

ERFAHRUNGSTUFEN

6-9

ABENTEUER 23

Auf der Spur des Wolfes

Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister
und 3-5 Helden



H. G. ...

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele



Inhalt

| | |
|--|----|
| Das Abenteuer - Meisterinformationen | 5 |
| Eine alte Geschichte | 7 |
| Die Prophezeiung | 8 |
| Schlechte Träume | 14 |
| Die Drachensteine | 16 |
| Das Tal der Türme | 18 |
| Die Ruine am Sturmhaupt | 20 |
| Schlußbemerkung zu dieser Etappe des Abenteuers | 23 |
| “H’Rangas Kinder” | 25 |
| Die Prophezeiung | 25 |
| Mendena | 26 |
| Die "Sturmvogel" | 27 |
| Auf Hoher See | 30 |
| Eine denkwürdige Begegnung | 33 |
| Kodnas Han | 35 |
| Die Grotte der Einkehr | 36 |
| Die Suche nach dem Largala’hen | 37 |
| Beskan | 37 |
| Zwei alte Freunde | 40 |
| Die Falle | 43 |
| Die Elfengaleasse | 46 |
| Der Kampf um den Largala’hen | 48 |
| Reise ins Ungewisse? | 49 |
| Anhang I | 50 |
| Anhang III | 52 |

Auf der Spur des Wolfes

von
Bernhard Hennen

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 6-9
für den Meister und 3-5 Helden
an 14 Jahren

Besonderen Dank an all jene Gefährten Phileassons,
die sich ein halbes Jahr lang jeden Mittwochabend
mit Testspielen zu diesen Abenteuern herumgeschlagen haben:

Tina Müller
Ralf Beckers
Harald Henneke
Petra Grüttemaier
Thomas Janßen
Andrea Lugt
Ingo Steller



Das Abenteuer

- Meisterinformationen -

Drei weitere Abenteuer verwickeln Kapitän Phileasson und seine Gefährten tiefer in die Geschichte um das untergegangene **Tie'Shianna**. Zwei magische Schlüssel gilt es zu erringen, die den Helden später einmal den Weg zu **Orima**, der Herrin der Weisheit, öffnen werden.

Bereits im ersten Abenteuer tauchen neue, gefährliche Gegenspieler auf. Der Preis, den Beom der Blender im Himmelsturm für seine Freiheit zahlen mußte, war hoch. Er wurde gezwungen, ein Bündnis mit Pardona einzugehen, die im Auftrag des Namenlosen Gottes erkunden soll, wer hinter diesem geheimnisvollen Wettrennen der **beiden** Kapitäne steckt. Was Pardona wirklich ist, kann Beom nicht einschätzen; er weiß nur, daß sie ebenso mächtig wie abgrundtief **böse** ist.

Um ihre Einmischung vor dem Angesicht der Zwölfgötter zu verbergen, ist Pardona gezwungen, in einer menschlichen **Inkarnation** an dem Abenteuer teilzunehmen und keine Mittel zu gebrauchen, die nicht auch einem Sterblichen verfügbar wären. Deshalb nimmt Pardona die Gestalt der Travia-Geweihten an, die Beom begleitet hat und im Himmelsturm Pardona's Opfer wurde. Dabei unterläuft Pardona ein kleiner Fehler. Sie behält ihre eigene grüne Augenfarbe, statt die braunen Augen der Geweihten nachzuahmen. (Den Helden kann dies bei einer **Sinnenschärfe-Probe+12** auffallen.) Pardona hat zunächst kein Interesse **daran**, die Gruppe der Gefährten des Phileasson zu vernichten. Möglicherweise würde das Rennen abgebrochen, wenn einer der Konkurrenten frühzeitig zu Tode käme. Dann bliebe das Geheimnis, das hinter dem Unternehmen verborgen ist, für immer verhüllt. Außerdem kann Pardona immer noch, falls ihre "Verkleidung" entdeckt werden sollte, in einer neuen Gestalt Phileasson verfolgen, um zu erkunden, was hinter den Aufgaben steckt und die Pläne der Zwölfgötter zu Gunsten des Namenlosen wenden.

Diese Information ist Ihr größtes Geheimnis als Spielleiter! Ihre Mitspieler werden vermutlich eine ganze Weile brauchen, um den "Wolf im Schafspelz" zu erkennen. (Auch ein Spruch "ODEM ARCANUM SENSEREI" wird den Helden nicht weiterhelfen, da jeder Geweihte, der auch nur über einen Karmapunkt verfügt, von einer magischen Aura umgeben ist, die sich nicht von der Aura des Spruches unterscheiden läßt, mit dem Pardona ihre Tamgestalt aufrechterhält.) Im ersten Abenteuer, bei dem Sie größten Wert auf die Gestaltung einer möglichst unheimlichen Atmosphäre legen sollten, folgen die Helden der Spur des Erm Sen, eines wichtigen Offiziers in den Tulamidenkriegen unter Kaiser Eslam IV. Auf dieser Suche werden die Gefährten zum ersten Mal mit einer Kriegerin der Beni Geraut Schie konfrontiert.

Lailath, die nach Jahrhunderten als Nachtalp wieder eine fleischliche Gestalt annimmt, kann für die **Gruppe** zur unsicheren Verbündeten oder zum tödlichen Feind werden. Mehrfach stoßen die Gefährten auf verlorene Seelen, die niemals Zugang zu Borons Hallen gefunden haben. Schließlich fällt in der Burgruine am "Sturmhaupt" die Entscheidung, wer künftig die "Silberflamme", das sagenumwobene Schwert des "Bewahrers", führen wird.

Die fünfte Aufgabe geht das Gefolge um Kapitän Phileasson von vornherein unter falschen Voraussetzungen an, da es Pardona gelingt, den **Orakelspruch** der Shaja zu verfälschen. Der Reißzahn einer Seeschlange soll gefunden werden, die einzige Waffe, die im sechsten Abenteuer den Wächter des "Largala'hen" verwunden kann. Durch den falschen Orakelspruch getäuscht, werden die Helden zunächst nicht von der "Grotte der Einkehr" wissen und vielleicht den verhängnisvollen Fehler begehen, sich mit einer lebenden Seeschlange einzulassen.

Wenn die Gruppe dann doch noch an den "Zahn der Schlange" gelangt, kann sie die Suche nach dem "Largala'hen" aufnehmen, einem mächtigen magischen Gegenstand, der als zweiter Schlüssel gebraucht wird, wenn die Helden den Weg zur Göttin **Orima**, der Quelle des Wissens, finden wollen.

Vor langer Zeit ist dieses Artefakt im Perlenmeer verschwunden. Fünfzig Jahre ist es her, seit zwei Schwarzmagier den kostbaren Kelch im Herzen der Sargasso-See wiederentdeckt haben. Doch kaum hatte sie das Artefakt gefunden, gerieten die **beiden** Zauberer und der Spinnendämon, der ihnen bei der Suche geholfen hatte, in Streit miteinander. Der Dämon gelangte dabei in den Besitz des Largala'hen, doch verhinderte ein Bann der Zauberer, daß er mit der Beute in seine eigene Sphäre fliehen konnte. Seitdem belauern sich die ehemaligen Verbündeten zwischen den Schiffswracks im Algenfeld und warten auf eine günstige Gelegenheit, um über ihre Gegner zu triumphieren.

In diese Situation platzen die Abenteurer um Phileasson und Beom dem Blender, und ein intrigantes Spiel um den Besitz des Largala'hen beginnt.

Wichtig für das Schlüsselabenteuer im dritten Band ("Wie der Wind der Wüste") dieser Kampagne ist, daß Beom entweder in den Besitz der "Silberflamme" oder des "Largala'hen" gelangt. Sorgen Sie also dafür, daß Ihre Spieler einmal eine Niederlage erleiden, was bei zwölf Aufgaben durchaus keine Schande ist. Die Macht, über die Sie mit der Nichtspielerfigur Pardona verfügen, gibt Ihnen ein Mittel in die Hand, diese Niederlage plausibel zu gestalten. Doch genau der Vorrede, viel Spaß auf der "Spur des Wolfes".

Eine alte Geschichte

Meisterinformationen:

Drei Jahre nach der Erscheinung Rastullahs in Keft 230 v.H. mußte Kaiser Eslam IV. wegen des verlustreichen Krieges mit den Tulamidenstämmen die Unabhängigkeit der Khom anerkennen. Eine Schlappe, die die stolzen Offiziere in den wenigen verbliebenen Garnisonsstädten dieser Region, nicht hinnehmen wollten. So beginnt schon kurz nach dem Friedensschluß ein wilder Kleinkrieg.

229 v. H. wird über ein kaiserliches Edikt die Aushebung von sechs Schwadronen leichter Kavallerie befohlen. Sie sollen die tulamidischen Reiter ersetzen, die bislang in der Armee gedient haben, denen aber seit Beginn der Rebellion kein kaiserlicher Offizier mehr vertraut.

Hier beginnt die Geschichte *Erm Sens*. Wie viele andere Nivesen, die Abenteuer jenseits der heimatlichen Steppen suchten, hatte er sich in die Stammrolle dieser neuen Truppe eingetragen. Schon bald fiel Erm Sen, der dritte Sohn eines Häuptlings, durch sein ungewöhnliches militärisches Talent auf. Endet eine solche Begabung für einen "Ausländer ohne Beziehungen" in Friedenszeiten meist mit dem Rang eines Bannerträgers, so ebnet Rondra ihren Günstlingen im Krieg den Weg mit dem Schwert.

Schon 223 v. H. war Erm Sen Oberst der leichten Kavallerie in Unau und gehörte zum Führungsstab der "Wüstenlegion" unter Marschall Oswald vom Waldenstein.

In diesem Jahr schlug der Nivese dem Generalstab in Gareth vor, ein Regiment Kamelreiter aufzustellen, das fliehenden Tulamiden fortan in die Tiefe der Khom folgen könne, was zu Pferde nicht möglich sei. Wenige Wochen später erhielt er **darauf** ein **neues** Kommando und wurde mit der Aufstellung des legendären "Kamel Korps" beauftragt. Die Erfolge Erm Sens machten es bald zu einer der populärsten Armeeeinheiten im ganzen Kaiserreich.

In der "Wüstenlegion" kam es deshalb immer wieder zu Auseinandersetzungen mit Offizieren, die den "babarischen Emporkömmling" um seinen Ruhm beneideten. Doch der "Steppenwolf" - so nannten ihn Freund und Feind wegen des Silberwolfs, der niemals von seiner Seite wich - ließ sich durch diese Ränkeschmiede nicht beeindrucken.

222 v. H. schickte Marschall vom Waldenstein die Kamelreiter wegen angeblicher Befehlsverweigerung auf eine Strafexpedition: Die Truppe sollte von Unau nach Punin reiten, um dort neue Rekruten und Ausrüstung abzuholen und auf schnellstem Wege zurückkehren. Jedes **Tulamidenlager**, das an dieser häufig von Salzkarawanen begangenen Piste lag, sollte dabei vernichtet werden - ein **Todeskommando**, das zu überleben unwahrscheinlich war, wie jeder in der "Wüstenlegion" wußte.

Der Vernichtungsfeldzug führte dazu, daß sich die **zerstrittenen** Tulamidenstämme unter der Führung des Malkilah vereinten und einen heiligen Krieg gegen die Soldaten des Kaisers ausriefen. Während einem der Gefechte fiel Erm Sen, ohne daß er wußte, was er da erbeutet hatte, das "Schwert des Bewahrers", die den Beni Geraut Schie hei-

lige "Silberflamme", in die Hände. Alle Versuche der Wüstenkrieger, die Waffe durch überraschende Überfälle zurückzugewinnen, scheiterten. Doch auch das "Kamel-Korps" hatte einen blutigen Tribut zu entrichten: Nach den ständigen Angriffen der "Verschleierten" und verschiedener Tulamidenstämme kehrten von den 400 Kamelreitern, die Unau verlassen hatten, nur 37 zurück.

Während der "Steppenwolf" in der Garnison seine Truppe neu aufbaute, wurde er immer wieder von einzelnen Wüstenkriegern zum Duell gefordert. Daß er alle Kämpfe gewann, obwohl die Beni Geraut Schie als die besten Krieger der Khom galten, ließ ihn in der "Legion" zur lebenden Legende werden.

Indessen ging der Krieg weiter. Als 219 v. H. Keft (mit Ausnahme des Tempelbezirks) erobert wurde, blieb das "Kamel-Korps" zurück, während sich die Wüstenlegion bei Unau dem Heer der Novadis stellte. Nach der vernichtenden Niederlage der Kaiserlichen bei den Salzseen wendeten sich die Tulamiden ihrem letzten Gegner in Keft **zu**.

Nie konnte geklärt werden, wie es Erm Sen und seinen Kamelreitern gelang, aus der belagerten Heiligen Stadt zu entkommen und sich über das Khoram Gebirge bis nach Fasar durchzuschlagen. Sicher ist, daß er dort eigenmächtig das "Kamel Korps" auflöste und die wenigen Überlebenden Reiter nach Hause schickte.

Er selbst ritt nach Gareth, um am kaiserlichen Hof vom Ende der "Wüstenlegion" zu berichten. Der Herrscher persönlich soll ihn dort für seine Verdienste zum Ritter geschlagen haben und ihm als Wappen einen weißen Wolfskopf auf blauem **Grund** verliehen haben.

Kurz **darauf** verließ Erm Sen die Armee und zog nach Vallusa, um dort eine Fechterschule zu eröffnen. Doch auch an diesem Ort wurde er von den Beni Geraut Schie aufgespürt, die, seit er die "Silberflamme" besaß, seine Verfolgung nicht mehr aufgegeben hatten. Es kam auf dem Zwergenplatz zu einem blutigen Duell.

Weil Erm Sen damit gegen das Stadtgesetz verstieß, mußte er am folgenden Tag Valusa verlassen. Nur von seinem Wolf begleitet, machte er sich auf den Weg nach Ysilia, um dort an der Fechterschule zu unterrichten. Als er auch hier von einer Kriegerin der "Verschleierten" aufgespürt wurde, zog er sich in die Einsamkeit der unwirtlichen **Dra**chensteine zurück. Dort beendete er die Fehde zwischen den Hirten des **Glockentals** und einem großen Wolfsrudel, das deren Herden bedrohte. Gemeinsam mit der Hexe Tanali gründete er einen Wolfskult.

Die letzten Jahre seines Lebens verbrachte er mit seiner Lebensgefährtin in der **Burg**ruine am "Sturmhaupt".

So zusammenhängend, wie sie hier erzählt wurde, kennen nur Sie als Spielleiter diese Geschichte. Die Aufgabe Ihrer Spieler besteht **darin**, im Verlauf des Abenteuers aus einer Vielzahl von Gerüchten und Geschichten den Lebenslauf

des Erm Sen zu rekonstruieren und seine Spur aufzunehmen, wobei es in einer Provinzstadt wie Vallusa oder gar im von den Ogern verwüsteten Tobrien alles andere als leicht ist, Fakten über einen Menschen zu sammeln, der seit mehr als 200 Jahren tot ist.

Auch magische Mittel können da nicht allzu viel bewirken:

Sollte Ihre Heldengruppe auf die Idee kommen, ihre Suche durch eine Geisterbeschwörung abzukürzen, machen Sie ihr klar, daß es unmöglich ist, einen bestimmten Geist nach so langer Zeit aus Borons Hallen zu rufen, es sei **denn**, man unternimmt die Beschwörung an seinem Todesort bzw. bei den Überresten seines Leichnams.

Die Prophezeiung

Allgemeine Informationen:

Die ganze Warenschau hindurch hat es in **Festum** geregnet. Der Ostwind treibt vom Meer her kalte Schauer über die Stadt. Kapitän Phileasson und seine Gefolgsleute sitzen in einer der Hafenkneipen und warten. Gerüchten zufolge ist Beorn der Blender schon vor Tagen nach Vallusa aufgebrochen, doch was sucht er dort? Immer noch wartet ihr auf einen Orakelspruch der Travia-Geweihten Shaja. Verstohlen werft ihr Blicke in jene dunkle Ecke des Schankraums, in die die Geweihte sich zurückgezogen hat. Plötzlich ist ein Geräusch wie Windgeheul zu vernehmen.

Verdutzt blickt ihr von euren Gläsern auf. In der Kneipe hat sich nichts verändert, doch auch eure Gefährten schauen suchend umher. Noch immer sitzt Shaja still hinter ihrem Tisch, während sich das pfeifende Geräusch zum Donnern von Orkanböen steigert. Euch drohen die Köpfe zu zerspringen, als ihr durch das Toben des Sturms eine tiefe Stimme vernehmt.

"In der Stadt, in der Ingerimm Efferd trotz, konnten selbst die Stürme der Zeit die Spur des Steppenwolfs nicht löschen. Zerreißt den Schleier der Vergangenheit, und ihr werdet eine silberne Flamme finden! Sie ist der eine Schlüssel zu Orima der Allsehenden, der ihr dereinst begegnen werdet."

Meisterinformationen:

Nicht immer muß ein Orakelspruch durch ein Medium erfolgen. In diesem Fall erhalten alle Gefährten gleichzeitig eine telepathische Botschaft. Nur sie alleine hören die Nachricht, während die anderen Gäste im Wirtshaus sie wegen ihres merkwürdigen Verhaltens unverholen anstieren.

Die Stadt, "in der Ingerimm Efferd trotz", ist natürlich Vallusa. Dort haben Zwerge einen gewaltigen Damm errichtet, der die Insel vor Sturmfluten schützt. In diese Wallmauer hinein wurde ein Tempel des Ingerimm gebaut, dessen 20 Schritt hoher Feuerturm gleichzeitig als Leuchtturm dient. Die "Spur des Steppenwolfs" ist der Weg, den Erm Sen nahm, nachdem er vor über 200 Jahren aus der kaiserlichen Armee ausgetreten war. Am Ende dieses Weges werden die Helden bei seinen sterblichen Überresten die "Silberflamme" (Selflantil) finden. Sie ist die heilige Waffe des "Bewahrers", jenes Auserwählten, der in Abwesenheit des hohen Königs die Regentschaft über die Beni Geraut Schie ausübt.

Phileasson wird, nachdem geklärt ist, wo "Ingerimm Efferd trotz" darauf drängen, auf schnellstem Wege nach Vallusa zu reiten, um den Vorsprung Beorns des Blenders aufzuholen. Die Geschichte von der "Großen Wehrmauer von Vallusa" kennt fast jeder Festumer. Mit einer einfachen Probe auf das Talent Gassenwissen kann sie noch in der Wirtschaft in Erfahrung gebracht werden.

Von Festum nach Vallusa

Allgemeine Informationen:

Die Reise von **Festum** nach Vallusa ist im verregneten Frühling des Jahres **15** alles andere als eine Freude. Das erste Stück Weg läßt sich am bequemsten auf der gut ausgebauten "Kaiserstraße" Richtung Usnadamm zurücklegen. Hier trifft man häufig auf **Wagenkolonnen** und einzelne, Maulesel führende Händler, die den lebhaften Warenaustausch zwischen **Festum** und dem Kaiserreich abwickeln.

In Skorpsky gilt es dann, die sichere Straße zu verlassen, um über holprige Knüppeldämme durch die Misasümpfe bis nach Vallusa zu gelangen.

Meisterinformationen:

Während die Helden die Reise bis Skorpsky ohne Probleme hinter sich bringen, tun sie gut **daran**, sich in der Stadt am Rand des Sumpfes nach einem Führer umzusehen, der sie auf dem letzten Stück des Weges begleitet. Im Grunde ist der Knüppeldamm durch die Sümpfe zwar sicher, aber der starke Frühjahrsregen hat den Weg an manchen Stellen überschwemmt. Dort kann man leicht auf trügerischen Grund geraten.

Wenn die Gruppe ohne Pfadfinder reitet, verlangen Sie **vomVordersten** in der Reitkolonne drei **Sinnenschärfen-Proben+3**, um alle sicher nach Vallusa zu führen. Schlägt eine Probe fehl, so lassen Sie die Gruppe die **Unannehmlichkeit** eines weglosen Sumpfes spüren. Über den Verlust von ein oder zwei Reittieren und etwas Ausrüstung sollte dies aber nicht hinausgehen, denn schließlich gilt es, hier ein anderes Abenteuer als die Erforschung der Misasümpfe zu bestehen. (Eine detaillierte Beschreibung dieses Reiseweges finden Sie in der Spielhilfe "Das Bornland" in den Kapiteln: "Die Kaiserstraße von Festum nach Usnadamm" und "Auf dem Sumpfpfad von Skorpsky nach Vallusa", Seite 27-30.) Für diese Reise sollten Sie wegen des schlechten Wetters drei bis vier Tage veranschlagen. Ein Führer durch die Sümpfe verlangt fünfzehn Groschen (**Silbertaler**).

Vallusa

Allgemeine Informationen:

Am Ufer der Misa angelangt, könnt ihr durch wehende Regenschleier die Stadt Vallusa in der Flußmitte liegen sehen. Trübe flackert das Feuer des Leuchtturms, der sich über alle Gebäude der Stadt erhebt.

Wegen des beschränkten Platzes auf der Insel sind die Häuser ungewöhnlich hoch gebaut und sehen mit ihren bis zu sechs Stockwerken fast wie Türme aus. Die mehr als **150**



Schritt lange Märkische Brücke verbindet das bornländische Ufer mit der Stadt. Einige Stadtgardisten, durch lange **Kapuzenmäntel** vor dem Regen geschützt, verlangen einen **Stüber** (Silbertaler) **Brückenzoll**, von jedem, der auf diesem Weg in die Stadt reitet.

Spezielle Informationen:

Mit **2687** Einwohnern gehört Vallusa zu den bedeutendsten Hafenstädten an der Ostküste Aventuriens. Der Handelsplatz ist eine freie Stadt und damit weder Teil der kaiserlichen Provinz Tobrien noch des Bornlands. Die Insel ist auf allen Seiten von Anlegeplätzen für Schiffe umgeben, und den ganzen Tag über transportieren Lastenträger Kisten, Säcke und Fässer zwischen den Lagerhäusern und den Schiffen, die sogar aus dem fernen Thorwal hier vor Anker gehen. Obwohl Vallusa mitten in der Mündung der Misa liegt, gehört die Beschaffung von Frischwasser zu den größten Problemen der Stadt. Weil das brackige Wasser der Flußmündung für Menschen ungenießbar ist, wurde von Usnadamm bis Vallusa eine tönernerne Wasserleitung gelegt. Trotzdem bleibt frisches Trinkwasser ein Luxus, für den man hier deutlich mehr zahlen muß als in anderen Metropolen Aventuriens.

Durch das Herz der Insel läuft die Marktstraße, an der alle bedeutenden Handelskontore und Geschäfte der Stadt liegen. Die Straße wurde so breit angelegt, **daß** sie auch als Markt genutzt werden kann. Von Osten nach Westen findet man hier den Fischmarkt, den Krautmarkt, den Eisenmarkt, den Holzmarkt, den Brotmarkt und den Eiermarkt (mit Geflügel und **Fleischverkauf**). Ganz im Osten bildet der Zwergenplatz (der seinen Namen zu Ehren der Erbauer der Wehrmauer trägt) den Abschluß der Marktstraße. An diesem

prächtigen Platz liegen das Rathaus und das Stadtarchiv, ein kleiner Perainetempel und das eindrucksvolle Gotteshaus, das die Zwerge dem Ingerimm errichtet haben. Der **ehemalige** Rondratempel dient heute den zwanzig Stadtbütteln als Unterkunft. Anhänger der Kriegsgöttin finden einen **Rondra-Schrein** in der Ardaritenfestung im Norden der Stadt. Dort stehen auch das Gerichtshaus samt Kerker und ein kleines Praiosheiligtum.

leisterinformationen:

Eine der besten, aber auch teuersten Unterkünfte in Vallusa ist das "Haus Drachenstein", wo für 5 Silbertaler je Nacht Roß und Reiter ein Obdach finden. Ganz gleich, wo Ihre Helden absteigen, sie sollten sich **darauf** vorbereiten, eine Weile in der Stadt zu bleiben, denn es ist nicht leicht, die Spur des "Steppenwolfs" - 200 Jahre, nachdem er die Stadt über die Tobrische Brücke verlassen hat - wieder aufzunehmen. Da bei weitem nicht jeder **Aventurier** lesen kann, gibt es zwei verschiedene Wege, Nachforschungen über Erm Sen anzustellen: Der "Weg der Schriftgelehrten" führt durch die staubigen Archive der **Hafenmetropole**, wo sich in mühseliger Arbeit die wichtigsten Fakten sammeln lassen. Die zweite Möglichkeit ist, auf den Märkten und in die Spelunken der Stadt, bei Marktweibern und Märchenerzählern einige brauchbare Informationen zusammenzutragen. Natürlich ist nicht alles wahr oder für diese Geschichte von Bedeutung, was die Helden dabei an Berichten zu hören und zu lesen bekommen, doch fast **jedesmal** ist zumindest ein kleines Detail enthalten, das den Gefährten im Laufe der Kampagne einmal weiterhelfen wird.

Der Staub von Jahrhunderten

Spezielle Informationen:

An drei Orten in Vallusa werden alte Dokumente systematisch gesammelt. Das sind die Archive des Rathauses und des Gerichtshofs und "Die Kammer der Weistümer" in der Ardaritenfestung. Nur das Rathaus ist ohne Probleme zugänglich. Für zwei Stüber pro Tag hat man hier freien Zugang zum Archiv.

Die Akten des Gerichtshof kann nur einsehen, wer eine schriftliche Erlaubnis des Stadtmagistrats beibringt. (Allerdings soll auch männlich ein Bestechungsgeld bei einem Gerichtsdieners helfen.)

Das größte Problem stellt die "Kammer der Weistümer" dar. Hier werden nur Ordensbrüder oder Boudra-Geweihete vorgelassen, denn schließlich geht die schriftliche Hinterlassenschaft des Ordens nicht jeden etwas an (besonders Praios-Geweihete sieht man hier nicht gerne). Ein Bestechungsver-such bei einem der Ordensangehörigen wäre ein schwerer Fehler. Aussichtsreicher sind eine Verkleidung und eine Probe +3 auf das Talent Lügen.

Meisterinformationen:

Das Archiv im Rathaus wird relativ häufig besucht (zwei bis drei Gäste pro Tag), in den anderen halten sich die Helden meistens alleine auf. Bei dem dürftigen Licht von Kerzen oder Öllämpchen können sie die unterschiedlichsten Manuskripte einsehen. Am besten erhalten sind auf Pergament geschriebene Texte, denn das erst vor wenigen Jahrzehnten erfundene Papier überdauert selten mehr als 50 Jahre. Die meisten Manuskripte wurden in Schweinsleder gebunden. Selten behandelt eines dieser "Bücher" nur ein Thema. Es können also durchaus auf einen medizinischen Artikel über die "Blaue Keuche" ein Märchen aus der Khom und eine Anleitung zur Ziegenzucht folgen. Wer in diesem Chaos bestimmte Informationen finden will, muß sehr ausdauernd suchen. Nicht in jedem Archiv findet man alle folgenden Texte. Die Buchstaben R, G und A stehen für Rathaus, Gerichtshof und Ardaritenburg und geben an, daß die entsprechende Information dort nachzulesen ist. Die folgenden Quellen können Sie in beliebiger Reihenfolge an ihre Spieler weitergeben:

23. Praios 776 nach Bosparans Fall R, G

"Dem hochwohlhüllichen Antrage des Oberisten und Kaiserritters Erm Sen, im Löwenhause zum Zwergenplatz eine Fechterschule einzurichten, wurde durch dem ehrenwerten Magistrate der Stadt Valusa stattgegeben."

Der Bornlandspiegel (Ein in Valusa seit Jahrhunderten gültiges Gesetzesbuch) G, R

"Das Duellieren mit scharfer wie auch mit stumpfer Waffe ist auf öffentlichen Plätzen untersagt. Jeder, der gegen dieses Verbot verstößt, hat ein Bußgeld von 10 Groschen zu entrichten. So sich ein Delinquent weigert, das Bußgeld zu entrichten, sei er mit zehn Tagen Kerker zu bestrafen. Findet trotz des Verbots ein Duell statt, bei dem einer der Kombattanten getötet wird, so hat der Überlebende eine Buße von 10 Batzen zu entrichten und binnen 24 Stunden die Stadt zu verlassen, deren Rechtsordnung mit Blut besudelt wurde. Wird der Verurteilte nach Ablauf dieser Frist noch innerhalb der Wehrmauern angetroffen, ist er

zu verhaften und in den Kerker zu werfen, wo er bleiben soll, bis die Ratten an seinem Gebein nagen."

In Rastullahs Hand (Reisebericht aus der Khom) ca. 950 n.BF. A

"Dorten wo das Feuer des göttlichen Prayos Dere am härtesten trillt in der Tiefe der Wüste, lebt der Stamm der Beni Geraut Schie. Männer wie Frauen dieses schlanken, hochgewachsenen Volkes sind verschleiert. Niemals sah ich mehr als ihre blitzenden Augen, dabei erzählt man sich unter den Novadi, daß besonders die Frauen von großem Liebreiz sein sollen. Von Kopf bis Fuß sind diese Gestalten in blaues und schwarzes Tuch gekleidet. Dhachmuti, mein Führer, erwies den verschleierten Wüstenrittern äußersten Respekt, als wir ihnen begegneten. Hinterher erzählte er mir bei vorgehaltener Hand, sie seien alle furchterregende Schwertkämpfer und Schwarzmagier. Dafür, daß sie sich nicht dem wahren Glauben zuwenden, läßt Rastullah sie zu Staub zerfallen wenn man einen von ihnen tötet oder gefangennehmen will."

Aktenvermerk 12. Firun 819 n.BF. R

"Der Exorzist Restorn von Brabak, den der Magistrat mit der Vertreibung des Geistes vom Zwergenmarkt beauftragt hatte, hat seinen Verstand in Borons Hallen gesandt. Als stammelnder Idiot mußte ihn Emgerd, der Stadtweibel, zu den Noioniten bringen, wo er zur Pflege bleibt, bis sich sein Zustand bessert."

Aktenvermerk 30. Hesinde 831 n.BF. R

"In diesem Jahr ist der Wiedergänger auf dem Zwergenmarkt nicht mehr erschienen. Es scheint, als hätte jener Wüstenkrieger nun endlich seine Ruhe gefunden und würde nachts keine Reisenden mehr belästigen."

Aktenvermerk 29. Phex 1008 n.BF. R

(Diese Information ist knapp eine Woche alt.)
"In dieser Nacht war wieder Lärm auf dem Zwergenplatz. Es scheint, als hätten Fremde den alten Geist in seinem Schlummer gestört."

Der Tularnidenkrieg - Ein Kriegsepos, ca. 780 n.BF. A
In diesem Buch finden sich alle Informationen über die Gefechte in der Khom, die vor der Schlacht von Unau geführt wurden. Auch das "Kamel-Korps" wird erwähnt. Der Name des Obristen Erm Sen ist nicht genannt. Es gibt allerdings eine Anmerkung, daß der Anführer ein Nivese war und nicht nur ständig einen Wolf mit sich führte, sondern auch "wie ein Wolf zu kämpfen verstand". Von der "Siberfiamme" und den Auseinandersetzungen mit den Beni Geraut Schie ist nicht die Rede. Das Buch endet mit der Schlacht bei Unau. Der Autor nimmt irrtümlich an, daß dort alle Regimenter der Wüstenlegion vernichtet worden seien. (Erm Sen / Steppenkrieg)

Die edle Kunst des Fechtens ca. 800 n.BF. (Ein Buch über Waffenkunde) A

"Jeder gute Fechter versucht, einen Kampf zu vermeiden. Ein Weg dorthin ist, den Ruf zu pflegen, ein besonders tödlicher Kämpfer zu sein. Wenn Dein Gegner Dich fürchtet, so wird er schlechter kämpfen. Besonders geeignet für diese Art des Kampfes ist der 'Wolfsbiß' ein Schwert-

hieb, den Ern Sen ein Fechtlehrer aus Ysilia, entwickelt hat. Der Kämpfer unternimmt dabei nur noch Attacken auf die Kehle des Gegners. Wird ein Feind dessen gewahr und erkennt, daß er in diesem Kampf nur eine Wunde, die aber zu seinem sofortigen Tod führet, davontragen wird, so schwächt dies seine Kampfmoral so sehr, daß er mit großer Wahrscheinlichkeit die Waffen streckt. Vor der Tötung, die sich effektiv durch einige Finten vorbereiten läßt, sollte ein ritterlicher Kämpfer seinem Gegner mehrmals die Chance geben, seine Waffe zu strecken."

Aktenvermerk 28. Firun 778 n.BF. R,G

"Am 28. Firun 778 nach Bosparans Fall lieferte der Fechtlehrer Ern Sen den man in der Stadt Wolfsritter nennt, einem unbekanntem Krieger aus der Khom ein Duell auf Leben und Tod. Obwohl sich eine große Menge Pöbel auf dem Zwergenplatz versammelt hatte, wagte niemand einzugreifen. Selbst Wachoffizier Pier Geldong konnte - den nach seinen Worten "tierhaften" - Kampf der beiden Kontrahenten nicht unterbrechen. Nach Aussage des Magistrats Steenbart, der dem Kampf über seine ganze Länge beiwohnte, dauerte das Gefecht mehr als eine Stunde. Er berichtet, der verschleierte Gegner des Fechtlehrers sei, nachdem er eine Wunde am Hals empfangen hatte, zum Entsetzen der Menge zu Staub zerfallen. Anschließend wurde Ern Sen wegen Verstoßes gegen das Quellgesetz verhaftet. Am heutigen Tage hat man den Schwermeister der Stadt verwiesen. Die Überreste seines Gegners wurden in einem Tongefäß in der Misa versenkt."

Meyne gefaehrlichsten Handelszuege", ca. 790 n.B.F. R
Eine Autobiografie des Händlers Sluiter Broenster
Zwei Passagen aus diesem 180 Seiten Wälzer sind für die Helden von Bedeutung.)

"Eyne fährwaghe schoenliche Straputzen war der Zug mit des Kayser Obristen Ern Sen Seynen Soldaten auf gar stinkenden Camelen waren verlauste Novadis eyne so dauerhafte Plage, dass diese kaum Acht auf meyne Waren haben konnten. Mehr denn fuerchterlich waren jene Attacken, die die Schwartzerschleyerten fuehrten. Allzeit wann wir eynen Mann auf den Thodt verwundet hatten, verfiel derselbst zu Sandt. Welch Nutz ist von all dem Toedten kommen, als sie zum Schluss zu Unau gelangen? Nichts denn Ruhm, der dem Kauffmann nichts zahlet, und eyn altes Schwert fuer den Obristen. Und gar denselben wieder zu sehen, machte die Unauer wenig froh.

Als ich zuletzt Vallusa erreiche, bot sich dort eyn gar wunderliches Bild. Da wird zu dieser Stunt eyn Mann nebst eynem Wolff aus der Statt gejagdt, der mich unvermitteltst den Obristen erinnern macht, dem ich vor Jahr und Tag in der Khom begegnet bin. Mit eben demselben war ich zu Zeyten von Punin nach Unau zu Pferde. Als er itzt ueber die Tobrische Bruecke kam geritten, blitzt auch eyn gleyches altes Schwert an seyner Seyn. Schoen glaezten auch all die Funkelsteyne im Licht der Sonnen."

Von den wunderlichen siechhaiten . all die daz lebende laiden machen unter prayos straal. ca. 320 n.BF. R
(Sehr altes Buch über Krankheiten und Heilkräuter)

"in deme norderlande ist der himele gar tief. des getieres horne ritzet cha um ain klaines . da hoert man wunder sagen von der wulfes kinderen, die solln zeuget sain von aime

wulf unde aime mennisch . wes geschlaecht auch ain jeglicher .

des fleisches suende ist der kinderen laid . si wissen niht op zu lebene bai deme wulfoder bai deme mennisch . gar viele haben allezeiten ain wulfen zum genossen . im kampfe ist daz antlitze gar schrecklich zu schauen . zebalde des blute jlieszet sie springen zu unde beiszen deme in den hals."

Von den grossen Fechterschulen im kayserlichen Land ca 950 n.BF. Traktat der Rondryana von Ploedtsingen A
"Beruehmt iszt auch die Fechterschul zu Ysiliam, dort selben man den Wolff und viel ander Finessen im ehrlichten Kampf ohn Magie lehret. Geheyszen wirdt die Schul der (Rothe Thurm), doch man heyßt sie ouch (Blutthurm), eyn gar sinlos Naam, alldieweyl sie schlicht von rothem Sandsteyn gebaut iszt worden.

In eynem Thurme sint alle Lehrmeister untergebracht, die von Ferne komen, um ihre Schueler zu unterweysen. Gar eyn jeder Naam eynes Lehrers, der inn der Schulen jema-len geleeret, steht auf eyner grossen Tafeln im Thurm."

Marktfrauen und Märchenerzähler

Spezielle Informationen:

Ohne eine Unmenge von Gerüchten und Geschichten ist eine Hafenstadt wie Vallusa kaum denkbar. Die Helden brauchen nur über die Märkte zu schlendern und dabei ein bißchen die Ohren zu spitzen, um den phantastischsten Mären zu lauschen. Leider spricht man nur noch selten über Ereignisse, die so lange zurück liegen wie das Duell auf dem Zwergenplatz.

Meisterinformationen:

Achten Sie darauf, an welchem Ort Sie Ihren Spielern welche Informationen zugänglich machen: Während man das Gerücht von dem Fremden, der die drei Streitwagen angekauft hat, am besten bei einem Reisenden aufschnappt, der aus Richtung Tobrien kommt, wird man die Geschichte von der Wolfsplage nur bei einem Vallusaner Märchenerzähler zu hören bekommen.

Um Informationen zu sammeln, gilt folgende Regel: Ein Spieler muß einmal am Tag eine Probe+4 auf das Talent Gassengewissen ablegen, um eine brauchbare Geschichte aufzuschneiden. Würfeln Sie verdeckt für den Spieler und erzählen Sie ihm - falls er die Probe nicht bestanden hat - irgendwelchen Tratsch über das große Donnersturmrennen oder den neuesten Flirt des Prinzen Brin am Gareth Hof.

Folgende Gerüchte können aufgetan werden:

- Vor ein paar Tagen hat ein Fremder jenseits der Sümpfe auf dem Tobrischen Ufer drei Streitwagen erhalten. Angeblich sind dies Einzelstücke, die schon vor einer Weile in der Wagnerei Storerbrandt zu Festum bestellt wurden. Begleitet war der Mann von einer wunderschönen Travia-Geweihen und mehreren finster dreinblickenden Waffenknechten, wie sie allenthalben in den Städten anzutreffen sind.

- Diese Geschichte kennt nur ein Märchenerzähler:

Es muß wohl schon über 200 Jahre her sein, daß eine große Wolfsplage jenseits der Sümpfe herrschte. So stark war die Unermen Beute, daß die reißenden Bestien sogar über

bewachte Wagenzüge hergefallen sind, und Vallusa daher fast völlig von seinem Hinterland abgeschnitten war. Erst ein Ritter aus dem Kaiserreich, der eine große Treibjagd organisierte, wie sie in den Wäldern bei Gareth oft von Adligen abgehalten werden, schaffte es, der Plage Herr zu werden. Um Rondra zu danken und um Firun gnädig zu stimmen, wurden auf dem Zwergenplatz vier Wolfsstatuen aufgestellt, die für immer an die Zeit der Plage erinnern sollen.

- Seit in alten Tagen ein Fechtlehrr aus der Stadt einen verschleierte Fremden in einem Duell auf dem Zwergenplatz tötete, haust dort ein Gespent. Nachdem es viele Jahre jeden, der nachts den Platz überquerte, heimgesucht hat, wurde es vor mehr als hundert Jahren wieder stiller um den Platz. Nur wer den Wolfsstatuen allzu tief in ihre steinernen Augen starrt, wird des Nachts den Zorn des Geistes zu spüren bekommen.

- Der Geist der Wolfsstatuen ist wieder geweckt worden, nachdem ein einäugiger Fremder vor wenigen Tagen zusammen mit einem Gelehrten die Wolfsstatuen untersucht hat. Seitdem sind schon mehrere Seeleute, die sich nachts auf den Platz wagten, von einer Schattengestalt heimgesucht worden, deren Berührung so kalt wie ein Luftzug aus Börns Reich war. (Diese Geschichte variiert stark. Bei den Betroffenen handelt es sich aber immer um Fremde.)

- Im Jahre 10 nach Hal formierte sich eine große Ogerarmee, um schreckliche Verwüstungen über das Land zu bringen. Vallusa wurde nicht angegriffen, um so schlimmer erging es dafür Ysilia. In der Stadt des Herzogs blieb kein Stein auf dem anderen. Zu den letzten, die sich in diesem Massaker noch gewehrt haben, zählten die Lehrer der Fechterschule, die einen besonders umkämpften Turm der Stadtmauer verteidigten.

In der Schlacht bei den Trollzacken wurde die schreckliche Armee zerstreut. Noch heute gibt es allerdings Banden von Ogern, die die verwüsteten Landstriche um Ysilia unsicher machen. Zum Schutz der Region patrouilliert in letzter Zeit ein Banner Ritter aus Mendena in der verwüsteten Grafschaft.

Die Wölfe auf dem Zwergenplatz

Allgemeine Informationen:

Vor dem Rondra-Tempel am Zwergenplatz erheben sich vier mannshohe Wolfsstatuen. Auf den Hinterläufen ruhend, kauern sie dort schon seit Jahrhunderten, die Schnauzen westwärts gewandt, dorthin, wo jenseits der Sümpfe ihre Brüder in den Drachensteinen leben.

Die südlichste der Statuen trägt - verschlungen wie eine sich windende Schlange - eine alte Inschrift auf der rechten Schulter.

Meisterinformationen:

Nur jene Helden, die die elfische Sprache beherrschen, dürfen eine Probe +5 auf das Talent "Alte Sprachen" ablegen, um die Inschrift zu entschlüsseln. Es handelt sich um die Schrift der Beni Geraut Schie, die aus den Glyphen des versunkenen Tie'Shianna entwickelt wurde. Dies können die Helden jedoch nicht wissen. Über die Inschrift läßt sich nur sagen, daß es sich um einen sehr altertümlichen elfischen Dialekt handeln muß.

Im schwarzen Basalt der Wolfsschulter steht folgendes: "Mein Bmder wurde gemordet und ist nach Gontarin gegangen. Nun ist es an mir, unsere Schande tilgen. Das Orakel sagt, an einem Ort, Blutturm genannt, werde ich den Frevler finden, und ich würde die letzte meines Stammes sein, die den Räuber bekämpft. So ist sein Schicksal besiegelt und Selflanatil wird nach Tie'Shianna zurückkehren."

Lailath vom Stamme der Beni Geraut Schie hat auf ihrer Suche nach Selflanatil, der "Silberflamme", ihrem toten Bruder Nantiangel, der auf dem Zwergenplatz von Erm Sen getötet wurde ein letztes Denkmal gesetzt.

"Nach Gontarin gehen" ist eine Metapher für Sterben. Das Alte Volk glaubte, daß alle Verstorbenen auf der Insel Gontarin im westlichen Ozean von den Göttern wieder zum Leben erweckt würden, um dort mit ihnen in ewiger Glückseligkeit zu leben.

Die blutige Rache, die Lailath dem Erm Sen schwört, der damals in der Fechterschule von Ysilia lehrte, konnte die Kriegerin nicht vollziehen. Ihr Glaube, der Sieg sei ihr gewiß, weil sie die letzte ihres Stammes sei, die gegen den Nivesen anzutreten hätte, war ein Irrtum. Auch sie unterlag.

Erm Sen, des ewigen Kämpfens müde, wanderte in die Drachensteine, wo er samt seinem Schwert verschwunden ist - doch die Vergangenheit ist nicht tot: Wann immer sich ein Fremder für die Inschrift auf der Wolfsschulter interessiert, wird dadurch der Geist des Nantiangel aufgestört. Wie alle Beni Geraut Schie, die auf der Suche nach "Selflanatil" gestorben sind, kann auch er keine Ruhe finden.



Die Stimme aus der Vergangenheit

Meisterinformationen:

Zu dieser Begegnung kann es nur nachts kommen, weil der Geist des Nantiangel bei Tageslicht über keine Macht verfügt. Der Versuch, ihn auszutreiben, ist gefährlich, wie die Helden durch ihre Recherchen bereits erfahren haben. Ein Magiebegabter muß gegen die "Magieresistenz" des Geistes anwürfeln. Gelingt die Probe, ist Nantiangel für eine Woche ausgetrieben. Schlägt die Probe fehl, verliert der Zauberde für eine Woche 3W6 Klugheitspunkte.

Nantiangel hat nicht vor, die Helden zu vernichten. Er versucht, sie dazu zu bringen, für ihn nach der "Silberflamme" zu suchen - denn erst wenn das Schwert nach **Tie'-Shianna** zurückgebracht wird, sind alle Beni Geraut Schie erlöst, die auf der Suche ihr Leben ließen.

Zunächst wird er von der reichen Belohnung erzählen, die den erwartet, der das Schwert des "Bewahrsers" zurückbringt. Gehen die Helden darauf nicht ein oder versuchen sie, gegen Nantiangel zu kämpfen, greift der **Schattenkrieger** zu drastischeren Mitteln: Bis dahin war nur seine Stimme zu hören, doch allein für das Gespräch muß jeder Held bereits eine einfache Aberglauben-Probe bestehen oder voller Angst den Zwergenplatz verlassen. Zeichnet sich ab, daß es zu einem Kampf kommen wird, ziehen langsam Nebelschwaden über den Platz. Es wird merklich kühler, und eine 1,80 Meter große, schlanke Gestalt erscheint in dem Dunst. Der durchscheinende Körper verschmilzt immer wieder mit dem Nebel, um an unerwarteter Stelle erneut aufzutreten. Jeder, der diesen Krieger aus dem Jenseits erblickt, muß eine **Totenangst-Probe-3** bestehen oder er wird in panischer **Angst das Weite suchen**. Wer einmal den Kampf mit dem Geist aufgenommen hat, wird durch einen besonderen Zauber des Nachtgeschöpfs gebunden. Versucht ein Kämpfer, in den Nebel zu fliehen, wird er schon nach wenigen Schritten wieder vor den Wolfsstatuen stehen, ganz gleich, in welche Richtung er sich wendet.

Dieser Bann kann nur durch den Geist selbst oder den Zauber "BEHERRSCHUNGEN BRECHEN" +10 aufgehoben werden. Die Attacken Nantiangels sind nicht auf normale Weise zu parieren, da seine nicht stoffliche Klinge durch Waffen oder Schilde, die zum Schutz erhoben werden, einfach hindurchleitet. Die Helden können seinen Angriffen nur durch Geschicklichkeitsproben ausweichen. Treffer seines Schwertes werden durch keine Rüstung gemildert. Sie rauben Ausdauerpunkte, und die Verwundeten spüren, wie sich eine **tödliche Kälte** in ihrem Körper ausbreitet. Der Totenangstwert jedes Abenteurers, der in diesem Kampf "stirbt", steigt um zwei Punkte. "Tote" fallen in eine Art Leichenstarre. Beim ersten Sonnenstrahl erwachen sie wieder aus diesem Zustand, und alle verlorenen Ausdauerpunkte sind regeneriert.

Die Werte Nantiangels:

| | | |
|----------|---------|-----------------------|
| MU: 40 | AT: 16 | PA: 15 |
| LE: 80 - | RS: 0 | TP: 3W20 (siehe oben) |
| GS: 8 | AU:1000 | MR: 10 |
| MK: 50 | | |

Wird der Geist "getötet", ist er für die nächsten W6 Nächte gebannt.

Von Vallusa nach Ysilia

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr das Sumpfgebiet der Misa hinter euch gelassen habt, reitet ihr durch ein hügeliges Grasland, aus dem sich gelegentlich kleine Waldstreifen erheben. Obwohl schon viele Jahre seit dem Ogerzug vergangen sind, stößt man immer wieder auf Spuren der Verwüstung: ein ausgebranntes Dorf am Wegesrand, ein verlassenes Gehöft oder **moosüberwucherte** verfallende Karren aus der Zeit, als **Flüchtlings**trecks versuchten, der schnell vorrückenden **Ogerarmee** zu entkommen.

Dort wo früher Felder lagen, gewinnt das Steppengras stetig an Boden, und die wenigen neuen Dörfer sind **palisadengeschützte** Wehrsiedlungen, in denen man einer großen **Gruppe** Fremder mit äußerstem Mißtrauen begegnet. Dort könnt ihr auch vom blutdürstigen Lluma erzählen hören, der mit seiner Ogerbande noch heute das Land unsicher macht.

Meisterinformationen:

Nach einem Reisetag haben die Helden die Sümpfe von Vallusa hinter sich gelassen. Wenn es nicht zu schwerwiegenden Zwischenfällen kommt, ist Ysilia nach drei weiteren Reisetagen erreicht. Wenn Sie die Reise mit einigen **Zufallsbegegnungen** "würzen" wollen, verwenden Sie die Listen aus "**Die Kreaturen des Schwarzen Auges**".

Die Ruinen von Ysilia

Allgemeine Informationen:

Vor euch erhebt sich ein weitgestrecktes Trümmerfeld zwischen den Hügeln. Das muß Ysilia sein, die einstige Hauptstadt der Markgrafschaft. Zwischen rauchgeschwärzten Mauerresten und zerborstenen Steinen arbeiten Menschen. Hier und dort sieht man ein geflicktes Zelt, eine Bauhütte oder ein **neues Backsteinhaus**. Im Norden der Stadt erhebt sich ein langgestreckter bewaldeter Hügel.

Spezielle Informationen:

Rund hundert Steinmetze, Zimmerleute und andere Handwerker arbeiten am Wiederaufbau der Stadt. Einige fliegende Händler bieten ein beschränktes Warensortiment feil.

Zu den wenigen vollendeten Gebäuden gehört die Schenke "**Graf Hagen**". Der Wirt ist ein wortkarger **Zwerg**. Einen **Stall für Pferde** gibt es noch nicht, dafür aber einen **Gemeinschaftsschlafsaal**. Alles was die Gefährten Phileassons hier erwerben, kostet das Doppelte des normalen Preises. Niemand ist sehr erbaut darüber, wenn hier ein paar nutzlose Esser zwischen den Ruinen hemmschnüffeln und dumme Fragen stellen. Man hat noch die Nase voll von den tyrannischen Fremden in den Streitwagen, die ein paar Tage zuvor hier waren und nun zum Orakel vom "**Purpurberg**" in der "Schwarzen Sichel" weitergereist sind.

Man braucht schon eine Menge Phantasie, um in diesem Trümmerfeld die Überreste der "Bannakademie zu Ysilia" oder das ehemalige Rathaus wiederzufinden. Einfacher zu entdecken ist die Fechterschule. Es gibt nur zwei Türme in der Stadt, die aus rotem Sandstein gebaut sind. Beide waren in die ehemalige Stadtmauer einbezogen. Einer steht im Westen des Ruinenfeldes, der andere im Norden. Der nördliche ist der "Bluturm", die verfallene Unterkunft der

Lehrer der alten Fechterschule. Irgendwo hier zwischen dem Chaos von geborstenen Steinen, verkohlten Balken und **zersprungenen** Schindeln befinden sich die Reste der **Steintafel**, auf der alle Lehrer der Schule genannt waren. Jenseits der zerstörten Stadtmauer liegt der Totenanger der Stadt. Hinter dem Waldhügel können die Helden ein noch recht gut erhaltenes Bauernhaus finden, dessen Scheune ein trockenes Nachtlager abgibt, falls sie der gereizten Atmosphäre in der Schenke entgehen wollen.

Meisterinformationen:

Schildern Sie Ihren Spielern möglichst eindringlich die Kälte, mit der man ihnen unter den Bauarbeitern begegnet. Die Ursache für den Fremdenhaß liegt bei Beorn dem Blender, der vor wenigen Tagen in der Stadt war und sich mit seinen Söldnern recht überheblich aufführte. Einzig für die Travia-Geweihte aus seiner Begleitung hat man hier gute Worte, denn Pardona ist gemäß ihrer Tarnung sehr freundlich aufgetreten und hat einmal einen Streit in der Schenke beendet, bevor es zu Handgreiflichkeiten kam.

Zwei Tage haben Beorn und seine Leute gebraucht, um alle Bmchstücke der Namenstafel aus der Fechterschule zusammenzubekommen und die Bestätigung zu finden, das Erm Sen hier als Lehrer untemchtet hat. Doch auch durch Beschwörung des Geistes eines der Lehrer, der zeitgleich mit Erm Sen untemchtet hat, konnte Pardona nicht herausfinden, wohin er nach seinem letzten Duell geritten ist. Deshalb ist Beorn der Blender nun zum Orakel vom Purpurberg unterwegs. Dort wird er um eine Prophezeiung bitten, die ihm weiterhilft.

Bevor sie die Ruinenstadt verlassen haben, gab Pardona den Befehl, die Namenstafel zu zertrümmern, so daß die Helden eine Weile beschäftigt sein werden, um sie wieder vollständig zusammensetzen. Um ein Chaos zu vermeiden, dürfen sich nicht mehr als drei Helden an der Rekonstruktion der Tafel beteiligen. Sie legen pro halbem Tag eine Klugheitsprobe+4 ab. Sobald fünf Klugheitsproben geglückt sind, kann ein großer Teil der Tafel wieder

gelesen werden. Außer dem Namen von Erm Sen finden sie die Namen von fünf Lehrern, die mit ihm untemchtet haben. Helge von Bram, Uitgulf Zweischneid, Aleta von Pemcum, Amalawinta und Cundrie vom See. Uitgulf und Amalawinta liegen auf dem Friedhof vor der Stadt begraben. Mit einer Fahrtensuchen-Probe+2 können ihre verwitterten Grabsteine gefunden werden. Bei einer Geisterbeschwörung sind beide verärgert, daß man sie schon wieder aus Borons Reich mft. Vor kurzem waren sie erst durch Pardona beschworen worden. Das Opfer eines kleinen Tiers auf ihrem Grabstein stimmt die Geister aber versöhnlich, und sie werden nach bestem Wissen über Erm Sen Auskunft geben. Die **beiden** Geister können nur mit wenigen neuen Informationen weiterhelfen. Sie wissen, daß Erm Sen an der Schule für den "Wolfsbiß" berühmt war, einen ganz besonderen Schwertschlag, den er perfektioniert hat. Vier Jahre hatte er in der Fechterschule unterrichtet, als eine verschleierte Kriegerin ihn zum Duell forderte. Nachdem er sie getötet hatte, verließ er die Schule, ohne zu sagen, wohin er reiten würde. Eine wichtige Information hat Pardona nicht erhalten, weil sie vergaß, danach zu fragen (und Geister sagen nur das, wonach sie auch ausdrücklich gefragt werden). Das Duell zwischen der fremden Kriegerin und Erm Sen wurde in einer Lichtung auf dem Waldhügel nördlich der Stadt ausgetragen. Hier verbirgt sich ein Hinweis **darauf**, wohin der Nivese nach dem Kampf geritten ist.

Wenn möglich **sollten Sie** als Meister **unauffällig** dafür sorgen, daß die Helden ihr Quartier in dem verfallenen Bauerngehöft unweit der Stadt aufschlagen. Mehrere Gründe sprechen dafür. Zunächst einmal wohnen sie hier umsonst. Zweitens sind sie dort auch kaum weiter von der Fechterschule entfernt, als wenn sie in der Schenke, die am anderen Ende des Ruinenfeldes liegt, Herberge suchen, und drittens können die mißtrauischen Arbeiter das Treiben der Helden dann nicht so gut beobachten. Der wahre Grund für die Wichtigkeit dieses Quartiers ist aber, daß nur dieser Ort nahe genug am Grab der Lailath liegt, um von ihrem Geist heimgesucht zu werden.

Schlechte Träume

Allgemeine Informationen:

Das Bauernhaus hinter dem Waldhügel scheint während des Ogerzugs verschont worden zu sein. Es ist zwar verfallen, weist aber keinerlei Brandspuren auf. Das Holzschindeldach der fünf mal acht Schritt großen Scheune ist noch vollständig in Ordnung. Das Gebäude bietet sich als Nachtquartier geradezu an.

Meisterinformationen:

In dem Bauernhaus sind mehrere Kleinkinder auf unerklärliche Weise gestorben. Als auch noch ein rätselhafter Selbstmord der Mutter folgte, ist das Haus verlassen worden. Sie stürzte sich aus der Dachluke des Heubodens über der Scheune zu Tode. Die Ursache für all' diese "Unglücksfälle" ist das Duell, das Erm Sen keine 300 Schritt von der Scheune entfernt mit der Beni Geraut **Schie-Kriegerin Lailath** ausgefochten hat. Vom unbändigen Willen getrieben, um jeden Preis die "Silberfiamme" in die Khom zurückzubringen und damit das Anrecht auf das

Amt des "Bewahrs" zu erwerben, fand Lailath auch nach dem Tode keine Ruhe und terrorisierte als **Nachtalp** die nähere Umgebung der Lichtung. Lailath ist für den Tod der Kinder im Bauernhaus verantwortlich, die sie ihrer **Lebenskraft** beraubte, und ihrerwegen sprang die Mutter der Kinder vom Heuboden da sie sich vor dem halbstofflichen Schatten der Kriegerin erschreckte, dem sie dort eines Nachts begegnete.

Wenn die Helden ihr Quartier in der Scheune beziehen, erhält Lailath die Gelegenheit, durch deren Lebenskraft einen neuen Körper zu erlangen. Nur zweimal muß sie noch jemanden im Schlaf heimsuchen!

Lassen Sie den Helden, den Lailath nachts seiner Kraft beraubt, jene Begebenheiten, die sich auf dem Bauernhof zugetragen haben, in seinen Träumen nacherleben. Natürlich kann er in einer solchen Nacht keine Lebensenergie regenerieren, stattdessen verliert sechs Punkte!

Wem Lailath im Morgengrauen nach der zweiten Heimsuchung wieder körperliche Gestalt erlangt, ist sie nackt und

wird sich Kleidung und Ausrüstung bei den Helden und im Arbeiterlager stehlen.

Auch in ihrem neuen Leben ist Lailath weiterhin von der Idee besessen, die "Silberflamme" zu finden. Um das Schwert zu bekommen, ist sie zu jeder Schandtat fähig. Dadurch daß sie als Nachtalp Zugang zum Unterbewußtsein zweier Gefolgsleute Phileassons gefunden hat, ist sie über die Pläne der Gruppe orientiert. Als Spielleiter können Sie diese Figur sehr vielseitig einsetzen. Einen offenen Kampf wird Lailath nicht riskieren, stattdessen folgt sie den Abenteurern heimlich, um durch sie zum Versteck der "Silberflamme" geführt zu werden. Mit gezielten Bogenschüssen aus dem Hinterhalt und Überfällen auf einzelne Helden, die sich aus dem Sichtbereich der Gruppe bewegen, kann Lailath den Abenteurern das Leben schwer machen. Auf die Seite von Pardona wird sich Lailath nicht schlagen, da sie diese instinktiv fürchtet. Sie könnte sich allerdings Phileasson in der Hoffnung anschließen, der Gruppe das Schwert zu stehlen, sobald es gefunden ist. Wie Sie sehen, sind die Möglichkeiten der Figur mannigfaltig.

Lailath ist 1.70 Schritt groß. Sie ist von schlankem Körperbau, hat dunkle Augen und eine gebräunte Haut. Sie bevorzugt eng anliegende schwarze oder dunkelblaue Kleidung, wie sie bei den Beni Geraut Schie üblich ist. Die Kriegerin trägt immer ein Kopftuch und einen Gesichtsschleier, wodurch ihre Elfenohren verborgen bleiben. Besonders auffällig ist, daß sie in einem sehr altertümlichen Dialekt spricht:



ein Aventurisch, wie es vor zweihundert Jahren, zum Zeitpunkt ihres Todes üblich war. Als Waffe hat Lailath eine Vorliebe für den Langbogen, doch auch als Schwertkämpferin weiß sie sich hervorragend zur Wehr zu setzen.

Die Werte Lailaths:

| | | | |
|-------|---------|------------------------|-----------------------|
| MU:17 | AG: 1 | Stufe: 19 | Alter: ? |
| KL:14 | HA: 2 | MR: 17 | Größe: 1,70 |
| CH:17 | RA: 2 | LE: 73 | Haarfarbe: schwarz |
| GE:17 | GG: 15* | AEIKE: 68 | Augenfarbe: dkl.braun |
| KK:14 | TA: 0 | AT/PA: 17/15 (Schwert) | |

* Hier handelt es sich nicht um Goldgier im herkömmlichen Sinn der Regeln, sondern um die Gier nach dem Besitz der "Silberflamme".

Herausragende Talente:

Schußwaffen 17, Fährtsuchen 14, Fallenstellen 12, Gefahreninstinkt 13, Schleichen 11, Sich verstecken 13, Be tören 10, Lügen 13, Taschendiebstahl 11

Zauberfertigkeiten:

Dunkelheit 10, Axceleratus Blitzgeschwindigkeit 13, Exposami Creatur 12, Weiße Mähne 14, Blitz dich find 13, Adler, Wolf 13, Armatrutz 13, Aeolitus 13, Sturmgebrüll 12

Lailath verachtet Rüstungen, die sie in ihrer Bewegung und ihren Zauberfertigkeiten einschränken würden. Sie trägt deshalb nur leichte Stoffkleidung mit einem Rüstungsschutz von 1. (Vor einem Kampf hebt sie ihren Rüstungsschutz durch den Zauber "Armatrutz" auf 10.)

Als Lieblingsangriffstaktik gegen eine Übermacht schleicht sich Lailath bei Nacht an ihre Gegner heran, legt eine magische "Dunkelheit" über das Lager und läßt mit einem "Exposami Creatur" die Lebenssauren ihrer Ziele für sich sichtbar werden. Dann spricht sie einen "Axceleratus" und schießt mit doppelter Geschwindigkeit eine Salve Pfeile auf ihre Feinde ab. Anschließend bringt sich Lailath durch den Spmch "Weiße Mähne" schnellstens aus dem Gefahrenbereich, denn ihr neu gewonnenes Leben schätzt sie viel zu hoch, um es leichtfertig auf's Spiel zu setzen.

Der Duellplatz

Meisterinformationen:

Nah dem westlichen Ende des Wäldchens im Norden von Ysilia liegt eine Lichtung, an deren Rand ein fast unter Moos und Efeuranken verschwundener Findling mht. Hier fand das Duell zwischen Erm Sen und Lailath statt. Nach dem Kampf bestattete der Nivese die sterblichen Überreste der Kriegerin unter dem stattlichen Stein. Geplagt von bösen, Vorahnungen brachte der "Steppenwolf" auf der Ober- und Unterseite des Steins Inschriften an. An der Oberseite sind die eingeritzten Zeichen durch Moos und Erosion fast vernichtet. Die Helden lesen dort:
'W DRER L GE HI R NICHT D N HAU T ZUR R H
DER DU CHST FÜR WER D ALLEN ZU !
("Wandrer lege hier nicht Dein Haupt zur Ruh,
oder-Du machst für immer die Augen zu!")

Um den Felsen beiseite zu rollen, sind insgesamt 20 Kör-

perkraftpunktenotwendig. Ohne Probleme läßt sich die Inschrift auf der Unterseite des Steins lesen. Unter dem Text ist anstelle einer Unterschrift ein grob geschnittener **Wolfskopf** in den Stein geritzt.

Diesmal war es anders als sonst. Es war, als löste sich ein Schatten von ihr, als sie zu Staub zerfiel. Welcher Fluch lastet auf mir? Habe ich Schuld auf mich geladen? Ich werde dorthin ziehen, wo das geflügelte Grauen auf einem Bett von Gold ruht, um darauf zu warten, daß mein Schicksal sich erfüllt. Mit dem letzten Satz macht Erm Sen eine Anspielung auf das klassische Bild des Drachens, der auf einem Goldhort ruht. Nach dem Duell zog er sich in die Einsamkeit der nahe gelegenen Drachensteine zu-

rück. Unter dem Stein finden sich einige schwarz angelauene **Silberarmreifen**, wie man sie in der Khom trägt (Feilschen-Probe +3 um die Herkunft zu bestimmen), ein völlig **verrosteter Khunchomer**, einige **Pfeilspitzen** und der verrottete Rest eines Langbogens samt **Kocher**. **Dazwischen liegt roter Sand**, wie man ihn im Innersten der Khom findet (Cieografie-Probe +6). Bei dem Sand handelt es sich um die sterblichen Überreste Lailaths, die wie alle Beni Geraut Schie im Augenblick ihres Todes zu rotem Sand zerfiel. (Der Sand ist nur dann zu finden, wenn Lailath noch nicht wieder körperliche Gestalt angenommen hat.) Alle anderen Gegenstände sind ihr verbliebener Besitz, den Erm Sen hier bestattete.

Die Drachensteine

Spezielle Informationen:

Die höchsten Gipfel der Drachensteine erheben sich bis zu 3000 Schritt über den Meeresspiegel. Das Gebirge besteht aus grauem Granitgestein, das in den **Höhenregionen** offen zu Tage liegt. Viele kleine Bäche durchziehen die Felsen und haben zahllose Höhlen und Schluchten in das Gestein gewaschen. Im Westen speisen sie die Quellflüsse der Misa und der Tobimora. Ihren Namen tragen die Berge wegen der Drachen, die hier beheimatet sind. Nur die mutigsten Siedler wagten sich deshalb in die fruchtbaren Täler des Gebirges. Nach einer langen Periode des Friedens kam es vor 300 Jahren durch den Riesenlindwurm Yofune zu grausamen **Menschenjagden**, die erst endeten, als das Ungeheuer vom Blitz erschlagen wurde.

Abgesehen von den vier Dörfern im "Tal der Türme", gibt es keine nennenswerten menschlichen Siedlungen mehr in den Bergen. Der Kaiserdrache Apep, der zur Zeit die Herrschaft über die Drachen des Gebirges ausübt, sieht in einer dichteren menschlichen Besiedlung der Berge eine Gefahr für seine Art. Deshalb sorgt er dafür, daß die **Schreckensgeschichten** über Drachen nicht in Vergessenheit geraten, und daß sie weiterhin Hirten davon abschrecken, in die Berge zu kommen.

Von den wenigen Händlern und Reisenden, die die alte Paßstraße benutzen, die durch das "Tal der Türme" führt, erheben die Drachen den Zehnten als Wegzoll. (Ist das Handelsgut zu verlockend, nehmen sie gelegentlich auch alles.) Jeder wird bei dieser Gelegenheit **darauf** hingewiesen, daß in den letzten 1000 Jahren niemand, der einen Drachen getötet hat, um dessen Schatz zu rauben, lebend die Berge verließ. Außerdem würde ein Drachenleben mit hundert Menschenleben aufgewogen, und viele Unschuldige müßten für dieses **Unternehmen** büßen.

Meisterinformationen:

Die Helden werden keinen Drachen zu sehen bekommen, so lange sie nicht anfangen, tollkühne Expeditionen in große Felshöhlen am Wegesrand zu unternehmen. Dennoch werden sie, außer im "Tal der Türme", nie das Gefühl loswerden, daß man sie beobachtet. Am weitesten verbreitet sind die flugunfähigen Höhlendrachen, daneben leben eine Reihe Baumdrachen in den Bergwäldern, und laut Gerüchten soll es hier auch einen jähzornigen Purpurn wurm geben.

Alle tolerieren die Herrschaft des Apep, der gegenwärtig der älteste Drache in den Bergen ist.

Seit dem Tod des Yofune meiden die Ungeheuer das "Tal der Türme".

Reise durch die Drachensteine

Meisterinformationen:

Wenn die Heldengruppe nicht den Weg über die Paßstraße nimmt, auf dem sie automatisch in das "Tal der Türme" gelangt, kann sich die Suche in den Drachensteinen über einen längeren Zeitraum hinziehen, **zumal** den Helden nicht bekannt ist, wo sich Erm Sen niedergelassen hat. Solange sich die Abenteurer auf der Paßstraße bewegen, kommen sie mit 80% ihrer Durchschnittsgeschwindigkeit vorwärts. Abseits des Weges sinkt das Tempo auf 30%. Dort müssen die Pferde immer wieder am Zügel geführt werden, weil man beritten auf den steilen Pfaden nicht mehr vorwärtskommt. Zufällige Ereignisse und Begegnungen würfeln Sie einmal täglich mit W20 aus.

1 - 2 Der Seeadler

Eine halbe Stunde kreist über euch ein Seeadler der auf Beute in der Umgebung zu lauem scheint. Schließlich stößt er mit einem schrillen Schrei vom Himmel herab und verschwindet aus dem Sichtfeld.

Meisterinformationen:

Ein Seeadler in den Bergen sollte der Gruppe eigentlich zu denken geben. Bei dem Tier handelt es sich um Pardona, die sich mit dem Zauber "Adler, Wolf und Hammerhai" in den Greifvogel verwandelt hat, um auszuspähen, wie weit ihre Gegenspieler gekommen sind.

3 Das alte Dorf

Ihr stoßt auf zerbröckelndes altes Mauerwerk, das von Büschen und Disteln überwuchert wird. Der Ort bietet sich als windgeschützter Lagerplatz geradezu an.

Meisterinformationen:

Die Spieler haben die Überreste eines kleinen Weilers entdeckt, der während der Schreckensherrschaft des Yofune von seinen Bewohnern verlassen wurde.

4 - 5 Steinschlag

Überraschend lösen sich einige Felsbrocken über euch.

Meisterinformationen:

Dieses Ereignis findet natürlich nur statt, wenn sich die Helden an einer Stelle aufhalten, wo sie tatsächlich von einem Steinschlag getroffen werden könnten. Mit einer Akrobatik-Probe +2 können Roß und Reiter den Felsbrocken entgehen. Ansonsten erleiden sie W20 Trefferpunkte.

6 - 11 Der Steinbock

Nicht weit von euch erklimmt eine Herde Wildziegen eine steile Felswand. Ein Bock mit gewundenem Gehörn mustert aufmerksam eure Gruppe.

Meisterinformationen:

Die offenkundige Revierverletzung, die diese Herde merkwürdiger Wesen begeht, reizt den Steinbock bis aufs Blut. Steinböcke attackieren stets mit gesenkten Hörnern und versuchen, ihren Gegner umzustoßen. Sobald das Tier angreift, sind Reitproben fällig, weil die Pferde scheuen. Nach zwei Attacken wird sich der Steinbock wieder zurückziehen. Bedenken Sie, daß auf einem steilen Felspfad die nervösen Pferde und der Sturz, der aus dem Stoß des Bockes resultieren kann, die größten Gefahren sind.

Die Werte des Steinbocks:

| | | |
|---------------|---------------|------------------|
| MU: 18 | AT: 15 | PA: 4 |
| LE: 45 | RS: 2 | TP: 1W+4) |
| GS: 5 | AU: 50 | MR: 10 |
| MK: 15 | | |

12-13 Der Berglöwe

Meisterinformationen:

Findet die Begegnung tagsüber statt, dann werden die Helden nur den Schemen einer großen Katze wahrnehmen, die durch das Felslabyrinth eines Berghangs streift. Die Raubkatze würde in dieser Situation niemals einen Angriff wagen.

Findet die Begegnung nachts statt, schleicht sich der Berglöwe an das Lager heran, um eines der Pferde zu reißen, die er für leichte Beute hält. Auf einen Kampf mit mehr als zwei Menschen wird er sich dabei allerdings nicht einlassen und im Zweifelsfall ohne Beute das Weite suchen.

Die Werte des Berglöwen:

| | | |
|---------------|---------------|--|
| MU: 14 | AT: 15 | PA: 9 |
| LE: 32 | RS: 2 | TP: 1W+6 (Rachen) 1W+4 (Pranken) |
| GS: 10 | AU: 45 | MR: -2 |
| MK: 25 | | |

14 - 16 Die Hirten

Ihr seht, wie weiter unten eine große Ziegenherde ins Tal zieht, die von drei Hirten begleitet wird. Drahtige graue Hunde, die fast wie Wölfe aussehen, achten darauf, daß die Herde beisammenbleibt.

Meisterinformationen:

Treffen die Hirten die Gruppe weitab der Paßstraße, zeigen sie sich sehr verwundert darüber, daß sich Fremde in diese

unwegsame Bergwildnis verirrt haben. Sie gehen gerne Auskunft über den kürzesten Weg zur Straße oder ins "Tal der Türme". Die Hirten kommen aus Gerlara und führen die Herde eines der Bergbauern auf die Sommeralm. Charakteren, die einen Wert von 6 oder mehr im Talent Tierkunde haben, wird auffallen, daß die Hirtenhunde fast reinrassige Wölfe sind. Ein absolut ungewöhnliches Phänomen! Spricht man die Hirten darauf an, meinen sie schmunzelnd, daß sich die alte Hündin ihres Herren halt mal mit einem Wolf eingelassen hat. Das Resultat seien diese Halbwölfe. Bei einer bestandenen Menschenkenntnisprobe +5 haben die Helden das Gefühl, belogen worden zu sein. Auf weitere Diskussionen lassen sich die Hirten aber nicht ein.

(Wird diese Begegnung ein zweites Mal ausgewürfelt, sollten Sie die Umstände ein wenig variieren.)

17 Die Felszeichnung

An einer Felswand unmittelbar an einem Ziegenpfad findet ihr eine kleine Ritzzeichnung. Ein Reiter mit einem großen Hund ist dargestellt.

Meisterinformationen:

Bei der Zeichnung handelt es sich um ein primitives Bild des Wolfsritters Erm Sen, das ein Hirte in die Felswand geritzt hat. An seiner Seite ist natürlich kein Hund sondern der Silberwolf, der ihn begleitete, seit er die Steppen des Nordens verlassen hatte. Felszeichnungen dieser Art kann man häufig in den Bergen finden. Sie sind Ausdruck der Verehrung, die die Bergbewohner dem Nivesen entgegenbringen.

18 - 20 Wolfgeheul

Die halbe Nacht bekommt ihr kein Auge zu, weil irgendwo im den umliegenden Bergen ein Wolf den Mond anheult. Die Pferde sind unruhig!

Meisterinformationen:

Sollten die Helden auf die Idee kommen, am nächsten Morgen im weiteren Umkreis des Lagers nach Spuren zu suchen, werden sie nicht nur die Abdrücke von Wolfspforten finden, sondern auch die von eigenartig verwachsenen, sehr schmalen nackten Füßen. Die erste Spur der Wulfen!

Donnernde Schwingen

Allgemeine Informationen:

Gegen Mittag des zweiten Tages, an dem ihr die Drachensteine bereist, hört ihr ein Rauschen wie von gewaltigen Vogelschwingen näherkommen. Die Tierwelt um euch verstummt. Kein lebendes Wesen läßt sich mehr blicken, und eure Pferde werden unruhig. Ein mehr als hundert Schritt langer Schatten fällt über das Tal und eine mächtige Stimme, die sich in donnernden Echos an den Bergwänden bricht, fragt: "Wer setzt gegen das Gebot seinen Fuß in mein Königreich?"

Meisterinformationen:

So eröffnet Apep jede Begegnung mit Fremden, von denen er annimmt, daß sie gefährlich sein könnten. Natürlich ist der Kaiserdrache keine hundert Schritt lang. Der große

Schatten ist ebenso wie das übersteigerte Rauschen der Flügelschwingen lediglich eine Illusion. Um kein Ziel für einen Angriff zu bieten, hat Apep einen Unsichtbarkeitszauber gewirkt. Die Gruppe kann somit nur aus Schatten und Stimme auf die Größe des Drachen schließen. Zahlen die Helden den geforderten Tribut, können sie ungefährdet das Gebirge passieren.

Wenn die Gefährten Phileassons versuchen, den Kaiser-

drachen anzugreifen, sollten sie sich darüber im klaren sein, daß sie selbst bei einem Sieg über Apep der Rache der anderen Drachen nicht entkommen werden. Außerdem wird Shaja, die Travia-Geweihte, versuchen, den Kampf zu verhindern. Sie würde niemals zulassen, daß wegen einer solchen Auseinandersetzung vielleicht hundert Unschuldige sterben müssen, wie es das Gesetz der Drachen fordert.

Das Tal der Türme

Spezielle Informationen:

Das "Tal der Türme" bietet einen, für eine so öde Gegend wie die Drachensteine, außergewöhnlichen Anblick: Die Spuren menschlicher Siedlung sind allgegenwärtig! Lose aufgeschichtete Bruchsteinmauern ziehen sich an Wegen und Feldern entlang. In der Nähe der vier Dörfer findet man Obstgärten, und an einigen windgeschützten Winkeln der Südhänge wird sogar Wein angebaut. Die Dörfer haben zusammen etwas mehr als 1200 Einwohner. Auffällig ist, daß es nur sehr wenige einzeln stehende Gehöfte gibt. Alle Dörfer zeichnen sich dadurch aus, daß am Marktplatz ein schlanker, steinerner Turm steht. Die Häuser im Tal sind im Erdgeschoß aus Bruchstein gemauert, erste Etage und Dachgeschoß aus Holz gezimmert und oft durch prächtige Schnitzereien verziert.

Da nur selten Fremde ins Tal kommen, sind die Wirte hier nicht auf Übernachtungen eingestellt. Gästen können sie nur einen Platz auf dem Heuboden anbieten, der aber selbstverständlich kostenlos ist. Eine größere Anzahl Reittiere wird man auf einige Ställe im Ort verteilen. An den Abenden bedrängt man die Fremden, Geschichten von der Welt jenseits der Berge zu erzählen.

Seinen Namen hat das Tal wegen der Wachtürme in den Dörfern erhalten. Sie stammen aus der Zeit der Herrschaft des Riesenlindwurms Yofune. Damals wardortständig ein Wächter mit Horn postiert, der ein Alarmsignal gab, sobald er einen Drachen sah.

Meisterinformationen:

Die Bewohner des Tals sind ein offenherziger, freundlicher Menschenschlag. Sie mögen es allerdings nicht, wenn man Fragen nach Erm Sen oder den Wulfen stellt. Das hat die verschiedensten Gründe. Zum einen befürchten die Dörfler, daß man sie für ihre Verehrung der Wulfen verachten könnte, und zum anderen haben sie Angst vor einer Untersuchung durch das Inquisitionsgericht des Kaiserreichs, die das Tal treffen könnte, wenn dem KGIA Gerüchte über den Wolfskult zu Ohren kommen. Darüber hinaus argwöhnen sie, daß durch das Eingreifen Fremder der Pakt mit den Wölfen gebrochen werden könnte.

Als Erm Sen vor zweihundert Jahren in das Tal der Türme kam, war es durch eine Wolfsplage fast zugrunde gerichtet. Aus Angst vor den streunenden Bestien wagten sich die Arbeiter nicht mehr auf die Felder.

Erm Sen, durch sein Blut selber mit den Wölfen verbunden, half den Bewohnern des Tals. In Zweikämpfen — siegte er die Leitwölfe der verschiedenen Rudel und nahm gemeinsam mit Arlupa, seinem Silberwolf, deren Platz ein. Mit der Zeit wandte er sich mehr und mehr von den

Menschen ab. Schließlich zog er sich ganz in die Burgruine am "Sturmhaupt" zurück, um gänzlich unter den Wölfen zu leben. Sein Preis für den Schutz war, daß jedes siebte Tier, das im Tal geboren wird, sobald es ausgewachsen ist, an einem der vier Opfersteine den Wölfen übergeben werden muß. Zusätzlich sind kleine Abgaben in Form von Nahrungsmitteln zu entrichten. Die Wölfe verschonen als Gegenleistung nicht nur die Herden, sondern schützen sie auch vor anderen Räufern, wenn sie auf die Bergweiden getrieben werden. Erm Sen sah in dem Leben bei den Wölfen die Erfüllung seines Schicksals. Scheinbar bestätigt wurde seine Meinung durch die Tatsache, daß ihn kein Krieger der Beni Geraut Schie in den Bergen gefunden hat. Nur einmal zeigte er sich noch unter den Dörflern, als diese ein junges Mädchen, das durch magische Fähigkeiten aufgefallen war, als Hexe verbrennen wollten. Er stellte Tanali unter seinen Schutz und nahm sie mit in die Ruine am Sturmhaupt. Da die Nachkommen des Nivesen und der Hexe keinen Kontakt zu den Dorfbewohnern hatten, entstand durch 180 Jahre Inzucht und Leben unter den Wölfen das, was man im "Tal der Türme" Wulfen nennt. Wesen, die zwar eine außergewöhnliche Intelligenz besitzen, aber ansonsten kaum noch menschliche Züge aufweisen. Alle Dorfbewohner kennen die Geschichte vom Pakt, den Erm Sen mit den Wölfen schloß, und verehren ihn noch heute wie einen Heiligen. Die ganz besonders abergläubigen Hirten haben überall im Tal Bilder von Erm Sen in den Fels geritzt, weil sie sich dadurch besondere Gunst bei den Wölfen erhoffen.

Eine andere Geschichte erzählt man im Tal bereitwillig. Sie handelt von der Schreckensherrschaft des Lindwurms Yofune und dem "göttlichen" Blitzstrahl, der ihn traf, als er während eines Gewitters durch die Berge flog. Seitdem verschonen die Drachen aus Furcht vor der Göttin Rondra das Tal. Die Knochen des toten Lindwurms kann man noch heute bei dem Dorf besichtigen.

Die Dörfer im Tal der Türme

Gerlara

Dieses 256-Seelen-Nest liegt am westlichen Eingang zum Tal der Türme. Hier gibt es einen ordentlichen Schmied (TW 9) und einen erstklassigen Birnenschmied. Die Kneipe "Das Wetterhaus" ist klein und sauber und wird vom einem beleibten Wirt namens Ruodlieb geführt. Es gibt einen blumengeschmückten Traviaschrein. Anderthalb Meilen vom Dorf entfernt liegt in einem Wäldchen der Opferplatz des Wolfskultes.

Wollhus

Mit 182 Einwohnern ist Wollhus das kleinste Dorf im Tal. Hier gibt es nicht einmal eine Schänke. Das einzige auffällige Gebäude ist der Wachturm, der in allen Dörfern dieses Tals anzutreffen ist. Besonders stolz sind die Einwohner auf ihre Ziegen, die angeblich die beste Wolle im Tal liefern. Fünf Meilen nördlich des Dorfes liegt bei einer Felsgruppe, die man die "Drei Jungfrauen" nennt, der Opferplatz des Wolfskultes.

Glauten

Über die Grenzen der Drachensteine hinaus ist dieses Dorf berühmt für die Zeltbahnen aus Ziegenwolle, die hier hergestellt werden. In der 351köpfigen Gemeinde gibt es einen ausgezeichneten Schmied (TW 14), der Arbeiten aller Art ausführt. Der "Rosenhain" der Wirtin Magdalena ist der allabendliche Treffpunkt der Bergbauern. Es gibt eine kleine Kapelle der Perraine und eine Priesterin, die, was den Wolfskult angeht, genau so verschwiegen ist wie alle anderen Bewohner des Tals. Der Opferplatz des Ortes liegt in einer großen Höhle bei der "Königsspitze" zwei Wegstunden vom Dorf entfernt.

Nissingen

Mit 423 Einwohner ist Nissingen das größte Dorf im Tal. Hier liegt das Brauhaus, in dem das Bier für das ganze Tal zubereitet wird. Auch der Bergvogt des "Tals der Türme" hat hier seinen Sitz. Der Vogt Rabel wurde von den Bauern in dieses Amt gewählt. Er hat die Polizeigewalt über das Tal und fungiert bei Streitigkeiten als Richter. Zu seinen Aufgaben gehört es auch, zu überwachen, daß jeder Bauer pünktlich seine Opfergaben entrichtet. Rabel ist ein hagerer Mann etwa 60 Jahre alt, der den Helden mit Mißtrauen entgegentritt. Sehenswert ist die Rondrakapelle des Dorfes, in der man eines der drei Häupter des Yofune aufbewahrt. Westlich des Örtchens liegt die Stelle, an der der tyrannische Lindwurm zu Tode kam. Hier befindet sich auch der Opferplatz von Nissingen. Direkt neben der Brauerei liegt das Gasthaus, der "Urquell". Der Wirt Zenober ist ein hübscher, aber auch sehr eitler junger Mann.

Wolfskult

Meisterinformationen:

Nah bei den Siedlungen liegen die Opferplätze des Wolfskultes. Hier findet sich jeweils ein weißer Altarstein, der reich mit Steinmetzarbeit verziert ist. An den Seiten des Altars ist Ern Sen abgebildet, wie er mit Wölfen kämpft und schließlich die Herrschaft über das Tal antritt. Auf jedem Altar ist auch die Abbildung einer Burgmine, aus der man auf den Verbleib des Nivesen schließen kann. Später hinzugefügte Verzierungen zeigen Zwitterwesen, halb Mensch, halb Wolf: die Wulfen, die aus der Verbindung zwischen dem Ritter und Tanali hervorgingen. Alle Opferplätze sind so verborgen, daß man sie nicht ohne weiteres finden kann. Spätestens alle drei Tage bricht ein Dorfbewohner auf, um an dem seinem Dorf nächstgelegenen Stein ein Opfer darzubringen. Meistens besteht es aus Brot und Wein, manchmal auch "aus einer Ziege oder einem Schaf. Mit imitiertem Wolfsgewul ruft er einen Wulfen herbei, der sich des Opfers annimmt.

Wenn

Helden aufmerksam sind, wird ihnen bald auffallen, wie ein Bauer verstohlen das Dorf verläßt. Mit einer Probe auf Verstecken und Schleichen gelingt es den Abenteurern, ihm unbemerkt bis zum Opferplatz zu folgen. Legen sie sich dort auf die Lauer und warten, bis sich der Bauer wieder entfernt hat, können sie bei 1-10 auf W20 beobachten, wie ein Wulfen erscheint, um die Opfergaben abzuholen. Mit drei gelungenen +4 Proben auf die Talente Schleichen und Verstecken ist es möglich, der Kreatur bis zur Burgruine zu folgen und zu beobachten, wie sie zwischen den Felsen zu Füßen der Burgmine verschwindet. Sollte der Bauer auf dem Weg zum Opferplatz merken, daß man ihm folgt, wird er die halbe Nacht ziellos durch das Tal wandern und schließlich unvernünftiger Dinge ins Dorf zurückkehren. Spürt der Wulfen, daß jemand seine Spur aufnimmt, so fällt es ihm leicht, den Verfolger in die Irre zu führen. Nur eine Fährtsuchen- und eine Sinnenschärfen-Probe +7 lassen die Helden seine Spur wiederfinden. Einen einzelnen Verfolger wird die Kreatur durch einen "Hexenschuß" außer Gefecht setzen. Erheben Sie in Gestalt des Kapitän Phileasson Einwände, falls sich alle Helden an solchen nächtlichen Spähtrupps beteiligen wollen. Erstens wird die Wahrscheinlichkeit, bemerkt zu werden, mit jedem, der zum Opferplatz schleicht, größer und zweitens läßt es sich kaum verheimlichen, wenn die ganze Gmppe nachts das Dorf verläßt.

Die Wulfen

Spezielle Informationen:

Die Wulfen sind im Ursprung menschlich, doch stark behaart, haben einen geduckten Gang und bewegen sich auf allen Vieren fast so schnell wie auf zwei Beinen. Füße und Hände sind durch Hornhautballen und gebogene Krallen entstellt. Ihre Eckzähne sind zu mörderischen Reißzähnen geworden.

Meisterinformationen:

Auch wenn die Wulfen nur noch entfernt Menschen ähneln, verfügen sie dennoch über eine gewisse Intelligenz. Sie sind deshalb durchaus in der Lage, die Gefährten des Phileasson in einen Hinterhalt zu locken oder sich rechtzeitig aus einem aussichtslosen Kampf zurückzuziehen. So lange die Gruppe sich der Burgruine auf dem "Sturmhaupt" nicht weiter als bis auf hundert Schritt nähert, werden Wölfe und Wulfen diese Eindringlinge in ihr Revier ruhig beobachten und sich verstecken. Wenn die Helden aber in das Höhlensystem eindringen und den Leichnam des Erm Sen schänden, wird es zu einem erbarungslosen Kampf kommen.

Sollten die Abenteurer in den Höhlen einen Sieg erringen, werden die Wolfsmenschen sie bis zu den Ausläufern der Drachensteine verfolgen, um das Schwert des Erm Sen zurückzuholen. Besonders gefährlich werden die Wulfen durch jene magischen Kräfte, die sie von ihrer Urahn Tanali geerbt haben. Sie verwenden diese Kräfte instinktiv, was nicht heißt, daß sie sie nicht zu ihrem größtmöglichen Vorteil einsetzen. Wenn alle Wulfen in den Auseinandersetzungen umkommen, wird der Pakt zwischen den Bergbauern und den überlebenden Wölfen verfallen. Die Raubtiere finden dann innerhalb weniger Monate zu ihrem

natürlichen Verhalten zurück. Überlebt auch nur einer der sieben Wulfen, bleibt das Gleichgewicht erhalten.

Die Werte eines Wulfen:

MU:20 **AG:** 7 Stufe: var. Alter: variabel
KL: 9 **HA:** 4 **MR:** -2 Größe: var.
CH:7 **RA:** 1 **LE:** 50 Haarfarbe: graubraun
GE:11 **GG:** 0 **AE/KE:** 40 Augenfarbe: hellgrau
KK:15 **TA:** 2 **AT/PA:** 12/8 (Krallen: W+3
RS: 1 **MK:** 35 Biß: W+6)

Herausragende Talente: Fährtensuchen 16, Gefahreninstinkt 13, Schleichen 15, Sich verstecken 14

Zauberfertigkeiten: Böser Blick 5, Herr über das Tierreich 9, Sonnigravus Tausendschlaf 3, Hexenspeichel 5, Dunkel-

heit 5 Dazu die Hexenflüche "Hexenschuß" und "Mit Blindheit schlagen".

Im "Tal der Türme" und den umgebenden Bergen leben rund 40 Waldwölfe. Sie sind seit Generationen die Gefährten der Wulfen. Wie viele der großen, schwarzbezelten Tiere sich bei der Ruine aufhalten, wenn Phileasson und seine Mannen dort ankommen, bestimmen Sie mit 2W20.

Die Werte eines Waldwolfes:

MU: 10 **AT:** 11 **PA:** 6
LE: 20 **RS:** 3 **TP:** 1W+3
GS: 12 **AU:** 80 **MR:** 4
MK: 10

Die Ruine am Sturmhaupt

Spezielle Informationen:

Nach einer Kletterpartie durch eine steile Klamm und über einen langgestreckten Geröllabhang (Kletterproben +1 und +3), erreichen die Gefährten ein Felsplateau, von dem sie die Burgruine sehen können. Nur eine Kluft trennt sie jetzt noch vom Ziel, denn das verfallene Gemäuer steht auf einer isolierten Bergzinne. Über den Abgrund führt eine 8 Schntt lange, baufällige alte Holzbrücke.

Meisterinformationen:

Wenn es keinem der Helden gelungen ist, einen Wulfen bis zu den Höhlen am Fuß Burgruine zu folgen, sollte ihnen das Auffindendes verborgenen Pfades sehr schwer fallen. Die Brücke über die Felskluft zu überqueren, ist sehr gefährlich. Weder Wölfe noch Wulfen benutzen diesen Weg. Allein der Anblick der morschen Holzbohlen dürfte so manchem Helden Angstschauer über den Rücken jagen. Wer hier weitergehen will, muß zunächst eine **Höhenangstprobe** bestehen, denn es geht fast 40 **Schritt in die Tiefe**. Zum erfolgreichen Überqueren der **Brücke** muß jeder Spieler eine Schleichen-Probe schaffen. Mißlingt dieser Versuch, kann man sich mit einer Akrobatik-Probe auf festen Grund retten. Helden, die unangeseilt in die Tiefe stürzen, erleiden **4W20 Schadenspunkte**. Ein Abenteuerer, der mit einem **Seil gesichert** wurde, nimmt nur einen Schaden von W6 durch den Sturz. Jeder Unfall zerstört einige der morschen Brückenbretter und erschwert die folgenden Schleichen-Proben um zwei Punkte.

In den Ruinen der alten Burg läßt sich nichts Bemerkenswertes finden. Sie bedecken das gesamte Plateau der 30 x 32 Schritt großen Felsnadel. Unter den herabgefallenen Dachschindeln, die den Fußboden des Herrenhauses (1) bedecken, liegt eine Falltür. Sie führt zu dem aus dem Fels gehauenen Lagerraum (8) der Burg. Entlang der Nordwand des 8 x 6 Schritt großen Gewölbes stehen Fässer mit Wein, den die Jahrhunderte zu Essig werden ließen. Fetzen von Säcken lassen ahnen, daß hier auch Mehl gelagert wurde, das längst zu einem Festschmaus der Mäuse geworden ist. In dem Gewölbe findet sich nichts von Interesse.

Eine zweite Falltür liegt im Bergfried (6). Sie ist fast gänzlich unter Trümmern verborgen. Würfeln Sie für jeden Helden, der hier sucht, eine verdeckte **Sinnenschär-**

fen Probe +2 aus. Bei Erfolg findet er die Tür und legt sie frei. Eine schmale Steintreppe führt hier in den Kerker (9) der Burg.

Die Wachtürme (4) und die quadratischen Tortürme (5) sind auf der dem "Sturmhaupt" zugewandten Seite mit verstärkten Mauern versehen.

Durch Zufall oder durch den Schutz der Göttin blieb der Rondratempel der Feste (2) am besten erhalten. Zwischen den Trümmern findet sich hier ein gestürztes, aber unbeschädigtes Standbild der Göttin. Mit vereinten Kräften (30 KK-Punkte) läßt es sich wieder aufrichten. Am höchsten erheben sich die gesprungenen Mauern des Bergfrieds (6) über das Ruinenfeld. In luftiger Höhe nisten einige Raben in Mauernischen. (Helden mit einem Aberglauben-Wert über 5 werden durch die "Unglücksvögel" stark beunruhigt sein.) Wie ein kurzer Tunnel führt die Turmpforte durch das mehr als zwei Schntt dicke Mauerwerk.

Im westlichen Teil des Burggeländes liegt ein großer **Pferdestall** (3).

Am schwersten zerstört ist die Schmiede im Hof (7). Ihre Westwand ist vollständig in eine schier bodenlose Felspalte gestürzt. Aus dem Abgrund weht ein eisiger Wind. Wenn die Helden bis zur Mittagszeit warten, können sie durch den senkrechten Einfall des Sonnenlichts eine Felsbrücke sehen, die sich 30 Schritt tiefer durch den Abgrund spannt.

Der Kerker 9

Allgemeine Informationen:

Einige Ketten und Eisenringe in den Felswänden verraten, wozu dieser Raum einmal gedient haben muß. In der Südwand klafft ein mannshoher Riß, breit genug, daß sich ein Mensch hindurchzwängen kann.

Meisterinformationen:

Folterinstrumente gibt es in dem Kerker keine. Lediglich die eisernen Fesseln an den Wänden geben Aufschluß über seine Funktion. Der Riß in der Südwand stammt wie die Felspalte im Burghof von einem Erdbeben, das den **Burgberg** vor 250 Jahren erschütterte. Der ganze Felsen ist seitdem von einem Labyrinth aus Höhlen, Rissen und Spalten durchzogen.

Die Höhle 10

Allgemeine Informationen:

Eine langgestreckte Höhle öffnet sich vor euch. An den Wänden findet man die Reste improvisierter Fackelhalter. In vielen Felsnischen stehen Kerzenstummel. An der Südwand liegen die Reste eines Bettes aus Stroh und Decken. Auf dem Boden sind Tierknochen verstreut. Die Höhle macht den Eindruck, schon länger nicht mehr betreten worden zu sein. Mit Ruß gemalte magische Zeichen verzieren die Wände.

Meisterinformationen:

Jeder Magiebegabte erkennt sofort, daß die Zaubersymbole an den Wänden völlig ungefährlich sind. Sie dienen als Schmuck und zur Meditation. In dieser Höhle lebten Erm Sen und Tanali. Außer den Zeichen an den Wänden und einigen Tongefäßen zur Aufbewahrung von Speisen haben sie nicht hinterlassen.

Das Labyrinth

Meisterinformationen:

Durch das Erdbeben vor 250 Jahren wurde im Inneren der Felsnadel ein bizarres Geflecht aus Rissen und Spalten geschaffen. Sich hier nicht zu verlaufen, ist ein Kunststück. Um die "Gänge" leichter passierbar zu machen, hat Erm Sen an vielen Stellen Geröll und Erde aufgeschüttet, wie in der Skizze bei den Höhlenplänen gezeigt ist. Man braucht kein Fachwissen auf dem Gebiet des Bergbaus, um zu erkennen, daß die Abzweigungen vom Hauptgang schwer passierbar und stellenweise einsturzgefährdet sind. Die Helden sollten gelegentlich Kletter- oder Akrobatikproben ablegen, um die schwierigen Gänge passieren zu können. Obwohl nur bei schwersten Erschütterungen Einsturzgefahr besteht, steigert es die Atmosphäre erheblich, wenn Sie schildern, wie gelegentlich Steinchen von der Decke stürzen oder der unsichere Boden ein wenig absackt. Der Hauptgang windet sich in steiler Neigung vom Kerker (9) bis zur Höhle der Wulfen (13) am Fuß der Felsnadel. Die anderen Spalten verlaufen zum Teil auch waagrecht oder steigend. Die Erforschung des Labyrinths auf herkömmliche Weise über das Aufzeichnen von Bodenplänen zu simulieren, ist sehr mühselig. Eine Variante dieses Verfahrens verspricht sehr viel mehr Spaß. Dazu fertigt man eine Photokopie der Höhlenpläne an, schneidet die Zeichnungen der vier Ebenen aus und klebt sie einzeln in die Mitte eines A4-Blattes. Dann nimmt man einen schwarzen Pappbogen - ebenfalls mindestens A4-groß - und schneidet in dessen Mitte ein Loch von ca. 5 mm Durchmesser. Diese Schablone wird über der Stelle des Planes platziert, an der Kapitän Phileasson und seine Gefährten in das Labyrinth eindringen. Der kleine Ausschnitt gibt das Stück der Höhle wieder, das der Vorderste der Gruppe einsehen kann.

Der Atem der Erde

Meisterinformationen:

Der große Riß, den die Gefährten schon im Burghof entdeckt haben, zieht sich durch den ganzen Felsen. Ein eisiger Luftzug weht aus den Tiefen der Erde zur Oberfläche. Was von oben wie eine Brücke aussah, entpuppt sich,

sobald die Helden davor stehen, als ein Monolith, der über die Kluft gestürzt wurde, um eine Höhle (11) auf der anderen Seite des Abgrunds erreichbar zu machen.

Wer den Monolithen betreten will, muß zunächst eine Höhenangst- und eine Aberglauben-Probe bestehen. Obwohl nur drei Schritte über den Felsen zu balancieren sind, ist dieses Unternehmen durch die unberechenbaren Winde aus dem Abgrund sehr gefährlich. (Akrobatik- oder Kletterprobe +3.)

Die Grabhöhle 11

Allgemeine Informationen:

In der Höhle ist es schneidend kalt. Zwei Gestalten kauern mit angezogenen Knien in der südwestlichen Ecke. Vor ihnen liegt ein großer Wolf, den Kopf auf die Pfoten gelegt, und starrt in eure Richtung.

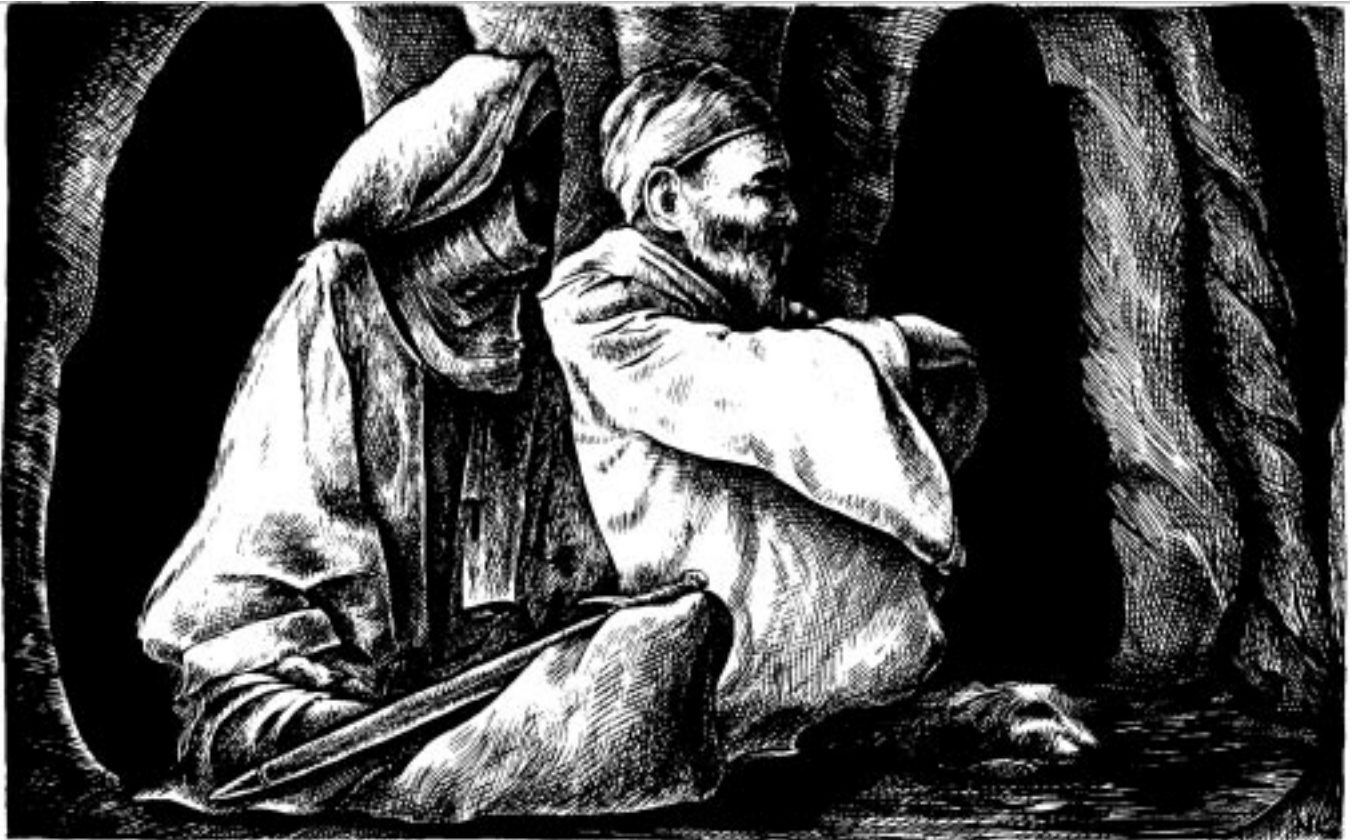
Spezielle Informationen:

Bei den Gestalten in der Ecke handelt es sich um einen alten Mann, offensichtlich ein Nivese, und eine alte Frau. Vor ihnen liegt ein Silberwolf. Die Leichen wurden durch die Eiseskälte der Höhle konserviert. Der Mann ist in einen oft geflickten roten Umhang gekleidet. Darunter trägt er einen Waffenrock, der ein altes Kettenhemd verdeckt. Zu seiner Rechten lehnt ein Schild mit Wolfskopf gegen die Felswand. Die dürren Hände umklammern ein prächtiges Schwert. Die alte Frau ist in einen schweren, grünen Wollumhang gehüllt und trägt darunter ein schlichtes Kleid. Zwischen den beiden sind Tongefäße mit Nahrung für die Reise ins Jenseits aufgestellt.

Meisterinformationen:

Endlich ist die Gmppe am Ziel des Abenteuers. Bei den Toten handelt es sich um Erm Sen und die später an seiner Seite bestattete Tanali. Wertgegenstände sind hier kaum zu finden. Tanali trägt einen silbernen Armreif und eine Granatbrosche. Das kostbarste Objekt ist das prächtige Schwert, das der Nivese noch im Tod umklammert. Ohne den Leichnam zu beschädigen, läßt es sich höchstens auf magische Weise entfernen. Ansonsten benötigt man eine Körperkraft-Probe, um es aus den steifen Händen des Toten zu reißen. Selbst abgebrühte Helden plündern kein Grab, ohne vorher eine Totenangst-Probe +3 bestanden zu haben! Der Silberwolf Arlupa war Zeit seines Lebens der Gefährte des Nivesen. Als Erm Sen starb, legte er sich neben ihn und verweigerte alle Nahrung, bis er seinem Herren in Borons Reich folgte.

Sobald jemand die Leichen beraubt, wird sich der Geist des Wolfes manifestieren, um deren Eigentum zu verteidigen. Die Werte des Geisterwolfs entsprechen denen eines lebenden Waldwolfs, aber diese Kreatur ist nur durch Magie oder magische Waffen zu verwunden. Statt Lebensenergie verlieren die "Verwundeten" Ausdauerpunkte. Wer in diesem Kampf "stirbt", verfällt in eine Art Totenstarre und kommt erst dann wieder zu sich, wenn er ans Sonnenlicht gebracht wird. Dieses Erlebnis - ein Biß des toten Wolfes - läßt die Totenangst der Betroffenen dauerhaft um zwei Punkte steigen. Wie im Kampf gegen Nantiangel ist es auch in diesem Fall nicht möglich, die Attacken eines nicht stofflichen Wesens auf normale Weise zu parieren. Anstelle der Paraden sind Geschicklichkeitsproben erfor-



derlich, mit denen die Abenteurer den wütenden Angriffen des Geisterwolves ausweichen.

Sollte einer der Gefährten auf die Idee kommen, Arlupa mit "Selflanatil" zu bekämpfen, wird er eine böse Überraschung erleben: Jeder seiner Angriffe mit der Waffe wird automatisch zum Attackepatzer. Es mag sein, daß sich in dieser seltsamen Eigenart so etwas wie Erinnerung an die Freundschaft spiegelt, die zwischen dem Schwertträger Erm Sen und diesem Wolf bestand. Schließlich ist die "Silberflamme" ein magisches Schwert und kann nicht nach normalen Maßstäben bemessen werden.

Die Silberflamme

Allgemeine Informationen:

"Selflanatil" ist ein reich mit Gold und Rubinen verziertes Schwert. Auch die Scheide der Waffe ist mit edlen Steinen und einem verschlungenen Pflanzenornament geschmückt. Allein der Materialwert der "Silberflamme" beträgt mehr als 600 Dukaten.

Meisterinformationen:

Den eigentlichen Wert der Waffe machen ihre magischen Eigenschaften aus. Wann immer in der Nähe des Schwertes Magic gewirkt wird, umgibt ein feines silbnes Licht die Klinge. Außerdem schützt es seinen Träger, indem es seine Magieresistenz um 5 Punkte erhöht. Geschmiedet wurde "Selflanatil" für den Kampf gegen die Schergen

des Namenlosen. Wann immer es im Kampf gegen einen Diener dieses Gottes gezogen wird, züngeln Flammen aus silbernem Licht um die Klinge der Waffe. Dieser Zauber gab dem Schwert seinen Namen. Die Waffe ist unzerbrechlich und verursacht W6+6 Trefferpunkte. Im Kampf gegen einen Diener des Namenlosen steigen die Trefferpunkte auf 2W+6. Die bloße Berührung durch Waffe oder Scheide verursacht bei ihnen W6 Trefferpunkte. Aus diesem Grund wird es Pardona und Beorn dem Blender nicht leichtfallen, die Silberflamme zu transportieren, falls es ihnen gelingen sollte, das Schwert zu erbeuten.

Wolfshöhlen

Allgemeine Informationen:

Aus diesen kleinen Höhlen und Felsnischen schlägt euch ein strenger Tiergeruch entgegen.

Meisterinformationen:

Die Höhlen dienen den Wölfen als Schlafplätze. Jedesmal wenn die Helden in die Nähe ihrer Öffnungen kommen, prüfen Sie mit dem W6, ob etwas passiert. Bei 1-3 ist die betreffende Höhle leer. Bei einer 4 sind zwar W6 Wölfe in der Höhle, jedoch bemerken sie die Gruppe nicht, es sei denn, die Abenteurer ziehen laut plaudernd an der Öffnung der Höhle vorbei. Bei 5 und 6 stoßen W6 Wölfe ein durchdringendes Geheul aus, und alle Artgenossen im Berg sind alarmiert.

Die große Höhle

Allgemeine Informationen:

Überraschend mündet der Gang in eine ungewöhnlich große Höhle. Der Boden ist hier bedeckt mit allerlei Tierknochen. Ihr spürt, daß ihr beobachtet werdet. Huschende Wolfsschatten bewegen sich in den Winkeln der Höhle. Aber da ist auch noch etwas anderes! Ein drohendes Knurren wird laut.

Meisterinformationen:

Nachts halten sich hier 4 Wulfen und 20 Wölfe auf. Tagsüber sind W6 dieser Kreaturen anwesend und W20 ihrer Wolfsbrüder. Durch das Eindringen der Gruppe fühlen sie sich bedroht und werden sofort angreifen. Die Nachfahren Erm Sens sind intelligent genug, einen Kampf abzurechnen, sobald er für sie aussichtslos ist. Wurde irgend etwas aus der Grabhöhle gestohlen, werden sie den Helden bis in die Ausläufer der Drachensteine folgen und alles versuchen, um es ihnen wieder zu entreißen.

Das Finale

Meisterinformationen:

Für das Finale im Inneren des Burgberges bieten sich unzählige Spielvarianten. Hier seien nur einige der Möglichkeiten aufgeführt.

Wenn alle Abenteurer über den Monolithen in die Grabhöhle balancieren, werden sie sich den Rückweg über den Felsen erkämpfen müssen, da sich die Wulfen durch den Kampflärm alarmiert, am anderen Ende der Kluft sammeln. Sie werden nicht angreifen, denn die Enkel Erm Sens haben reichlich Zeit darauf zu warten, daß die Helden aus der Höhle kommen und so in der ungünstigeren Position sind.

Die Gruppe findet schon in der Burgruine Spuren, die zeigen, daß ihnen jemand zuvorgekommen ist. Es gelingt den Helden, Beom und sein Gefolge im Inneren des Berges zu stellen.

Ein dramatischer Wettlauf um den Besitz des Schwertes beginnt.

Die Wulfen stellen den Helden eine Falle. Rechts und links des Hauptganges haben sie sich in Felsspalten versteckt und fallen überraschend über Phileasson und seine Gefähr-

ten her. Den Angriff eröffnen sie, indem sie mit dem Zauber "Dunkelheit" die Fackeln der Gruppe löschen. In völliger Finsternis werden die Attacke- und Paradowerte der Helden um drei Punkte gesenkt, während die nachtsichtigen Wulfen und Wölfe ohne Abzüge kämpfen.

Schlußbemerkung zu dieser Etappe des Abenteurers:

Falls Sie das Gefühl haben, der **Grabraub** in Erm Sens letzter Ruhestätte passe nicht zu den Charakteren Ihrer **Heldengruppe**, dann sollten Sie Beoms Mannschaft das Schwert erbeuten lassen. Wie eingangs erwähnt, ist es aus "dramaturgischen" Gründen erforderlich, daß jede der konkurrierenden Parteien jeweils eines der beiden magischen Artefakte in ihren Besitz bringt. Vermutlich stellt es ohnehin eine größere Heldentat dar, den Largala'hen im letzten Abenteuer dieses Bandes zu erringen.

Ganz gleich, ob die Helden die "Silberfiamme" erbeuten haben oder nicht, ist es eine beachtliche Leistung, der Spur des Erm Sen bis in die Burgruine zu folgen. Allein dafür hat jeder **Spieler 200** Abenteurerpunkte verdient.

Wenn die Helden sich aus Rücksicht auf die Bewohner im "Tal der Türme" so verhalten, daß in Gefechten mit den Wulfen möglichst aus dem Wege gehen und nicht alle dieser Kreaturen töten, so sollte dieses Verhalten mit weiteren 100 Abenteurerpunkten belohnt werden. Schließlich haben die Spieler damit bewiesen, daß sie an der Fantasywelt, in der sie handeln, wirklich interessiert sind und vier Dörfer nicht einfach einem ungewissen Schicksal überlassen.

Sollte es Lailath gelungen sein, mit der "Silberfiamme" zu entkommen, so wird sie schon nach kurzer Zeit von Pardona gestellt werden, die wiederum vor keiner Hinterlist zurückschreckt, um dieses für ihren Gott so bedeutende Schwert in ihre Gewalt zu bekommen. Für den weiteren Verlauf der Kampagne ist es bedeutend, daß Lailath spätestens im letzten Abenteuer dieses Bandes zu Tode kommt. Sollte sie sich als geläuterte Sünderin der Gruppe um Phileasson angeschlossen haben, verschaffen Sie ihr einen heldenhaften Abgang! Wenn die Gefährten sich nun fragen, wohin sie reiten sollen, so antwortet Shaja, sie habe vage Visionen von einem großen Schiff, das im Osten auf sie wartet. Sie sieht die schemenhafte Gestalt eines einbeinigen Mannes.

Finden des Schwertes
Sengasse an Hauptbrücke
Klan des Schwertes von Beom und Pandara
durch ungesessenes Sait
öffnen einen der Dämonen nach
Zeit zur Flucht
Lailath findet das Schwert

"H'Rangas Kinder"

Meisterinformationen:

Auf dem Weg nach Mendena erfahren die Gefährten Phileassons durch die Prophezeiung der Shaja, daß sie sich auf die Suche nach dem Reißzahn einer Seeschlange machen sollen. In der Gruppe weiß niemand, daß es Pardona mit Hilfe des Namenlosen gelungen ist, die Botschaft der Götter zu verfälschen, so daß die Helden glauben, sie sollten auf hoher See eines der Meeresungeheuer erlegen. Schon bald wird den Abenteurern klar, daß es nicht leicht ist, einen Kapitän zu finden, der sich auf ein so waghalsiges Unternehmen einläßt. Nur der undurchsichtige Kapitän Achab nimmt die Helden an Bord; allerdings unter der Bedingung, sie ihm so lange bei der Haijagd helfen, bis die erste Seeschlange gesichtet wird.

Achab verläßt sich dabei darauf, daß Seeschlangen sehr selten sind, und daß es wahrscheinlich Monate dauern wird, bis man einer begegnet. Der Haijäger weiß nicht, daß sich alle 49 Jahre die Seeschlangen zur Paarung westlich von Maraskan treffen und deshalb in diesem Frühjahr die Chance, einem dieser Meeresungeheuer zu begegnen, ungleich höher liegt als sonst. Trotzdem kann es Wochen dauern, bis es zu dem schicksalhaften Zusammentreffen kommt.

So lernen die Gefährten die Gefahren und Tücken der Haijagd kennen.

Beorn der Blender sucht inzwischen an der Ostküste Maraskans nach dem legendären "Friedhof der Schlangen", um dort relativ gefahrlos an den Reißzahn einer Seeschlange zu kommen. Damit es Phileasson unmöglich ist, diese Aufgabe zu lösen, und um den Vorsprung Beorns im Rennen zu vergrößern, gibt Pardona den Befehl, alle übrigen Schlangenzähne in der Grotte zu vernichten.

Derweil machen die Gefährten erste und beinahe auch letzte Erfahrungen im Umgang mit den Seeungeheuern. Wäh-

rend einer Haijagd stören sie zwei Schlangen bei der Paarung. Der Zorn der Tiere ist gewaltig, und nur knapp gelingt es der durch Rammstöße schwer beschädigten "Sturmvogel" den tobenden Meeresgiganten zu entkommen. Zur Reparatur muß das Schiff eiligst den nächsten Hafen anlaufen. In Boran, "der letzten freien Stadt Maraskans", treffen die Helden auf den alten Fischer Anders, der ihnen Geschichten über Seeschlangen erzählt, die sich vor der Küste tummeln.

Da es nach seinen Angaben Wochen dauern würde, durch den dichten Dschungel dorthin zu gelangen, ist die Gruppe erneut darauf angewiesen, ein Schiff zu finden, dessen Kapitän sich auf das Abenteuer einer Seeschlangenjagd einläßt. Kapitän Achab wird sich dazu nicht ein zweites Mal hergeben.

Während die Gefährten zunehmend verzweifeln, hören sie von Kodnas Han, dem kühnsten Freibeuter der Insel. Tatsächlich gelingt es ihnen, diesen Vagabunden der Meere für ihr Unternehmen zu gewinnen, wenn auch nur gegen eine fürstliche Bezahlung. Mit Kodnas' Hilfe schafft es Phileasson, nach mehreren Fehlschlägen schließlich doch noch, die "Grotte der Einkehr", den Friedhof der Schlangen zu finden. Doch wie groß ist die Enttäuschung, als man den heiligen Ort von Pardona verwüstet findet und sich herausstellt, daß in der ganzen Grotte kein einziger Reißzahn unversehrt geblieben ist!

Als die Stimmung der Abenteurer den Tiefpunkt erreicht hat, schwimmt durch den unterseeischen Eingang eine altersschwache Seeschlange, deren Lebenszeit abgelaufen ist, in die Meergrötte. So kann die Gruppe zu guter Letzt doch noch die Aufgabe lösen, um im nächsten Abenteuer an der Seite von Kodnas Han ins Herz der Sargasso-See vorzustoßen und dort den legendären Largala'hen zu finden.

Die Prophezeiung

Allgemeine Informationen:

Zwei Tage ist es her, daß die Travia-Geweihte Shaja in Trance von dem Mann sprach, der euch in Mendena erwartet. In dieser Nacht habt ihr euer Lager in den Hügeln nahe des Ysli-Sees aufgeschlagen. Dichter Nebel zieht vom Wasser herüber und verschluckt alle Geräusche. Gedämpft, fast wie aus einer anderen Welt, dringt das unruhige Schnauben der Pferde, die nur wenige Schritte vom Lager angepflockt stehen, an eure Ohren.

Die Welt scheint sich auf den kleinen Lichtkegel des Feuers zu reduzieren, als Shaja gequält aufstöhnt. Unter Schmerzen schlägt sie beide Hände vors Gesicht, als hinter ihr eine schemenhafte Nebelgestalt erscheint und ihr die Hand auf die Schulter legt.

Im selben Moment nimmt Shaja die Hände wieder vom Gesicht. Ihre Augäpfel sind grotesk verdreht und scheinen nur

noch aus weißem Perlmutter zu bestehen, als sie mit Grabesstimme zu sprechen beginnt:

"Es wird kommen der Tag, an dem sich die Kinder des H'ranga aus den Fluten der Meere erheben und ihre schrecklichen Schlangenleiber an Land wälzen, um ganze Städte zu Staub zu zermalen.

Selbst die geringsten unter den Kindern der Gottechse, die sich schon in diesen Tagen unruhig in den Abgründen der Meere winden, können mit ihren Leibern die gewaltigsten Schiffe zerdrücken wie die übermütige Kinderhand die Schale eines Eies.

Verschafft euch den Reißzahn einer Seeschlange! Er gewährt euch Schutz in der Stunde, da keine Waffe von sterblicher Hand euch noch zu retten vermag. Vor der Ostküste Maraskans, das Meer durchpflügend, werdet ihr finden, was ihr sucht."

Meisterinformationen:

In dieser Nacht hat der Namenlose einen mächtigen Zauber gewoben, der die Menschen in ihrem Götterglauben in die Irre führen und die Botschaften der Zwölf an ihre Gläubigen verzerren soll. So kann selbst Boron, der Shaja die Worte ihrer Prophezeiung in den Mund legt, nicht verhindern, daß durch den dunklen Gott der letzte Satz seiner Nachricht entstellt wird. Dieser hofft, Pardona einen großen Vorsprung zu verschaffen, indem er die Helden auf der Suche nach einer Seeschlange fehlleitet und sie lange Zeit vergeblich vor der Ostküste Maraskans kreuzen läßt. Der wahre letzte Satz lautet: "An der Ostküste Maraskans,

wo sich die Finsternis, das Meer und der Fels miteinander vermählen, werdet ihr finden, was ihr sucht" (eine verschlüsselte Botschaft, die zum "Friedhof der Schlangen" führen soll, jener Meergrotte, in der sich die alten Seeschlangen zum Sterben niederlegen).

Die Helden werden den Reißzahn der Seeschlange im nächsten Abenteuer brauchen, um sich gegen einen Spinnendämon zu wehren, der allein durch den Schlangenzahn zu verwunden ist. Der erste Satz der Prophezeiung entspringt dem düsteren Gemüt Borons und hat nichts mit der Aufgabe zu tun. Er ist lediglich eine verschwommene Vision ferner Zeiten.

Mendena

Allgemeine Informationen:

Kleine Häuser aus roten Ziegeln kauern sich hinter den Festungswall, der Mendena auf der Landseite schützt. Entlang der **Tobimoramündung** sind große hölzerne Lagerhäuser aufgereiht, deutliches Zeichen für den lebhaften Seehandel der Grafenstadt.

Spezielle Informationen:

In der Flußmündung der Tobimora liegt ein Gewimmel aus Schivonen, Knorren und Koggen vor Anker. Lärmende Seeleute bevölkern die Kneipen des Hafenviertels. Gelegentlich schlendern Gardisten Graf **Hagens** vorüber.

Ein wichtiger Wirtschaftsfaktor der Stadt ist die **Haijägerflotte**, ein Geschwader robuster Schiffe mit Matrosen aus aller Herren Länder, die an den Kais flanieren. Hier trifft man ebensogut Moha-Harpunier, die mit verschrumpelten Menschenköpfen handeln, wie tätowierte Eingeborene von **Setokan**, denen man nachsagt, daß sie ihre kannibalische Tradition noch nicht ganz abgelegt haben. Dunkelhäutige **Al'Anfaner** und hünenhafte **Thorwaler** gehören zu den alltäglichen Erscheinungen.

Meisterinformationen:

Im Hafenviertel werden die Helden schnell auf die Spur von Kapitän Achab beziehungsweise auf seine Werber stoßen. Es reicht, einen Abend in einer der verräucherten Kneipen ("Admiral Doran", "Das gebrochene **Ruder**" oder "Krumme Rah") zu verbringen. Achab ist der einzige, der sich auf das Wagnis einer Seeschlangenjagd einläßt. Die anderen Kapitäne im Hafen werden weder für Geld noch für nute Worte bei einem solch tollkühnen Unternehmen ihr Schiff riskieren.

Die Werber

Meisterinformationen:

Zum ersten Mal hören Phileasson und seine Gefährten durch den Steuermann **Buckmann** von Achab. Dieser zieht Abend für Abend durch die einschlägigen Spelunken Mendenas, um neue Matrosen für die "Sturm-vogel" zu werben. Für seerprobte Männer und Frauen bietet er 10 Dukaten, für **Bootsführer** und gute **Harpunier** sogar 30. Niemand meldet sich auf dieses sehr günstige Angebot. Dem Maat begegnet man mit einer Mischung aus Angst

und Respekt. Zu Schlägereien kommt es nicht, denn ein riesiger Moha begleitet Buckmann bei seinen Aufritten als Werber. Sobald die **beiden** wieder gegangen sind, werden wüste Geschichten über Kapitän Achab und die "Sturm-vogel" gesponnen. Es folgt eine Auswahl des Seemannsgarns, das die Helden über Achab zu hören bekommen. Jede Geschichte endet mit dem ausdrücklichen Hinweis, daß niemand, der seine Sinne noch beisammen hat, auf diesem Kahn anheuern wird.

"Kapitän Achab ist ein verfluchter Boronpriester, was man schon leicht **daran** erkennen kann, daß er sich immer in Schwarz kleidet. Er hat mit dem Rabengott einen Pakt geschlossen, der ihm reichen Fang verspricht, wenn er dafür sorgt, daß bei jeder Fahrt eine Handvoll Seelen den Weg ins Totenreich antritt." (Unwahr)

"Auf jeder Reise geht mindestens ein Fangboot der "Sturm-vogel" verloren, und die Besatzung endet als **Haifischfutter**." (Diese Geschichte ist wahr, doch ist es bei den gefährlichen Fangfahrten von Haijägern nicht ungewöhnlich, daß auf der mehrmonatigen Reise mehrere Matrosen dieses Schicksal erleiden.)

"Kapitän Achab ist halb wahnsinnig vor Haß auf den "Mocha", den größten Ifirnschai, den man jemals im Perlenmeer gesichtet hat. Im Kampf gegen diese fast 20 Schritt lange Bestie hat er vor 18 Monaten sein rechtes Bein verloren. Seitdem versucht er, den Weißhai zu stellen, doch obwohl er ihn schon mehrmals gejagt und zwei Bootsbesatzungen an ihn verloren hat, konnte er das Monstrum nicht erlegen." (Wahr)

"Der "Mocha" ist ein Seelenfresser. Ein Geschöpf des Namenlosen, das in die Welt gesetzt wurde, um den **Menschen** Unheil zu bringen. Die Seelen der Seeleute, die durch das Tier getötet oder verletzt werden, verfallen dem dunklen Gon. Auch Kapitän Achab ist sein Gefolgsman geworden und verfüttert seitdem die besten Harpunier des Perlenmeers an den Mocha." (Unwahr)

"Vor Jahren brachen die Masten der "Sturm-vogel" während eines Orkans vor Benbukkula. Die Mannschaft hat nach dem Unwetter an Land einige Bäume geschlagen, um daraus neue Masten zu zimmern. Aus Versehen fielen sie dabei auch einen Baum, der den Eingeborenen des Eilandes heilig war. Daraufhin verfluchte der Mediziner der Insel das Schiff. Er beschwor seine Götter, daß solange auf diesem Schiff der Großmast aus dem Holz des geheiligten Tiik-Tok-Baums steht, die "Sturm-vogel" vom Unglück

heimgesucht werden solle. (Teilweise wahr)
Nach all diesen Gerüchten dürften Ihre Helden sicherlich neugierig **darauf** sein, Kapitän Achab selbst **kennenzulernen**. Vielleicht haben sie ihn auch schon als den **Mann** mit dem Holzbein, von dem Shaja sprach, wiedererkannt. Der einzige Weg, ihn kennenzulernen, ist, auf der "Sturmvogel" anzuheuern. Achab ist dankbar für jeden Mann, der an Bord kommt, denn die Geschichten, die über sein Schiff kursieren, machen es ihm schwer, eine Mannschaft zu bekommen. Er wird sich sogar **darauf** einlassen, gemein-

sam mit Kapitän Phileasson und seinem Gefolge auf die Jagd nach einer Seeschlange zu gehen, sobald eines dieser Ungetüme gesichtet wird. Achab vertraut dabei ganz **darauf**, daß die Wahrscheinlichkeit, ein solches Seeungeheuer aufzustöbern, sehr gering ist. Er selbst hat in den 25 Jahren, die er zur See fährt, erst dreimal solche Schlangen von Weitem gesehen. Er läßt sich von jedem, der mit **Phileasson** an Bord kommt, das Versprechen geben, ihn für normale Heuer so lange bei der Haijagd zu unterstützen, bis man eines der "Kinder H'rangas" sichtet.

Die "Sturmvogel"

Allgemeine Informationen:

Vor euch am Kai dümpelt ein prächtiger Haijäger - eine schwimmende Trophäensammlung, ein Kannibale unter den Schiffen, aufgeputzt mit den erjagten Gebeinen seiner Gegner. Die schanzkleidlose, offene Reling gleicht - mit den langen, scharfen Zähnen des **Ifirnhais**, die dort als **Belegnägel** eingelassen sind, um die hanfenen Muskeln und Sehnen des alten Schiffes festzumachen - dem Riesenrachen eines mörderischen Raubfisches. Anstelle des üblichen **Festlandholzes** sind die Blöcke und Rollen der Takelage aus kostbarem Meerelfenbein gefertigt. Statt eines neumodischen Rades findet man am Heck der "Sturmvogel" noch das klassische Ruder mit langer geschwungener Ruderpinne aus der Rippe eines Knochenfisches.

Meisterinformationen:

Allem Seemannsgarn zum Trotz ist die "Sturmvogel" kein verfluchtes Schiff. Im Gegenteil, die Tatsache, daß sie schon fünfzig Jahre die See durchpflügt, spricht eher dafür, daß sie die besondere Gunst Efferds genießt. Der mit reichlich **Stauraum** versehene Dreimaster verfügt über einige leichte Geschütze, die zum Schutz gegen Piraten dienen. Für die Jagd auf Haie können sie nicht verwendet werden, da es **fast** unmöglich ist, einen der wendigen Räuber mit einer so schwerfälligen Waffe wie einem "Aal" aufs **Korn** zu nehmen.

Takelage: III / rah 1 / rah 2 / havenisch

Länge: 28 Schritt

Breite: 9 Schritt **Schiffsraum:** 302 Quader

Tiefgang: 4 Schritt **Frachtraum:** 160 Quader

Besatzung: 70

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 5

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: ein schwerer Aal voraus und vier Hornissen - je eine pro Breitseite der **Vorder-** und **Achtertrutz**

(Eine komplette Erläuterung der Schiffsdaten finden Sie in der Spielhilfe "Die Seefahrt des Schwarzen Auges")

1 Vordertrutz

Allgemeine Informationen:

Zwei kurze Treppen führen auf die Vordertrutz. In Fahrrichtung montiert ist dort ein schwerer Aal aufgebockt. Steuerbord und Backbord ist je eine Hornisse auf die Reling gesetzt.

Alle Geschütze sind zum Schutz gegen schweres Wetter in Ölzeug eingeschlagen. Achtern befindet sich das Ankerspill, über das die **beiden** schweren Treibanker der "Sturmvogel" gehievt werden.

2 Achtertrutz

Allgemeine Informationen:

Auch auf die Achtertrutz führen zwei Treppen. Hier befindet sich die schon beschriebene auffällige Ruderpinne. Außerdem sind seitlich zwei Hornissen auf die Reling montiert. Nacht um Nacht wandert der ganz in Schwarz gekleidete Achab hier auf und ab und hält Ausschau nach der gewaltigen weißen Rückenfinne seines Erzfeindes Mocha. Wie eine Totentrommel hört man dann auf dem stillen Schiff den eintönigen Takt, den sein weißes, aus einem **Haiknochen** gefertigtes "Holzbein" während des Gehens schlägt.

3 Die Kombüse

Allgemeine Informationen:

Hier regiert Halda, die Schiffsköchin, zwischen kupfernen Töpfen, Pfannen und Regalen mit Kräutern und Gewürzen, die die Wände der großzügig angelegten Kombüse füllen. Wenn nicht gerade Haiöl eingekocht wird, ist dies der einzige Ort an Bord, an dem ein offenes Feuer brennt. Bei gutem Wetter pflegt die Mannschaft ihre Malzeiten auf dem Oberdeck einzunehmen. Bei schlechtem Wetter wird das Essen durch eine Falltür in den Vorratsraum **hinabgegeben** und von dort in den Mannschaftsraum weitergegeben. Halda ist fast ununterbrochen in ihrer Kombüse anzutreffen. Sie schläft sogar dort.

4 Das Oberdeck

Allgemeine Informationen:

Auf dem Oberdeck herrscht drangvolle Enge. Gut vertäut liegen hier die vier Fangboote der "Sturmvogel". Jedes der Boote kann sechs Mann aufnehmen, verfügt über einen kleinen Mast, den man gegebenenfalls aufrichten kann und eine eiserne Ration, die die Besatzung drei Tage ernährt, falls der Kontakt zum Mutterschiff verloren geht. Am **Vor-** und am **Großmast** sind in fünf Schritt Höhe schwere Eisenbeschläge angebracht, die es erlauben, dort schwenkbare Arme für Flaschenzüge anzubringen. Die Hebevorrichtungen braucht man, um die Fangboote zu Wasser zu lassen, die schweren Steinplatten der Ladeluken zu heben, um Frachtgut aus dem

Stauraum zu holen sowie um die erlegten Haie an Bord zu hieven. Zur Bedienung der Kräne, aber auch zum Fieren der Segel benutzt man die zwei Spills mitschiffs. Sehr auffällig sind die leicht eingetieften, großen Steinplatten über den Ladeluken. Sobald bei der Haijagd die Boote von Deck sind, werden sie jeweils backbord und steuerbord auf ~~den~~ Platz eines der Boote gehoben. Auf den 2x3 Schritt großen Platten werden dann Holzkohlefeuer gemacht und zwei große Kessel zum Einkochen des Haifischtrans bereitgemacht. Bevor man die Feuer entfacht, holt die Mannschaft alle Segel ein und verstreut Sand auf den Decks, um die Brandgefahr so gering wie möglich zu halten. Unter den zwei kleineren Luken verbergen sich Treppen, die in die **Mannschaftsquartiere** führen.

5 Die Kapitänskajüte

Spezielle Informationen:

Die meiste Zeit des Tages verbringt Kapitän Achab zwischen diesen vier Wänden und den Regalen voller Seekarten, Bücher und nautischer Instrumente. Eingeschlossen in der Schublade seines mit Perlmutter eingelegeten Schreibtisches hebt er einige Beutelchen Rauschkraut auf. Wann immer die Schmerzen in seinem grausam verstümmelten Bein zu groß werden, betäubt er sie durch die Droge. Die Narben der Wunde haben den Kapitän sehr wetterfühliger gemacht. Daraus erklärt sich sein außergewöhnlich hoher Talentwert in **Wettervorhersage**.

6 Kajüte des Heilers und des Steuermanns

Spezielle Informationen:

Diese Kabine teilen sich der Steuermann Buclunann, den die Helden bereits an Land kennengelernt haben, und der **Efferd-Geweihte** Pequod, der an Bord als zweiter Steuermann und als Heiler fungiert. Die Kabine enthält zwei am Boden festgeschraubte Kojen, einen kleinen Tisch samt Stuhl und zwei Wandschränke, in denen die **beiden** Seeleute ihre persönliche Habe aufbewahren. (Der Geweihte lagert in seinem Schrank darüber hinaus eine große Auswahl verschiedener Kräuter, die als Schiffsapotheke dienen.) **Eben-**sowenig wie in der Kapitänskajüte sollten die Abenteurer hier einfach herumschnüffeln, denn obwohl weder **Buck-**mann noch Pequod etwas zu verbergen haben, mögen sie es nicht, wenn man ihre Kajüte durchwühlt.

7 Der Vorratsraum

Allgemeine Informationen:

Außer Halda hat nur noch Kapitän Achab einen Schlüssel zu dem Stauraum, in dem die Lebensmittelvorräte des Schiffes aufbewahrt werden. Hier findet sich alles, was man für eine mehrmonatige Reise braucht: Schiffszwieback, Pökelfleisch, eingekochtes Obst und Gemüse, eingelegte Eier, Zucker, Salz, Gewürze, Mehl und **ähnliche** Dinge. Auf längeren Reisen ist dies der Raum, der das größte Interesse der Seeleute auf sich zieht.

8 Mannschaftsraum

Allgemeine Informationen:

Fast das ganze Mitteldeck wird durch die **Mannschaftsunter-**

kunft eingenommen. **Zwei** Treppen führen vom Oberdeck hinab und gehen weiter in den Laderaum. An zahllosen Haken in der Decke sind die Hängematten der Mannschaft festgemacht. Tagsüber werden sie zu wurstförmigen Rollen verschnürt und dicht unter der Decke vertäut, um nicht im Wege zu sein. Es sind dann nur wenige Matten von **Freiwa-**chen belegt, die hier ein Nickerchen halten. Nachts hingegen sind fast alle Hängematten von der Decke herabgelassen und schaukeln im Takt der Meeresdünung. Zu jeder Hängematte gehören ein oder zwei Decken, in die sich die Schläfer einwickeln.

Wenn Kapitän Phileasson und seine **Gefährten** auf der "Sturmvogel" anheuern, werden sie hier untergebracht. Entlang der Bordwände sind Dutzende eiserner Ringe ins Holz eingelassen. Sie dienen den Matrosen, um dort in mehreren Lagen übereinander die Säcke und Seekisten **fest-**zurufen, in denen sie ihr Hab und Gut aufbewahren. Über den Ladeluken, die tiefer hinab in den **Stauraum** führen, liegt ein Verschlag aus schweren Bohlen, auf denen Tische und ~~Bänke~~ ~~besetzt~~ ~~wurden.~~ ~~Hier~~ ~~nimmt~~ ~~die~~ ~~Mannschaft~~ ~~bei~~ schlechtem Wetter ihre Mahlzeiten ein oder vertreibt sich während der Freiwachen die Zeit mit Würfelspielen.

9 Der "Geschirrraum"

Allgemeine Informationen:

Hier lagert alles, was auf einem Schiff an Ersatzteilen nötig sein kann. Etliche Seilrollen für Harpunen, Taue der verschiedensten Stärken, **Reservesege**l, Blöcke und Rollen für die Takelage, einige Rund- und Vierkantbalken, ein Sortiment unterschiedlicher Bretter, allerlei Werkzeug, zwei Fässer mit Fett und zwei Fässer mit Teer, sowie Waffen, Hailanzen und Geschützmunition. Schlüssel zu diesem stets verschlossenen Raum besitzen nur der Kapitän, Buckmann, der erste Steuermann, und Gunhold, der Schiffszimmermann.

10 Der Kesselraum

Allgemeine Informationen:

Hier werden die **beiden** großen Kupferkessel aufbewahrt, die man zum Einkochen des Haifischtrans verwendet. **Darüber-**hinaus lagern hier etliche Säcke Holzkohle und Sand.

11 Der Laderaum

Allgemeine Informationen:

Annähernd 100 Fässer sind entlang der Bordwände des Stauraums in zwei Reihen übereinandergestapelt. Sie dienen dazu, das **Öl** aufzunehmen, das man aus dem Speck der erlegten Haie kocht. Zu Beginn der Reise sind zwei Drittel der Fässer leer. Die restlichen sind mit Trinkwasser für die Mannschaft gefüllt. Jeweils fünf leere Fässer liegen sicher vertäut unterhalb der Ladeluken. Sie werden als erste an Deck gehievt, wenn die Haijagd beginnt und machen dann den Weg frei, um die Trankessel aus dem benachbarten **Stauraum** zu holen. Jedes der Fässer hat einen Durchmesser von einem Schritt und ist knapp zwei Schritt lang. Gefüllt mit feinstem Haiöl hat ein solches Faß einen Wert von 150 Dukaten. Haiöl wird als Grundsubstanz für Salben verwendet oder zur Herstellung besonders lang und rußarm brennender Kerzen, wie man sie in den Tempeln ganz Aventuriens findet.

12 Der "Herzraum"

Spezielle Informationen:

Diesen Raum werden die Helden nur dann betreten, wenn Pequod sie dazu einlädt. Allein er und der Kapitän haben Schlüssel für diese Kammer. Hier werden die wertvollsten Organe der erlegten Haie aufbewahrt. Eingelegte Augen, die man in Al'Anfa als Delikatesse schätzt; Haifischzähne, die zu Pulver zerstoßen als potenzsteigerndes Mittel gelten; die Haut der Haie, die sich zu einem außergewöhnlich zähen Leder verarbeiten läßt; eingepökelte Haifischflossen, die ebenfalls eine Gaumenfreude sind; und die konservierten Herzen der Meeresungeheuer, denen man nachsagt, daß sie den Mut und die Kampfeslust eines Kriegers steigern. Angeblich kann man sie an Stelle des Blutes verwenden, das man für gewöhnlich für die Herstellung von Mut- und Berserkerelexieren benötigt.

Die Mannschaft der "Sturmvogel"

Achab

Allgemeine Informationen:

Weder als sie anheuern noch während der ersten vier Tage auf hoher See, werden die Helden Kapitän Achab zu sehen bekommen. Er verläßt seine Kajüte nicht. Buckmann und die anderen Offiziere der "Sturmvogel" holen sich ihre Befehle im Kapitänsgemach.

Am fünften Tage betritt Achab zum ersten Mal das Deck: eine hohe, breitschultrige Gestalt, die Haut vom Seewind



gegerbt und bronzen gefarbt. Dichtes, rabenschwarzes Haar wächst auf seinem Haupt; eine weiße Strähne hängt in die Stirn. Vom Haaransatz über die Augenbraue und die linke Wange bis zum Hals zieht sich eine gertendünne Narbe. Das von Verbitterung gezeichnete Gesicht Achabs, strahlt einen unbeugsamen Herrscherwillen aus, dem sich der Rest der Mannschaft fraglos unterwirft.

Meisterinformationen:

Ab dem fünften Tag erscheint der Kapitän häufig an Deck, um seine Runden zu drehen und mit kalten grauen Augen die Arbeit der Mannschaft zu mustern. Am liebsten kommt er nachts heraus, um in der Einsamkeit endlos auf dem Achterdeck auf und ab zu wandern.

Sein Verhalten ist seiner rauhbeinigen Mannschaft unheimlich, und niemand würde es wagen, seinen Befehlen zu widersprechen. Bei der Haijagd übernimmt Achab selbst das Kommando über eines der Ruderboote und steht mit der Harpune in der Rechten wie ein gnadenloser Rachedämon im Bug.

MU:16 AG: 3 Stufe: 14 Alter: 48
KL:14 HA: 2 MR: 8 Größe: 1,87
CH:13 RA: 4 LE: 76 Haarfarbe: schwarz
GE:17 GG: 4 AEIKE: -- Augenfarbe: grau
KK:16 TA: 2 AT/PA: 15/14 (Enterrnesser)

Herausragende Talente: Wurfaffen 14, Gefahreninstinkt 13, Wettervorhersage 18, Rudern/Segeln 16, Menschenkenntnis 14

Buckmann, der Steuermann

Meisterinformationen:

Buckmann ist eine gedrungene, kleine Gestalt mit ersten weißen Strähnen im blonden Haar. Er fährt mit Achab schon seit 20 Jahren zur See und ist der einzige an Bord, der wenigstens ein wenig Einfluß auf den Kapitän hat. Der Steuermann gilt als rangältester Offizier an Bord und hat, wenn Achab in seiner Kajüte ist, unbesmtten das Kommando.

Während der Haijagd bleibt er auf der "Sturmvogel" und sorgt dafür, daß alles zum Einbringen des Fangs bereit ist, wenn die Boote zurückkommen. Er trägt grobe Leinenkleidung und eine schwere blaue Seemannsjacke. Im Grunde ist Buckmann ein herzensguter Mensch, nur abergläubisches Geschwätz über den Kapitän bringt ihn in Rage.

MU:14 AG: 4 Stufe: 9 Alter: 51
KL:12 HA: 1 MR: 3 Größe: 1,67
CH:13 RA: 2 LE: 59 Haarfarbe: graublond
GE:15 GG: 3 AE/KE: -- Augenfarbe: blau
KK:15 TA: 5 ATIPA: 14/13 (Enterrnesser)

Herausragende Talente: Rudern/Segeln 13, Orientierung 12

Pequod, der Heiler

Meisterinformationen:

Als zweiter Steuermann, Heiler und Efferd-Geweihter nimmt Pequod den wichtigsten Rang hinter Buckmann ein. Wie der Kapitän sondert auch er sich von der Mann-

schaft ab und verbringt viele Stunden in der "Herzkammer" tief im Schiffsbauch, wo er sich mit der Konservierung der kostbarsten Teile des Fangs beschäftigt. Immer wenn die Fangboote zum Schiff zurückkehren, bringt er auf dem Achterdeck stehend Efferd ein Opfer dar, mit dem er im Namen der Mannschaft für die Gnade des Gottes dankt. Pequod ist auch ein talentierter Heiler, und allein seiner Kunstfertigkeit hat Achab es zu verdanken, daß er die gräßliche Verstümmelung durch den Mocha überlebte.

MU:12 AG: 5 Stufe: 9 Alter: 36
KL:14 HA: 2 MR: 1 Größe: 1,75
CH:13 RA: 1 LE: 41 Haarfarbe: rot
GE:15 GG: 3 AE/KE: -- Augenfarbe: braun
KK:13 TA: 3 ATIPA: 10115 (Dreizack)

Herausragende Talente: Orientierung 13, Wettervorhersage 12, Rudern/Segeln 12, Bekehren 11, Heilkunde Krankheiten 11, Heilkunde Wunden 13

Halda, die Schiffsköchin

Meisterinformationen:

Halda sieht man zwar selten an Bord, dafür hört man sie um so besser, wie sie den ganzen Tag lang - schrecklich schief die aktuellen Gassenhauer pfeifend - in ihrer Kombüse herumhantiert. Mit ihrem erstklassigen Essen sorgt die hagere, rabennasige Frau für gute Stimmung bei der Mannschaft. Meistens sieht man sie mit speckiger Lederschürze vor dem Bauch. Bei der Haijagd ist sie für das sachgerechte Einkochen des Trans zuständig. Halda hat eine ausgeprägte Höhenangst und würde um keinen Preis der Welt in die Wanten entem, um bei einem kritischen Segelmanöver zu helfen.

MU:11 AG: 4 Stufe: 7 Alter: 32
KL:12 HA: 9 MR: 2 Größe: 1,79
CH:11 RA: 1 LE: 52 Haarfarbe: schwarz
GE:14 GG: 4 AEIKE: -- Augenfarbe: grün
KK:12 TA: 4 ATIPA: 10/13 (Entermesser)

Herausragende Talente: Kochen 13

Tashtego, der Harpunier

Meisterinformationen:

Tashtego ist mit Sicherheit die auffälligste Gestalt auf der Sturmvogel: ein zwei Schritt großer Koloß von der Südmeerinsel Ibonka und neben Achab der erfolgreichste Harpunier der Mannschaft. Von Kopf bis Fuß tätowiert, meist nur mit einem Lendenschurz bekleidet und den Schädel, abgesehen von einer Haarsträhne an der linken Schläfe, kahlrasiert, wirkt Tashtego auf die meisten Matrosen beängstigend.

Ein anderer Grund dafür ist sicherlich auch, daß er noch lange nicht alle barbarischen Sitten seines Stammes abgelegt hat. So besteht er zum Beispiel darauf, von jedem Hai, den er erlegt, einen Becher Blut zu trinken. Während der Freiwachen sieht man ihn oft an Deck sitzen und mit kleinen Knochen würfeln. Der Eingeborene versucht auf diese Weise, hinter die Schleier der Zukunft zu schauen. Meistens weiß er bereits im voraus, ob ein Matrose bei der Haijagd ums Leben kommen wird. Ein Wissen, das er aus der Erfahrung, daß das Schicksal nicht aufgehalten werden kann, jedoch für sich behält.

MU:15 AG: 7 Stufe: 11 Alter: 29
KL:9 HA: 1 MR: -2 Größe: 2,02
CH:10 RA: 3 LE: 75 Haarfarbe: schwarz
GE:17 GG: 1 AEIKE: -- Augenfarbe: braun
KK:19 TA: 7 ATIPA: 15/12 (Kriegsbeil)

Herausragende Talente: Wurfaffen 13, Prophezeien 15

Matrosen

Meisterinformationen:

Bei dem Rest der Besatzung handelt es sich um Männer und Frauen, die aus allen Regionen Aventuriens bunt zusammengewürfelt sind. Alle Besatzungsmitglieder als individuelle Einzelpersonen zu gestalten, überschreitet mit Sicherheit das Talent auch des begabtesten Spielleiters.

Nichts desto weniger besteht natürlich die Möglichkeit, noch einige weitere Meisterpersonen zu entwerfen.

Auf Hoher See

Meisterinformationen:

Da die "Sturmvogel" zwischen 100 und 200 Meilen östlich von Maraskan segelt, gibt es nur relativ selten Begegnungen mit anderen Schiffen. An Bord eines Haijägers achtet man besonders auf die Rückenfinnen großer Haie. Aus diesem Grund ist die Begegnungstabelle nur bedingt für andere Seeabenteuer einzusetzen. Bestimmen Sie einmal pro Tag das Wetter nach den Tabellen im "Handbuch für den Reisenden" (S. 11-12). Sollte dabei mehr als Windstärke 6 erwürfelt werden, versucht Kapitän Achab, vor dem Unwetter den nächsten Hafen zu erreichen. (Je nach Position kann das Jergan, Boran oder Sinoda sein.) Begegnungen bestimmen Sie einmal pro Spieltag nach der folgenden Tabelle:

1 - 2 Die Rückenfinne eines **Ifirnshais** wird gesichtet. Die weiter unten beschriebene Jagdprozedur wird eingeleitet.

3 - 4 Der Ausguck meldet einen Tigerhai. Die Mannschaft der "Sturmvogel" eröffnet die Jagd.

5 - 7 Ein Rudel kleinerer Haie, die über ein verletztes Meerestier herfallen, wird entdeckt. In der Hoffnung, daß bald auch größere Haie auftauchen, werden die Boote zu Wasser gelassen.

8 - 10 Die "Sturmvogel" kommt in eine Meeresregion, die Achab als günstiges Fanggebiet betrachtet. Wie weiter unten beschrieben, werden Köder ausgelegt, und man hofft auf einen guten Fang.

11 Ein anderer Haijäger kreuzt den Weg der "Sturmvogel". Eine halbe Stunde tauschen die beiden Kapitäne Informationen über Jagdgebiete und Piraten aus.

12 - 13 Mächtige Wasserfontänen ausstoßend passiert eine Herde Grünwale das Schiff. Pequod, der Efferd-Geweihte, zelebriert daraufhin eine Messe.

14 - 15 Östlich der "Sturmvogel" passiert ein schwerfälliger Kauffahrerkonvoi den Horizont.

16 - 17 Das Schiff passiert einen Schwarm fliegender Fische. Einige der Tiere fallen auf Deck und werden von

Halda zur Ergänzung des Mittagessens eingesammelt.

18 Am Horizont wird eine Rauchfahne sichtbar. Als die "Sturmvogel" daraufzuhält, ist eine brennende Kogge zu erkennen. Ganz offensichtlich wurde das Schiff ein Opfer von Piraten. An Bord regt sich kein Leben mehr. Den Brand noch zu löschen, ist aussichtslos. Am Abend hält Pequod eine Messe für die Opfer des Überfalls. (Diese Begegnung findet nur einmal statt. Fällt ein zweites Mal die 18, würfeln Sie erneut.)

19 Der Ausguck meldet eine riesige weiße Rückenfinne achteraus. Den ganzen Tag über folgt die "Sturmvogel" dem Ifirnshai. An Bord besteht kein Zweifel. Das muß der berühmte "Mocha" sein. Es scheint ganz so, als würde der Hai sein Spielchen mit Achab treiben, um das Schiff immer weiter aufs Meer hinaus zu locken. Nachts verschwindet Mocha schließlich, und als er am nächsten Tag bis gegen Mittag nicht wieder aufgetaucht ist, gibt Achab Befehl, wieder auf den alten Kurs zu gehen. (Zu einem Kampf mit Mocha sollte es nicht kommen. Heben Sie sich das letzte Duell zwischen Achab und dem Ifirnshai als ein eigenes Abenteuer auf.)

20 100 Schritt backbord der "Sturmvogel" schäumt das Meer auf. Aus der brodelnden Gischt erheben sich, einander eng umschlingend, die Leiber zweier Seeschlangen. Offensichtlich scheinen sie das Schiff nicht zu bemerken. Wenn der Haijäger noch ein wenig weiter heranschert, sind die Ungeheuer in Reichweite der "Hornissen" auf der Vorder- und Achtertrutz. Die Informationen zum weiteren Verlauf dieser Begegnung entnehmen Sie dem Kapitel "*Eine denkwürdige Begegnung*" (Sollten Sie, nachdem die Helden schon vier Wochen durch das Perlenmeer kreuzen, noch immer keine 20 gewürfelt haben, so addieren Sie für jeden weiteren Tag auf See +1 zum Würfelergebnis, bis Sie auf 20 oder mehr kommen. Auf diese Weise ist auch bei Würfelpech garantiert, daß die Schlüsselbegegnung des Abenteuers stattfindet.)

Die Haijagd

Spezielle Informationen:

Sobald die "Sturmvogel" sich in einem Gewässer aufhält, von dem Kapitän Achab sich einen erfolgreichen Fang verspricht, oder wenn der Ausguck die Rückenflosse eines großen Hais gesichtet hat, beginnen an Bord die Vorbereitungen zur Jagd. Zunächst wird aus dem Stauraum ein Faß mit Schweineblut an Deck gebracht, das durch die Behandlung mit Kräutern nicht geronnen ist. Das Blut mischt man dann mit zerkleinerten Fischkadavern und schüttet es als Köder über Bord.

Anschließend werden die kleinen Jagdboote bemannt und zu Wasser gelassen, um auf die Haie zu lauern, die durch das Blut angelockt werden. Mit diesem Verfahren ködert man ganze Rudel von Streifen- und Fleckenhaien, doch da das Öl, das man aus ihrem Speck gewinnen kann, nicht annähernd so wertvoll wie das eines Tiger- oder Ifirnshais ist, ignorieren die Jäger die "kleinen Fische" und warten, bis sich größere Beute nähert.

Oft verwundet der Harpunier auch einige der kleineren Haie, und das Boot folgt dem blutenden Tier, in der Hoffnung, daß größere Beute angelockt wird. So entfernen sich die Jagdboote häufig weit vom Mutterschiff.

Meisterinformationen:

Stellen Sie zu Beginn der Jagd genau fest, in welches der vier Bebooteter "Sturmvogel" sich die Abenteurer begeben und welche der sechs Bootspositionen sie einnehmen. In jedem der Boote gibt es vier Ruderer, einen Harpunier, dessen Aufgabe es ist, mit der Hailanze die Beute zu erledigen und einen Steuermann, der das Boot für den Harpunier in die bestmögliche Wurfposition manövriert. Nachdem die vier Beiboote der "Sturmvogel" zu Wasser gelassen sind, würfeln Sie aus, welche Sorte Hai sich welchem Jagdboot nähert:

1 - 5 Aus unerfindlichen Gründen kommt kein Hai in die Nähe des Bootes.

6 - 8 2W6 Streifenhaie fallen über die Köder her.

9 - 11 W6 Fleckenhaie schnappen gierig nach den blutigen Fischkadavern.

12 Zwischen den Haien taucht auch ein Rochenwurm auf.
13 - 16 Um das Boot entwickelt sich ein tobendes Chaos. 2W6 Streifenhaie und W6 Fleckenhaie wetteifern um die Beute und stoßen mit ihren mächtigen Leibern immer wieder gegen die dünne Bootswand.

17 Um euch tost das Wasser von den Schwanzschlägen der 3W6 Streifen- und 2W6 Fleckenhaie, die sich wütend um die Beute streiten. Es besteht die Gefahr, daß das Boot kentert. Ruderer und Steuermann müssen eine -4 Probe auf das Talent Rudern/Segeln ablegen, um das Boot in der Balance zu halten. Scheitert mehr als die Hälfte der Proben (drei oder mehr), kentert das Fangboot und die Insassen dürften ein unerfreuliches Ende nehmen.

18 - 19 Plötzlich schiebt sich ein mächtiger Rücken durch das Gewimmel der kleineren Haie, die sich um die Beute zanken. Viele suchen auch das Weite vor dem großen Räuber, dem ein Tigerhai ist aufgetaucht, um sich seinen Teil der Beute zu holen.

20 Majestätisch teilt eine mehr als einen Schritt große, weiße Rückenflosse das Wasser. Ein Ifirnshai, einer der gefährlichsten Räuber in den Meeren. Deres, steuert auf euer Boot zu. Nun heißt es zeigen, was in euch steckt, denn der Ausgang eines solchen Duells ist ungewiß. Solltet ihr gewinnen und den erlegten Hai sicher an Bord der "Sturmvogel" bringen, habt ihr einen Fang für über 600 Dukaten eingebracht.

Das Harpunieren

Spezielle Informationen:

Die Hailanze ist ein tödliches Instrument, deren Handhabung größte Geschicklichkeit erfordert. An der Spitze einer etwas weniger als einen Schritt langen, rund geschmiedeten Stange befindet sich das zweischneidige Blatt der Lanze. Wie der Ogerfänger hat auch diese Waffe an der Schneide zwei Widerhaken, die herausklappen, sobald man versucht, die Lanze aus der Wunde zu ziehen. Das andere Ende der Stange ist mit einem Gewinde versehen, mit dem das mörderische Tötungsinstrument auf einem hölzernen Speerschaft festgeschraubt wird. Am Ende des Holzschafes ist ein eiserner Ring eingelassen, an dem der Jäger ein dünnes, aber zähes Seil befestigt. Dieses Seil ist am sogenannten "Haihorn" im Bug des Bootes vertäut. Auf diese Weise geht die Hailanze nicht verloren, wenn der Harpunier einen Fehlwurf macht.

Trifft er aber den Hai, sind der Fisch und das Boot auf Gedeih und Verderb miteinander verbunden, solange niemand die Leine kappt.

Meisterinformationen:

Ein Held, der noch nie in seinem Leben mit der Hailanze gejagt hat, bekommt bei einem Angriff auf seinen Talentwert Wurfaffen einen Abzug von +3. Entscheidend für die Jagd ist auch die Geschicklichkeit des **Bootssteuermanns**. Bevor der Harpunier die Lanze schleudert, wird mit einer Probe auf **Rudern/Segeln** bestimmt, ob der Steuermann das Boot für den Jäger in eine optimale Position gebracht hat. (Versagt er dabei, erhält der Harpunier einen - zusätzlichen - Malus von W6 bei dem Versuch, den Hai zu harpunieren.) Die Hailanze verursacht **2W6+W20** Trefferpunkte. Die **2W6** Trefferpunkte nimmt der Hai sofort; die **W20** Trefferpunkte je einen in den folgenden **Kampfrunden**. Würfelt der Harpunier eine 1 auf W20, ist es ihm gelungen, das Herz des Hais zu treffen und die Regeln für den Kampf mit einem tödlich verwundeten Riesenhai ("Die Kreaturen des Schwarzen Auges", S. 73) treten in Kraft.

Tödliche Duelle

Spezielle Informationen:

Während die kleineren Haie schnell bezwungen sind, kann sich der Kampf mit einem Tiger- oder einem Ifirnshai über Stunden hinziehen. Solange die Bootsbesatzung den Hai an der mehr als 200 Schritt langen Leine hat, kann sie durch das Ungetüm nicht überraschend angegriffen werden. Da die Haie nur über sehr begrenzte Intelligenz verfügen, würfeln Sie mit W6 aus, wie sich die Tiere verhalten:

1 In unmittelbarer Nähe des Bootes führt der Hai einen wahren Veitstanz auf, um die Harpune in seinem Rücken loszuwerden. Der Harpunier hat Gelegenheit, alle **5 Kampfrunden eine** weitere Lanze nach der Bestie zu schleudern. (Es gibt nur 4 Hailanzen im Boot.)

2 Rasend schnell spult die Harpunenleine ab, bis das Boot mit einem Ruck vom Hai in Schlepp genommen wird. Der Hai erleidet durch die Widerhaken der Lanze in jeder Runde, die er das Boot schleppt, einen Schadenspunkt. (Würfeln Sie nach **2W20 KR** erneut.)

3 Der Hai läßt die Spule ablaufen, schleppt das Boot **W20 KR** und taucht dann überraschend. Nur wenn es dem **Harpunier** gelingt, mit einer GE-Probe rechtzeitig das Seil zu durchtrennen, kann verhindert werden, daß das Fangboot in die Tiefe gezogen wird.

4 Der Hai taucht und verhält sich mhig. Würfeln Sie nach einer Weile erneut!

5 Der Hai schwimmt in gerader Linie auf das Boot zu und versucht, es zu rammen. Bringen es die vier Ruderer und der Bootsführer gemeinsam auf mindestens drei gelungene **Rudern/Segeln-Proben**, gelingt ihnen im letzten Moment ein Ausweichmanöver. (Würfeln Sie erneut für das weitere Verhalten des Hais!) Kann die Besatzung nicht ausweichen, erleidet der Bootsmmpf eine je nach Hai variable Zahl Trefferpunkte, und jeder an Bord muß eine GE-Probe ablegen, um nicht ins Meer geschleudert zu werden. Wenn ein Matrose ins Wasser fällt, wird ein Hai immer zuerst diese Beute zur Strecke bringen, bevor er sich wieder dem Boot widmet.

6 Der Hai taucht eine Weile, um schließlich völlig überraschend aus der Tiefe das Boot zu rammen. Jeder an Bord muß eine GE-Probe **+2 ablegen**, um nicht ins Wasser zu stürzen. Das Boot nimmt je nach Hai unterschiedlich stark Schaden.

Ifirnshai können bei einem Würfelresultat von **6** alternativ auch einen anderen Angriff durchführen. Sie tauchen aus der Tiefe hoch und versuchen, über die Reling hinweg einen Insassen im Boot zu attackieren. Würfeln Sie mit **W6** aus, welche Position im Boot betroffen ist! (Bei 2-5 einer der vier Ruderer, bei 1 der Harpunier und bei 6 der Steuermann.) Bei einer mißglückten **KK**-Probe wird das Opfer ins Meer gezogen. Die Abenteurer rechts und links des Angegriffenen haben eine freie Attacke auf den Hai.

Helden, die durch einen Angriff aus dem Boot geschleudert wurden, kommen nach einer gelungenen **Schwimmen-** und einer **GE-Probe** sicher wieder an Bord. Scheitert nur eine der Proben, werden sie vom Hai angegriffen, bevor sie in Sicherheit sind. Der Kampf wird nach Maßgabe des Meisters oder den Regeln für Kämpfe im Wasser ("Die Kreaturen des Schwarzen Auges", S. 72-73) abgewickelt. Stürzen mehrere Helden über Bord oder ist das Boot gekentert, bestimmen Sie nach dem Zufallsprinzip, wer angegriffen wird.

Es gibt nur wenig, das Matrosen mehr fürchten als die tödlichen Kiefer eines Ifirnshais. Erleidet ein **Verletzter 16 oder mehr Trefferpunkte** durch den Hai, besteht die Möglichkeit, eine besonders schwere oder verstümmelnde Wunde erlitten zu haben.

w20:

1-10 Blutung. **W6 KR** verliert der Verletzte je 1 LE.

11-15 Starke Blutung. **W20 KR** verliert der Verletzte je 1 LE.

16 Starke Blutung. Das rechte Bein wurde bis zum Knie abgetrennt.

17 Starke Blutung. Das linke Bein wurde bis zum Knie abgetrennt.

18 Starke Blutung. Rechter Unterarm abgetrennt.

19 Starke Blutung. Linker Unterarm abgetrennt.

20 Der **Brustkorb** wurde zertrümmert. Ohnmacht! Sofortiger Verlust von **3W20 LE!** Danach verliert der Verletzte **W6-1 LE** je **KR** und beginnt in Folge der Ohnmacht zu ertrinken.

Weil die Jagd nach großen Haien so gefährlich ist, eilen die Fangboote einander zur Hilfe, sobald ein Tiger- oder ein Ifirnshai auftaucht.

Die Jagdboote

Meisterinformationen:

Behandeln Sie ein Boot ähnlich wie eine Spielerfigur. Es verfügt über ein Äquivalent zur Lebensenergie, die **Rumpfpunkte**. Wann immer ein Boot getroffen wird und mit dem Schadenswurf die Stabilität (=Rüstungsschutz) **überwürgelt** wird, verliert das Fangboot Rumpfpunkte. Ist die Zahl der Rumpfpunkte auf Null gesunken, gilt das Boot als vollständig zerstört.

Die Werte eines Haijagdbootes:

Rumpfpunkte: **20** Stabilität: **6**

Haie

Der Fleckenhai

Die eineinhalb bis zwei Schritt langen, äußerst aggressiven Raubfische sind wegen ihres giftigen Bisses allgemein gefürchtet: Bei jedem zweiten Zubeißen sondern sie ein Sekret ab, das beim Eindringen in die Blutbahn betäubend wirkt (-1 auf AT, PA, GE und KK). Fällt dabei entweder GE oder KK unter Null, so ist der Held vollständig gelähmt und muß ertrinken. Die durch das Gift hervorgerufene Lähmung ist schmerzhaft und hält lange an. Pro Tag gewinnt der Held nur je einen Punkt auf AT, PA, GE und KK zurück.

Werte:

MU: 15 AT: 12 PA: 2
LE: 25 RS: 0 TP: 1W+2 (Biß) / 1W+2 (Gift) •
GS: 8 AU: 50 MR: 4 MK: 20

• Der Fleckenhai sondert sein Gift nur bei jedem zweiten Biß ab.

Tiger- oder Riesenhai

Tigerhaie werden sechs bis acht Schritt lang und sind nur auf dem offenen Meer anzutreffen. Die Raubfische sind schwarz

und weiß gestreift und als tödliche Bestien berüchtigt.

Werte :

MU: 10 AT: 10/7* PA: 0
LE: 55 RS: 0 TP: 1W+8 / 2W+10*
GS: 5 AU: 60 MR: 5 MK: 40

Rammschaden bei kleineren Booten: 1W+2

• Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für einen Hai, dem eine Herzwunde beigebracht wurde.

Ifirns- oder Weißhai

Wer jemals das spukhafte Dahingleiten dieser gewaltigen weißen Raubfische beobachten konnte, wird dieses Bild nie vergessen. Der Raubfisch, dessen größte Exemplare bis zu 15 Schritt lang werden, bevorzugt die nördlichen Gewässer Aventuriens.

Werte:

MU: 10 AT: 9/6* PA: 0
LE: 80 RS: 1 TP: 2W+5 / 3W+7"
GS: 4 AU: 80 MR: 5 MK: 50

Rammschaden bei kleineren Booten: 2W6

• Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für einen Hai mit Herzwunde.

Eine denkwürdige Begegnung

"Leviathan, gewundenes Tier, heißen in der Zunge der Tulamiden jene schrecklichen Würmer, die aus den Gedärmen Sumus gekrochen sind. um die Ozeane von Dere zu bevölkern. Gewaltig sind ihre geschuppten Leiber, und der Hieb ihres Schwanzes trifft ein Schiff härter als ein Brecher im Orkan. Man sagt, wenn sich zum siebenten Mal ein siebentes Jahr wiederholt, finden sich die Meeresgiganten vor der verbotenen Insel ein, um ihre Brut zu zeugen. In diesen Tagen wird von geschuppten Händen viel Räucherwerk verbrannt, und geschlitzte Zungen rufen lispelnd lästerliche Flüche herab auf alle, die warmes Blut in den Adern führen. Mögen die Zwölf denen gnädig sein, die unwissend den Bug gen Sonnenaufgang wenden und im Osten Maraskans das Meer befahren, denn sie begeben sich in tödliche Gefahr." (Aus: "Kreaturen am Rande der Welt")

Schon kurz nach seinem Erscheinen ist dieses Buch durch die Inquisition verboten worden. So konnte das Werk leider nicht die Verbreitung finden, die es verdient hätte, und die Seeleute, die im Frühjahr 14 nach Hal vor Maraska kreuzen, als sich zum siebenten Mal das siebente Jahr wiederholt, wissen nichts von den reißenden Bestien, die sich unter ihrem Kiel tummeln.

Meisterinformationen:

Kapitän Achab, der nicht damit gerechnet hatte, tatsächlich einer Seeschlange zu begegnen, ist völlig verblüfft. Die gewaltige Größe der Tiere läßt alle an Bord vor Schreck erstarren.

Noch immer haben die Schlangen keine Notiz von der Sturmvogel genommen, als Kapitän Phileasson als erster seine Fassung wiederfindet und energisch fordert, die "Hornissen" zu bemannen und das Schiff in eine günstige Schußposition zu bringen. Achab zögert noch, als plötzlich die Seeschlangen ihre Häupter - groß wie Pferdefuhrwer-

ke - wenden, sich aus ihrer Umschlingung lösen und das Schiff angreifen.

Der Kampf mit einer Seeschlange ist mit keinem anderen Gefecht zu vergleichen, das die Helden bis jetzt erlebt haben. Die Ungeheuer, die sich bis zu 20 Schritt aus dem Wasser aufrichten, um dann auf das Schiff hinabzustoßen, sind mit Nahkampfwaffen kaum zu treffen, da sie sich nach jedem Zustoßen schnell wieder zurückziehen, um auf's neue die "Sturmvogel" zu attackieren. Deshalb ist es sinnvoller, Schuß- und Wurfwaffen einzusetzen. (Die kleinen, durch Hornwürste gut geschützten Augen der Tiere zu treffen, ist fast unmöglich. Sollten Ihre Spieler partout darauf bestehen, es zu versuchen, teilen Sie ihnen mit, daß für einen solchen Treffer eine Probe auf den durch zehn geteilten Wert in Schuß- oder Wurfwaffen gelingen muß.)

—schnappen die Bestien mit ihren alles zermalmenden Kiefern einfach einen Matrosen von Bord, um ihn in ihrem gewaltigen Schlund verschwinden zu lassen. Jede dritte Attacke aber trifft das Schiff. Den Angriff einer Seeschlange auf herkömmliche Art und Weise parieren zu wollen, wäre - gelinde gesagt - leichtfertig.

Statt dessen muß man eine Akrobatik- oder Springenprobe ablegen, um den zuschnappenden Kiefern zu entkommen.

Sehr schnell begreifen Achab und Phileasson, auf was für einen aussichtslosen Kampf sie sich eingelassen haben und geben unabhängig voneinander den Befehl, den letzten Fetzen Tuch zu setzen, um den Ungeheuern vielleicht noch zu entkommen. Dazu müssen 10 Leute eine Rudern/Seegeli-Probe +3 bestehen.

Doch auch durch dieses Manöver gelingt es der Sturmvogel nicht zu entkommen. Die letzte Hoffnung der Mannschaft besteht darin, daß die Bestien in einer guten halben Stunde, bei Sonnenuntergang, ihre Angriffe vielleicht beenden werden. Bis dahin wählen Sie aus der folgenden

Liste nach Belieben die Schäden aus, die der "Sturm-
vogel" durch die Seeschlangen zugefügt werden.

- Die Seeschlange fügt der Takelage leichte Schäden zu.
 - Ein Segel wird zerfetzt. (Diesen Treffer sollten Sie nur einmal verwenden. Schaffen sechs Leute eine **Rudern/Segeln-Probe+5**, ist noch während des Gefechtes ein **Reserve**segel aufgezogen worden.)
 - Ein Schwanzschlag **läßt** den Schiffsrumpf erzittern. Einige Planken wurden eingedrückt, und das Schiff leckt leicht.
 - Die Großmastrah stürzt auf das Deck herab. Wer mit dem Schiff steht, hat eine Chance von 1-2 auf **W6 3W6 Trefferpunkte** zu erleiden.
 - Bei einem Angriff wird eines der Schiffsgeschütze zertrümmert.
 - Ein Schwanzhieb zerschmettert ein Stück Reling. **Holzsplitter** fegen über Bord. Es besteht eine Chance von 1-2 auf **W6 2W6 Trefferpunkte** zu erleiden.
 - Ein Mast knickt ab und geht über Bord. Jeder Abenteurer würfelt mit **W6**. Bei einer 1 wird er unter den **herabprasselnden** Rahen, Blöcken und Segelfetzen begraben und nimmt **W6 Trefferpunkte** hin. Bei einer 2 wird der Held über Bord geschleudert.
- Schnellstmöglich müssen die letzten Taue, die den Mast noch mit dem Schiff verbinden, gekappt werden, damit die "Sturm-
vogel" nicht kentert.
- Das Schiff erhält einen schweren Treffer unter der Wasserlinie. Ein großes Leck im **Stauraum** muß versiegelt werden. Der Schiffszimmermann **sammelt** Leute um sich, um das Loch in der Bordwand mit einem Pfropfen aus Segeltuch und Teer zu verstopfen. Drei Männer müssen eine **GE-** und eine **KK-Probe +4** bestehen, um das Leck zu schließen.
 - Ein Jagdboot wird zerschmettert.
 - Ein Schwanzschlag zerstört das Ruder der "Sturm-
vogel". Das Schiff ist manövrierunfähig.

Die 'werte einer Seeschlange:

MU: 25 AT: 8 PA: 0
LE: 500 RS: 3 TP: 3W20
GS: 10 AU: 1000 MR: 15 MK: 300

**Bei Sonnenuntergang beenden die Ungeheuer ihre Attacken, und die schwer angeschlagene "Sturm-
vogel" tritt eine dreitägige Reise an, die sie in den Hafen Boran bringen wird.**

Notdürftig werden in dieser Zeit erste Reparaturen auf See vorgenommen. **Ein Teil der** Mannschaft wird rund um die Uhr eingesetzt, um das **eindringende Wasser abzuschöpfen**. Viele **Seeleute** sind verwundet und bedürfen der **Pflege**. Jeder an Bora rurtet **das Aufkommen eines Sturmes**, denn das Schiff hätte **kaum eine Chance**, schweres Wetter zu überstehen.

Boran

Allgemeine Informationen:

Boran, "die letzte freie Stadt Maraskans", liegt vor euch: ein Hafen auf einer Landzunge, geschützt durch ein Labyrinth von Erdschanzen, die in den mehr als 20 Jahren der Belagerung durch kaiserliche Truppen emchtet wurden. Zugespitzte, schräg in den Hafenschlamm gerammte Baumstämme

verhindern, daß mehr als ein Schiff gleichzeitig die **Hafen-**
einfahrt passieren kann.

Als die Sturm-
vogel in Boran einläuft, seht ihr, wie von den Befestigungen mehrere schwere Geschütze auf das Schiff ausgerichtet werden. Zwei Ruderboote mit Bewaffneten legen vom Kai ab, um Schiff und Mannschaft zu begutachten.

Meisterinformationen:

Während die Sturm-
vogel von einer ganzen Batterie Geschütze aufs Korn genommen wird, gehen der Hafenkommantant und ein Dutzend Krieger an Bord. Schon mehr als einmal haben die Kaiserlichen versucht, mit einem getarnten Handelsschiff in den Hafen einzudringen und Truppen zu landen. Da die Sturm-
vogel wirklich in Seenot ist, hat sie bei der Überprüfung jedoch nichts zu befürchten.

Nachdem dieser Punkt geklärt ist, weist der Hafenkommantant Lowang Kapitän Achab einen Liegeplatz am Kai zu und verläßt mit seinen Soldaten das Schiff.

Spezielle Informationen:

Boran ist **eine heruntergekommene** Stadt. Die seit mehr als 20 Jahren **andauernde Belagerung** durch kaiserliche Truppen hat die Einwohner zermürbt. Nicht daß es häufig zu Gefechten käme, aber ein dichtes System aus Posten und Schanzen macht es unmöglich, Boran auf dem Landwege zu verlassen. Wegen dieser **Blockade** müssen alle Waren über See **herangeschafft** werden und kosten deshalb **das Doppelte bis Dreifache des normalen Listenpreises**.

Einen wichtigen Machtfaktor der Stadt bilden die **Freibeuter**. Sie haben **meist von Prinz Denderan - einen Freibrief erhalten, der ihnen erlaubt, im Namen der maraskanischen Regierung Schiffe aufzubringen und zu plündern, die unter kaiserlicher Flagge segeln**. Sie bilden quasi die **Seestreit-**
macht der Stadt und **tragen** in wesentlichem Maß zur Versorgung mit **lebensnotwendigen** Gütern bei.

Wenn sie nicht gerade auf See sind, belagern diese zwielichtigen Gesellen in Scharen die Spelunken und Bordelle des Hafens, und es gehört nicht viel dazu, mit ihnen in Streit zu geraten.

Abgesehen von der Residenz Prinz Denderans gibt es in Boran nur noch eine Handvoll Häuser, die im klassisch **maraskanischen** Stil gebaut sind. Die Masse der Behausungen bilden mehr oder weniger sorgfältig gezimmerte Holzhütten und Verschläge aus Pfählen und Zeltplanen.

Während der häufigen Regenfälle im Frühling muß man auf den unbefestigten Straßen durch knöcheltiefen Schlamm waten.

Zu den berüchtigsten Kneipen der Stadt, in denen man jederzeit Freibeuter antreffen kann, gehören die "Meer-
frau", das "Wespennest" und "Das Freie Eiland".

Da Phileasson und seine Gefolgsleute nach dem unglücklichen Verlauf des Kampfes mit der Seeschlange dringend ein **neues Schiff** für ihre Suche brauchen, wird sie ihr Weg zwangsläufig irgendwann in diese Spelunken führen. **Kein Kapitän eines Handelsschiffes** würde sich freiwillig **auf so ein tollkühnes Unternehmen** wie eine Seeschlangenjagd einlasse, **zumal sich das Pech, das Achab hatte, schnell im Hafen herumspricht**.

Aus **demselben Grund** werden die Helden eines Abends von einem gebrechlichen alten Fischer angesprochen.

Anders, der Fischer

Allgemeine Informationen:

Ein tattriger alter Mann spricht euch auf euer Erlebnis mit der Seeschlange an. Offensichtlich hat er nicht vor, sich wie all die anderen im Hafen über euer Mißgeschick lustig zu machen. Mit glänzenden Augen erzählt er, wie er selbst schon zweimal Seeschlangen vor der Küste begegnet ist.

Spezielle Informationen:

Der Alte ist ganz offensichtlich betrunken, als er die Helden anspricht und macht darüber hinaus den Eindruck, mehr als

nur ein bißchen senil zu sein. Immer wieder wird seine Rede von Kicheranfällen unterbrochen, wobei er am ganzen Körper zittert.

Meisterinformationen:

Obwohl Anders hart am Rande des Wahnsinns steht, ist seine Geschichte doch wahr. Er ist in der Lage, den Helden vom "Friedhof der Schlangen" zu berichten und seine Lage zu beschreiben.

Da der alte Fischer dem Alkohol verfallen ist, muß eine ausreichende Menge Branntwein fließen, bis sich seine Zunge löst.

Kodnas Han

Spezielle Informationen:

Es gibt nur einen Kapitän in Boran, der für eine angemessene Summe Gold sein Schiff riskieren würde, um Phileasson und seine Gefährten zum Friedhof der Schlange zu bringen. Dies ist Kodnas Han, der tollkühnste unter den maraskanischen Freibeutern.

Wenn die Helden im Hafen ankommen, ist der Pirat noch auf See, und die Gruppe muß W6 Tage warten, bis sein Schiff, die "Tiger von Maraskan", wieder einläuft. Der zweimastige Segler gehört zu den schnellsten Schiffen, die vor der Küste Maraskans kreuzen. Sobald Kodnas Han wieder in der Stadt ist, hat die Gruppe Gelegenheit, mit ihm Kontakt aufzunehmen.

Allgemeine Informationen:

Kodnas Han trägt weite Hosen und eine kurze Weste. Seine Haut ist sonnenverbrannt. An der linken Seite hängt ein Khunchomer. Aus der breiten Schärpe, die die Hüften gewickelt trägt, ragen die Griffe zweier Dolche. Ein wild wucherner, dunkler Bart und eine Augenklappe beherrschen sein Gesicht. Das einzelne grüne Auge ruht nie lange auf einem Gesicht. Kodnas macht den Eindruck, ständig auf der Hut vor einer Falle zu sein.

Spezielle Informationen:

Kodnas Han ist einer der meistgesuchten Freibeuter Maraskans. Fürst Herdin hat die ungeheuerliche Summe von 700 Dukaten auf seinen Kopf ausgesetzt. Ein Grund für Kodnas, nicht sofort auf jedes verlockende Geschäft einzugehen, sondern vorsichtig zu sein.

Meisterinformationen:

Wenn Phileasson ihn um Unterstützung bittet, besteht der Freibeuter auf einem Tag Bedenkzeit. Inzwischen läßt er durch seine Spione in Boran Informationen über Phileasson und seine Gefolgsleute beschaffen. Erst danach entscheidet er sich. Seine Bedingungen sind hart, doch Kodnas weiß, daß er der einzige im Hafen ist, der sich auf eine Seeschlangenjagd einlassen würde und deshalb jeden Preis fordern kann. Er verlangt 50 Dukaten für jeden Tag auf See. Wenn seine Leute Phileasson im Kampf gegen eine Seeschlange beistehen, sind seine Gäste auch in jedem Gefecht unterstützen, das sich ergeben könnte.

Kodnas braucht jeden Kreuzer, den er bekommen kann, denn in Festum liegt schon seit Wochen eine größere Waffenlieferung für ihn bereit, und er befürchtet, daß das erstklassige Material, das er dort bestellt hat, an jemand anderen weiterverkauft wird, wenn er nicht bald auftaucht. Kodnas Han träumt davon, einen bewaffneten Volksaufstand gegen die Besatzer von Maraskan zu organisieren. Ein Unternehmen, das er weder Prinz Denderan noch den Vertretern der zahllosen Exilregierungen zutraut. Zu diesem Zweck hat er bereits eine ganze Reihe versteckter Waffenlager in den Dschungeln der Insel angelegt. Darüber hinaus beliefert der Freibeuter alle Feinde des Kaiserreichs mit Waffen, und er verfügt über gute Verbindungen zu den meisten Schmugglern und Piraten an den Küsten des Perlenmeers.



Kodnas Hans Werte:

MU:14 **AG:** 2 **Stufe:** 13 **Alter:** 33
KL:13 **HA:** 1 **MR:** 7 **Größe:** 2,02
CH:12 **RA:** 2 **LE:** 72 **Haarfarbe:** schwarz
GE:17 **GG:** 8 **AEIKE:** -- **Augenfarbe:** braun
KK:16 **TA:** 3 **AT/PA:** 15/14 (Khunchomer)

Herausragende Talente: Wurfaffen 14, Akrobatik 12, Rudern/Segeln 15, Schwimmen 12, Sinnenschärfe 12, Menschenkenntnis 13

Im Kampf trägt Kodnas eine leichte Lederrüstung.

Die Mannschaft des Tigers von Maraskan

Die "Tiger" ist eine typische Perlenmeer-Thalukke, wie sie in "Die Seefahrt des Schwarzen Auges" beschrieben wird. Die Mannschaft des Piratenschiffes setzt sich aus maraskanischen Freiheitskämpfern, aber auch Halsabschneidern, Glücksrittern und üblen Schurken aus allen Gegenden Aventuriens zusammen.

Es handelt sich durchschnittlich um Charaktere der 3. bis 6. Stufe. Insgesamt sind 42 Freibeuter an Bord.

Die Grotte der Einkehr

Allgemeine Informationen:

Nach drei Tagen erreicht die Tiger von Maraskan die Stelle in den Felsklippen, wo der alte Anders die Seeschlangen verschwinden sah. Das kleine Beiboot der "Tiger" wird zu Wasser gebracht und ihr rudert zu den Klippen. Dunkel zeichnet sich unter euch der Eingang einer Höhle ab. Ein Tauchgang durch die eisige Brandung wird zeigen, ob ihr endlich am Ziel seid.

Meisterinformationen:

Ein langer überfluteter Gang führt in die gewaltige Grotte, den Friedhof der Schlangen. ~~Um die Strecke tauchend~~ zu bewältigen, muß eine Schwimm-Probe +4 abgelegt werden. (Berücksichtigen Sie dabei weitere Aufschläge, die sich durch Kleidung und Rüstung, sowie den Transport sperriger Waffen ergeben.) Mißlingt einem Helden die Probe, nimmt er W6 Schadenspunkte und muß erneut eine Probe ablegen. Bei einem zweiten Fehlschlag verliert er 2W6 LE usw. Schließlich tauchen die Abenteurer in einer gewaltigen, dunklen Grotte auf.

Spezielle Informationen:

Nur sehr langsam gewöhnen sich die Augen der Helden an die Dunkelheit. Man erkennt nicht mehr als vage Schemen. Nach einer fast endlos erscheinenden Schwimmstrecke stoßen die Gefährten Phileassons auf ein sanft ansteigendes Ufer. Rechts von ihnen erhebt sich eine kleine Stufenpyramide, wie man sie in ähnlicher Form auch in den Dschungeln der Mohas finden kann.

Meisterinformationen:

Ohne Lichtquelle wird es Ihre Spielgruppe hier nicht leicht haben, denn in diesem Fall müßte alles, was sich in der Höhle befindet, mühselig ertastet werden. Sorgen Sie deshalb dafür, daß die Gruppe Fackeln in wasserdichten Beuteln mitnimmt, wenn sie nicht über magische Möglichkeiten verfügt, sich eine Lichtquelle zu verschaffen. Erst bei Licht läßt sich erkennen, daß drei Schritt unterhalb der Wasseroberfläche die bleichen Knochen von mehr als hundert Seeschlangen kreuz und quer durcheinanderliegen. Doch die Freude über den Erfolg wird schnell getrübt, denn es stellt sich heraus, daß irgend jemand sämtliche Reißzähne aus den skelettierten Kiefern herausgebrochen hat.

Sehen sich die Helden am Ufer genauer um, finden sie in einer Felsnische die Leichen von sechs Echsenmenschen

in Priesterroben. Sie bewachten den "Friedhof" und zelebrierten Messenzu Ehren H'rangas. Bei den Toten finden sich zerbrochene Obsidianmesser.

Eine aus dem Felsen gehauene Treppe führt aus der Grotte hinauf in den Dschungel, der sich hinter den Klippen der Küste erstreckt. Es finden sich keine Spuren, die auf die Anwesenheit weiterer Echsenmenschen hinweisen.

Die Helden werden sicherlich nicht lange brauchen, um zu durchschauen, daß Beorn ihnen zuvor gekommen ist. Eine genaue Untersuchung des Grottengrundes bringt die Splitter der zerschlagenen Schlangenzähne zu Tage. Unter der Aufsicht Pardonas haben die Begleiter Beorns nach dem Massaker an den Echsenpriestern gründliche Arbeit geleistet. Auch wenn Ihre Helden noch so lange suchen, werden sie hier keinen unversehrten Schlangenzahn mehr finden. Geben Sie ihrer Gruppe Zeit, ihre Verzweiflung auszukosten! Schließlich schreckt sie ein gewaltiger Schatten auf, der in die Grotte gleitet. Eine altersschwache, 80 Schritt lange Seeschlange kommt an diesen Heiligen Ort, um zu sterben. Bis das Meeresungeheuer seinen letzten Atemzug getan hat, werden noch drei Tage vergehen. Falls die Gruppe den Mut findet, das Tier anzugreifen, trifft sie auf einen Gegner, der kaum noch Widerstand leisten kann.

Die Werte der sterbenden Seeschlange:

MU: 25 **AT:** 4 **PA:** 0
LE: 80 **RS:** 3 **TP:** 3W20
GS: 2 **AU:** 200 **MR:** 5 **MK:** 60

Nach dem Ende des Kampfes besitzen die Gefährten zwei mächtige, fast einen Schritt lange Reißzähne. Trophäen, um die sie selbst die berühmtesten Jäger Aventuriens beneiden werden.

Als Waffen sind die Zähne eigentlich zu unhandlich und dennoch dürften die Abenteurer schon bald froh sein, sich mit ihnen zur Wehr setzen zu können.

Nachdem die Gefährten Phileassons die Grotte verlassen haben und sich wieder an Bord der "Tiger" befinden, nimmt Kodnas Kurs auf die Koralleninseln bei Andalkan. Dort hat er ein verstecktes Lager, in dem die angeschlagenen Helden ihre Wunden behandeln können, bevor sie in das nächste Abenteuer aufbrechen.

Für die erfolgreiche Lösung dieser Aufgabe hat sich jeder Ihrer Spieler 200 Abenteuerpunkte verdient.

Die Suche nach dem "Largala'hen"

Meisterinformationen:

Im sechsten Abenteuer, das Kapitän Phileasson und seine Gefährten erleben, kommt es **darauf** an, den verschollenen "Largala'hen" wiederzufinden. Dieses mächtige magische Artefakt dient als zweiter Schlüssel zum Orakel von Tie'Shianna. Es ist entscheidend, daß der Pokal jener **Abenteurergruppe** in die Hände fällt, die nicht die "Silberflamme" besitzt, denn im siebenten Abenteuer sollen Beorn und Phileasson gezwungen sein, sich kurzfristig zu verbünden, um im zerstörten Tie'Shianna Informationen über den Untergang der alten Elfenkultur zu erhalten. In der Sargasso-See befehlen sich seit etlichen Jahren die **beiden** Zauberer Vespertilio und Vermis und der Spinnen-

dämon Mactans. Durch das Auftauchen der **beiden** Thorwaler Kapitäne und ihrer Gefolgsleute wird das labile Machtgleichgewicht zwischen den dreien dergestalt **durch** einandergewirbelt, daß eine Gruppe schließlich mit dem "Largala'hen" entkommen kann.

Im Abenteuer wird vorgeschlagen, daß sich Phileasson mit Vespertilio verbündet. Selbstverständlich steht es Ihnen aber auch frei, ein Bündnis mit dem feisten Vermis einzugehen, falls Sie sich davon eine interessantere Geschichte versprechen. Ein Bündnis mit Mactans ist ausgeschlossen! (Und mal ehrlich, welcher rechtschaffene Thorwaler würde ein Bündnis mit einem Dämon eingehen?)

Beskan

Spezielle Informationen:

In einer kleinen verborgenen Bucht an der Ostküste von Beskan liegt der Unterschlupf von Kodnas Han. Der nur über eine schmale gewundene Fahrtrinne zu erreichende, natürliche Hafen ist durch Felsklippen vor der Einsicht von See geschützt. So kommt es, daß der Unterschlupf der Freibeuter noch immer nicht durch die Perlenmeerflotte aufgespürt werden konnte, obwohl die "Seeadler von Beilunk" schon mehrmals vor Beskan kreuzte.

Die Einfahrt in den natürlichen Hafen wird durch sechs mittelschwere "Rotzen" gedeckt, die gut geschützt zwischen den Klippen verborgen sind. Obwohl Kodnas diesen Unterschlupf schon seit Jahren benutzt, gibt es keine gezimmerten oder steinernen Behausungen. Die Hütten am Strand sind aus Palmwedeln und Bambus gebaut. Als die "Tiger von Maraskan" in die Bucht einläuft, versammeln sich Frauen und Kinder jubelnd am Strand. Den ganzen Nachmittag ist Kodnas mit dem Verteilen der Beute beschäftigt. Kapitän Phileasson und seinen Gefährten wird eine geräumige Bambushütte als Quartier überlassen. Am Abend gibt es ein ausgelassenes Fest zu Ehren der Seeschlangenbezwinger.

Meisterinformationen:

Lassen Sie Ihren Helden eine gute Woche Zeit, auf Beskan ihre Wunden zu pflegen und wieder zu Kräften zu kommen. Abenteurer, denen der Landurlaub zu langweilig wird, können im Dschungel der Insel verwilderte Hausschweine jagen. Gefährliche Tiere gibt es - abgesehen von einer großen Affenart - auf der Insel kaum. Trotzdem sollte man sich vor den Tücken des Dschungels in Acht nehmen und nie ohne ortskundigen Führer auf die Jagd gehen. Leicht hat man sich in dem grünen Labyrinth verlaufen oder unerwartet in Borons Reich eingehen, nur weil man sich vom Duft einer schönen Orchidee betören ließ, ohne zu ahnen, daß die Pollen der Blume ein tödliches Gift enthalten.

Sobald die Helden den Urlaub vom Abenteuer genügend ausgekostet haben, und bevor Langeweile aufkommt, findet die folgende Begegnung statt:

Die Prophezeiung

Allgemeine Informationen:

Eines Abends taucht ein Schwarm Delphine in der Bucht auf. Immer wieder schwimmen sie am Ufer entlang, schlagen Kapriolen und versuchen, auf sich aufmerksam zu machen. Wer sich an den Strand begibt, kann hören, wie ein besonders schöner Delphin auf der Schwanzflosse reitend, den Namen der Travia-Geweiheten ruft. Sobald Shaja ans Wasser kommt, lädt der Delphin sie ein, auf seinen Rücken zu steigen, was sie nach anfänglichem Zögern auch tut. Darauf verlassen die Delphine die Bucht und schwimmen aufs Meer hinaus.

Zwei Stunden später wird Shaja von den Tieren zurückgebracht. Ihr Blick geht ins Leere, und sie scheint nichts um sich herum wahrzunehmen. Sobald sie den Strand betritt, beginnt sie mit einer Stimme, donnernd wie die Brandung, die sich an einer Klippe bricht, zu sprechen:

*"Wo sich das Meer Schiffe nimmt,
ohne sie zu verschlingen,
wo drei alte Freunde leben,
ohne einander zu trauen,
dort hat der Kelch des Fenvarien seinen Glanz verloren.
Bringt das Kleinod nach Tie'Shianna,
denn der 'Largala'hen' ist der zweite Schlüssel zur Erkenntnis."*

Nach der Prophezeiung sinkt Shaja ohnmächtig am Strand nieder. Sobald sie wieder erwacht, weiß sie von alledem nichts mehr.)

Meisterinformationen:

Es wird wahrscheinlicheine Weile dauern, bis die Bedeutung der ersten Hälfte des Orakels entschlüsselt ist. Da die Helden kaum erraten dürften "wo sich das Meer Schiffe nimmt, ohne sie zu verschlingen", wird sich am Mittag des folgenden Tages Kodnas Han in die Beratung der Gruppe einmischen. Auch er hat am Abend vorher das Orakel am Strand gehört und ist der Meinung, daß die Sargasso-See 400 Meilen südöstlich von Beskan damit umschrieben wurde. Ein Schiff, das einmal im Seetang festsetzt, hat fast keine Chance mehr zu entkommen. So nimmt sich das Meer Schiffe, ohne sie wie im Sturm zu verschlingen.

Der Rest der Prophezeiung wird sich den Gefährten Phileassons nach und nach erschließen, wenn sie die Sargasso-See erforschen und bis zur Barke vordringen. Die Aufgabe der Gruppe besteht darin, den Largala'hen aus dem Schiff zu holen, bevor Pardona ihn gefunden hat.

Tückisch ist die Passage, in der im Orakelspruch von "alten Freunden" die Rede ist. Gemeint ist, daß es sich tatsächlich um alte Freunde handelt. Die Zeit der Freundschaft hat sich jedoch längst überlebt. Heute belauern sich die Magier und der Spinnendämon und sinnen über ihre gegenseitige Vernichtung nach.

Kodnas Han wird sich weigern, Phileasson und seine Gefährten bis zur Sargasso-See zu bringen. Zu groß erscheint ihm das Risiko, bei dieser Aktion sein Schiff zu verlieren. Er ist allerdings dazu bereit, gegen eine entsprechende Summe der Gruppe einen Fischkutter abzutreten.

Kodnas wird den Kutter bis in die Nähe der Sargasso-See begleiten, um den Abenteurern beizustehen, falls ein Sturm aufzieht oder Piraten auftauchen. Sobald die ersten großen Tangknäuel im Kielwasser der Schiffe treiben, wird sich der Freibeuter verabschieden. Von da an ist die Gruppe wieder auf sich allein gestellt. Bei gutem Wetter dauert es ungefähr vier bis sechs Tage, den großen Tangteppich zu erreichen. Da die Pflanzen auf dem Wasser treiben und nicht an einem festen Ort bleiben, werden die Helden ein paar Tage kreuzen müssen, bis sie die schwimmende Schiffsfalle gefunden haben.

Tote See

Allgemeine Informationen:

Am Bug eures Bootes treiben immer häufiger schwarzgrüne Seetangballen vorbei. Ein sicheres Zeichen, daß ihr euch dem "Meer der toten Schiffe" nähert, wie man diese Region angstvoll in den Seemannskneipen von Port Stoerrebrand bis Neersand nennt.

Am Abend steuert ihr durch ein Labyrinth von Tanginseln, als plötzlich ein Ruck durch das kleine Boot geht. Ihr seid aufgelaufen. Es ist unmöglich, das Boot wieder in freies Fahrwasser zu bekommen. Fast scheint es so, als würde sich der Tang gierig am Rumpf festklammern.

Meisterinformationen:

Der Schein trügt nicht. Tatsächlich heftet sich der Tang in immer größeren Ballen an die Außenhaut des Bootes, so daß die Helden sich am nächsten Morgen inmitten eines dichten Tangteppichs wiederfinden. Das Geflecht der Tanggewächse ist so dicht, daß man mit vorsichtigen Schritten darauf gehen kann, ohne mehr als hüfttief einzusinken. Bei

einer erfolgreichen **Orientierungsprobe +6** bemerken die Gefährten Phileassons, daß sich ihr Fahrzeug langsam bewegt, so als würde es durch den Seetang **vorwärtsgetragen**. Auf einem spiralförmigen Weg wird das kleine Segelboot langsam bis zum "Hort der toten Schiffe" gezogen. Wenn die Gruppe sich entschließt, ihr Schiff zu verlassen, wird sie sehr viel schneller zum Zentrum des Tangfeldes gelangen.

Das warme, nährstoffreiche Wasser begünstigt das Tangwachstum in dieser Meeresregion. Durch die magische Macht des Largala'hen ist es dem Spinnendämon Mactans gelungen, die Tanginseln aus einem Gebiet von mehr als 200 Meilen um die Elfengaleasse zusammenzuziehen und zu einem dichten Pflanzengeflecht zu verweben, das von einem eigenen Leben erfüllt ist. In kaum wahrnehmbaren, pulsierenden Bewegungen bringt der Tang alles, was sich in ihm verfängt, zum "Hort der toten Schiffe" bei der Elfengaleasse. Über dem ganzen Tangfeld liegt ein Geruch von Verwesung, verursacht durch die obersten Pflanzenschichten, die in der Sonne verfaulen. Sich im das Dickicht der Meerespflanzen fortzubewegen, ist sehr mühselig. Mal kommt man einige Schritte gut voran, wenn man auf eine besonders dicht verwachsene Tanginsel stößt, mal muß man sich, bis zu den Hüften eingesunken, durch das zähe Geflecht kämpfen. Die Tagesmarschleistung (Meilen) der Helden erhalten sie, wenn sie die Ausdauer des Schwächsten durch 7 teilen. (Der Zauberer Alric hat eine Ausdauer von 52, also käme er 7 Meilen vorwärts. $52 : 7 = 7$ Rest 3) Innerhalb kürzester Zeit sind alle Abenteurer bis auf die Haut durchnäßt. Würfeln Sie zweimal pro Tag, den sich die Gruppe über das Algenfeld bewegt, mit W10 eine Zufallsbegegnung aus:

1 Greiferalgen: Plötzlich stoßen W20+5 zähe Algenranken durch den Tang und attackieren die Helden. Die Ranken wickeln sich um die Körper der Abenteurer und versuchen, sie unter die Wasseroberfläche zu ziehen. Gelingen drei Algenattacken gegen einen Helden, so geht er unter. Ist man erst von drei Algenranken umspinnen, bleibt nicht mehr genug Bewegungsfreiheit, um sich mit anderen Waffen als Messer oder Dolch zur Wehr zu setzen. Ein Abenteurer, der unter die Wasseroberfläche gezogen wurde, nimmt in der ersten KR W6 Schaden, in der zweiten KR 2W6 Schaden usw. und wird langsam ertrinken. Die Algenranken verursachen einen Schadenspunkt mit jedem erfolgreichen Angriff.

Die Werte einer Greiferalge:

LE: 10 RS: 2 AT: 10 PA: 4 TP: 1 MR: 7 MK: 4

2 Sehr hoch am Himmel fliegt ein seltsamer schwarzer Vogel und beobachtet euch. Eine Viertelstunde kreist er über euren Köpfen und dreht dann nach Südosten ab. (Der vermeintliche Vogel ist in Wirklichkeit eine "Lederschwinge", die ihrem Meister Vespertilio von der Ankunft einer neuen Bootsbesatzung berichten wird.)

3 W6 Helden brechen durch die Oberfläche des Tangteppichs. Nur durch eine Schwimmen-Probe +3 gelangen sie wieder auf "sicheren" Grund. (Beachten Sie bei der Probe, wie sehr die Helden durch Rüstungen und Gepäck belastet sind, und erschweren Sie die Probe entsprechend.)

4 Auf einer Tanginsel findet ihr zerbrochene Knochen, aus denen man das Mark herausgeholt hat. Wer in Heilkunde Wunden einen Wert von 6 oder mehr hat, erkennt, daß die Knochen von einem Menschen stammen.

5 Vor euch zieht sich eine Schleimspur über den Pflanzenteppich. (Folgen die Helden der Spur, stoßen sie auf ein Morfu.)

Werte:

MU: 6 AT: 15 (12 AT pro KR) PA: 5
LE: 50 RS: 1 TP: 1W-1 (+Gift)
GS: 0,25 AU: 100 MR: 15 MK: 40

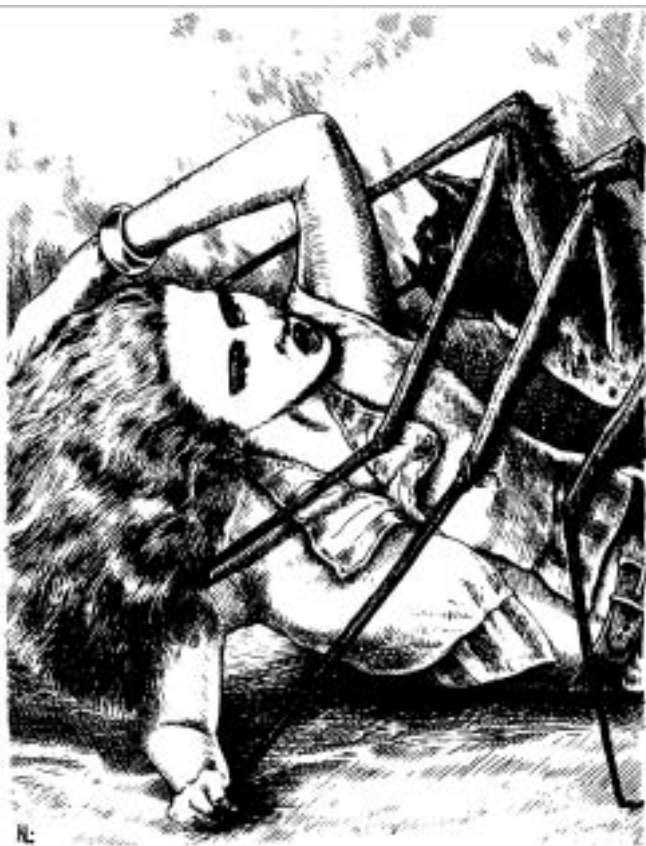
617 Hundert Schritt links von euch flattern viele Seemöwen um einen großen Tanghaufen. (Wenn sich die Abenteurer weiter nähern, werden sie von 2W20 Möwen angegriffen, die ihren Nistplatz bedroht fühlen.)

Werte:

LE: 4 RS: 1 AT: 13 PA: 0 TP: 1W-1 MR: 3 MK: 5

819 Die Helden bewegen sich durch das Revier von gefährlichen Raubspinnen, die zu den geringsten Dienern des Mactans zählen. Sie lauern in einem Luftkokon unter der Wasseroberfläche verborgen auf Beute.

Die Raubspinnen reagieren auf Erschütterungen des Tang-



dickichts und jagen sowohl über wie unter Wasser. Wenn die Helden das Spinnenrevier durchqueren, werden sie von W6 Tieren angegriffen. Die behenden, feingliedrigen Spinnenwesen haben eine dunkelgrüne Färbung und eine

Rumpflänge zwischeneinem Viertel und einem halben Schritt.

Werte:

MU: 15 AT: 12 PA: 3 LE: 20 RS: 4 TP: 1W+4 GS: 3
AU: 30 MR: 12 MK: 12

10 Die Abenteurer finden den Eingang zum Tunnel eines "Scherenwurms". Wollen die Helden in diese Röhre hineinkriechen, schlagen Sie bitte im Kapitel "Scherenwürmer" nach.

Die Tote See bei Nacht

Meisterinformationen:

Je weiter sich die Charaktere zum Mittelpunkt des Tangfeldes vorarbeiten, desto höher türmen sich die Haufen von abgestorbenem, in der Sonne verrottendem Blasentang. Durch die verfaulenden Pflanzen entsteht nachts ein ebenso interessantes wie unheimliches Phänomen. Der Zerfallsprozeß setzt ein phosphoreszierendes grünliches Leuchten frei, das intensiver wird, je weiter die Helden in das Tangfeld vordringen.

Die größte nächtliche Gefahr sind die Irrlichter, die über dem Tangteppich schweben. Sie locken die Helden in ein von Würgealgen durchzogenes Gebiet (1-3 auf W6) oder in das Revier von Raubspinnen (4-6 auf W6). Die Irrlichter erscheinen als kleine Flammen, die nachts über dem Todesort von Seeleuten tanzen, deren Schiffe sich in dem Pflanzenteppich verfangen haben. Sie versuchen, ihre Opfer durch Klagelaute und Wehgeschrei auf gefährlichen Boden zu locken.

Der "Hort der toten Schiffe"

Meisterinformationen:

Es würde zu viel Raum einnehmen, jedes Schiffswrack in dieser Region einzeln zu beschreiben, lassen Sie deshalb den W6 entscheiden, welchen Schiffstyp die Helden gerade vor sich haben.

Schiffstypen:

1 Tulamidische **Zedrakke**. Kielloses ein- bis viermastiges Segelschiff. (Ähnlich der Dschunke.)

2 Thalukke. Ein- bis dreimastiger schnittiger Segler aus dem Perlenmeer. (Ähnlich der orientalischen Dau oder Felukke.)

3-4 Potte. Bauchiges Frachtschiff mit einem Mast und quadratischem Segel. Dieser Schiffstyp hat eine **Vorder-** und eine Achtertrutz.

5 Bornländische Kogge. Hochbordiger Lastsegler mit kleiner **Vorder-** und Achtertrutz. In der Regel haben Koggen nur einen Mast.

6 Karavelle. Ein meist zweimastiges, für Hochseefahrten ausgelegtes Handelsschiff mit **Vorder-** und Achtertrutz.

Die Elfen Galeasse: Diesen Schiffstyp findet man heute nicht mehr auf den Meeren um Aventurien. Der Segler sieht aus wie eine Mischung von Schivone und Galeere. Das Schiff verfügt über je eine Reihe Ruder, eignet sich aber auch hervorragend als Segelschiff.

(Detailliertere Beschreibungen der Schiffstypen finden Sie in der "Thorwal/Seefahrt-Box".)

Schiffszustand

- 1 Das Schiff ist aus Steineiche gebaut und weist noch keine nennenswerten Schäden auf.
- 2 Die Masten des Schiffs sind geknickt.
- 3 Das Holz des Schiffs ist so morsch, daß die Helden mit großer Wahrscheinlichkeit einbrechen, wenn sie eines der Decks betreten.
- 4 Das Schiff hat sich auf die Backbord- oder Steuerbordseite gelegt. Die gesamte Ladung ist verrutscht. Schweres Ladegut hat türgroße Löcher in die Bordwand geschlagen.
- 5 Aus dem Schiff wurde eine große Menge Planken herausgebrochen. Es sieht so aus, als hätte sich hier jemand systematisch Holz verschafft.
- 6 Nur einige Spannten und ein Teil des Kiels, die aus dem Tang ragen, erinnern daran, daß hier einmal ein stattliches Schiff gelegen haben muß.

Schiffsladungen

A: Das Schiff ist über und über mit Spinnweben bedeckt und auf bizarre Weise entstellt. Diesen Kahn näher zu untersuchen, ist nur bei einer geglückten Mut-Probe möglich. Von den Rahen des Schiffes hängen etliche fast zwei Schritt lange Kokons. Sollten die Helden einen der Kokons abschneiden und öffnen finden sie darin die sterblichen Überreste eines Seemanns. Ein Anblick, der so gräßlich ist, daß der Totenangstwert eines jeden Abenteurers, der dies gesehen hat, um einen Punkt steigt. Es ist sehr mühselig, sich durch das dichte Geflecht aus Spinnenfäden bis in den Laderaum vorzukämpfen. Dort finden sich größere Kokons, in die die Ladung des Schiffes - zwei Dutzend Rinder - eingesponnen wurde. (Bei 1-7 auf W20 kommt es hier zu einer Begegnung mit einigen Spei-Spinnen.)

B: Von der Besatzung dieses Schiffes findet sich keine Spur. Es hat einige hundert Weinamphoren aus dem "Lieblichen Feld" geladen, kleine Fäßchen voll Honig und feine Keramikarbeiten ergänzen die Fracht. Ein Teil der Güter scheint aus dem Schiff entfernt worden zu sein. In der letzten Eintragung des Logbuchs ist von "geflügelten Ungeheuern" die Rede, die über das Schiff herfallen.

C: Über dem ganzen Segler liegt ein bedrückender Modergemch, der noch stärker in die Nase sticht als der allgegenwärtige Gestank von verfaulendem Seetang. Im Schiffrumpf verrottet eine große Ladung tulamidischer Stoffe. Das Gewebe ist von dunklen Stockflecken überzogen und wertlos. Von der Mannschaft findet sich keine Spur. Im Logbuch wird

berichtet, wie das Schiff nach einem Sturm in den Tang geraten ist. Nachdem man 8 Tage festgesessen hatte, beschlossen Kapitän und Mannschaft, sich mit den Beibooten zum Rand des Tangteppichs durchzuschlagen, um dieser Falle zu entkommen.

D: Im Rumpf des Schiffes finden sich einige hundert Sack Weizenmehl. Das Mehl ist verdorben und von Maden durchsetzt. Ein Teil der Ladung scheint entfernt worden zu sein. Das Logbuch ist naß geworden, die Schrift verschwommen und unleserlich.

E: Der Frachtraum dieses Schiffes ist völlig ausgeräumt. Dem Logbuch läßt sich entnehmen, daß die Ladung aus Bauholz bestand. Es wird auch beschrieben, wie das Schiff durch ungünstige Winde in die "Tote See" abgetrieben wurde und 7 Tage festlag. Danach enden die Eintragungen.

F: Das Schiff hatte Zuckerrohr, Tee, Reis und Gewürzkräuter geladen. Große Teile der Fracht sind entfernt worden. Der Kapitän des Schiffes muß zum Schluß geistesverwirrt gewesen sein. Auf der letzten Seite des Logbuchs steht folgendes: "Gestern haben wir den letzten Tropfen Wasser getrunken. Wenn nicht bald ein Wunder geschieht, werden wir alle elendig zu Gnnde gehen. Heute Morgen will der Smutje einen weißen Wurm zwischen dem Tang gesehen haben. ... Der Koch hatte recht. Heute Nachmittag sind wir von einem Dutzend großer Krabbentiere angegriffen worden. Nur mit Mühe konnten wir uns unsrer Haut erwehren. Sechs Matrosen sind tot. Voll Bangen warten wir den Abend ab."

G: Das Schiff scheint für den Transport besonders wertvoller Güter eingesetzt worden zu sein. Es ist reichlich mit Geschützen bestückt. An Bord finden sich nur noch einige schimmelnde Ballen Brokatstoff und Seide. Der Rest der Ladung wurde entfernt.

H: Das Schiff ist völlig in Spinnennetze eingewoben. Es wurde eine Zeitlang als Bmtschiff benutzt. Ursprünglich handelte es sich um einen al'anfanischen Sklaventransporter. Der Frachtraum ist überfüllt mit Pritschen, an die die Gefangenen mit eisernen Fußfesseln angekettet waren. Jetzt finden sich dort nur noch die Reste aufgebrochener Kokons, in denen Mactans einen Teil seiner Spinnenbrut großgezogen hat.

Der Totenangstwert jedes Helden, der den Frachtraum untersucht, steigt permanent um einen Punkt.

I: Die Schivone des Vespertilio. (Eine knappe Beschreibung dieses Schiffes finden Sie in dem Kapitel "Vespertilio".)

J: Die Thalukke des Vermis. (Dieses Schiff wird in dem Kapitel "Vermis" beschrieben.)

Zwei alte Freunde

Meisterinformationen:

Kennengelernt haben sich Vermis und Vespertilio durch die gemeinsame Vorliebe für Experimente mit dem Spmch "MUTABILI HYBRIDIL - Forme dich, wie ich es will". Beide besuchten die "Schule der variablen Form zu Mirham". Kurz vor Vollendung des Studiums wurden die zwei Adepten der schwarzen Kunst von der Akademie verwiesen, weil ihre Experimente dem - ohnehin schon schlechten - Ruf der Schule so sehr schadeten, daß man in Mirham öffentlich über eine Schließung der Magierschule debattierte. Gemeinsam tingelten sie durch Aventurien und entgingen oft nur knapp den Forken aufgebracht

Bauern oder den Scheiterhaufen der Inquisition. Eines Tages stießen sie in einem Kusliker Kuriositätenladen auf ein sehr altes elfisches Buch. Es berichtete vom Untergang Tie'Shiannas und der Diaspora des Elfenvolkes. So erfuhren die zwei von den "zwölf verlorenen Clans", die vor langer Zeit nach Norden gewandert sein sollen, oder den "Wächtern in der Wüste", den Beni Geraut Schie, die die Geheimnisse der versunkenen Elfenmetropole hüten. Hier lasen sie auch vom "Largala'hen", einem mächtigen magischen Artefakt, das einst dem hohen König Fenvarien gehört hat und das die magischen Kräfte seines Besitzers vervielfachen soll.

Dieser Kelch konnte vor dem Zugriff des Namenlosen rettet werden. Auf einer Galeasse brachte man ihn ins Perlenmeer, wo er spurlos verschwand. Lange Jahre forschten Vermis und Vespertilio vergeblich nach dem Verbleib des Schiffes. Schließlich ließen sie sich auf das fragwürdige Geschäft der Dämonenbeschwörung ein und schlossen einen Pakt mit dem fünffach gehörnten Mactans, der ihnen den Weg zur Galeasse des alten Elfenvolkes wies. Das Schiff aus Steineichenholz war vor 3000 Jahren auf einer Insel aus Seetang "gestrandet". Die magische Aura des Largala'hen hatte es vor dem Verfall bewahrt.

Gemeinsam überwandern die drei die Fallen und Schutzgeister, mit denen die Elfen den Kelch umgeben hatten, bevor sie das manövrierunfähige Schiff verließen. Sobald die Magier und der Dämon den Largala'hen erbeutet hatten, gerieten sie in Streit. Jeder wollte das Artefakt zuerst benutzen und jeder der drei argwöhnte, daß die anderen den Kelch nur dazu mißbrauchen würden, sich an einen sicheren Ort zu teleportieren, um dort allein mit dem Artefakt zu experimentieren. Schließlich verjagte Mactans die Magier vom Schiff. Diese rächten sich, indem sie zum letzten Mal gemeinsam einen Zauber woben, der den Dämon daran hinderte, die Galeasse mit dem Zauberkelch zu verlassen.

Vermis und Vespertilio kannten einander zu gut, um sich noch trauen zu können. Beide wußten voneinander, daß sie die Macht des Largala'hen nicht teilen würden.

So gingen sich die zwei zunächst aus dem Weg und schufen mit dem Ziel, eines Tages den Largala'hen aus den Fängen des Spinnendämons zu reißen, die "Lederschwingen" und die "Scherenwürmer".

Mactans durchschaute sehr schnell die Absichten der Zauberer und schützte sich seinerseits durch große Raubspinnen. Alle drei brauchten für ihre schwarzmagischen Versuche menschliche Opfer.

Deshalb manipulierte Mactans das Wachstum und andere Eigenschaften des Seetangs, so daß der Pflanzenteppich auf sein heutiges Ausmaß anwuchs und die seltsame Fähigkeit bekam, wie ein einziger großer Organismus zu handeln und alle Schiffe, die sich im Tangdickicht verfangen haben, durch pulsierende Bewegungen langsam zum "Hort der toten Schiffe" zu bringen.

Während herkömmliche Matrosen zu Sklavendiensten und als Opfer für magische Versuche mißbraucht werden, hoffen Vennis und Vespertilio, daß eines Tages eine besonders kampfstärke Schiffsmannschaft auf der Sargasso-See "strandet".

Mit ihrer Hilfe glaubt jeder der beiden Zauberer, Mactans besiegen zu können und endlich den langersehnten Largala'hen in die Hände zu bekommen. Für Vermis hat sich dieser Wunsch eine Woche, bevor die Gefährten Phileasons die Tanginsel erreichten, erfüllt.

Pardona und Beorn haben sich bereiterklärt, mit ihm zusammenzuarbeiten, um von seiner Kenntnis um die Schwächen des Spinnendämons zu profitieren. Natürlich denken sie nicht im Traum daran, ihm den Largala'hen nach einem siegreichen Kampf mit Mactans zu überlassen. Vespertilio dagegen sieht bereits alle Träume, für die er die letzten 20 Jahre gelebt hat, durch das Schicksal vernichtet, als er über die Ankunft einer zweiten Gruppe bis an die Zähne bewaffneter Krieger untemchtet wird. Es ist sein Plan, die Helden in den inneren Bereich des "Schiffshor-

tes" eindringen zu lassen und abzuwarten, bis Mactans oder Vermis versuchen, die Fremden zu überwältigen. Dann will er ihnen unter Einsatz all seiner Diener zu Hilfe eilen, um sie aus der gefährlichen Lage zu befreien und eine gute Basis für eine "Freundschaft" zu schaffen, die so lange dauern soll, bis er den Largala'hen in Händen hält. Sobald dies eintrifft, will er sich auf das aventurische Festland teleportieren und seine ehemaligen Verbündeten ihrem Schicksal überlassen.

Vespertilio

Meisterinformationen:

Am Stüden des Schiffshortes hat Vespertilio eine bornländische Schivone zu seinem Hauptquartier gemacht. Das alte Schiff steht ein gutes Stück abseits der anderen Wracks, so daß die Bordgeschütze in jede Richtung 200 Schritt freies Schußfeld haben.

Vespertilio ist ein spindeldürrer, vom Alter gezeichnete Mann, der sich mit Vorliebe in wallende schwarze Roben kleidet. Sein schlohweißes Haar trägt er schulterlang. Er führt ständig einen langen Stab aus poliertem schwarzen Holz mit sich (ein Zauberstab, der die Weihen aller sieben Stabzauber empfangen hat).

Obwohl der Magier sich seit frühester Jugend leidenschaftlich dem schwarzen Zweig der arkanen Künste widmet, wird er in seinem Handeln nicht von niederen Motiven bestimmt. Er ist ein Wissenschaftler, der der Faszination des Bösen erlegen ist. Seine Motive sind nicht Haß oder Machtgier sondern allein der Drang, immer tiefer in die Geheimnisse verbotener Magie einzudringen.

An Bord seines Schiffes sind ein gutes Dutzend menschlicher Sklaven auf dem untersten Deck einquartiert. Vespertilio behandelt sie gut, denn nur "hervorragendes Material" garantiert ihm Erfolg bei seinen Experimenten mit "MUTABILI HYBRIDIL". Einen Teil der Sklaven läßt er an den Destillationsapparaten im Bug des Schiffes arbeiten, mit deren Hilfe aus Meerwasser Trinkwasser gewonnen wird. (Als Brennmaterial verwendet man ein Gemisch aus getrockneten Algen und dem Holz der "gestrandeten" Schiffe. Ähnliche Destillationsgeräte befinden sich auch an Bord der alten Barke und der Prunkthalukke des Vermis.)

Da Vespertilio in seinem Leben schon des öfteren die Erfahrung gemacht hat, daß andere mit größtem Unverständnis auf seine Versuche an Menschen reagieren, wird er die Existenz der Sklaven vor Phileason und seinen Gefährten geheim halten. Was die "Lederschwingen" betrifft, behauptet der Zauberer, es handle sich um eine seltsame Mutation, deren natürlicher Lebensraum die Sargasso-See sei. Daß sie aus seinen Experimenten hervorgegangen sind, wird er geflissentlich verschweigen. Auf die schwache magische Aura angesprochen, die die Kreaturen umgibt, erklärt er, sie sei das Resultat von Beherrschungszaubern, mit denen er sich diese Tiere gefügig gemacht habe.

Wenn Vespertilio einen schnellen Ortswechsel vornehmen will, läßt er sich von zwei seiner treu ergebenen "Lederschwingen" durch die Luft tragen.

Die Werte Vespertilio:

MU:15 AG: 2 Stufe: 15 Alter: 62
KL:18 HA: 1 MR: 14 Größe: 1,88
CH:13 RA: 4 LE: 46 Haarfarbe: weiß
GE:15 GG: 2 **AE/KE:** 61 Augenfarbe: grün
KK: 9 TA: 1 **AT/PA:** 13/15 (Stab)

Herausragende Talente: Pflanzenkunde 11, Tierkunde 15, Abrichten 12, Alchimie 16, Lesen/Schreiben 16, Malen/zeichnen 16, Menschenkenntnis 13, Sprachen kennen 16, Alte Sprachen 15

Zauberfertigkeiten: Spezialgebiet Verwandlung von Lebewesen, Furor, Blut ... 14, Heptagon und Krötenei 15, Erinnerung verlasse dich 12, Hartes schmelze 14, Weiches erstarre 13, Höllenpein 13, Mutabili Hybridil 17

Die "Lederschwingen"

Allgemeine Informationen:

Die Erscheinung der "Lederschwingen" ist äußerst **unangenehm!** Ihr Kopf sieht aus wie die **groteske Parodie eines menschlichen Hauptes**. Die Kreaturen sind nicht in der Lage, artikulierte Laute von sich zu geben. (Sie **verständigen sich telepathisch**.) Anstelle von Armen entspringen **Fledermausflügel einem menschenähnlichem Rumpf**. **Dort wo nach normalen anatomischen Maßstäben die Beine sein sollten, wachsen zwei muskulöse Arme aus dem Rumpf, die in schlanken, krallenbewehrten Händen enden.**

Meisterinformationen:

Die "Lederschwingen" sind Mensch-Fledermaus-Chimären. Vespertilio betrachtet sie als das Glanzstück seiner schöpferischen Tätigkeit. Durch die Gewöhnung an einen Rauschtrank, den er aus einer seltenen Seetangart gewinnt, hat er diesen Zwitterwesen die letzten Reste von eigenem Willen genommen und sie zu hörigen Dienern gemacht. Die "Lederschwingen" folgen jedem Befehl des Zaubers, auch wenn es sich dabei ganz offensichtlich um ein Todeskommando handelt. Vespertilio ist allerdings viel zu stolz auf seine Geschöpfe, um deren Leben leichtfertig aufs Spiel zu setzen. Beachten Sie dies bei allen Operationen, die Sie die Lederschwingen durchführen lassen.

Gemeinsam sind zwei dieser Kreaturen stark genug, einen Menschen durch die Lüfte zu tragen.

Die Werte einer "Lederschwinge":

MU: 15 **AT:** 10 PA: 5
LE: 30 **RS:** 0 TP: W+4 (Krallen)
GS: 15/2 **AU:** 50 **MR:** 8 **MK:** 18

Vermis

Meisterinformationen:

Vermis ist ein **kleiner, kolossal schmerzbäuchiger Mann**. **Im Gegensatz zu seinem ehemaligen Freund Vespertilio** liebt er es, sich in **grellbunte Gewänder** aus kostbarsten Stoffen zu kleiden. Um den ihm **eigenen, unangenehmen Körpergeruch** zu übertünchen, pflegt Vermis auf seiner **Prunkthalukke** regelmäßig parfümierte Bäder zu nehmen, nach denen er **duftet wie ein albanisches Freudenhaus**.

Ebenso exzentrisch ist sein Verhältnis zu **Schmuck**. Kein Finger, an dem er nicht einen protzigen **Ring trägt**, **Dutzende Reife klappern** um Hand- und Fußgelenke, und drei schwere goldene Ketten schlingen sich um seinen **Stiernacken**. **Sein strähniges Haar trägt er zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden**. Zum Zaubern benutzt Vermis einen **langen, reich verzierten Stab**.

Im Gegensatz zu Vespertilio ist Vermis **machtgierig und skrupellos**. Nicht Forscherdrang hat ihn auf die Spur des Largala'hen gebracht, sondern die Erkenntnis, daß dieses magische Artefakt ein gewaltiges **Machtmittel** darstellt. In der Handhabung des "MUTABILI HYBRIDIL" erwies sich Vermis schon bald als weniger talentiert als sein Kollege. So ist es ihm nie gelungen, eine brauchbare **Tier-Mensch-Chimäre** zu erschaffen. Den größten Erfolg in dieser Richtung stellen die "Scherenwürmer" dar, eine Kreuzung zwischen Morfu und Hummer, deren Leben er sehr viel rücksichtsloser im Kampf riskiert, als sein Kollege Vermis dies mit den "Lederschwingen" zu tun pflegt. So pompös wie sein Auftreten ist auch die **Thalukke**, auf der Vermis sich eingerichtet hat. Ein prächtiges **viermastiges Schiff**, überladen mit vergoldetem Schnitzwerk. Hier hortet der Zauberer einen großen Teil der **Kostbarkeiten**, die die gestrandeten Schiffe in die Sargasso-See tragen. Da die "Scherenwürmer" nicht als Diener zu gebrauchen sind, hält Vermis rund 30 menschliche Sklaven gefangen. Durch Gifte um ihren Verstand gebracht, dienen sie ihm fast willenlos. Er benutzt sie als **Säntfenträger** (denn Vermis legt Wert **darauf**, keinen Fuß "in diesen **wiederwärtigen Tang**" setzen zu müssen), zur **Bemannung der "Hornissen"**, die seine Thalukke vor Angriffen schützen, zum **Dienst in der Trinkwassergewinnung** und für alle erdenklichen anderen Arbeiten.

Die Werte des Vermis:

MU:13 AG: 1 Stufe: 14 Alter: 62
KL:20 HA: 3 MR: 16 Größe: 1,64
CH:11 RA: 2 LE: 51 Haarfarbe: schwarz
GE:16 GG: 5 **AE/KE:** 78 Augenfarbe: braun
KK: 12 TA: 2 **AT/PA:** 14/14 (Stab)

Herausragende Talente: Pflanzenkunde 12, Tierkunde 13, Alchimie 15, Betören 14, Lesen/Schreiben 16, Lügen 15, Menschenkenntnis 13, Sprachen kennen 14, Sternenkunde 12, Alte Sprachen 14

Zauberfertigkeiten: Spezialgebiet Verwandlung von Lebewesen, Böser Blick 11, Erinnerung verlasse dich 14, Furor Blut ... 13, Heptagon und Krötenei 13, Chamaelioni Mimikry 12, Blitz dich find 13, Plumbumbarum 13, Paralü Paralein 14, Mutabili Hybridil 14

Die "Scherenwürmer"

Allgemeine Informationen:

Wie bei den meisten Chimären reicht auch bei diesen Kreaturen der bloße Anblick, um einem normalen Menschen **Angstschauer** über den Rücken zu jagen. Die **vordere Hälfte des Wesens ähnelt einem großen Hummer** mit **mörderischen Scheren** und **setzt sich in einem von überfließendem Schleim überzogenem Morfuleib fort**.

Meisterinformationen:

Die "Scherenwürmer" sind Hummer-Morfu-Chimären mit faszinierenden neuen Eigenschaften. Der Morfu-Leib ist zwar nicht mehr in der Lage, vergiftete Homsplitter zu verschießen, dafür produzieren die ehemaligen Giftdrüsen nun unablässig einen stinkenden zähen Schleim, der sich, sobald das Tier ins Wasser steigt, zu einem elastischen, wasserundurchlässigen Schlauch formt. Im rückwärtigen Morfu-Leib liegen Atemorgane, die den Körper über den Schlauch, der zur Wasseroberfläche reicht, mit Sauerstoff versorgen. Diese einen halben Schritt durchmessenden Atemtunnel sind stabil genug, um das Gewicht eines Menschen zu tragen, der sich vorsichtig bewegt. (Um die Tunnel zu "betreten", ist eine Mut-Probe +3 erforderlich. Alle 20 Schritt muß eine Schleichen-Probe abgelegt werden, um zu dokumentieren, daß man nicht durch eine unvorsichtige Bewegung den schützenden Schleimkokon zerrissen hat.)

So eigenwillig wie ihre Anatomie ist auch die Jagdmethode der "Scherenwürmer". Sie legen sich unterhalb des

Tangteppichs auf die Lauer und registrieren mit ihren Fühlem Erschütterungen im Seetang, die durch Bewegungen auf der Oberfläche des Pflanzengeflechts hervorgerufen werden. Sobald sich die Beute genau über ihnen befindet, stoßen die "Scherenwürmer" durch die Schlingpflanzen und attackieren ihre Opfer mit zwei AT je Kampfmunde.

Die Werte der "Scherenwürmer" :

| | | |
|--------|----------|--------------------|
| MU: 14 | AT: 9 | PA: 7 |
| LE: 30 | RS: 4/0* | TP: 2W+2 (Scheren) |
| GS: 3 | AU: 80 | MR: 8 MK: 25 |

* Der Wert hinter dem Schrägstrich gibt den Rüstungsschutz des Morfuleibes an, der normalerweise unter der Wasseroberfläche bleibt und so vor Angriffen geschützt ist. Die Scheren und die obere Hälfte des Leibes sind durch einen dicken Hornpanzer geschützt. Bei einer gezielten AT+5, mit der mindestens 8 Schadenspunkte erzielt werden, ist es den Helden gelungen, einen der Scherenarme zu durchtrennen.

Die Falle

Meisterinformationen:

Seit Vermis durch eine Gruppe Krieger (Beom, Pardona und ihre Gefolgsleute) Verstärkung erhalten hat, läßt Vespertilio die ganze Sargasso-See mit größter Aufmerksamkeit von seinen "Lederschwingen" beobachten. Der Zauberer fürchtet, daß man ihn durch einen Überraschungsangriff ausschalten könnte, oder daß es Vermis gelingt, den Largala'hen an sich zu bringen und die Tanginsel zu verlassen.

So wird er als erster auf Phileasson und seine Gefährten aufmerksam. Der gerissene Zauberer baut darauf, daß auch Vermis und seine neuen Verbündeten versuchen werden, sich diese Gruppe gefügig zu machen. Deshalb fast Vespertilio fogenden Plan:

Er läßt Phileasson ständig durch die "Lederschwingen" beobachten, ohne eine Annäherung an die Gruppe zu versuchen. Sobald Vermis die Helden angreift, wird Vespertilio unter Einsatz aller 32 Lederschwingen, über die er gebietet, versuchen, seinem Gegenspieler die Opfer wieder zu entreißen.

Vermis wird unter Absprache mit Pardona und Beom die Gefährten Phileassons bis zum Hort der Schiffe vordringen lassen. Dann erschafft er gemeinsam mit Pardona die komplexe Illusion einiger Seeleute, die gerade von Spinnen angegriffen werden.

Dies hat den Sinn, die Abenteurer an eine Stelle zu locken, wo bereits 12 "Scherenwürmer" unter dem Tang auf ihre Opfer warten und die von einem nahegelegenen Schiff aus mit zwei "Hornissen" beschossen werden kann. Da Vermis und Pardona daran gelegen ist, möglichst viele lebende Gefangene zu machen, versuchen sie, unter Anwendung der Sprüche PARALU PARALEIN, PLUMBUMBARUM und BOSER BLICK (Furcht) schnell den Kampfwillen von Phileassons Gefolge zu brechen.

Kurz bevor sich die Gruppe ergibt, greift Vespertilio ein.

Durch den Zauber ERINNERUNG VERLASSE DICH versucht er, Pardona und Vermis kurzfristig ihrer magischen Fähigkeiten zu berauben. Egal, ob er damit Erfolg hat oder nicht, wird er schnellstmöglich versuchen, den Kampfplatz wieder zu verlassen. Er bietet Phileasson und dessen Gefolge an, sie durch die "Lederschwingen" fortbringen lassen, bevor sich ihre Gegner von der Überraschung erholt haben.

Mactans mischt sich in das intrigante Spiel der beiden Zauberer nicht ein. Er sammelt den Großteil seiner Spinnen zur Verteidigung der Elfengaleasse, da er zu Recht vermutet, daß es nur noch eine Frage der Zeit ist, bis man versuchen wird, ihm den Largala'hen zu entwenden.

Vespertilio bringt Phileasson und seine Gefährten in den Kabinen an der Achtertrutz seiner Schiwone unter und versorgt sie mit allem, was sie sich wünschen. Sich selbst versucht er in einem möglichst positiven Licht darzustellen.

Er wird verheimlichen, daß auch er in Wirklichkeit nur wegen des Largala'hens hier lebt, genauso wie er verschweigt, daß er jemals mit Mactans und Vermis verbündet war. Stattdessen behauptet er, einziger Überlebender eines Schiffsunglücks zu sein und schon seit Jahren auf der treibenden Tanginsel festzusitzen. Er gibt vor, Phileasson zu helfen, weil er erhofft, gemeinsam mit ihm endlich der Sargasso-See zu entkommen. Ein magisches Amulett verhindert, daß die Helden durch Beherrschungs- oder Hellsicht-Zauber die wahren Absichten von Vespertilio durchschauen.

Die Luken, die ins Innere des Schiffes führen, hält Vespertilio verschlossen, solange sich die Abenteurer an Bord befinden. Durch diese Maßnahme will er verhindern, daß seine Gäste von den Sklaven im Schiffsbauch erfahren, auf wen sie sich eingelassen haben.

Mactans

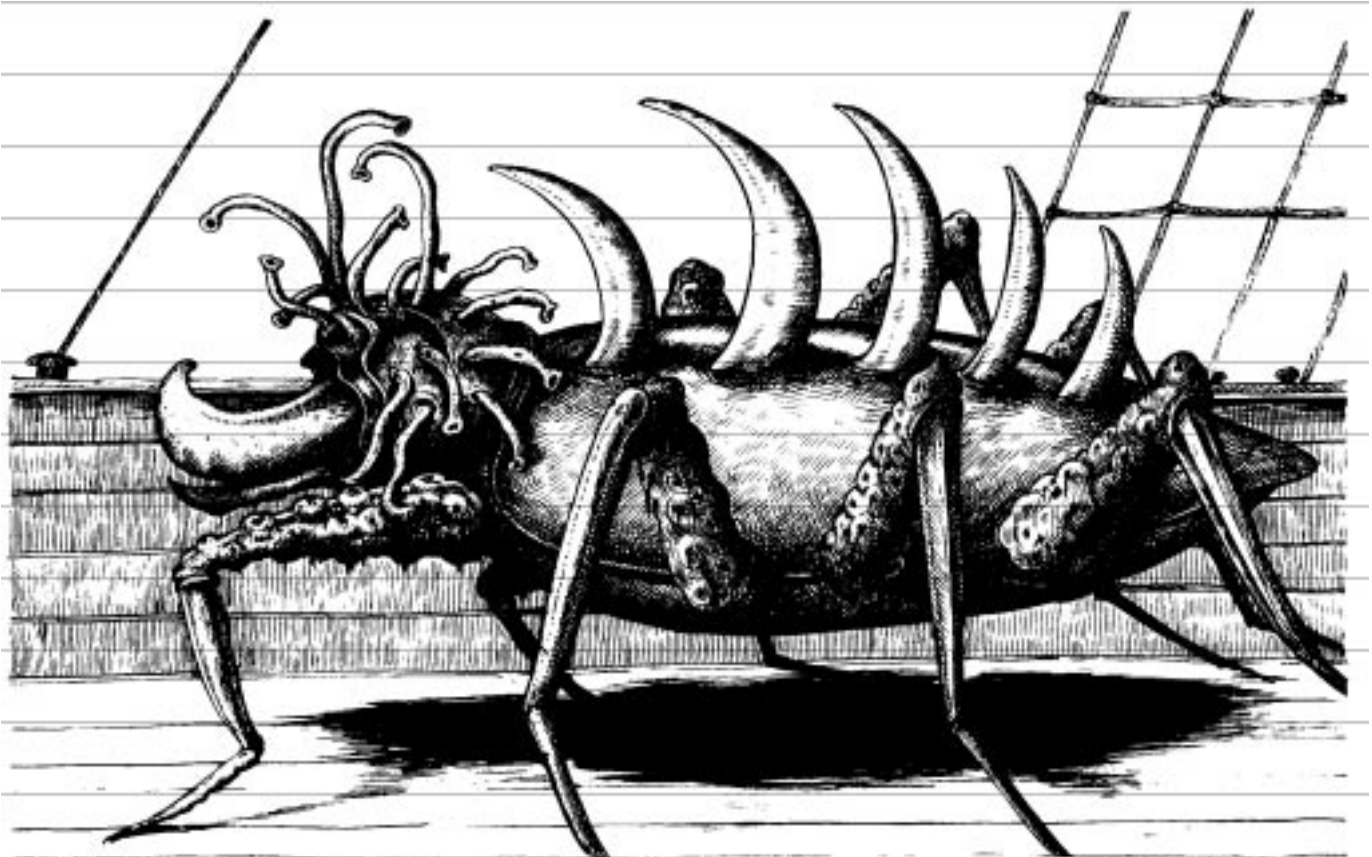
Meisterinformationen:

Mactans ist zu den mächtigeren unter den Gehörnten Dämonen zu zählen. Obwohl er ursprünglich von Vespertilio und Vermis beschworen und so zu einem unfreiwilligen Besuch auf Dere gezwungen wurde, beschloß der Spinnendämon, nachdem er von den Plänen zur Suche nach dem Largala'hen gehört hatte, in der Sphäre der Menschen zu bleiben, um sich vielleicht des magischen Artefakts bemächtigen zu können. Nachdem zwei Versuche der Zauberer fehlschlugen, den Dämonen wieder in seine Sphäre zu schleudern und ihre magischen Kräfte fast erschöpft waren, einigten sie sich darauf, mit Mactans ein Bündnis einzugehen. Als der Largala'hen gefunden war, gerieten die drei in Streit. Mactans vertrieb die Zauberer von der Elfengaleasse, doch konnte er sich seines Sieges nicht lange erfreuen. Gemeinsam legten Vespertilio und Vermis einen Bann auf das Schiff, der es dem Dämonen unmöglich macht, mit seiner Beute die Galeasse zu verlassen. (Ohne den Largala'hen könnte er problemlos in seine Dimension zurückkehren.) Mactans hat sich mit diesen Gegebenheiten abgefunden. Er geht davon aus, daß der Bann spätestens mit dem Tod der Zauberer gebrochen sein wird. So arbeitet die Zeit auf jeden Fall für ihn, denn die Spanne eines Menschenlebens ist für ihn kein nennenswerter Zeitverlust.

Um den Tod der Zauberer voranzutreiben, begann er, die ursprünglich nur knapp 500 Schritt durchmessende Tanginsel, auf der neben der Elfenbarke auch noch ein halbes Dutzend anderer Schiffe gefangen lag, magisch zu verän-

dem und schuf so einen gewaltigen, sehr dichten Pflanzenteppich. Diese magisch manipulierten Pflanzen weisen die besondere Eigenschaft auf, Schiffe und andere große Körper, die sich in ihnen verfangen, durch pulsierende Bewegungen zum "Hort der toten Schiffe" in die Nähe der Elfengaleasse zu bringen. Die Matrosen, die dem Dämon auf diese Weise in die "Hände" fielen, verwandelte er in große Spinnen.

Als Vermis und Vespertilio bemerkten, welche neue Gefahr ihnen drohte, begannen auch sie damit, menschliche Sklaven zu jagen und Chimären-Diener zu erschaffen, um weiterhin das Machtgleichgewicht gegenüber dem Dämon aufrecht zu erhalten. Nach einer Weile stellte Mactans fest, daß seine magisch geschaffenen Spinnen in der Lage waren, sich auf natürliche Weise zu vermehren. Dazu benötigen sie Wirtskörper von mindestens Menschengröße, in die sie Eier ablegen können. Die auf natürlichem Wege gezeugten Spinnen hatten den Vorteil, daß man sie, im Gegensatz zu ihren Eltern, nicht mehr in die Kreaturen zurückverwandeln konnte, die sie ursprünglich einmal gewesen waren. (Ein wichtiger Aspekt in der Auseinandersetzung mit Magiern.) So ging Mactans vor 10 Jahren dazu über, regelrechte Brutkolonien auf einigen der "gestrandeten" Schiffe anlegen zu lassen. Heute sind die meisten dieser Brutschiffe wieder verlassen, denn seit drei Jahren widmet der Spinnendämon fast seine ganze Energie einem neuen Ziel. Er experimentiert mit den verschiedenen Aspekten eines sehr komplexen Zaubers, der ihn unverwundbar machen soll. Mactans ist mittlerweile schon so weit, das eine Strophe aus einem alten Heldenepos auf ihn zutrifft.



"Nicht Stein und nicht Stahl,
kein Bein und kein Pfahl,
nicht die Kraft alter Magie
noch tückische Alchimie
vermochten seine Haut zu ritzen...

Mactans weiß zwar, daß sein Zauber nicht ganz **vollkommen** ist, doch rechnet er nicht damit, daß jemand, den es in die Sargasso-See verschlägt, eine Waffe mit sich führen könnte, die ihn zu verletzen vermag. Entsprechend **selbstbewußt** tritt er auf, sobald es zu einem Konflikt kommt. (Er ahnt ja nicht, daß die Helden gut gewappnet in diesen Kampf gehen. Im Kampf gegen Mactans - und nur gegen ihn! - verursacht der Seeschlangenzahn bei jedem unparierten Treffer 3W20 Schadenspunkte.)

Wie für alle gehörnten Dämonen gilt auch bei Mactans:

wer ihn zu ersten Mal sieht, muß eine Mutprobe - erschwert um den Aberglauben-Wert - bestehen oder ist durch seinen gräßlichen Anblick wie gelähmt. Der Dämon ist fast zwei Schritt hoch und besitzt einen drei Schritt langen, aufgedunsenen, schwarzen Spinnenleib. Auf dem Rücken des Chitinpanzers wachsen ihm fünf **orangefarbene** Hörner. Dort wo bei Spinnen normalerweise ein **vieläugiges**, beißzangenbewehrtes Haupt sitzt, quellen Mactans **einige** Dutzend dünner Tentakel aus dem Leib, um die ein unbetetes bläuliches Licht spielt. Mit den Tentakeln kann er **drei** AT pro Kampfrunde schlagen. Der Spinnendämon bevorzugt allerdings den Einsatz von Magie. Da es für Dämonenmagie keine festen Regeln gibt, können Sie als Spielleiter Mactans fast nach Belieben mit magischen Fähigkeiten ausstatten, um den Endkampf mit den Helden so spannend wie möglich zu gestalten.

Die Werte des Spinnendämons:

MU: 30 AG: 0 Stufe: ? Alter: ?
KL: 12 HA: 0 MR: 25 Durchmesser: ca. 1,00
CH: 5 RA: 0 LE: 200 Haarfarbe: --
GE: 16 GG: 0 AE/KE: ? Augenfarbe: gelb
KK: 30 TA: 0 AT/PA: 14/17 3 AT je KR
RS: magisch, TP 1W6+7, AU 7000, MR 25, MK 200

Die Diener des Mactans

Meisterinformationen:

Wie bereits erläutert, hat Mactans sich ein kleines Heer von Spinnendienern herangezogen. Der größte Teil dieser Kreaturen hält sich in der Endphase des Abenteuers im Bereich der Elfengaleasse auf. Wo genau der Dämon seine Streiter plaziert hat, entnehmen Sie der Beschreibung der Galeasse. Einige der Spinnen dürften Ihnen bereits bekannt sein, andere stammen aus bisher unerforschten Regionen **Deres**, und Ihre Helden haben das zweifelhafte Vergnügen, die ersten Aventurier zu sein, die mit ihnen Bekanntschaft machen.

Höhlenspinnen

Die schwarzen, haarigen Tiere haben die Elfengaleasse mit Dutzenden von Spinnennetzen gegen Luftangriffe der "Lederschwingen" gesichert. Die Höhlenspinnen erreichen einen Rumpfdurchmesser von fast anderthalb Schritt und ein Gewicht von hundert Stein. Jedesmal, wenn die Spinne ihrem Opfer einen Schadenspunkt zufügt, verliert es für die Dauer eines Tages je einen Punkt auf AT, PA und GE. Wer in das klebrige Netz einer Höhlenspinne gerät, kann versuchen, sich mit einer Geschicklichkeitsprobe zu befreien. Mißlingt diese, ist eine Kraftprobe +1 erforderlich. Schlägt auch diese fehl, folgt eine GE-Probe +2, dann eine KK-Probe +3 usw. Wer im Netz gefangen ist, kann zwar kämpfen, erhält aber einen Abzug von 4 auf Attacke und Parade.

Werte:

MU: 10 AT: 8 PA: 0
LE: 35 RS: 1 TP: 1W+3(+Gift)
GS: 4 AU: 20 MR: 6 MK: 18

Wolfsspinnen

Diese stark behaarten Spinnentiere werden bis zu zwei Spann groß und besitzen ein dichtes, schwarzbraunes Fell, das ihnen den Namen Wolfsspinne eingebracht hat. Sie jagen in Rudeln von W20 Tieren. Immer wenn ihnen eine gute Attacke gelingt, treffen sie eine völlig ungeschützte Stelle ihres Opfers. Die Wolfsspinnen halten sich in der Nähe der Elfengaleasse auf.

Werte:

MU: 10 AT: 10 PA: 0
LE: 10 RS: 0 TP: 1W+1
GS: 7 AU: 20 MR: 9 MK: 8

Speispinnen

Diese seltene Spinnensorte verfügt über eine besonders heimtückische Angriffswaffe. Sie ist in der Lage, klebrige **Spinnwebfäden** auf ihre Opfer abzuschießen. (Dabei gelten dieselben Treffermodifikatoren wie bei einem Messerwerfer.) Die Opfer dieser ein Schritt großen Kreaturen verlieren mit jedem Treffer einen Punkt auf AT, PA und GE. Pro Spinnenfaden, der ihn getroffen hat, braucht ein Held fünf KR, um sich wieder zu befreien. Es zeugt von der Intelligenz der Speispinne, daß sie einen Nahkampf meidet, bis sie ihre Beute für wehrlos hält. Diese Spinnen sind durch einen metallisch blau schimmernden Chitinpanzer geschützt.

Werte:

MU: 14 AT: 9* PA: 0
LE: 30 RS: 1 TP: 1W+2
GS: 5 AU: 25 MR: 6 MK: 18

* Die Speispinne beginnt einen Kampf, indem sie klebrige Spinnwebfäden "abschießt". Sie hat dabei den **Talentwert 18**, der mit den Zielmodifikatoren für Messerwerfer verrechnet werden muß.

Die Elfengaleasse

Meisterinformationen:

Die Elfengaleasse ist eine Variante der Galeere, die mit der hohen Vorder- und Achtertrutz auch Eigenheiten der Schivone aufweist. Die beiden auf havenische Weise getakelten Masten verleihen dem Schiff hervorragende Segeleigenschaften. Boote diesen Typs werden heute in Aventurien nicht mehr auf Kiel gelegt, denn das Wissen der alten Elfenbaumeister ist schon seit Jahrhunderten verlorengegangen. Das ganze Schiff verfügt über eine schwache magische Aura. Diese resultiert nicht aus der außergewöhnlichen Macht des Largala'hen sondern aus der Tatsache, daß jede Planke des Schiffes auf besondere Weise magisch behandelt wurde. Verlorene Zauber machten das Holz besonders haltbar und ermöglichten die Reise zu den "Inseln im Nebel", die von gewöhnlichen Schiffen nicht erreicht werden können.

Erst auf hoher See stellte sich heraus, daß ein Teil der Elfen, die den Largala'hen aus dem gebranntschätzten Tie'Shianna retteten, mit der Dämonenfaule infiziert war. Schnell breitete sich die Krankheit unter der Besatzung der Galeasse aus, so daß das Schiff bald nur noch begrenzt manövrierfähig war. So wurde es unmöglich, das ursprüngliche Reiseziel, das "Meer der sieben Winde" durch die Straße von Sylla zu erreichen. Stattdessen trieb die Galeasse immer tiefer ins Perlenmeer ab und lief schließlich auf einer großen Tanginsel auf. Mit den letzten gesunden Besatzungsmitgliedern sicherte der Kapitän das Schiff durch Fallen und versteckte den Largala'hen in einem Bleikasten in der Kombüse. Danach gingen die Elfen von Bord. Sie wollten mit dem Beiboot eine sichere Küste ansteuern und später zurückkehren, um das mächtige magische Artefakt zu bergen. Doch nie wieder sollte ein Elf seinen Fuß auf dieses Schiff setzen. Fast 3000 Jahre später kamen Vespertilio, Vermis und Mactans und bemächtigten sich des Schatzes.

Heute ist die Galeasse fast vollständig in Spinnennetze eingesponnen, um eine optimale Verteidigung zu ermöglichen. Das alte Holz ist durch die Jahrhunderte auf See fast vollständig mit einem dünnen Panzer aus kristallisiertem Salz überzogen, so daß das ganze Schiff weißlich schimmert. Nur die Räume, die vor Wettereinflüssen geschützt liegen, weisen keine Salzkruste auf.

1 Die Vordertrutz

Wie das gesamte Oberdeck ist auch die Vordertrutz gegen Angriffe der "Lederschwingen" gesichert, indem Höhlenspinnen ihre Netze knapp oberhalb des Decks gewebt haben. Eine Höhlenspinne und eine Speispinne liegen hier auf der Lauer. Zwei steile Treppen führen vom Oberdeck auf diese Plattform. In der Mitte der Trutz erhebt sich der Vormast 8 Schritt über Deck.

2 Das Achterdeck

Von hier aus führten die Offiziere der Galeasse das Kommando über ihr Schiff. Am Heck ragt eine geschwungene

Ruderpinne über die Reling. Zwei steile Leitern führen auf das Kommandodeck. Heute warten hier zwei Höhlenspinnen auf Beute. Auch dieses Deck ist durch Spinnennetze gegen Angriffe aus der Luft gesichert.

3 Der Bug

Unmittelbar vor dem Rammsporn befindet sich ein kleines Deck ohne Reling, in dessen Mitte sich das Ankerspill erhebt. Auch dieser Bereich des Schiffes ist eingesponnen, doch halten sich hier keine Spinnen auf.

4 Das Geschützdeck

Ursprünglich mit sechs Geschützen ausgestattet, bildete dieser Raum das zweitwichtigste Gefechtsdeck der Galeasse. Dort, wo ehemals eine Tür auf das Oberdeck führte, hat Mactans eine zwei Schritt große Bresche gebrochen, um sich mit seinem gewaltigen Körper Zutritt zu dieser Kajüte zu verschaffen. Es halten sich hier weder Spinnen auf, noch gibt es etwas Interessantes zu finden.

5 Das Oberdeck

Das Oberdeck bildet einen 3 Schritt schmalen Gang, der Vorder- und Achtertrutz miteinander verbindet und den Matrosen der Galeasse gerade genug Platz ließ, um die Takelage zu bedienen. An Backbord und Steuerbord erlauben die offenen Ruderkästen einen Blick auf das tiefer gelegene Ruderdeck. Schmale Trittbretter die sich rund um die Ruderkästen ziehen, machen es möglich, die Backbord- und Steuerbordreling gegen Entermannschaften zu verteidigen.

Der havenisch getakelte Hauptmast des Schiffes erhebt sich 12 Schritt über das Deck. Unmittelbar hinter dem Mast führt eine Treppe in das Innere des Schiffes. Weiter achtern liegt eine Ladelupe, durch die Proviant in die Stauräume der Galeasse gehievt wurde.

Auch dieser Bereich des Schiffes ist fast vollständig durch Spinnweben geschützt, die sich wie Sonnensegel über dem Deck und zwischen den Masten ausbreiten. Vier Speisspinnen und sieben Höhlenspinnen sichern diesen Bereich.

6 Die Offizierskajüte

Auf den alten Schiffen der Elfen war es üblich, daß sich der Kapitän und seine Offiziere eine geräumige Kajüte teilten. Von der ehemaligen Pracht dieses Raumes ist wenig erhalten geblieben. Klebrige Spinnweben ziehen sich durch die Kammer. Im hintersten Winkel ist eine besonders große Speispinne verborgen. Auch hierher hat sich Mactans gewaltsam Eintritt verschafft. Dort wo früher die Tür war, klafft ein großes Loch in der Wand.

7 Die Segelkammer

Früher wurden hier Fahnen, Taue, Segel und Ersatzteile für die Takelage aufbewahrt. Heute ist der Raum mit klebrigen

Faden zugesponnen. Von den Ausrüstungsteilen hat nichts die Jahrtausende überdauert. Eine Speispinne verbirgt sich hier, um auf Befehl des Spinnendämons mit ihren Schwestern aus Raum 8 jeden anzugreifen, der versucht, sich dem Largala'hen zu nähern.

8 Unterkunft der Segelmannschaft

In der Kabine lauern zwei Speispinnen, die sich bereit halten, um im Notfall den Largala'hen zu verteidigen. Ein großes Loch im vorderen Bereich des Kajütenbodens erlaubt es Mactans, sich auf das unterste Deck des Schiffe zu begeben.

9 Das Ruderdeck

Backbord und Steuerbord stehen jeweils 16 Bänke, die breit genug sind, um pro Bank drei Ruderern Platz zu gewähren. Vor Verlassen des Schiffes wurden alle Riemen eingeholt und in Verschlagen oberhalb der Bänke verstaut. Die für die langen Riemen vorgesehenen Löcher in der Bordwand sind alle sorgfältig verschlossen. Durch die Lichtschächte zum Oberdeck ist es hier sehr viel heller als anderswo unter Deck. Eine schmale Treppe führt sowohl tiefer ins Schiff als auch zum Oberdeck. Achtern befindet sich eine Ladeluke, durch die Vorräte zu den Stauräumen hinabgelassen wurden. Dieser Raum ist verdächtig unberührt. Nur sehr wenige Fäden am Boden weisen hier auf die Anwesenheit der Spinnen hin.

Meisterinformationen:

Sobald die Helden auf das Ruderdeck hinabsteigen, werden die Speispinnen in den Kabinen 7 und 8 ihre Verstecke verlassen, um die Eindringlinge auf sichere Distanz mit ihren klebrigen Fangfäden zu "beschießen" und so daran zu hindern, bis zum Versteck des Largala'hen in Raum 11 vorzudringen. Auch Mactans wird schnellstmöglich herbeieilen, sobald jemand dieses Deck betritt.

10 Vorratsraum

Während die Trinkwasserreserven der Galeasse auf dem Mannschaftsdeck untergebracht waren und der größte Teil der Lebensmittel den Stauraum im Bug füllte, wurden hier unter unmittelbarer Obhut des Kochs die erleseneren Gaudiumfreuden gelagert. Noch heute liegen die Reste zerschnittener Weinamporen und Gewürztöpfe auf dem Boden der Kabine. Von diesen kulinarischen Genüssen hat sich selbstverständlich nichts erhalten. Hier wie auch in Raum 11 hat Mactans zwei große Löcher in die Kabinenwände gebrochen um sich Zutritt zu verschaffen. Zwei Höhlenspinnen bewachen diesen Raum, der zum Largala'hen führt.

11 Die Schiffskombüse

Am äußeren Ende des Raumes befindet sich eine fast völlig hinter Spinnenweben verborgene, gemauerte Kochstelle. Hölzerne Regale bedecken die Wände. Es ist sehr eng in dem Raum. Im Feuerloch des Herdes ist eine bleierne Kiste versteckt, die nur gefunden werden kann, wenn man ausdrücklich dort nachschaut. In dieser Kiste liegt ein goldener, mit erlesenen Edelsteinen verzierter Kelch, den eine starke magische Aura umgibt. Ansonsten läßt sich nichts Bemerk-

enswertes finden, es sei denn die Helden sammeln mit Grünspan überzogene, kupferne Schöpflöffel.

Der Largala'hen

Meisterinformationen:

Wenn es den Helden tatsächlich gelingen sollte, den Largala'hen in die Hände zu bekommen, haben sie die sechste Aufgabe erfolgreich gelöst. So weit sollten Sie es als Spielerleiter aber nur kommen lassen, wenn die Gruppe bei der Suche nach der "Silberflamme" gescheitert ist. Für das siebente Abenteuer ist es wichtig, daß sowohl Phileasson als auch Beom über eines der Artefakte aus dem versunkenen Tie'Shianna verfügen. (Außerdem verhindern gelegentliche kleinere Niederlagen, daß Ihre Heldengruppe zu überheblich wird und glaubt, das Schicksal - also Sie - würde ihnen schon alle Trümpfe zuspielden.) Der Largala'hen ist aus Alchimistengold (besonders reinem Gold) gefertigt und mit unzähligen kleinen Edelsteinen besetzt, die komplizierte Muster bilden. In eine Zierborte am oberen Rand des Gefäßes sind verschlungene Glyphen eingraviert. Bei einer Probe+8 auf das Talent Alte Sprachen können die Charaktere folgenden Satz entschlüsseln.

"SPRICH DEN WUNSCH AUS."

Wird das alte elfische Wort für Wunsch ("Gwanchal") für sich alleine von demjenigen, der den Largala'hen in Händen hält, ausgesprochen, so kann er über dessen magische Kraft gebieten, sofern er im Umgang mit astraler Energie bewandert ist.

Schon ganz zu Anfang ihrer Ausbildung in den Magierakademien lernen Zauberer, daß jedem Edelstein geheimnisvolle Kräfte innewohnen, die der Kundige zu seinem Vorteil gebrauchen kann. Dieses Wissen machten sich die Elfen zu Nutze, die den Largala'hen geschaffen haben. Sie setzten die Edelsteine zu einem Muster zusammen, das in besonderer Weise auf die ungebundenen astralen Kräfte der Atmosphäre wirkt. So vermag der Largala'hen magische Kräfte aufzunehmen oder einfacher gesprochen: Der kostbare Pokal "regeneriert" täglich 5W20 Punkte Astralenergie bis zu einem Maximum von 100 Punkten. (Mehr als 100 Punkte kann der Kelch nicht speichern.) Diese Kraftreserve wird für einen Magiebegabten frei verfügbar, sobald er den Largala'hen in die Hand nimmt und das Wort "Gwanchal" laut ausspricht.

12 Vorratsraum

Hier wurde der größte Teil der Lebensmittelvorräte der Galeasse gelagert (Pökelfleisch, Mehl, Bohnen etc.). Nach 3000 Jahren ist davon selbstverständlich nichts mehr übrig geblieben. Heute ist der Raum durchspinnen mit Spinnenfäden, in denen an einigen Stellen bis zu zwei Meter lange Kokons hängen. (Siehe Raum 13.) Zwei Raubspinnen sind zur Brutpflege eingesetzt.

13 Der Mannschaftsraum

Zwei Dutzend große Fässer zeugen noch heute davon, daß man hier wegen des beschränkten Platzes an Bord auch die

Trinkwasservorräte einlagerte. Die Wände zu den Nachbar-kabinen 12 und 14 sind eingeschlagen worden, um Mactans freien Zutritt zu gewähren. Der ganze langgestreckte Raum ist dicht mit Spinnenfäden verwebt, so daß die Sicht auf wenige Schritte beschränkt bleibt. Durch die Stiege, die vom Ruderdeck hier hinabführt, dringt nur wenig Tageslicht in den Schiffsbauch. Zwischen den Fäden eingesponnen hängen fast zwei Dutzend länglicher Kokons.

Meisterinformationen:

In den Kokons befinden sich die sterblichen Überreste gefangener Seeleute, die von den Spinnen dazu mißbraucht wurden, jeweils ein Ei in sie abzulegen. Während der verschiedenen Verpuppungsphasen, die die heranwachsende Spinne durchläuft, ernährt sie sich vom Körper der bewußtlos sterbenden "Wirtskreaturen". Sieben Raubspinnen bewachen die Bmt in diesem Schiffsraum.

Vor geraumer Zeit ist Mactans dazu übergegangen, nur

noch wenige "Wirtskörper" erjagen zu lassen, weil er erkannte, daß er bereits die maximale Zahl von Spinnen, die durch das Gebiet der Sargasso-See ernährt werden können, großgezogen hatte. Aus diesem Grunde sind die meisten Brutschiffe heute wieder verlassen. Die mit Abstand bedeutendste noch betriebene Brutstätte der Spinnen befindet sich hier an Bord der Elfengaleasse. Sollten die Helden hier zum ersten Mal einen der Spinnenkokons öffnen, bewirkt der gräßliche Anblick der Leiche in seinem Inneren, das ihr Totenangstwert dauerhaft um einen Punkt steigt.

14 Der Stauraum

Dieser Raum wurde genutzt, um Frachtgüter unterzubringen. Heute ist er wie die Räume 12 und 13 von Fäden durchzogen und drei Kokons sind hier aufgehängt. Eine Raubspinne wacht über die Bmt.

Der Kampf um den Largala'hen

Meisterinformationen:

Wenn Sie die Rolle des Vespertilio spielen, stehen Sie vor dem Problem, daß der Magier natürlich einerseits brennend an dem Largala'hen interessiert ist, er den Helden aber andererseits vorspielt, keine Ahnung zu haben. Warten Sie also darauf, daß Ihre Gruppe anfängt, nach einem Pokal zu fragen. Vespertilio wird dann - scheinbar teilnahmslos - antworten, auf einem alten Schiff in der Mitte der Sargasso-See gäbe es irgend etwas, um das sich der Verrückte, der Phileasson und sein Gefolge überfallen hat, mit einem schrecklichen Ungeheuer streitet. Weiterhin wird Vespertilio darauf pochen, das Tangfeld schnellstmöglich zu verlassen und die Elfengaleasse als Bmtstätte schrecklichster Monster schildern. Schließlich läßt er sich mit gespieltem Widerwillen darauf ein, die Abenteurer bei einem Angriff auf die Galeasse zu unterstützen, unter der Bedingung, daß man sofort danach flieht.

Nachdem die Verhandlungen so weit gediehen sind, unterstützt er die Gruppe nach Kräften. Beim Angriff läßt er alle Mitstreiter durch die "Lederschwingen" bis zum Spinnennetzgeflecht über dem Deck der Elfengaleasse tragen. Würfeln Sie mit W6 aus, ob die Helden unbeschadet an Bord gelangen:

- 1-3 der Charakter hatte eine glückliche Landung
- 4-6 der Held blieb in Spinnenfäden hängen (siehe Kapitel "Höhlenspinnen")

Lassen Sie ihre Spieler auch für jeden neuen, eingesponnen Deckabschnitt auswürfeln, ob sich ihr Charakter in den Netzen verfängt:

- 1-4 Nichts passiert
- 5 Der Held stolpert
- 6 Der Held hat sich in einem Netz verfangen

Auch Beorn, Pardona und Vermis sind nicht untätig. Ungefähr zur selben Zeit, als die Gefährten Phileassons auf der Elfengaleasse landen, versuchen sie durch Schleimtunnel,

die die "Scherenwürmer" bis unter den Schiffskiel vorangetrieben haben, zum Largala'hen zu gelangen. Mit kleinen Äxten, Bogenbohrern und Brechstangen planen sie, durch den Schiffsrumpf einzudringen. Bei dieser Ausgangslage ist es sehr wahrscheinlich, daß Beorn und Phileasson mit ihrem Gefolge ziemlich gleichzeitig auf dem Ruderdeck eintreffen. Sollte es zu Auseinandersetzungen kommen, werden diese mit Fäusten oder mit Zaubern ausgetragen, die keinen körperlichen Schaden verursachen. (Erinnern Sie sich an die Bedingungen, die die Hetfrau Garhelt gestellt hat.)

Dieses Finale wird je nach Spielgruppe sehr unterschiedlich verlaufen. Deshalb seien hier allgemeine Angaben gemacht, zu Aspekten, die unbedingt berücksichtigt werden müssen und zu möglichen Spielvarianten, die Ihnen als Meister offenstehen.

- Bedenken Sie, daß auf dem Ruderdeck nicht allzuviel Platz ist. Vor allem der Einsatz von Magie kann sich leicht chaotisch gestalten.

- Vergessen Sie nicht, daß sich Mactans in die Kombüse zurückgezogen hat, um den Largala'hen zu verteidigen. In den Räumen 7 und 8 liegen Speisspinnen auf der Lauer, die in den Kampf eingreifen. Solange Mactans nicht geschlagen ist, wird er telepathisch Wolfsspinnen zu Hilfe rufen.

- Sowohl Vermis als auch Vespertilio werden ihre Kräfte schonen, um ganz zum Schluß, wenn sich alle anderen verausgabt haben, nach dem Largala'hen zu greifen.

- Es kann passieren, daß sich die verfeindeten Parteien zunächst abwartend gegenüberstehen, weil der, der zuerst angreift, vermutlich auch zuerst seine Kräfte erschöpft hat.

- Schön ist auch die Variante des betrogenen Betrügers. Sie erfordert allerdings, daß die Gruppen leicht zeitlich versetzt auf dem Ruderdeck eintreffen. So wäre es möglich, daß sich Vespertilio durch einen MOTORICUS MOTILITICH den Largala'hen verschafft, während die Helden gegen Mactans kämpfen. Gerade als er fliehen will, taucht Vermis auf und schaltet seinen Rivalen durch einen BÖSEN BLICK aus. Unmittelbar darauf wird er jedoch von Beorn

niedergeschlagen, der sich ebenfalls den Largala'hen sichern will.
Bedenken Sie immer, daß dieses Finale einem Immanenspiel nicht unähnlich sein wird. Legen Sie mehr Gewicht **darauf**, es witzig zu gestalten, als hier verbissene Todeskämpfe auszufechten.

Setzen Sie alle Mittel ein, um den Largala'hen letztendlich der Gruppe in die Hände zu spielen, die **nicht** die "Silberflamme" besitzt.
Sobald sich eine Gruppe mit dem Largala'hen abgesetzt hat, verdüstert sich der Himmel und ein schweres Unwetter bricht los.

Reise ins Ungewisse?

Allgemeine Informationen:

Dunkle Sturmwolken ballen sich am Himmel zusammen, und von Feme ist der Donner eines nahenden Gewitters zu vernehmen.

Meisterinformationen:

Die Helden tun gut **daran**, schnellstens Zuflucht auf einem möglichst intaktem Segler zu suchen, bevor sich der Pflanzenteppich ganz in treibende Tanginseln aufgelöst hat. Wenn dem größeren Teil der Helden eine **Rudern/Segeln**-Probe +3 gelingt, ist das Schiff in sicheres Fahrwasser gebracht.
Sollten die Abenteurer Mactans nicht getötet haben, wurde er durch den Sturm in die Sphäre der Dämonen zurückgeschleudert. Vermis hat sich, wenn er während der Auseinandersetzungen nicht zu Tode gekommen ist, an Bord seiner **Thalukke teleportiert**. Vielleicht ist es ihm und seinen Sklaven gelungen, den Sturm zu überstehen. Seine "Scherenwürmer" hat er jedenfalls schmachlich in Stich gelassen. Abgesehen von zwei oder drei der Kreaturen, die Vermis retten konnte, sind diese Lungenatmer alle im Verlauf des zweitägigen Sturmes ertrunken. Auch **Vesperhlio** hat alle Versuche aufgegeben, doch noch an den Largala'hen zu gelangen, als die Sturmböen immer heftiger wurden. Von seinen zwei stärksten "Lederschwingen" getragen, erreichte der Zauberer die kleine **Waldinsel Andikan**. Ob er dort in den Töpfen kannibalischer Eingeborener landete oder ob er sich eines Tages wieder in zivilisiertere Gegenden durchschlägt, liegt bei Ihnen. Par-

dona und Beom ist es mit oder ohne Largala'hen ebenfalls gelungen, ein seetaugliches Schiff zu finden und an einer sicheren Küste zu landen.

Sobald sich das Wetter gebessert hat, können die Abenteurer die Rückreise antreten. Dabei gilt es zu berücksichtigen, daß die Helden nur begrenzte **Vorräte an Trinkwasser** und Lebensmitteln mit **sich führen dürften**. **Shaja kann durch "Wassertrank und Wunderspeise" zwar die größte Not lindern**, doch ist ihre **Karmaenergie** nur begrenzt! **Vielleicht sollten einige Abenteurer nach der Rettung vor dem Verdursten erwägen, sich zum Glauben der Göttin des Herdfeuers bekehren zu lassen oder ihr zumindest ein größere Opfergabe versprechen**. Die Gruppe wird versuchen, **schnellstmöglich den kaiserlichen Hafen auf Jilaskan anzulaufen, um sich dort zu verproviantieren**. **Noch** bevor die Abenteurer dort ankommen, hat die **Travia-Geweihte Visionen**, daß die Helden im **Praios-Tempel zu Khunchom erwartet werden**. **Lebensmittel und Ausrüstung sind auf Jilaskan, einem Außenposten der Zivilisation, um 50% teurer als normal**. Bei **günstigem Wind** dauert es mit dem angeschlagenem Schiff **3 bis 4 Tage**, um von der Insel bis zur freien Stadt **Khunchom zu segeln**.

Welche weiteren Abenteuer Ihre Helden auf der Suche nach dem versunkenem **Tie'Shianna** erwarten, erfahren Sie im nächsten Band dieser Reihe mit dem Titel **"WIE DER WIND DER WÜSTE"**.

Die Verteilung der Abenteuerpunkte

Pauschal erhält jeder Spieler für den erfolgreichen Abschluß des Abenteuers "Die Suche nach dem Largala'hen" 200 Abenteuerpunkte.

Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, für besonderen spielerischen Einsatz zusätzliche AP zu verteilen.

20 AP für denjenigen, der durchsetzte, den Kutter zu verlassen, nachdem er in der Sargasso-See "gestrandet" war.

100 AP sind unter der Gruppe aufzuteilen, wenn sich die Helden nicht durch **Vesperhlio** einlullen ließen, sondern mißtrauisch blieben, und seine Verbindungen zu Vermis und Mactans zumindest teilweise erraten haben.

Anhang I

Wie Kapitän Phileason hatte auch Beorn der Blender eine Reihe von Gefährten um sich geschart. Im Himmelsturm lief er dann den aufgeschreckten Nachtalben und Pardona in die Arme. Dort verlor der Kapitän seine sämtlichen Gefolgsleute und war gezwungen, sich auf einen Pakt mit Pardona einzulassen. Ohne die dritte Aufgabe zu erfüllen, durchquerte er mit der **Dienerin** des Namenlosen das winterliche Nordland und erreichte **Festum** noch vor seinen Rivalen. In der **Hafenmetropole** heuerte er neue Abenteurer an, die ihn während der drei Episoden dieses Bandes und darüberhinaus begleiten werden.

Beorn der Blender

Für einen Thorwaler hat Beorn ein ungewöhnliches Äußeres. Mit einer Größe von 1,76 und einem eher zierlichen Körperbau bildet er eine Ausnahmeerscheinung unter den blonden Hünen dieses Seefahrervolkes. Vor Jahren verlor er im Kampf gegen eine der schwarzen Galeeren **Al'Anfas** das rechte Auge. Seit **diesem Zwischenfall** pflegt er alle **Sklavenjäger** und **Soldaten**, die **im Dienste** Tar Honaks oder der Händler seiner Stadt stehen, blinden zu lassen, sobald sie in seine Hände fallen. Diese grausame Art der Rache brachte Beorn den **Beinahmen** "der Blender" ein. Doch rabiates Vorgehen gegen **Al'Anfaner** ist nichts, was einen in Thorwal in seiner Heimat in Mißkredit bringen würde. Als erfolgreicher Kapitän genießt Beorn höchstes Ansehen, und egal, wohin es geht, hat er niemals Probleme, Mannschaften für seine Drachen zusammenzubringen. Beorn trägt ein leichtes Kettenhemd, einen runden **Lederschild** und einen auffälligen, kostbaren **Flügelhelm**.

MU: 16 AG: 3 Stufe: 15 Alter: 32
KL: 13 HA: 2 MR: 8 Größe: 1,76
CH: 16 RA: 3 LE: 89 Haarfarbe: schwarz
GE: 17 GG: 6 AEIKE: -- Augenfarbe: grau
KK: 16 TA: 2 ATIPA: 18117 (Schwert)
Herausragende Talente: Schwerter 15, Gefahreninstinkt 12, Orientierung 13, Wettervorhersage 14, Reiten 12, Rudern 1 Segeln 17, Schwimmen 12, Betören 14, Lügen 13, Zechen 11

Pardona

Einst von den alten Elfengöttern geschaffen, um Omethoon in seinem Übermut zu bremsen, ist Pardona mit keinem anderen Wesen zu vergleichen, das auf Dere wandelt. Zwar sollte sie das alte Elfenfolk nach dem Plan der Elfengötter in keiner Weise übertreffen, doch die außergewöhnliche Lebensgeschichte Pardonas ließ sie beinahe zu einem **halbgöttlichem** Status gelangen. Die Jahrhunderte währende Verehrung durch das versklavte Volk erhob sie über alle Sterblichen, aber die Zeit ihrer größten Machtvollkommenheit ist vorüber. Die lange Gefangenschaft beim Dämonensultan schwächte Pardona, und bis auf den heutigen Tag hat sie ihre

früheren Kräfte nicht wiedererlangt. Nach langen Jahren wurde sie durch den Namenlosen oder - was wahrscheinlicher ist - durch einen seiner höchsten Diener befreit und zur Legatin des gefürchteten Gottes erhoben.

In tausenderlei Masken tritt sie seitdem überall in Erscheinung, wo Intrigen und Krieg den Frieden Aventuriens gefährden und den Glauben an die Zwölf erschüttern. Durch Magie vermag sie sowohl ihre Augen- als auch ihre Haarfarbe zu verändern. Selbst ihre Körpergröße kann sie um bis zu fünf Finger breit variieren. Sie ist eine Meisterin des **Sinnenstrugs**, und es dürfte auf Dere nur wenige geben, die sie nicht zu täuschen vermag.

Solange Pardona Beorn begleitet, wird sie den übrigen Gefährten der Gruppe vorspielen, daß sie eine Travia-Geweichte ist. Zum Schein unterwirft sie sich den Entscheidungen des Kapitäns, auch wenn sie es ist, die in Wirklichkeit die Fäden in der Hand hält.

Beorn schließt sie sich an, um zu erkunden, welche Absichten die Zwölgötter mit dem Wettkampf verbinden, den die **beiden** Thorwaler Kapitäne austragen. Welche Verbindung besteht zwischen den Aufgaben und der alten Elfenkultur, die sie besser kennt als irgend ein anderer? Bis zum Sommer 15 nach **Hal** begleitet sie Beorn. Dann wird sie wegen der sich überstürzenden Ereignisse in der Khom vom Namenlosen abberufen.

Bei ihren Missionen nimmt Pardona besonders häufig die Gestalt von wandemden Geweichten an. Ein gotteslästerliches Spiel, das sie sehr amüsiert, ihr eines Tages aber vielleicht zum Verhängnis wird. Sie bewegt sich mit derselben Sicherheit unter Bettlern und Dieben wie unter Fürsten und Königen. Ihre Genialität in allen Variationen der Täuschung ist das herausragende Charaktermerkmal der Elfe.

MU: 14 AG: 6 Stufe: 21 Alter: 3200
KL: 20 HA: 1 MR: 11 Größe: 1,75 (variabel)
CH: 18 RA: 1 LE: 86 Haarfarbe: var.
GE: 17 GG: 3 AEIKE: 192 Augenfarbe: var.
KK: 12 TA: 2 ATIPA: 18117 (Dolch)

Herausragende Talente: Stichwaffen 14, Schußwaffen 12, Wurfwaffen 13, Gefahreninstinkt 14, Pflanzenkunde 14, Akrobatik 15, Klettern 12, Reiten 16, Schleichen 14, Schwimmen 13, Alchimie 16, Betören 15, Lügen 17, Menschenkenntnis 15, Sich verkleiden 17, Sprachen kennen 16, Selbstbeherrschung 16, Alte Sprachen 18, Geschichtswissen 17

Zauberfertigkeiten: Gardianum 13, Bannbaladin 14, Erinnerung verlasse dich 13, Halluzination 14, Schwarzer Schrecken 13, Somnigravis 14, Furor, Blut 18, Heptagon 18, Skeletarius 13, Weiße Mähne 15, Transversalis 14, Klarum, Purum 11, Exposami 14, Auris, Nasus 14, Blendwerk 16, Harmlose Gestalt 17, Blitz dich find 13, Plumbumbarum 14, Adler, Wolf 14 (Eule), Arcano Psychostabilis 13, Armatruz 15, Stärken 12, Arcanovi 14, Dunkelheit 14, Flim-Flam-Funkel 13, Reversalis 14, Infinitum Immerdar 10

Belasca

Belasca ist eine junge Zauberin, die dazu neigt, ihre eigenen Fähigkeiten ein wenig zu überschätzen. Dieser Charakterfehler wird durch die Tatsache, daß Pardona ihre Zauber heimlich unterstützt, noch verschlimmert. Ausgebildet wurde Belasca in der "Schule der Beherrschung zu Neersand". Auf ihrem Zauberstab liegen die ersten drei Stabzauber. Belasca bevorzugtes, sich grau und schwarz zu kleiden und flirtet (erfolglos) mit Beorn.

MU: 11 AG: 3 Stufe: 7 Alter: 25
KL: 13 HA: 7 MR: 4 Größe: 1,73
CH: 15 RA: 2 LE: 32 Haarfarbe: schwarz
GE: 12 GG: 4 AE/KE: 47 Augenfarbe: grün
KK: 9 TA: 2 AT/PA: 10/13 (Stab)
Zauberfertigkeiten: Horriphobus 10, Bannbaladin 10

Garad Avason

Dieser hochgewachsene Thorwaler war aufs Äußerste erfreut, in **Festum** einen so berühmten Landsmann anzutreffen. Zumal Beorn so nett war, ihn gegen fünf Goldstücke aus dem städtischen Kerker freizukaufen. Dort war Garad wegen "Gefährlicher Pöbeleien auf öffentlichen Plätzen" und **Zechprellerei** gelandet. Der Thorwaler ist Beorn treu ergeben und wird all seinen Befehlen ohne Zögern folgen. Garad trägt eine Lederrüstung und ist mit einer **Babarenstreitaxt** und einem schweren **Doch** bewaffnet. Er ist knapp 2 Schritt groß, hat blondes Haar und blaue Augen.

Die Werte für Garad Avason, Thorwaler der 8. Stufe:
MU 14, KL 9, CH 10, GE 11, KK 18, AG 5, HA 2, RA 4, GG 5, TA 3, LE 56, RS 3, AT 16, PA 13, TP 2W+6 (Streitaxt), GST 1, AU 74, MR 0, MK 28

Baldur

Baldur ist ein verschlagener, mit allen Wassern gewaschener Söldner, der gemeinsam mit seinem Kumpan Childwig zur

Gruppe Beorns gestoßen ist. Er hat schon viel von dem Thorwaler gehört und geht davon aus, daß die ganze Geschichte mit dem Wettrennen nur eine Tarnung ist. Der Söldner ist fest davon überzeugt, daß Beorn in Wirklichkeit einen spektakulären Überfall plant oder auf der Spur eines Schatzes ist. In jedem Fall verspricht er sich eine **unermeßliche** Beute, wenn er dem Thorwaler folgt und wird deshalb nicht von seiner Seite weichen.

Baldur ist ein kleinwüchsiger, rothaariger Mann und trägt Kettenhemd und Schild. Im Kampf benutzt er bevorzugt das Schwert. Außerdem ist er ein ganz passabler **Armbrustschütze**.

Die Werte Baldurs, Krieger der 8. Stufe:

MU 13, KL 11, CH 9, GE 14, KK 17, AG 3, HA 3, RA 2, GG 6, TA 2, LE 55, RS 5, AT 16, PA 13, TP 1W+7 (Schwert), GST 1, AU 72, MR 4, MK 29

Childwig

Dieser etwas naive Söldner stammt aus Grangor. Zu seinem Glück (so meint er) hat er schon vor einer Weile **Baldur** getroffen, dem er die Planung ihrer gemeinsamen Zukunft überläßt. Childwig hat eine dunkle Hautfarbe, schwarzes Haar und braune Augen. Durch seine ungewöhnliche Größe (2,05) wirkt er dürr und schlaksig. Ihn für ungeschickt zu halten, kann ein tödlicher Fehler sein, denn den Umgang mit der Armbrust und den Zweililien beherrscht er fast vollkommen. Der Söldner trägt eine Lederrüstung.

Die Werte Childwigs, Krieger der 9. Stufe:

MU 13, KL 8, CH 9, GE 17, KK 15, AG 6, HA 2, RA 2, GG 6, TA 3, LE 64, RS 3, AT 14, PA 12, TP 1W+3 (Zweililien), GST 1, AU 79, MR -2, MK 32

Childwig besitzt 5 mit Arax vergiftete **Armbrustbolzen** und eine kleine **Metalldose**, in der er genügend "Halbgift" verwahrt, um damit noch einen Bolzen bestreichen zu können.

Abdul al Mazered

Auch ein "Verbündeter" der Helden sollte hier noch einmal erwähnt werden:

Während der Abenteuer im **Himmelsturm** sind die Gefährten **Phileassons** auf den wahnsinnigen Zauberer **Abdul al Mazered** gestoßen, der in seiner Hilflosigkeit den Helden wie ein treuer Hund folgt und auch ebenso lästig wird.

Läuft während des Spieles etwas zu glatt, lassen Sie Ihre Helden über die Narrheiten des alten Zauberers **stolpern**. Obwohl Abdul al Mazered nicht in der Lage ist, "sinnvoll" zu

zaubern, hat er seine magischen Fähigkeiten doch nicht völlig verloren. Er setzt sie halt nur nicht mehr kontrolliert ein. (So kann es vorkommen, daß er über das Wasser schreitet, während alle anderen durch eine Furt waten müssen.) Dadurch ergibt sich die Möglichkeit, den Magier in besonders **kritischen** Situationen sogar zum Retter der Gruppe avancieren zu lassen, wobei diese Rettungstaten ihrerseits durchaus den Charakter einer mittleren Katastrophe annehmen können.

Anhang II

Bei den Abenteuern, die Kapitän Phileasson erlebt, spielt Zeit eine große Rolle. **80** Wochen wurden durch die Hetfrau Garhelt vorgegeben, um mit den zwölf Aufgaben fertig zu werden. Anderthalb Jahre wird die Gruppe unterwegs sein. Um dabei nie den Überblick zu verlieren und den Spielern immer ungefähr das Datum nennen zu können, wird anschließend ein kurzer zeitlicher Überblick über den Verlauf der ersten sechs Abenteuer gegeben.

- 24. Hesinde 14 Hal** Das Fest der Wintersonnenwende in Thorwal Es kommt zum Streit zwischen Phileasson und Beorn. In den nächsten Tagen werben sie ihre Mannschaften an.
- 4. Firun** Die Ottas verlassen Thorwal.
7. Firun Die Schiffe geraten in einen Sturm. Phileasson erleidet Schiffbruch im Hafen von Olport.
- 14. Firun** Die Gruppe verläßt Olport.
24. Firun Treffen mit den Lastschiffen.
ca. 2. Tsa Ankunft im Tal der Donnerwanderer.
10. Tsa Aufbruch zum Himmelsturm.
13. Tsa Entdeckung des "Heiligtums der alten Götter".
- 15. Tsa** Das Grab im Eis.
18. Tsa Der Himmelsturm. Die Helden werden **ca. 4** Tage für die Erforschung der Elfenpaläste brauchen. Dazu müssen noch 7 Tage gerechnet werden, die die Gruppe vermutlich in "Travias Zuflucht" verbringen wird, um den Bewohnern des Himmelsturms zu entgehen.
- ca. 29. Tsa** Flucht aus dem **Himmelsturm**.
6. Phex Ankunft in der Bernsteinbucht
7. Phex Eisschollenspringen.
11. Phex Ankunft in **Frigorn**.
16. Phex Aufbruch.
22. Phex Bei den "Rauhwölfen".
3. Peraine Beginn des Viehtiebs.
24. Peraine Rast in Norburg.
27. Peraine Flucht aus Norburg.
7. Ingerimm Verkauf der Karenherde in **Festum**. Die Nivesen trennen sich von Phileasson und seinen Gefährten.

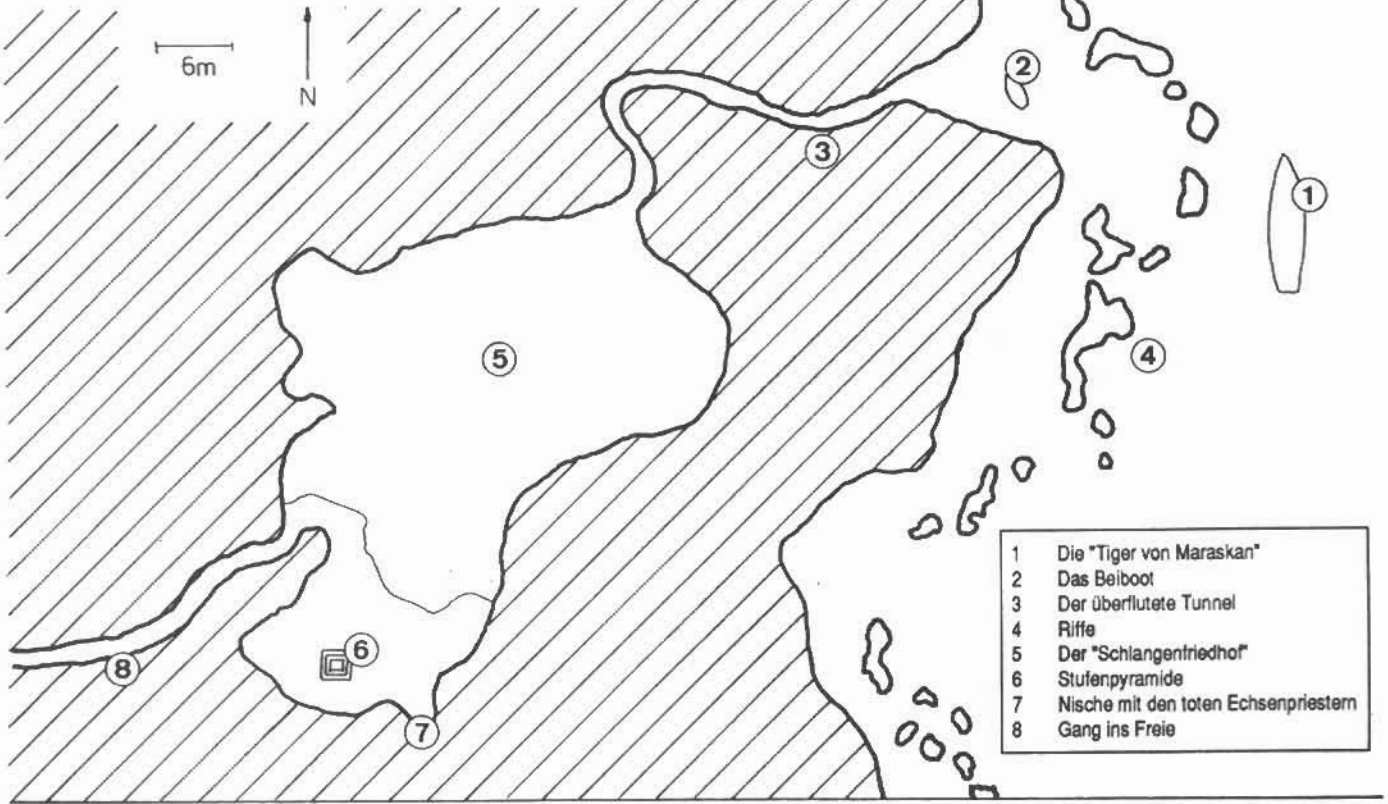
- 11. Ingerimm** Weiterreise nach Vallusa.
19. Ingerimm Abreise von Vallusa.
24. Ingerimm In Ysilia.
27. Ingerimm Ritt zu den Drachensteinen.
7. Rahja Der Kampf um die "Silberflamme".
ca. 17. Rahja Ankunft in Mendena.
ca. 20. Rahja Die Helden heuern auf dem Haijäger Achabs an.
22. Rahja Die "Sturmvogel" verläßt den Hafen von Mendena. In den nächsten drei Wochen kreuzt der Haijäger vor der Ostküste Maraskans.
12. Praios 15 Hal Kampf mit der Seeschlange.
15. Praios Im Hafen von Beskan.
20. Praios An Bord der "Tiger von Maraskan" verlassen die Helden das belagerte Beskan.
- 26. Praios** Phileasson und seine Gefährten finden den Friedhof der Seeschlangen.
29. Praios Ankunft auf Beskan. Die Gruppe hat eine Woche Zeit, sich zu erholen.
6. Rondra Prophezeiung der Shaja.
8. Rondra Die Gefährten verlassen Beskan.
14. Rondra Die Helden erreichen die Sargasso-See.
22. Rondra Der Kampf auf der Elfengaleasse
24. Rondra Der Sturm flaut ab.
28. Rondra Die Gruppe erreicht Jilaskan.
30. Rondra Aufbruch nach Khunchom.
4. Efferd Im Hafen von Khunchom.

Es ist nicht notwendig, sich sklavisch an diesen Zeitrahmen zu halten. Sollte Ihre Gruppe in Verzug kommen, kürzen Sie die Ruhephasen in den Städten, den **Viehtrieb** oder die dreiwöchige Reise auf dem Haijäger. Betrachten Sie die Tabelle nur als ungefähre Richtschnur! Ob Ihre Gruppe am **28. Rondra** oder am **2. Efferd** auf Jilaskan ankommt, ist egal. (Dramatisch wird es nur, wenn Sie um zwei Wochen oder mehr in Verzug geraten. Aber wie gesagt, es gibt immer wieder Abschnitte, die Sie kürzen können, um mit den Vorgaben in Einklang zu kommen.)

Zum Herausnehmen:

Pläne und Grundrisse

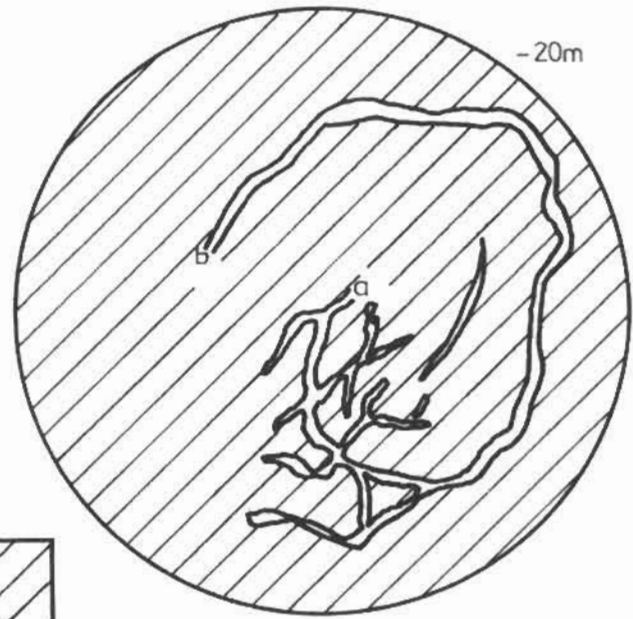
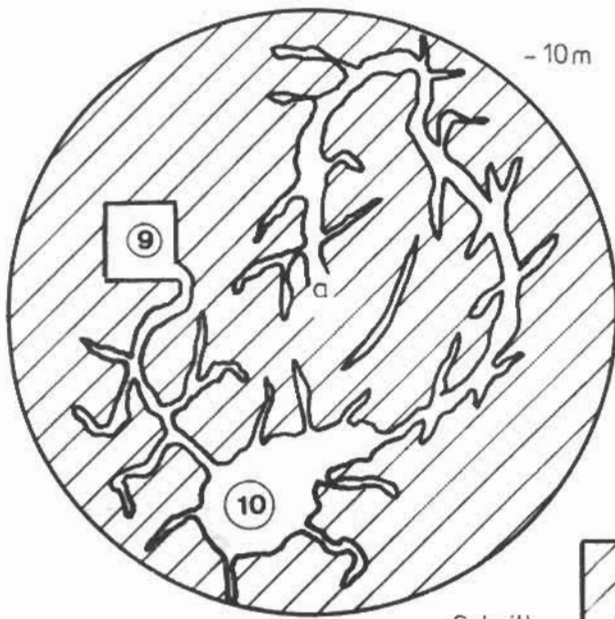
Der Friedhof der Seeschlangen



Die Ruine am Sturmhaupt



Die Höhle unter der Ruine



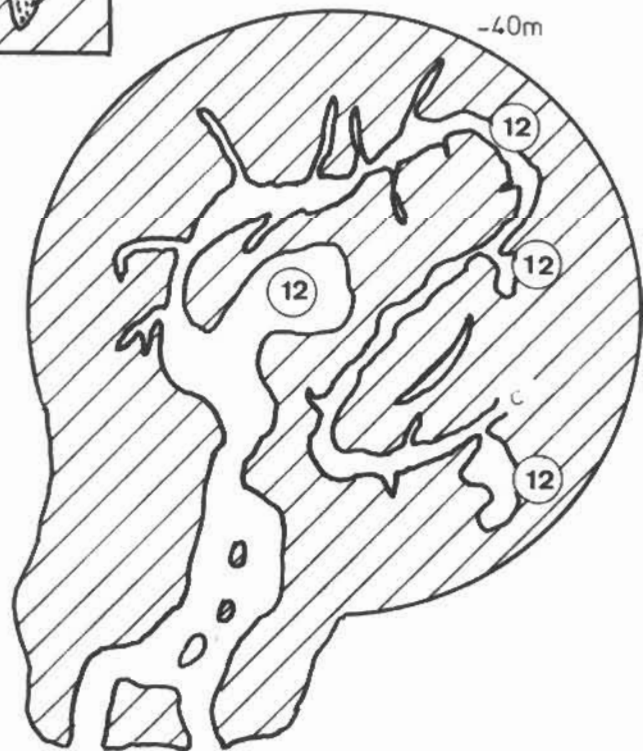
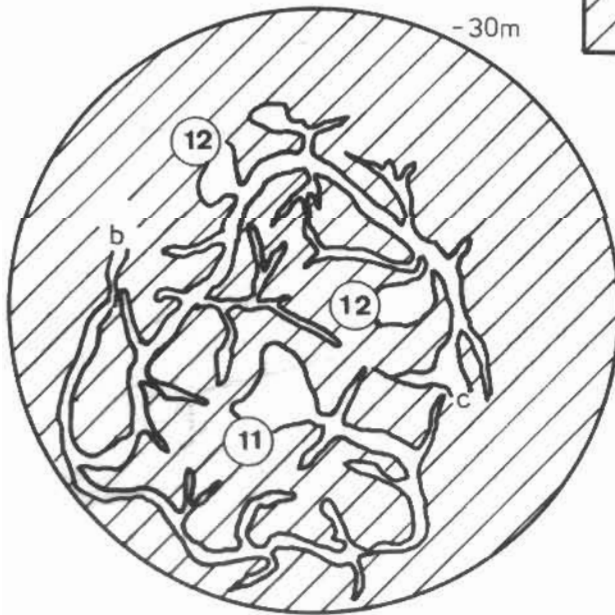
6m



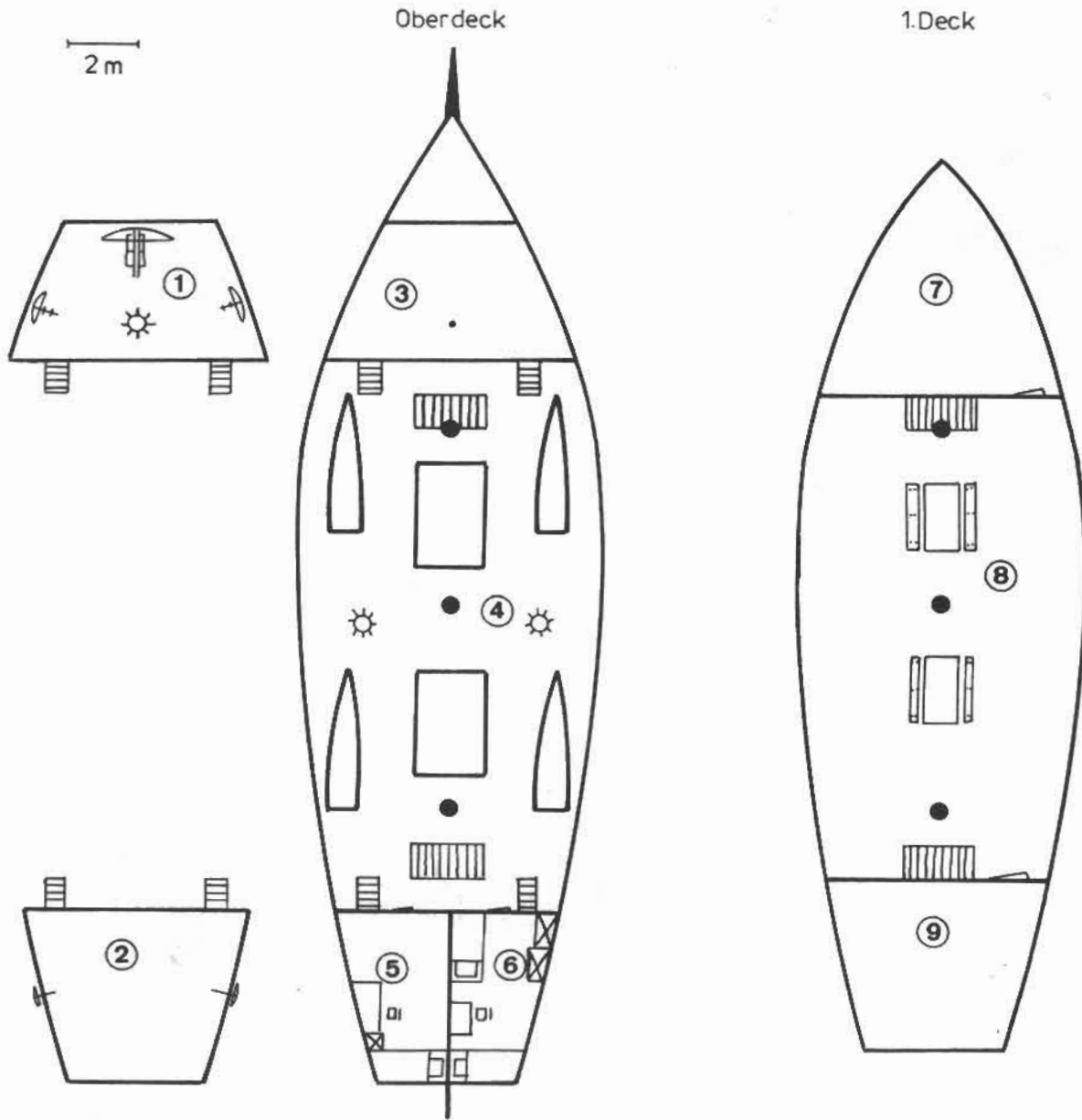
Schnitt
durch
eine
Spalte



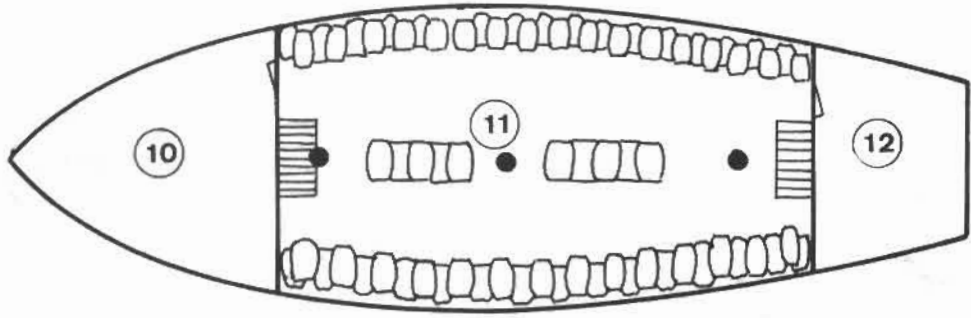
Geröll



Sturmvogel



2 Deck



Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen?

Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box »Die Helden des Schwarzen Auges«. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den »Abenteuer-Büchern« dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt »Solo-Abenteuer«, die man allein spielen kann, und »Gruppen-Abenteuer«, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Abenteuer Basis-Spiel

Die Helden des Schwarzen Auges



Zum Inhalt des Buches »Auf der Spur des Wolfes«

Zwei der besten Seefahrer Aventuriens sind zu einer gewaltigen Wettfahrt angetreten. In dieser Kampagne, die sich über insgesamt vier Bände erstreckt, umrunden Ihre Helden an der Seite Kapitän Phileasson Foggwulfs die gesamte bekannte Welt. Dabei werden sie vor viele Aufgaben gestellt, von denen so manche unlösbar und fast alle tödlich erscheinen.

Im zweiten Teil der Tetralogie bereisen die Spieler-Helden das Perlenmeer und die Ostküste Maraskans. Auf der Jagd nach Ifrinshaien und Seeschlangen werden sie unversehens selbst zu Gejagten.

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



017

T.Nr. 161802



4 002998 017639