von Gästen auf dem Hintern im Vorbeigehen sind ihr eine Ehre, und wenn ein Gast nett fragt und nicht gar zu garstig ist, hat sie auch gegen einen kleinen Nebenverdienst in einem der Fremdenzimmer des Hauses nichts einzuwenden. Sie weiß ihren Körper einzusetzen und könnte viel mehr männliche Kunden haben, wenn sie wollte. Aber sie ist auch eine Meisterin des Spiels von Distanz und Nähe und geschickt darin, sich niveaulose, allzu aufdringliche Verehrer und unerwünschte Gunstbezeugungen vom Hals zu halten.

Mit *Zidane* sieht es ganz anders aus. Sie hat die acht Jahre im Dienste seiner Majestät Mizirions III. de Sylphur, des Königs von Brabak, genutzt, um alle Kniffe und Tricks zu lernen, derer ihr Handwerk bedarf. Sie wird mit geübtem Auge erkennen, dass die Helden ein Geheimnis umgibt, und im Rahmen ihres Auftrags, alles an interessanten Informationen zu sammeln und nach Brabak weiter zu leiten, worauf sie in Charypso stößt, die Nähe zu ihnen suchen. An dieser Stelle bietet sich für einen männlichen Helden, der leidlich gut aussieht und den Anschein erweckt, zum Plaudern zu neigen, die Chance auf eine wahrlich unvergessliche Nacht. Danach aber – und falls sie von der Lage der Helden erfahren hat, wovon ziemlich sicher auszugehen ist – wird Esthelia durchblicken lassen, dass sie mehr ist, als es den Anschein hat und den Helden als Gegnern der Schwarzen Schlange nach Kräften helfen.

Zu ihrer Mission gehört es auch, die von Cabrera ins Leben gerufenen *Rikk-tikk-tavi* gegen den *Bund der Schwarzen Schlange* zu unterstützen. Sie arbeitet direkt mit dem Wundarzt zusammen. Von daher kann sie den Helden leicht den Kontakt zu ihm herstellen. Allerdings tut sie dies nicht, weil sie weiß, dass er einer der Nachfahren ist, sondern in der Hoffnung, ihnen so vielleicht ärztliche Hilfe in ihrer Zwangslage zuteil werden lassen zu können.

Darstellung: Kokettieren Sie mit allem, was Sie haben. Männer (und auch viele Frauen) um den Finger zu wickeln ist Ihnen ein Leichtes, und das wissen Sie ganz genau – spielen Sie es aus. Sie sind allerdings keine billige Hafenhure, sondern eine schlaue Frau mit eigenem Kopf, die genau weiß, was sie will und ein gefährliches Spiel meisterhaft zu spielen versteht.

Funktion: Esthelia Laleema kann zu einem wichtigen Kontakt der Charaktere in Charypso werden. Sie spioniert schon eine ganze Weile in der Stadt – nahezu zwei Jahre –, und der Meister kann bei ihr alle Informationen verorten, die er an die Helden bringen will. Gleichzeitig ist sie trotz ihres Berufes ein Fels der Rechtchaffenheit im Sündenpfuhl Charypso (und eine Augenweide obendrein).

Zitate: „Fremder, ich könnte dir Dinge zeigen, die den Begriff rahjagefällig ganz neu definieren.“

„Sag mal, kann es sein, dass deine Freunde an der Tür lauschen? Na, dann wollen wir ihnen mal was zu hören geben.“

„Das ist mein Hintern, auf dem du da deine Hand hast, Seemann. Aber ich freue mich, dass er dir gefällt!“

Alter: 26 **Größe:** 1,60 Schritt

Haarfarbe: honigblond

Augenfarbe: blaugrau

Kurzcharakteristik: Meisterspionin, Rahja-Anhängerin und Sklavenbefreierin

Herausragende Eigenschaften: MU 13, IN 14, CH 15, FF 13, GE 15, Gut Aussehend, Gutes Gedächtnis; Prinzipientreue (handelt nie gegen die Interessen des Auftraggebers)

Herausragende Talente: Schleichen 9, Sich Verstecken 10, Sinnenschärfe (Hören) 13 (15), Tanzen 14, Taschendiebstahl 10, Betören 11, Menschenkenntnis 14, Schauspielerei 12, Sich Verkleiden 15, Überreden (Lügen) 9 (11), Staatskunst (Intrige) 11 (13), Schlösser Knacken 14, spricht Garethi (Brabaci), Mohisch und Tulamidya fließend, kann sich in Atak, Füchsisch und Thorwalisch verständigen

GARCIA BARTOBELLO

Erscheinung: Ein sich sehr 'offiziös' gebärdender Mann mit fleckigem Gesicht, der eine von der Sonne ausgebleichte, einstmals elegante blaugrüne Robe trägt, die mit protzigen Perlenstickereien besetzt ist. Er hat zu wenig Haupthaar und dafür etwas mehr Leibesumfang. Garcia neigt dazu, wie ein Schwein zu schwitzen und ist an Teint und Wuchs deutlich als Einheimischer zu erkennen. Der Efferd-Geweihte wird bei seinen Ausflügen in die Stadt stets von zwei gerüsteten, schweigsamen Hünen begleitet, die Armbrüste auf eine Weise in Händen halten, die anzeigt, dass sie damit umgehen können.

Geschichte: Garcia Bartobello ist in Charypso geboren und wird hier sterben. Als Waisenknabe auf den Stufen des Efferd-Tempels aufgefunden wurde er im Haus des Herrn der Wogen großgezogen und dient diesem nun zum Dank. Er hat sich bis zur einflussreichen Position des Hafenmeisters hochgeschleimt und gedenkt nicht, dieses Amt durch Ungeschicklichkeit zu gefährden.

Charakter: Garcia Bartobello empfängt die Helden, wenn sie per Schiff in Charypso einlaufen, und heißt sie in der Stadt willkommen. Er stellt ihnen einige Fragen zum Zweck ihres Aufenthaltes, ihres letzten Hafens und ihrer geplanten Verweildauer, während seine beiden Leibwächter stumm und drohend hinter ihm auffragen. Natürlich können die Helden

ihn jederzeit unterbrechen; dann hält Garcia irritiert für einen Augenblick in seinem Fragenkatalog inne, um dann den Einwurf kopfschüttelnd zu übergehen und einfach weiterzumachen, als habe er sich nie unterbrochen. Hat er Antworten auf seine Fragen erhalten, wird er kalt lächelnd eine horrende Summe Goldes verlangen und dieser Forderung notfalls mit einem Hinweis auf seine beiden Begleiter Nachdruck verleihen.

Garcia Bartobello ist ein religiöser Bürokrat reinsten Wassers und kennt neben seinem zweifellos vorhandenen Glauben nur noch ein Motiv: extreme Goldgier. Die Hafengebühren in Charypso sind nicht zuletzt deshalb so hoch, weil er auf dem Weg vom Kai zum Tempel des Efferd einiges in seine eigene Geldkatze abzweigt.

Darstellung: Sie sind wichtig – strahlen Sie das aus. Frauen sind nichts wert – sprechen Sie in deren Gegenwart mit den männlichen Charakteren über die weiblichen so, als seien sie gar nicht da.

Funktion: Garcia Bartobello ist zwar in vielerlei Hinsicht ein unangenehmer Zeitgenosse, aber er stellt die Kontaktperson der Charaktere zum Tempel und dessen Archiven dar, weswegen sie es sich bei aller Abneigung nicht leisten können, es sich mit ihm zu verderben. Gewinnt man ihn für sich – vielleicht nimmt es ja ein weiblicher Charakter auf sich, ihn ein bisschen zu umgarnen, was ihn sofort viel zugänglicher macht – kann er sich als sehr hilfreich erweisen, denn er kennt nicht nur das Tempelarchiv, sondern auch den Hafen wie seine Westentasche. Andererseits sollte der Meister sich auch den Spaß gönnen, den Helden mit ihm und seiner herablassenden Art das Leben ein wenig schwer zu machen.

Zitate: „Sicher, es hat im Hafen jüngst ein paar kleiner Probleme gegeben, aber das ist doch nichts, womit man den ehrwürdigen Raul Moreno belästigen müsste.“

„Wie viel ist Euch diese Information wert?“

„Dann wollen wir mal sehen ... das könnte etwas dauern ...“

Alter: 43 **Größe:** 1,76 Schritt

Haarfarbe: dunkel **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: Efferd-Geweihter (Liturgien bis Grad III, 31 KaP), Handlanger *Morenos* und der Mann, der den Helden Unsummen abknöpft, wenn sie mit dem Schiff in Charypso anlegen

Herausragende Eigenschaften: KL 15, IN 14, CH 13, Geweiht; Moralkodex (Efferd-Kirche), Speisegebote, Verpflichtungen (gegenüber

der Efferd-Kirche im Allgemeinen und *Raul Moreno* im Speziellen)

Herausragende Talente: Schwimmen 12, Sinnenschärfe 9, Menschenkenntnis 12, Überzeugen 9, Orientierung 11, Wettervorhersage 14, Götter/Kulte (Efferd-Kirche) 13 (15), Sagen/Legenden 11, Sternkunde 12, Boote Fahren 9, Seefahrt 11, spricht Bosparano, Garethi und Tulamidya fließend

HUSAYN İBN MAHMUD AL-WAHİD AY AL'ANFA

Erscheinung: Ein vom Körperbau her durchschnittlicher Mann um die Vierzig, der dennoch so gar nicht in das Bild Charypsos passen will. Haupt- und Bart haar sind glatt rasiert, die Fingernägel sind manikürt, Kajal unterstreicht seine dunkle Augen, ein Hauch von fruchtigem Parfüm mit einem Unterton von Tabak umgibt ihn. Er trägt einen schwarzen Turban und weite, wallende Gewänder aus schwarzer Seide mit von Silberfäden durchwirkter Borte. Das schwarze Siegel, das auf seinem linken Handrücken prangt, identifiziert ihn als Gildenmagier – einen Magus der *Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa* mit Zweitstudium an der *Akademie der geistigen Kraft zu Fasar*, wie kundige Betrachter erkennen können.

Geschichte: Husayn Bey hat es in seinem Leben weit gebracht und dabei war er selten zimperlich, was die Wahl seiner Mittel betraf. Geboren wurde er in Gefangenschaft als Sohn eines Schreibsklaven und einer einfachen Dienstmagd. Als sogenannter Hausgeborener kannte er zunächst kein anderes Leben als die Sklaverei, und fast sah es so aus, als würde sich der sanfte Junge seinem Schicksal fügen und einfach in die Fußstapfen seines Vaters treten. Doch zunächst war es sein ausnehmend hübsches Gesicht, das ihm eine andere 'Karriere' im Haus seines Herrn bescherte, als dieser ihn zu einem seiner Lustsklaven erkor. Niemand konnte so wirklich glauben, dass der so unschuldig dreinschauende, schlanke Junge etwas damit zu tun hatte, als sein Herr Monate später vergiftet wurde. Der Tod des Hausherrn hatte jedoch zur Folge, dass der Haushalt aufgelöst werden musste und die Sklaven auf den großen Markt von Al'Anfa kamen. Über Umwege gelangte er schließlich so in einen Haushalt, in dem der ansässige Leibmagier Husayns schlummerndes Talent zur Beherrschung der magischen Kunst entdeckte. So wurde Husayn zur Ausbildung in die Halle der Erleuchtung geschickt, immer noch unfrei und Besitz seines nun neuen Herrn.

Während seiner Lehrjahre, in denen er sich durch eine außerordentliche Begabung für die Einfluss-Magie auszeichnete, knüpfte er wichtige Kontakte zum Haus Kugres, dem er in späteren Jahren ungeachtet seines damaligen Herrn dienen sollte. Zum Abschluss seiner Ausbildung ließ er sich bei den Kugres' die nötigen Dublonen, sich selbst von allen Verpflichtungen gegenüber seinen ehemaligen Besitzern freizukaufen. Damit einher ging jedoch eine Verpflichtung gegenüber den aufstrebenden Granden. Zehn Jahre lang diente er den Kugres' treu als Unterhändler und Leibmagier, um seine Schulden zu begleichen. Es gab Gerüchte, er würde im Anschluss an die Halle der Erleuchtung zurückkehren, um als Magister ordinarius im Bereich der Einfluss-Magie tätig zu werden. Das wäre insofern eine Ausnahmerecheinung gewesen, als er damals noch Adept war. Sollte es so ein Angebot gegeben haben, hat Husayn es jedenfalls ausgeschlagen und verschwand für einige Jahre, in denen er insgeheim weiter für die Kugres' tätig war, jedoch seinen eigenen Forschungen deutlich intensiver nachging.

Vor acht Jahren tauchte Husayn Bey schließlich plötzlich in Charypso auf, begleitet von seiner Frau, *Sharisad Bilumeh saba Rafi* und einer Handvoll Miniwatu-Kriegern. Er erwarb eine zerfallene Villa und richtete sich dort ein, traf ein Abkommen mit *Donna Messalia*, die nun beinahe seine neue Nachbarin war, und zog sich als privater Lehrmeister zurück. In Zusammenarbeit mit der führenden Sklavenhändlerin Charypsos bildet er zu jeder Zeit etwa eine Handvoll ausschließlich junger Sklaven zu Leibmagiern aus, die *Donna Messalia* nach Abschluss ihrer Ausbildung veräußert, egal ob an mächtige Piratenkapitäne oder die Handelsfürsten der südlichen Städte.

In Wahrheit hat sich Husayn Bey jedoch beileibe nicht nach Charypso zurückgezogen, um hier seinen Lebensabend – der ohnehin noch ein gutes Stück entfernt ist – als Lehrmeister zu verbringen. Er ist ein Agent Al'Anfas, um genau zu sein des Hauses Kugres, und hält in dem Piratennest, das ja offiziell mit der Schwarzen Perle des Südens verbündet ist, Augen und Ohren offen. Seine wahre Obsession ist die Erforschung einer Möglichkeit, mittels Einfluss-Magie tief im Unterbewusstsein eines Menschen Veränderungen vorzunehmen, diese zu perfekten Werkzeugen zu schmieden, ohne ihnen ihren eigenen Willen oder Persönlichkeit zu berauben. Seine Schü-

ler sind ihm da gelegene Testsubjekte.

Charakter: Husayn Bey ist von Ehrgeiz getrieben, und dabei geht es ihm ganz schnöde um Macht und Einfluss. Wenn er etwas von Haus Kugres gelernt hat, so ist dies, dass Reichtum Macht bedeutet. Er ist fest davon überzeugt, dass alles und jeder seinen Preis hat, denn er kennt den seinen sehr genau.

Darstellung: Sie sind es nicht gewohnt, Gäste zu empfangen, weshalb Sie es an der gebotenen Gastfreundschaft etwas mangeln lassen. Dafür haben Sie Ihre Schülerinnen und Schüler, die Sie herumkommandieren, Gäste zu bewirten und zu unterhalten. Seien Sie aufmerksam, aber weichen Sie Fragen zunächst aus, indem Sie die Hintergründe der Frage in Erfahrung bringen wollen. Drücken Sie sich gewählt aus und seien Sie ruhig arrogant und überheblich.

Funktion: Husayn Bey dient als außerordentlich kostspieliger Ansprechpartner in Sachen der Geschichte Charypsos im Allgemeinen und der ältesten Familien der Stadt im Speziellen. Als Agent Al'Anfas sah er es als eine seiner Aufgaben, sich möglichst weitgehend über die Stadt zu informieren, in der er nun lebt, so dass er heute durchaus als Koryphäe in der Geschichte ganz Altoums zählt. Das mag zumindest in Charypso mit dem Mangel an Konkurrenz zusammenhängen, ändert aber nichts an der Tatsache, dass er eben der mit Abstand gelehrteste Ansprechpartner ist, den die Helden finden können.

Zitate: „Gäste? Oh. Nun denn, führt sie herein.“

„Wissen ist Macht, und die Macht hat ihren Preis. Seid ihr willens, diesen zu zahlen?“

Alter: 41 **Größe:** 1,77 Schritt

Haarfarbe: schwarz (glatt rasiert)

Augenfarbe: tiefes Dunkelbraun

Kurzcharakteristik: meisterlicher Einfluss-/Erkenntnis-Magier und Spion und kompetenter Unterhändler

Herausragende Eigenschaften: KL 17, IN 15, CH 16, KO 14, Begabung für das Merkmal Einfluss, Eitelkeit 8, Neugier 5

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung (Störungen Ignorieren) 10 (12), Sinnenschärfe (Hören) 11 (13), Gassenwissen 12, Lehren 14, Menschenkenntnis 13, Überzeugen (Einzelgespräch) 12 (14), Geschichtswissen 11, Magiekunde 15 (Zauberwerkstatt), Staatskunst (Intrige) 10 (12), spricht Garethi, Tulamidya und Bosparano fließend, beherrscht Atak, Mohisch, Rabensprache, Ur-Tulamidya, Zelemja und Zhayad

Herausragende Zauber: meisterlich im Bereich der Einfluss-, Herrschafts- und Hell-sichtzauberei, kompetent in den Merkmalen Illusion, Schaden und Kraft; dazu passende Sonderfertigkeiten; mäßig hohe AE

MAL-DIA

Erscheinung: Eine kleine, schlanke Frau etwa Ende Zwanzig, die gleichermaßen anmutig, atemberaubend schön und wild scheint. Ihre samtbraune Hautfarbe, das blauschwarze Haar, das zu zahlreichen dünnen Zöpfen geflochten ist, in denen wiederum Dutzende Perlen – echte und solche aus Holz – als Schmuck dienen, volle Lippen und dunkle, fast schwarze Augen, die leicht schräg stehen, verraten eindeutig, dass es sich um eine Moha handelt. Sie trägt einen einfach geschnittenen Rock und Weste aus Tierhäuten. Ein Geruch von Moschus vermischt mit gärenden Farbtinkturen umgibt sie.

Geschichte: Als Kind hätte sich Mal-Dia niemals träumen lassen, dereinst die Pira-teninsel Altoum ihr Zuhause zu nennen. Sie wuchs auf einem schwimmenden Schilfhaus an der Quelle des Jalob im Volk der Napewanha auf; eine unbeschwer- te Kindheit, erfüllt mit Spielen, Schwimmen und Fischen. Die Schamanen erkannten früh, dass sie eine besondere Affinität zu den Geistern besaß, und sie sagten ihr eine bedeutende Zukunft als weise Frau voraus. Selbstverständlich rechnete Mal-Dia damals damit, dass sie selbst Schamanin werden würde, genau wie die Medizin- männer, die es ihr prophezeiten.

Doch als Mal-Dia gerade mal zehn Jahre alt war, sollte das Auftauchen einer blass- häutigen Frau alles ändern. Sie kam vom Himmel und kannte nur ein Ziel: das kleine Napewanha-Mädchen, das sie für sich beanspruchte. Mal-Dia war davon keineswegs angetan, genauso wenig wie ihre Familie und die Schamanen. Doch die Fremde ließ nicht locker, und mit einer List, nämlich indem sie die Geister der Ahnen rief und diese ihr Wohlwollen aus- rücken ließ, stimmt sie die Schamanen um, die letztlich ausschlaggebend dafür waren, dass auch der Stamm seine Einwilligung gab, und so nahm die Fremde Mal-Dia mit sich. *Belthana* war ihr Name oder zumin- dest der, den sie in dieser Zeit und den fol- genden Jahren nutzen würde, und sie hatte Mal-Dia angeblich im Traum gesehen und wusste, sie würde ihre Schülerin werden. Auch wenn sie sich zunächst wehrte und dickköpfig war, geschah genau dies. Es war der Zorn ob ihrer Situation, die Wut glei- chermaßen auf die Fremden wie auch auf

ihr Volk, das sie so einfach im Stich gelassen hatte, die *Belthana* nährte und entflam- mte, um in den kommenden Jahren Mal-Dia zu einer wahrhaftigen Tochter *Satuarias* zu erziehen, einer Hexe der Schwesternschaft der Schwarzen Witwe.

Genauso plötzlich, wie *Belthana* in ih- rem Leben aufgetaucht war, verschwand sie auch wieder und ließ Mal-Dia für ein Jahr mit einigen kryptischen Weis- sungen in der Welt der Blasshäute auf sich allein gestellt zurück. Es ging nicht gut, und Mal-Dia wünschte sich ein ums andere Mal, in ihre Heimat zurückzukehren, doch fürchtete sie, dass die Schamanen sie nie wieder in die Gemeinschaft aufnehmen würden. Sie kannte die Sprache der Blasshäute nur in Bruchstücken, und ihre Gepflogenheiten widersprachen allem, was sie bisher gelernt und erfahren hatte – egal ob in der Gemeinschaft ihres Volkes oder von der geheimnisvollen *Belthana*. So prallten diese unterschiedlichen Welten aufeinander, und Mal-Dia ließ ihrem Zorn freien Lauf und wurde zu einer ge- suchten Hexe auf der Flucht.

Es waren *Bukanier*, die ihr halfen, und eine leidenschaftliche, wenn auch kurze Affäre mit *Tapio dem Finsteren*, einem Kapitän des Bundes der Schwarzen Schlange, die sie schließlich nach *Charypso* führte. Heute lebt sie dort, etwas außerhalb, an der Grenze, an der die Ruinen langsam in die grüne Hölle über- gehen. Die *Charypter* respektieren und fürchten sie, suchen sie aber auf, wenn sie einer Tinktur oder einem Mittelchen gegen allerlei Wehwehchen, körperliche wie geistige, bedürfen. Die Tatsache, dass sie auch in Anwesenheit anderer dazu neigt, mit sich selbst zu reden, brachte ihr den nicht unverdienten Ruf, mit Geistern in ständigem Kontakt zu sein, wobei der durchschnittliche *Charypter* davon ausgeht, dass er es bei ihr mit einer ausgesto- benen Schamanin zu tun hat und nicht mit einer der Töchter *Satuarias*.

Während sich einige der Prophezeiun- gen *Belthanas* bereits erfüllt haben, gibt es immer noch andere die offen geblieben sind und Mal-Dia beschäftigen. Sie hat sich zwar fest vorgenommen, sich nicht von dem, was *Belthana* sprach, leiten zu lassen, musste sich aber eingestehen, dass vieles davon der Wahrheit entsprach. Zu ihrem Verdruss musste sie darüber hin- aus feststellen, dass sie *Belthana* im Lauf der Jahre immer ähnlicher wurde, ihre Ziele und das Gesagte mit kryptischen Andeutungen verschleierte. Sie verweilt in *Charypso*, weil es ob ihrer Vergangen-

heit kaum einen anderen Ort im Süden gibt, an den sie gehen könnte.

Charakter: Mal-Dia ist leidenschaftlich mit einer gehörigen Portion Wut im Bauch. Auch wenn sie mittlerweile gelernt hat, sich zusammenzureißen, gelingt ihr dies nicht immer, weshalb sie die Abgeschie- denheit am kaum bewohnten Rand *Charypso* vorzieht. Sie verliebt sich schnell Hals über Kopf, kühlt aber genauso schnell wieder ab und gibt sich dann unnahbar. Zu ihren prominenteren Bettgenossen zählen die Kapitäne *Tapio*, *El'Rek* und *Prock*, zu denen sie heute bestenfalls eine freund- schaftliche Verbindung unterhält.

Darstellung: Beantworten Sie Fragen, die von keinem der Anwesenden gestellt wurden, und befehlen Sie scheinbar der Luft, Dinge zu tun oder zu lassen. Aber übertreiben Sie es nicht. Schwanken Sie in ihren Gefühlen, seien Sie einmal freundlich, lächelnd und bezaubernd und kurz darauf verfinstert sich ihre Mine.

Funktion: Wenn sich die Charaktere in *Charypso* auf die Suche begeben, um jemanden zu finden, der sich mit Geist- wesen, deren Erscheinungen und Mög- lichkeiten, sie zu rufen oder zu bannen auskennt, so werden sie Gerüchte, Spe- kulationen und Vermutungen zu Mal- Dia führen. Halbwahrheiten, die alle gar nicht so weit hergeholt sind, wie sich herausstellen kann.

Zitate: „Kama Ibon-Ba (Die Toten schüt- zen uns)“

„Die Ibon (Toten) haben auch Gefühle, also behandelt sie mit Respekt ... das gilt nicht für dich. Lu! (verschwinde)“

Alter: 29 **Größe:** 1,62 Schritt

Haarfarbe: blauschwarz

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: meisterliche Geisterbe- schwörerin und Tränkebrauerin, kompeten- te Schwarze Witwe und Giftmischerin

Herausragende Eigenschaften: IN 15, CH 15, GE 14, KO 14, KK 8, Affinität zu Geistern, Gut Aussehend; Jähzorn 6, Selbstgespräche

Herausragende Talente: Fliegen (Hexen- besen) 9 (11), Schwimmen 11, Selbst- beherrschung 10, Tanzen 13, Betören 9, Menschenkenntnis 10, Überreden 12, Pflan- zenkunde (Dschungel) 11 (13), Heilkunde Gift 15, Heilkunde Krankheit 13, Kochen (Tränke) 14 (16), spricht Mohisch fließend, kann sich in *Charypso* und *Tulamida* verständigen

Herausragende Zauber: brillant in allen Zaubern mit dem Merkmal Geister, meis- terlich in Einfluss und Eigenschaften; kennt viele Flüche

ANHANG II – DSA-SEEKAMPF-SYSTEM

Die folgenden Seekampfregeln dienen dazu, die in diesem Abenteuer vorkommenden Kämpfe zwischen Schiffen abzuwickeln. Sie wurden stark verkürzt der Spielhilfe **Efferds Wogen** entnommen – selbstverständlich können Sie aber auch das volle System nutzen, sofern sie diese Spielhilfe besitzen.

Die Regeln eignen sich besonders für das Spiel mit Plänen und Miniaturen und bereichern die Gefechte damit um eine taktische Komponente. Einzelne Helden treten hierbei etwas in den Hintergrund, obwohl es selbstverständlich immer möglich ist, dass die Aktion eines einzelnen die entscheidende Wendung in der Schlacht herbeiführt.

GRUNDBEGRIFFE

SPIELFELD UND SPIELZUG

Das Spielfeld ist in Hexfelder aufgeteilt, die etwa hundert Schritt durchmessen. Es gibt sechs mögliche Bewegungsrichtungen, die den Windrichtungen Nordost, Ost, Südost, Südwest, West und Nordwest entsprechen. Schiffe können auf dem Spielfeld alle Felder befahren, die mehr Wasser- als Landfläche enthalten.

Ein Spielzug entspricht etwa einer Spielrunde in DSA-Zeit, also fünf Minuten.

SCHIFFSWERTE

Jedes Schiff verfügt über folgende Werte:

Geschwindigkeit, gesegelt: Die Geschwindigkeit eines Segelschiffes (angegeben in Feldern pro Spielzug) hängt davon ab, wie es zum Wind steht.

Beweglichkeit: Die Beweglichkeit sagt etwas über die Manövrierfähigkeit des Schiffes aus und kann zwischen 1 und 5 Punkten liegen. Zum einen gibt dieser Wert an, wie viele Drehungen um 60° (eine Hexfeldseite) es pro Zug machen kann, zum anderen beeinflusst er die Manöverproben eines Schiffes.

Rumpf: Dies sind die Lebenspunkte eines Schiffes. Ein Schiff, dessen Rumpfpunkte auf 0 oder darunter fallen, sinkt innerhalb kürzester Zeit.

Takelage: Dieser Wert spiegelt die Menge an Masten, Segeln und Wanten wider, über die ein Schiff verfügt. Verlust von Takelage geht mit dem Verlust von Bewegungspunkten einher. Ein Segelschiff, dessen Takelagepunkte auf 0 fallen, ist manövrierunfähig und kann nur noch treiben.

Besatzung: Dieser Wert gibt die Besatzungsstärke an.

Struktur: Dieser Wert gibt an, aus welchen Materialien ein Schiff gebaut und wie gut es verarbeitet ist. Er ist wichtig für Proben, die mit dem Sinken oder Auseinanderbrechen eines Schiffes zu tun haben.

Härte: Die Härte steht für den Rüstungsschutz des Rumpfes.

Qualität der Besatzung: Dieser Wert kann zwischen 1 und 20 liegen und gibt an, wie gut die Besatzung ihre Aufgaben erfüllt

WIND

Wind kann aus sechs verschiedenen Richtungen in sieben verschiedenen Windstärken wehen. Beides kann mit einer auf den Spielplan gelegten Wind-Marke angezeigt werden.

DIE MANÖVERPROBE

Manöverproben sind Probewürfe mit einem W20 gegen die Qualität der Besatzung. Ein Ergebnis weniger oder gleich der Qualität der Besatzung ist eine gelungene Probe. Liegt das Ergebnis unter der Hälfte der Qualität, gilt die Probe als herausragend gelungen. Modifikatoren ergeben sich aus Art und Zustand des Schiffes sowie den Umweltbedingungen und werden immer auf den Würfelwurf angewendet.

ENTERKAMPF

Für den Enterkampf ist dem SL geraten, wieder in den normalen Rollenspielmodus zurückzukehren. Mit den Regeln in **Efferds Wogen** ist es allerdings möglich, diesen auch in abstrakterer Form abzuhandeln.

DER SPIELABLAUF

1) BESATZUNGSPHASE

In dieser Phase können Schiffe, eine oder mehrere der folgenden Aktionen durchführen, vorausgesetzt, sie befinden sich nicht im Enterkampf. Manche dieser Aktionen verlangen Manöverproben, die unmodifiziert sind, wenn nur eine Aktion durchgeführt werden soll. Bei mehr als einer Aktion sind alle Proben in dieser Phase um die Zahl der Aktionen erschwert.

1.1) Ankern

Auf Küstenfeldern (Felder, die sowohl Wasser als auch Land enthalten) können Schiffe ohne Probe den Anker werfen oder lichten. So lange sie vor Anker liegen, haben sie eine Geschwindigkeit von 0, aber ihre maximale Beweglichkeit.

1.2) Verbindung lösen

Schiffe können durch verhedderte Takelage oder durch geworfene Enterhaken bzw. Harpun-Aale miteinander verbunden sein. Eine solche Verbindung zu lösen, erfordert bei verheddeter Takelage eine Manöverprobe, die um 2 Punkte erschwert ist. Bei geworfenen Enterhaken wird die Probe für das geenterte Schiff um 4 Punkte erschwert, bei Harpun-Aalen bleibt sie unmodifiziert. Es muss jede Verbindung einzeln gelöst werden. Jedem Schiff steht pro Runde nur ein Lösungsversuch zu.

1.3) Takelungsart wechseln

Mit diesem Manöver kann die Art der Besegelung geändert werden. Alle Änderungen gelten bereits für die folgende Bewegungsphase des aktuellen Spielzugs.

Segel hissen oder von Kampfbesegelung auf volles Zeug wechseln: Dieses Manöver erfordert eine Manöverprobe. Bei Misslingen verliert das Schiff für diesen Spielzug einen Punkt seiner Beweglichkeit.

Segel streichen oder von vollem Zeug auf Kampfbesegelung wechseln: Für dieses Manöver ist eine Manöverprobe +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. Bei voll-

ständig gestrichenen Segeln stinkt die Geschwindigkeit auf 0, dafür ist die Takelage allerdings schwieriger zu treffen.

1.4) Beiboot ausbringen

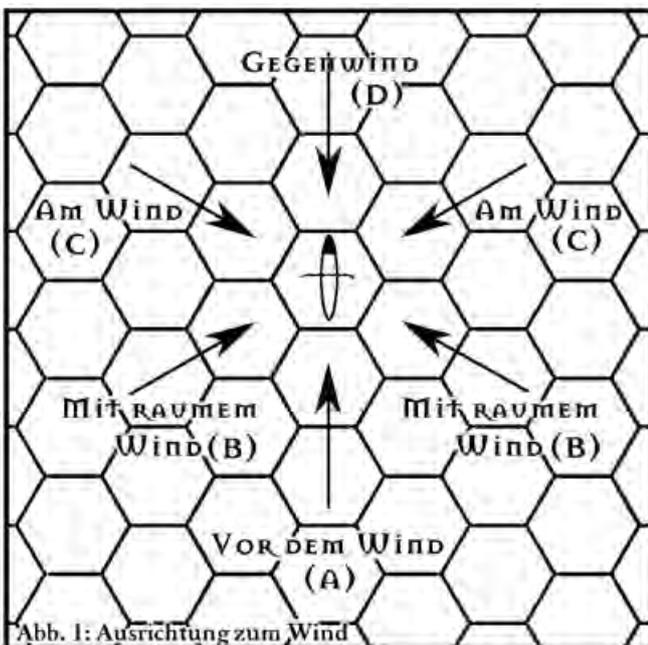
Ein Beiboot kann nicht nur dazu dienen, Personen von Schiff zu Schiff oder von Schiff zu Land überzusetzen, sondern auch dazu, ein durch die Windverhältnisse unbewegliches Schiff zu drehen. Diese Aktion erfordert keine Probe. Bei Drehen eines Schiffes befinden sich die Beiboote im selben Hexfeld wie das Schiff.

2) BESTIMMUNG DER GESCHWINDIGKEIT

Die Geschwindigkeit eines Schiffes ist abhängig von der Segelfläche und Art der Takelage, von der Stellung des Schiffes zum Wind, der Windgeschwindigkeit und eventuellen Beschädigungen. All dies muss bei der Bestimmung der Geschwindigkeit für den folgenden Spielzug berücksichtigt werden.

2.1) Stellung zum Wind

Es vier mögliche Stellungen des Schiffes zum Wind. Vor dem Wind bedeutet, dass der Wind von Achtern kommt, Windrichtung und Bewegungsrichtung also identisch sind. Beim Segeln mit raumem Wind kommt der Wind von schräg Achtern und am Wind steht für Wind von schräg vorne. Die letzte mögliche Ausrichtung ist Gegenwind, also Wind entgegen der Bewegungsrichtung. In diesem Fall beträgt die Bewegungsgeschwindigkeit 0. Ein Schiff mit Gegenwind kann sich drehen, um wieder eine günstige Stellung zum Wind zu bekommen.



2.2) Windstärke

Wind kann in acht möglichen Stärken wehen. Windstärke 0 entspricht einer Flaute. Segelschiffe haben eine Geschwindigkeit von 0, allerdings eine Beweglichkeit von 1, falls sie ein Beiboot ausgebracht haben. Ruderer in Beiboote können sie mit einer Hexfeldseite pro Zug drehen. Windstärke 1 ist eine schwache Brise. Potten und große Karacken verlieren einen Punkt ihrer Geschwindigkeit. Bei Windstärke 2 bis 4 kann ohne Einschränkungen gesegelt werden. Windstärke 5 bedeutet schwerer Wind. Segelschiffe, die unter vollen Segeln fahren, haben einen Bewegungspunkt mehr, müssen aber pro Spielzug eine Sturmprobe ablegen.

Windstärke 6 ist ein Sturm. Segelschiffe, die unter vollen Segeln fahren, haben zwei Bewegungspunkte mehr, müssen allerdings pro Spielzug eine Sturmprobe ablegen.

Bei Windstärke 7 herrscht ein schwerer Orkan. Jedes Schiff auf offener See hat einen Bewegungspunkt mehr, muss aber jeden Spielzug eine Sturmprobe ablegen.

2.3) Kampfbesegehung und volles Zeug

Die auf dem Schiffsbogen angegebenen Geschwindigkeitswerte gelten für die Kampfbesegehung, unter vollem Zeug erreicht ein Schiff ein Feld pro Spielzug mehr. Nur bei Gegenwind beträgt die Geschwindigkeit auch unter vollem Zeug 0.

2.4) Schäden an der Takelage

Auch Schäden an der Takelage müssen bei der Bestimmung der Geschwindigkeit berücksichtigt werden. Näheres dazu unter 5.2.

3) BEWEGUNGSPHASE

Bevor die Bewegungsphase beginnen kann, notieren Spieler und SL verdeckt die Bewegungen, die sie mit ihren Schiffen durchführen wollen. Dann werden die geplanten Bewegungen aufgedeckt und gleichzeitig durchgeführt (also die jeweils erste Bewegung, die zweite Bewegung und so weiter; sollte ein Schiff mehr Bewegungen haben als das andere, werden diese im Anschluss an die letzte gemeinsame Bewegung ausgeführt).

Ein Segelschiff bewegt sich stets so viele Felder weit, wie seine zuvor bestimmte Geschwindigkeit angibt, und dreht sich maximal um so viele Hexfeldseiten, wie seine Beweglichkeit beträgt. Es ist nicht möglich, Bewegung aufzusparen. Ein Ruderschiff kann sich so viele Felder weit bewegen wie es möchte.

Gerät ein Schiff durch seine Bewegungen in eine Stellung, in der es Gegenwind hat, verliert es noch im selben Spielzug einen Geschwindigkeitspunkt.

Bewegt sich ein Schiff nicht, ohne jedoch den Anker zu werfen oder mit einem anderen Schiff verbunden zu sein, treibt es ein Feld in Windrichtung weiter.

3.1) Sturmproben

Sturmproben werden falls nötig zu Beginn der Bewegungsphase abgelegt. Man würfelt dafür mit einem W20 gegen den Strukturwert des Schiffes. Dieser Wert ist je nach Besegehung und Windstärke modifiziert.

Windstärke 5: Alle Schiffe, die unter vollen Segeln fahren, müssen eine Sturmprobe mit dem Modifikator -1 ablegen.

Windstärke 6: Alle Schiffe, die unter vollen Segeln fahren, müssen eine unmodifizierte Sturmprobe ablegen.

Windstärke 7: Jedes Schiff auf See muss eine Sturmprobe ablegen.

Misslingt die Probe, hat das je nach Grad des Misslingens unterschiedlich schwere Folgen:

Um 1 bis 3 Punkte misslungen: 1W6 Punkte Takelageschaden, Verlust von 1 Punkt Beweglichkeit im laufenden Spielzug.

Um 4 bis 6 Punkte misslungen: Je 1W6 Punkte Rumpf- und Takelageschaden, Verlust von 2 Punkten Beweglichkeit im laufenden Spielzug.

Um 7 bis 9 Punkte misslungen: 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. 1W20+10 Punkte Besatzungsschaden.

3.2) Riffproben

Wenn ein Schiff auf ein Feld mit einem Bewegungshindernis fährt, muss eine Manöverprobe abgelegt werden, um zu ermitteln, ob das Schiff das Hindernis rammt. Diese Probe wird je nach Hindernis um 0 bis +3 und bei eventuellen Rumpfschäden noch einmal um +1 erschwert.

Misslingt die Probe, muss eine Probe mit dem W20 gegen den Strukturwert des Schiffes abgelegt werden, der je nach Hindernis modifiziert ist:

Bei Sandbänken um +1

Bei Riffen um +2 bis +4

Bei Küstenfeldern um +2 bis +4

Bei Gelingen der Probe erhält das Schiff nur 1W6 Rumpfschaden. Misslingt die Probe, hat das je nach Grad des Misslingens unterschiedlich schwere Folgen:

Um 1 bis 3 Punkte misslungen: 1W6 Punkte Rumpfschaden, Verlust von 1 Punkt Beweglichkeit im laufenden Zug.

Um 4 bis 6 Punkte misslungen: 1W6+3 Rumpfschaden, Verlust von 2 Punkten Beweglichkeit im laufenden Zug.

Um 7 bis 9 Punkte misslungen: 2W6 Punkte Rumpfschaden, 1W6 Punkte Besatzungsschaden, Verlust von 1 Punkt des Strukturwerts und von 3 Punkten Beweglichkeit im laufenden Spielzug.

Mehr als 10 Punkte misslungen: Das Schiff läuft auf und steckt fest. 3W6 Punkte Rumpfschaden, 1W6+3 Punkte Besatzungsschaden.

3.3) Schiffsbegegnungen

Halten sich zu irgendeiner Zeit zwei Schiffe im selben Feld auf, können Manöver durchgeführt werden. Pro Begegnung ist nur ein Manöver möglich. Die restlichen Bewegungspunkte von Schiffen, die im Zuge eines solchen Manövers miteinander verbunden werden, verfallen. Andernfalls können die Bewegungen nach Abschluss des Manövers wie geplant fortgesetzt werden. Bewegt ein Schiff sich nicht, wird aber von einem auf sein Hexfeld fahrendes Schiff zu einem Manöver gezwungen, so ist dieses um 2 erschwert.

Folgende Manöver sind möglich:

3.3.1) Rammen

Um ein anderes Schiff zu rammen, ist eine Manöverprobe mit folgenden Modifikationen notwendig:

Bedingung	Modifikator
Windstärke 5/6.	+1/+2
Weniger als die Hälfte / ein Viertel der Besatzung	+2/+4
Wenn das rammende Schiff mit einem Rammsporn ausgestattet ist.	-1
Wenn das rammende Schiff mehr als 150/300 Rumpfpunkte hat.	-1/-2
Für jedes in dieser Phase bereits ausgeführt Manöver.	+2

Versuchen die Schiffe sich gegenseitig zu rammen, ist das erfolgreich, dessen Manöverprobe besser gelungen ist. Das gerammte Schiff erleidet [1/20 Rumpfpunkte x Geschwindigkeit des rammenden Schiffes] Trefferpunkte am Rumpf, von denen die Härte abgezogen wird. Das rammende Schiff erleidet ebenfalls Schaden, der die Hälfte der errechneten Trefferpunkte beträgt und zu gleichen Teilen auf Rumpf und Takelage verteilt wird.

Ein Schiff, das einen Rammsporn besitzt, verursacht anderthalb mal so viel Schaden, erleidet aber selbst nur ein Viertel des Schadens.

Gelingt der Rammangriff, gelten beide Schiffe als verbunden und können sich gegenseitig mit Enterkommandos angreifen.

3.3.2) Enterhaken werfen

Um Enterhaken auszuwerfen ist eine Manöverprobe mit folgenden Modifikatoren erforderlich:

Bedingung	Modifikator
Windstärke 5 und stärker	+1
Weniger als die Hälfte / ein Viertel der Besatzung.	+2/+4
Angreifendes Schiff hat weniger als die Hälfte der Rumpfpunkte des angegriffenen Schiffes	+2
Angreifendes Schiff hat mehr als die doppelten Rumpfpunkte des angegriffenen Schiffes	-2
Für jedes in dieser Phase bereits ausgeführte Manöver.	+2

3.3.3) Ausweichen

Rammangriffen und Enterhaken-Manövern kann ausgewichen werden. Mit einem Ausweich-Manöver kann auch ein Verheddern der Takelage verhindert werden. Hierfür ist eine Manöverprobe mit folgenden Modifikatoren erforderlich:

Bedingung	Modifikator
Weniger als die Hälfte / ein Viertel der Besatzung.	+2/+4
Windstärke 1	+1
Beweglichkeit 4 oder mehr.	-1
Beweglichkeit 2 oder weniger	+2
Für jedes in dieser Phase bereits ausgeführt Manöver.	+2

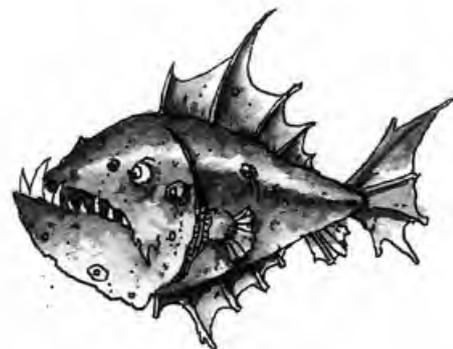
Misslingt das Ausweichmanöver, dann verheddert sich die Takelage beider Schiffe.

3.3.4) Nahbeschuss

Will ein Schiff ein anderes im Vorbeifahren aus nächster Nähe beschießen, kann es dazu alle Geschütze verwenden, die dem gegnerischen Schiff zugewandt sind und auf einer Reichweite von 0 schießen dürfen.

Der Nahbeschuss wird wie ein normaler Geschützangriff gehandhabt, es kann allerdings nur der Rumpf beschossen werden, mit Hornissen und Drachenzungen auch direkt auf die Besatzung. Alle Geschützproben sind um 2 erschwert, außerdem können Geschütze, die in dieser Phase abgefeuert werden, in der Geschützphase nicht mehr abgefeuert werden.

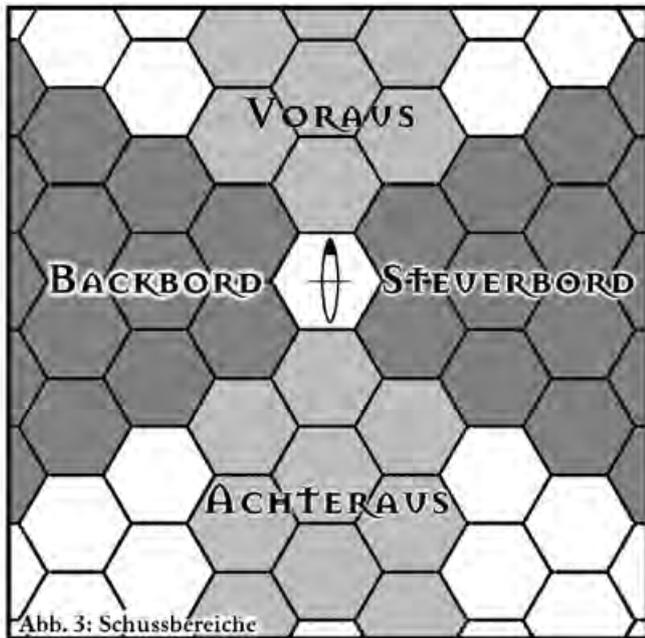
Nahbeschüssen kann man nicht ausweichen.



4) GESCHÜTZPHASE

Um auf ein Ziel schießen zu können, muss es sich in Sicht- und Reichweite befinden. Die Geschützprobe wird mit einem W20 gegen die Qualität der Besatzung abgelegt. Vor dem Schuss muss festgelegt werden, ob auf den Rumpf oder die Takelage geschossen werden soll.

Ein Schiff verfügt über die vier Schussbereiche *Steuerbord*, *Backbord*, *Voraus* und *Achtersaus*.



Ein Geschütz ist jeweils einem dieser Bereiche zugeordnet, außer es ist auf einer Drehlafette montiert und kann damit mehrere Schussbereiche abdecken. Miteinander verbundene Schiffe können nicht aufeinander schießen.

4.1) Sicht- und Reichweite

Die Sichtlinie kann entweder durch ein anderes Schiff, eine Nebelbank oder höheres Gelände bzw. einen Wald auf einer Landzunge blockiert sein. Um festzustellen, ob etwas in der Sichtlinie zwischen zwei Schiffen liegt, ziehen Sie eine Linie zwischen der jeweiligen Mitte der beiden Felder. Berührt oder durchquert diese Linie ein Feld mit einem Sichthindernis, ist die Sicht blockiert.

Die Reichweite der Geschütze ist je nach Art unterschiedlich und kann in der Tabelle Schadenswerte und Reichweite von Geschützen nachgelesen werden. Die Angaben sind der Reihenfolge nach von extrem nah bis extrem weit angeordnet.

4.2) Initiative

Bevor die Initiative ausgewürfelt wird, muss jeder Spieler bestimmen, mit welchen Geschützen er feuern will. Um zu bestimmen, in welcher Reihenfolge die Schiffe schießen, wird pro Schiff mit 2W6 gewürfelt. Folgende Modifikatoren werden angerechnet:

Bedingung / Qualität der Besatzung	Modifikator
1-4	-2
5-8	-1
13-16	+1
17+	+2
Jede zusätzlich schießende Batterie über einer	-1
Situationsmodifikator	-3 bis +3

Das Schiff mit dem höchsten Ergebnis schießt zuerst. Bei Gleichstand der Initiative schießen beide Schiffe gleichzeitig.

4.3) Geschützprobe

Für jedes Geschütz, das einen Schuss abgeben will, wird mit einem W20 gegen die Qualität der Besatzung gewürfelt. Vor dem Wurf muss der Spieler ansagen, ob er auf Rumpf oder Takelage zielt und welche Art von Geschossen er verwendet. Für den Wurf gelten folgende Modifikatoren:

Bedingung	Modifikator
Reichweite extrem nah	-2
Reichweite nah	-1
Reichweite mittel	0
Reichweite weit	+1
Reichweite extrem weit	+3
Sichtbehinderung (Dunst, Gischt, Dämmerung)	+1 bis +3
Windstärke 5 und mehr	+(Windstärke-4)
Ziel hat sich nicht bewegt	-1
Ziel hat sich mehr als 4 Felder bewegt	+2
Ziel hat Kurs um 3 oder mehr Seiten geändert	+2
Jeder nicht verbrauchte Punkte	
Beweglichkeit des schießenden Schiffes	-1
Ziel ist klein (Summe aus Rumpf und Takelage < 100)	+1
Ziel ist sehr klein (Summe < 50)	+3
Bei Schuss auf Takelage:	
Ziel hat volles Zeug gesetzt	-1
Ziel hat Segel gerefft	+2

Anhängig vom Ergebnis des Wurfes wird der Schaden ermittelt: Ist das Ergebnis höher als die Qualität der Besatzung, trifft der Schuss nicht. Fällt eine 20, kann das Geschütz kann das Geschütz im nächsten Spielzug nicht eingesetzt werden.

Ist das Ergebnis gleich der Qualität der Besatzung, richtet der Schuss einen Punkt Schaden pro Geschütz weniger an als angegeben.

Beträgt das Ergebnis weniger als die Hälfte der Qualität, macht der Schuss einen Punkt Schaden pro Geschütz mehr als angegeben.

Ist das Ergebnis 1, wird der angegebene Schaden verdoppelt. Zusätzlich wird auf der Tabelle Kritische Treffer ermittelt, ob der Schuss besondere Auswirkungen hatte.

Jeder Treffer verursacht einen Besatzungsverlust, der ein Drittel der TP beträgt.

Alle Schadenswirkungen treten sofort ein.

Kritische Treffer (2W6)
2: Bei 20 oder mehr Trefferpunkten und falls auf die Takelage gezielt wurde, wird der Mast gekappt. Bei weniger als 20 TP muss das beschossene Schiff eine Strukturprobe machen, um die genannte Auswirkung zu vermeiden. Ein gekappter Mast lässt sich nach dem Kampf nicht mehr reparieren.
3-4: Ein Geschütz wird getroffen und fällt für den Rest des Kampfes aus.
5-9: Keine weiteren Auswirkungen
10-11: Die halben TP (anstatt ein Drittel) des kritischen Treffers werden von der Besatzung abgezogen.
12: Ein wichtiges Besatzungsmitglied (Kapitän) wurde getroffen. Die Qualität der Besatzung sinkt um 1W6.

Schadenswerte und Reichweite von Geschützen

	Schaden	Reichweite	Bemerkungen
Hornisse	2*	0/-/-/-/-	Nur gegen Besatzung; Mod. im Enterkampf
Leichter Aal	1T/1R	1/2/3/4/6	Mit Sichelklinge 2T*; auch Harpune
Schwerer Aal	2T/2R	1/2/3/4/6	Mit Sichelklinge 4T*; auch Harpune
Leichte Rotze	7R/3T	2/3/4/5/6	
Mittlere Rotze	8R/4T	1/2/3/4/5	
Schwere Rotze	10R/5T	1/2/3/4/5	

*) voller Schaden gegen Besatzung

5) SCHADENSAUSWIRKUNGEN

Liegt der erlittene Schaden an Rumpf, Takelage und Besatzung unter einem bestimmten Wert, führt dies zu Einschränkungen im folgenden Spielzug, die beachtet werden müssen.

5.1) Schäden am Rumpf

Hat das Schiff mehr als die Hälfte seiner ursprünglichen Rumpfpunkte verloren, sinkt die Struktur des Schiffes um 1 und alle Proben auf die Qualität der Besatzung sind um einen Punkt erschwert, da ein Teil der Leute damit beschäftigt sind, die entstandenen Schäden auszubessern.

Bei weniger als einem Viertel der ursprünglichen Rumpfpunkte treten Schäden unterhalb der Wasserlinie auf. Die Struktur sinkt um einen weiteren Punkt und die Proben auf die Qualität der Besatzung sind um einen weiteren Punkt erschwert. Die Geschwindigkeit des Schiffes sinkt um einen Punkt, jedoch nie unter 1.

Zusätzlich muss das Schiff in jedem folgenden Spielzug eine Stabilitätsprobe ablegen. Misslingt diese, erleidet der Rumpf weitere 1W6 plus so viele Punkte, wie die Probe misslungen ist, Schaden. Sinken dadurch die Rumpfpunkte auf 0 kommt dieser Schaden erst im nächsten Spielzug zum Tragen.

Fallen die Rumpfpunkte auf 0 oder darunter, sinkt das Schiff.

5.2) Schäden an der Takelage

Hat ein Segelschiff mehr als die Hälfte seiner Takelagepunkte verloren, verringert sich seine Geschwindigkeit um 1. Bei einem Verlust von mehr als drei Viertel seiner Takelage, wird dem Schiff ein weiterer Geschwindigkeitspunkt abgezogen.

In beiden Fällen beträgt die Geschwindigkeit jedoch bei allen Windrichtungen außer Gegenwind mindestens 1. Hat das Schiff alle Takelagepunkte verloren, fällt seine Geschwindigkeit auf 0, und es treibt nur noch.

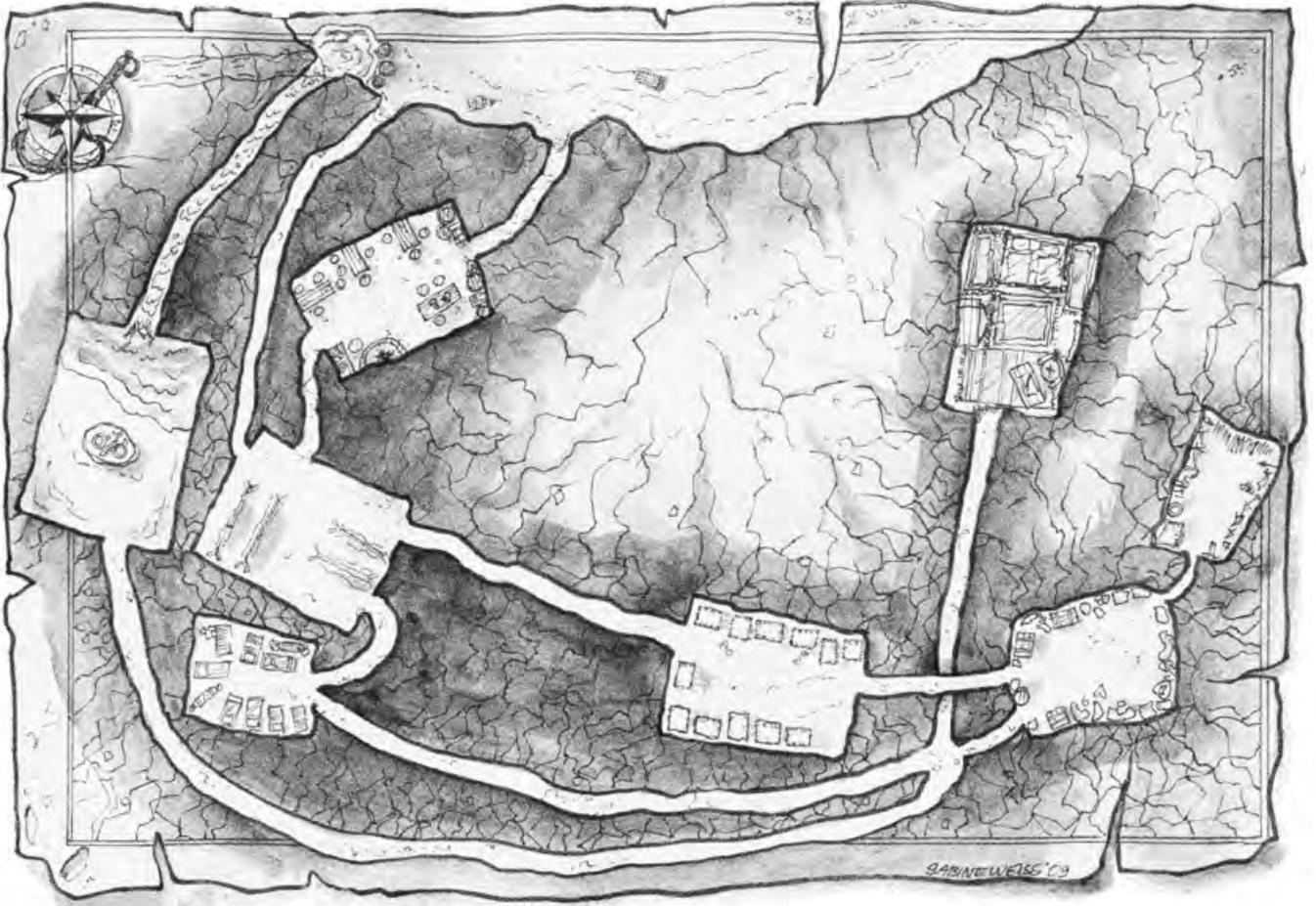
Ein Schiff mit weniger als einem Viertel seiner Takelagepunkte kann kein volles Zeug setzen. Fährt es gerade unter vollem Zeug, wechselt es automatisch auf Kampfbesegehung.

5.3) Reduzierte Besatzung

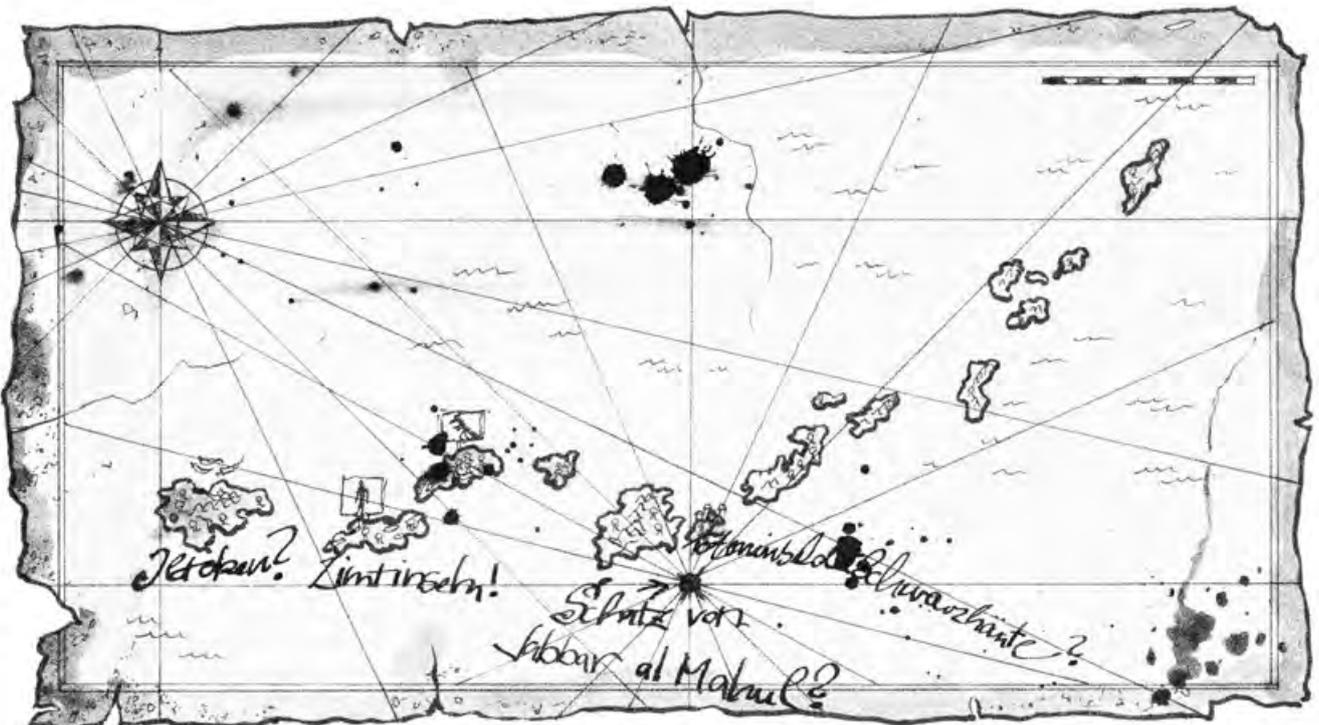
Ein Schiff, das mehr als die Hälfte seiner Besatzung verloren hat, büßt es einen Punkt seiner Beweglichkeit ein und alle Proben auf die Qualität der Besatzung sind um zwei Punkte erschwert.

Ein Schiff mit weniger als einem Viertel seiner ursprünglichen Besatzung, verliert einen weiteren Punkt seiner Beweglichkeit. Alle Proben auf die Qualität seiner Besatzung sind um zwei weitere Punkte erschwert.

Fallen die Besatzungspunkte auf 0, geschieht dasselbe mit der Beweglichkeit des Schiffes. Außerdem kann es seine Geschwindigkeit nicht mehr ändern und sich im Enterkampf nicht verteidigen.



SCHMUGGLERHÖHLEN DER BLUTBUCHT



SCHATZKARTE

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
Streuerin 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.

DIE VERDAMMTEN DES SÜDMEERS

VON HOLGER RAAB

Einst fochten ein Efferd-Geweihter und seine Gefolgsleute in den Ruinen Charypsos
gegen Kultisten der Erzdämonin Charyptoroth. Der Kult wurde zerschlagen und geriet
in Vergessenheit, doch der Diener des Meeresherrn hatte wenig Freude an seinem
Sieg: Ihn traf eine Verwünschung der letzten verbliebenen Paktierer, und schon
kurz nach seinem Sieg über das Unwasser wurde er Opfer eines Piratenüberfalls.
Doch auch der Pirat hatte kaum Gelegenheit, seinen Sieg zu feiern, denn schon
bald darauf verschwand er mitsamt seiner Mannschaft und seinem Schiff – ein
Umstand, der nie betrauert wurde, auch wenn es heißt, dass sein sagenhafter Schatz
noch irgendwo 'da draußen' auf einer Insel auf seinen Entdecker warte.
Und nun sind die Helden in den Besitz der Schatzkarte eben jenes Piraten gelangt.
Zeit, sich auf die Suche zu machen ...

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Basisregeln des Schwarzen Auges; dieses Buch enthält alle weiteren
Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch die Abenteuer zu führen. Kenntnis
der erweiterten Regelwerke Wege des Schwerts, Wege der Zauberei und Wege der Götter ist von Vorteil, ebenso Kenntnis
der Regionalspielhilfe In den Dschungeln Meridianas.



www.ulisses-spiele.de

I3069PDF

ISBN 978-3-95752-894-0

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 174

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5

SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)

MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG

(HELDEN)

EINSTEIFER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)

INTERAKTION,

KAMPFFERTIGKEITEN,

TALENTEINSATZ,

ZAUBEREI

ORT UND ZEIT

HÖR-ALEM,

CHARYPSO, SÜDMEER;

IN NEUERER ZEIT

