

ADVENTURIEREN

NR. 105
STUFEN 12 - 17

BLUTIGE SEE

ANTON WESTE

DSA-KAMPAGNENBAND FÜR 3 - 5
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 12 - 17



Das Schwarze Auge

10362

Das Schwarze Auge

BLUTIGE SEE

Ein DSA-Kampagnenband von



FANTASY PRODUCTIONS



ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN

Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer

Cover: Lucio Parrillo

Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck

Innenillustrationen: Y, Don-Oliver Matthies

Karten und Pläne: Don-Oliver Matthies

Ergänzende Armalion-Texte: Christian Lonsing

Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer

Satz und Herstellung: Fantasy Productions

Belichtung/Lithographie: DTP Studio Meyer, Düsseldorf

Druck und Aufbindung: Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN

sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 2001 by Fantasy Productions GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

1 2 3 4 5 6 0 5 0 4 0 3 0 2 0 1

Printed in Germany 2001

ISBN 3-89064-362-0

Das Schwarze Auge

Magie, Talente, Hintergründe

Blutige See

von

Anton Weste

mit Beiträgen von
Stefan Küppers

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 12 bis 17
für den Meister und ein oder zwei Heldengruppen
mit jeweils 3–5 Helden

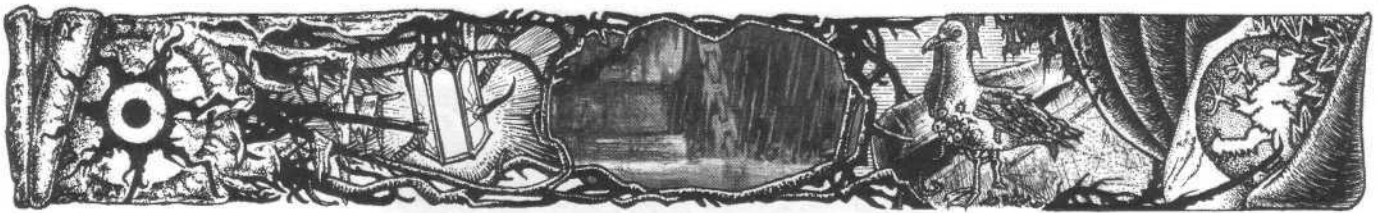
mit Dank an

Astrid Bolay, Peter Diehn, Florian Don-Schauen,
Thomas Finn, Thorsten Habermann, Y

sowie an

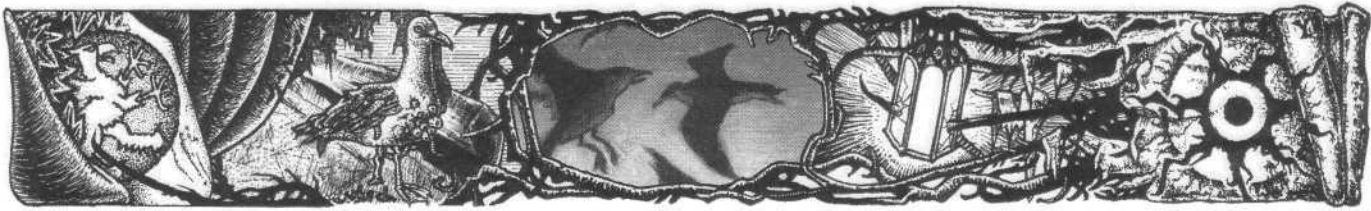
Thomas Römer und Hadmar Freiherr von Wieser,
ohne die es die Dämonenarchen nicht gäbe.





Inhalt

Ma'hay'tam—Hintergrund.....	5
Das Abenteuer.....	5
Einstieg I: Yamesh-Aqam.....	8
Charyptoroths Schwert.....	8
Hinter der Wehrmauer.....	9
Die Übergabe.....	11
Ma'hay'tam.....	13
Die Arche.....	15
Der Ursprung der Ma'hay'tamim.....	15
Der Baum, der auf der See wurzelt.....	16
Wahrer Name.....	22
Die Eroberung der <i>Gezeitenspinne</i>	24
Zerstörung oder Flucht.....	24
Austreibung.....	24
Generelle Eigenschaften des Ma'hay'tam.....	25
Kapern.....	26
Worte der Warnung.....	27
Personen.....	28
Aktionen des Ma'hay'tam.....	31
Einstieg II: Wenn der Seeadler landet.....	32
Vierzehn Fässer Brandöl und ein Verräter.....	32
Magisches Brandöl.....	33
Die <i>Seeadler von Beilunk</i>	34
Personen.....	36
Auf blutigen Wogen.....	39
Die Kampagne in der Blutigen See.....	39
Allgemeines.....	40
Begegnungen.....	41
Angriffsziele.....	45
Zufluchten und Sanktuarien.....	46
Szenarien.....	48
Auf der Arche.....	50
Auf der Trireme.....	52
Marbosfahne und Enterhaken.....	53
<i>Plagenbringer</i>	57
Sieben Plagen.....	58
Charyptoroths Splitter.....	61
Hintergrund: Azarils Intrige.....	61
Schauplatz: Die Bodenlose Grube von Rulat.....	61
Heptarchenwahn.....	62
Tod und Geburt eines Baumes.....	64
Epilog.....	66
Anhang.....	67
Yamesh-Aqam, die Dämonenklinge.....	67
Pandämonium.....	67
Armalion-Szenarien in der Blutigen See.....	68
Schiffsplan der <i>Seeadler von Beilunk</i>	70
Übersichtsplan der <i>Gezeitenspinne</i>	71
Karte der Blutigen See.....	72



Ma'hay'tam! - Hintergrund

»Wenn die Bäume aufder See wurzeln, die Festungen über das Land wandeln und die Belagerungstürme über den Himmel ziehen.«

—5. Vers im 3. Spruch der Al'anfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus

»So richtig glaubte niemand an diese Borkenschiffe, die über das Meer krabbeln sollten. Die Schwabbelbäuche mit den Fischglotzern und diese Strömungen und Rankalgen, ja, so etwas hatten wir schon erlebt. Aber mit dem Spruch "Pass auf, hinter dir, eine Dä-mo-nen-ar-che!" haben wir uns gegenseitig aufgezogen und gelacht. Aber manchmal haben wir auch gar nicht aufgeblickt, aus Furcht, sie würde doch dort am Horizont stehen und uns angrinsen.

Als ich sie dann wirklich sah, war sie ... anders. Ich glaube, die Alpträume, die ein Schwarzmeister in seinem ganzen langen verderbten heben hat, reichen nicht aus, um sich dieses Monstrum zu ersinnen. Meine Mutter hatte mir immer von Molcho vorgesungen, wenn ich als kleines Kind meine Fischsuppe nicht essen wollte. — Und hier stampfte Molcho mit blaugrünen glitzernden Titanenschritten über das Wasser auf unsere Kogge und seine schreiende Mannschaft zu. Knorrige Wurzeln raschelten und wucherten uns entgegen, über die Galionsfigur, die Reling, mein Gesicht.

Beißend kalt und warm und — heimelig.

Die alte Ulme hinter Mutters Kate?

Die Kastanie, in die Narella und ich das Zeichen unserer Liebe geritzt haben?

Heilige Efferdane, sie ist voller Totenblätter...«

—Aus einem Bericht zum Untergang der Festumer Kogge Safranfass, die von der Dämonenarche Gezeitenspinne überfallen wurde; Aussage eines überlebenden Leichmatrosen, der sich fortan nur noch "Wurzelspore" nannte

»Wider die Pest des Perlenmeeres!

Nicht mehr länger sollen die unheiligen Baumschiffe oder Dämonenarchen das Meer unsicher machen. Ihre Vernichtung sei jedem rechtschaffenen Menschen ein wohlfeiles Anliegen, das ihm nicht zum Schaden gereichen soll. Drum höret, ihr Kapitäne, Geschützmeister, Söldner und Zauberer:

Die beglaubigte Vernichtung eines Keimlings, von den Gelehrten Ma'hay'tam genannt, soll erbringen eine Prämie von 3.000 güldenen Dukaten!
Die beglaubigte Vernichtung einer kleinen Arche bis 20 Schritt Länge soll erbringen eine Prämie von 10.000 güldenen Dukaten!

Die beglaubigte Vernichtung einer mittleren Arche bis 50 Schritt Länge soll erbringen eine Prämie von 40.000 güldenen Dukaten!

Die beglaubigte Vernichtung einer großen Arche soll erbringen eine Prämie von 100.000 güldenen Dukaten!

Die beglaubigte Vernichtung jenes Gefährts, das als Plagenbringer bekannt ist, soll aber mit nicht weniger als einer Viertel-Million güldener Dukaten honoriert werden!

So sei es festgelegt im Namen der Handelshäuser;

Stoerrebrandt, Festum

Tsirkevist, Festum

Ter Goom, Festum & Fasar

Klande und Erben, Perricum

Mada Basari, Zorgan

Dhachmani, Khunchom

[...]

—Großformatiger Anschlag, der seit Mitte 29 Hal in vielen Hafenstädten des Perlenmeeres aushängt

»Bordmagus meldet: Wurzelzeichen mittlerer Stärke gesichtet. Lassen sofort Kurs korrigieren, i/olle Segel setzen und den Rammsporn überprüfen. Die Spur ist frisch, kräuselnde Unwasserschlieren werden gesichtet. Diesmal werden wir die Dämonenarche bis in ihren niederhöllischen Abgrund rammen!«

—Aus dem Logbuch der Trireme Seeadler von Beilunk, 18. Phex 29 Hal

»Ich sehe Bäume, zwanzig Klafter lang, fünf Klafter hoch und vier Klafter breit, die aufacht Wurzeln über das Wasser wandeln. Sie sind nicht von Kiefernholz, nicht von Zedernholz, nicht von Zypressenholz. Borke glänzt im stillen Wasser, Astlöcher lamentieren und locken, knarrende Zweige erheben sich anklagend über die blutende See, Ifritim werfen Schatten in die Himmel. Ich sehe die Archen der Niederhöllen.

Ich sehe, wie sie wuchern und ihr Holz treiben lassen in alle Meere, umherkrabbelnd und wachsend. Ich sehe, wie sie, großgeschwollen wie die Sphinx von Fasar, ihre Wurzeln in Meer und Land treiben und alle Wasser vertrocknen und alle Fische ersticken lassen. Ich sehe, wie ihre Blätter das Land, die Berge und den Himmel bedecken, und alles Getier und alle Vögel des Himmels verenden, und alles Fleisch wird begraben, und es wird kein Gut und kein Böse mehr sein. Ich sehe, wie sie den Weltkreis bestellen; für den großen Baum im Götterschwert, mit dem sie sich vereinigen und ihre Rinde umkehren.

Ich habe Saat, Knospen und Ernte gesehen, und so wird es geschehen, so ist es geschehen.«

—eine Vision des Yamaz ibn Mhurati, Fasarer Seher des 4. Jhd. v.H.

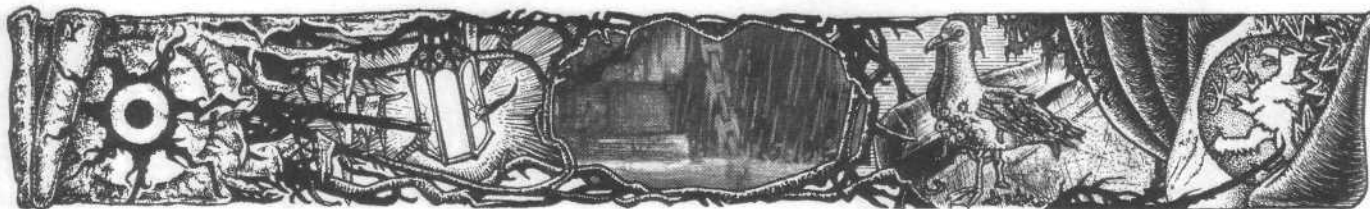
Das Abenteuer

Blutige See

Im Zuge der Rückkehr des Dämonenmeisters Borbarad (nachzuerleben in der Kampagne **Die Sieben Gezeichneten**) fiel der Schatten der Siebten Sphäre zuerst auf die östlichen Gebiete Aventuriens. Knechte der Finsternis beschworen Kräfte aus dem Reich Charyptoroths, Erdämonin des verfluchten Wassers und Herzogin der nachtblauen Tiefen, um sich die See Untertan zu machen. Die zerstörerische Willkür Charyptoroths beherrscht seitdem große Teile des Perlenmeeres. Ihre

dunkle Macht lässt Schiffe inmitten der See auf Grund laufen und von riesenhaften Wellen zerschmettern oder die Besatzung in einer plötzlich aufkommenden Flaute elendig verhungern. Unter Wasser lauern hungrige Raubfische und vielarmige Halbwesen, auf dem Wasser kreuzen Piratenschiffe, deren Besatzung dem Hauch der verderbten Herzogin anheim gefallen ist. Für das verdorbene Meeresgebiet zwischen Vallusa im Norden und Jilaskan im Süden kennt man in allen Hafenstädten vor allem eine Bezeichnung: die **Blutige See**.

Nur noch Wenige wagen eine Fahrt in dieses Meer der Hoffnungslo-



sigkeit, um Handel zu treiben oder mit Rammsporn und Rotze gegen die Heptarchen vorzugehen. Ihr größter Schrecken sind die Dämonenarchen, verwachsene Schiffsdämonen von gigantischen Ausmaßen, die gleich einem vielbeinigen Baum über die niederhöllische See staksen. Diese Kriegsmonstrositäten, die unter Borbarads Herrschaft geschaffen wurden, sind oft bemant mit einer Hundertschaft von schwarzen Söldnern, Hummeriern und Paktierern. Sie dienen als Galeerenfresser, Mauerbrecher und Mutterschiff gleichermaßen. Die Kaperung oder Vernichtung eines dieser Schiffswesen wäre ein bedeutender Schlag gegen die Heptarchen — und eine große Heldentat.

Der vorliegende Kampagnenband liefert Ihnen Material, damit erfahrene Helden die **Blutige See** sehen, durchleben und letztlich ein Teil von ihr werden. Daher finden Sie auf den folgenden Seiten weniger ein einzelnes, lineares Abenteuer, als vielmehr eine Sammlung möglicher Handlungsstränge und einzelner Szenarien, in denen die Helden an Bord zweier wichtiger Schiffe das zukünftige Schicksal des Perlenmeers und seiner Küsten mitgestalten können.

Rahmenhandlungen

Wir bieten zwei mögliche ausführlich beschriebene Einstiege, die Heldengruppe das Blut der See schmecken zu lassen. Dabei wird der ersten Variante aufgrund ihrer Exotik mehr Platz im Abenteuertext zugestanden.

Variante I: Die Abenteurer begeben sich auf die Fährte des Charyptorothschwertes Yamesh-Aqam, das Xeraan stehlen ließ. Die Spur führt nach Vallusa, wo das Artefakt den Besitzer wechseln soll. Als die Helden dem Überbringer auflauern, attackiert eine leibhaftige Dämonenarche die Stadt. Gewaltige Hummerier reißen das Schwert an sich, und die Gruppe muss ihnen in das schwimmende Monstrum folgen, um es wiederzugewinnen. Durch eine Schwächung der Arche gelingt es, die Oberhand über das Dämonenschiff zu gewinnen. Die Helden erfahren, dass sie sich die Arche mit all ihrer militärischen Schlagkraft komplett unterwerfen können — wenn auch gegen einen hohen Preis. Sie haben die Möglichkeit, den Ma'hay'tam fortan gegen die Borbaradianer zu lenken, anstatt ihn zu versenken.

Variante II: Die *Seeadler von Beilunk*, einst Flaggschiff der Perlenmeerflotte, operiert einzeln und unter großer Geheimhaltung in der Blutigen See für das Kaiserreich. Einige Kreise haben jedoch Zweifel an der Loyalität Kapitän Sanins. Deshalb werden die Helden als anerkannte Agenten des Reiches in einer Nacht- und Nebelaktion auf die Galeere geschleust, um Sanin beizustehen und herauszufinden, ob es unter der Mannschaft einen Verräter gibt, der mit Haffax, Xeraan oder Dimiona zusammenarbeitet.

Abgesehen von den inneren Handlungssträngen, die das jeweilige Seegefährd der Spielgruppe mit sich bringt, besteht der Hauptteil der zwei unterschiedlichen Abenteueransätze aus denselben Elementen: Begegnungen, Gefahren, Angriffsziele und Kommandounternehmen gegen die Flotten unter der Dämonenkrone. Wenn Sie dieses Spiel parallel mit zwei Spielergruppen spielen, treffen diese beiden Parteien in der finalen Mission zwangsläufig aufeinander.

Die Abenteuerhandlung ist nicht fest in die vom **Aventurischen Boten*** vorgestellte fortlaufende Geschichte Aventuriens eingebunden,

kann sich jedoch am ehesten in den Jahren 29 bis 32 Hal ereignen. Festgelegt ist als Jahreszeit der Spätwinter als Beginn des Abenteuers, das sich durchaus mehrere Monate lang bis zum aventurischen Jahresende erstrecken kann.

Zusammenstellung der Heldengruppe (n)

Blutige See ist ein Abenteuer für eine oder zwei Heldengruppen aus jeweils drei bis fünf Helden der Stufen 12 bis 17. Die Helden sollten auf die eine oder andere Weise schlagkräftige Streiter gegen derisches und dämonisches Gezücht sein. Sie alle haben schon häufig in das sich stets wandelnde Antlitz des Chaos geblickt und Erfahrungen mit den Schrecken der Schwarzen Lande gemacht. Explizit ist kein Heldentyp ausgeschlossen, doch sollten zumindest einigen Helden der Gruppe die Begriffe Kaiserstreue, Ehrenhaftigkeit, Krieg zur See und Neugier nicht fremd sein.

Variante I ist vor allem für abgebrühte, pragmatische Helden geeignet, die ihre Wahrheit in anderem als blinder Götterfürchtigkeit suchen. Hier können Sie als Spielleiter auch alle dunklen Schattierungen von skrupellosen Streunern, goldgierigen Söldnern oder Schwarzmagiern zulassen. Denn diese Gruppe wird die Möglichkeit erhalten, die Mächte der Siebten Sphäre für sich selbst zu nutzen, anstatt sie zu vernichten. Die moralische Gratwanderung und das drohende Schwinden der Unterschiede des Verhaltens der Heldengruppe zu dem der Schergen der Dämonenkrone ist in diesem Fall wesentliches Handlungselement. Heldentypen, die das Wort Niederhöllen kaum auszusprechen wagen (wie klassische Krieger, Magier der rechten Hand, Elfen oder gar Geweihte) sind in dieser Variante nicht sinnvoll.

Je besser der Leumund, je größer die Loyalität zu Reich und Kirchen, desto wahrscheinlicher die zweite Variante des Abenteurereinstiegs mit der *Seeadler von Beilunk*. Geweihte aller Art kommen hier ebenso auf ihre Kosten wie Seefahrer und Kämpfer.

Blutige See ist so konzipiert, dass Sie es mit zwei Heldengruppen spielen können: Sei es nacheinander unter Verwendung noch nicht gespielter Versatzstücke des jeweils anderen Teil mit denselben Spielern oder aber parallel mit zwei verschiedenen Spielrunden. Letztere Möglichkeit können Sie mit einem Spielleiter (z.B. an verschiedenen Abenden in der Woche) oder zwei Spielleitern (als sogenanntes Multi-Parallel-Abenteuer) umsetzen. Diese Variante benötigt aber in jedem Fall ein großes Maß an Koordination. Tipps zur Gestaltung des Aufeinandertreffens der beiden Spielerparteien finden Sie im Kapitel **Charyptoroths Splitter** ab Seite 61 im Abenteuertext.

Massengefechte und ARMALION

Im Abenteuerverlauf kann es immer wieder zu Gefechten und Scharmützeln mit einem Dutzend oder über hundert einzelnen Kämpfern kommen. Diese können Sie - wenn Sie solche Szenen nicht ohnehin eher dramatisch beschreibend als ausgewürfelt gestalten - anschaulich mit dem auf Aventurien basierenden Miniaturenspiel **Armalion** darstellen. Einige Vorschläge hierzu finden Sie ab S. 68.

Darüber hinaus führt die Publikation **Borbarads Rückkehr** Werte aller relevanten Gegner an und präsentiert ein eigenes Kapitel zu charyptiden Wesenheiten. Das **Armalion Journal** Nr. 4 (enthalten im Aven-

*) Der *Aventurische Bote* ist das von Redakteuren und Spielern gemeinsam gestaltete Journal des Schwarzen Auges und informiert zweimonatlich über die wichtigsten aventurischen Geschehnisse. Gegen 4— DM in Briefmarken erhalten Sie ein Probeexemplar und die Abo-Bedingungen: Fantasy Productions, *Aventurischer Bote*, Postfach 1517, 40675 **Erkrath**



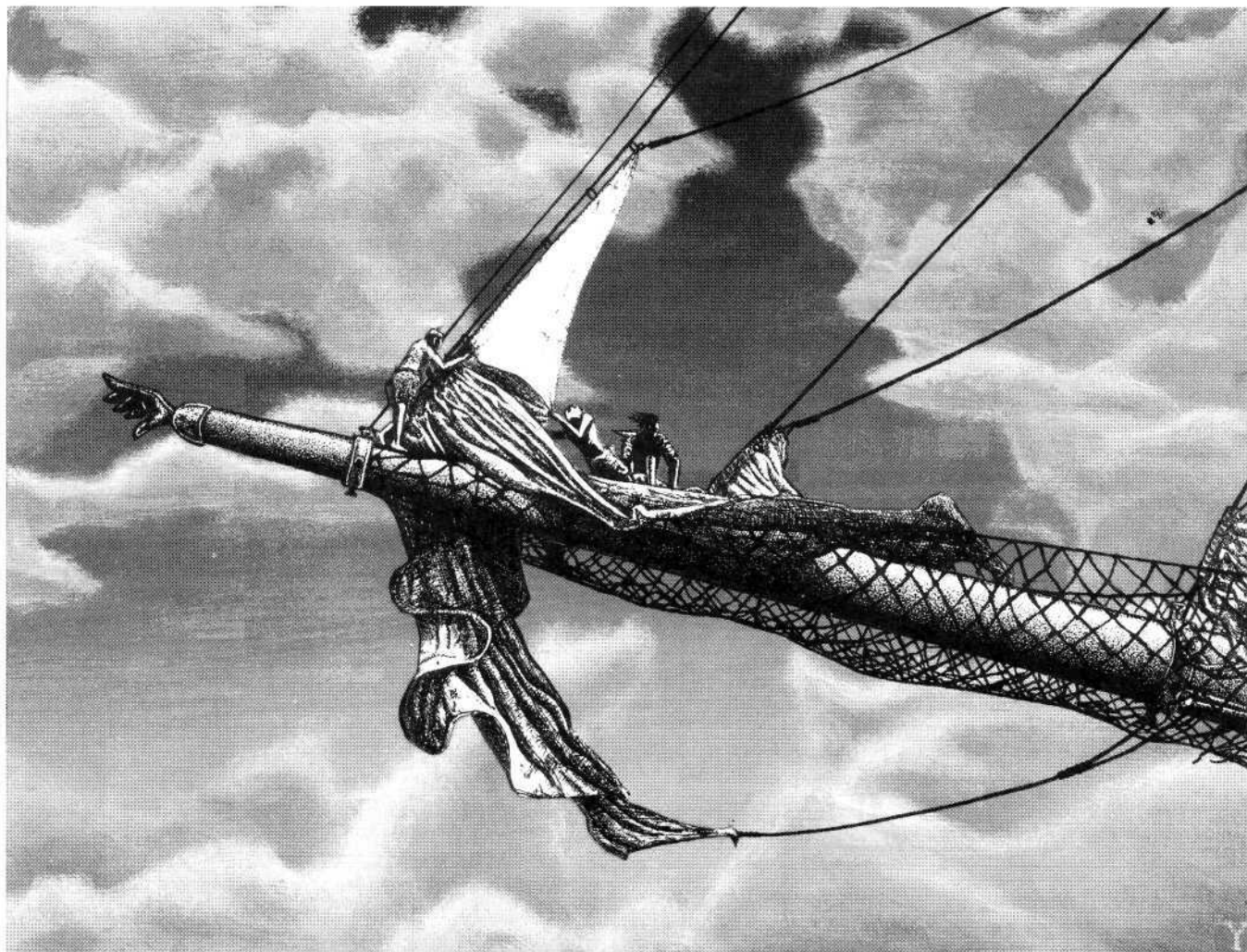
turischen Boten Nr. 83) bietet auch alles Wissenswerte zum Einsatz von Ma'hay'tamim im Armalion-System.

Aufbau und Beschreibung

Die beiden Einstiege ins Abenteuer sind wie gehabt ausführlich und linear gestaltet. Für die Geschehnisse in der Blutigen See sind Sie als Spielleiter jedoch selbst verantwortlich: Das Abenteuer gibt Ihnen nur Schauplätze, Charaktere und generische Ereignisse an die Hand. Sehen Sie das als Einladung, mit diesen Requisiten eigene Szenarien zu

Personen und Szenen sein, aber auch generelle gestalterische Tipps. Weitere *Hintergrundinformationen* finden Sie häufig in eigens umrahmten und grau unterlegten Kästen.

Zur Hervorhebung von Talentproben, aber auch von Eigennamen wird die *Kursivsetzung* verwendet. Verweise auf andere Kapitel oder weiterführende DSA-Publikationen sind **in Fettschrift** gehalten. **VERSALLEN** kennzeichnen Zauber oder andere magische Handlungen, **KAPITÄLCHEN** Liturgien der Geweihten (siehe **Kirche, Kulte, Ordenskrieger**).



entwerfen, die in der Weite des Perlenmeeres spielen. Kürzere Missionsvorschläge und ein ausformuliertes Finale bieten sich als mögliche Handlungen an.

Um Ihnen den Überblick im Text zu erleichtern, ist das Abenteuer folgendermaßen strukturiert:

Nicht besonders gekennzeichnet sind die sogenannten *Allgemeinen Informationen*. Hier ist alles für die Abenteurer Offensichtliche beschrieben. Ist der Text in Anführungszeichen eingefasst (« ... »), ist die Passage zum Vorlesen geeignet.

Meisterinformationen im Kasten beinhalten Zusatzinformationen für den Spielleiter. Das können Erläuterungen zu einzelnen Objekten,

Verwendete Abkürzungen in Verweisen:

- AB xx** **Aventurischer Bote** ("xx" steht für die jeweilige Ausgabe des Boten)
- BA** **Bestiarium Aventuricum** (aus der Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**)
- BuM** **Blutrosen und Marasken** (aus der Box **Borbarads Erben**)
- HA** **Herbarium Aventuricum** (aus der Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**)
- MA** **Mysteria Arkana** (aus der Box **Götter, Magier und Geweihte**)
- UdD** **Unter der Dämonenkrone** (aus der Box **Borbarads Erben**)



Einstieg I: Yamesh-Aqam

Meisterinformationen:

Einstieg I bietet Ihnen die Möglichkeit, eine Gruppe hellgrau bis dunkelgrau schattierter Helden nach einem zunächst klassischen

Abenteuerbeginn mit Motiven von 'Suchen und Auflauern' sowie 'Erkunden und Kämpfen' in die völlig neuartige Situation zu bringen, als Herren einer Dämonenarche in die Blutige See zu stechen.

Charyptoroths Schwert

Vorgeschichte

Eine Sage zu Borbarads Rückkehr ist weithin bekannt: 25 Hal wurden drei dämonische Anderthalbhänder aus pechschwarzem Endurium geschmiedet. In der Hand der drei größten Heerführer der Dämonenkronen sollten sie den Schwarzen Horden Unbesiegbarkeit schenken. Doch eine der drei Klingen, von der Herzogin der Nachtblauen Tiefen verflucht, wurde schon früh seinen Erschaffern entrissen und in den Zwölfgöttlichen Landen in sichere Verwahrung gegeben.

Meisterinformationen:

Das Schwarze Schwert mit dem Namen Yamesh-Aqam wurde auf Maraskan am Friedhof der Seeschlangen zeitgleich mit den ersten Ma'hay'tamim geschaffen. Es gelang den Gezeichneten, die Waffe zu erbeuten und vor den Borbaradianern in Sicherheit zu bringen (Pforte des Grauens). Xeraan, Heptarch an der Piratenküste, weiß, dass er mit Yamesh-Aqam in seiner Hand die Herrschaft über die Blutige See ausweiten könnte. Er ließ lange von Agenten nach dem Aufbewahrungsort der verfluchten Klinge suchen und entsandte schließlich Schergen, die Yamesh-Aqam an sich brachten und über Vallusa bis nach Mendena schleppen wollten. Eine umständliche Strecke, die der Heptarch nur aus Furcht vor Machthabern in der Warunkei und dem Hinterland der Piratenküste, die ebenfalls nach dem Schwert gieren, wählte. Der Mittelsmann in Vallusa, der Yamesh-Aqam übernehmen sollte, wurde jedoch kürzlich von den Draconitern enttarnt und weiß um Ort und Zeit der Übergabe, jedoch nicht, auf wen man zu warten hat. Nur mittels **GÖTTLICHER VERSTÄNDIGUNG** konnte das Wissen der Draconiter rechtzeitig weitergegeben werden. Erfahrene Spezialisten werden losgeschickt, die Yamesh-Aqam wieder zurückbringen sollen: Ihre Helden.

Der Auftrag

Meisterinformationen

Als bekannte Kämpfer gegen die Schwarzen Lande werden die Helden direkt angesprochen: Durch einen Boten, eine schriftliche Einladung oder einen Befehl aus dem Munde eines Vorgesetzten, an den sich die Hüter des Schwertes gewandt haben. Anfang des Firunmonds erreichen die Abenteurer den ursprünglich gewählten Verwahrungsort. Im Folgenden nehmen wir den Pentagontempel zu Gareth (ein bedeutendes Haus der Hesinde, dem schon viele Schätze anvertraut wurden) als Aufenthaltsort des Schwertes an. Sollte Ihre Gruppe damals in Pforte des Grauens das Schwert entwendet und sich für einen anderen Ort entscheiden haben, ändern Sie den Verwahrungsort des Schwertes entsprechend ab.

»Das spärliche Kerzenlicht lässt das Fünfgewölbe über euch wie gemalt erscheinen. Meister Yitskok, Erzwissensbewahrer des Neuen Rei-

ches, blickt euch entschlossen an, während er mit seinen von frischen Tintenflecken übersäten Händen gestikuliert. Die himmelblauen Augen strahlen in jugendlichem Elan und sprechen seinem schlohweißen Haar und den zahllosen Falten Hohn.

"Sie haben es sich zurückgeholt: das Schwarze Schwert der Herzogin der Nachtblauen Tiefen, das wir seit 1018 unter Verschluss hielten. Verhindert, dass es in die Klauen des gierigen Xeraan und seiner dämonischen Hohepriester fällt! Erreicht die Waffe, bevor sie die Blutige See erreicht! Naclador sei mein Zeuge, Ihr sollt nicht nur Ehre und Götterdank erhalten, wenn Ihr der Kirche diesen Dienst erweist.

Ich weiß, dass Ihr, Herr Magus, schon lange Zeit nach einem ganz gewissen Werk, das nicht in die Hände eines Jeden gehört, trachtet. Ja, Ihr wisst genau, wovon ich spreche. Die unendliche Weisheit hat es gefügt, dass unsere Katakomben ein Exemplar hüten, und Ihr sollt Einsicht erhalten. Ihr, [HELD], sollt eine gesegnete Klinge in den Händen halten, der kein daimonischer Schild standzuhalten vermag. Sie wird bereits für Euch in den tiefen Essen geschmiedet und wird just erkaltet sein, wenn Ihr zurückkehrt. Ihr aber, [HELD] und [HELD], sollt die vielen Artefakte und Kleinodien schauen, die wir bewahren, und Euch ein Wunderwerk aussuchen können. Die *Lampe des ewigen Mondlichts*, das Zaumzeug von Kaiser Murak-Horas oder vielleicht auch ein sogenannter *Adawatgürtel*, der Euch Riesenkräfte verleiht ...?"«

Meisterinformationen:

Nehmen Sie den vorgegebenen Text nur als Beispiel. Lassen Sie Valnar Yitskok Dinge anbieten, deren Name und Beschreibung den Helden das Wasser im Mund zusammenlaufen lässt — und deren Wirkung Sie als Meister letzten Endes selbst bestimmen werden.

Informationen, die er zu dem Schwert geben kann:

- Das Schwert Yamesh-Aqam (Valnar spricht diesen Namen nicht aus) wurde in einem leeren Marmorsarkophag verwahrt. Der Diebstahl erfolgte vor fünf Tagen durch einen Täter, der offenbar genau spürte, wo die Waffe lag, und sich als Tempelgehilfe ausgegeben hatte.
- Durch die **GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG** erhielt Yitskok vor kurzem Kunde von der Draconiterin *Dhelia dela Tiranak* aus Vallusa, dass ein Charyptoroth-Paktierer unter den Bürgern erkannt wurde. Aus diesem konnte im Verlauf einer eingehenden Befragung herausgepresst werden, dass er im Auftrag Xeraans in der Stadt ein schwarzes Schwert in Empfang nehmen und dank seiner unheiligen Fähigkeiten — er sackt in Wasser wie ein Stein auf den Grund, kann aber darin atmen — nach Mendena weitertransportieren soll. Die Übergabe soll am 3. Tsa zu nächtllicher Stunde stattfinden. Das ist die Gelegenheit für die Helden, Yamesh-Aqam an sich zu bringen und anschließend zurück zum Tempel zu tragen.
- Der Tempel unterstützt den Auftrag natürlich, wo er kann: Die Gruppe erhält einen Segen Hesides, ein Handgeld von 100 Du-



katzen, Reittiere, einige Elixiere sowie (eine Malsketten aus Mondsilber mit Lotosanhängern, die sie gegenüber anderen Geweihten als Beauftragte der Kirche ausweisen. Wenn es die Abenteurer plausibel begründen können, erhalten sie sogar bis zu vier Tempelgardisten (4. Stufe, Stabkämpfer) als Bedeckung.

Pfade nach Vallusa

Geographie: Vallusa, gelegen in der Mündung der Misa, ist das südlichste Bollwerk des Bornlandes gegen die Reiche unter der Dämonenkronen. Man erreicht die Stadt am besten über den Goblinstieg und die von Festum kommende Kronstraße. Eine Anreise über die Blutige See ist gefährlich, aber möglich. Die Reise von Gareth nach Vallusa dauert auf dieser Strecke zu Pferd im Winter etwa vier Wochen (wenn keine weiteren Schwierigkeiten die Reise behindern).

Wettervorhersage: In diesem kalten Firun sind die Pässe über tue Schwarze Sichel mit großer Wahrscheinlichkeit unpassierbar. Der Hafen von Vallusa ist vermutlich vereist.

Meisterinformationen:

Der Goblinstieg beginnt in Weiden und führt durch die Bergwildnis zwischen Schwarzer und Roter Sichel. Er wird derzeit wegen seiner für den Handel größer gewordenen Bedeutung mit mäßigem Erfolg zum sogenannten *Sieben-Baromen-Weg*, einer herzoglichen Straße, ausgebaut. Neben räuberischen Baronen, heimischen Goblins und einigen Marodeuren aus Galottas Dämonenreich müssen sich die Helden hiergegen die Schrecken der berühmten Wüstenei behaupten: dämonischer Zerfall, graue Staubwirbel und geisterhafte Phänomene. Durch die bornländische Mark erreicht man schnell Festum, das durch dickes Küsteneis nahezu im Winterschlaf liegt. Nach 100 Meilen über die Küstenstraße erreichen die Helden endlich Vallusa.

Will sich die Gruppe partout in Perricum einem Handelskonvoi durch die Blutige See anschließen, können Sie bereits zu diesem Zeitpunkt einige unheimliche, aber nicht wirklich gefährliche Begegnungen als Auftakt des Abenteuers verwenden.

Hinter der Wehrmauer

Vallusa

3.800 Einwohner drängeln sich in hohen und dicht aneinander stehenden Bauten auf der kleinen Insel in der Misamündung. Früher ein unabhängiger Handelspunkt und gut anzulaufender Hafen, ist Vallusa heute als steinerne Bastion gegen Xeraans Piratenküste über kurz oder lang der Herrschaft des Bornlandes ausgeliefert.

Beeindruckend ist die 15 Schritt hohe Wehrmauer mitsamt dem 20 Schritt aufragenden *Feuerturm* des *Ingerimm-Tempels* — eine zwergische Meisterarbeit. Der Sage nach soll diese Mauer nach Ingerimms Willen stets vor dem Schrecken der See schützen, so lange nicht einer der zahlreichen Kontortürme der Menschen den Feuerturm an Höhe überragt — was kürzlich durch den Bau eines siebten Stockwerks am Haus des Kaufmanns Oswin Lilibnieka geschehen sein soll. Vom Zwergenplatz im Westen, an dem auch der *Palast der Markgrafen* mit dem Stadtrat, die *Garnison mitsamt Rondra-Schrein* sowie der von einem Garten umgebene *Peraine-Tempel* liegen, erstreckt sich nach Osten die breite Marktstraße, die Lebensader der Stadt. Am nördlichen und südlichen Misaarm liegen umfangreiche Hafenanlagen, die jetzt jedoch unter dickem Küsteneis ächzen. Im Gegensatz zum *Travia-Tempel* wird der *Tempel des Efferd* eher von auswärtigen Seeleuten besucht, da sich die Vallusaner zum Schutz vor der Unbill des Meeres Ingerimm zuwenden. Die beiden Brücken ins Bornland und nach Tobrien gehören mit ehemals jeweils 154 Schritt Länge zu den imposantesten Steinbrücken Aventuriens. Mit dem Einfall der Schwarzen Horden wurde jedoch die südliche Brücke nach knapp hundert Schritt eingerissen. Nur eine aalbewehrte Bastion blickt jetzt noch wachsam nach Süden, wo sich in der ehemaligen Ardaritenfestung über 100 Feinde verschanzt haben.

Flüchtlinge aus Tobrien, Bewaffnete und um ihre Existenz bangende Händler prägen das Straßenbild. Elend und Missstimmung haben sich in der einstmaligen stolzen und sauberen Stadt breitgemacht.

Ein Stadtplan findet sich in der Box **Rauh Land im Hohen Norden**, die dazugehörige ausführliche Beschreibung im Heft **Das Land an Born und Walsach, S. 118f.**

Ankunft

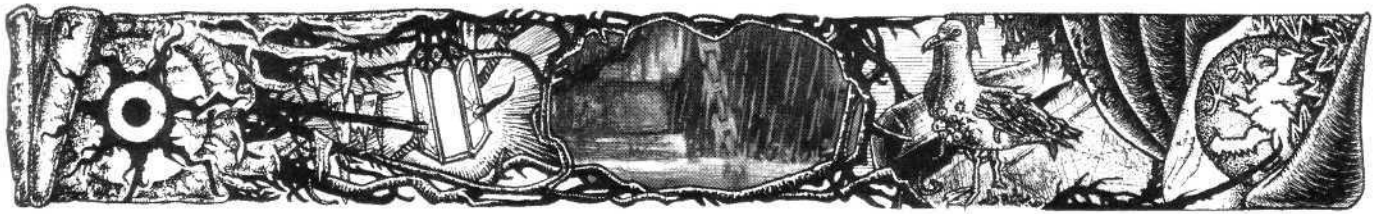
»Rauhreif und Harsch überziehen die Misamarschen mit glitzerndem Weiß. Eingemummt in eure dicke Kleidung folgt ihr euren Atemfahnen. Rechterhand erkennt ihr die kahlen Mauern der Ordensburg, die — wie man sagt — von den Grauen Stäben von Perricum, einem wehrhaften Magierorden, bewohnt wird. Das Meer zur Linken ist von dickem Eis bedeckt, in dem sich nur manchmal dunkle Spalten abzeichnen. Vor euch blendet der reflektierende Schnee auf den hohen Dächern und Türmen Vallusas. Dutzende Rauchsäulen steigen in die kalte Luft auf. Vor der Brücke mit den Kaiserstatuen als Brückenpfeilern hat sich eine frierende Warteschlange aus Ochsenkarren, Fässerträgern und mit Holz gepackten Schmuddelkindern gebildet, an deren Spitze Bewaffnete die Leute genau begutachten.«

Die zwei Gardisten halten sich mit Meskinnes warm und belästigen nebenbei *Rudine*, eine ihnen zur Seite gestellte Novizin der Draconiter. Die eigentliche Aufgabe der Wachen ist das Erheben von Brückenzoll (fünf Deut für Vallusaner, einen Groschen für Auswärtige) und das oberflächliche Untersuchen auf Dämonenmale ("Na los, zeigt her, Eure linke Hand. Hm, keine Narbe, kein Krähenfuß, kein Fünfstern — darf passieren. He, du da! Was ist das denn da in deinem Gesicht? Orkenkrätze oder etwa ein Dämonenkuss?").

Meisterinformationen:

Angesichts dieser Methoden sollte den Helden klar sein, dass selbst ein einigermaßen intelligenter Paktierer und auch der Dieb von Yamesh-Aqam durch diese Kontrollen kommen kann.

Geben sich die Helden als Gesandte der Kirche zu erkennen, wird *Rudine* die Gruppe in die Stadt und direkt zu Präzeptorin *Dhelia dela Tiranak* führen. Ansonsten müssen Sie den Weg selbst finden.



Vallusa Fürsorger

Die Novizin führt die Helden zum *Haus Drachenstein*, dem besten Hotel der Stadt. Im Grünen Salon treffen Ihre Helden auf die Draconiterin *Dhelia dela Tiranak* (Mitte 40, rotes Haar, grüne Augen, beruhigende, diplomatische Art). Sie spricht gerade mit zwei der für die Verteidigung Vallusas wichtigsten Würdenträger: der Großmeisterin der Grauen Stäbe zu Vallusa, Ihre Spektabilität *Llezean von Yyoffrynn-Thama* (um die 40, weißes Haar, Brandmale um die Augen, stets zwischen Bitternis und Hoffnung schwankend, Spezialgebiet: Kampf trägt den Zauberstab *Sangulmeon* — einen der namensgebenden Stäbe des Ordens), und dem Schwertbruder des Rondra-Ordens der Ardariten, *Gneisolf von Hartsteen* (Mitte 50, Glatze, füllig, traditionelle rot-weiße Tracht).

Meisterinformationen:

Dela Tiranak ist eigentlich Präzeptorin des Draconiterhortes zu Gareth (daher auch die gute Verbindung zum Erzwissensbewahrer), will aber seit der Dritten Dämonenschlacht dem Feind an der Front gegenüberstehen und ist in Vallusa vor allem als Schlichterin zwischen den städtischen Parteien bekannt.

Was das Charyptorothschwert betrifft, können die drei Folgendes berichten:

9 Eine abgemagerte Gestalt namens *Quin* wurde von Ardariten als Paktierer der Tiefen Tochter identifiziert: Adern traten ungewöhnlich hervor, zwischen den Fingern zogen sich Schwimmhäute. Beim Verhör offenbarte er unter japsenden Atemzügen seinen Auftrag, ein schwarzes Schwert zu übernehmen und nach Mendena zu bringen. Nach drei Tagen im Kerker fand man ihn tot — verdurstet vor einem vollen Trinkwasserbecher.

- Er wusste nicht, wen er treffen würde, aber die Diebesperson soll am 3. Tsa zur Stunde des Wolfes (gegen vier Uhr morgens) unter dem Oraldinenbogen an der Brückenstiege erscheinen und sich zu erkennen geben durch die Losung: "Es ist schwarz wie die Nacht unter diesem Bogen."

Er selbst solle darauf antworten: "Nicht so schwarz wie das Blut in meinem Innern und das Metall, das ich halten werde."

- Ob der Dieb bereits in der Stadt ist, ist unbekannt. Vermutlich kennt er die Identität seiner Kontaktperson ebenfalls nicht, aber er sollte ohnehin nicht durch aufwendige Suchaktionen abgeschreckt werden. Dementsprechend wäre es sinnvoller, wenn Ihre Charaktere die geplante Übergabe nicht gefährden. Erfolg versprechender scheint es, sich ihr Wissen zu Nutze zu machen und an Quins Stelle zur vereinbarten Zeit an dem vereinbarten Ort zu erscheinen.

Tage des Wartens

Meisterinformationen:

Verwenden Sie die folgenden Ereignisse, um die Stimmung in der Stadt zu vermitteln und die Gruppe auf die Blutige See vorzubereiten.

Die Kreatur im Brunnen

»Ein Schreckensschrei reißt dich aus Träumen. Als du aus dem Fenster des Hotels blickst, siehst du am Waschwasserbrunnen auf der Straße einen umgeworfenen Zugeimer, aus dem sich ein Schwall Misa-wasser über das gefrorene Pflaster ergießt. Ein Knecht taumelt rückwärts: "Es ist etwas im Brunnen! Ein ... ein Ungeheuer!"«

Binnen kurzer Zeit öffnen sich mehrere Fensterläden, ein Nachtwächter tritt herbei, traut sich jedoch selbst kaum, sich dem Brunnenrand

zu nähern. Der Wagenknecht *Rutislaw* berichtet, er habe Wasser heraufziehen wollen, als unten etwas an dem Seil zerrte und schnatternd-grunzende Geräusche von sich gab.

Meisterinformationen:

Sechs Schritt tiefer im Brunnen, nur über lockere Roststiegen an der vereisten Innenwand zu erreichen, hockt ein Gal'kzuul, eine Mischkreatur aus Mensch und Charyptorothbrut. Er ist über den Wasserkanal durch ein Loch im Schutzgitter eingedrungen, hat in einem Hinterhof einige Hühner verschlungen und passt nun bei der Rückkehr nicht mehr durch die Lücke. Lassen Sie die Helden möglichst lange im Unklaren, womit sie es zu tun haben: Heruntergeworfene Gegenstände schleudert er wieder hinauf, im Licht sind verschrumpelte Weichtierhaut, Tentakelfäden oder ein großes Augenpaar zu erkennen. In die Enge gedrängt, attackiert der Gal'kzuul verbissen. Beim Tod zerfällt der Körper des Gal'kzuul zu türkisblauem Schleim.

Gal'kzuul

MU 10 LE 30 AE* AT 11 PA 8 RS 1

TP 1W+1 (Biss) GS 6/5 (Wasser/Land) AU 40 WR 9

*) Der Gal'kzuul kann bei einem Gegner eine Art GROSSE VERWIRRUNG anwenden, die die Erinnerung an den Anblick der Kreatur trübt, oder dessen Lunge mit Wasser füllen: W20 SP (jeweils eine MR-Probe zur Verteidigung).

In der Enge des Brunnens muss ein Held je nach Waffe bis zu 6 Punkte Abzug auf seine AT/PA-Werte hinnehmen.

Entsetzen: +3/+1

Ingerimms Zorn

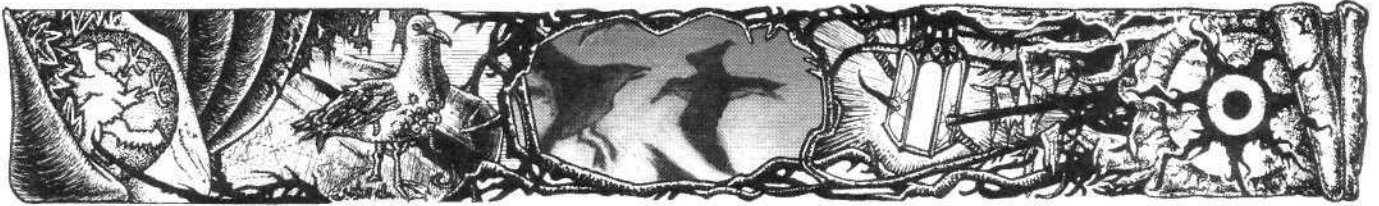
Meisterinformationen:

Dass Vallusa nicht das Schicksal Mendenas und Ilsurs teilte, schreiben die Vallusaner der heiligen Wehrmauer Ingerimms zu. Bereits einmal, im Herbst 27, bedrohte eine Dämonenarche die Stadt, wurde jedoch wie von einem unsichtbaren Hindernis daran gehindert, bis auf Langbogenreichweite heranzukommen. Nun befürchten die Einheimischen jedoch, dass der alte Gott seinen Schutz von der Stadt genommen hat, da ein Gebäude der Stadt, den Warnungen in den alten Überlieferungen zum Trotz, möglicherweise die Höhe des Feuerturms überragt.

»Ihr schlendert über die Marktstraße, wo lauthals Korn, Hühner und wärmende Kleidung gehandelt werden. Kriegsversehrte betteln um Almosen. Von irgendwoher zieht stinkender Rauch von der Verbrennung aufgefundener charyptider Monstrositäten (oder eines Krankheitsfalls) auf. Auf dem Zwergenplatz hat sich ein Menschauflauf gebildet: Dutzende Bürger lauschen einem Zwerg, der breitbeinig auf den Wolfsstatuen steht und brüllt: "Angrosch schützt diese Stadt! Er hat sie tausend Jahre beschützt. Doch einige hier in Vallusa scheinen das zu vergessen!"
Zustimmende Rufe.

"Seht ihn euch an, den Händler Lilibnieka. Aus Habgier hat er sein Kontor so hoch gebaut, dass es sogar den Feuerturm überragt!"
Entsetzen antwortet dem Redner.

"Ich sage: Er hat Angrosch erzürnt mit dieser Tat. Ich sage: Lasst uns das Haus einreißen, bevor etwas aus dem Wasser kriecht, das die ganze Stadt einreißt!"«



Der junge Zwerg *Mokel Sohn des Tabuk* peitscht die Menge so weit auf, dass sich immer mehr Zuhörer fackeln, Stemmeisen und Äxte besorgen und schließlich in Richtung des Kontors marschieren — vorbei an einigen Stadtgardisten, die bewusst beiseite blicken.

Meisterinformationen:

Um die Menge zur Räson zu bringen, kann ein charismatischer Held Versuchen, das Wort zu ergreifen und gegen Mokels Redekunst zu bestehen. Informiert die Gruppe die Stadtwache oder die Ardarriten, werden diese erst reagieren, wenn das Kontor des pausbackigen Oswin Lilibmeka, der den Pöbel wüst von einem Fenster aus beschimpft, bereits in Flammen steht.

Die Menge gebärdet sich wie die Garetherr bei Bosparans Fall: Sie bricht Türen auf, zerschlägt Tongefäße, schlitzt Säcke auf und entzündet die Schreibstube. Trotz der Kälte faucht schnell eine Feuersbrunst empor (in der auch einige der Anstifter verbrennen). Wenn die Helden Löschzüge und Eimerketten organisieren oder massive Wasserzauberei einsetzen, kann ein Übergreifen auf andere Gebäude der dicht bebauten Stadt verhindert werden.



Meisterinformationen:

Das Efferdhorn ist ein über zwei Spann langes, weiß, blau und rot gesprenkeltes Muschelhorn, aus dessen verdrehtem Hohlraum die Meeresbrandung zu hören ist. Verzierungen aus Mondsilber schmücken die Außenseite mit unbekanntem, tropfenartigen Emblemen. Es wurde am 24. Efferd des Jahres 24 Hal von einem Necker dem Tempel zu Rethis übergeben und sein Zweck blieb lange Zeit verborgen. Erst vor Kurzem wurde erkannt, dass Efferd dieses Geschenk den Menschen als Waffe gegen die bald kommenden Dämonenarchen und Charyptiden gereicht hatte — der Necker hatte es nur aus Versehen an der falschen Küste abgeliefert — an der gegenüberliegenden Seite des Kontinents. Wenn Sie die Queste, in deren Verlauf das Efferdhorn Vallusa erreicht hat, weiter ausgestalten wollen, finden Sie dazu Hinweise im AB 90.

Weitere Szenen

Meisterinformationen:

- Trinkwasser und Brennmaterial sind in Vallusa knapp. Die Helden beobachten tobrische Flüchtlinge (eine verhärmte Frau mit ihrer kleinen Tochter), die an einem Bürgerhaus um ein paar Holzscheite bitten und frostig abgewiesen werden.
- Ein Aushang mit dem Kupferstich einer jungen Frau macht auf eine verschwundene Adlige aufmerksam: Markgrat Throndwig von Wirunk, der seit dem Einfall der Schwarzen Horden in der Neuen Residenz zu Gareth wohnt, bietet jedem (Ritter), der seine Tochter *Perainiane Bregelsaum von Warunk* zurückbringt, 500 Dukaten, ein Ross aus dem kaiserlichen Gestüt zu Gareth, eine Gestechrüstung vom Meisterschmied Thorn Eisinger und eine Baronie seiner Markgrafschaft zum Lehen (wenn sie irgendwann wieder zurückerobert wird ...). Laut Aushang verschwand seine Tochter vor Jahr und Tag aus dem tobrischen Kloster Perainefurten.
- Gleich daneben fordert ein Aushang den Tod der Dämonenarchen — und bietet gigantische Belohnungen (siehe **Hintergrund**, S. 5).

Efferdssegen

Am nächsten Wassertag findet eine Messe im Efferd-Tempel überraschend großen Zulauf. Die Delphinstatue ist festlich mit blauen Bändern geschmückt. Der Tempel hat ein heiliges Artefakt des Kultes erhalten, dem die weißhaarige Hochgeweihte *Jella Guryek* einen zereemoniellen Empfang bereitet: das *Efferdhorn*, das aufgrund einer Vision nach Vallusa gesandt wurde, um gegen die Machenschaften Charyptoroths zu wirken. Wenn das Wasser mit "nachtblauen Schlünden und berstenden Ästen gegen die Wehrmauer peitscht", soll das Horn von einem geblasen werden, "aus dessen Brust der Atem der zwölf Winde spricht", und das Unheil wird besiegt sein.

Die Übergabe

Der Ornaldinenbogen

Meisterinformationen:

Wenn Ihre Spieler Spaß an taktischen Überlegungen haben, fertigen Sie einen kleinen Umgebungsplan des Übergabeortes an.

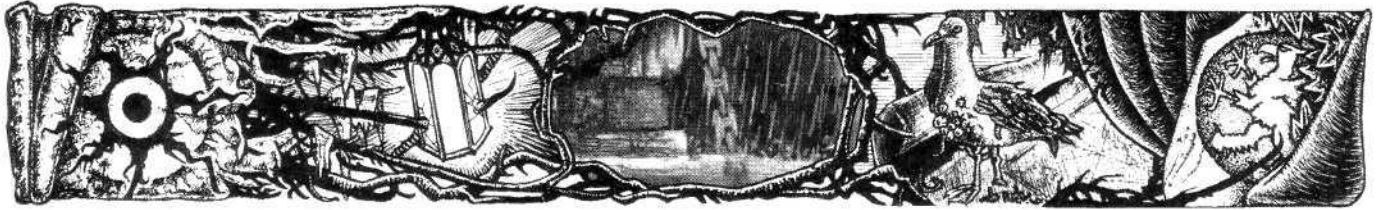
Der Ornaldinenbogen ist ein sechs Schritt hoher und fünf Schritt breiter Spitzbogen im garethischen Stil: In kleinen Nischen stehen zwei Spann hohe Specksteinstatuen, die den Helden Ornald Drachenzwinger (dargestellt mit Drachenlanze; häufig Geronsblut, Brot und Salz als Opfertgaben) und fünf weitere Herrscher der alten Mark Drachenstein zeigen. Über steinerne Simse (Bruchfaktor 6) erreicht man das Dach des Bogens (*Klettern*-Probe 4-4), auf dem ein griesgrämig blickender Kaiserdrache aus Stein hockt. Der Bogendurchlass selbst ist vier Schritt hoch, zweieinhalb breit und zwei lang. Das Portal über-

spannt die Hutzelgasse, wo sie in die Brückenstiege einmündet. In den angrenzenden, vierstöckigen Häusern finden sich ein Spirituosengeschäft und ein Zahnreißer, darüber Wohnungen.

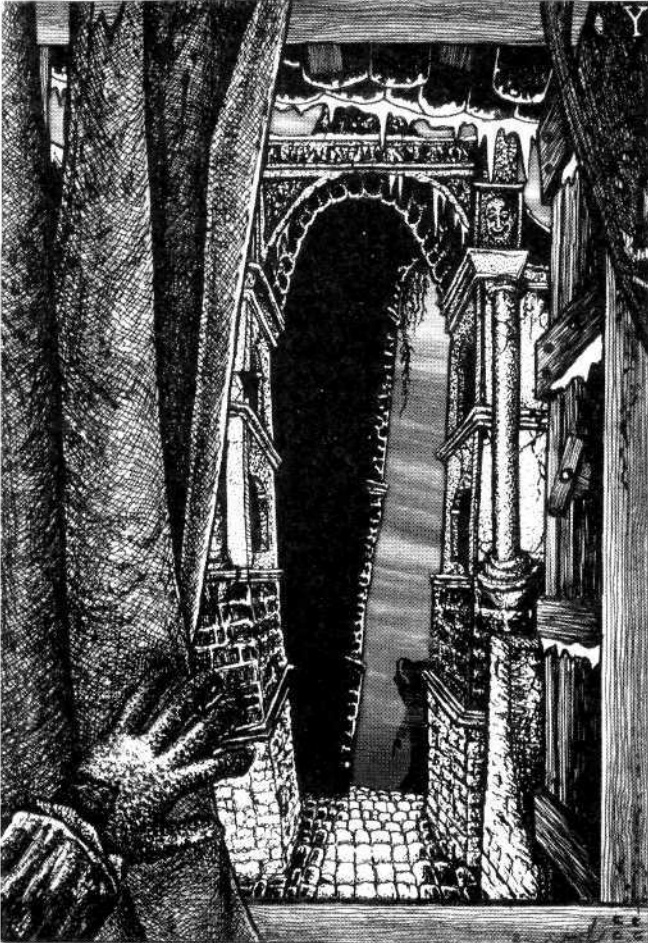
20 Schritt entfernt liegt in der Hutzelgasse die Taverne *Zur Sumpfrantze*, die auch nachts noch belebt ist. 50 Schritt Richtung Süden hegt die Stadtmauer mit dem Tor zur tobrischen Brücke. Dahinter fließt nur noch die Misa. In den Nachtstunden kommen nur selten einmal Betrunkene, Zwielfichtige, Bettelnde oder Verliebte (unter dem Bogen ist ein beliebter Ort für Paare) vorbei.

Meisterinformationen:

Gute Orte zum Beobachten lassen sich problemlos in den umgebenden Häusern finden, die jedoch von unterschiedlich kooperativen Vallusanern bewohnt sind.



Den Helden können einige Kämpfer zur Seite gestellt werden, jedoch steigt mit jeder weiteren Person, die auf der Lauer liegt, die Wahrscheinlichkeit, bemerkt zu werden. Erwürfeln Sie für jeden bereitgestellten 'Scharfschützen' einen Fernkampfwert von 2W6 + 8.



Auf der Lauer

Meisterinformationen:

Ein Held muss natürlich bei der Übergabe den Lockvogel spielen. Welche Kleidung trägt er? Hat er versteckte Waffen bei sich, und ist er zusätzlich durch ein Artefakt geschützt?

»Winternächte sind still. Frostig still. In der mondlosen Dunkelheit des Rogens hörst du aus der Ferne Kaschemmenfröhlichkeit, irgendwo schreit ein Kind, (*klirr*) Ein Eiszapfen ist vom Rogen gefallen und auf dem Pflaster zerschellt — nicht, ohne dich bis ins Mark zu erschrecken. Doch da ist plötzlich tatsächlich jemand. Langsam nähern sich Schritte.«

Meisterinformationen:

Falscher Alarm zehrt an den Nerven der Helden (verlangen Sie ruhig JZ-Proben), denn natürlich kommt die Verabredung zu spät, und in der Zwischenzeit mag anderes am Ornardinenbogen geschehen:

- Ein offensichtlich schlafwandelnder Junge kommt vorbei, seheint den wartenden Helden für seinen strengen Lehrer zu halten und versucht, das Kusliker Alphabet in der richtigen Reihenfolge aufzusagen.

- Ein Südländer lugt unter einer Kapuze hervor und fragt den Helden, ob er nach etwas Bestimmtem suche: "Eh, du brauchst Wasserrausch ... eh? Oder Schwarzer Pfeffer? Du weißt schon ... Ha, ich kann dir Frauen / Männer besorgen, die *alles* tun, du verstehst?"
- Ein Pfeil prallt neben dem I leiden auf den Boden. Aus einem Fenster, wo die Gruppe einen Heiter postiert hat, hört Ihr Held ein leises: "Mist, ist mir abgerutscht ..."
- Eine nicht informierte Nachtwächterin mit Laterne fragt den Helden nach dem Woher und Wohin.

Schließlich aber erblickt der I leid den Dieb — oder besser: die Diebe.

Kampf um das Schwarze Schwert

»Da kommt wieder jemand auf dich zu. Eine Gestalt mit schlanken, weiblichen Formen, gehüllt in Zobelpelz. Sie blickt sich verstohlen zu allen Seiten um. Sie hält inne. Hat sie etwas gemerkt? (*Kunstpause*) Bedächtig nähert sie sich dir weiter. Da ist noch jemand! Eine breite Gestalt mit schiefen Schultern, die nur Lumpenfetzen trägt. Seine Bewegungen verursachen ein Scharren auf dem Pflaster. Die Frau stellt sich neben dich. Ihr Haar ist nussbraun, sie riecht nach Jasmin. "Es ist nachtschwarz unter diesem Bogen", spricht sie mit rauer Stimme.«

Die Diebin

Meisterinformationen:

Lutinde ist eine götterverlassene Meisterdiebin aus Gareth, die für Xeraan bereits einen faustgroßen Gwen Petryl aus dem Efferd-Tempel zu Wehrheim gestohlen hat. Sie wird im Zweifelsfall auch ohne das Schwert verschwinden wollen, da sie weiß, dass auf Tempelraub der Feuertod steht.

Lutinde

MU 14 AT 16 PA 14 LE 55 AE 17* AU 70 MR 11

RS 3 (Pelzkleidung + Umhang)

TP 1W+2" (Schwerer Dolch) GS GST1 **Stufe 11**

*) Als Magiedilettantin beherrscht sie den **AXXELERATUS**.

**) Die Schneide ist mit lähmendem Arachnaegift bestrichen: sofortiger Abzug von 2 Punkten auf AT/PA für eine Stunde.

Der Legionär

»Die ersten Pfeile fliegen schon, ihr zieht eure Waffen. Der verlumpte Begleiter erhebt sich zu voller Größe. Ein lauter werdender Schrei, hinter dessen Dissonanzen dämonisches Brüllen hervortobt, entringt sich seiner Kehle, lässt Eiszapfen zittern und Schnee hinwegwehen. Es ist ein entstellter Mensch in einer Lederrüstung, auf der für wenige Wimpernschläge ein Symbol hell durch die Nacht leuchtet: das lodrende Pentagramm. Ein Legionär von Yaq-Monnith! Pranken und Hörner brechen durch seine Haut. Der Dämonenstreiter achtet nicht auf die sirrenden Bolzen, greift mit beiden Händen an seinen Rücken und zieht eine Waffe von nachtdunkler Schwärze hervor: Yamesh-Aqam. Er geht geschmeidig in die Hocke und zieht sich in die Schatten des Torbogens zurück, bereit, über jeden von euch hinterrücks als Bestie aus den Niederhöhlen herzufallen.«

Meisterinformationen:

Unbesiegbare Legion von Yaq-Monnith — zeigen Sieden Helden, dass



dieser Name gerechtfertigt ist. Gardisten und selbst hartgesottene Söldner fliehen oder werden bei lebendigem Leibe zerrissen. Jeder den Helden zusätzlich zur Seite gestellte Kämpfer erweist sich in dieser Situation als nutzlos; hier sind wahre Helden gefragt. Xeraan hat Lutinde diesen Legionär beigestellt, auf dass ihr keine Gefahr das Schwert würde nehmen können. Der Legionär wird mit allen Mitteln versuchen, die Waffe aus der Stadt zu bringen. (Und wenn Sie wissen, dass Ihre Helden das Schwert später mit sich führen werden und es dann wieder entwendet bekommen müssen — lassen Sie es lieber hier in den Händen des Legionärs, der ja durchaus auch in der Lage ist, sich den Helden durch einen Sprung auf ein Dach zu entziehen.)

Legionär

MU 30 AT 15 (2 AT/KR) PA 10 GS 8 MR 15 RS 3/8*
LE 35 (Wirtskörper) bzw. 30 (Zant im Innern) AU unendl.
TP 2W+9 (Yamesh-Aqam) bzw. 1W+4 (Auswüchse)

*) Der Wirtskörper, geschützt durch eine Lindwurmhaut, kann normal verletzt werden. Allerdings kann kein nicht-magischer Treffer mehr als 8 TP anrichten: Alle stärkeren Treffer stoßen im Innern auf den Dämon (der folgerichtig gegen magische Treffer einen RS von 8 hat). Der Wirtskörper regeneriert 2W6 LP pro

KR, fällt seine LE auf 0, 'stirbt' er, regeneriert aber 2W6 LP/SR, bis er wieder aktiv wird.

Ein echter Sieg kann nur durch die Vernichtung des Dämons, etwa durch einen PENTAGRAMMA (durch die besondere Manifestation nach Meistermaßgabe erschwert), erfolgen.

Entsetzen: +1/-1

Im Kampf

»Wie der Brodem der Niederhöllen prasseln die Schläge auf dich nieder. Du hast pariert, doch da windet sich das (Trauen aus dem Fleisch deines Gegners hervor: Klauen packen dich und brechen deine Knochen.«

»Er hat einen der Gardisten! Die Hellebarde fällt zu Boden, während die Bestie sein schreiendes Opfer packt, dreimal mit der Klinge durchfährt und es schließlich mit seinen viellachen Krallen in Stücke reißt. Der Kopf des toten Gardisten rollt dir vor die Füße.«

»Du triffst ihn wieder und wieder. Blut läuft über deinen Waffenarm. Im Innern seines Körpers tost niederhöllisches Feuer. Und wieder fährt einer seiner dornenbesetzten Arme tief in dein Fleisch — und der kalte Schmerz durchfährt dich, als wolle er dich zerreißen.«

Ma'hay'tam!

Meisterinformationen:

Xeraan hat über verschlungene Wege erfahren, dass *Quin*, sein langer Arm in Vallusa, entdeckt wurde. Allerdings erhält er, im Gegensatz zu Ihren Helden, die Information zu spät. Um doch noch das Charyptorothschwert zu bekommen, fährt er schwere Geschütze auf: Die Dämonenarche *Gezeitenspinne* soll Vallusa attackieren, die Hummeriergarde das Schwert rauben, wo auch immer es sich in der Stadt befinden mag.

Die folgenden Ereignisse hängen davon ab, wie sich die Übergabe entwickelt hat. Wenn der Dämonenlegionär den Helden entwischt ist, taucht die Arche am frühen Morgen auf, wenn die Helden noch nach dem Legionär suchen. (Der Dämonenkrieger wird versuchen, sich bis zur Mauer zu schleichen.) Sollte Ihre Gruppe das Schwert errungen und den Dämon besiegt haben, taucht die Arche später am Tag auf, wenn die Helden sich mit der Waffe gerade auf die Abreise vorbereiten.

Archenattacke

»Mit einem Mal ist panisches Glockengeläut vom Feuerturm zu hören, das von anderen Wachtürmen und den Tempeln der Stadt aufgenommen wird, in den Gassen widerhallt und euch in den Ohren dröhnt. Schrilte Rufe gellen von den Mauern: "Ma'hay'tam! Zu den Waffen! Eine Dämonenarche!"«

(Aufder Stadtmauer:) »Du traust deinen Augen kaum: Gut zwei Meilen weit reicht das Küsteneis in die See hinaus, von der eine Monstrosität, größer als jedes Schiff, heranschreitet. Unter acht wurzelförmigen Beinen wird das Eis gespalten und birst. Schneekristalle stieben auf. Die Spinnenbeine tragen einen baumartigen Korpus, von dem verzerrte Aufbauten und vier schwarze Hörner aufragen. Dumpfe Trommelschläge hallen über das gefrorene Wasser. Du erkennst Gestalten an Deck. Geschütze werden ausgerichtet. Knirschend öffnet sich der Bug des

dämonischen Schiffswesens wie ein nimmersattes Maul und entlässt Dutzende Hummerkreaturen, die, zweibeinig, auf die Stadt zu marschieren.«

Meisterinformationen:

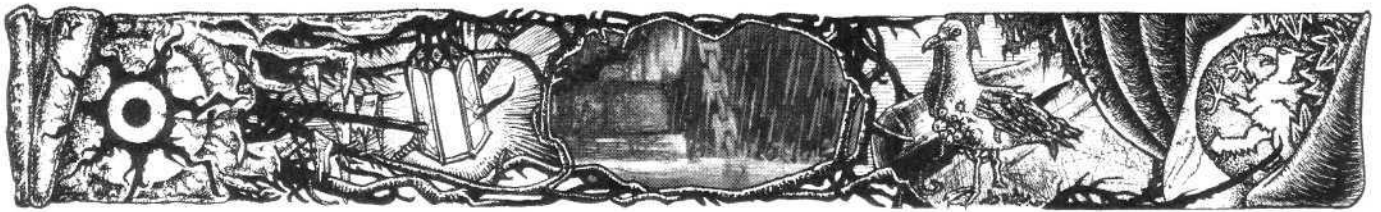
Lassen Sie Proben auf Charisma und *Kriegskunst* darüber entscheiden, wie gut die Helden die panischen Verteidiger auf den Mauern organisieren können. 150 Schritt südlich des Feuerturms macht die Arche halt und entlässt ihre Kämpfer. Es scheint, als wäre Ingerimms Schutz keine Unze mehr wert.

Gut 40 Hummerier und zwei Dutzend menschliche Söldner und Krakonier mit dem Banner der Dämonenkronen fallen über den südlichen Hafen her. Die schwergepanzerten Hummerier brechen schnell durch die Hafengebüstungen und scheren sich kaum um Gegner, die ihren zielstrebigem Weg behindern wollen. Die Söldner versuchen, ebenso wie die Geschütze auf der Arche, die Verteidiger damit beschäftigt zu halten, in Deckung zu gehen und den Hummeriern und Krakoniern so einen Rückzugsweg offen zu halten.

Kriegskunst: Offenbar geht es hier nicht um die Eroberung Vallusas, dazu sind es insgesamt zu wenig Angreifer. Vielmehr scheinen die Hummerier ein ganz bestimmtes Ziel im Blick zu haben: Sabotage, Entführung oder Raub?

Die Hummerier stoßen gezielt zu Yamesh-Aqam vor, dessen Aufenthaltsort sie dank eines ausgesandten Difar kennen. Die Gepanzerten brechen in jedes Haus ein, walzen auch ungeachtet eigener Verluste jeden Verteidiger nieder und können problemlos Tempel betreten. Idealerweise sollte die Waffe gerade entweder in den Händen des Yaq-Monnith-Legionärs sein oder in einem vermeintlich sicheren Gebäude von Ardariten bewacht werden.

Sollte ein Held das Charyptoroth-Schwert bei sich tragen und mit seinem Leben verteidigen wollen, kämpft er einen aussichtslosen



Kampf. Greifen Sie in diesem Fall zu dem Kunstgriff, dass er von den Hummeriern bewusstlos geschlagen wird. Notfalls reagiert das Schwert auch auf einen magischen Apport der Hummerier, der es aus den Armen des Helden reißt. Soll das Schwert mittels TRANSVERSALIS, PLANASTRALE oder Flucht auf dem Luftweg gerettet werden, hilft den Angreifern nur noch ein Gehörter: Ein beschworener Irrhalken verfolgt den Helden auch in den Limbus. Sobald die Angreifer das Artefakt erbeutet haben, ziehen sie sich in Richtung Arche zurück.

Die Werte der 40 Hummerier finden Sie auf S. 31.

25 Söldner

MU 12 AT 12 PA 12 LE 40 RS 2 (Waffenrock)
 TP 1W+3 (Säbel, Kurzbogen) oder 1W+4 (Streitkolben) **GS**
 GST1 **AU 53 MR 4 Stufe 4**
Fernwaffen: 13

Muschelklang

Meisterinformationen:

Wenn die Helden nicht von selbst auf die Idee kommen, das *Efferdhorn* zu blasen, wird die Geweihte Jella Guryek auf den stärksten Recken zugehen. Wenn die Helden im Kampf beschäftigt sind, wird jemand anderes das Horn blasen — sorgen Sie in diesem Fall aber dafür, dass die Helden den Effekt beobachten können.

Auf der Mauer geht die weißhaarige Priesterin von einem zum andern und sucht nach demjenigen, der genug Kraft besitzt, das Horn zu blasen. Nachdem in vorherigen Versuchen selbst eine breitschultrige Hünnin statt dem Horn einen Laut zu entlocken lediglich einen roten Kopf bekam, steht die Efferd-Geweihte nun vor dem kräftigsten Helden aus Ihrer Abenteuergruppe.

Meisterinformationen:

Die Kunst ist, nicht sogleich mit voller Kraft Luft in das Horn zu pumpen, sondern mit leichtem Blasen zu beginnen: Ebenso wie ein Sturm langsam heraufzieht, öffnen sich die heiligen Windkanäle in dem göttlichen Artefakt nur mit Geduld. Bringen Sie den Helden nach einigen Körperkraft-Proben (deren Misslingen jeweils 2W6 AU-Punkte kostet) auf die richtige Spur, während er zusehen muss, wie die Angreifer wieder die Arche erreicht haben, die sich gen Osten in Bewegung setzt:

»Du pustest mit aller Kraft, doch kein Laut dringt aus der Muschel.«
 »Du glaubst fast, je stärker du hineinbläst, desto mehr verschließt sich das Horn vor dir.«

»Das Muschelhorn vibriert in deiner Hand. Endlich schwillt ein Ton an, erblüht in der Luft und erhebt sich gewaltig und langgezogen in den Himmel. Ein Klang wie der traurige Gesang von Walen, die Dünung vor einem Gewitter, das Tosen eines Wasserfalls.

Aufgeregt weisen die Vallusaner auf die entschwindende Arche, fast eine halbe Meile entfernt: Kaum von dem Klang erfasst, hält sie ruckartig inne, ihre Spinnenbeine verkrampften sich und sie knickt schließlich seitwärts ein. Unter ihrem Leib reißt das Eis auf. Klein wie Termiten gehen einige Söldner und Geschütze über Bord und zerschellen zehn Schritt tiefer.

Die Dämonenarche ist bewegungslos! Der Glanz der Morgensonne spiegelt sich auf dem Eis und lässt den Schatten des Ma'hay'tam kürzer erscheinen.«

Das Efferdhorn lähmt zeitweilig alle charyptiden Kreaturen in Hörweite: Die Hummerier im Innern fallen in Schlaf, Paktierer bekommen keine Luft mehr, die Arche verfällt in Starre. Schnell bekommen viele menschliche Söldner Panik und sehen sich ihrer übermächtigen Kriegsmaschinerie beraubt: Die meisten seilen sich vom für tot gehaltenen Ma'hay'tam ab und fliehen über das Eis in Richtung der Misamarschen.

Bald bildet sich ein Trupp von KK Vallusanern unter Waffen, darunter auch einige Geweihte und Zauberkundige, die sich zögernd unter Führung der Helden dem 'Wrack' der Arche über das Eis hin nähern. Das Efferdhorn nimmt die Geweihte Jella wieder an sich.

In den Tiefen des Wracks

In stummer Ehrfurcht erstarrt, hält der Pulk gut fünfzig Schritt von dem Schiffswesen entfernt inne. Leichen von Söldnern dampfen noch Wärme aus, ein regungsloser Hummermensch treibt in einem der Wasserlöcher, das die Beine der Arche ins Eis gerissen haben.

Ein offener Einstieg ist nur vorne am Maul zu erkennen. Niemand traut sich, das Innere der Arche zu erkunden und Yamesh-Aqam zu bergen. Die I leiden werden gebeten, die Vorhut zu übernehmen und sich als erste in das Labyrinth des Dämonenholzes zu wagen.

Meisterinformationen:

Mit mulmigem Gefühl kann sich die Gruppe an die Erkundung des Ma'hay'tam machen, während draußen die Vallusaner auf ein Lebenszeichen warten. Die Beschreibung der einzelnen Räumlichkeiten der Arche finden Sie im folgenden Kapitel.

Leider hält die Wirkung des Efferdhorn« nicht ewig an. Bald nachdem die Helden im Innern verschwunden sind, erwacht das Bewusstsein der Arche wieder, und das dämonische Wesen kennt nach diesem göttlichen Faustschlag nur einen Instinkt: Flucht!

»Das Holz um euch erzittert plötzlich. Feiner Schimmel rieselt von den modrigen Holzwänden herab. In den blauen Adem des Wesens pulsiert es schneller, ein Ruck wirft euch gegen eine Wand. Dumpf spürt ihr rhythmisches Stampfen, zuerst vierfach, dann achtfach! Die Arche bewegt sich wieder und marschiert auf die See hinaus!«

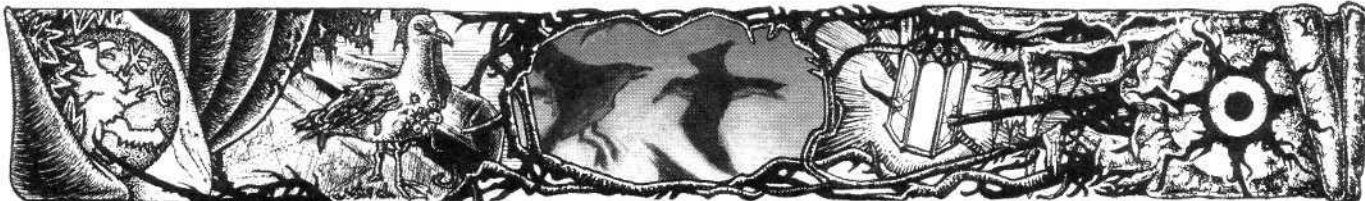
Meisterinformationen:

Die *Gezeiten spinne* hat bald ein hohes Tempo erreicht. Die Maulgrotte schließt sich knirschend, über den Rumpfausstieg wölbt sich ein Borkenkranz.

Sollten die Helden von der schnell schreitenden Arche auf das Eis (oder sogar ins eiskalte Wasser) hinab springen wollen, müssen sie sich schon zeitraubend bis zum Oberdeck vorkämpfen. Nach etlichen Meilen, weit jenseits jeder Küste, stoppt der Ma'hay'tam endlich, um seine Wurzeln in blutiger See zu nähren und wieder Kräfte zu sammeln. Zeit genug für die Helden, das Schiff zu durchsuchen.

Abenteuerepunkte

Vergeben Sie für den Einstieg pro Held um die 80 AP sowie bis zu weitere 50 AP, wenn er sich über seinen eigenen Auftrag hinaus bemüht, die Vallusaner in ihrer schweren Rolle als Bollwerk gegen die Piratenküste zu unterstützen (und entsprechend Erfahrungen mit der 'städtischen Bürokratie' und auch der verzweifelten Lage der Bewohner gemacht hat).



Die Arche

Der Ursprung der Ma'hay'tamim

Die Dämonenarchen sind Kreaturen des Chaos, geschaffen, um dauerhaften Bestand in der Dritten Sphäre zu haben. Am 22. Ingerimm 25 Hal stießen Paktierer am ostmaraskanischen Friedhof der Seeschlangen nach und nach drei Pforten in die anti-elementaren Domänen Charyptoroths, Agrimoths und Belshirashs (letztere nur unvollständig) auf, um die Großen Tiere des Krieges aus den Prophezeiungen des Nostria Thamos zu schaffen: schwimmende, gleitende und schreitende Vereiner der schwarzen Elemente, die auf jedem denkbaren Terrain überlegen sein sollten. Aventurien lernte binnen Monaten das Ergebnis dieser heptasphärischen Hybris kennen und sprach nur noch von den Dämonenarchen. Der Begriff selbst aber ist schon weit älter. Er taucht schon im *Delphin-Manuskript* der Efferd-Kirche und beim Seher Yamaz ibn Mhurati auf. Der Zhayad-Name Ma'hay'tam weist gar auf ein allsprachliches Urwort hin: 'Mahaita' kombiniert bei den Tocamuyac die Silben 'machen-zwei-für ewig', und das Tulamidya kennt 'Mhahayatoum' als den *Großen Zermalmerschmetterling*.

Drei Archen wurden beim einzigartigen Ritual am Charyptoroth-Unheiligtum geschaffen. Eine wurde als Keimling von den Gezeichneten vernichtet (siehe **Pforte des Grauens**), die Verbliebenen sollten die 'Stammeltern' aller jetzigen und zukünftigen Archen werden:

Die Stammgeneration — 2 Exemplare:

200 Schritt Länge: Der *Plagenbringer* ('Objekt 1' in einer Klassifizierung der KGIA) ist einer der beiden Archetypen. Er spielt eine große Rolle in der **Blutigen See** und wird ab Seite 57 beschrieben.

150 Schritt Länge: Die *Stadt aus der Tiefe* ('Objekt 2' und fälschlicherweise auch 'Objekt 6' in der o.g. Klassifizierung) ist das zweite Ungetüm der ersten Stunde. Die *Stadt* ist ein nahezu stationäres Konglomerat aus der zentralen Arche, eingefangenen Schiffen, Tang sowie Korallen- und Stahlkonstruktionen (siehe auch Seite 47).

Die erste Tochtergeneration — mindestens 2 aktive Exemplare:

Größe unbekannt: Die *Hornlibelle* (keine KGIA-Klassifizierung) war der erste Keim dieser Generation und die Borbaradianer setzen große Hoffnungen in dieses laubgeflügelte (!) Monstrum. Es flog seinen Züchtern (manche bezeichnen sie als Architekten ...) jedoch als Setzling noch vor Beginn der Invasion davon und wurde nie wieder gefunden.

60 Schritt Länge: Der *Wogenrachen* ('Objekt 3') wurde jene Arche genannt, die 27 Hal im Golf von Perricum einen Einsatzkonvoi der Rondra-Kirche angriff- und dabei selbst verging.

70 Schritt Länge: Der *Schwarze Borkenkäfer* ('Objekt 4') unterstützte den großen Angriff auf Ysilia aus dem Ysli-See heraus und wurde von den Verteidigern zerschmettert. Seine Reste vereinigten sich jedoch mit seiner Mutter, der *Stadt aus der Tiefe*.

80 Schritt Länge: Die *Knochenotta* ('Objekt 5' und fälschlicherweise auch 'Objekt 8') hat eine besondere Verbindung zum Charyptoroth-Unheiligtum vor Ostmaraskan und besteht aus den Gebeinen von Seeschlangen.

75 Schritt Länge: Der *Galeerenbrecher* ('Objekt 9') strandete mangels charyptiden Wassers im transysilischen Hinterland und ist nunmehr eine Holzruine.

50 Schritt Länge: Die *Wurzelkaiserin* (keine KGIA-Klassifizierung) besitzt nicht die Fähigkeit zu schwimmen, sondern krabbelt nur mit krakonischer Besatzung und Malmern als Vorhut über den Meeresgrund.

Die zweite Tochtergeneration - mindestens 6 aktive Exemplare

65 Schritt Länge: Der *Boransdorn* ('Objekt 7' und 'Objekt 14') ist eine etwas schwer zu kontrollierende Arche unter der Knute des Fürstkomturs Helme Haffax. Sie hat die Fähigkeit, sich zeitweise in zwei Kampfeinheiten aufzuspalten.

55 Schritt Länge: Die *Gezeitenspinne* ('Objekt 10'), die von den Helden zu erkundende und erobernde Dämonenarche.

45 Schritt Länge: Die *Goldmorgentarantel* ('Objekt 11') zählt zu den Hörigen Xeraans, der auch den komplizierten Namen geprägt haben soll. Sie hält sich meist im Hafen Mendenas auf

35 Schritt Länge: Die *Darbuqtah* (keine KGIA-Klassifizierung) soll sich perfekt in Mangrovensümpfen tarnen können und ist in der Hand eher gemäßiger Piraten der Chalukbucht.

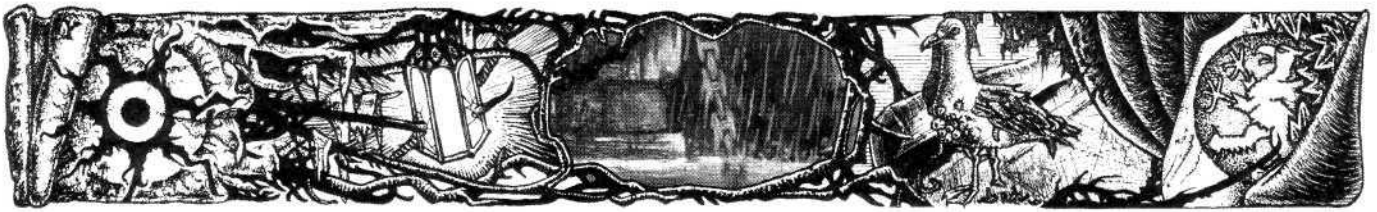
25 und 15 Schritt Länge: zwei Dämonenarchen mit unaussprechlichen Rssah-Namen (eines bekannt als 'Objekt 13'), die sich bevorzugt am Friedhof der Seeschlangen aufhalten.

Zwischen 6 Schritt und 30 Schritt Länge: Fünf Archen dieser Generation wurden bereits vernichtet durch Verhungern, der Attacke von maraskanischen Freischärlern, den Fresstrieb eines anderen Ma'hay'tam und den Rammsporn *der Seeadler von Beilunk*.

Dritte, vierte und fünfte Tochtergeneration — mindestens 8 aktive Exemplare

Höchstens 15 Schritt Länge: Einige Ma'hay'tamim sollen als Keimlinge am Friedhof der Seeschlangen und im Sargassomeer aufgezogen werden, andere sind allein auf der Suche nach ihrem ersten Steuermann. Einer soll von Achaz aus Akraabaal gefangengenommen worden sein. Diese späten Kinder haben es offenbar sehr schwer, zu voller Größe zu gelangen, da ihre Eltern bereits ihre Territorien abgesteckt haben.

Archen späterer Generationen und Teilungen sind zwar widerstandsfähiger und diesseitiger als die frühen Exemplare, dafür jedoch auch schwerer zu kontrollieren. Wird sich diese Entwicklung in einem Dutzend Jahren eingependelt haben und eine neue Rasse von Seekolossen über das Perlenmeer herrschen?



Der Baum, der auf der See wurzelt

Meisterinformationen:

Die Beschreibung der Arche, die die Helden gerade betreten, soll der Gruppe sowohl einen ersten Einblick vermitteln, wenn sie den 'schwimmenden Dungeon' stürmen, als auch Hinweise für die organische Funktionsweise bieten, denen die Kaperfahrer später zwangsläufig auf den Grund gehen müssen.
Ein Übersichtskarte finden Sie im Anhang auf S. 71.

Die Arche *Gezeitenspinne*

Meisterinformationen:

27 Hal 'geboren', versieht der Ma'hay'tam Dienst in Xeraans Piratenhaufen, seit er groß genug ist, Mannschaft und Geschütz zu tragen. Mit für gewöhnlich 50 menschlichen und krakonischen Piraten, 30 Söldnern und bis zu 100 Hummeriern an Bord räumte die schnelle Arche vor allem küstennahe Widerstandsnester aus, bestrafte Schuldner von Xeraans Goldener Liste und griff profitabel erscheinende Handelskonvois an. Admiral *Rodgerd* war Xeraan ein loyaler Schiffsführer mit einer Vorliebe für Neckerfrauen. Die gehässige Steuerfrau *Xyleste* und ihre Zwillingsschwester sind seit 'Inbetriebnahme' mit der Arche verschmolzen.
Zum Auftrag in *Vallusa* ist man aufgrund der Eile nicht mit der größtmöglichen Besatzung aufgebrochen, so dass nach der Flucht vieler Xeraanier die Arche größtenteils ein ächzendes Geisterschiff ist.

Rumpf

»Dutzende von Schritt lang ist das Ungetüm aus krankhaftem Holz, das in keiner Erde gewachsen ist. Längliche Extremitäten bohren sich aus dem palastgroßen Leib der Arche. Auf den zweiten Blick kann das Auge die Größe fassen und erkennt vier dunkle, verdrehte Hörner, die sich emporheben, und acht beinartige Auswüchse, die in filigranen Luftwurzeln enden.
Für Zweibeiner wurden an Deck massive Aufbauten errichtet: Türme, Bastionen, Wehre. An der Vorderseite — wenn dieses Monstrum so etwas kennt — öffnet sich die Borke zu einem riesigen Maul, umgarnt von langen, dicken Wurzeln, die jedes von Menschen erbaute Schiff zerquetschen können.«

Die Arche ist mit 55 Schritt Länge ein größeres Exemplar. Der Rumpf durchmisst etwa 12 Schritt. Bei aufgerichteten Beinen trennen ihn 8 Schritt Luft von der Meeresoberfläche, die hohe Bugbastion liegt dann fast 30 Schritt über dem Wasser.

In der Mitte wurde steuerbords mit roter Scharlachwurzelsbrühe die Dämonenkrone auf die Außenhaut gezeichnet — zusammen mit dem *Bosparano*-Spruch: *In hoc signo vinces* (In diesem Zeichen wirst du siegen). Wo die Borke abgeschlagen ist, kommt glattes, gemasertes Rindenholz zum Vorschein, das von feinen Adern mit dunkelblauer Flüssigkeit durchzogen ist. Immer wieder ragen einzelne Planken, abgebrochene Masten und Schiffsbäume, Gerippe und Knochen von Fischen, ja selbst ein Ritterhelm wie 'unverdaut' aus der Borke heraus. Die Oberfläche der ganzen Arche wird bevölkert von Tang, Seeigelkolonien und schwarzen Miesmuscheln, die mancherorts wie ein glänzender Schuppenpanzer über dem Holz liegen. Manchmal bewegen sich Krabben oder Meeresschnecken in den Ritzen. An die Unterseite haben sich drei Morfus geheftet.

Meisterinformationen:

Ein *OCULUS ASTRALIS* zeigt dämonische Strukturen, jedoch nicht so intensiv wie bei klassischen Niederen oder Gehörnten Dämonen. Am meisten treten sie in den Adern von Unwasser (charyptisch pervertiertem Wasser) zu Tage.
Abgesehen von der Maulgrotte werden die Helden keinen offensichtlichen Einstieg finden. Der Rumpf kann mit zwei *Kletterproben* + 5 erklommen werden — wenn die Arche den Kletterer nicht attackiert.
Pflanzen und Getier, die an der Arche schmarotzen, sind von der dämonischen Präsenz des Meeres pervertiert und entsprechend missgebildet, hinterhältig und aggressiv.
Der Rumpf ist der massivste Teil der Arche: Rotzenkugeln und auch Schwere Aale durchdringen die Borke nur selten. Wirklich gefährlich sind nur Eisenmunition von Böcken oder noch schwereren Geschützen, der Rammsporn einer großen Galeere, in seltensten Fällen auch magisch verstärkte Handwaffen.

Beine

Achtmal entspringen dem Rumpf verknottete Baumstämme, die die Arche auf dem Wasser tragen. Die 'Spinnenbeine' enden in dünnen Wurzeln, die ihre glasartigen Sprossspitzen in die See tauchen. Deutlich sichtbar gluckst dunkles Wasser durch die Adern hinauf.

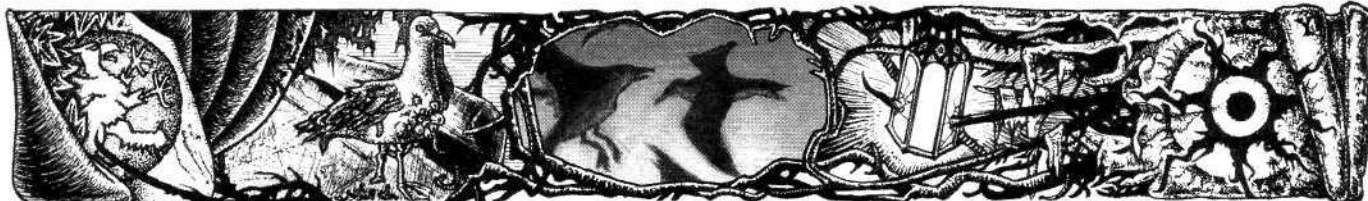
Meisterinformationen:

Die Beine der Arche dienen zur Fortbewegung, zum Angriff und zum Schöpfen von Kraft: Die Arche benötigt stets das pervertierte Wasser der Blutigen See, das sie durch die Wurzeln und ihre Adern 'trinkt', um aktiv zu bleiben.
Die Wurzeln sind stabiler, als sie scheinen, und können selbst Mauern zum Bersten bringen. Dennoch kommt es immer wieder dazu, dass ein Bein in einem Gefecht einknickt oder zerschmettert wird. Die Beine können nach einiger Zeit nachwachsen. Genaueres hierzu finden Sie unter *Generelle Eigenschaften* auf S. 25.

Unter der Borke

Meisterinformationen:

Nicht selten erhält man in der Arche das Gefühl, sich im Innern eines lebendigen Organismus' zu befinden: Adern durchziehen das Holz, Luft strömt rhythmisch durch feine Röhren, Flechten und Insekten werkeln wie Handlanger am Monsterleib. Räume und Gänge verändern manchmal Form und Größe.
Aus diesem Grund erhalten Sie und Ihre Spieler auch keinen akkuraten Plan vom Labyrinth der Arche, sondern nur ein Schaubild im Anhang (S. 71) zur besseren Übersicht. Die Raumbeschreibung verläuft innerhalb der einzelnen Ebenen in etwa vom Bug zum Heck. Halten Sie nicht sklavisch an der Vorstellung von drei 'Decks' im Rumpf der Arche fest: Stellenweise liegen auch vier oder fünf niedrige Räume übereinander, woanders nimmt ein größerer Raum ganze Stockwerke ein.
Licht: In der Arche ist es dunkel, wenn nicht Fackeln, Laternen oder Wasserschalen mit roten Leuchtkrebsen Licht spenden.
Luft: Die abgestandene Salzwasser- und Fischluft ist nur oberfläch-



lieh, doch der Geruch nach feuchtem Holz dringt durch die Haut, bis man ihn auf der Zunge schmeckt und sich Wimpern wie Tannennadeln anfühlen.

Geräusche und Erschütterung: Nirgendwo ist der Spruch "Holz arbeitet" wahrer. Jede Bewegung des Ungetüms geht mit einem vielstimmigen Ächzen oder Knarren einher. Während der ersten Erkundung hören die Helden häufiger das dumpf hallende Auflachen einer Frau (der Steuerfrau *Xyleste*).

1: Maulgrotte

Eine annähernd ovalförmige Grotte, die sich vom 8x6 Schritt großen Maul 10 Schritt in die Tiefe erstreckt. Sie senkt sich nach dem Wurzelgebiss des 'Unterkiefers' auf ein niedrigeres Niveau, das mit grünem Brackwasser bis zu Hüfttiefe gefüllt ist. Gebrochene Spanten, Segelfetzen, Seile, ein rostiger Anker und andere Überreste erbeuteter Schiffe versperren Sicht und Weg. An der Decke der Grotte sind sperrige Haufen dieses Holzes zusammengeballt, festgehalten von feinen Zweigen, um langsam von Unwasseradern durchbohrt, absorbiert und verdaut zu werden.

Meisterinformationen:

Der Bug dient je nach Bedarf als Landungsrampe, Koggenfresser, Andockplatz (wenn der Rumpf auf Wasserhöhe liegt) oder auch als 'Wohnstätte' für Dämonen. In einer Einmannbastion hält sich noch immer ein thaluischer Söldner mit einer schweren Armbrust auf, der einen ersten Schuss freihat, wenn er nicht mittels einer *Sinneschärfe- oder Gefahreninstinkt-Probe* + 10 entdeckt wird.

Die Werte des Söldners entsprechen denen auf S. 14, jedoch Fernwaffen 18.

2: Gänge

Abgeplattet rund, von Luft- und Stolperwurzeln umwuchert, sind sie zwischen drei Schritt und wenige Spann durchmessend. Scharen von bis zu fünf Finger langen Borkenkäfer mit türkisblauen Punkten in feuchtglänzendem Schwarz bilden lange Straßen in den Gängen und sind offenbar damit beschäftigt, beschädigte Unwasseradern zu reparieren, totes Holz zu entfernen und gelegentlich austretendes Harz sorgsam zu sammeln.

Meisterinformationen:

Die *Archenkäfer* sind mit den Ma'hay'tamim erschienen und leben mit diesen offenbar in Symbiose. In versteckten Kammern füttern sie ihre Engerlinge (Maden) mit dem Harz der Wesenheit. Derzeit sind sie verwirrt durch die Ohnmacht der Arche, legen sinnlose Duftspuren und schicken Delegationen zur Steuerfrau, um ihren Rat zu erfahren. Konfus fallen manchmal ganze Käferhorden über die eigene Madenbrut her, um sich an ihr zu nähren.

Da es auch auf Dämonenarchen Räume gibt, die nicht jedem der untereinander misstrauenden Parteien zugänglich sind, und sich Diebe, Saboteure oder Spione anderer Heptarchen an Bord schleichen könnten, wurden an geeigneten Stellen Fallen eingebaut (W6):

1–2 Eine Armbrustfalle (2W+2 TP), die reagiert, wenn nachgiebige Holzsegmente im Flur (mit mindestens 50 Stein Gewicht) betreten werden.

3–4 Wird nicht zuvor eine herausragende Tastwurzel (meist mit roter Paste markiert) stimuliert, zieht sich das folgende Gangstück ruckartig zusammen, sobald es von W3 Personen gleichzeitig betreten wird: Mit einer *Körperbeherrschungs-Probe* +12 ist noch ein Entkommen

möglich, dann presst einem das Archenholz für W6 KR je 2W6 LP (Knochenbrüche!) aus dem Leib, ehe sich der Gang wieder weitet. 5: Beim Öffnen einer Tür oder Übertreten einer Schwelle fällt ein Tonkrug mit 3W20 Borbarad-Moskitos herab, die den Eindringling seiner Erinnerung berauben können.

MU 20 LE 2 AT 20-RS / 8* PA 0 RS 0
TP 3 AP (Saugen) / 2W6 (Gift) GS 4 AU 1000
MR 2 GW 2 (Schwärm bis 16)

*) Auf der Haut niederlassen / Stechen. Ein saugender Moskito raubt 3 AP/KR und fliegt nach 4 KR gesättigt davon.

**) Ein während der Saugens erschlagener Moskito hinterlässt Gift (Stufe 2) auf der Wunde. Einzig beim Tod durch Magie fällt er gefahrenlos ab.

Um einen Moskito mit der Hand zu erschlagen, muss eine GE-Probe gelingen. Bei gewürfelter 1 wurden zwei der Kreaturen erschlagen, bei einer 20 jedoch ein saugender Moskito erwischt.
Optionale Kampfregeln: Schwärm

6: Eine magische Schutzvorrichtung, die mittels APPLICATUS-Siegel (bei kurzer Suche schnell zu entdecken) eine Spruchladung freisetzt, wenn etwas berührt oder bewegt wird (W6): 1 VOCOLIMBO "Alarm, bei Balkhabuls Hörnern, Alarm!"; 2-3 SCHWARZER SCHRECKEN PLAGE DICH!; 4-SIGNIFAXIUS (5W6); 6 Wächterpentagramm mit einem Khidma'kha'bul, einem rattenartigen Dämon mit zwei Köpfen, der nur aus rostigen Metallen zu bestehen scheint.

MU 25 AT10(2/KR)* PA16(2/KR) LE 50 RS 6
TP 1W+4(Biss) GS 14 AU unendlich MR 30 GW 14

*) Die beiden AT richten sich gegen die gleiche Person.

Entsetzen: +1/-3

Untere Ebene

3-4: Verliese

Hinter gewachsenen Gittern aus Kernholz können Dutzende Menschen gefangengehalten werden, die in Wurzelkragen an Wand, Boden oder sogar Decke festgehalten werden. Für gefährliche Insassen sind hängende Leibkäfige gedacht, die quietschend hin- und herschwingen.

Meisterinformationen:

Keiner der Plätze für bis zu 150 Gefangene ist besetzt. Hierher haben sich vier Söldlinge zurückgezogen, die sich gemeinsam mit den zwei Foltermeistern gegen die Helden stellen: Nachdem sie Tonkrüge mit Köpfen von Opfern, die während der Tortur starben, geworfen haben (Entsetzens-Probe +2), scheuen sie auch nicht davor zurück, mittels Lampenöl Feuer zu legen, um sich bessere Kampfpositionen zu sichern — der Arche macht das brennende Öl schließlich nichts aus.

Die Werte der vier **Söldner** entsprechen denen auf S. 14.

Zwei Foltermeister

MU 11 AT 12 PA 10 LE 40 RS 1 (Kutte)
TP 1W+4 (Sklaventod) bzw. 1W+2 (Gelenkkeule) GS GST1
AU 53 MR 5

5–6 Hibernatoren der Hummerier

»Sprühfeiner Nebel hüllt die dunkle Luft ein, so dass der Schein deiner Fackel nicht weit trägt. Feiste Wurzeln liegen quer zu diesem länglichen Raum und öffnen sich neben dir zu einer Nische, in der es gluk-



kert und leise rauscht. Du erblickst chitingepanzerte Beine, eine kolossale Schere, lange Fühler: Hier hockt ein über zwei Schritt großer Hummerier wie in Winterstarre und glotzt ins Leere. Daneben noch einer. Und noch einer. Hummerier, so weit du blickst. Sie alle lassen sich dieses charyptide Unwasser über den Panzer laufen, nur bisweilen mit den Scheren klackend.« (Entsetzens-Probe —I)

Insgesamt finden sich Nischen für 50 Hummerier, der Länge nach aufgereiht. 30 sind besetzt, neben sich haben die Wesen große Äxte und Speere. Die gegenüberliegende Wand macht den Eindruck, als könne sie von den Wurzeln schnell zu Luken in der Außenhaut aufgerissen werden.

Meisterinformationen:

Je eine Hibernatorenkammer liegt an der Backbord- und Steuerbordseite des Schiffs, direkt an der Außenwand. Hier heilen die Kampfhummerier des Schiffes ihre erlittenen Wunden und schlafen bis zum nächsten Einsatz. Im Notfall können sie direkt von den Hibernatoren aus das Schiff verlassen und jeden Angreifer überraschen.

Ein Hummerier, der in Stasis liegend attackiert wird, gibt mit nahendem Tode immer lautere schrill modulierende Töne von sich, die andere Hummerier aus ihrem Schlaf reißen. Sie sind jeweils innerhalb von W20 KR aktionsfähig.

Schrecken aus dem Holz

Meisterinformationen:

Gestalten Sie einige Horrorszenen, die die Stimmung während der Erkundung der Arche unterstützen. Sorgen Sie dafür, dass die Helden nicht nur in die Arche kommen, sondern die Arche auch in die Helden kommt. Setzen Sie für Ihre Helden passende, aber schwierige Proben an, damit diese Erlebnisse schrecklich, aber nicht tödlich sind.

- Plötzlich halten alle Archenkäufer in der Nähe inne, krabbeln auf einen Helden zu und bedecken ihn zu Dutzenden. Sie verschwinden so schnell, wie sie gekommen sind, und hinterlassen auf der Haut dunkle Muster wie die typischen Bohrgänge von Borkenkäfern.

- Ein Astloch zieht einen Helden wie magisch an (NG-Probe —8). Im Innern blickt er in endlose Dunkelheit, in der nur das Rascheln von Blättern zu hören ist. Ein fernes Glimmlicht zeigt schließlich die Grimassen unendlich vieler fallender Totenblätter, Blattgesichter derjenigen, die durch die Wurzeln der Arche starben. Ein tausendfacher ("hör ruft: "Tritt ein! Du gehörst zu uns!")

- Ein I leid, der getrennt von der Gruppe durch enge Gänge streift, fasst in braunes Baumharz, das ihn nicht mehr freigibt, so sehr er auch zieht. Aus dem Holz quillt weiteres Harz, das seine Füße festklebt und auf ihn tropft, bis er bewegungsunfähig ist. Noch während er um Hilfe ruft, wachsen dicke, geschmeidig-grüne Zweige mit fleischigen Blättern aus den umgebenden Wänden, wuchern um seine Körperöffnungen — und kriechen schließlich hinein ...

- Das Holz bricht unter einem Helden zusammen und lässt ihn in eine faulige Grube fallen. Während sich über ihm der Holzgang bereits wieder knirschend schließt, erkennt er zwei verwesende Leichname, an denen Archenkäufer knabbern: die Körper der letzten Unglücklichen, die hier herunterfielen ...



7: Krakonierpfuhl

Ein etwa 4x6 Schritt großer, blasenförmiger Raum, aus dessen Holz Wasser schwitzt. Mitten im Raum tut sich ein mit Wasser gefüllter Pfuhl auf, aus dem Blasen aufsteigen. An Haken hängen Kalkhelme, mit Muscheln verzierte Harnische, Fischbeinspieße und Zweizacke. Eine sechs Spann hohe Statue aus Speckstein zeigt eine Kröte mit fünf Zungen, die auf ihrem Laich hockt.

Meisterinformationen:

Im zweieinhalb Schritt tiefen Wasser leben acht Krakonier, die der Arche als Unterwasserspäher dienen. Sie sind durch das Muschelhorn betäubt worden.

8: Rumpfausstieg

Endlich wieder Tageslicht und ein Hauch frischer Luft. Dieser sechs Schritt durchmessende Raum weist ein drei Schritt großes Loch nach unten auf, wo die Wellen glitzern. Von irgendwo her fließt ein Rinnsal über fauliges Holz und tröpfelt über die Öffnung hinaus, ebenso führt eine Arbeitsstraße der Archenkäufer auf die Unterseite des Rumpfes. An den Wänden sind schwere Taue, eine Strickleiter und ein Flaschenzug befestigt.

Meisterinformationen:

Die Öffnung zwischen dem zweiten und dritten Beinpaar dient als Frachtluke, Ausfallpforte und Unterwasserausstieg (wenn der Rumpf auf dem Wasser liegt).



9: Bootsdock

Ein Raum am Heck, dessen unregelmäßige Decke bis in 6 Schritt Höhe reicht. Wo eigentlich eine große Öffnung nach außen wäre, sind zwei große Ruderboote von etwa 6 Schritt Länge senkrecht nebeneinander angeheilt, die Innenseiten zum Schiff gewandt. Halteseile spannen sich durch den ganzen Raum, Ruder und Harpunen lehnen an Wänden.

Meisterinformationen:

Die beiden Beiboote, jeweils maximal sechs Ruderer und fünf Passagiere tragend, können schnell über Seilwinden zu Wasser gelassen werden. Die Besatzung folgt dann per Strickleiter.

Weitere Räume

Meisterinformationen:

Neben ein paar schäbigen Ein-Mann-Quartieren, besser als **Drecks-löcher** bezeichnet, gibt es hier noch ein rattenverseuchtes Trinkwasserlager, indem etliche Fässer gestapelt sind. In den Prisenräumen werden die ganz unterschiedlichen Beuteladungen von geenterten Schiffen eingelagert. An den tiefsten Punkten der Arche öffnet sich die **Unratkuhle**, in der sich Abfall aus dem ganzen Schiff sammelt: unwerthbare Beute, abgelegte Hummerierschalen, zerbrochene Flaschen, madige Vorräte. Eine lange **Rindenspalte** kann zwar betreten werden (RA-Probe), dient aber offenbar keinem Zweck und führt lediglich zu einigen madenbevölkerten **Archenkäferhöhlen**, wo auch der zweiköpfige Käferkönig seine Flügel putzt.

Mittlere Ebene

10: Astschmiere

Ein langer, dünner Gang, der, mit Holzstiegen versehen, steil ansteigt. Am Ende liegt ein schildförmiger Raum um eine feiste, knollige Rinde, von der strahlenförmig dicke Unwasseradern ausgehen — ein Beinansatz der Dämonenarche. Pinsel und Töpfe mit einer schwarzen Paste stehen bereit.

Meisterinformationen:

Da die Beine der Arche großen Beanspruchungen ausgesetzt sind, brechen sie immer wieder oder entzünden sich (wortwörtlich!). Durch die Wartung des Holzes mit einer speziellen Paste werden diese Gefahren eingedämmt.

11: Anthropeum

»Im spärlichen Licht siehst du einen hohen Raum voller Menschen. Sie verharren in ihre Positionen, kaum dass sie euch bemerkt haben: gelenkig, verrenkt, schmerzhaft. Mit mehr Licht erkennst du, dass sie längst tot sind. Wurzelgeflecht hält ihre Körper in widerwärtigen Stellungen, pumpendes, grünblaues Adergeflecht ist in sie eingedrungen und führt wieder — leuchtender — hinaus. Es riecht nach faulendem Fleisch.«

Meisterinformationen:

TA-Probe — 2 für jeden Helden. Das Anthropeum ist die 'Niere' der Arche und dient zur Reinigung des Unwassers, das hier zu diesem Zweck durch Menschenleiber geleitet wird, deren zartes Fleisch die Verunreinigungen aufnimmt. Auch wenn der Verwesungsprozess einer solchen Schaupuppe im 'Menschengarten' nur langsam voranschreitet, muss eine Leiche nach zwei Wochen ausgetauscht werden — eine Arbeit für den 'Hausmeister' der Arche; *Lubdil Quadrimanu* (vergl. Seite 29).

12: Schatzkammer

Meiste/Informationen:

Der Zugang zu diesem Raum ist auf alle Fälle mit ein oder zwei Fallen gesichert, vorzugsweise einem wachenden Khidma'kha'bul (siehe S. 17). Die Tür ist aus zwei Finger dickem Eisen gefertigt; öffnen lässt sie sich nur mit gesammelter KK von 50 Punkten, *Schlösserknacken* + 11, FORAMEN 16 ASP oder dem Schlüssel, den Admiral *Rodgerd* um den Hals trug. In dieser 3 x 3 Schritt großen Kammer prunken Schätze, die einst die Häfen von Festum, Perricum, Zorgan, Khunchom und Al'Anfa anlaufen sollten: nordisches Elfenbein, Fasarer Juwelen, Heuer- und Soldkisten, ein goldenes Sanderwik-Ei, tulamidisches Geschmeide, drei sorgsam verpackte Arbaletten, eine vergoldete Travia-Statue. Auch grenzenlose Gier spricht aus dem Schatz: Selbst einfache Goldringe, zwölfgöttliche Amulette mit kleinem Edelstein und ausgeschlagene Silberzähne häufen sich hier.

Schätzen-Probe: Der Gesamtwert dürfte bei etwa 15.000 Dukaten liegen.

13: Altar der Tiefen Tochter

Es handelt sich um eine Nische, die in ein mattes Dunkelblau getaucht ist. Ein Altar aus schwarzen, verwachsenen Korallen trägt die Jade-Statue einer wulstigen Kröte-Mensch-Gottheit, daneben schimmert eine mehrköpfige Blaustein-Seeschlange, die einen Wal erwürgt. Als Opfergaben sind stinkende Fische und andere Meeresfrüchte, entweihete Gwen-Petryl-Steine und ein mumifizierter Delphinkopf bereitet.

Götter und Kulte +8: Der Krötenmensch entspricht einer Darstellung des Globomong, dessen Kult überall in der Blutigen See zu finden ist. Die Seeschlange, eine echsische Darstellungsform, stellt Charyb'Yzz dar, die von vielen geschuppten Wesen angebetet und von den Thorwalern unter dem Namen Hranngar gefürchtet wird.

Sinnenschärfe: Der Altar ist eher dilettantisch mit einem Relief versehen, das allerlei Krakenwesen, versinkende Städte und die Zhayad-Glyphe CPT zeigt. Auffällig ist ein schwarzes Schwert mit Tentakelgriff: Yamesh-Aqam.

Meisterinformationen:

Der Altar dient der Verehrung Charyptoroths, in welcher Form auch immer man sie gerade kennt.

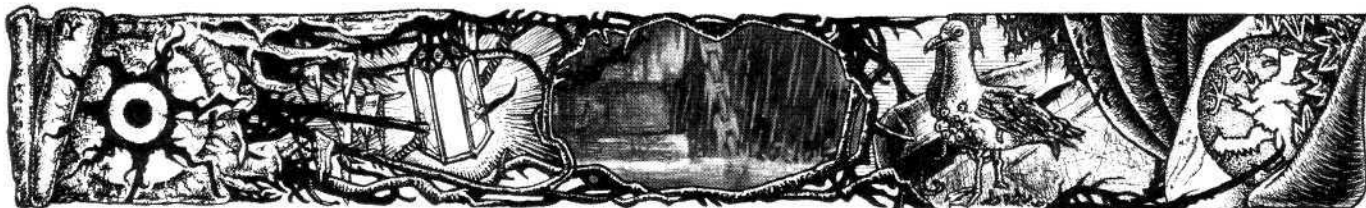
14: Das Herz der Arche

Meisterinformationen:

Die Helden sollten diesen verschlossenen Raum im hinteren Teil des Schiffes noch nicht während ihrer ersten Erkundung betreten — zum Beispiel, weil die (Sänge zu dieser Zeit zu eng sind).

»Immer mehr Unwassergefäße vereinen sich auf eurem Weg zu dicken Schlagadern, die ihren pulsierenden Rhythmus auf die ganze Umgebung übertragen. Auch ihr spürt plötzlich euer Blut bewusst durch Venen und Arterien rauschen. Vor euch ist etwas, das laut und durchdringend schlägt — das muss das Herz der Arche sein!«

Ein halbkugelförmiger Raum von etwa fünf Schritt Durchmesser, in dessen Zentrum das Archenherz pulsiert: ein zwei Schritt messender Klumpen aus feistem Blattgewebe, in dem Massen verderbten Unwassers glucksen. Oberschenkeldicke Adern führen in alle Richtungen. Das Herz hegt hinter einem feinen Gespinnst und wird von zahllosen dünnen Zweigen in der Schwebe gehalten. Am Boden vollführen hundert Archenkäfer unter dem Herzen einen immerwährenden



Rundtanz mit wechselnden Formen. An zwei Eingängen steht je ein regloser Hummerier.

Masterinformationen:

Das Herz ist der empfindlichste Raum der Arche. Von hier aus schleudert die dämonische Pumpe das charyptische Unwasser in alle Fasern des Schiffes. Wer sich hier aufhält, muss jede Spielrunde eine KK-Probe ablegen, bei deren Misslingen sich der eigene Herzschlag dem der Arche angleicht: Verlust von W6 LP

Die Hummerier greifen jeden an, der sich dem Herz der Arche in zerstörerischer Absicht nähert. Die Arche selbst wehrt sich nach Kräften: Bis zu 4W20 Rankenattacken und beißenden Qualm aus Astlöchern kann sie aufbieten.

Das Herz hat einen RS von 6 (das Gespinst ist widerstandsfähiger, als es aussieht) und eine LE von 50 Punkten, regeneriert aber jede KR 2W6 LP. Fällt es gemäß dieser Regeln auf LP 0, so verendet die komplette Arche innerhalb von W20 SR.

Weitere Räume

Meisterinformationen:

In der für diese Bezeichnung etwas klein geratenen **Arena** vergnügt sich die Besatzung nicht nur bei Rattenkämpfen, sondern ergötzt sich auch am Anblick eines Leichtmatrosen, der gegen einen wild um sich peitschenden Rochenwurm antritt, oder an zwei Hummeriern, die ihre Scheren aufeinander krachen lassen. Der gut abgeschlossene **Vorratsraum** enthält weitere Trinkwasserfässer, maraskanischen Rum und Bier der Marke 'Difar', rote Zwiebeln, Speck und Räucherwurst, Schiffszwieback und Pferdebrötchen.

Obere Ebene

15: Achtertrutz der Safranfass

Meisterinformationen:

Manche Walnussbäume des Überwals werden von Vilay bewohnt, grünhaarigen Baumfeen. Nur selten gelingt es, das Holz eines solchen Baumes zum Schiffbau zu verwenden, ohne die darin wohnende Vila zu töten, doch die Kogge *Safranfass* war ein solches Srrlenschiff, das der Geist stets vor Sturm und Untiefen behütete — ehe es von der *Gezeitenspinne* gefressen wurde. Die Arche konnte das Feenholz, das in der Achtertrutz verarbeitet war, nicht verdauen und so liegt es wie ein Geschwür unversehrt im dämonischen Holz.

Über einen engen Gang kann man noch eine verborgene Öffnung erreichen, hinter der die fast komplett zusammengedrückte einstige Kapitänskajüte der *Safranfass* mit Kartentisch, norbardischen Wandteppichen und ausgestopftem Hammerhai liegt.

Die Vila leidet unter der dämonischen Präsenz und sie versucht mit Hilfe einiger Wurzelbolde und zweier Laadifabri Sabotageakte an Bord zu vollführen (siehe S. 51). Bislang ist die Besatzung dem Feenversteck noch nicht auf die Spur gekommen. Hilfreich zum Entdecken der Vila wären für Ihre Helden OCLUS ASTRALIS oder KOBOLDOVISION.

16: Schiffsklaschembe

Direkt neben der Kombüse liegt ein großer Saal mit schweren Holztischen. Spucknäpfe haben sich über den Boden ergossen, ein Kupferlüster hängt schief, überall hegen Scherben von zerbrochenem Geschirr. An den verwurzelten Wänden hängen Zielscheiben für Wurfkolche, Schiffslaggen als Trophäen, Zierwaffen und ein festgenageltes Skelett. Zwei dürre Hunde streifen umher.

Meisterinformationen:

Wenn es gerade keine Arbeit gibt, vergnügen sich die Piraten hier bei kargem Essen, Schmetterlingssuppe, Rum, Fünfas, Raufereien, Messerstechereien und Hurerei.

Viele Mahlzeiten sind im Sud des *Dämonenauges*, einem überliebrenden Nachtschattengewächs, gekocht, damit die Mannschaft Anblick und Präsenz von Dämonen besser erträgt (siehe HA, S. 151).

17: Alchimistenküche

Ein 4x4 Schritt großer Raum, dessen Holzwände mit roten Klinkern ausgekleidet sind. Ein kleiner Ofen, ein Steineichtisch, Kolben und Destillationsröhrchen weisen auf eine Alchimistenwerkstatt hin. Eine Hummerierschere liegt in blubbernder Flüssigkeit ein, Alraune, Rubinstaub, Yagannüsse und eine geköpfte Fledermaus sind auf dem Tisch ausgebreitet.

Neben vielen Rohzutaten können die Helden hier Elixiere finden: Feuerzunge (Gift eines Perlenmeerfisches), 9 grüne Beschwörungskerzen (D), klare Heiltränke (bis zu fünf Stück, je nachdem, wie viele die Helden nötig haben, Qualität B bis D), einmal Mhaglibanum (siehe unten), Charismaelixier (B), Klugheitselixier (D) und Waffenbalsam (M).

Meisterinformationen:

Die Alchimistenküche bietet alle Gerätschaften, um die meisten bekannten Elixiere und einige größere Werke herzustellen. Hier soll offenbar gerade ein Wachtrunk gebraut werden.

Bei der ersten Erkundung stellt sich hier der Gruppe der Magieralchimist *Iribalgur* (komplett in schwarz-blauer Lederkleidung der Alchimisten) mit einigen um sich gescharten Schiffssöldlingen in den Weg.

Zwei Goblinsöldner

MU 8 AT 13 PA 11 LE 45 RS 2 (Gambeson)
TP 1W+3 (Säbel) GS GST1 AU 55 MR 2

Cassimasab und Usjidan, maraskanische Söldner

MU 14 AT 14 PA 12 LE 55 AU 70 MR 7 GS GST1
RS 4 (Lederrüstung und Eisenplatten) Stufe 8
TP 1W+4 (Nachtwind) bzw. 1W+6 (Tuzakmesser)

Fernwaffen (Wurfscheiben): 18

Ondinai, Piratenmaatien

MU 15 AT 14 PA 14 LE 60
RS 3 (Lindwurmhaut) TP 1W+6* (Kriegsbeil)
GS GST1 AU 75 MR 8 Stufe 9

*) Die Waffe ist mit Waffenbalsam (F!) bestrichen, so dass sie 3 weitere TP anrichtet, unzerbrechlich ist, im weißen Feuer glüht und nach dem Kampf zu Staub zerfällt.

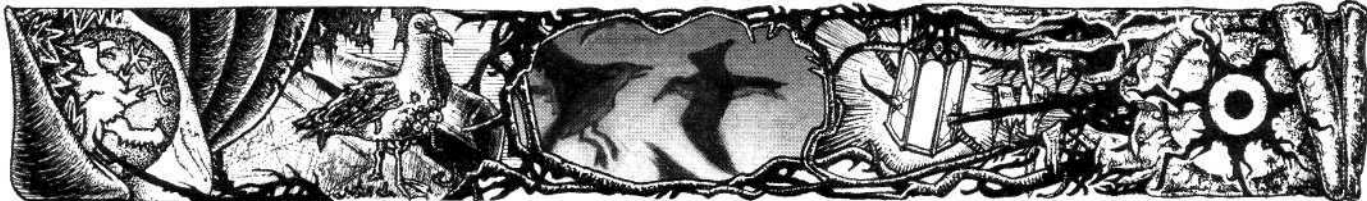
Iribalgur, Beschwörer und Veränderungsmagier

MU 16 KL16 IN 12 CH 15 FF 14 GE 12 KK 8
AT 12 PA 12 LE 42 AE 80 RS 2 (Alchimistentunika)
TP 1W+2 (Zauberstab) oder 1W+11 (Flammenschwert)
GS GST1 AU 50 MR 14 Stufe 11

Zauber: Gardianum 4, Schwarzer Schrecken 8, Furor Blut 11, Tlalucs Odem 5, Ecliptifactus 5, Fulminictus 7, Saft Kraft 6, Aerofugo 3, Dunkelheit 3, Hartes schmelze 5

18: Iribalgurs Kabine

Hinter der mit einem Widderschädel verzierten Tür hegt ein 3 auf 4 Schritt messender Raum, der in magischen Utensilien geradezu versinkt.



Bei den Büchern handelt es sich um die *Macht der Elemente*, *Pforten des Grauens* (eine Version der *Wege ohne Namen*), *Drudenfüße im Meer*, *Tractatus Daimonicus*, *Codex Dimensions* und einige unbekanntere Werke. Auf dem Bett, stilvoll mit albanischer Seide bezogen, liegt das kleine Werkbuch des Magiers, das vor allem von Beschwörungen für den Schiffsführer und alchimistischen Experimenten mit Ma'hay'tam-Paraphernalia berichtet. Auf den letzten Seiten heißt es: »Rodgerd, dieser Scherge der CPT, braucht nur mit dem Finger zu schnippen, und alles auf der Arche hört seinen Ruf. Wo dir schon woanders die Tiefe Tochter mit einem Pa'it Unermessliche Macht über alles Wasser und die Wesen der See gibt, so wirst du auf einer Dämonenarche zu einem veritablen Halb-gott. Solange das großartige Yamesh-Aqamals verloren gelten muss, gönnen nur CPT-Pa'tierer der Steuerfrau befehligen und alle Gewalten über die Arche besitzen. Oh, nicht mehr lange, und ich werde selbst diesen Weg gehen, um den blasierten Rodgerd zu stürzen!«

Meisterinformationen:

Würfeln Sie bei jedem wertvollen Gegenstand, den die Gruppe näher betrachtet, einen W6. Bei einer 6 hat der Zauberer das Stück mittels eines sieben Stunden dauernden APPLICATUS SCHWARZ UND ROT vor unerlaubtem Zugriff geschützt.

19: Tore in die Niederhöhlen

Durch einen dreiteiligen, von 'Holzstämmen' unterteilten Eingang erreicht man einen Raum mit rippenförmiger Decke. Durch Fenster fällt Tageslicht auf einen Fünfstern und einen großen Siebenstern mit Schutzkreis. Die Invokationssäulen aus Meteorstein zeigen dämonische Klauen. Aus Räucherschalen steigt der Duft von Lorbeer und Myrrhe. Zwei Truhen enthalten Paraphernalia von der Krähenkralle über Grünspan bis zu getrockneten Kinderaugen.

Meisterinformationen:

Hier werden Dämonenbeschwörungen jeder Art durchgeführt — üblicherweise mit Blutmagie, wobei man sich ohne Skrupel Gefangener bedient oder in einem Küstendorf Sklaven fängt.

Weitere Räume

Meisterinformationen:

Die Kombüse ist in immerwährenden Dampf gehüllt, wenn in großen Kupferkesseln Fische, Seegurken und Gieß kochen. In drei Räumen liegen die Mannschaftsquartiere, wo um die 60 Söldner und Piraten ihre Waffen bei Freiwache ins Holz rammen, die Hängematten aufhängen und stets ein waches Auge auf ihre zusammengerafften Beutestücke haben. Weitere Einzelkajüten sind von Maaten und Korporalen belegt, der Geräteraum qudlt vor Seilen, Ketten und Schifferwerkzeug über. Schnell vom Oberdeck aus zu erreichen, in der geschützten Mitte des Ma'hay'tam, liegen die Munitionswaben, wo Sichelbolzen, Harpunen, Eisen- und Steinkugeln sowie (in Holzspäne gepackt) zwei verschiedene Kaliber mit Brandkugeln, gefüllt mit *Hylailer Feuer*, liegen. In wachversiegelten Amphoren dampfen die stinkenden *Sordulsäpfel*, dämonische Munition, die alles außer Eisen und Stein auflöst.

Oberdeck und Aufbauten

Meisterinformationen:

Das 50 Schritt lange und bis zu 15 Schritt breite Oberdeck der Arche und ihre Aufbauten sind die einzigen Orte, an denen man fri-

sche Luft und einen guten Überblick über die umgebende See besitzt. Das Holz der Aufbauten ist gezimmert und so tot wie jedes andere von Menschenhand geformte. Weder Unwasseradern noch Archenkäfer sind hier auszumachen.

20: Vorderdeck

Es handelt sich um ein unregelmäßig zum Bug hin spitz zulaufendes Deck mit einem anderthalb Schritt hohen Schanzkleid aus Archenborke. Aus der Gallonsfigur am Bug, einem zwei Schritt langen See-schlangenschädel, wurden bereits alle Zähne gebrochen, die Hörner abgesägt. Eine Luke führt hinunter in einen Gang direkt vor die Klascmbc. Schräg nach vorne sind zwei leichte Rotzen gerichtet (30 Schuss pro Stunde, jeweils 4 Personen Bedienungsmannschaft nötig), von denen eine jedoch schon reichlich geflickt aussieht.

Um drei große Seilwinden wickeln sich oberarmdicke Tawe mit schwarz-grünem Fleckenmuster. Sie enden in verdickten Abschlüssen in Form eines Schlangenkopfes — eines Schlangenkopfes, der sich bewegt und zischelt ...

Meisterinformationen:

Die lebenden Tawe haben ihren Ursprung in dämonischen Schifferwerkstätten Mendenas und dienen dazu, feindliche Schiffe zu entern. Die Schlangenköpfe der 40 Schritt langen Tawe entrollen sich selbständig und beißen sich unerbittlich im Holz des Beuteschiffes fest. Sie sind sehr empfindlich und greifen an, wenn man sie in ihrem Schlaf stört. Ihre Schwanzenden sind mit langen Nägeln festgenagelt.

Lebenden Tawe

MU- AT 7* (Umschlingen) PA 0 LE 100**

RS 5 (Kopf), 2 (Rumpf) TP 1W+4 (Biss)

GS 8 (Bewegungen des Kopfes) AU- MR 12 GW 8

*) Das Tau umschlingt Gegner (KK-Probe +6 zum Befreien) und beißt sie in den folgenden Runden.

**) Gelingt es, mit einem Schlag mehr als 20 SP anzurichten, ist das Tau durchschlagen und rollt sich langsam wieder zusammen.

21: Bugbastion

Die Bugbastion ist ein etwa 9 Schritt hoher, dreistöckiger Holzturm mit quadratischem Grundriss von 5 Schritt Kantenlänge an der Basis und 6 Schritt im obersten Geschoss. Schrittlange Pfähle ragen — eher abschreckend als praktisch — kreuz und quer aus dem Holz. Im Innern liegen Strohlager, ein kleines Waffenarsenal und Ersatzteile für Torsionsgeschütze. Die beiden oberen Stockwerke sind an großen Schussöffnungen mit einer mittelschweren Rotze (20 Schuss pro Stunde, 6 Mann Bedienung) und zwei Ballisten (15 Schuss pro Stunde, 3 Mann Bedienung) besetzt. Auf das zinnenbewehrte Dach wurde die Rote Dämonenkrone auf Schwarz aufgepflanzt.

Meisterinformationen:

Die Flagge zeigt bei vollem Wind im Innern der Krone ein hektisch blickendes Auge von namenlosem Charisma, umringt von zap-pelnden Wurzelfasern: Entsetzens-Probe —2 beim ersten Anblick.

22: Zentraldeck

Das Zentraldeck ist ein weites Areal zwischen der Bugbastion und den heckwärtigen Aufbauten von etwa 250 Rechtschritt Fläche.



Wahrer Name (Meisterinformationen)

Wie alle magischen Wesenheiten der Schöpfung und des Chaos unterliegen die Ma'hay'tam den ewigen Gesetzen der Namenszauberei und besitzen einen individuellen Wahren Namen, einen Schlüssel zu ihrem ureigenen Wesen. Wer die Matrix der Arche per ANALÜS ARCANSTRUKTUR bis in die feinsten Kraftlinien hinein untersucht (Probe +50) vermag vielleicht diesen Wahren Namen zu erkennen. Wer den Wahren Namen der Arche kennt, kann sie theoretisch leichter austreiben, mit ihr jederzeit für W6 ASP bzw. LP geistigen Kontakt aufnehmen und sie sogar aus der Ferne herbeirufen (W20 ASP/LP pro 100 Meilen Entfernung). Dem Ma'hay'tam können für W20+ 10 ASP/LP sogar Befehle erteilt werden, wenn eine *Selbstbeherrschungs-Vrobc* (je nach Aufwand und Widerwillen der Arche +3 bis +20) gelingt. (Probe und Kosten fallen nicht für jeden einzelnen Befehl an, sondern jeweils für Gruppen an zusammengehörigen Befehlen - Einzelheiten entscheidet der Spielleiter.) Bei einem Patzer in der *Selbstbeherrschungs-Yxobv* ist der Dämonenknechter allerdings seiner Seele nicht mehr sicher ...

Angesichts der Macht, die der Wahre Name der *Gezeitenspinne* birgt, kennen ihn nur wenige: Steuerfrau Xyleste, Perainiane (was erstere nicht weiß) und auch Lubdil, der jedoch nicht ahnt, was er mit diesem Wissen in der Hand hat.

Darstellung: Am Spieltisch hat es sich bewährt, das Mysterium der Wahren Namen verschleiert darzustellen. Legen Sie nie fest, wie der Wahre Name denn nun lautet oder geschrieben wird, sondern umschreiben Sie stets nur: »Der Wahre Name durchströmt deinen Geist und du weißt: Er ist wahrhaftig, groß und älter als alles, was von Menschenzungen ausgesprochen wurde.« »Du nennst mit zitternder Stimme den Wahren Namen, nur unvollständig wiedergegeben von deiner schwachen Kehle.«

Ein Richtblock, dessen Holz eine permanente dunkelrote Farbe angenommen hat, dient im Zentrum für Schauexekutionen. Auch die vielgezackte Henkersaxt, die dem Aberglauben nach nicht vom Ort bewegt werden darf, steckt tief im Holz. Geschmückt wird die Hinrichtungsstätte von sieben übermannshohen Ästen in Y-Form, die grotesk aus der Arche gewachsen sind: An ihnen werden Delinquenten 'geätet', eine Todesstrafe aus dem Süden Aventuriens. Sie hängen, festgebunden oder mit neun Finger langen Schmerz Nägeln ans Holz geschlagen, am Y-Dreiholz, bis sie nach Tagen unter Qualen verdursten. Drei Äste sind leer, an dreien hängen Skelctteile oder fliegenumschwärmte Leichname. Nur an einem Ast ist das ausgezeichnete Opfer noch lebendig.

An den Schanzkleidern hegen auch die klassischen Planken für von Haien bevölkerte Gewässer. Je eine Hornisse (300 Schuss pro Stunde, 2 Mann Bedienung) können backbord und steuerbord auf Ziele gerichtet werden. Eine breite Treppe führt direkt von den Mannschafts- quartieren herauf.

Gut vom Brückenturm aus sichtbar hängt eine drehbare Sanduhr von drei Spann Größe mit Gwen-Petryl-Sand.

Meisterinformationen:

Der überlebende Geästete ist *Bisfräbul Blutschluc*/, ein Geweihter des Kor (siehe S. 29). Eine gelungene Probe auf *Heilkunde Wunden* offenbart, dass er bald an Erschöpfung sterben wird, wenn er nicht heilkräftige Hilfe bekommt.

23: Offiziersdeck

Das Zentraldeck wird U-förmig zum Deck hin von einstöckigen Aufbauten begrenzt, in denen die führenden Piraten ihre Kabinen haben. Die **Kajüten** der Söldnerführerin, zweier Piratenoffiziere, der Geschützmeisterin, des Zahlmeisters und des Navigatoren sind mit Plündergut vollgestopft, das sie auf die Seite bringen konnten. Der Raum des *Magiersjasper* wirkt penibel in Ordnung gehalten. In einem **Planungsraum** liegen diverse Küstenkarten und Briefe aus Mendena.

24: Brückenturm

Es handelt sich um einen runden Turm von 8 Schritt Höhe und ebensoviel Durchmesser, dessen weite Kuppel mit blau-goldener Bemalung ins Auge fällt. Große Fensteröffnungen lassen Licht ins Innere. Auf Höhe des Oberdecks liegt die **Admiralskajüte**, ein Rausch von Blau in allen Möbelstücken. Am Fenster gedeihen Tulpe, Blaue Flockenblume

und Hyazinthe. In zahllosen Glasgefäßen hausen Zierfische, Krabben, Seesterne und Meeresschnecken. Auf dem Tisch liegt eine mit vielen unlesbaren Anmerkungen versehene *Vision des Yamazibn Mhurati* (siehe **Hintergrund** auf S. 5). Ein übergroßes Xylophon, bei dem jedes einzelne Klangholz aus den Planken eines anderen erbeuteten Schiffes gefertigt wurde, dominiert die übrige Tischfläche. Flerzwerwichendes Stöhnen führt zu einer angeketteten Neckerfrau.

Meisterinformationen:

Die Neckerin *Cilinna*, für den Admiral der Arche nur ein Spielzeug, das er von einem Neckerfänger gekauft hat, bedankt sich für ihre Rettung mit einer silbernen Haarsträhne, die sie einem Helden um das Handgelenk bindet und ihm erklärt, er möge es lösen, wenn er im Wasser in großer Not ist. (Wie sich das magische Geschenkkonkret auswirkt, ist Ihnen als Spielleiter bis zu diesem Zeitpunkt überlassen.) Dann will sie möglichst viele Flossenschläge Abstand zwischen sich und die Arche bringen.

Ein Stockwerk darüber wird die Dunkelheit des von Efeu umrankten Raumes der Reflexionen nur durch Strahlen aus einer beleuchteten Wasserschale aus Kupfer von vier Spann Durchmesser erhellt. Das Leuchten aus dem Wasser wird intensiver, wenn man mit der Hand hineinfasst.

Meisterinformationen:

Dieser sogenannte *Tausendaugenkclch* ermöglicht es, mit seinen Schwesterartefakten auf anderen Archon in Kontakt zu treten, und dient zur Kommunikation zwischen den einzelnen Schiffsführern: Das Gesicht des Gesprächspartners erscheint auf der Wasseroberfläche, seine Stimme ist wie in einem hallenden Saal zu hören. Etwa ein Dutzend Artefakte, die auf einer Art von BLICK DURCH FREMDE AUGEN und ELFEN FREUNDE basieren, existieren auf Archon und in einigen Stützpunkten der Heptarchen, funktionieren aber nur zeitweise. Die Funktionsweise können die Helden mittels Hellsichtzauberei erschließen oder von Jasper dem Wandler erklärt bekommen. Über eine Wendeltreppe und eine Außentreppe gelangt man zur Brücke, der Steuerzentrale der Arche.

»Ihr betretet ein Rund, das den ganzen Turm einnimmt. Ringsum öffnet sich ein Ausblick auf die ganze monströse Arche und die Blutige See. Das Licht fällt auf das Zentrum des Raumes, das Zentrum der



Dämonenarche: Ein verquollener Baum reckt sich bis in die fünf Schritt hohe Kuppel hinauf und zeigt dort auf der einen Seite weinrote, erd-braune und pechschwarze Blätter, auf der anderen lindgrüne und sommergelbe. Im Stamm erblickt ihr langes Haar, dünne Arme, Brüste, weibliche Gesichter - zwei Frauen sind mit dem Holz verwachsen. Auf der Schattenseite eine dunkelhaarige Schönheit mit schwarzen Lippen, in deren Fleisch sich blutige Zweige und Unwasseradern gebohrt haben. Ihr gegenüber hängt eine rotblonde Frau in den Klammerzweigen, auf ewig zur Seelen- gefangenschaft verurteilt.

Zu Füßen der beiden tummeln sich etliche türkis gepunktete Käfer in weiten Kreisen, als hielten sie wortlose Zwiesprache mit dem Steuerbaum.«

Fernrohr, Hyläiler Dreikreuz und Quadrant dienen zur Orientierung, ein Sprechtrichter zur Befehlsweitergabe. Überall liegt Laub, das beständig vom Baum rieselt. Dazwischen stört nur ein sich langsam grünblau verflüssigender Leichnam in einer blauschwarzen Admlralsmontur.

Meisterinformationen:

Die beiden Frauen, die gegensätzlichen Zwillinge *Xyieste* und *Peraimane*, bilden gemeinsam die Steuerfrau der Dämonenarche. Ihr Steuerbaum wurzelt direkt im Herz der Arche, etliche Schritt tiefer. Wenn die Helden eintreffen, sind hier auch noch der Magier Jasper der Wandler und Lubdil Quadrimanu anzutreffen, die sich der Gunst der 'neuen Herren des Schiffs' versichern. Spätestens hier stehen die Helden vor der Entscheidung, das Schiff zu kapern und der Steuerfrau ihren Willen aufzuzwingen. Alle Hinweise dazu finden Sie im Abschnitt Kapern (ab S. 26). Die kaum noch menschlich zu nennenden Überreste stammen von Admiral *Rodgerd*, einem Charyptoroth-Paktierer der tieferen Kreise der Verdammnis. Er erstickte durch den Klang des Efferdhorns.

25: Achterdeck

Das schmale Achterdeck wird von einer mannsgroßen Schiffslaterne aus Messing erhellt. Auf die Deckplanken ist ein vier Schritt messen-

der Kreis mit einem geflügelten Dämon gezeichnet, daneben liegen Bleiketten und -schließen im Höhlendrachenformat. Auf einer achteraus hervorragenden Trutz steht eine überalterte Schwere Rotze (10 Schuss pro Stunde, 8 Personen Bedienung).

Magiel(unde)-Probe +5: Dimensionen der Ketten und Nanduria-Zeichen weisen darauf hin, dass man mit ihnen Flugdämonen wie Karakihm festketten soll.

Meisterinformationen:

Hier setzen Karakihm zur Landung an, die Boten, Würdenträger oder tödliche Munition transportieren. Dank der großen Laterne finden die Piloten auch nachts ihr Ziel.

Hörner

Als wären sie der Schmuck von Xarfaís erzdämonischer Hornfeste, schrauben sich backbords und steuerbords jeweils zwei dunkle Hörner aus Holz ein Dutzend Schritt über die Arche. Die krummen Auswüchse können an der Basis von drei Mann nicht umfasst werden. An der Spitze hocken wurmbefallene Möwen, deren krankes Krächzen über das Wasser hallt.

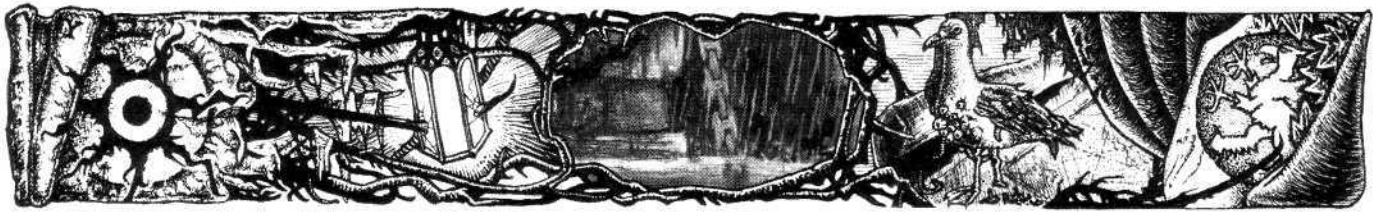
In den Wachstumsfurchen der verdrehten Hörner kriecht eine schmierige, schmutzig gelbe Flüssigkeit herab: das Harz der Ma'hay'tamim.

Meisterinformationen:

Die Hörner erfüllen keine den Archenerschaffern bekannte Funktion, die im Einsatz wichtig wäre. Ursprünglich wären es wohl die Schwingenansätze für flugfähige Archon gewesen ...

Das Harz der Arche wird in Sammelbehältern gewonnen und in der Alchemistenküche weiterverarbeitet: Zum Bestreichen von verfluchten Bögen, als paraphernalische Räuchermittel oder - unter der Bezeichnung *Mhaglibanum* — als 'Unverwundbarkeitselixir'. Wer seinen Körper mit *Mhaglibanum* einreibt, erleidet zwar beißende 3W6 SP, erhält jedoch für W6 Tage eine holzte, borkige Haut (RS +4, BE + 1), die zugefügte Kerben binnen Augenblicken wieder schließt (*Schwere Treffer* erst ab 10, 15, 20 SP anstatt 10, 15, 20 TP). Für eine Portion *Mhaglibanum* — in den Heptarchien für etwa 110 Goldstücke ge-





handelt — muss W20 Tage lang Harz aller Hörner einer Arche gesammelt und bei Zugabe von Schweinegalg und Alraunensaft mit einer *Alchimie-Probe* + 17 verarbeitet werden.

Abenteuerepunkte

Die erstmalige Erkundung einer Dämonenarche bringt jedem Helden 100 AP sowie bis zu weitere 50 AP, wenn er sich durch besonderen Einfallsreichtum und aufopferungsvollen Einsatz im Umgang mit Opfern oder potentiellen Überläufern auszeichnet.

Die Eroberung der *Gezeitenspinne*

Meisterinformationen:

Die Helden haben relativ leichtes Spiel, wenn sie die Dämonenarche durchkämmen: Viele Schergen Xeraans sind geflohen, die meisten Hummerier haben sich unter dem Klang des Muschelhorns desorientiert in ihre Hibernatoren zurückgezogen, die Arche selbst geht in ihrem desolaten Zustand kaum mit Wurzelattacken gegen die Eindringlinge vor.

Lassen Sie die Gruppe auf ein, zwei sterbende Charyptoroth-Paktierer oder deren Leichen stoßen: die Hände am geschwellenen (vielleicht gar kiemenbedeckten) Hals, den Kopf blau angelaufen. Um das geraubte Schwert Yamesh-Aqam hat sich ein kleiner Widerstandshaufen gesammelt, dessen Stärke Sie nach der jeweiligen Verfassung der mehr oder minder angeschlagenen Gruppe bestimmen sollten: Zum Beispiel ein Hummerier, ein Krakonier und zwei mit Armbrüsten bewaffnete Piraten. Sie versuchen den Helden eine Falle zu stellen. Der Hummerier stellt sich breitbeinig mit dem Schwert zum Kampf, während der Krakonier und die Piraten mit scharf geschossenen Bolzen aus dem Hinterhalt angreifen.

Verbliebene Piraten flüchten vereinzelt und werfen sich in die kalte See oder strecken die Waffen und ergeben sich den "neuen Herren des Schiffes".

Spätestens beim Erreichen der Brücke, wo die Gruppe unter dem raschelnden Laub des Stuerbaums *Xyleste Auge* in Auge gegenüberstehen und *Jasper* ihnen seine Dienste versichert, müssen die Helden über die Zukunft des Dämonenschiffes entscheiden. Die Steuerfrau, bereits ahnend, wie sich langsam wieder die Kräfte des Ma'hay'tam regen, speit ihnen die Möglichkeiten ins Gesicht:

»Xyleste zeigt sich unbeeindruckt von euren Waffen und eurem herrischen Auftreten. Sie lehnt sich zurück und lässt sich von braunen Blättern umschmeicheln. "Zwölfgötterknechte! Hier seid ihr also, bereit, euer Leben hinzugehen. Nur zwei Wege bleiben euch, dem Tod durch meine Wurzeln zu entgehen: Entweder ihr vernichtet die Arche oder ihr beherrscht sie. Aber für beides seid ihr zu schwach. Ich sehe in euren Augen, dass keiner von euch Feiglingen die Kühnheit besitzt, sich auf einen Handel mit der Herzogin der Nachtblauen Tiefen einzulassen, um Macht über mich und das Schiff zu gewinnen. Armselige Alveransjünger.

Ihr seid verloren! Es dauert nicht mehr lange und die Arche wird sich von eurem Schauerklang so weit erholt haben, dass euch ihre Zweige ergreifen, ihre Wurzeln durchbohren und die Hummerier zerquetschen.«

Zerstörung oder Flucht

Meisterinformationen:

Wenn sich die Gruppe entscheidet, die Arche zu vernichten und in die Tiefen der See zu reißen, gestalten Sie ein kämpferisches Finale dieses Einstiegs an Bord der *Gezeitenspinne*. Die Zeit läuft den Helden davon: Langsam kommt Leben in umgebendes Holz, schwere Schritte sind aus den Tiefen der Arche zu hören, die panisch als heranmarschierende Hummerier identifiziert werden können.

Die Helden müssen mit Widerstand rechnen, wenn offenbar wird, dass sie den Ma'hay'tam zerstören wollen: Bereits unterworfenen Piraten und Söldner rafften sich zu einer letzten Front auf, um ihr Schiff vor dem Untergang zu bewahren, der Schiffshausmeister *Lubdil* und selbst *Jasper* (der sich hier die Gelegenheit erträumt, L Herr über eine Arche zu werden) versuchen, das Vorhaben mit Wadenbeißermamer zu verhindern. Nach kurzem Zögern können die Helden *Bisfrabul Blutschlucl* fest an ihrer Seite wissen.

Archentod

Meisterinformationen:

Eine Dämonenarche zu vernichten ist keine leichte Aufgabe. In der Vergangenheit geschah dies stets nur mit Göttermacht oder Zauberkraft, einer guten Portion Wahnwitz und großen Opfern. Was

immer die Helden tun, es sollte nur mit knaptester Not gelingen, umgeben von einem katastrophalen Chaos, das die Zerstörer ebenfalls zu vernichten droht.

- **Feuer:** Mit Hilfe des in den Munitionswaben gelagerten Hylailer Feuers können die Gänge der Arche zu einer qualmenden Flammenhöhle werden. Zwar ächzt die ganze Arche unter der Hitze, eingeschlossene Gegner mögen ersticken und verbrennen, doch letztlich richten die Flammen am unheiligen Holz nur dort Scha-

Austreibung (Meisterinformationen)

... ist mittels *PENTAGRAMMA* und *REVERSALIS* [HEPTAGON] nur bei den kleinen Ma'hay'tamim möglich. Die größeren Dämonenarchen sind bereits zu sehr in dieser Welt verwurzelt.

Als Brut zweier Erzdämonen können sowohl Efferd- als auch Ingerimm-Geweihete versuchen, die Liturgie *EXORZISMUS* anzuwenden, um eine Arche zu vernichten. Allerdings gelingt dies nur unter besonderen Voraussetzungen: Direkt im Herz der Arche, bei einer bestimmten Sternkonstellation oder unter großer Aufopferung des Priesters — sprich: nur, wenn es Ihnen als Spielleiter geeignet erscheint.



den an, wo es keine Unwasseradern gibt: den Aufbauten am Oberdeck. Nur magisches Feuer brennt sich mit erhoffter Wirksamkeit durch den Archenleib. Ein Elementargeist des Feuers wäre brauchbar, ein Djinn effektiv und ein beschworener Azzitai vermutlich unaufhaltsam — fragt sich nur, ob der Flammendämon wirklich gegen eine Wesenheit vorgeht, die demselben Erzdämonen dient...

- **Vernichtung des Steuerbaumes:** Wer an den 'Kopf' der Arche will, muss zunächst an Xyleste vorbei, die ihre Kräfte gegen jeden Angreifer wirft. Der Steuerbaum, ohne den niemand mehr mit der Arche als Steuermann verschmelzen kann, besitzt einen RS von 4 Punkten und 70 LP (gewöhnliche Waffen richten nur halben Schaden an). Stirbt er, welken seine Blätter, Zweige hängen schlaff herab und alles zerfällt binnen Augenblicken zu Asche. Ohne Steuerbaum reagiert die Arche nur noch unbewusst und träge, die Hummerier und Archenkäfer bleiben verwirrt zurück. Sorgen Sie jedoch dafür, dass die Gruppe das Dilemma der Zwillingsschwester erkennt: Wer Xyleste tötet, stürzt auch Peraimane in den Tod. Setzen sich die Helden aufopferungsvoll für eine Rettung der Geweihten ein, mag letztlich eine Befreiung durch das Kappen von Unwasseradern zu ihrem Leib (samt folgendem Einsatz von starker Heilmagic), einem exzellenten PENTAGRAMMA, ein Mirakel oder den Dienst eines Humusdjinnns möglich sein.

- **Das Herz der Arche** vor die Klingenspitze zu bekommen, ist der schnellste Weg, die Arche verenden zu lassen (siehe Seite 19). Den



Zugang zum Herz müssen sich die Abenteurer jedoch mit aller Gewalt erkämpfen: Unwasserregen prasselt auf sie herab, Gänge ziehen sich knirschend zusammen, Archenkäfer fallen in Schwärmen über sie her, Hummerier weichen keinen Spann zurück.

»Ihr habt der Arche den Todesstoß versetzt: Dampfen des Unwasser brodelt aus dem schlaffer werdenden Herzgewebe. Wumpwump. Die pumpenden Herzschläge werden zu letzten Zuckungen. Wump. Zweige krümmen sich zusammen wie die Beine einer toten Spinne. Risse bilden sich im Holz, ganze Klüfte reißen auf

Ihr hört, wie irgendwo rumpelnd ein ganzer Raum zusammenbricht. Es wird Zeit zu verschwinden.«

Über Bord

Meisterinformationen:

Unabhängig davon, ob es den Helden gelungen ist, die Arche zu zerstören oder nicht, sie werden schließlich versuchen, schleunigst von dem Schiff zu fliehen, das dann hinter ihnen im Meer versinkt oder aber langsam wieder lebendig wird und unter Xylestes Befehlen die Helden auf ihrem Beiboot verfolgt.

Und ganz gleich, ob die Gruppe anschließend kurz vor dem Verdursten ist, von der noch intakten Gezeitenspinne attackiert wird oder von Piraten auf einer dunklen Thalukke gefangen genommen wird: Lassen Sie sie von der *Seeadler von Beilunk* retten (siehe Einstieg II: **Wenn der Seeadler landet**, S. 32). Sanin nimmt die erfahrenen Kämpfer gerne auf und verpflichtet sich, das zurück-

Generelle Eigenschaften des Ma'hay'tam (Meisterinformationen)

Machen Sie sich als Spielleiter bewusst, dass Archen stets einzigartige Hybridwesen mit Eigenschaften von Dämon, Lebewesen und Apparatur gleichermaßen sind. Alle Aussagen über ihre Natur sind als Aussagen über *manche* oder *speziell* diese Arche zu verstehen.

9 Die Arche besteht in ihrer Urform aus Elementen Charyptoroths und Agnimoths, wobei letzterer die hölzerne Form vorgibt. Sie wächst durch das Verschlingen anderer Schiffe. Insofern besteht die *Gezeitenspinne* zu großen Teilen aus dem Holz fremder Schiffe, die bereits in ihre Fänge geraten sind. Sie fügt es organisch in ihren Körper ein und pervertiert es durch das Unwasser in ihren Adern. Alle Teile der Arche, die dergestalt vom Nachtblauen Herz versorgt werden, können Wunden und Schäden schnell regenerieren. Die 'Lebensenergie' der Arche kann mit etwa 6.000 angenommen werden, wobei jede KR 3W20 LP regeneriert werden. Der Rüstungsschutz reicht von 0 (Adern) bis 20 (Teile der Außenborke).

- Nur magische (somit auch dämonische) und geweihte Attacken richten vollen Schaden an. Gewöhnliche Angriffe verursachen stets **nur** halbe TP Das Holz ist durch das Unwasser fast unempfindlich gegenüber gewöhnlichem Feuer; was wirkt, ist magisch behandeltes Hylailer Feuer.

9 Wie Dämonen lassen sich die Archen weder durch Zauber des Spezialgebiets *Illusion* oder *Heilung* noch durch *Beherrschung* oder *Verwandlung von Lebewesen* beeinflussen. *Verwandlung von Unbelebtem* wirkt nach Meisterentscheid, allerdings gilt der Ma'hay'tam in dieser Hinsicht als 'magischer Gegenstand' (so ist etwa der DESINTEGRATUS wirkungslos).

- Das animalische Bewusstsein der Arche ist — ohne Steuermann — nur zu instinktiven Handlungen fähig.

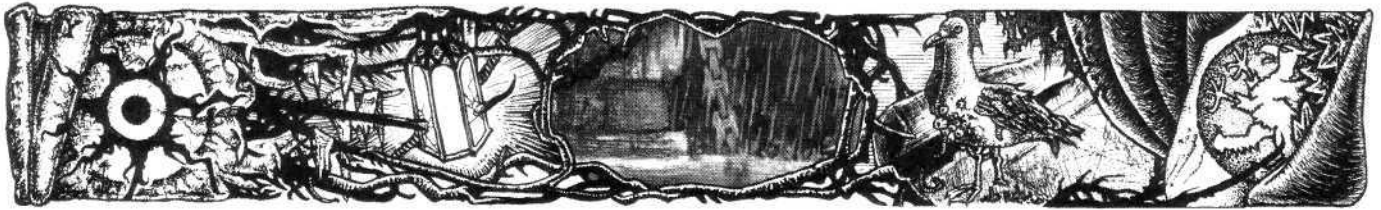
Attacken der Arche:

Die Arche kann keine *glücklichen Attacken* schlagen, *Patzer* begehen oder verfeinerte Kampfregeln anwenden.

- Gegner auf ihrem Rumpfkann die Arche mit hervorschnellenden Ranken und Zweigen umklammern (AT 4, nur Ausweichen erlaubt) und dann auf Dornen aufspießen (2W+4 TP) oder durch sich öffnende Spalten ins Innere ziehen (GE-Probe zum Befreien erlaubt).

- Im Innern ergießen aufplatzende Adern faulig-grünblaues Unwasser über einen Gegner: 2W6 SP, RS —1.

- Gegner oder größere Schiffe attackiert die Arche mit einem ihrer acht Beine: AT 11 (AT 3 gegen kleinere Ziele wie Menschen), 3W20 TP



gewonnene Dämonenschwert Yamesh-Aqam baldmöglichst in Sicherheit zu bringen. Dazu wird es jedoch nicht kommen: Der vermutete Kollaborateur an Bord der Galeere bringt die Enduriumwaffe zuvor an sich und entkommt mit dem Artefakt. Will er die Waffe

schleunigst zu seinem Auftraggeber bringen, heimlich in der Stadt aus der Tiefe verkauten oder selbst ihre Kräfte nutzen? Seine Spur zu verfolgen, ist dann der rote Faden für weitere Abenteuer in der Blutigen See, die die Helden auf *der Seeadler* erleben.

Kapern

Meisterinformationen:

Die Helden können auf den Gedanken kommen, die Arche fortan selbst beherrschen zu wollen. Mit dem Ma'hay'tam hätten sie eine Waffe der Heptarchen erobert, die sie erforschen und gegen ihre Schöpfer einsetzen können. Eine verantwortungsvolle Aufgabe und Gelegenheit im großen Kampf gegen die finsternen Reiche, die der Kor-Geweihte Bisfrabul nicht auslassen möchte. Auch Jasper bietet sich mit Hintergedanken an, den Helden auf dem Weg zum Kommando über die *Gezeitenspinne* zur Seite zu stehen. Eine gigantische Dämonenarche, die nur den Befehlen eines Helden lauscht, ist eine große Versuchung.

Wenn sich die Gruppe unsicher ist, können Sie sie bei der Angst packen, ausgebootet zu werden: Jasper tritt mit gierigem Blick und zitternden Händen vor und verkündet: "Nun, dann werde ich mich ... äh ... opfern und meine Seele der Unbarmherzigen Ersäuerin verpfänden ... irgendwer muss ja das Schiff führen und uns vor den Gelüsten dieser Metze da retten, oder?" (Sollten die Helden es tatsächlich so weit kommen lassen, stellt sich Jasper freilich als Tyrann heraus, der bald von einem Helden ersetzt werden muss.)

Auf Schwertes Schneide

Meisterinformationen:

Wie die Helden aus den Aufzeichnungen Iribalgurs oder von Jasper bzw. Lubdil erfahren können, muss Xyleste als Steuerfrau der Arche nur einem Charyptoroth-Paktierer oder dem Träger von Yamesh-Aejam gehorchen. Ein verdorbenes Bündnis mit der Herzogin der Nachtblauen Tiefen einzugehen, wäre trotz des verlockenden Machtgewinns wohl ein zu gewagtes Spiel und ein zu hoher Preis für Abenteurer, die sich letztlich doch auf der Seite des Lichts wissen wollen. Aber das Oharyptorothschwert eröffnet die Möglichkeit zur schmalen Gratwanderung, um sich die Arche zu unterwerfen. Nachdem ein Held die Waffe unter Schmerzen an sich gebunden hat (*Selbstbeherrschungs-Vrobc* +30), muss er die Klinge Speichel, Tränen und Blut der Steuerfrau schmecken lassen, um sie in seinen magischen Bann zu schlagen.

»Xylestes panische Schreie müssen durch das ganze Dämonenschiff zu hören sein. Nachtschwarzes Glänzen flackert auf dergraden Klinge, Blutstropfen perlen das gierige Metall hinab. Unwillkürlich folgt der Blick der Steuerfrau den Bewegungen des Schwertes. Ein Augenblick der Ruhe. Blätter und Steuerzweige rascheln in ihren Händen. "Wis soll ich tun, Meister?", fragt sie mit unterwürfiger Stimme, doch in ihren kohlendunklen Augen funkelt der Hass.«

Meisterinformationen:

Der Held kann als Schiffsführer der Arche all jene Befehle ausgeben, die auf Seite 31 bei den Aktionen des Ma'hay'tam angegeben sind. Bis er jedoch gelernt hat, mit dieser schwer berechenbaren Monstrosität und ihren vielen Facetten umzugehen, wird er noch

viele Fehler begehen. Die Gruppe kann beginnen, sich zu überlegen, wie sie die Arche gegen den Feind einsetzen will, ob sie das Risiko eingeht, die Heptarchen hart zu treffen, oder lieber auf Nummer Sicher spielen möchte und mit *der Gezeitenspinne* vor allen Dingen versucht, sicher einen zwölfgöttlichen Hafen zu erreichen. Yamesh-Aqam bietet, wenn man kein Paktierer Charyptoroths ist, keine vollständige Herrschaft über das Schiff: Immer wieder drohen dem Helden die Fäden aus der Hand gerissen zu werden und die Waffe zehrt mit jedem Einsatz an Leib und Seele.

Alternativen

Wenn dem Träger des Schwertes kurzfristig die Macht über das Schiff aus den Händen gerissen wird oder Yamesh-Aqam zeitweilig verloren geht, kann man versuchen, die Steuerfrau mit anderen Mitteln gefügig zu halten.

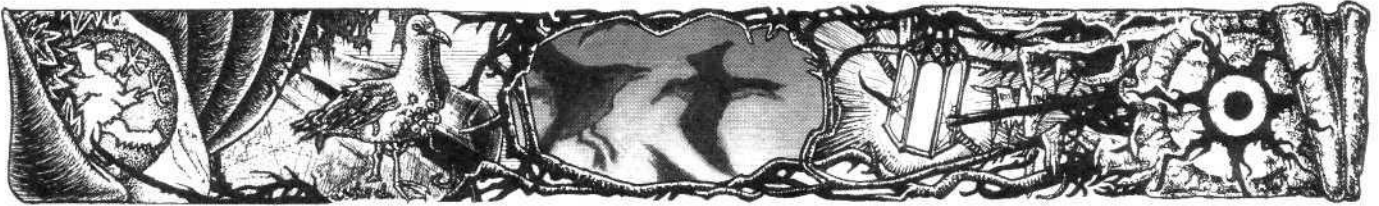
- Mit Beherrschungsmagie à la BANNBALADIN und IMPERAVI ANIMUS kann eine zeitweise Beherrschung Xylestes und damit der Arche erzielt werden. Pflanzenkundige Helden könnten dies mit Rauschmitteln wie z.B. Ilmenblatt versuchen.
- Nach einer Einschläferung Xylestes mittels Schlafgift oder SOMNIGRAVIS kann versucht werden, in ihre Träume einzudringen (SENSIBAR, IN DEIN TRACHTEN) oder diese zu manipulieren (TRAUMGESTALT), die auch eine Rückwirkung auf das Bewusstsein der Arche haben.
- Eine Folterung Xylestes mit Feuer, efferdgeweihtem Wasser oder anderen sakralen Gegenständen, bis sie aufgibt. (Sehr unschön und sehr unsicher.) Dabei müssen die Helden feststellen, eass sich die Schmerzen auch auf Perainiane übertragen (die einen Tod Xylestes ebenfalls nicht überleben würde).
- Zusätzlich zu den drei obigen Versionen: Vielleicht gelingt es bei Schwächung Xylestes, Perainiane das Heft in die Hand nehmen zu lassen. Voller Pein ringt sie mit dem übermächtigen Geist der Arche und kann den Schiffsdämonen eher schlecht als recht steuern.
- Die Kenntnis des Wahren Namens der Arche (siehe S. 22) kann Schlimmstes verhindern.

Versuchungen

»Lass dich nicht vom Schaumtäuschen. Unter ihm ist das Wasser.
—Maraskanische Weisheit

Meisterinformationen:

Der Träger des Schwertes ist als eigentlich unbefugter Träger ständigen Einflüsterungen ausgesetzt. Manchmal meint er, die dunkle Klinge wispert zu hören und im Innern des Metalls leuchtende Bildnisse wie unter einer Wasseroberfläche zu sehen. Charyptoroths erzdämonischer Wille steht tief hinter Yamesh-Aqam und ist be-



strebt, die Seele des Trägers in ihr nachtblaues Reich zu tragen, ihn dazu zu bewegen, einen Pakt mit ihr zu besiegeln — durch einen Abdruck seiner Zunge im Leichenschlamm der verlorenen Gezeiten. In Träumen und Wasserbildern erscheint die Domäne Globomongs mit Verlockungen und Versuchungen:

Eine meilenlange, aufgedunsene Wasserleiche, deren schwammiges Fleisch in einem Wattenmeer aus weißem Knochensand hegt, der von spannlangen Spulwürmern durchzogen wird. Der Himmel hängt voller Tangfäden, die seit unzähligen Perioden Gestirne würgen. Während blubbernde Frevelknechte, die nur aus Flossenstacheln bestehen, den parfümierten Leichnam mit sinnlosen 'launen fesseln, spricht der spuckende Bauchnabel zum Helden.

9 Eine in Orgelklängen baumelnde Mynapode, leiblos gefangen in einer geborstenen Unterwasserfeste aus schwarzem Metall. Mit Goldketten geschmückte Tentakel brechen den Boden unter dem Helden auf, schieben sich obszön durch Sphärenspalten bis zu den blauschimmernden Meeren Deres und spannen sich in äußerste Weiten. Gerippe von Fischmenschen laben sich an herabfallenden Ausscheidungen. Blutende Dreilappkrebse verzahnen sich und bilden verwandte Muster, die von schwellenden WürgeWellen weggespült werden.

• Ein apokalyptischer Mahlstrom aus schäumenden Weltenfluten von Blut, der das ganze Firmament einnimmt und im Sog das zerreißen Diesseits verschlingt: Falsches Kinderlachen, Baumschatten, Totenschiff und ruchlose Berge tanzen im Reigen des Strudels, aus dessen Auge Fanfarenstöße Ebbe und Flut verbannen und Rochenschwärme flimmernde Schatten werfen.

Meisterinformationen:

Die Visionen und Traumorgien fordern den Helden auf, sich einzureihen in die große Dienerschah der Anhänger Charyptoroths und dafür gewaltige Kräfte und Geschenke zu erhalten. Blubbernde Einflüsterungen versprechen das (Nacht-)Blaue vom Himmel: »Du wirst den Wassern befehlen, auf Wogen wandeln, in den Tiefen atmen, alles Gezücht des Meeres beherrschen und die dämoni-

schen Diener zu deinen Füßen kriechen lassen.«

»Dies ist die Blutige See. Es ist IHR Reich. SIE herrscht hier. Stehst du auf IHRER Seite, bist du alles. Stehst auf der anderen Seite, bist du nichts und wirst hinweggespült von den Urfluten.«

»Du hast das Schwert mit den Tentakelgriffen, es gehört dir. Den halben Weg bis du schon gegangen, jetzt gilt es nur noch, den Schritt zu vollenden und die ganze Macht für dich nutzbar zu machen. Alles, was du dir je gewünscht hast, liegt vor dir. Du brauchst nur noch zuzugreifen ...«

Jedesmal, wenn der Held im Traum wieder ablehnt, tönt die traurige Drohung "Du wirst es bereuen!" aus der zurückflutenden Brandung herüber. In der folgenden Zeit kommt es immer wieder zu Ereignissen, bei denen ihm die Fähigkeiten eines Charyptoroth-Paktierers geholfen hätten: Ein Seemann ertrinkt, weil ihn keiner rechtzeitig schwimmend erreichen konnte; einem Mahlstrom kann nur mit Mühe entkommen werden; ein Krakomer bekommt einen Krötenkoller und wütet umher, da ihm niemand mit Befehlsstimme Einhalt gebietet.

Machen Sie eventuell durch gewürfelte Proben auf MR, *Selbstbeherrschung* und passende Schlechte Eigenschaften deutlich, wie nahe der Held am Abgrund steht. Wenn der Held tatsächlich einen Pakt eingeht, um die Macht der Siebten Sphäre für sich arbeiten zu lassen, können Sie sich nach den Angaben aus MA, S. 134ff. richten. Mit diesem Schritt verlässt er jedoch früher oder später den Pfad des Heldenlebens: Er wird sterben, seine Seele zu den Niederhöllen fahren oder der Erzdämon seinen Geist übernehmen (wodurch der Held endgültig den Händen des Spielers entgleitet und als Meisterperson vom Spielleiter zu führen ist).

Aufgabe des Schiffes

Meisterinformationen:

Im Hauptteil Auf blutigen Wogen (S. 39) finden Sie weitere Szenen und Hinweise zum Spiel auf der *Gezeitenpinne*. Angesichts der großen Schwierigkeiten, die die gekaperte Arche mit sich bringt,

Worte der Warnung

Wenn die Helden ratlos vor der großen Frage stehen, was mit einer eroberten Dämonenarche zu tun sei, und sie mittels Brieftauben, magischer Botschaften oder Transportdjinns den Rat von Autoritäten suchen, finden Sie hier einige stellvertretende Antworten.

Ayla von Schattengrund, Schwert der Schwerter (Perricum)

»Ihr habt die Schattenwesenheit, die Feindin aller Zwölfe mit kühler Klinge an der Kehle erwischt. 'Lögen nicht und befreil uns alle von diesem Monstrum, das Unzähligen Leben und Seele geraubt hat und ein Hohn für die Schöpfung ist. Zerstört die Dämonenarche, in Rondras Namen. Nur im Kampf können wir uns bewähren. Der Wille der Herrin ist unser Befehl!«

Rudon von Mendena, Reichsgrößadmiral (Gareth)

»Die Admiralität des Reiches spricht Euch ihren Respekt und Dank aus. Ihr habt mit der Eroberung dieser mächtigen D.A. einen militärisch wichtigen Erfolg errungen, sie kann uns als Waffe dienen, Itens: Bemüht Euch, die D.A. so lange wie möglich in Eurer Gewalt und intakt zu halten. 2tens: Erregt keine Aufmerksamkeit. 3tens: Stellt sicher, dass die D.A. nie wieder in die Gewalt des Feindes gerät. Wir erwarten periodische Positionsmeldungen und werden, sobald es die Gegebenheiten der See zulassen, ein Kriegsschiff und fachkundige Wehrspezialisten als Entsatz entsenden.«

Dschelef ibn Jassafer, Erzmagus und Elementarbeschwörer (Zorgan)

»Ihr Kinder des Wahnwitzes habt dreifach dreimal Heldenmut bewiesen. Mag ein Ma'hay'tam auch mächtig wie eine Sultansechse, flink wie ein Wüstenskorpion und tödlich wie der Tausendjährige Zweihänder von Thalusa sein — ihn zu zähmen ist gefährlicher als jede Buskurdh, ein Ritt am Saum des Dschejhennachs, wo die Ifnitim nach Euch gieren. Was immer Ihr tut, beleuchtet zunächst alle Seiten des Ma'hay'tam mit dem Licht der Erkenntnis und gewinnt neues Wissen für die magische Zunft: Noch nie konnte das Wesen einer Arche erforscht werden. Werdet Ihr gewahr, dass dieses Ungetüm gebannt werden muss, so werde ich — in Hesindes Namen — versuchen, Euch zur Seite zu stehen — V mit Amul, Mantra und dem Original des 'Großen Buches der Abschwörungen'.«



kann es im Laufe der monatlangen Kampagne jederzeit sein, dass die Gruppe das Dämonenschiff aufgeben muss. Sie können dann so verfahren, wie oben bei den Funkten zu **Zerstörung oder Flucht**

(S. 24) beschrieben. Sein reguläres Ende findet der Ma'hay'tam spätestens im Finale des Abenteurers im Kapitel **Charyptoroths Splitter** (S. 61).

Personen

Xyleste, Dunkler Zwilling und Steuerfrau der Arche

Erscheinung: Eine fiel mit dem Steuerbaum verwurzelte nackte Schönheit, vielleicht Mitte 20. In seidig schwarzem Haar wehen pfeilförmige Blätter, unter kohlendunklen Augenbrauen funkelt der Beryllglanz kalter Augen. Ihr ganzes schmales Antlitz schimmert mit einer Haut weiß wie Birkenrinde, unter der filigrane Adern kunstvolle Bahnen in Violett ziehen. Neckische, nachtschwarze Lippen schmecken nach kühler Erde, wenn man sie küsst. Laub und schlanke Zweige ranken sich um ihren weiblichen Körper, in den Stränge von blauen Unwasseradern eindringen und hervorquellen.

Geschichte: Als Markgraf Throdwig zu Warunk 4 Hal von seiner Angetrauten Algrid erfuhr, dass sie guter Hoffnung sei, wagte der Pflanzenliebhaber sein Glück kaum zu fassen und fürchtete doch um die Zukunft seines Kindes: Von einem Seher, einem Buckligen namens Neraxa, erfuhr er, dass seine Frau Zwillingen das Leben schenken würde, die sich jedoch die unschuldige und die verdorbene Seite einer Seele teilen würden. Als Algrid unter den Sternen Horas und Levthan tatsächlich zwei Töchter gebar, die eine von goldenem Gemüt, die andere schon in der Wiege Unglück bringend, entschied er auf Rat des Wahrsagers, die Erstgeborene mit dem blonden Haar Perainiane zu nennen und als seine Tochter anzuerkennen. Die schwarzhaarige Zwillingstochter aber erhielt keinen Namen und wurde im Forst ausgesetzt. Das Kind erlag jedoch nicht seinem Schicksal, sondern wurde von Räufern entdeckt und aufgezogen. Wegen seiner unheimlichen Ausstrahlung gerne zum Holzklauben weggeschickt, nannte sich das dunkle Mädchen selbst Xyleste. Immer wieder von Menschen enttäuscht, wurde sie Diebin, Hure und letztlich Piratin in Borbarads Dämonenflotte. Ihr Seelenmuster war perfekt dazu geeignet, als Steuerfrau mit einer neuen Arche, der *Gezeitenspinne*, zu verschmelzen. Allerdings war die Überraschung für die Beschwörer groß, als die Symbiose nur unvollständig gelang, als ob noch ein Teil fehlen würde. Nach einem Hinweis vom Portifex Maximus selbst wurde erkannt, dass sich Xyleste ihre Seele mit einer Zwillingsschwester teilt: Perainiane, Tochter des Markgrafen von Warunk und nun Geweihte im Kloster zu Perainefurten. Erst die Entführung und Verschmelzung der Adligen ermöglichte eine Kontrolle über die Dämonenarche, die Xyleste, hämisch mit ihrer gehassten Schwester vereint, ausübt.

Charakter: Xyleste hat als Auge und Ohr einer Entität aus äußeren Sphären ihre Bestimmung gefunden und lässt sich, geschüttelt von wohligen Schauern, vom Unwasser durchströmen. Sie hasst jeden, der ihre Verbindung zur Arche nur ausnutzt, um Macht über den Ma'hay'tam zu erhalten, muss sich aber den Willen von Charyptoroth-Paktierern beugen. Lasziv an den Steuerbaum gebunden, setzt sie (männliche) Piraten, Krakomier und einzelne Abenteurer mit weiblicher Tücke, Verführung und roher Wurzelgewalt für ihre infamen Zwecke ein. Oft findet man sie entrückt und ganz im Zweigwerk der Arche versunken, die Zunge über die glänzenden Lippen leckend und ätherische Silben flüsternd.

Funktion: Die Steuerfrau ist der ansprechbare Exponent der Dämonenarche, die Feindin, derer man sich bedient, um den Feind zu besiegen:

ein riskantes Spiel mit dem Feuer, und das wird sie den Helden auch immer wieder klar machen.

Darstellung: Sprechen Sie anzüglich-flüsternd, den Kopf abwechselnd nach unten gerichtet, langsam von einer Seite zur andern gleitend und urplötzlich das Gegenüber anstarrend. Spielen Sie mit Ihrer Zunge.

Zitate:

»Ich bin Herrin über vier Hörner, acht Beine, tausend Höllenwurzeln und eine Myriade Totenblätter — und du wagst es, mir befehlen zu wollen?«

»Komm näher zu mir, zur Wärme meines Leibes, und ich werde dir deine geheimsten Wünsche erfüllen ... oder dir die Visionen des Ma'hay'tam zeigen ... oder dir das Herz herausreißen. Lass es uns herausfinden!«

Xyleste

MU 14 KL 14 IN 17 CH 15 Feuerangst 8

MR 13 LE 44 AE 40*

Geb.: 4 Hal Größe: 80 Finger

Haarfarbe: pechschwarz **Augenfarbe:** beryll

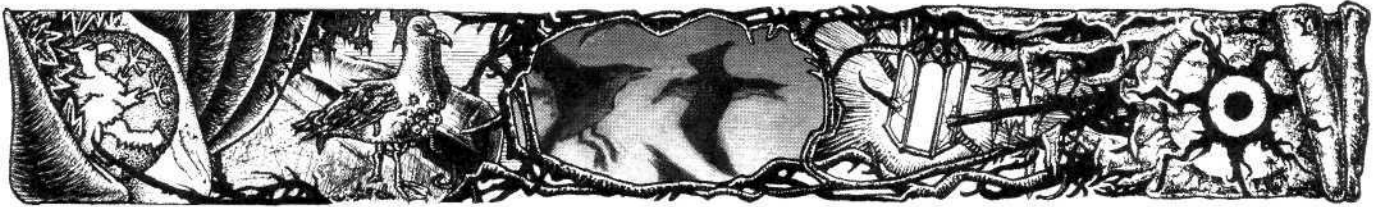
*) Xyleste kann sich gegen Angriffe mit Fähigkeiten entsprechend den Zaubern GARDIANUM, PANIK ÜBERKOMME EUCH, ZORN DES (Un-)WASSERS, NEBELLEIB (stationär) und DUNKELHEIT wehren, zudem stehen ihr die wütenden Attacken der ganzen Arche zur Verfügung. Sie regeneriert jede KR W6 LP, jede Spielrunde W6 ASP.

Perainiane Bregelsaum von Warunk, gefangene Zwillingsschwester

Erscheinung: Eine junge Frau, deren Blöße nur von wallendem rot-blonden Haar und rankenden Blättern bedeckt wird. Ängstliche blaue Augen leuchten aus einem schmal geschnittenen Gesicht, dessen Konturen keinen Unterschied zu dem Xylestes kennen — Zwillinge. Eine Goldkette mit einem Storchnamulett aus Achat schmückt den schlanken Hals. Arme und Beine sind im festen Griff von dornigen Zweigen. Netze von Unwasseradern ziehen sich stellenweise über die Haut.

Geschichte und Charakter: Perainiane wuchs wohlbehütet als Tochter des Markgrafen von Warunk auf. Sie teilte die Liebe ihres Vaters zu allen Pflanzen so sehr, dass sie in das Peraine-Kloster zu Perainefurten eintrat, um die Wunder der Krume und der Kräutergärten kennen zu lernen. Als die Dunkelheit über Tobrien heraufzog, sorgte sie sich hingebungsvoll um die Flüchtlinge. Siechende Landsleute glaubten beim Anblick der schönen Frau, Peraine selbst sei an ihr Krankenlager getreten.

Kurz nachdem sie die Weihe zur Priesterin erhielt, wurde sie jedoch von der Peripherie in das Zentrum der Schwarzen Lande gerissen: Noch immer nicht hat sie die geflügelte Zitterschlange verkraftet, die sie entführt hat, die Dunkelkuten, die sie hemmungslos inspizierten und ihre dämonische Schwester, an deren Seite sie mit der Dämonenarche vermählt wurde. Ohnmächtig muss sie ihren Seelenteil zur Kontrolle



der Arche hergeben, und schmeckt jedesmal das Blut der von der Arche Zermalmten auf der Zunge. Sie schwankt zwischen trauriger Schicksalsergebenheit und vergeblichen Fluchtversuchen. Wenn ihre Schwester in Träumen schwelgt, erzählt sie leise von der schwarzen Erde Warunks, den duftenden Wäldern der Drachensteine und den Tränen, die sie Nacht für Nacht vergießt. Eine gewaltsame Trennung vom Steuerbaum wäre ihr Tod: Sie kann ohne das Unwasser in ihren Adern nicht mehr leben.

Funktion: Die gefangene Prinzessin, die nicht befreit werden kann. Perainiane ist die gefesselte Verbündete, die Archengeheimnisse kennt, sich im entscheidenden Moment gegen ihre Schwester auflehnen oder ein Wunder wirken kann und zur tragischen Geliebten eines Helden werden mag.

Darstellung: Legen Sie die Hände hinter dem Rücken zusammen, als lägen sie in Ketten. Sprechen Sie bisweilen zitternd, als ob die Tränen nahe wären. Weichen Sie scheu anderen Blicken aus.

Zitate:

»Versprecht mir eines, [HELD]: Rammt mir diesen Dolch in die Brust, wenn es den Borbaradianern je wieder gelingen sollte, die Arche zu erobern.«

»Die Äste. Das Rascheln der Totenblätter. Das Knarren der Wurzeln. Peraine hilf, ich kann es nicht mehr ertragen.«

Bisfrabul Blutschluck, geästeter Geweihter des Kor

- I. Alles, was groß ist, wurde auf Leid errichtet.
 - II. Lege alle Lügen und Illusionen ab, denn sie hindern den Starken nur.
 - III. Genieße eine kurze Pause mehr als eine lange.
 - IV Respektiere niemals Schwäche oder Mitleid, denn sie macht den Starken schwach.
 - V. Lerne dich selbst zu besiegen, und du wirst über alle triumphieren.
 - VI. Liebe nichts so sehr, dass du es nicht sterben sehen kannst.
 - VII. Lechze stets nach Freude im Sieg, aber nie nach Freude in Harmonie.
 - VIII. Stirb, anstatt dich zu ergeben.
 - IX. Was dich nicht tötet, macht dich star*.*
- Neun Regeln des Blutigen Schnitters, nach Ghorio Dorgulawend, um 700v.H.

Erscheinung: Ein in Muskeln und Narben gehärteter Tulamidenkrieger mittleren Alters. Das Gesicht wird von einem in abenteuerlicher Zackenform pomadisierten schwarzen Bart eingefasst. Zwischen zwei braunen Pantheraugen ragt eine scharfe Adlernase. Es scheint, als könne er die Zähne nur blecken und fletschen. Ein zerhauener Kürass mit dem Roten Mantikor, Armschienen, Panzerhandschuhe, Lederbeinlinge und eisenverstärkte Stiefel kleiden den Geweihten.

Geschichte und Charakter: Bisfrabul war ein Söldner aus dem Ongalohochland, der seine wahre Bestimmung als Kor-Geweihter fand. Er kämpfte in einigen Schlachten gegen die Dunklen Horden und geriet vor zwei Monaten im Yalaad in Gefangenschaft, tat seinen Peinigern aber nicht den Gefallen, als Geästeter auf der Dämonenarche zu sterben. Der schweratmende Kämpfer betrachtet die Dämonenarche als Geschenk seines Gottes und drängt immer wieder darauf, sie schonungslos gegen die Truppen der Heptarchen einzusetzen. Von vorsichtigem Taktieren hält er wenig und droht selbst bei vernünftigen Diskussionen schnell, blutrot zu sehen und dem Gegenüber an die Gurgel zu gehen. Ybr jedem Kampf fügt er sich unter Segenslitaneien eine kleine Wunde zu, nach dem Kampf gurgelt er das Blut seiner Gegner und opfert Überlebende hin und wieder dem Donnernden Himmelreiter.

Funktion: Bisfrabul ist ein Spiegelbild für alle Helden, die auf dem Weg sind, zu brutal und willkürlich zu werden. Er kann für unvorhergesehene, geradlinige Einzelaktionen dienen und in den Verdacht geraten, bereits mit Belhalhar zu paktieren — um dann im entscheidenden Kampf dennoch ein verlässlicher Mitstreiter zu sein und heldenhaft sein Leben zu geben.

Darstellung: Atmen Sie schwer und vernehmlich, fletschen Sie ständig die Zähne. Sprechen Sie mit tiefer Stimme, und verschlucken Sie jede zweite Silbe.

Zitate:

»Gebt mir euer Ehrenwort darauf] Und Ihr wisst ja, wer der Wächter des göttlichen Wortes ist...«

(singend:) »Wen wollen wir hauen, bis der Schädel birst, wen wollen wir hauen, komm, sag an!«

(im Kampf:) »Niedermähen! Ausmerzen! Vernichten! Einstampfen! Komm her, und ich zeige dir Kors Herrlichkeit!«

Bisfrabul Blutschluck

MU 15 KL11 IN 13 CH 13 FF 10 GE 15 KK 18
AG 4 HA 2 RA 3 TA 1 NG 5 GG 6 JZ 6
ST 12 MR 9 LE 78 KE 28 AT/PA 18/15 (Korspieß, 2W+2) oder 17/14 (Brabakbengel, 1W+5)
Geb.: 16 v.H. **Größe:** 89 Finger
RS/BE 4/3 (Kürass + Zeug)

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** dunkelbraun
Tatente: Boxen 11, Infanteriewaffen 14, Stumpfe Hiebwaren 12, Wurfwaren (Dolche) 12, Körperbeherrschung 10, Schwimmen 10, Bekehren 9, Feilschen 11, Schätzen 11, Rechnen 9, Glücksspiel 12, Sprachen 6 (Garethi, Mohisch, Ruuz 1), Sinnenschärfe 9
Ausrüstung: Nachdem Bisfrabul seinen Korspieß wiedergefunden hat, eine 9 Spann lange Infanteriewaffen mit fürchterlichen Haken, Dornen und Schneiden, ist er kaum von ihm zu trennen. Er trägt zudem noch gerne zwei Wurf dolche, eine Flasche Rum und Pomade bei sich.

Lubdil Quadrimanu, 'Schiffshausmeister'

Erscheinung: Kriechend, buckelnd, mager und goblinhaft: eine in beschmutzte Fetzen gehüllte Gestalt mit Händen anstatt Beinen, die sich schief auf allen Vieren fortbewegt. Im Schatten des Zauselhaars zuckt ein hageres Gesicht mit großen Augen. Auf der hohen Stirn prangt ein verschlungenes Brandzeichen. Geifer läuft zwischen den krummen Zähnen über ein Borstenkinn. Die bleiche Haut ist schwärzig und schorfig, Schimmel wuchert fingerdick als Schutz vor dem aggressiven Unwasser.

Geschichte und Charakter: Lubdil, das bedauernswerte Ergebnis anatomischer Experimente, ist mit seinen vier flinken Händen der 'Hausmeister' des Schiffes: Er hobelt in engsten Gängen, hangelt sich zum Auspichten an jede Decke und wühlt im Unrat nach Essbarem. Wenn er nicht gerade niedere Arbeiten ausführt, stiehlt er Kleinigkeiten, pult sich Schorf von der Haut, beißt Ratten den Kopf ab oder spielt auf seiner geschnitzten Rippenflöte, als sei er von Gregoroth, dem Dämon der Kakophonie, besessen. Er hängt sehr an seinen Dutzenden Talismanen und hasst die Redewendung "Das muss Hand und Fuß haben". Wer ihm freundlicher begegnet als mit ständigen Tritten und Flüchen, wird schnell seine Anhänglichkeit und peinliche Freigiebigkeit kennen lernen.



Funktion: Das kleine, hässliche Schillsmonster, das die Helden zwar anwidert, aber dessen Loyalität doch brauchbar sein kann.

Darstellung: Mit zuckenden Gesichtsmuskeln, gehetzten Bewegungen und quäkender Stimme machen Sie Lubdil unverkennbar. Schnüffeln Sie gelegentlich neugierig an Gegenständen auf dem Spieltisch und versuchen Sie, mit den Füßen Gegenstände aufzuheben. Sollten Sie akrobatisch veranlagt sein, kann es auch nicht schaden, die Füße mal hinter den Kopf zu nehmen oder sich mit ihnen am Ohr zu kratzen ...

Zitate:

(zu seinen Talismanen:) »Guarg. Nein, niemand wird uns trennen. Ihr werdet alle bei mir bleiben, meine Kinder. Guarg.«

Lubdil Quadrimanu

MU 10 KL9 IN 14 CH 6 FF 18 GE 15 KK11
AG 6 HA 2 RA 0 TA 0 NG 8 GG 7 JZ 5
ST 8 MR -1 LE 39 AE -
AT/PA 12/10 (Kratzen, Beißen) RS/BE 2/1 (Schimmel)
Geb.: ? Größe: 83 Finger

Haarfarbe: schmierig schwarz **Augenfarbe:** grün
Talente: Klettern 14, Schleichen 11, Holzbearbeitung 12, Taschendiebstahl 8, Gefahreninstinkt 12
Ausrüstung: Glücksbringer (eine Zinnbrosche, ein bemalter Armbrustbolzen, ein Menschenohr ...), ein Schnitzmesser, Tuchbeutel mit Borstenpinsel, Schleifstein, Feile, Hammer und Meißel, Zange und anderem Werkzeug

Jasper der Wandler

MU 15 KL16 IN 13 CH 15 FF 13 GE11 KK11
AG 2 HA 7 RA4 TA 2 NG 4 GG 5 JZ 3
ST 11 MR 12 LE 40 AE 81
AT/PA 13/13 (Zauberstab, 1W+2)
RS/BE 2/2 (Großes Gewand)
Geb.: 21 v.H. Größe: 93 Finger

Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** blau
Talente: Überzeugen 9, Lügen 13, Pflanzenkunde 10, Alchimie 15, Geographie 12, Magiekunde 14, Mechanik 9, Sprachen kennen 12 (Tulamidya, Zhayad 3, Zelemja 3, Rssahh 2)
Zauberfertigkeiten: Desintegratus 9, einige gildenmagische Beherrschungen 6+, Furor Blut 14, Heptagon 13, Pandämonium 1, Spinne Egel 5, Nihilatio 6, diverse Analysesprüche 10+, Ignifaxius 7, Plumbumbarum 5, Paralü 8, Arcanovi 13, Caldofrigro 6, diverse weitere Veränderungssprüche 5+, Brenne toter Stoff, Hartes schmelze, Weiches erstarre je 8+, andere Borbaradianerformeln 4+
Ausrüstung: Stab aus dem Holz eines verhungerten Ma'hay'tam (5. Stabzauber), Kristallkugel (3. Kugelzauber) und kurzes Magierschwert. In einer Gürteltasche trägt er immer zwei moosgrüne Willenstrünke, einen Astraltrunk (C) und eine Ampulle mit dem tödlichen Gift Tulmadron samt dem Gegenmittel (in Öl eingelegte Nothilfblätter) für Erpressungen.

Jasper der Wandler, Zauberer

Erscheinung: Ein Zauberer in blauer Seidenrobe mit Spitzhut und klobigem Zauberstab samt Geierschädel. Aus dem schulterlangen Grauhaar ringeln sich einzelne Locken kunstvoll bis zum Gürtel. Falten, Vollbart und blaue Augen zeichnen ein freundliches Gesicht, das es gewohnt ist, professionell zu lächeln.

Geschichte und Charakter: Jasper studierte in Festum die Kunst der Veränderungsmagie und war danach als Lohnmagier unterwegs, der gerne die Seiten wechselte. Letztlich folgte der Opportunist den Versprechungen borbaradianischer Legaten und trat voller Überzeugung vor einen kristallinen Götzen von Xeraans Borbarad-Rchgion. Auf der *Gezeitenspinne* unterstützte er bislang die Kaperfahrten, mischte hermetische Elixiere und suchte nach Möglichkeiten, wie sich die Arche vermehren könnte. Als Wendehals folgt er stets der dominanten Parteiung auf dem Schiff, biedert sich den Helden an und behauptet, von den Borbaradianern zur Zusammenarbeit gezwungen worden zu sein. So lange er Vorteile für sich sieht, unterstützt er die Helden, spielt aber gerne sein eigenes lügnerisches Spiel, bei dem er die Abenteurer allesamt an Azaril Scharlachkraut oder Xeraan verrät, wenn sich ihm die Gelegenheit dazu bietet. Jasper ist von Willenstrunk abhängig und benötigt alle zwei Tage eine Portion. Gehen ihm im Labor die Zutaten aus, ist er nur noch auf das Stillen seiner Sucht fixiert.

Funktion: Der zu freundliche und damit verdächtige Verbündete der Helden.

Darstellung: Ein um Freundlichkeit bemühter Gesprächspartner, der alle Irritation vermeiden will, aber offenbar immer mit Informationen hinter dem Berg hält. Fahren Sie sich bisweilen nervös durch den (imagären) Bart und lachen Sie laut an unpassenden Stellen.

Die Besatzung

Meisterinformationen:

Die Dämonenarche ist derzeit unterbesetzt, kann aber im Gegensatz zu Segel- und Ruderschiffen mit einigem Aufwand dennoch funktionsfähig gesteuert werden. Abstriche müssen da gemacht werden, wo Menschenhände und Arbeitskraft nötig sind: bei Geschützbedienung, Enterangriffen oder Be- und Entladung. Zum Zeitpunkt, da sich die Helden die Arche Untertan machen, finden sich noch folgende Gruppen an Bord, die sich den Helden als neuen Herren anschließen könnten:

15 Piraten

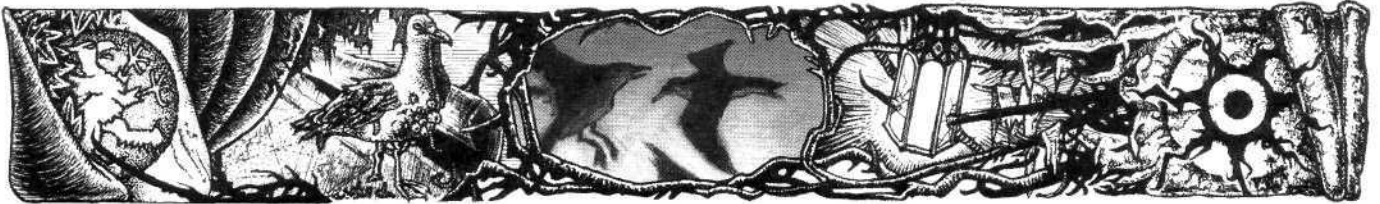
Skrupellose Gesellen, nicht selten mit typischen Kopftüchern, Entermessern und Augenklappen, die Seemannsdienste auf dem Schiff verrichten. So lange sie ihre Heuer (etwa 15 Silbertaler pro Woche plus Prisenanteile) und ausreichend Verpflegung erhalten, meutern sie nicht.
Namen: Arba, Burgol, Dergam, Hcrssa, Rispert, Simjok, Turike, Ulkjow, Viderajida, Yerodin

Piraten

MU 11 KL 10 IN 11 CH10 FF11 GE 14 KK 13
AT 12 PA 10 LE 40 RS 1 (Seemannskluft)
TP 1W+3 (Säbel, Entermesser, Wurfbeil) GS GST1 AU
53 MR 1 Stufe 4
Fernwaffen: 11

Acht Söldner

Die Eisenkämpfer von Kleinstgruppen, die sich *Hakendorn*, *Siebte Rotte* oder *Schlächter von Tisal* nennen, unterstellen sich nach ausreichender



Machtdemonstration (z.B. einem Zweikampf) den Helden und beweisen ihre Disziplin, so lange der Sold stimmt: 18 Silbertaler pro Woche für einen Gemeinen, 30 Silbertaler für einen Doppelsöldner oder ähnliche Spezialisten.

Namen: Dschindziber, Malzan, Nezahet, Rauert, Oyan, Vindia

Söldner

MU 13 KL 11 IN 11 CH 11 FF 12 GE 13 KK 14
AT 12 PA 12 LE 43 RS 2 (Waffenrock)
TP1W+3 (Säbel, Kurzbogen) oder 1W+4 (Schwert, Streitkolben) **GS GST1 AU 57 MR 5 Stufe 5**
 Fernwaffen: 13

60 Hummerier

Die in die Arche integrierte Hummeriergarde, schlagkräftigste Truppe des Schiffsdämonen, gehorcht der Stimme der Steuerfrau, agiert maschinenartig und ernährt sich von Meeresfrüchten und dem Fluidum der Hibernatoren. Wie die Soldaten eines Insektenvolkes kennen diese Hummerweser kaum Individualität, keine Eigennamen und lassen sich nur schwer zu einem Gespräch bewegen.

Hummerier

MU 20 AT 10 (2 AT/KR) PA 6 LE 60 RS 6*
TP 2W+2 (Scheren) und 3W (Speer, Zweihandaxt)

GS 3/6 (Land/Wasser) AU 70 MR 15

*) Efferd- oder swafnirgeweihte Waffen richten doppelte TP an.

Optionale Kampfgeln: Niederschlagen, Doppelangriff, Zangenangriff

Entsetzen: +1/-2

Acht Krakonier

Die glucksenden Mccrcskreaturen fordern auf Rssahh, dass die Helden zunächst vor ihrem Steinidol Quodazil nieder knien und ihm den Wanst küssen, dann erkennen sie die Hoheit der 'Mürbhäute' an. Als Späher können sie pro Iäg — mit herbeigerufenen Haifischen, auf denen sie reiten — bis zu 120 Meilen zurücklegen.

Namen: Bundubbol, Glib'Glubum, Ulcjobuz, Qluggurg

Krakonier

MU13 KL10 IN 11 CH6 FF 10 GE 13 KK 14
AT 12 PA 11 LE 45 RS 4 TP 1W+3 (Speer) GS
GST2 AU 60 MR 14

Mit einer AT +10 kann das besonders empfindliche Nervenzentrum (zusätzlich mit RS +3 geschützt) getroffen werden. 1 bis 10 dort angerichtete SP führen zu einer Kampfunfähigkeit für die gleiche Anzahl von KR, mehr als 10 SP bedeuten, dass der Krakonier binnen W20 KR erstickt.

Aktionen des Ma'hay'tam

Meisterinformationen:

Jeder Befehl an die Arche zehrt mehr oder weniger stark an den Kräften des Dämonenwesens, die sie durch den Aufenthalt in der Blutigen See, das Fressen von Schiffen und Menschenopfer wiedergewinnt. Werden die Fähigkeiten der Arche vom Schiffsführer überstrapaziert, benötigt sie Zeit zum Ausruhen. Hier haben wir diesen Umstand in ein Zahlensystem gefasst, das Sie als Anhaltspunkt für die Möglichkeiten der Arche nehmen können.

Die *Gezeitenspinne* verfügt über 60 Handlungspunkte (HP), die sie für Aktionen verwenden kann. Bei Zerstörung des Anthropicums sinkt dieser Vorrat permanent um 3W20 HE

Bewegung (GS 8) pro 20 Meilen -1 HP
 Schnelle Bewegung (GS 18) pro Meile -2 HP
 Bewegung durch nicht pervertiertes MeerwasserKosten verdoppelt
 Bewegung über Land (GS 8) pro 20 Meilen -W20 HP

Für alle Bewegungen gilt, dass die *Gezeitenspinne* wie alle größeren Dämonenarchen nur langsam an Geschwindigkeit gewinnt und bei anfänglichem Stillstand durchaus von einer schnellen Galeere überrascht werden kann.

Erwecken der Hummerier -2 HP
 IGNISPHAERO-Attacke aus einem Astloch -1 HP
 Einsatz der Ranken und Zweige gegen Gegner auf der Arche
 nach Anzahl der Ranken -1 HP/SR bis -5 HP/SR
 Angriff auf ein Seegefährt mit den Fangwurzeln am Bug -7 HP/SR
 Angriff als Mauerbrecher auf eine Küstenbefestigung -10 HP/SR
 Regeneration von Schäden -1 HP/ 100 'Lebenspunkte'
 Umformen von Räumlichkeiten -W3 HP bis -3W20 HP

Aufenthalt im Wasser der Blutigen See +W6 HP/Tag bis +2W20 HP/Tag, je nach Pervertierung des Wassers (siehe auch **BuM**, S. 60)
 Absorption von Holzschiffen je nach Größe +W6 HP bis +5W6 HP sowie evtl. permanente HP (und Wachstum der Arche)
 Opferung von intelligenten Wesen +1 HP je 20 LP
 Nähren mit Astralenergie +1 HP je 10 ASP

Fallen die Handlungspunkte der Arche je auf 0, verfällt sie in Bewegungslosigkeit, aus der sie nur bei 4-6 auf W6 nach ebenso vielen Stunden mit W20 HP wieder erwacht. Andernfalls kann sie nur mit einem aufwendigen niederhöllischen Ritual, das nur höchste Paktierer kennen, reaktiviert werden.

Der Aktionsradius der Dämonenarchen wird durch diese Regelungen deutlich: Ohne fremde Kraftquelle sind Reisen in nicht-charyptides Wasser bald beendet. Ein Ausflug nach Riesland oder zu den Waldinseln ist kaum möglich, schon Festum, Perricum und Thalusa können nur geschwächt erreicht werden.



Einstieg II: Wenn der Seeadler landet

Meisterinformationen:

Wenn Ihre Gruppe aus loyalen und zwölfgötterfürchtigen Helden besteht, bei denen Ehre und Gerechtigkeit einen hohen Stellenwert einnehmen, können sie an Bord der *Seeadler von Bei/un/* Licht

in die Blutige See bringen. Wir gehen davon aus, dass die Helden einen guten Leumund haben, ja, bereits als echte Heroen gefeiert werden und schon einmal Kontakt mit der Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur, dem Geheimdienst des Neuen Reiches, hatten.

Vierzehn Fässer Brandöl und ein Verräter

Geflüster im Taubenturm

Meisterinformationen:

Die Helden halten sich Anfang Phex in Perricum, dem großen verbliebenen Hafen des Mittelreichs am Perlenmeer, auf. Sei es, weil sie sich von ihrer letzten Mission in die Dunklen Lande im Noionitenkloster erholen, sei es, dass sie die Löwenburg, Rondras höchsten Tempel, besuchen, sei es, dass sie auch nur auf der Durchreise sind. Eine Stadtbeschreibung finden Sie in Land der Stolzen Schlösser, S. 78. Bei Sonnenuntergang spricht eine alte Matrosin die Helden an, die einen Siegelring mit dem Zeichen des Greifen vorzeigt und raunt: "Im Namen des Reiches, Ihr seid ausgesucht und gefragt: Der 'Graf will Euch sehen. Folgt mir unauffällig." Die Agentin führt die Helden in den Kriegshafen Perricums und in die Treppenfluchten des grauen Taubenturms, Stützpunkt der KGIA. In einem schlichten Arbeitszimmer sollen die Helden einen Augenblick warten. Wie Sie schon ahnen, ist es keinesfalls der örtliche Graf der Stadt, der die Gruppe sehen will ...

»In der Dunkelheit um den Turm hört ihr immer wieder hektisches Flattern von Taubenflügeln. Entferntes Gegurre von Botenvögeln, die schon die ganze Ostküste Aventuriens überflogen haben. Hinter der Tür kommen unrhythmische Aufstöße eines Stocks und humpelnde Schritte näher. So geht nur einer! Quietschend öffnet sich die Tür und ihr erblickt eine Exzellenz mit kurzgeschorenem Weißhaar, stehenden Augen und dünnen Lippen: Dexter Nemrod, Reichsgrößgeheimrat und Leiter der KGIA. Während er hinter dem Schreibtisch Platz nimmt, postieren sich fünf Vermummte um euch herum, einige mit Schwertern, zwei mit Zauberstäben: die Leibwache eines der heimlichen Herrscher hinter dem Greifenthron. Ohne Begrüßung sinniert Nemrod mit in die Ferne gerückten Augen: "Was auch geschah, Usurpation. Orkenkrieg oder Invasion von Dämonenmacht: Immer blieb das Antlitz des Reiches voll Stolz, immer wehte das Greifenbanner hoch im Wind. Niemand will, dass die großen Symbole glorreicher Taten verloren gehen und die Moral schwächen. Ihr könnt dem Kaiserreich einen Dienst erweisen: Verhindert, dass wir unser Flaggschiff, die *Seeadler von Heilung*, an die Dunklen Lande verlieren!«

Der Reichsgrößgeheimrat führt aus, dass die *Seeadler von Beilunf* unter dem eigenwilligen Kapitän Rateral Sanin (Dexter Nemrod betont den Namen, als handele es sich um ein ungezogenes Kind) in der Blutigen See operiert. Wie von KGIA-Späher 'Xordai' in Erfahrung gebracht wurde, befindet sich ein potentieller Überläufer unter den Offizieren der *Seeadler*, vielleicht sogar der Kapitän selbst. Die Helden sollen als bekannte loyale Spezialisten an Bord der Trireme gehen, die dortige Mannschaft im dämonischen Perlenmeer unterstützen und den Verräter enttarnen.

Staatskunst oder *Kriegskunst*: Dass sich der Reichsgrößgeheimrat persönlich um dieses Problem kümmert, macht die Wichtigkeit deutlich. Ein Überlaufen oder Kapern der glorreichen *Seeadler von Beihin* würde bei der gerade wieder im Aufbau befindlichen Perlenmeermann eine Moraleinbuße verursachen, wie es sie nur beim damaligen Verrat von Helme Haffax gab.

Meisterinformationen:

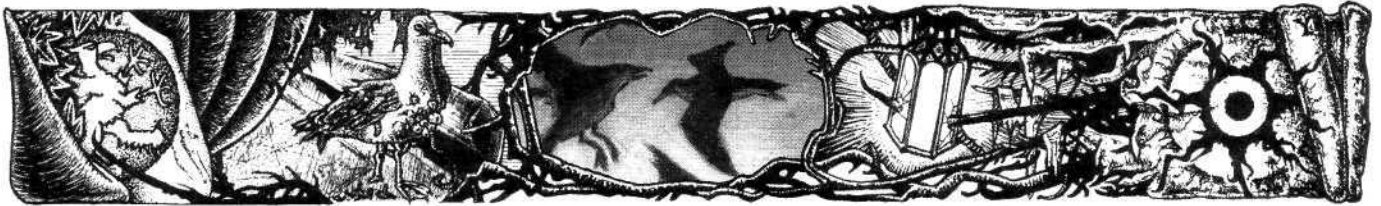
Folgende Einzelheiten kann Dexter Nemrod erklären:

- Die *Seeadler* läuft nur selten in den Hafen von Perricum ein, da Sanin — zu Recht — fürchtet, von missgünstigen Admirälen das Kommando entzogen zu bekommen. Heute morgen ist eine Brieftaube vom Schiff eingetroffen, die meldet, dass die Galeere kürzlich nach dem Kampf mit einem Kraken in einer Bucht an der Trollzackenküste gestrandet ist. Sanin bittet um die Entsendung von einigen Kämpfern zur Auffüllung seiner Besatzung (die Helden) und einigen Vorräten, darunter auch magisches Brandöl für den Kampf gegen Dämonenarchen.
- Die Helden brechen morgen früh mit zwei Karren, beladen mit vierzehn Fässern Brandöl, zur Baronie Trollnase in den Trollzackcn auf, an deren Küste die *Seeadler* gerade wieder seetüchtig gemacht wird. Die Zeit drängt, da sie in unmittelbarer Nähe zum Frontverlauf mit Rhazzors Warunkel hegt und feindliche Späher das manövrierunfähige Schiff bemerken könnten. Ein sicherlich nicht natürliches, riesiges Tangfeld vor Perricum verhindert derzeit, die Strecke per Schnellsegler zurückzulegen.
- Die Gruppe kann sich zur Ergänzung ihrer Ausrüstung gerne im Arsenal der Agentur bedienen. Jeder Held bekommt einen goldenen Ring mit Türkissiegel in Greifenform und Gchimsymbolen, die sie als Agenten der KGIA ausweisen (interessanterweise ist der Türkis der Stein Phexens).
- Als Belohnung kann jeder Abenteurer 300 Goldstücke, lobende Worte gegenüber der Reichsregentin und vermutlich einen Orden erwarten.

Auf dem Brandölfass

In einer von dunklen Wolken fast verschluckten Morgendämmerung besteigen die Helden die Kutschböcke von zwei schweren Pritschewagen, die von je zwei weißen Traloper Riesen gezogen werden. Die Ladung ist gut verzurrt und mit einem Tuch verhüllt.

Neben dem Brandöl befördern die Wagen auch Kisten mit Heiltränken, Zwölfblatt gegen Dämonenseuchen, KGIA-Berichte über jüngste Flottenbewegungen, Einsatzbefehle und Beförderungen, Bordpost und Offiziersuniformen. Nachdem der Darpat mit einem Fährschiff passiert wurde, rumpeln die Wagen über die Küstenstraße nach Arvepass auf die schroffen Wolkengipfel der Trollzacken zu. Fichten und Föh-



Magisches Brandöl

Das kastanienbraune, zähe Brandöl entzündet sich im Gegensatz zum ähnlichen Hylailer Feuer bei Kontakt mit Luft und kann magische Wesenheiten wie Dämonen verletzen. Zu große Hitze und selbst schwere Erschütterung bringt das Alchemikum zur Explosion. Die Produktion ist derart diffizil, dass nur eine Handvoll Schiffe der Perlenmeerflotte ihre Geschütze mit diesem Öl bestücken können.

In den Fässern, die die Gruppe transportiert, befinden sich unter viel Sand je 6 Granatäpfel, 6 Tonkugeln von 200er Kaliber, 3 Tonkugeln von 350er Kaliber und eine überdimensionierte 800er Kugel für das Katapult.

Geht eine Kiste in Flammen auf, vergeht jeder im Umkreis von 4 Schritt bei 4W20 SP im Feuerball. Bis 8 Schritt erleidet man 2W20 SP, bis 12 Schritt Entfernung immer noch 3W6 SP

Weiteres zu Magischem Brandöl finden Sie im **Compendium Salamandris**, S. 27.

ren säumen den Weg, Felsabbrüche zeigen Muschelversteinerungen und Spuren einer archaischen Jahrtausendwelle.

Meisterinformationen:

Die Helden müssen einen Tag und eine Nacht fahren, bis sie die auf einer Karte skizzierte Bucht etwa 70 Meilen östlich von Perricum erreichen. Verlangen Sie *Fahrzeugen^en-Vrohen*, um festzustellen, wie die Helden in schwierigen Situationen mit Gefährd und Gespann umgehen. In Weilern sind Gerüchte über Frontverschiebungen an den Pässen, marodierende Barbarenhaufen und Trollwächter zu hören.

Die Fahrt im kaum besiedelten Land kann durch Vieles kompliziert werden:

- Probleme mit der Wegstrecke (W6): 1: Alte Holzbrücke, die eventuell das Gewicht eines Wagens nicht trägt. 2: An einem meilenlangen Engpass zwischen Golfbrandung und Steilhang ein entgegenkommender Bauernwagen. 3: Schlaglöcher. 4: Starker Geländeanstieg, den die Kaltblüter nicht schaffen, wenn die Helden nicht kräftig mitschieben (KK-Proben). 5: Murenabgang von der Schneeschmelze, der die Straße verschüttet hat. 6: Zollschranke einer Baronie.
- Achsbruch: W3—1 Fässer lösen sich aus der Verzerrung und rollen die Straße hinab (auf den zweiten Wagen zu ...). Mit beliebig vielen Proben auf *Mechanik* und *Holzbearbeitung* kann die Achse wieder instandgesetzt werden. Jede Probe dauert eine halbe Stunde, insgesamt muss ein Malus von 10 Punkten abgebaut werden.
- Während der Käst in einem Dorf versuchen Diebe, ein Fass zu entwenden (Ablenkung von wachenden Helden) und drohen, beim Öffnen eine Brandkatastrophe zu verursachen.
- Zwei Trolle mit mannshohen Äxten, *Rambwac* und *Bogruff*, lagern vor dem Eingang zu einer großen Kaverne, in der ein Höhlendrache haust. Sie trauen sich nicht wirklich hinein, letzterer nicht hinaus. Sie tragen die "Wimmelkrieger" nach dem Woher und Wohin und was sie transportieren. Schließlich fordern sie unter Berufung auf das "eben geschlossene" Bündnis zwischen Mensch und Troll (siehe **Rausch der Ewigkeit**) das Brandöl für sich, um den Lindwurm auszuräuchern, und lassen sich nur mit anderen Geschenken (Honig, Lakritze ...) abspesen — oder wenn die Helden bei der zeitaufwendigen Drachenjagd helfen.
- 2W6 Nachtwindvögel werden von der magischen Ausstrahlung der Fässer angelockt und beginnen, an ihnen herumzupicken.

Nachtwinde

MU 15 LE 18 AT 13 PA 7 RS 1 TP 1W+3 (Klauen)

GS 1/25 AU 50 MR 8 GW 5

Optionale Kampfregeln: Hinterhalt (20), Fliegende Gegner

Kadaveraugen

Nachts fühlen sich die Helden beobachtet.

Simmenschärfe-Probe + 10: Der Held erhascht den Blick auf einen mumifizierten, untoten Gänseluchs, der vier übergroße, noch sehr lebendig glänzende Augen besitzt: ein unheimlicher Kundschafter aus der Warunkei.

Meisterinformationen:

Die nekromantische Kreatur sammelt Informationen im Grenzland und versucht, den Helden über einige Felsen und durch enge Höhlengänge zu entkommen (wobei sie auch in Sackgassen geraten kann). Im Maul schleppt sie ein Stück blauen Stoffis mit Manschettenknöpfen (*Krwgsfymst*-Probe +5), das von einem Offizier der Perlenmeerflotte stammt: Dieser Späher hat die *Seeadler von Beilun* bereits gesichtet.

Tierkadaver

MU 20 LE 15 AT 14 PA 3 RS 1 TP 2W+1 (Krallen)
GS 8 AU unendlich MR 4 GW 7

Bereitmachen zum Auslaufen!

Tageslicht zeichnet sich über dem Zackengebirge ab, als die Helden schließlich die Bucht erreichen, in der die *Seeadler von Beilun* vordem Strand hegt: ein von steilen Kalkklippen überragter Meereseinschnitt mit schmalen Kiesstrand. In der Brandung liegt die fast fünfzig Schritt lange "Trireme: Ein geflicktes Greifenscgel wird gehisst, letzte Zimmermannsarbeiten am Bug werden im Fackelschein ausgeführt.

Kaum sind die Wagen der Helden in Sichtweite gerumpelt, erwachen die Felsen um sie herum zum Leben und ein halbes Dutzend Seekrieger vom Beilunker Seegarderegiment umringt sie mit gespannten Kompositbögen: "Im Namen des Kaisers! Macht halt und streckt die Waffen."

Meisterinformationen:

Nachdem die Helden ihre Legitimation vorgezeigt haben, werden sie zum Strand eskortiert, wo der zwergische Geschützmeister die Ladung freudig aufnimmt. Am Bug eines Beiboots stehend landet *Kapitän Rateral Sanin* in Begleitung von *Trismagena* und *Baron Wilbur Kornplotz* an, um die Helden kühl in Augenschein zu nehmen und sie schließlich willkommen zu heißen.

Die Trireme liegt im brusthohen Wasser, wird über Flaschenzüge vorsichtig mit dem Brandöl beladen und wartet in der einsetzenden Flut nur noch auf höheren Gezeitenstand.

Die Besatzung hatte bereits Kontakt mit einer Patrouille aus der Warunkei und wurde entdeckt. Rhazzazors Stoßtrupp ist schon unterwegs. Noch während das Schiff zum Auslaufen bereit gemacht wird, gellen die Alarmlocken:



»Sofort merkt die Besatzung der *Seeadler* auf, nimmt Gefechtspositionen ein. Ihr blickt backwärts die Klippen hinauf und sieht Silhouetten von Zweibeinern gegen den Morgenhimmel. Ein metallischer Rufertönt: "Im Namen des Schwarzen Drachen seid ihr zum Untod verurteilt! Wehrt euch nicht und eure Leiber bleiben unverseht!" Ein Dutzend Armbrustschützen wirft sich auf die Felsen und lässt Bolzen auf das Deck niederprasseln. Direkt neben ihnen machen sich klobige Ungeheuerskelette von zweieinhalb Schritt Größe mit Hebeln an Felsblöcken zu schaffen, um eine Lawine auszulösen.«

Meisterinformationen:

Die meisten Geschütze der Galeere sind noch nicht einsatzbereit, nur eine leichte Rotze kann die Feinde auf den Klippen anpeilen. Die Seesoldaten heften sich ein Pfeilgewitter mit den Armbrustschützen. Wirkliche Gefahr geht nur von den knapp neben dem Schiff ins Wasser schlagenden Felsbrocken aus. Sanin brüllt: "Zerschmettert diese Monsterskelette, bei allen Heiligen!" Zusammen mit einigen Veteranenkämpfern können Helden ins Wasser springen (*Schwimmen-Probe* +4), die Felswand erklettern (drei *Klettern-Vrobcn*, herunterausenden Felsbrocken muss mit einer erschwerten Probe auf *Körperbeherrschung* ausgewichen werden) und die untoten Oger attackieren. (Dies ist eine Gelegenheit, schon eine erste Bekanntschaft mit dem Deckoffizier Baron Kornplotz zu machen, der sich dabei umgekehrt ein Bild von den Fähigkeiten der 'Neuen' macht.) Für zauberkundige Helden sind diese gerade noch in Reichweite für einen IGNIFAXIUS, wenn man sich in die Wanten hängt ...

Sieben Oggerskelette

MU 30 AT 7 PA 0 LE 40+2W20 RS 0 GS GST1
 TP 3W+1 (Holzpfahl) AU unendlich MR 20
 Der Anblick erfordert eine TA-Probe -2. Nur Hieb- oder Äxte richten vollen Schaden an, Schwerter verursachen nur

halbe TP, Stichwaffen, Speere, Dolche und Pfeile sind nutzlos. Die Oger sind jedoch so ungelentk, dass sie ein wuchtiger Treffer von der Klippe fegen kann.

22 Söldner vom Blutigen Säbel

MU 13 AT 12 PA 10 LE 40 RS 3 TP 1W+3 (Säbel)
 bzw. 2W+2 (Armbrust) GS GST1 **AU 53 MR 2**

Stufe 4

Fernwaffen: 14

Da die Söldner selbst unter Beschuss stehen, werden sie nur sporadisch näherkommende Kämpfer beachten.

Gerade als noch weitere Kämpfer in Sichtweite kommen — darunter ein Trupp der gnadenlosen Drachengarde —, kann die *Seeadler*-Fahrt aufnehmen und die Helden können wieder (mit Glück) an Bord springen.

»Mit einem langgezogenen Ächzen löst sich endlich der Rumpf der Trireme vom Kiesgrund. Von Peitschenknallen begleitet, tauchen zahllose Ruder ins Wasser ein und ziehen kraftvoll durch. Wind fängt sich in den havenisch getakelten Dreiecksscgeln und bläht das Wippentier des Mittelreichs zu voller Größe auf. Schaumkronen glitzern an der Bordwand.

"Hart am Riemen! Volle Fahrt voraus!", lautet der zweimal wiederholte Ruf vom Achterdeck. Der gewaltige Rammsporn pflügt durch die Wogen der Blutigen See, bereit, alles zu zerstören, was in die Fahrtlinie gerät.«

Abenteuerpunkte

Mit diesem 'explosiven' Einstieg hat sich jeder Held bis zu **100 AP** verdient, je nachdem wie sehr er sich für die Erfüllung der Aufgabe ins Zeug gelegt hat und wie viele Brandölfässer die *Seeadler* letztlich wohlbehalten erreicht haben.

Die Seeadler von Beilun\

«Seit fünf Jahrzehnten lachendie Schiffsbauer von Kuslikund Festum über unsere veralteten Galeeren. Abersieht sie euch an mit ihren hochbordigen Schivonen und ihren Torsionsgeschützen. Gegendiesedämonischen Gegner sind sie hilf und nutzlos. Aber der rondrianische Rammangriff mit Feuer und Bannmagie wird plötzlich zur einzigen Waffe, die diese Monsteritäten zurück in die Niederhöhlen werfen kann.»

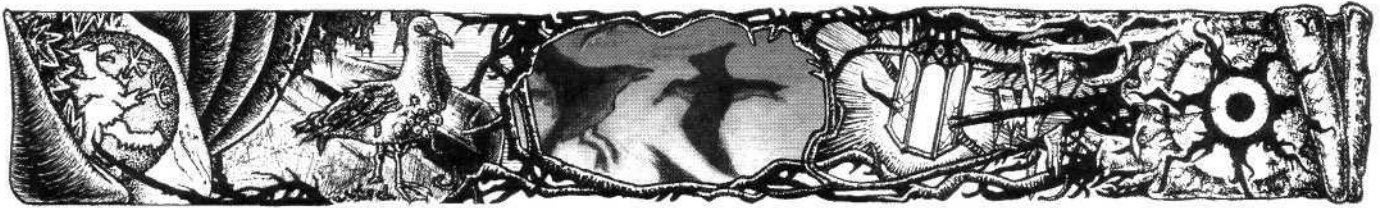
—aus dem Logbuch der *Seeadler* von Beilun, 4. Praios 29 Hal

Die *Seeadler* von Beilun, gilt neben der Karavelle *Königin von Festum*, Harikas Schivonelle *Prinzessin Lamea* und Ruban ibn Dhachmamis Zedrakè *Diamant* als eines der berühmtesten Schiffe Aventuriens (den Spielern vielleicht bekannt aus der *Phileasson-Saga*, *Siebenstreich* oder *Rausch der Ewigkeit*). 7 vor Hal in den legendären Perricumer Docks aus Fichte und Andergaster Steineiche gezimmert, war die *Seeadler* eines der modernsten Schiffe bei der Invasion Maraskans und Archetyp der schlagkräftigen Kampftriremen, die man heute unter der Bezeichnung Perricum-Klasse zusammenfasst. 5 bis 9 Hal kartographierte das für eine Galeere recht sturmfeste Schiff unter dem Kommando Rateral Sanins die Ostküsten Aventuriens. Danach verwendete es das Kaiserhaus für Staatsempfänge und Machtdemonstrationen vor der Küste des abtrünnigen Aranien. Während Barbarads Rückkehr stellte es, zwischendurch generalüberholt, seine Qualitäten als schnellstes Schiff der

Perlenmeerflotte und rasche Eingreiftruppe von See aus unter Beweis. Angesichts der Unfähigkeit, mit der die Perricumer Admiralität den dämonischen Flotten gegenüberstand, kaperte Großadmiral Sanin mit alten Getreuen am 15. Rahja 28 Hal sein früheres Schiff. Seit diesem Tag lässt er es in Fribcutermanier als Späher, Speerspitze und Archengeläger in der Blutigen See agieren, jeden Tag bedroht, in einen Mahlstrom gesauget, von Haffax' Galeeren aufgespürt oder von missgünstigen Perricumer Admirälen stillgelegt zu werden.

Mit den drei havenisch getakelten Masten und dem schlanken Rumpf ist die Trireme ein raubvogelgleicher Riese. Die rot-weiß-blauen Reichswappen auf den Segeln und der golden glänzende Bugadler mit drohendem Schnabel verdeutlichen, dass sich dieses Schiff vor keinem Gegner verstecken muss. Vereinheitlichte Rotzenkaliber, Harpun-Aal, Bock und Rammsporn überzeugen jedes andere Schiff, den Weg freizumachen.

Die Kartographie pervertierter Meeresgebiete, das Geleiten von Handelsschiffen, die Attacken gegen Piraten sowie die Beschaffung von Ressourcen lassen die Besatzung nicht zur Ruhe kommen: vom Kapitän bis zu den Matrosen lauter verbissene Freiwillige, die sich von ihren Familien verabschiedet haben, um die Niederhöhlen aus dem Wasser des Perlenmeers zu vertreiben, koste es ihr Leben.



Schiffswerte gemäß Die Seefahrt des Schwarzen Auges, S. 34 und Unter Piraten, S. 26ff.

Takelage: III (havenisch 1, havcnisch 1, havenisch 1)
Riemen: 6 x 24

Länge: 43,8 Schriff
Breite: 6,3 Schritt Schiffsraum: 156 Quader
Tiefgang: 1,7 Schritt Frachtraum: 31 Quader
Besatzung: 30 M (e) + 144 R (g) 4- 45 G (e) + 50 S (V)
Beweglichkeit: hoch Struktur: 3

Preis: ca. 25.000 D 4- Bewaffnung
Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde
mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde
am Wind: 3 Meilen/Stunde
gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde
gerudert (Rammen): 20 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen voraus (Bug) 1 Bock voraus (Vorderdeck), 1 Harpun-Aal (Hauptdeck), 4 mittlere Rotzen (je 1 pro Turmseite), 4 Hornissen (Turm)

Trefferpunkte Rumpf: 156 Trefferpunkte Takelage: 180
Aktionswert: 16 Reaktionswert: 15 Richtschützenwert: 25

Den Schiffsplan der Galeere finden Sie im Anhang auf S. 70.

1) Achterbrücke

Das teilweise überdachte Achterdeck ist der Platz für Sanin mit seinem Fernrohr, seine Zweispitzträger und den Kommandorufer. Mit der Logleine aus geteertem Hanf wird die Geschwindigkeit gemessen, mit Hylailer Dreikreuz der Winkel von Gestirnen, mit dem Südweiser die Fahrtrichtung. Ein Käfig mit Sturmtauben dient zur Nachrichtenübermittlung. Mit einem alchimistischen Signalrohr kann man farbige Zeichen an den Himmel werfen: Eisenstäbe (roter Blitz) als Warnung vor Gefahr, Kupferstaub (grüner Blitz) als Einladung zum Treffen und Magnesium (weißes Gleiß) als Signal für Seenot. Zur Holzstatue der Hl. Elida von Salza sendet jeder, der an Deck kommt, ein kurzes Gebet.

2) Corvusplattform

Von der Krone des Corvus, ein mit Kupferplatten beschlagener Festungsturm, können vier Hornissen Gegner jenseits und diesseits der Dollborden (Reling einer Galeere) bestreichen. Die erhöhte Plattform dient beim Entern auch für Wurfsppeerattacken und kann zwischen den Zinnen Klappbrücken ausfahren.

3) Vordeck

Über der riesigen Galionsfigur sind zwei leichte Rotzen und ein Katakult positioniert, das beim Schuss hinten derart hochspringt, dass die Bezeichnung 'Bock' hochverdient ist. Unbekannte Schiffe erhalten bei Annäherung einen Rotzenschuss vor den Bug als Aufforderung, Flagge zu zeigen.

Scharfsichtige Mannschaftsmitglieder halten permanent Ausschau nach Wurzelzeichen oder messen mit dem Lot die Wassertiefe.

4) Die Kapitänskajüte

Der überfüllte Raum enthält das Ruhelager des Kapitäns, zwei Gästekojen und den großen Kartentisch mit goldenen Zirkeln, Magnetstein, Volvellen (Tafeln zur Gezeitenberechnung) und Portulanen (Atlas mit Küstenkarten). Ein Modell der *Seedler*, ein Holzstich von Perricum, ein Utulu-Großschild, ein Riva-Spiel aus Ebenholz und Walzahn, ein

Khunchomer FLIM-FLAM-Kandclaber und viele weitere Mitbringsel aus früheren Fahrten schmücken die luxuriöse Kabine. Die *Logbücher der Seedler von Beilun* seit 7 vor Hal (bereits acht Bände umfassend) und die Erstübersetzung von *Wind- und Viautenzauberei* sind wertvolle Bücher.

5) Offizierskajüte

Die Kabine teilen sich die Offiziere *jadwiga von Luring*, *Boronhard von Wertlingen* und Bordmagierin *Trismagena* samt ihrer arkanen Utensilien.

6) Offizierskajüte

Hier sind Hauptfrau *Tunke von Hableth*, Baron *Kornplotz* und Seine Gnaden *Resovi Sturmtaucher* sowie Geschützmeister *Fusakel Sohn des Fanderamuntergebrächt*.

7) Hauptdeck

Auf dem langezogenen Hauptdeck sind immer Matrosen beschäftigt, im Gefechtsfall nehmen die Seesoldaten hinter den Dollborden Aufstellung—und müssen achtgeben, nicht hintüber auf das offene Ruderdeck zu fallen. Ein Beiboot nahe dem Vorschiff kann bis zu acht Mann aufnehmen. Unweit des Besanmastes hängt ein blankpolierter Galgenkäfig für gefangene Korsarenkapitäne und Dämonenpaktierer. Der mächtige Harpun-Aal in der Mitte des Hauptdecks ist auf einer, dank Ochsenfett drehbaren, Holzscheibe gelagert. Ein Munitionsaufzug (Säcke, die an ein über Rollen laufendes Seil befestigt werden) reicht vom Magazin bis zum Corvus.

Jeder der drei Masten trägt ein geflochtenes Krähenest. Von der Spitze des Großmastes hängt das unverwüsthliche *Misabanner*, das seit Zeiten Kaiser Rauls alle Flaggschiffe des Reiches geziert und vor dem Kentern bewahrt haben soll. Für jedes überstandene Gefecht schlägt Kapitän Sanin eine Kerbe in den Fockmast, für jeden überstandenen Sturm eine in den Besanmast — eine wahrhaft imposante Sammlung. Die Positionslaternen mit farbigem Glas haben Blenden und verschiebbare Scheiben, um bei Nacht eine falsche Fahrtrichtung oder kleinere Schiffsgröße vorzutäuschen.

Im Zwischendeck unter der Achterplattform steht der Rudergänger am Kolderstock, den er nach den Befehlen des Navigators richtet und einrasten lässt.

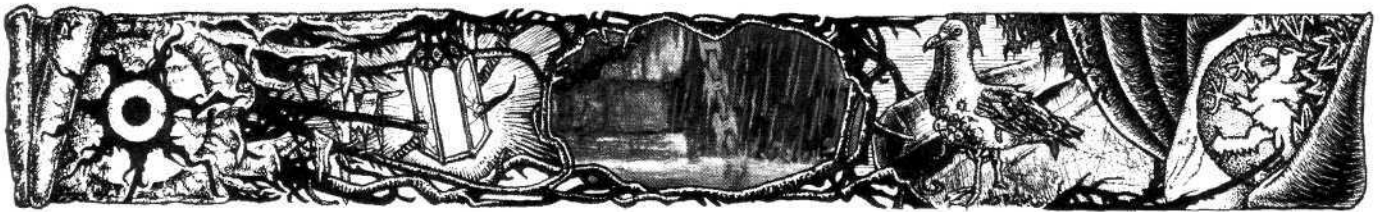
8) Corvus

Jedem Gegner graut es vor dem Moment, wenn sich im rotglänzenden Galeerenturm die Stückpforten öffnen: Hier stehen vier schussbereite leichte Rotzen, die trotz schwitzender Enge in Windeseile von den Richtschützen bedient werden.

9) Magazin

Übereinandergestapelt und sorgsam sortiert stehen hier die Munitionskisten mit Bolzen, Speeren, Kugeln und Krähenfüßen (Metallsternen, die auf die Decks anderer Schiffe geschleudert werden, wo sich die barfüßige Mannschaft die Füße daran aufreißt), alle mit dem Zeichen der Perlenmeerflotte und einer militärischen Kennung versehen wie *RTH-300-12II*. Hylailer Feuer und Magisches Brandöl sind eingepackt in Sand und Unauer Salzsäcke, die Feuchtigkeit entziehen sollen. Phosphorpilze geben schwaches Licht. Wer in diesem Raum Feuer macht, wird am Rammsporn festgebunden und frühestens *nach* dem nächsten Kampf wieder befreit.

10) Ankerspill



11) Kombüse

Große Kessel wärmen das Essen für Rojer, Kämpfer und Matrosen: Fischsuppe, Linseneintopf, an guten Tagen auch Speck. Unter der Decke knarrt, die Bewegungen des Kolderstocks übersetzend, die Ruderpinne, die heckwärts das Ruder bewegt.

12) Ruderdeck

Im Takt des Trommlers rudern hier 144 kaum bekleidete oder nackte Rojer, je drei versetzt übereinander sitzend. Die *Seeadler* kann rückwärts manövrieren, gilt als eines der wendigsten Ruderschiffe und hält einen Rekord in Rammgeschwindigkeit. Jeder einzelne der fünf Schritt langen Riemen wurde im Efferdtempel zu Perricum gesegnet. Zwei Treppen führen nach oben und unten, eine Ladeluke macht das Unterdeck für sperrige Lasten zugänglich. Am Tisch des Zahlmeisters wird wöchentlich Sold ausgezahlt. Eine Liste mit dem Boronrad nennt Namen und Dienstgrad aller, die an Bord im Kampf gegen die Heptarchen gestorben sind.

13) Werkstatt

Gerissene Segel, gesplisste Taue, gebrochene Steven und verzogene Geschützteile werden in der Schiffswerkstatt geflickt, zusammengeknüpft, gezimmert und repariert. Der Boden ist knöchelhoch mit Holbelpänen bedeckt. Nach jedem Kampf herrscht hier im Reich von Meister Fusakel Hochbetrieb.

14) Vorratsraum

Trinkwasser, Branntwein, Schiffszwieback (meist von den schwarz-

köpfigen Maden des Kornkäfers befallen, so dass er am liebsten im Dunkeln verzehrt wird), eingelegter Fisch und Pökelfleisch bilden die Grundlage der Schiffsverpflegung.

15) Unterdeck

Das düstere Unterdeck ist nicht höher als neun Spann, die mit Truhen, Tuchballen und Hängematten der Matrosen und Seekrieger vollgestellt sind.

Gefangene werden in Gitterkäfigen gehalten. Im vorderen Bereich haben sich einige rangniedere Offiziere eingerichtet. Hier ist auch noch Platz für die Helden.

16) Laderraum

Den begrenzten Frachtraum der Galeere nimmt nur wertvolles Prisen-gut aufgebrachter Piratenschiffe und eventuell wichtiger Nachschub, den Ilsur oder ein stationäres Schiff erwartet, ein.

17) Rammsporn

Acht Schritt lang, aus Kernholz und Zwergenstahlbändern, verziert mit magischem Arkanium. "Liebesgrüße aus Gareth" hat die Mannschaft als Schriftzug in den mächtigen Rammsporn gebrannt, der schon viele Handvoll Thalukken, Zedrakken und drei Dämonenarchen durchbohrt hat. Klassisches Manöver ist bei feindlichen Galeeren das Abscheren der Ruderricht, bei dem die Rojer von ihren eigenen Riemen getötet werden. Auf dem Sporn liegt ein wiederaufladbarer ARCANOVI, der auf Schlüsselwort zwei Ladungen eines IGNI-SPHAERO abfeuern kann.

Personen

Meisterinformationen:

Im folgenden finden Sie die wichtigsten Besatzungsmitglieder der *Seeadler von Beilunk* beschrieben. Unter der Rubrik *Verdachtsmoment* finden Sie Anhaltspunkte, warum die Person der vermutete Überläufer sein könnte. Wer letztlich tatsächlich mit dem Feind kollaboriert, obliegt Ihrer Entscheidung (offiziell werden es *nicht* Sanin oder Kornplotz sein).

Rateral Sanin, Kapitän der *Seeadler von Beilunk*

Erscheinung: Es ist, als treffe man den Typ Kapitän, den man schon als Kind in Geschichten kennen gelernt hat: ein albernischer Hüne um die sechzig, mit ergrauendem roten Haar, knolligem Gesicht, Schnauz-bart und schwerem Schritt. Er strahlt auch ohne seine blau-rote Kapitänsuniform und mit bisweilen aufgesetztem Zwicker Befehlsge-walt und Erfahrung aus.

(beschichte und Charakter: Der bekannte Derograph, frühere Markgraf von Windhag und Großadmiral der Westflotte Rateral Sanin XII. leitet seine Abstammung — wenig überzeugend — von den großen Entdeckern unter den Friedenskaisern (etwa 1.800 v.H.) ab. Nach Besuch der Marineakademie zu Perricum machte er schnell Karriere und wurde mit 34 Jahren jüngster Admiral unter Kaiser Reto. Bald darauf wurde er mit der Vermessung der aventurischen Ostküste, beauftragt, für die er mit der *Seeadler von Beilunk* von 5 bis 9 Hal zwischen Benbukkula, Port Corrad und Kap Walstein kreuzte. Die aus dieser Expedition resultierende Reisebeschreibung *Von den Küsten und Häfen des Perlen-leeres, ihren Vorteilen und Widrigkeiten* ist heute neben dem *Groszen Aventurischen Atlas* ein Standardwerk. Kaiser Hal bedankte sich bei

Sanin mit der Herrschaft über die neugeschaffene Markgrafschaft Windhag und das Oberkommando über die Westflotte, Rateral jedoch Vermisste im grauen Harben bald 'sein' lebendiges Meer und die Aus-sicht von der *Seeadler*. Die Kaperung der Trireme und der erbitterte Kampf gegen die dämonischen Mächte weckte wieder die Lebensgeis-ter in ihm und machte ihm klar, wo er hingehört: Er bat sich geschwo-ren, seine *Seeadler* nie mehr im Stuch zu lassen und allenfalls als Leich-nam sein Kommando zu verlieren. Seine rigide Befehlsstruktur und die klaren Anweisungen bei Gefechten halten die Trireme über den blutigen Fluten.

Verdachtsmoment: Sanin war seit den Orkknegen ein Freund von Hel-me Haffax und verteidigte ihn auch noch nach dem Fall Maraskans (AB 72, S. 17). Vor der Reichsführung hat er wenig Respekt und ist offenbar davon besessen, Ordnung in das Perlenmeer zu bringen. Geheimniskrämerisch spricht er von Plänen, die die Besatzung jetzt noch nicht zu interessieren hat.

Darstellung: Spielen Sie sich nachdenklich mit den Fingern im Ge-sicht herum, räuspern Sie sich häufig und sprechen Sie mit klaren, treffenden Worten.

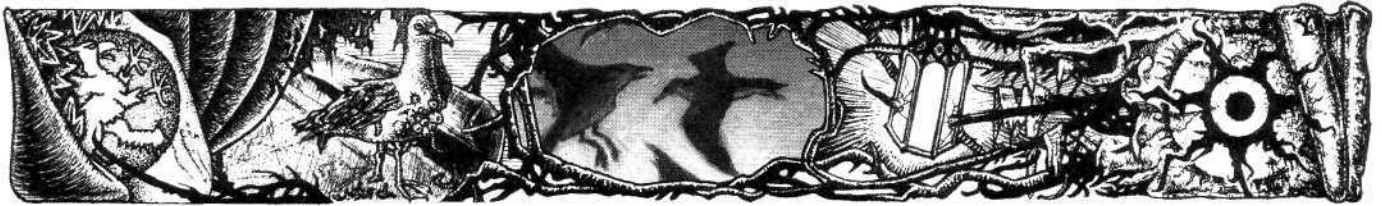
Zitate:

(an Deckkommend:) »Bericht!«

»Erfolg und Glück sind auf der Seite der Narren. Gab es etwas Närrischeres, als diese Schiff zu kapern, Männer?«

(die Botschaft einer Briefftaube zerreißend:) »Das beste am Seemannsle-ben ist, dass man nicht erreichbar ist. Zu den Niederhöhlen mit unse-ren Befehlen!«

»Wir müssen eingreifen. Wir sind das einzige Schiff in der Nähe.«



»Der beste Diplomat, den ich kenne, ist eine vollbestückte Rotzenbatteric.«

(*Gefecht:*) »Hart an die Riemen, volle Takelung am Besanmast! Ruder zwei Strich backbord ... noch ein Strich! Ja, jetzt haben wir ihn genau vorm Schnabel. Bereithalten zum Rammen!«

»Dämonenkronendonnerwetternochmal!«

MU 16	KL 15	IN 15	CH 14	FF 11	GE 15	KK 16
AG 1	HA 2	RA 4	TA 2	NG 4	GG 3	JZ 3
ST 16	MR 13	LE 91	A E -			
AT/PA	16/16 (Schwert, 1W+4)					
RS/BE	2/2 (Kapitänsmontur)					
Geb.:	29 v.H. Größe: 94 Finger					
Haarfarbe:	rot/grau		Augenfarbe:	dunkelbraun		
Talente:	Fischen/Angeln 12, Orientierung 15, Wettervorhersage 15, Geographie 17, Kriegskunst 13, Lesen/Schreiben 11, Magiekunde 10, Sprachen 11 (Thorwalsch, Tulamidya, Orkisch, mehrere Mohasprachen, Rogolan), Seeoffizier 15					
Ausrüstung:	Der Kapitän trennt sich selten von seinem Fernrohr, dem Sprechrohr und dem mit Aquamarinen überladenen Langschwert <i>Wogenrichter</i> .					

Abuqir: Der abgerichtete Weißkopfseeadler (BA, S. 115) des Kapitäns hockt auf einer Stange im Achterdeck und fängt geworfene Fleischbrocken auf. Bevorzugt bei rauem Wind breitet er die zweieinhalb Schritt messenden Schwingen aus und soll mit Warningschreien das Schiff schon häufiger vor Gefahr gewarnt haben.

Wilbur Kornplotz, ehemaliger Baron Perlenmeer

Erscheinung: Ein gedrungener Enddreißiger mit braunem Haar, nervösem Blick und einer Schweigsamkeit, als koste jedes Wort einen Silberheng. Er trägt piratengleiche Kleidung und Ringe im Ohr sowie ein Tuzakmesser mit traditioneller Schelle. Eine nie verheilende Narbe (von Dämonenkrallen) entstellt seine linke Wange.

Geschichte und Charakter: Einst vor allem als 'Piratenbaron' bekannt, der in seiner götterverlassenen Baronie im Südosten Maraskans Schmuggler deckte, verlor der jetzige Deckoffizier als erster Lehens-träger sein Land an Borbarad, als dort die Pforten des Grauens geöffnet wurden, und musste mit ansehen, wie die meisten seiner Untertanen und Teile seiner Familie Charyptoroths Dämonen und den ersten Ma'hay'tamim vom Seeschlangenfriedhof geopfert wurden. Seine Warnungen in Tuzak verhallen, er wurde für verrückt erklärt und den Noioniten überantwortet. Erst als Borbarads Invasion für jeden offensichtlich war, wurde er rehabilitiert und kämpft seitdem voller Hass gegen die Schergen des Dämonenmeisters: bei der Schlacht von Eslamsbrück, unter tobrischen Freiheitskämpfern und bei der Dritten Dämonenschlacht. Seit einem Landungsversuch mit einem Söldnerbanner in seiner einstigen Baronie gilt er offiziell als verschollen — eine fast typische Lebensgeschichte für Besatzungsmitglieder der *Seedler*. Der verbitterte Mann schwankt zwischen melancholischer Untätigkeit und kompromissloser Einsatzfreude, in der sein wenig rondrianischer, aber tödlicher Kampfstil zu Tage tritt.

Verdachtsmoment: Eine seiner Töchter soll in der Gewalt von Haffax' Blutsöldnern sein und Kornplotz damit erpressbar machen. Er flucht über die Götter und scheint die Hoffnung auf seine Baronie noch nicht ganz aufgegeben zu haben.

Zitate:

»Hm.«

»...«

»Vergiss die Frömmelei. Die Götter scheren sich keinen Deut um uns.«

Einige Werte:

13. Stufe, MU 16, GE 15, KK 16, sehr gute Kampffertigkeiten (Zweihänder), körperliche Talente (Schleichen, Klettern, Sich verstecken), Gesellschaftstalente (Überzeugen, Menschenkenntnis); durchschnittlicher Seefahrer, kompetenter Offizier und meisterlicher Einzelkämpfer

Fusakel Sohn des Farnosch, Geschützmeister und Mechanicus

Erscheinung: Ein blondbärtiger Zwerg in buntem Lodenstoff mit Lederstücken und Werkzeuggürtel. Er ist überall mit schwarzer Schmirre beschmutzt.

Geschichte und Charakter: Fusakel stammt aus der Sippe des Eisenwalder Zwergenkönigs und ist Sprössling von Meister Farnosch, dem Vater der modernen Rotze. Nach einigen Diebstählen und Einbrüchen in seiner wilden Jugend auf eine Windhager Galeere geschickt, stellte er bald sein handwerkliches Können unter Beweis und wurde einer der besten Geschützkonstrukteure der Westflotte. Der 92-jährige Angroscho zählt zum Urgestein von Sanins Besatzung, begleitete ihn bereits vor zwanzig Jahren und duzt als einziger den Kapitän.

"Herumfusakeln" ist ein fester Begriff an Bord *der Seedler* geworden: Keiner schafft es, tagelang so hektisch, wortreich und doch effektiv etwas instand zu setzen. Untergebene hrumzuscheuchen und dabei sein geliebtes Ferdoker Bier in sich zu schütten. Im Gefecht setzt er unter Rogolanschlachtrufen ein Geschoss nach dem anderen treffsicher auf feindliche Schiffe ab, obwohl er seit einem Einsatz von Hagelschlaggeschossen auf dem linken Auge blind ist.

Verdachtsmoment: Eigentlich keiner — und das macht ihn schon wieder verdächtig ... ('Klassische Meisterfinte!')

Zitate:

»Eine Gruppe holt mir die Bugrotze II herunter, und ihr trimmt das laufende Gut bis kurz vorm Zerreißen! Ist der Zwölfersteven schon eingepicht? Was will der Käpt'n'r In Ordnung, sag ihm, die Pinne ist in drei Stunden wieder voll einsatzbereit.«

»Das sieht aus, als hätte das ein Wühlschrat zusammengedübelt. Noch mal!«

Einige Werte:

14. Stufe, KL 14, FF 18, KK 15; Mechanik 16, Holzbearbeitung 13, Schneidern 11, Richtschütze 15, durchschnittlicher Axtkämpfer und Seefahrer, brillanter Richtschütze, Schiffsmechanicus und Geschützkonstrukteur

Trismagena, Erste Bordmagierin

Erscheinung: Eine verkniffene, kleine Magierin Ende Vierzig. Sie trägt neben Stab und Schwert ein seegrünes leichtes Gewand aus Bausch mit überhohem versteiften Kragen und mondsilberdurchwirkter Kappe.

Geschichte und Charakter: Die Antimagierin aus Gareth war mit Sanin bereits 5 bis 9 Hal im Perlenmeer und bewahrte Schiff und Mannschaft vor einer Höhle bei Charypso vor Dämonen aus nachtblaue Wasser. Trotz einer eher 'grauen' Einstellung zur Wissenschaft studierte und lehrte sie weiter in der Schule der Austreibung zu Pericium und widmete sich gefährlichen Experimenten zur chaotischen Matrix von Dämonen und Besessenen, um verbesserte Exorzismen zu finden.



Nachdem dies bereits zu einigen Verstößen des *CodexAlbyricus* führte, zog ihre Beteiligung an der Kaperung der *Seeadler* endgültig den Ausschluss aus dem Bund des Weißen Pentagramms nach sich. Der Kapitän vertraut seiner alten Gefährtin auch trotz ausgebranntem Magiersiegel, sucht ihren Rat in arkanen Fragen und lässt sie die magische Gefechtsführung der *Tirreme* leiten. Ohne ihre Austreibungen wäre die Galeere längst Opfer von fliegenden Quallen, Algenteppichen und Feuerspinnen geworden. Andererseits kostete ihr Erkenntnisdrang bei der Untersuchung gefangener Unwesen, verletzter Paktierer und in den Bannkreis gezwungener Dämonen schon die Leben von drei Besatzungsmitgliedern.

Verdachtsmoment: Tnsmagena verheimlicht ihr ausgebranntes Gildensiegel und die Experimente vor den Helden.

Zitate:

»Dämon! Ungeschaffener! Auswurf der Heptcssenz! Sieh mich an! Deine Zeit ist gekommen. PENTAGRAMMA DRUDENFUSS!«
(*wennetwas Unpassendes von ihr verlangt wird:*) »Ich bin Magierin und keine Medica / Amazone / Leichtmatrosin.«

MU 17	KL17	IN 14	CH 14	FF 11	GE 12	KK 9
AG 1	HA 4	RA2	TA 2	NG 6	GG 2	JZ 4
ST 13	MR 16	LE 48	AE 95			
AT/PA	14/12 (Zauberstab, 1W+2)			RS/BE	1/1	

Geb.: 17 v.H. **Größe:** 82 Finger

Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** grün

Talente: Selbstbeherrschung 12, Lügen 9, Etikette 10, Lehren 12, Alte Sprachen 10 (Bosparano, Aureliani, Ur-Tulamidyä 4), Götter und Kulte 11, Magiekunde 14, Sprachen kennen 12 (Tulamidyä, Zhayad, Zelemja, Mohisch), Sternkunde 10, Heilkunde Seele 11, Malen/Zeichnen 9

Zauberfertigkeiten: Destructibo 9, Gardianum 13, Pentagramma (Niedere Dämonen) 14 (Gehörnte) 16, viele Antimagiesprüche 10+, Bannbaladin 7, Memorabia 10, Heptagon 13, Analüs 15, Odem Arcanum 13, Ängste lindern 5, viele Kampfzauber 7+, Traumgestalt 4, Arcano Psychostabilis 8, 'Kleine Mutandas' 6+, Reversalis 8

Ausrüstung: Stab aus Ulmenhainer Blutulme (7. Stabzauber), Kristallkugel (5. Kugelzauber) sowie das Magierschwert

Pentagladis. Sie trägt Onyx, Diamant, Gwen Petryl, Irrhalkenasche, Alveranienblütenstaub und andere Antidämonika für Austreibungen bei sich.

Weitere Offiziere (6. bis 12. Stufe)

Die übrigen Offiziere der *Seeadler* könnten gängige Gründe für ein Überlaufen haben (W6): 1: Unzufriedenheit mit Kaiserreich/Admiralität/Schiffsführung, 2: Rachegefühle, 3: 'Schläfer'; bereits seit langem von einem Dämon besessen, der in der Nacht / bei Ebbe / starken Schmerzen die Kontrolle übernimmt, 4: Gold- und Machtgier, 5: Erpresst von einem Heptarchen, 6: von einem Blendwerk verführt, im Glauben, Gutes zu tun.

Vize-Kapitänin Jadwiga von Luring, 29, zackig, aufbrausend
Navigator Boronhard von Wertlingen, 45, still, präzise, Vetter Ludalf war Adjutant von König Brin

Zweite Navigatorin **San Treublatt**, 31, kieksige Stimme, am Jahresfieber kränkelnd

Zweiter Decksoffizier **Viburn der Stählerne**, 36, Muskelprotz, früher Ruderer auf alanfanischer Bireme

Hauptfrau der Seekrieger **Turilje von Hableth**, 54, von Brandmalen gezeichnet, gelassen, Schwester des zu Borbarad übergelaufenen Admiral-Marschall Parinor von Hableth

Bordkaplan **Resovi\ Sturmtaucher**, 28, unberechenbares Gemüt, hat seinen Heimattempel in Mendena an die Dunklen Horden verloren, spricht den häufig gebrauchten TRANKSEGEN fast schon im Schlaf
Zweiter Schiffsmagus **Zelubin ibn Tuachall**, 30, Spezialgebiet Verwandlung von Unbelebtem (Khunchom)

Dritter Schiffsmagus **Pago/d**, 46, Spezialgebiet Hellsicht/Kampf (Romilys, Schwert und Stab Gareth)

Vierte Schiffsmaga **Helena Fac\elhand**, 25, Spezialgebiet Kampf (Schwert und Stab Gareth)

Die Besatzung

30 Matrosen: Die aus Mittelreich, Aranen und dem Land der Ersten Sonne stammenden Seeleute wissen die Befehle von achtern schnell umzusetzen. Während der Freiwache kennen sie ausgelassene Vergnügungen, als ob jeder Tag ihr letzter wäre — was manchmal, in Anbetracht der Blutigen See, auch der Wahrheit entspricht.

Matrosen

MU 12	KL 10	IN 12	CH 10	FF 12	GE 13	KK 13
AT 12	PA 10	LE 45	RS 1	(Seemannskluft)		
TP 1W+3	(Säbel, Entermesser) und 1W+1		(Wurfdolch)	GS		
GST1	AU 58	MR 2	Stufe 5			

Fernwaffen: 12

144 Rojer: Im Gegensatz zu den meisten anderen Ruderschiffen sind die Rojer auf der *Seeadler* hochmotivierte Freiwillige, die willig ihre Körperkräfte in den Dienst des Reiches stellen.

45 Geschützbediener: Die Bombardiere (im Bordjargon auch "Rausrotzer" genannt) haben vor allen Dingen lernen müssen, gegen kleinere, bewegliche und sogar fliegende Ziele zu feuern (Dämonen) sowie beim Anblick solcher Schrecken wie den Ma'hay'tamim nicht die Nerven zu verlieren.

Bombardiere

MU 11	KL 11	IN 13	CH 10	FF 13	GE 12	KK 13
AT 11	PA 12	LE 43	RS 2	(Waffenrock)		
TP 1W+2	(Schwerer Dolch) und 2W+2		(Armbrust)	GS GST1		
AU 57	MR 5	Stufe 5				

Fernwaffen: 15, Schiffsgeschütze: 17

50 Seekrieger: In zerfurchter Eisenwehr, unter blutverschorferten Helmen und an Kompositbögen stehen die Kämpfer der Galeere, bereit, alles im Kampf gegen die Schergen der Siebten Sphäre zu geben. Die angemusterten Marineinfanteristen setzen sich aus den Überresten der VIII. Kompanie des Beilunker Seegarderegiments, überlebenden Elitekrieger der Adlgerade und tulamidischen Söldnern und Veteranen der Seeschlacht der Vier Völker zusammen.

Seekrieger

MU 14	KL 11	IN 13	CH11	FF12	GE13	KK 14
AT 13	PA 13	LE 55	RS 5	(Plattenharnisch und Helm)		
TP 1W+4	(Schwert, Khunchomer, Kompositbögen)		GS GST1			
AU 69	MR 6	Stufe 7				

Fernwaffen: 14



Auf blutigen Wogen

Für den Meister: Die Kampagne in der Blutigen See

Die vorangegangenen Kapitel haben Ihnen und Ihren Helden eine Motivation und einen Einstieg für Missionen im verfluchten Teil des Perlenmeeres gegeben. Milden Beschreibungen der Arche *Gezeiten-spinne* und der *Seeadler von Heilung* verfügen Sie bereits über einen detailreichen Hintergrund der nächsten Umgebung der Helden.

Die Rotze ist geladen, jetzt müssen Sie nur noch entscheiden: Steinkugel, Eisenkugel oder gleich Hylailier Feuer? Schieße ich auf den Kraken, die rote Thalukke oder doch lieber die baufällige Hafenbastion?

Organische Handlung

Auf dem Meer ist alles im Fluss, nur die Hafenstädte stehen immer fest — und doch ist ihre Entfernung durch Windrichtung, Stürme, Nebelfelder und Ungeheuer für ein Schiff nie dieselbe. Eine Erkenntnis, die für einen halben Ozean voll dämonischer Präsenzen um so mehr gelten muss.

Für die größtenteils militärische Kampagne in der Blutigen See sind zwei Handlungsstränge wichtig: zum einen alle Geschehnisse und Entwicklungen, die sich ohne Einflussnahme der Helden zutragen; zum anderen die Ereignisse, die logischerweise als Konsequenz von Heldenaktionen eintreten. Zu Anfang sollten in der Weite der Blutigen See erstere Elemente überwiegen — selbst mit der *Seeadler* oder einer Arche sind die Abenteurer vorerst nur Spielsteine im großen Teich zwischen den Heptarchien. Im Laufe der Kampagne können Sie jedoch immer mehr Plotstränge zusammenführen, die Dimensionen und Intensitäten vergrößern und die Gruppe schließlich im Finale im Zentrum der Blutigen Wogen stehen lassen.

Das vorliegende Kapitel stellt Ihnen dafür generische Ereignisse, Begegnungen und wichtige Orte sowie knappe Szenarioskizzen zur Ausgestaltung vor.

Sie müssen sich in diesem Abenteuer auch für etwas großformatigere Ereignisse mit Blick auf möglichen Widerspruch zu anderen offiziellen Publikationen keinen Maulkorb verpassen: Wenn es der Spannung in Ihrer Spielrunde zuträglich ist, dass die halbe Nordlandflotte Al'Anfas versenkt wird, Llanka kurzfristig in der Hand von mittelreichisch-aranischen Korsaren ist oder Helme Haffax einen Staatsbesuch in Mendena unternimmt — nur zu. Der *Aventurische Bote* muss sich nicht zwangsläufig solchen Entwicklungen widmen, da Informationen aus den Schwarzen Landen rar sind. Vorsicht sollten Sie jedoch bei nachhaltigen und nicht rückgängig zu machenden Veränderungen (z.B. Tod von wichtigen Meisterpersonen, die komplette Zerstörung großer Städte) walten lassen.

Spielerfreiheit

Wenn die Spieler die Dämonenarche besetzt haben, können sie generell tun und lassen, was sie wollen. Ihre Aktionen werden begrenzt durch die Fähigkeiten der Arche, innere Probleme an Bord und Ge-

genmaßnahmen der Heptarchen. Spätestens wenn sich die Helden nach der ersten Attacke auf ein zu gut bewachtes Ziel eine blutige Nase geholt haben, werden sie in Zukunft maßvoller sein. Da sie mitten im Feindesland kaum Ressourcen erneuern können und sie sich auf der offenen See stets Attacken von Gruppen ausgesetzt sehen, die die 'vogelfreie' Arche für sich erobern möchten, werden sie bald zu einer Taktik übergehen, bei der Heimlichkeit und Rationierung der Kräfte im Vordergrund stehen.

Auf der Seeadler von Beilun haben die Helden vordergründig weniger Handlungsfreiheit, können aber den Kapitän beraten und beeinflussen. Auf Außenmissionen jenseits der Dollborden bieten sich gelegentlich Gelegenheiten zu Einzelaktionen.

Dauer

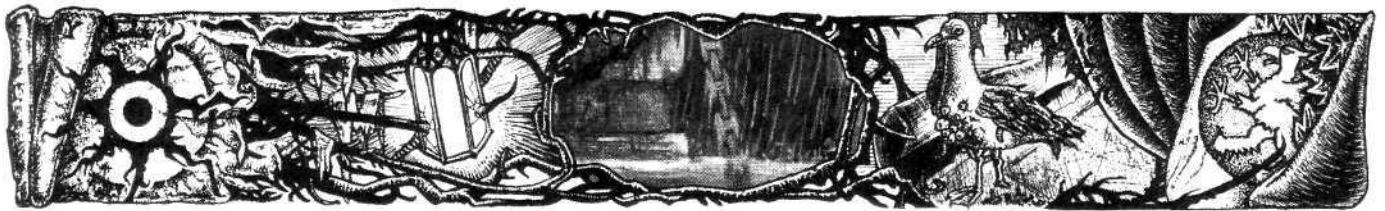
Wir haben keinen Zeitplan vorgegeben, in dem eine bestimmte Handlung stattfinden muss. Generell sollten Sie einige Monate im Frühling einplanen, um den Helden die Blutige See nahe zu bringen. Schnell zurückgelegte Entfernungen, Piratenjagden und rasche Kommandounternehmen wechseln sich immer wieder mit notwendigen und langwierigen Reparaturzeiten, Regenerationszyklen und Vorratsaufnahme ab (die natürlich nicht komplett ausgespielt werden müssen). Bedenken Sie, dass Helden dieser Erfahrungsstufen ohne heilkundige Hilfe gut drei Wochen Ruhe brauchen, um von "wäre fast gestorben" bis zu "wieder bei vollen Kräften" zu gesunden.

Waffen, Rüstungen und Ausrüstungen verschleißern und gehen verloren. Auf lebensfeindlicher See und gegenüber Gegnern mit destruktiven Kräften um so schneller. Betonen Sie diesen Umstand gelegentlich und zeigen Sie die Bedeutung von Talenten wie *Schneidern*, *Holzbearbeitung*, *Waffenschmieden* und *Plättnerarbeiten*.

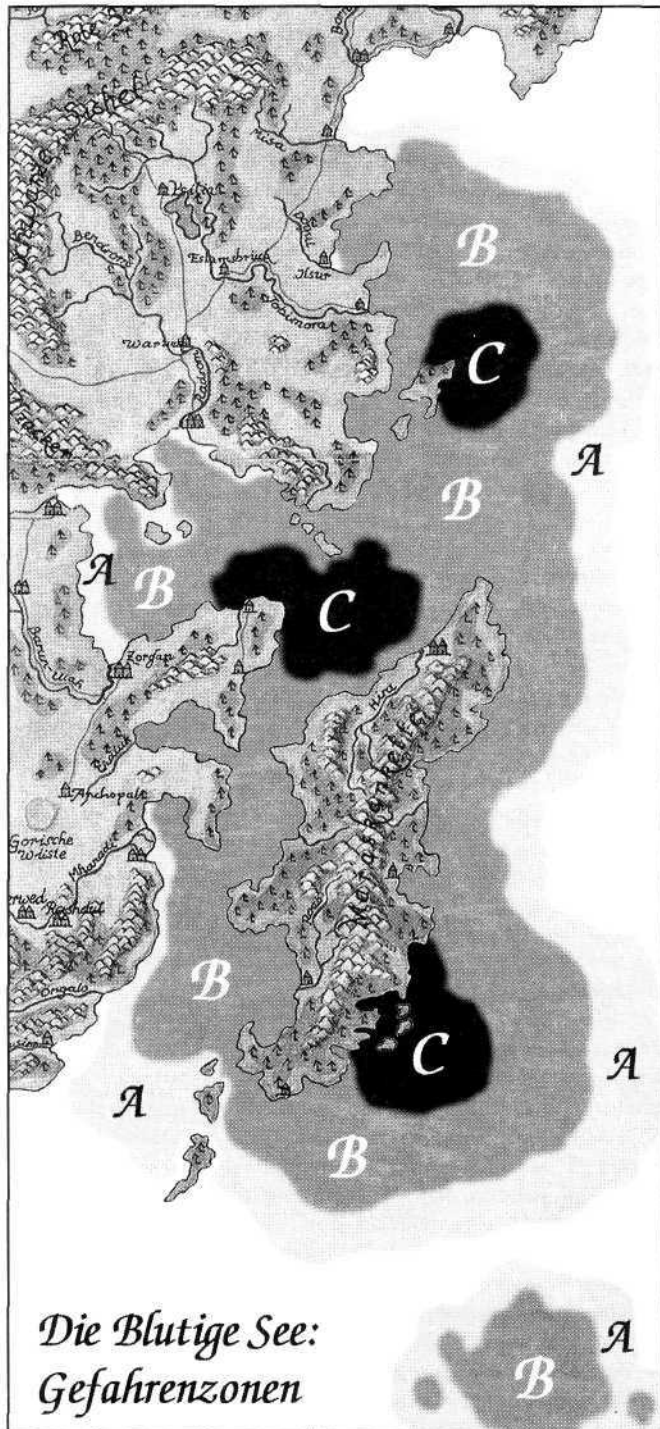
Die Begegnungen mit grauenhaften Dämonen, Schreckensbildern und entsetzenden Untaten können auch die geistige Gesundheit eines Abenteurers gefährden und ihn zum Gefangenen seiner Ängste machen. Achten Sie darauf, dass der Held handlungsfähig bleibt: Temporärer Wahnsinn, länger andauernde Macken und ein paar permanente Phobien mögen für die Stimmung passend sein. Ein vollständig unspielbarer, dem Wahnsinn verfallener Held aber erzeugt nur Frust beim Spieler, wenn er keinen Ersatzcharakter führen kann.

Beschreibung

Die folgenden Hintergrund- und Abenteuermaterialien sind sowohl für die *Seeadler von Beilun* als auch für die *Gezeiten-spinne* verwendbar, wenn nicht anders angegeben. Trotz der auf den ersten Blick großen Unterschiede zwischen diesen 'Fahrzeugen' bestehen einige Gemeinsamkeiten: Beide verfügen im Fern- wie Nahkampf über ähnliche Stärken, sind für ihre 'Schiffsklasse' schnelle Gefährte, werden im Endeffekt nicht von den Helden gesteuert oder befehligt, haben kaum Unterstützung einer Basis und sind umgeben von Feinden.



Allgemeines



Wasser

Das Meerwasser wirkt weniger kühl, als vielmehr beklemmend. Schwimmer erhalten ein Gefühl von Algenschleim, der sich auf ihre Haut legt, oder Abertausender zappelnder Jungfische, die um ihn herum das Meer bevölkern. Stellenweise riecht das Wasser eher nach Schwefel, Faulfisch oder Steinöl denn nach Salz. Manchmal scheint

einen die Blutige See nicht zu tragen und absichtlich in die Tiefe zu ziehen.

Meisterinformattenen:

Die Blutige See kann grob in mehrere Zonen unterschiedlicher Pervertierung des Wassers und damit auch Gefährlichkeit unterteilt werden: Als besonders gefährlich (C) gelten die Regionen östlich der beiden Unheiligtümer sowie große Teile des Maraskansunds; als gefährlich (B) der Golf von Tuzak, Golf von Perricum, Teile der 'obrischen See sowie das Sargassomeer; als minder gefährlich (A) alle umgebenden Seegebiete. An geeigneten Stellen können Sie die niederhöllischen Eigenschaften der Fluten durch Charyptoroths Umarmung (**BuM**, S. 74) präsentieren.

Ertrinken

Meisterinformationen:

Wer mit seinen Kräften haushaltet, kann sich (AU x TaW: Schwimmen x (10—BE)) Sekunden über Wasser halten. Danach sind seine Kräfte erlahmt und er muss mit seinen letzten Reserven gegen den Tod ankämpfen: Pro KR eine *Schwimmen-Vroht*, die mit jeder KR um einen Punkt erschwert wird. Bei Gelingen verringert sich die AU um einen Punkt, bei Misslingen um W6 Punkte. Sinkt die AU auf 0, wird der Held bewusstlos und erleidet W6 SP pro KR, bis er gerettet oder von Charyptoroth geholt wird. Wer in der Blutigen See ertrinkt, wird nicht selten zu einer untoten Wasserleiche, einem Irrlicht oder Alptrampiraten.

Stürme

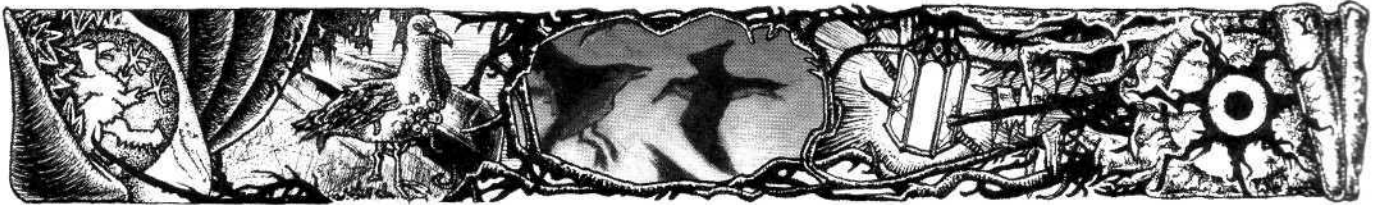
Meisterinformationen:

Der Sturm ist die klassische Gefahr auf See schlechthin. Er kann — gerade in dämonisch-bösartiger Gestalt — jederzeit heraufziehen, wenn Sie eine 'Bremsen' für die Aktionen der Helden benötigen. Weisen Sie Stürmen einen Gefahrenwert (GW) von 1 (Küstenbrausen) bis 10 (Kaucatan), in Ausnahmefällen auch bis 20 (Jahrhundertsturm) zu: Das rechtzeitige Erkennen des Sturms erfordert eine *Wettervorhersage-Vrobc* + doppelter GW, ebenso das Festzurren und -halten mittels *Fesseln/Entfesseln* und *Körperbeherrschung*, damit nichts und niemand über Bord geht. Auf *Seefahrer-*, *Boote fahren-* und *KK-Proben* zum Halten des Ruders wird der GW aufgeschlagen. Nach einigen misslungenen Proben wird mit dem W20 eine Probe auf den GW abgelegt (nach Seetüchtigkeit des Schiffes modifiziert um +6 bis —3), bei deren Gelingen das Schiff Mastbruch erleidet, auseinanderreißt oder kentert. Schäden werden mit so vielen Proben auf *Holzbearbeitung*, *Zimmermann* und *Mechanik* behoben, wie der GW betrug, wobei das Ablegen jeder Probe 12 Stunden benötigt.

Besondere Phänomene

Pestodem

Im Wasser um das Schiff herum blubbern feine Bläschen an die Oberfläche und entlassen grünlichen Dunst. Er verdichtet sich zu einem dicken Pestodem, der die Sicht nimmt, schleimige Tröpfchen auf Holz und Takelage bildet und das Atmen zu einem quälenden Röcheln macht.



Meisternformahonen:

So lange sich Sauerstoff atmende Wesen im Pestodem aufhalten, der durchaus einige Reichtmeilen bedecken kann, erhalten sie W6 SP/SR und je einen Punkt Abzug auf IN, GE, KK und *Sinneschärfe* — geschwächte Opfer, an die sich maritime Bösartigkeiten leichter heranschleichen können. Wer den Pestodem zu tief einatmet (*Selbstbeherrschungs-Vrobe*), erkrankt an der Blauen Keuche.

Blutregen

»Im spärlichen Lichtschein haben sich Wolken von seltsamer Form am Himmel zusammengezogen: geballt, verstrickt, mit langen Nebelfingern bis zum Wasser reichend. Putsch. Ein Tropfen landet auf deiner Hand. Rot. Es ist Blut. Plitschplitsch. Auf dein Gesicht. Es fängt an, Blut zu regnen.«

Der Regen wird dichter, bis Schiff und Meer rot sind. Es folgen größere, zähe Tropfen, kleine Fleischfetzen, klatschende Brocken, ein Auge, eine Menschenhand, ganze Gliedmaßen. (Entsetzens-Probe +5) Mit einem gewaltigen Krachen landet etwas Großes auf dem Achterdeck.

Meisterinformationen:

Nur eine vom Meer aufgeweichte Wasserleiche, ein aggressiver Malmer oder ein Daimonid, der aus den Sphären herabgefallen ist? Niemand kann sagen, woher der seltene Blutregen stammt, aber es

mag sein, dass die Opfer niederhöllischer Mahlströme auf diesem Weg wieder aus äußeren Domänen nach Dere zurückkehren ...

Das Loch im Meer

Zuerst unmerklich, dann immer deutlicher schrumpft der Honzoni und nähert sich immer mehr. Als würde die Wasseroberfläche verdrängt werden, fährt das Schiff in eine Senke auf See, gurgelnd rauschi das Wasser von dannen. Das Seegefährt schaukelt in gefährlichen Strömungen, die Kimm türmt sich immer höher auf Schließlich ist der Grund sichtbar, das Schiff setzt auf dem Meeresboden auf. Ringsum her ziehen sich die Wasser meilenweit bis in tosende Ferne zurück und hinterlassen eine bizarre Ex-Unterwasserlandschaft.

Meisterinformationen:

Wie von Gigantenhand weggeschöpft präsentiert sich hier den Helden ein extremes Ungleichgewicht der Elemente; der Kampf mit dem Wasser gegen das Unwasser Charyptoroths. Es ist davon auszugehen, dass sich irgendwo anders die Wogen dafür himmelhoch auftürmen und mit ungestümer Macht darnieder rauschen oder Fische vom Himmel fallen.

Die Abenteurer können auf dem freigelegten Meeresboden — ein Areal, das nie mehr als zwei Meilen Durchmesser hat — Gräben. Felder von Unterwasserpflanzen, Schneckenkolonien, gesunkene Wracks und japsende Krakomer vorfinden. Beängstigend bleibt die Frage: Wann kommt das Wasser zurück? Und wie schnell?

Begegnungen

Meisterinformationen:

Würfeln Sie für jeden Tag auf See jeweils mit dem W6, ob es zu einer Begegnung mit einer Wesenheit, einem anderen Schiff oder Funden und Treibgut kommt (1—3) oder nicht (4—6). Anschließend ermitteln Sie auf der passenden Tabelle die Begegnung oder suchen sich eine aus.

Wesenheiten (W20)

1—2 Im Holz des Schiffes werden fingerlange Bohrwürmer entdeckt. Die Parasiten mit den scharfen Raspelzähnen können einzeln zerquetscht werden (*AT/PA 5/0, LE 4, TP 1 SP*) oder mittels Egelschreck, Räucherwerk und angeblich (*AG-Probe*) permanentem Trommelschlagen vertrieben werden.

3: Der Flimmel verdunkelt sich unter einem riesigen Schwärm: Zahllose karminrote Schmetterlinge ziehen über das Meer. Es sind Feuerfalter, die jedes Jahr auf Maraskan überwintern, ehe sie nach Darpatien und Tobrien zurückkehren. Sie lassen sich einige Zeit auf dem Schiff nieder, wo dann im blinden Chaos jeder Held eine *Orientierungs-Vrobe* ablegen kann, um nicht über die Reling zu stolpern.

4—5: In einer Nebelbank sind in der Ferne kleine Lichter wie von Schiffen zu sehen. Wehgeschrei und Klagerufe hallen über das Wasser. Es handelt sich um Irrlichter, kalt lodernde Geister Ertrunkener (siehe *MA, S. 113*), die Schiffe ins Verderben locken: eine Sandbank, ein Piratenhinterhalt oder ein periodischer Mahlstrom.

6: Ein junger Ma'hay'tam (*W64-3 Schritt lang*), der sowohl vor der *Seedler*, als auch vor der Arche Reißaus zu nehmen versucht (Werte siehe *BuM, S. 77*) und das Schiff womöglich zu einem Ulchuchu (*MA,*

S. 170 oder *BuM, S. 77*) lockt.

7: Innerhalb einiger Tage siedeln sich 3W6 kränkelnde Blaumöwen mit Federausfall und Würmern im Fleisch an, die bereits lebendig verwesend ein Bild des Grauens liefern. Spätestens nachdem einige tot auf die Planken des Decks gefallen sind und manche Besatzungsmitglieder über Schimmelflechte und Wurmbefall klagen, müssen du Seuchenüberträger ausgemerzt werden — eine weniger gefährliche als vielmehr brechreizerregende Aufgabe.

8: Ein verspielter Perldrahe mit schillernden Schuppen und acht Schritt Schwingenweite interessiert sich für die *Seedler* bzw. die *Ctzeitenspinne*, schlägt übermütige Salti und Scheinattacken, taucht unter dem Rumpf durch und packt gelegentlich ein Besatzungsmitglied, um es ins Wasser plumpsen zu lassen. Da schließlich Takelage Hörner, Geschütze und Matrosen in Gefahr sind, muss der Drache **ertneben** werden. (Variante für die Arche ist statt des Lindwurms ein streuender Karakil, der deutlich bösartiger ist.)

MU 20 LE 75 AE 50* AT 13 (2/KR) PA 11 RS 7
 TP 1W+7 (Klauen) und 2W+5 (Gebiss) GS 21/7/4"
 AU 150 MR 12

*) z.B. SENSIBAR, AUREOLUS PERLENGLANZ, IGNIFAXIUS
 **) Fliegend/Tauchend/Laufend
 Der heiße Feueratem des Drachen verursacht im Nahkampf bei Gegnern 2 SP/KR. Umgekehrt erleidet der Perldrahe bei Feuerattacken nur die Hälfte des Schadens.

9: 3W6 Fleckenhaie umkreisen ein Opfer: einen angeschlagenen W> oder einige Schiffbrüchige auf einem Floß. Diese schnellsten aller Haie können auf der Jagd, durch Dämonenblut aufgepeitscht, wie Delphine gut zwei Schritt in die Höhe springen!



MU 15 LE 25 AT 12 PA 2 RS 0 TP 1W+2 (Biss)
(+Gift) GS 8 AU 50 MR 4 GW 7

Bei Schaden durch Gift (mehrmals, jeder zweite Biss): Stufe 12; 1W+2 SP; AT, PA, GE, FF, KK je - 1. Sinken KK oder GE auf 0, tritt vollständige Lähmung ein und der Held droht zu ertrinken. Die schmerzhaftige Lähmung geht nur langsam wieder zurück: Pro Tag gewinnt der Held nur je einen Punkt der betroffenen Werte zurück.

Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser, Lautstarke Verteidigung

10: Ein garstiger, acht Schritt langer Rochenwurm windet sich an Deck des Schiffes und verbreitet Terror.

MU 28 LE 80 AT 12/10* PA 6
RS 5/1" TP 1W+3 (Schwanz) / 2W (Säure)
GS 9/2 AU 60 MR 8 GW 12

Ein Rochenwurm kämpft für 2W6 KR an Deck, dann muss er wieder (mit umhülltem Opfer) für 2W6 KR ins Wasser. Er springt bis zu W6 mal an Deck.

*) Schwanzschläge/Säurespritzer. Mit einem *gezielten Angriff* kann der Rochenwurm einen Gegner umhüllen. Ein Umhüllter kann sich nur mit einer KK-Probe +12 befreien oder versuchen, die Unterseite des Tieres zu malträtieren, während er der Säure ausgesetzt ist: Pro KR RS -2 bzw. 1W+1 SP, sobald RS auf 0. Solange der Rochenwurm ein Opfer umhüllt hat, weicht er

Angriffen anderer nicht aus.

**) Rücken/Bauch
Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser, Gezielter Angriff

11: Ein Dämon kreuzt den Weg der Helden, beachtet sie jedoch kaum, da er offenbar einen anderen Auftrag zu erledigen hat: Difar oder Karunga mit Botschaft, Karakil mit Transportkisten, Gontongi auf der Suche, Ileshthotim, Karmanthi (frieren die Wasseroberfläche ein, um darüber zu laufen) und Irrhalken, um ein Opfer zu vernichten. Lassen Sie die Gruppe im Ungewissen, ob diese unheimliche Präsenz nicht doch etwas mit ihnen zu tun hat.

12: W3+2 Krakenmolche tauchen bis an das Schiff heran, erklettern zähneklap-

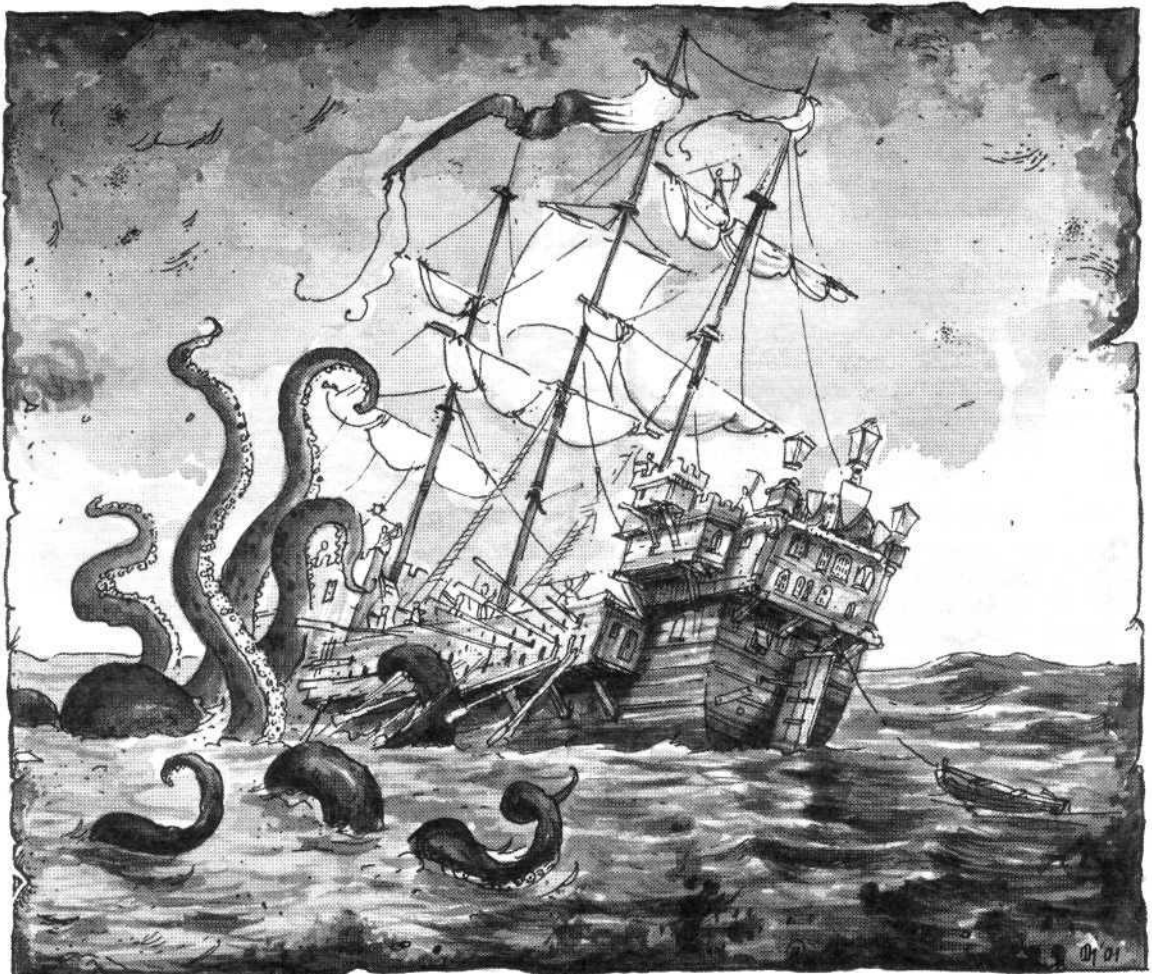
pernd die Holzwände und werfen ihre Fangarme nach warmem Blut aus.

MU 17 LE 120 (10 LP je Tentakel / 40 LP am Rumpf)
AT 8 (je nach Situation 1-8 AT/KR) PA 0
RS 1 TP1W+6(Biss) GS 3/2 AU 30 MR 10 GW 12

Optionale Kampfregeln: Tentakelangriffe, Meeresungetüm gegen Schiff, Flucht (Rumpf unter 25 LP oder 4 Fangarme verloren), Doppelangriff

13: Wenn die Helden mit Beiboot oder schwimmend unterwegs sind, können sie in den Trichterstrudel eines *Grätengurglers* geraten, einer Kreatur, die ähnlich jagt wie an Land der Ameisenlöwe: Der Daimonid, ein lotrechtes Klauenmaul mit feistem Flossenleib, kann um sich herum (30 Schritt Radius) einen starken Strudel erzeugen, dem man nur entkommen kann, wenn — je nach Entfernung — eine bis drei Proben in *Boote fahren* oder *Schwimmen* gelingen, jeweils erschwert um 5 Punkte. Was in das zuschnappende Chitinmaul gerät, erleidet W20 SP/KR. Nur mit *einer Schwimmen-Probe* + 11 kann der Sog unterschwommen werden, um den Unterleib des Daimoniden (LE 40, RS 1) zu attackieren, der sich mit abgeschossenen Nesseln wehrt (AT 10, 2W6 SP insgesamt nur 7 KR lang Attacken möglich).

14: Eine verletzte Seeschlange, 30 Schritt lang, peitscht das Wasser um sich herum auf und attackiert das Schiff.





MU 25 LE 400 AT 8 PA 0 RS 3 TP 3W20 (Biss)
 GS 10 AU 1000 MR 15 GW 20
Optionale Kampfregeln: Meeresungetüm gegen Schiff

15: Aus den Tiefen der See schießen fassdicke Fangarme und umklammern das Schiff: Ein zehnarmer Dekapus, Fußsoldat "fonahohs, der größte Vielarmigc. Hier in der Blutigen See mit blauroten Flammenmalen, Höllenaugen und Pocken, aus denen schwarzes Gelee tropft.

MU 30 LE 550 (35 LP je Fangarm / 200 LP am Rumpf)
 AT 7 (je nach Situation 1-10 AT/KR) PA 0 RS 3
 TP 2W (Umschlingen, Würgen) 4W+4 (Biss) GS 4
 AU 300 MR 15 GW 20
 Der Anblick des pervertierten Krakenauges - schildgroß! - wirkt bei misslungener MR-Probe wie ein BÖSER BLICK (Furcht).
Optionale Kampfregeln: Tentakelangriffe, Meeresungetüm gegen Schiff

16–19: Das Schiff passiert ein Tangfeld oder verfängt sich darin. Schwarzgrüne Seetangballen heften sich an das Seegefährt und machen es immer unbeweglicher. Stellenweise ist das Sargassum, das namensgebende Seegrass, so dicht, dass man darauf stehen kann. Die Helden können sich an der Schiffsaußenseite mit Schlägen von scharfen Hieb Waffen und Proben auf *Boote fahren* daran machen, Ruder der Galeere bzw. Beine der Arche wieder zu befreien. Ein Tangfeld kann von Morfus (BA, S. 210) und Würgealgen bewohnt sein. Die Algen schießen mit W6 bis W20+5 Ranken aus dem Tang und versuchen, Opfer unter die Wasseroberfläche zu ziehen. Gelingen drei AT, wird der Held unter Wasser gezogen und erleidet dort durch Würgen W6 SP in der ersten KR, 2W6 in der zweiten, usw. Ist man erst umspinnen, kann man nur mit Messern und Dolchen die Ranken durchtrennen oder sie mit KK-Proben +4 zerreißen.

MU 30 LE 10 AT 10 PA 4 RS 2 TP Umschlingen GS
 1 AU 100 MR- GW 3

20: Das Tangfeld hat sich diesmal um einen freien Ulchuchu von 3W20 x 3W20 Schritt Größe gebildet, der das Schiff bald attackiert: Eine giftgrün wuchernde Algenkultur, die sich wie eine zweite Haut über alles legt und glibberige Greifarme ausbildet.

MU 15 KK Größe in Rechtschritt/10 LE 65 + Größe/10
 AT 12 (2 AT/KR) PA 8 (2/KR) RS 2 TP W6* GS 3 AU
 unendlich MR 20 GW 18
 *) Bei gelungener AT hilft nur ein Ausweichmanöver; gelingt dies nicht, zieht der Dämon das Opfer unter Wasser (W6 SP/KR). Sich aus der Algenumarmung zu befreien, erfordert eine KK-Probe, die pro KR unter Wasser um 1 Punkt erschwert wird.
Entsetzen: 0/-3

Schiffe

Generell können Sie bei jeder Begegnung, die die Herkunft eines Schiffes nicht vorgibt, diese erwürfeln (W20):

- 1–3: Bornland
- 4–5: Mittelreich
- 6–7: Königreich Aranien
- 8–9: Moghulat Oron
- 10–13: Piratenküste
- 14–15: Fürst-Komturei Maraskan

Geschützfeuer

Hier finden Sie die durch Schiffsgeschütze verursachten Schadenwerte aufgelistet. Die Geschütze haben eine Reichweite von etwa 500 Schritt (mit Ausnahme der Hornisse: 50 Schritt). Wenn Helden in Geschützfeuer geraten, können Sie jeden einen W20 rollen lassen: 20 bedeutet einen Treffer.

Geschütz	Rumpf	Takelage	Besatzung	Einzelwesen
Hornisse	1W-5	1W-4	1W-4	2W+2
Leichte Rotze	1W+4	1W	1W-1	4W+6
Mittlere Rotze	1W+5	1W+1	1W	5W+8
Schwere Rotze	1W+7	1W+1	1W+1	7W+10
Leichter Aal	1W-2	1W+3	1W-2	4W+4
Ärlarpun-Aal	1W-1	1W+5	1W-1	6W+10
Bock	1W+7	1W-1	1W+1	3W20+10

Die TP für Rumpf, Takelage und Besatzung sind in den Seegefechtsregeln im Band Unter Piraten aus der Box Al'Anfa und der Tiefe Süden näher erläutert, die Sie anwenden können, wenn Sie Kämpfe zwischen Schiffen taktisch darstellen wollen.

- 16: Shfkanydad von Sinoda
- 17: Khunchom oder Thalusa
- 18: Al'Anfa oder andere Südliche Stadtstaaten
- 19: Liebliches Feld
- 20: Andere

Schiffstyp (2W20)

2–6: W6 Fischerboote oder kleine Thalukken, die ihre Netze nach Sprotte, Zackenmakrele und Feuerkopf ausgeworfen haben. Sie beklagen sich über widerwärtigen Beifang und die gepanzerten Soldatenfische, die böseartig die Netze zerfetzen.

7–10: Eine Schmugglerschaluppe voll lebensmüder Gauner, die nachts an Patrouillen vorbeizukommen versucht und hofft, den Vielarmigen Schrecken aus der Tiefe nicht zu begegnen.

11–12: Ein Hai- und Walfänger, geschmückt mit Trophäen, angeschlagen von vielen Kämpfen und ungebeten, feuchten Besuchern. Der Kapitän versucht, seine Ware zu verkaufen.

13–15: Eine einzelne Piratenthalukke versucht zu entkommen, sobald das Schiff der Helden in Sichtweite ist.

16: Eine reich geschmückte Karavelle mit der schwarzen Dämonenkrone auf rotem Grund. An Bord sind Probanden, Propheten und Prälaten von Azanl Scharlachkrauts Borbaradkirche, die (vorerst gewaltlos) mit Glockenspiel, Harfenklang und Hymnen Matrosen missionieren wollen. Die Helden können versuchen, diese Ecclesiaten festzusetzen. Aber wie hält man jemanden gefangen, der HÖLLENPEIN und HARTES SCHMELZE beherrscht?

17: Zwei größere Zedrakken mit der Flagge der Fürst-Komturei (gekreuzte rote Schwerter auf Schwarz, darüber die Dämonenkrone, darunter drei Lilien) bekämpfen sich mit kleineren Geschützen und Enterattacken: Eines der beiden führt offenbar unter falscher Flagge, aber welches?

18: Ein thoralisches Drachenschiff mit zerrissenem Rahsegel und geborstenem Vordersteven. Die (noch) 3W20 Besatzungsmitglieder attackieren in ihrem blinden Hass auf die Hranngarsbrut unter Schlachtfliichen und rauen Gesängen selbst eine ausgewachsene Dämonenarche.

19: Eine Karavelle mit einer zerschossenen, kleinen Kogge im Schlepptau. Würfeln Sie aus, wer hier wen gekapert hat.



20—22: W3 Kabotageschiffe (Küstenfahrer), meist Pöten, Koggen und Zedrakken, die von Hafen zu Hafen segeln, um lukrativen Handel zu treiben.

23—24: W3 Ruderschiffe oder Thalukken mit dem leuchtenden Wapen des Moghulats Oron: eine schwarze Rose auf blutrot. Die Besatzungen versuchen, unterlegene Schiffe zu kapern und zu versklaven, Überlegene dagegen wortreich zum Handel und einem Besuch in der Freudenstadt Elburum zu überreden.

25-27: W3 + 1 Piratenschiffe unter gekreuzten Knochen, blutroter Charyptoroth-Rune, Schädel und Säbel. Sie sind dem Portifex Maximus in Mendena tributpflichtig und auf dem Weg, ein Küstendorf zu überfallen oder Handelsschiffe zu entern. Vielleicht wollen Sie sich sogar mit einer Attacke auf die *Seeadler* oder *Gezeitenspinne* ein Kopfgeld verdienen. Trotz weniger Schiffsgeschütze sind die Schiffe durch ihre Charyptoroth-Paktierer vom Bund der Schwarzen Schlange gefährlich, die womöglich sogar Dämonen beschwören.

28—29: W3 Galeeren (maximal eine Trireme und zwei Biremen) der Fürst-Komturei jagen Schiffe des Shfkanydads und der Perlenmeerflotte, deren Vernichtung sich Haffax zum Ziel gesetzt hat. Die Galeeren besitzen fintenreiche Kommandeure, gut gewartete Geschütze, disziplinierte Bombardiere und grausame Xarfaikämpfer, es mangelt jedoch an Munition.

30: Die *Königin von Festum*, eine mächtige Festumer Karavelle des Hauses Stoerbrandt, wird von drei flinken Piratenthalukken umkreist, die immer wieder bis in Geschützreichweite vorstoßen und sich dann zurückziehen, darauf spekulierend, dass dem großen Expeditionsschiff die Geschosse ausgehen.

31—32: Ein Geschwader der kompakten Flotte des Arkos Schah mit der aranischen Sphinx auf den Segeln: eine Großgaleere der Zorgahan-Klasse mit einer Bireme, zwei Thalukken und einer Potte zur Unterstützung. Sie jagen halbherzig Piraten, Schmuggler und kontrollieren Händler, die vermutlich oronische Häfen anlaufen.

33: Eine Schivonelle der bewaffneten Efferdbrüder, die mit *derBeleman von Grangor*, *Rondrigan von Havena* und *Gebelaus von Neetha* unterwegs sind. Ihr Ziel ist es, die langen Fangarme Charyptoroths durchzuschlagen, das Seelenheil Schiffbrüchiger zu retten und Paktierer, Wasserleichen und GaTkuulim zurück zu ihrer Herrin zu schicken. Mit den Geweihten und ihrer sowohl kontemplativen als auch stürmischen und fanatischen Mannschaft ist — vor allem als Besetzer einer Dämonenarche — nicht gut Kirschen essen.

34—35: Ein einzelnes, umfangreich vorbereitetes Schiff der kaiserlichen Perlenmeerflotte, das versucht, im Golf von Perricum zu patrouillieren und Beilunk und Ilsur zu versorgen. (W6:) 1: Galeere, 2: Zedrakke oder Karavelle, 3: Holken oder Schivone, 4: *Stern von Beilun* (unter Sanins Nichte Deirdre), 5: Karracke *Eisenwald*, 6: Elite-Schivone *Kaiser Reto*

36—37: Ein großer Hochseeverband von W6 + 7 Koggen, Holken und Karracken aus Bornland und Mittelreich, die im wehrhaften Festumer Konvoi fahren, behütet von W6 + 4 waffenstarenden Geleitschivonen. Im Kielwasser fahren meist W6 Piratenschiffe, ein oder zwei beobachtende Galeeren und sogar ein paar einmastige Jollen von Küstenbewohnern, die auf wertvolles Treibgut nach dem bestimmt bald stattfindenden Seegefecht hoffen ...

38—39: Eine mittelgroße Dämonenarche in Sichtweite. Schnelle Entscheidungen sind erforderlich.

40: Eine große Dämonenarche kreuzt den Kurs des Schiffes: *Knochenotta*, *Boransdorn* oder *Goldmorgentarrantel* — bei sehr viel Pech auch der *Ilagenbringer*...

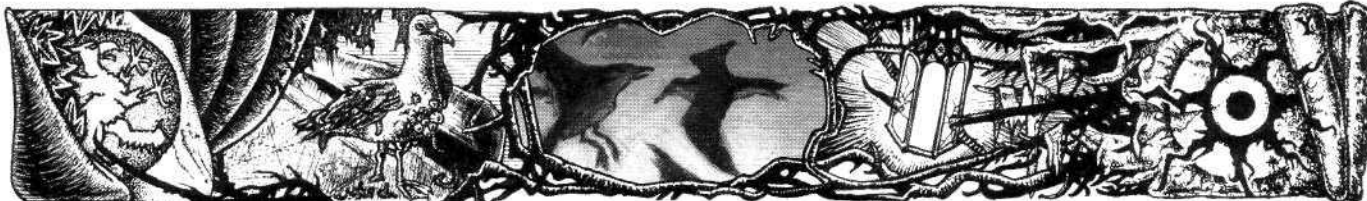
Ladung

Um die Fracht eines Handelsschiffes zu bestimmen, würfeln Sie mit W20 für die hauptsächliche Ladung, W20-5 für den zweiten, W20-10 den dritten und W20—20 den vierten Ladungsposten, die entsprechend weniger Raum einnehmen. In Klammern ist der ungefähre Wert pro belegtem Quader Frachtraum (nicht unbedingt Gewicht!) angegeben.

- 19: Artefakte, Unikate und Kunstschatze (50.000 D)
- 18: Silber, Gold - in Münzen oder Talentbarren (25.000 D)
- 17: Edelsteine, Geschmeide, Perlen (4.000+ D)
- 16: Waffen, Fernwaffen (4.000 D)
- 15: Glaswaren, Feinmechanik, Alchemika (3.500 D)
- 14 bis —13: Vanille, Ulikkaneel, Benbukkel, Safran, Lotosfarben, Tusche, Tinte (3.000 D)
- 12: Heil-, Gift- oder Rauschkräuter, Paraphernalia, Rosenöl (1.200 D)
- 11: Purpur, Zinnober, Lapislazuli, Hesindigo (1.000 D)
- 10 bis -9: Tabak, Mohacea (1.000 D)
- 8 bis -7: Tee, Pfeffer, Schwarzer Wein (1.000 D)
- 6: Pelze (800 D)
- 5 bis —4: Sklaven: Ruder-, Feld-, Haus-, Leib-, Blutsklaven, 'Fleischesflüchtige' (600 D)
- 3: Alabaster, Jade, Obsidian, Elfenbein, Maraskanstahl, Meteoreisen (500 D)
- 2: Marakanischer Rum, Premer Feuer, Meskinnes (400 D)
- 1: Datteln, Feigen, Rübenzucker, Nüsse, Kartoffeln (400 D)
- 0 bis 1: Seide, Samt (300 D)
- 2: Elfenbausch, Roab-Wolltuch, Spitzen, Iryanleder (250 D)
- 3: Möbel, Tulamidenteppiche (200 D)
- 4: Edelholz, Tiik-Tok-Holz, Steineiche, Eisenholz (150 D)
- 5: Honig, Wachs, Pergament, Papyrus, Papier (150 D)
- 6: Dörrfleisch (140 D)
- 7 bis 8: Salz, Erdpech, Schwefel, Teer (100 D)
- 9: Pferde, Paaviponys (80 D)
- 10: Blei, Kupfer, Zinn, Basalt, Marmor (70 D)
- 11: Esel, Rashduler Drehhörner, Gadangstier*, Warunker Braune (60 D)
- 12: Bier, Reiswein (50 D)
- 13: Leinöl (50 D)
- 14: Geflügel, Phraischafe (50 D)
- 15: Leintuch, Lederwaren, Kamelhaar-Tuch (50 D)
- 16 bis 17: Bauholz (35 D)
- 18 bis 20: Roggen, Reis, Weizen (30 D)

Funde (W20)

- 1—5: Kein Fund.
- 6—8: Trümmer eines Schiffes, das von Rotzenkugeln zerrissen wurde: Flagge, Ruder, eine Gallonsfigur.
- 9: Flaschenpost: ein Gesuch um Hilfe, ein letzter Wille, eine geheime Botschaft?
- 10: Spuren von Brandöl auf der Wasseroberfläche
- 11—12: Treibgut eines Handelsschiffes: Kisten, Fässer, Amphoren
- 13: Schwimmende Samenkapsel einer Pflanze: Sei es Kokospalme, marakanische Springnuss oder ein agrimothischer Parasit.
- 14: Totenboot: Ein von frischem Tau glänzender Sarg aus lebender Blutulme mit einem Lyrankh, einem magischen Zeichen der Elfen, das verhindert, dass der Sarg an eine Küste gespült wird. Im Innern



(TA-Probe —3) findet sich die Leiche eines Elfen, der wie seine Königin Oionil in der Dritten Dämonenschlacht gefallen ist und nach einem hochelfischen Ritus am Ufer des Darpat bestattet wurde.

15: Teile einer abgestreiften Seeschlangenhaut: von Möwen zerpickt, aber immer noch gewaltig und W20 x W20 Dukaten wert.

16–17: Floß mit Schiffbrüchigen oder ausgesetzten Verbrechern: W6—2 Überlebende und W3-1 Tote.

18: Die treibende und stinkende Leiche eines Pottwals, der Opfer von Seeschlangen oder Kraken wurde.

19: Schiffswrack, das in einer Tanginsel gefangen ist: Die Mannschaft hat den Segler offenbar verlassen, das Holz wird bereits morsch.

20: Leeres Geisterschiff, das unter vollen Segeln einen nicht zu ergründenden Kurs fährt. An Bord ist tatsächlich niemand, aber alles scheint intakt. Zum Sonnenuntergang gleitet das Schiff jedoch in den grauen Äther, den Limbus — mit allen, die sich darauf befinden. Und dort, im zeitlosen Wabern, lauert das, was auch die Besatzung verschwinden ließ...

Wurzelzeichen

Die Magier der *Seeadler von Beilunf* haben eine Möglichkeit entdeckt, Ma'hay'tamim und ausgewachsene Dämonenarchen aufzuspüren und zu jagen: Jeder Schiffsdämon hinterlässt an der Stelle, wo seine Beine das Wasser berührt haben, weiße Salzspuren und ölige Schlieren. Bei manchen Wetterlagen zucken kleine Blitze in diesen Flecken. Diese Phänomene werden als Wurzelzeichen bezeichnet und je nach Frische und Intensität der Spur in fünf Kategorien eingeteilt, wobei I das offensichtlichste Zeichen ist, V die schwächste Spur.

Um vom Ausguck aus ein Wurzelzeichen zu erkennen, ist eine *Sinnenschürfe*-Frobe + Kategorie abzulegen, die für je 50 Schritt Entfernung um einen weiteren Punkt erschwert ist. Zauberkundige können sich mit einem ODEM ARCANUM oder OCULUS ASTRALIS behelfen: Jeder übriggebliebene ZF-Punkt erleichtert die Probe um einen Punkt. Hiermit kann sogar (ab 30 bei der Zauberprobe übriggebliebenen Punkten) die spezielle Signatur einer bestimmten Dämonenarche entziffert werden.

Angriffsziele

Meisterinformationen:

Mit einem so mächtigen Seegefährten wie der *Seeadler von Beilunf* oder der *Gezeitenspinne* unter den Füßen sind Überlegungen zu einem offensiven Vorgehen gegen die Heptarchien selbstverständlich. Im Folgenden finden Sie viele Orte auf und an den Gestaden der Blutigen See. Wie gut ist die Verteidigung? Lohnt sich ein Angriff? Das Ausspionieren der wichtigsten Fakten stellt eigene Abenteuerepisoden dar.

Schiffe

Andere Seegefährten sind ein vorrangiges mögliches Angriffsziel für die Helden. Sie werden als bewegliche Objekte unter den Begegnungen abgehandelt.

Die *Seeadler von Beilunf* ist eines der wendigsten und kampfstärksten Schiffe in der Blutigen See, gegenüber den meisten anderen Gegnern also in einer überlegenen Position. Bei 11-Gefechten können ihr vorerst nur eine andere große Trireme, gut bestückte Karracken, Schivonen und Holken gefährlich werden. Als bekannte Ma'hay'tam-Jägerin haben selbst die Befehliger von Dämonenarchen Respekt vor der *Seeadler* und wollen das Schiff als Siegestrophäe vor dem Palast von Jergan oder Mendena aufstellen. Kleinere Schiffe können nur in Überzahl, mit Überraschungsmoment und waghalsigen Taktiken die Galeere Sanins in Schwierigkeiten bringen.

Die Arche *Gezeitenspinne* zählt zu den Königen der Blutigen See, ihre Schlagkraft wird aber durch die geringe Besatzung (nicht alle Geschütze besetzt), die feindliche Umgebung und die Unerfahrenheit der Helden als Archenkapitäne gemindert. Einzelne gegnerische Schiffe kann die Arche recht schnell verputzen, größere Verbände drohen jedoch, dem Schiffsdämon großen Schaden zuzufügen oder gar das Archenlabyrinth zu entern. Letztlich ist der einzig würdige Gegner einer Dämonenarche aber eine Dämonenarche, die auch jederzeit am Horizont auftauchen kann, wenn Sie die Spieler bremsen müssen. Dank ihrer hohen Geschwindigkeit kann die *Gezeitenspinne* meist auch diesen Angstgegnern entkommen.

Häfen

Angriffe auf ein stationäres Ziel wie Häfen haben alle eines gemeinsam: Er kann nur überfallartig und von kurzer Dauer sein, da innerhalb bestimmter Zeit Einsatztruppen erscheinen, die die Helden zum Rückzug zwingen. Dementsprechend sind Attacken auf Häfen auch nur sinnvoll, um ein bestimmtes vor Anker liegendes Schiff zu vernichten, Gefangene zu befreien, eine Verteidigungsanlage zu sabotieren, einen wichtigen Dämonenpaktierer zu entführen oder um Verwirrung zu stiften (als Ablenkung für ein anderes Kommandounternehmen).

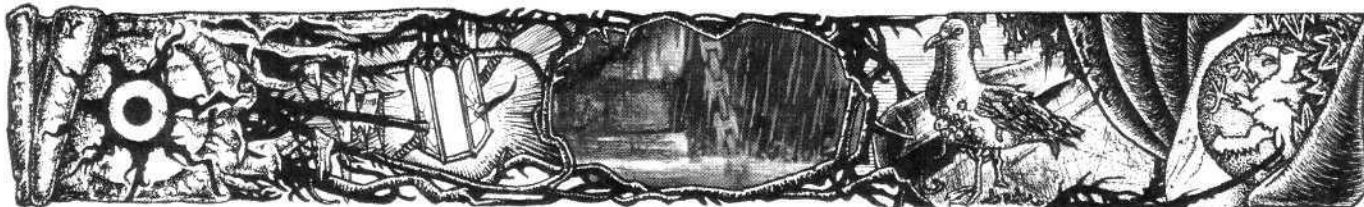
Wir haben die Häfen der Blutigen See, die zumindest von Schiffen mit 3 Schritt Tiefgang angelaufen werden können, in fünf Klassen eingeteilt, die ihre Verteidigungskraft kennzeichnet.

I: Der ungeschützte Hafen weiß sich nur mit einer Stellung mit W2—1 Rotzen zu wehren, aber mit viel Glück (bei 6 auf W6) ist gerade ein kleines Kriegsschiff in der Nähe. Ansonsten sind die 20 Söldlinge und Totschläger auf sich gestellt.

II: Palisaden um Hafen und Siedlung. Zwei kleine Geschütztürme (W3—2 Böcke, W3 andere Geschütze) flankieren die Einfahrt zum Hafenbecken, das sich W6—5 große Kriegsschiffe, W6—4 kleine Kriegsschiffe und W3—1 Unterstützungsfahrzeuge teilen. 50 Söldner und 30 weitere Bewaffnete hoffen auf Ablösung.

III: Kleine Mauer mit wenigen Spähtürmen aus Holz. Kleine Hafenbefestigung (W3 Böcke, W6 andere Geschütze) und W2—1 Vorposten (W2—1 Böcke, W3 andere Geschütze) sollen zur See hin schützen. Auf Reede liegen W6—4 große Kriegsschiffe, W3—1 kleine Kriegsschiffe und W3 Unterstützungsfahrzeuge, während an Land 100 Söldner und Piraten sowie 50 Milizionäre wachen.

IV: Stadtmauer mit Wachtürmen und oft eigener Hafenmauer. Mittelgroße Hafenbastion (W3 + 2 Böcke, 2W6 weitere Rotzen und Aale) sowie W2 kleinere Befestigungen (W2 Böcke, W6 + 3 Rotzen und Aale), Sperrkette im Hafen, W3 Scylaphotai (siehe Anhang, S. 67). Anwesend sind W6—3 große Kriegsschiffe, W4 kleine Kriegsschiffe und W6—1 Unterstützungsfahrzeuge. 100 Gardekämpfer, 150 Söldlinge und 100



Stadtwachen und anderweitiges Kneagsvolk verteidigen ständig die Stadt.

V: Teilweise mehrfache Stadt- und Hafenummauer mit vielen Türmen. Große, meist zentrale Hafenumfestigung (W6+1 Böcke, eine überschwere Rotze, 3W6 weitere Rotzen und Aale) und zwei mittelgroße Basteien (W3 Böcke, 2W6 Rotzen und Aale), Spähposten, schwere Hafenkette, dienstbare Dämonen, darunter W6+2 Scylaphotai. Stets sind W6—1 große Kriegsschiffe, W6+1 kleine Kriegsschiffe und W6 Unterstützungsfahrzeuge anwesend, eine Dämonenarche ist zumindest in Rufweite. Die Stadt ist mindestens besetzt mit 150 Gardekämpfern und Paktierern, 200 weiteren Söldnern und 200 Milizionären und sonstigen Einheiten.

Xeraanien — die Piratenküste

Port Syrdalok (II), 600 Einwohner, verborgene Gal'kzuulim, angeblich Gewinnung von Sordulsäpfeln

Feuerhaven (I), 300 Einwohner, gewaltiger Feuerturm

Mendena (IV, viele Dämonen, hohe Piratenpräsenz und oft Arche *Goldmorgentarrantet*), 4.000 Einwohner, Residenzstadt des Portifex Maximus, Schatzschiffe mit Steuer- und Prisengeldern, reger Handelsverkehr (UdD, S. 104)

Port Rulat (III, haufenweise blutgierige Piraten), 2.800 Einwohner, etliche gekaperte Schiffe und ausgeschlachtete Wracks, fähige Handwerker, im Landesinnern die Gefängnisfestung Perlstein

Sardosk (I), 500 Einwohner, Kloster der Borbarad Religion

Sassandra-Südwand (III, viele unabhängige Piraten), 700 Einwohner, Beutegut, keine Paktierer (UdD, S. 106)

Saldersand (—), seit einer dämonischen Katastrophe alle Einwohner ausgelöscht, selbst Piraten meiden den Ort

Amarash (II), 450 Einwohner, Piratenstützpunkt, Grolme als Händler, Erztransporte aus den Beilunker Bergen

Tote Gestade - Warunkei

Keine Häfen — Beilunk wird immer noch gehalten. Bei Drileuen gut frequentierte Anlegestelle für Händler.

Moghulat Oron

Farukand (II), 700 Einwohner, charyptoide Abart der Blutdornen wuchert im Hafengrund

Yaisirabad (III, viele Kriegsschiffe), 1.100 Einwohner, Hauptstützpunkt der oronischen Flotte, Werften, viele Sklaven

Elburum (IV gut zwei Regimenter Fußtruppen), um 5.500 Einwohner, Residenzstadt der Moghuli Dimiona, viele 'Vergnügungsschiffe' im Hafen, Luxuswaren, Export von Grundgütern für Maraskan und Xeraanien (BuM, S. 32)

Ras Nedifim (II), 600 Einwohner, Schmugglervestecke

Llanka (III, Hafen durch Riesenmalmer aber unpassierbar), um 3.300 Einwohner, verfallen und verkommen, viele Krakomer und Hummerier (UdD, S. 35)

Rathmos (I), SD Einwohner, vor kurzem Brand im Hafen, der die Verteidigungsanlagen zerstört hat

Kunchabad(II), 700 Einwohner, Beladung von Wem- und Kornschiffen

Pelqanan (III durch Truppenstärke, aber kaum Befestigung), 800 Einwohner, Nachschubhafen für die oronischen Truppen im Yalaiaid, Pchkanschwärme nehmen die Sicht

Korushkand (II), 500 Einwohner, wechselt ständig den Besitzer zwischen Oronis, Khunchomern, Shtkanydad-Maraskanern und Achaz.

Fürst-Komturei Maraskan

Tuzak (V, viele Galeeren), 9.000 Einwohner, unübersichtliche Zustände im geschäftigen Hafenbecken, Handel mit Maraskanwaren, Basis für die Truppen gegen das Shikanydad (BuM, S. 115)

Geran (I), 200 Einwohner, Spähposten für Tuzak: Karakihm und Gotongi

As'Far (II), 450 Einwohner im drei Meilen entfernten Dorf, strategischer Posten, geheime Höhle mit weiteren Truppen

Jergan (V, vor allem Segelschiffe im Hafen), 8.000 Einwohner, Residenz des Fürst-Komturs Helme Haffax, Wohn- und Wehrtürme, Zentrum für den Handel mit anderen Heptarchien (BuM, S. 114)

Gipflak (II), 300 Einwohner, gefährliche Riffe

Usdaran (I), 400 Einwohner, Teeplantagen

Boran (IV und häufig Arche *Boransdorn*), 7.000 Einwohner, zur Landseite hin sehr gut zu verteidigen (BuM, S. 115)

Küstenbastionen

Da das mittlere und nördliche Perlenmeer vor Borbarads Rückkehr nur selten Kriegsschauplatz war, existieren an den Küsten auch nur relativ wenige Befestigungen. Die vorhandenen dienen als Feuertürme, Piratenschutz und Versorgungspunkt für Schiffe der Flotte. Ausnahme ist Maraskan, wo seit Reto Stein auf Stein geschichtet wurde, um die Insel im Granitzwinger zu halten.

Xeraanien: Verfallene Türme, befestigte Botenstationen oder kleine Klippenburg. Heute hausen darin meist Korsaren, Gal'kzuulim, ein Prälat mit seinen Lakaien oder ein Krakenmolch. Flächendeckende Verteidigung gegen Angriffe von See gibt es nicht.

Oron: Vor allem Holz-, Lehm- und Steintürme in der Nähe von Fellachendörfern, um vor Piraten, Sklavcnjägern oder Heuschreckenschwärmen zu warnen. Einige Kasbahs (Kasernenfestung) mittlerer Größe an exponierten Stellen, wo ein Banner einer regulären Einheit Bewegungen auf See melden, so sie nicht gerade Dornenorgien zugunsten des Mannwidders feiern.

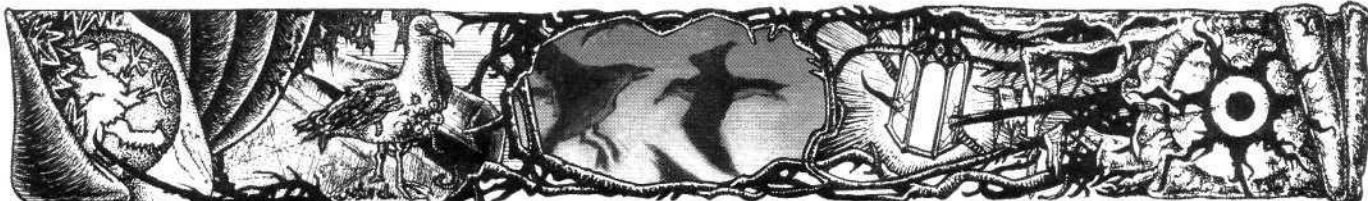
Maraskan: An der ganzen Küste, die Haffax untersteht, finden sich nur ein Dutzend älterer Befestigungen im atemberaubenden Turmbau-Stil der Insel (besetzt mit etwa einem halben Banner) sowie acht moderne Festungen im Oktagon-Stil (ein Banner Besatzung), die angeblich allen Angreifern einen gebundenen Shruuf entgegenschicken können.

Zufluchten und Sanktuarien

Meisterinformationen:

Zwischen einzelnen Szenarien brauchen die Helden Ruhepunkte und Zufluchten, in denen sie ihre Wunden lecken und neue Informationen erlangen können. Verfolgt von übermächtigen Gegnern kann für das Schiff auch als letzte Rettung ein Sanktuarium erscheinen,

nen, die — so es sich um 'schwimmende Sanktuarien' handelt — (rei beweglich innerhalb der Blutigen See sind. Darüber hinaus finden sich noch viele natürliche Verstecke an den Küsten Tobriens, Orons und Maraskans: Küstenmoore, Buchten, Inselgewirre und Mangroven sumpfe.



Die Sanktuarien Jilaskan und Beilunk werden von Sanin wegen ihrer fanatischen Praiosdiener nicht angelauten.

Die *Gezeitenspinne* kann als niederhöllische Präsenz kaum eines der hier genannten Sanktuarien anlaufen, allenfalls auf Korelkin anlegen oder hoffen, in der *Stadt aus der Tiefe* angenommen zu werden. Spätestens wenn die Helden versuchen, eine bekannte Zufluchtsstätte mit der Arche zu erreichen, werden sie feststellen, dass der Ma'hay'tam nirgendwo wirklich willkommen ist und die Gruppe sich auf die Stärke ihres Seegefährts verlassen muss.

Heilig: Ilsur

»Über dem Bug macht ihr die Konturen der Burg Klippenstein aus, die wie ein Fels in der Brandung dunkler Horden und Fluten steht. Die Häuserruinen von Ilsur selbst und der Hafen an der Mündung des Dogul liegen im Nebel. Keiner weiß, ob die Verteidiger der Stadt noch stehen oder längst von den borbaradianischen Belagerern bezwungen wurden.«

Die Stadt Ilsur ist ein Kriegsgebiet, in dem noch 700 Menschen hausen. In Burg Klippenstein (vier Onager und Bailisten zum Schutz des Hafens), der Alten Festung und dem Park der Ruhe mit den Heiligen Quellen der Peraine haben sich SO erfahrene Veteranen und Helden des Blutbanners gegen die borbaradianischen Kompanien *Gütes Haufe* und *Pfeilgewitter* (Scharfschützen mit Armbrust) verschanzt.

Es mangelt an allem, am wichtigsten sind jedoch Nahrungsmittel, Waffen und Rüstungen und gute Nachrichten aus der Ferne. 4W20 halbverhungerte Flüchtlinge, die sich aus den Dunklen Landen bis nach Ilsur geschleppt haben, hoffen darauf, dass sie aus der Stadt gebracht werden.

Meisterinformationen:

Die Helden können Ilsur ansteuern, um Nachschub an Material und neuen Kämpfern zu liefern, Schäden zu reparieren (Ausschlachten von Holzgebäuden) und in den Heilquellen zu gesunden. Vorräte können hier kaum aufgenommen werden.

Während die Ankunft der *Seeadler* gefeiert wird, betrachtet man die Dämonenarche selbstverständlich als Feind und nimmt sie unter Feuer. Selbst wenn die Helden verdeutlichen können, dass sie auf der Seite der Ilsurer sind, bleibt Miss Trauen: hs war eine dieser Monstrositäten, die Ilsur vor Jahren eroberte.

Mehr zur belagerten Stadt finden Sie in UdD, S. 105 und der Armalion-Publikation Kampf um Ilsur.

Magisch: Nuyasalas Nebelbank

»Ihr steuert in eine kleine Nebelbank, die sich wie ein Leichentuch über die Blutige See gelegt hat. Weiße Schwaden umwirbeln euch und lassen eure Kleider an der Haut kleben. Von euren Verfolgern ist nichts mehr zu sehen. Es riecht nach Baldrian und Minze. Das Wasser ist glatt wie ein Elfenspiegel. Schläfrigkeit überkommt euch.«

Meisterinformationen:

Wenn die Helden effektiv oder panisch gegen den Schlaf ankämpfen, lassen Sie sie gewähren (z.B. mittels KK-Proben). Schläfer verpassen nur den Anblick eines hilflos im Nebel treibenden Schiffs, platschende Geräusche irgendwo im Nebel, ferne Harfenklänge und schließlich ein Auflaufen im flachen Wasser.

Die Helden erwachen, als sie den Sandstrand einer flachen Insel von einigen Rechtheilen Größe erreichen, die auf keiner Karte verzeichnet ist. Ahorn, Ulme und Kastanie, deren Holz mit roten und grünen Ornamenten bemalt sind, bewachsen das Eiland. Klare Quellen sprudeln aus Stein, Blumenwiesen laden zum Verweilen ein. Wie eine Dunstglocke wölbt sich der Nebel über die Insel und verbietet den Blick auf den Himmel.

Nach einiger Zeit erblicken die Helden im Wasser spielende neckerähnliche Wesen mit spitzen Ohren, die auf Delphinen tollkühne Kunststücke vorführen. Sie kommen nie näher als fünfzig Schritt, blicken mit Juwelenaugen auf die Fremden und fragen sehnsüchtig flüsternd im Geist: "Die Marmorblaue. Isinel. Wisst ihr, was *ihrkha*, ihr Schicksal war?"

Meisterinformationen:

Die Helden befinden sich in einer Globule, die bereits vor drei Jahrtausenden den Flüchtenden einer hochelfischen Stadt als Zuflucht gegen unerbittliche Verfolger diente. Das Tor zu dieser kleinen Welt ohne Sonne und Mond öffnet sich nur selten und nicht für jeden. Sollten die Helden mit der Dämonenarche auf die Globule stoßen, fahren sie durch die Nebelbank, ohne wirklich etwas erblickt zu haben. Die Gruppe kann sich hier ausruhen und Wissen aufnehmen, darf jedoch kein Holz schlagen. Die Neckelfen bleiben mysteriös verhüllt und sind stets nur in Ferne und in Träumen zu sehen.

Nach gefühlten 2W20 Stunden werden die Gedankenbotschaften unruhiger: "Ihr müsst gehen! Die Gesichtslosen und Ungeschaffenen, sie lachen — schrill, so schrill"

Verlässt das Schiff die Insel, lichtet sich nach kurzer Zeit der Nebel und die I leiden befinden sich wieder in der Blutigen See, allerdings W20 x 10 Meilen von ihrer letzten bekannten Position entfernt.

Wir gehen davon aus, dass auch die Helden allerhöchstens Märchen von der einstigen Elfenstadt im Ysli-See erzählen können. Sollten sie den Wasserwesen glaubhaft von der Zerstörung berichten können (woher auch immer ...), breitet sich schrilles Wehklagen aus und die Globule, begründet auf der Hoffnung ihrer Bewohner, beginnt zu kollabieren ...

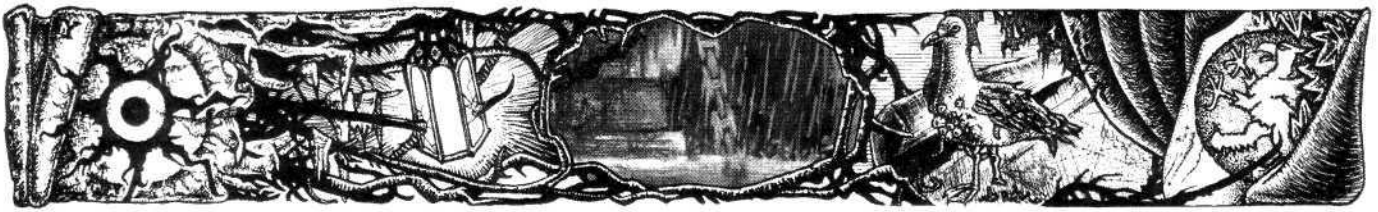
Gewaltig: Das Refugium der Wale

Das Schilf gerät in eine Herde von Dutzenden Grünwalen, über 30 Schritt messenden Meeresriesen, die einen schützenden Kreis um ihre Mitte gebildet haben: Hier schwimmen die Jungwale, aber auch Schiffe, die bis hierher vordringen, ohne die Wale anzugreifen, genießen den Schutz vor Meeresskralen, Secschlangen und großen Haien.

Meisternformationen:

Sie können das Manövrieren zwischen pockenübersäter Walhaut, schnaubenden Blaslöchern und aus dem Wasser steigenden Finken als Balanceakt spielen, der auch von den Helden Proben auf *Seefahrer* oder *Boote Jahren* abverlangt. Schiffe, die versehentlich oder absichtlich einen Wd verletzen, werden unter wütenden Walgesängen von der ganzen Herde angegriffen.

Die Herde zieht mit einer Geschwindigkeit von etwa 60 Meilen/Tag in vorwiegend nördliche Richtung (Sommerquartier im nördlichen Perlenmeer und an den Küsten Rieslands).



Neutral: Die Stadt aus der Tiefe

Meisterinformationen:

Die *Stadt aus der Tiefe* ist eine Dämonenarche der ersten Stunde, ein schwerfälliges Konglomerat, das seine Gestalt, seine Bewohner und seine Eigenarten immer wieder ändert (siehe auch BuM, S. 64). Derzeit geht das Gerücht, der Zauberer Arachnor von Shoy'Rina herrsche über die schwimmende Stadt und biete sie jedem Schill, das die Anlegegebühr entrichtet, als neutralen Hafens- und Umschlagplatz an. Jede Art von Gefechten zwischen verfeindeten Gruppen sei verboten.

Die *Stadt aus der Tiefe* verändert nur langsam ihre Position und ist meist im Golf von Tuzak, südlich von Maraskan oder aber östlich von Rulat zu finden.

»Mitten auf dem Meer türmen sich Holzbauten, Trutzen, bizarre Stahl- und Korallenkonstruktionen, Schiffsgerippe, Hängebrücken und wehende Takelage. Das umgebende Meer wird von einem dichten Tangfeld mit Fahrinnen dominiert. Schiffe unterschiedlichster Art liegen an den Kais an, Menschen in bunten Gewändern bevölkern die wirt Stadt auf den Wellen. Gerüche von Gewürzen, Moder und Rauch dringen zu euch herüber.«

Die Stadt selbst ist im Kern eine gut 150 Schritt messende Dämonenarche, umgeben von einem fast 100 Schritt breiten Gürtel von eingefangenen und teilweise transformierten Pötten, Galeeren und Zdraken, die aberwitzigste Konstruktionen bilden. Die Stadt bietet eine schmierige Pinte, Marktdeck, Altäre von Globomong, Widharcal und Belhalhar, Räucherei, Hurenhaus, Schmied, Zimmermann, Beschwörer, Lotsen, Söldnerbörse, Sklavenperche (Ziliten sind derzeit billig) und einen Unterwasserbotendienst. Zu jeder Zeit sind hier 2W6 Schiffe vor Anker. Etwa 500 Piraten, gierige Händler, Krakonier und Risso bevölkern die Behausungen.

Meisterinformationen:

Die Ankergebühr beträgt je nach Schiffsgröße zwischen 3 (Schinakel) und 100 (großer Holken, also auch eine Trireme oder Dämonenarche) Dukaten pro Tag, die Aufenthaltsgebühr pro Person 8 Silbertaler pro Tag. Angeblich will sich Arachnor von Shoy'Rina damit eine Flotte finanzieren, mit der er Al'Anfa dazu zwingen kann, ihn zum König zu erklären.

Die *Stadt aus der Tiefe* bietet wie kaum ein anderer Ort Gelegenheit

für das Sammeln von Gerüchten und Hinweisen, Rededuelle mit Gegnern, denen man auf hoher See nur mit Rotzenfeuer antworten würde, oder Diebstähle und Anwerben von neuen Gefolgsleuten. Wer gegen Arachnors eiserne Gebote verstößt und Kämpfe anzettelt, wird von der Krakonicgarde aufgespießt, den weitreichenden Wurzeln der zentralen Dämonenarche zerdrückt, vom Ulchuchu des Tangfelds verschlungen oder einem herbeigerufenen Arjunoor fortgeblasen.

Da Arachnor seine Seele nicht Charyptoroth anbieten will und das krakonische Steuerwesen mit Bannfesseln befiehlt, ist es wohl nur eine Frage der Zeit, bis sich wieder jemand anders zum Herren dieser Dämonenarche aufschwingt und die *Stadt aus der Tiefe* wiederum ihre Gestalt wandelt.

Jenseits aller Karten: Korelkin

Meisterinformationen:

Weit auf die hohe See nach Osten abgeschlagen, können die Helden auf die Insel Korelkin stoßen. Sie soll sich ungefähr 600 Meilen östlich von Maraskan befinden, ihre genaue Lage jedoch ist Staatsgeheimnis des Horasreichs (für das Entdeckerin Harika ní Coalgha die Insel 5 v.H. in Besitz genommen hat) ist.

Eine bergige Insel von fast 30 Meilen Länge und 10 Meilen Breite mit steilen Felsküsten und einigen Buchten. Am Süzipfel hegen die Überreste einer gekenterten Karavelle und eine selbstgebaute Schaluppe an einem langen Steg. Fünf Holzhütten und zwei Kolomalhäuser beherbergen 20 auf sich selbst gestellte Matrosen, 'Hafenwachen' und den verlausten Insel-Kommandanten Efferdan von Pertakis, der in geistiger Umnachtung mit den Füßen Gedichte in den Strand schreibt, bis sie die Brandung wieder davon spült.

Meisterinformationen:

Die Horasier harren hier seit mehreren Jahren aus und warten vergeblich auf Ablösung aus der Heimat. Bei Ankunft des letzten Schiffes brach das Schlachtfeldfieber aus und tötete zwei Drittel der Eroberer. 3W6 desertieren mit Ankunft der Helden und wollen zu rück zum Festland (ja, selbst auf einer Dämonenarche!). Abgesehen von Harpyien und einem gebrechlichen Rieschlindwurm bietet die .sommerfeuchte Insel kaum Gefahren. Zweimal im Jahr steuern Festumer Handelsschiffe die Insel an, deren Lage offenbar für eine hohe Gegenleistung bekannt gemacht wurde.

Szenarien

Meisterinformationen:

Die hier skizzierten Szenarien sind beschrieben in der Reihenfolge *Hintergrund* (die grundlegenden Vorgänge hinter den Kulissen), *Aufhänger* (der Anlass, zu dem die Helden in die Handlung eingebunden werden), *Verlauf* (AtrFortgang der Ereignisse), *Hindernisse* (Probleme, die sich der Bewältigung der Aufgabe in den Weg stellen), *Finale und Konsequenzen* (selbsterklärend) sowie *Abenteuerepunkte* (die Sie an jenen Helden bei erfolgreicher Mission vergeben können).

Notproviant

Hintergrund: Um seinen Aktionsradius und seine Unabhängigkeit zu

vergrößern, will Sanin an einigen Stellen der Küste der Tulamidenlande und Maraskans Notlager anlegen.

Aufhänger: Während die Helden an Bord der *Seedler* vom Kapitän davon erfahren, hört man an Bord der *Gezeitenspinne* nur ein paar Gerüchte über geheime Lager der mittelreichischen Marine an der Küste.

Verlauf: Die Suche nach geeigneten Ankerplätzen (geschützte Buchten fernab der Zivilisation) ist Hauptbestandteil der Mission. Heikel wird die Lage in dem Moment, in dem sich herausstellt, dass bereits jemand anderes die Angelegenheit der Bucht zu eigenem Vorteil nutzte: Kodnas Han, einer der tollkühnsten maraskanischen Freibeuter. Noch immer ist er ein Verteidiger maraskanischer Unabhängigkeit und steht nun seinem einstigen Feind Sanin gegenüber.



Hindernisse: Sanin und der Maraskaner sind Rivalen aus der Zeit, als Kodnas Han gegen die Besatzung durch das Mitteleich kämpfte. Durch ein wenig Vermittlung der Helden sollte es möglich sein, dass beide Kapitäne alte Feindschaften ruhen lassen und zumindest vorübergehend an einem Strang ziehen. Falls einer der Helden während der Phileasson-Saga mit Kodnas Han gesegelt ist, wird er von diesem wie ein alter Freund begrüßt. Allerdings erinnern sich dann ebenfalls zwei Besatzungsmitglieder der *Seeadler*, die früher auf der kaiserlichen Bireme *Aferaff* stationiert waren, wie Kodnas Han zusammen mit dem Held ihr Schiff überfiel (wenn das in Ihrem Abenteuer der Fall war). Ein Punkt, derein heftiges und lautstarkes Gespräch unter vier Augen mit Sanin nach sich zieht.

Finale und Konsequenzen: Die *Seeadler* erhält dank Vermittlung der Helden einige gute Ankerplätze und Proviant. Zudem wird ihr von Kodnas Han vom bevorstehenden Enduriumtransport berichtet.

Abenteurpunkte: Bei Verhinderung eines Konfliktes erhalten alle daran Beteiligten 30 AP, andernfalls die Hälfte.

Die Docks von Yaisirabad

Hintergrund: In Yaisirabad an der Küste Orons lässt die Moghuli in streng bewachten Docks ihre neue Flotte bauen: derzeit sechs Galeeren und Karracken. Bevor diese Schiffe fertiggestellt sind, kann ein Anschlag den Flotten von Aranien und dem Mittelreich eine Pause im Rüstungswettstreit verschaffen.

Aufhänger: In den Trümmern einer aranischen Bireme finden die Helden einen Plan von den Docks in Yaisirabad, zu denen offenbar ein Geheimgang führt, der in weniger bewachten Handelshafen beginnt. Es wäre ein Leichtes, einzudringen und die Schiffe zu sabotieren.

Verlauf: Die Helden können unter Tarnung mit einem gekaperten Schiff den Handelshafen anlaufen oder versuchen, nachts mit einem Beiboot den Wachen zu entgehen. Um effektive Zerstörungen zu verursachen, sollten sie Fässer und Kugeln mit Hylailer Feuer oder Sordulsäpfel mit sich führen. Nach einigem Suchen im abendlichen Vergnügungstreiben des Handelshafen kann der Einstieg zum Geheimgang gefunden werden: im Keller eines Freudenhauses, das für seine Belkelel-gefälligen Orgien bekannt ist.

Hindernisse: Die Helden drohen, mit ihrer Sabotageausrüstung aufzufallen. Im Gang hat sich leider ein Grubenwurm eingeknistet, der im Kampf den ganzen Tunnel zum Einsturz bringen könnte. Der Plan der Helden stellt sich als etwas veraltet heraus: Über den Ausgang wurde mittlerweile ein Sklavenquartier gebaut, in dem sich 50 ausgeehrte Arbeitssklaven zusammendrängen, die über die sich eröffnende Fluchtmöglichkeit hochofren sind. Nach geräuschloser Ausschaltung einiger Wachen kann an den Schiffen Feuer gelegt werden.

Finale und Konsequenzen: Während sich die Flammen über die Schiffe hermachen, stürmen Wachen und Schiffsbauer heraus, um Wasser zu schöpfen und die Katastrophe einzudämmen. Auf dem Rückweg durch den Geheimgang kommen den Felden Levthansjünger und ein Mannwidder entgegen (siehe BuM, S. 41 f.), die auf den Tunnel aufmerksam geworden sind und nach Kampf lechzen. Im Hafen sind die Schiffe alarmiert und suchen nach Verrätern und feindlichen Schiffen. Die Flotte der Moghuli wird sich weitere Monate gedulden müssen, bis sie sich im größeren Maßstab in die Blutige See wagen kann.

Abenteurpunkte: 40 - 80

Enduriumraub

Hintergrund: Das kostbarste Handelsgut Haffax' ist das Endurium aus

der Mine am Amran Anji. Besonders in den Schmieden und Alchimistenküchen Galottas ist es hochbegehrt. In unregelmäßigen Abständen fahren Schiffe von Jergan oder der maraskanischen Ostküste nach Mendena, um dort die teure Ware abzuliefern.

Aufhänger: Durch eine Information Kodnas Hans oder eine magische Signatur der Zaubermetalls stoßen die Helden auf den Transport.

Verlauf: Anders als wahrscheinlich vermutet, wird das Endurium nicht per Schiff, sondern mittels des Ma'hay'tam *Boransdorn* befördert, der sich mit Bclhalhar-Kämpfern, beweglichen Dornenranken und einem überschweren Geschütz verteidigt. Nähert sich ein gefährlicher Gegner, teilt sich die Arche und versucht, in zwei verschiedene Richtungen eilend, davonzukommen.

Hindernisse: Die Teilung des Gegners ist wohl das größte Problem für die Helden: Befindet sich das Endurium nur auf einem der Teile? Verfolgen die Helden den richtigen Teil? Überlegen Sie sich gut, was Ihre Spieler mit dem Endurium anfangen könnten, denn alleine sein materieller Wert ist enorm.

Finale und Konsequenzen: Ein Ma'hay'tam wurde schwer beschädigt und es wurde verhindert, dass Galottas Dämonenschmiede eine wichtige Lieferung des schwarzen Metalls zum Aufbau der dämonen-kaiserlichen Luftflotte erreicht. Es ist davon auszugehen, dass der schlaue Taktiker Haffax den nächsten Enduriumtransport selber planen wird und ein Raubzug dann nicht so leicht gelingen wird.

Abenteurpunkte: 60 — 140

Die Jahrhundertwelle

Hintergrund: Um die im Hafen von Perricum liegende Perlenmeerflotte zu treffen, will der Beschwörer und Charyptorothsjünger *Charybaton* den Dämon *Turgoth* (siehe Anhang, S. 68) anrufen, der eine gewaltige Jahrhundertwelle aus den Tiefen der See aufsteigen lassen soll.

Aufhänger: Den Helden wird von einem ihrer Kontaktmänner am Ufer oder sogar in der *Stadt aus der Tiefe* zugetragen, dass *Charybaton* einige Paraphernalia (ertrunkene Delphine, Kindertränen, Angstschweiß, Holz versunkener Schiffe) sammelt, die auf ein großes Ritual hindeuten. Alternativ könnten Sie vorab ein Szenario kreieren, in dem die Helden auf *Charybaton* aufmerksam werden, dem es gelingt, den Wthren Namen *Turgoths* in Erfahrung zu bringen.

Verlauf: Als man den Ritualplatz, eine aus dem Holz versunkener Schiffe gezimmerte Plattform im Golf von Perricum, erreicht, ist es schon fast zu spät. Vor dem Floß erhebt sich eine immer höher wachsende Welle, in deren Schaumkrone Wasserleichen und Algen treiben. Eine rotgeschäumte Wellenfratze spuckt Blasphemien aus. Inmitten des Floßes steht der Beschwörer, umspült von schwarzem Wasser, das zwischen den Planken an seinen Beinen hoch leckt, und deutet mit einem Stab aus Walpenisknochen gen Westen.

Hindernisse: *Turgoth* ist beschworen und will ein Ziel. Dies können Helden bei gelungener Probe auf *Magiekunde* feststellen oder von einem begleitenden Magier mitgeteilt bekommen. Bei dem dämonischen Seegang das Floß des Beschwörers zu erreichen, ist nur von wirklichen Helden zu schaffen und erfordert einiges an Akrobatik zwischen Wellenbergen und -tälern. Dann muss dem Paktierer 'nur' noch der Stab entwunden und ein neues Ziel für den Dämon gefunden werden. Die sinnreichste Himmelsrichtung wäre Osten, wo auf lange Zeit kein Land in Sicht kommt.

Finale und Konsequenzen: Die Perlenmeerflotte und Perricum sind vor einer zerstörerischen Monsterwelle bewahrt worden, der Paktierer hat das Zeitliche gesegnet. Die abgelenkte Welle brandet Stunden später abgeschwächt gegen die Zwergeninseln und die Berge von Beilunk,



einige ungeschützte Schiffe und Stege der dortigen Piraten werden mitgerissen.

Abenteurpunkte: 40 - 90

Die Nordlandflotte

Hintergrund: Jahr für Jahr segelt die große Nordlandflotte Al'Anfas von der Perle des Südens nordwärts, um die Güter der Stadt in den dortigen Häfen zu verkaufen und im Gegenzug Nordlandwaren — Getreide aus Oron, Eisen von Maraskan und Bauholz aus Tobrien und dem Bornland — einzukaufen. Dieser größte Konvoi der aventurischen Seefahrt besteht aus vier Dutzend teilweise bewaffneter Transportschiffe und wird bewacht von einem Dutzend Schwarzer Galeeren. Er zieht immer wieder Piraten an, stört Meereseungeheuer auf und lässt sogar die Heptarchen nervös werden, die darum ringen, möglichst günstige Handelsabschlüsse zu erzielen.

Aufhänger: Das Gerücht "Die Rabenflotte kommt!" eilt dem Konvoi weit voraus.

Verlauf und Hindernisse: Die übliche Route der Flotte ist Sinoda—Thalusa—Tuzak—Khunchom—Elburum—Jergan—Zorgan—Perricum—Mendena—Ilsur—Festum. Die Helden können sich vor allem darauf verlegen, die Flotte zu beobachten und bei außergewöhnlichen Ereignissen einzugreifen. Partei für oder gegen die Flotte zu ergreifen ist schwer: Sie versorgt die Reiche zu beiden Seiten des Zwiellichts. Immer wieder at-

tackieren Piraten Nachzügler oder nutzen einen Sturm aus. Mal sind es Blutpiraten der Schwarzen Schlange, mal oronische Freibeuter, mal die von gerechtem Zorn erfüllte Thorwalern! Thorga Blutfaust mit ihrer Otta. Einzelne Schiffe bleiben in Tangteppichen und Mahlströmen gefangen und könnten mit der *Gezeitenspinne* oder den Ruderstärken der *Seeadler* befreit werden. Eine Bireme des alananischen Praios-Tcm-pels transportiert den jährlichen Tempelzehnt der Ordnung 'Regenwald' bis nach Perricum: zehntausende Dublonen in Schatzkisten, die ein Schwarzmagier für sich gewinnen will, indem er die Schiffsführung durch Bha'Levekim (eingehörnte Besessenheitsdämonen) beherrschen lässt. In Zorgan und Perricum kommt es zu diplomatischen Verstimmungen sowie peinlich genauer Suche nach Spionen, da die Flotte auch die Heptarchenhäfen anläuft.

Finale und Konsequenzen: Kurz vor Vallusa wird die Nordlandflotte schließlich bei schlechter Sicht von einer Karracke und einer Karavelle, die mit dem Wappen des Bornlandes beflaggt sind (weißer Wolf in efferdblauer Scheibe auf rotem Grund) attackiert. In Wahrheit eine List Xeraans, der mit diesen gekaperten Schiffen und talscher Mannschaft erreichen will, dass die Nordlandflotte vor Festum abreht und dem Bornland so wichtige Güter vorenthalten werden. Die Helden können dies mit Untersuchungen der beiden Schiffe (die natürlich von den Schwarzen Galeeren gerammt und geentert werden) herausfinden und mit diplomatischem Geschick den Alanfanern erklären.

Abenteurpunkte: je nach Einsatz 30 — 150

Auf der Arche

Die Besatzung

Meisterinformationen:

Ohne menschliche Besatzung ist auch die Dämonenarche nur wenig mehr als ein schwimmender Sarg: Trotz des Schiffsdämonen wäre die *Gezeitenspinne* ohne bediente Schiffsgeschütze und erfahrene Reparaturmannschaften bald ein lohnenswertes Ziel für Xeraans Piraten.

- Wenn sich die Gruppe ihre schurkige Mannschaft erhalten will, muss sie etwas bieten: Sold, Mahlzeiten und Autorität. Fehlt eines dieser drei Dinge, kommt es schnell zu Meuterei, Desertion und Attentaten auf die Helden. Jasper könnte versuchen, die Gunst der Stunde zu nutzen, und sich selbst zum Schiffsführer der Arche aufschwingen. Zur Bezahlung kann es irgendwann notwendig werden, mit der *Gezeitenspinne* Handelsschiffe zu überfallen und die Beute an sich zu raffen: Werden die Helden das zulassen?

- Die Anwerbung neuer Gefolgsleute gestaltet sich schwierig: Viele Piraten und Söldner von der Piratenküste trauen sich nicht, gegen den Portifex Maximus mit Charyptoroths Splitter vorzugehen — zumindest nicht ohne doppelte Bezahlung. Weniger dubiose Gestalten kann man in Sassandra-Südwall finden, wo die Korsaren zwar üble Räuber, jedoch keine Dämonenanbeter sind und vielleicht sogar die Absicht der Helden teilen: mit Dämonenmacht gegen Dämonenmacht. Seefahrer und Söldner der zwölgöttlichen Lande wären nur durch Perricum Anheuern (Pressen) für den Dienst auf einer Dämonenarche zu gewinnen ...

- Bei den Hummenern gibt es keine Eoyahitätsprobleme, jedoch Verschleiß. Je häufiger diese schweren Kämpfer eingesetzt werden, desto mehr Hibernatoren stehen demnächst leer.

Bahamuths Schlund

Den ganzen Tag über verhält sich die Arche bockig, reagiert nur zögerlich auf Befehle und scheint reaktionsärmer zu sein. Wurzeln formt sie zu angstheischenden Symbolen, die sich überall auf dem Schiff verbreiten. Xylcste ist wenig gesprächig, die Archenkäfer beginnen, sich in ihre Gänge zurückzuziehen. Schließlich geht ein Ruck durch den Ma'hay'tam und er ändert eigenmächtig den Kurs, Richtung Nordost, von dem er sich auch nicht wieder abbringen lässt.

"Es ist schon wieder so weit", murmelt Jasper mit einem Kloß im Hals.

Meisterinformationen:

Aus einem unbekanntem Grund treibt es Dämonenarchen ab einer bestimmten Größe alle paar Monate zum Friedhof der Seeschlangen vor Maraskan oder dem Strudel von Neersand — beides Unheiligtümer der Tiefen Tochter (auch wenn die Efferd-Geweihtenschaft den Neer seit Jahrhunderten fälschlich als heilig betrachtet ...). Die Ma'hay'tamim tauchen in die Tiefe und kehren verjüngt wieder zurück.

Die *Gezeitenspinne* hält, stetig schneller werdend, Kurs auf die bornländische Küste. Auf dem Weg ignoriert sie alle Hindernisse, selbst zwei Festumer Holken können auf 200 Schritt Distanz nur einige Schüsse abgeben, dann ist die Arche wieder verschwunden.

»Im vollen Sonnenlicht taucht die Dämonenarche ihre Wurzeln in die Sandbänke vor Neersand. Von den Mauern der Stadt erschallen Hörner zum Alarm, eine auslaufende Kogge dreht hektisch ab. In aller Ruhe schreitet die *Gezeitenspinne* dorthin, wo wirbelnde Fluten in eine dunkle Tiefe hinabreichen, und kommt mit einem letzten Knarren zum Stillstand. Unter euch kräuseln sich die Fluten bedächtig aber unaufhaltsam zum Mahlstrom, in dessen Auge die Arche sitzt. Ein schlür-



fendes Rauschen schwillt an, tosende Wasserberge bauen sich vor eurem Blickfeld auf, dann verschwindet Neersand und die ganze Küste vor euren Augen.«

Meisterinformationen:

Xyleste rät zynisch jedem, dessen Seele nicht schon im Leichenwasser der Tiefen Tochter schwimmt, sich in das Innere der Arche zurückzuziehen, um nicht von den Fluten davon gespült zu werden. Das Wasser bricht schließlich über der versinkenden Arche zusammen. Gurgelnd reißt es die komplette Arche in die Tiefe, Wassermassen fluten Gänge und Löcher. Wenn sich die Helden nicht rechtzeitig in wasserdichte Behausungen zurückgezogen haben, können Sie eine hektische Flucht vor den brausenden Fluten gestalten, bis die Gruppe endlich in einem versiegelten Raum oder einer entstandenen Luftblase zur Ruhe kommt. Wer nur die Erschütterungen spürt und die Geräusche des Mahlstroms hört, muss schon eine RA-Probe —7 ablegen, um nicht panisch zu werden. Hier atmet am Meeresgrund noch eine Wesenheit aus Vorzeiten, die von den Göttlichen zwar bezwungen und eingekerkert, jedoch nicht getötet werden konnte. Der Held mit dem höchsten TaW in *Propheten* kann seine Sinneseindrücke nicht mehr von einem Strudel von Visionen unterscheiden:

»Letzte Luftblasen wirbeln um dich herum. Sie dröhnen ein Urwort durch die Wassergewalten: "BA-HA-MUT!"

Die Arche taumelt im Schlund eines Unvergänglichen. Schwarzes Licht wirft helle Schatten, über dir leuchtet die Tageswelt, unter dir glimmt rauschendes Unlehen. Bleichgründler umschwärmen dich, Seespinnen weben den Strudel, Muränenglotzer schnappen nach allem, was der Neer nach unten gebracht hat.«

Meisterinformationen:

Kurz darauf dreht sich der Sog um und schraubt die Arche wieder in die Höhe. An der Oberfläche angekommen und aus allen Löchern Wasser ablassend, sollte die Arche schleunigst von der Küste dirigiert werden, da die aufgeschreckten Neersander bereits ihre Einheiten zum Schlag gegen den Schiffsdämon sammeln.

Archenfrühling

Meisterinformationen:

Im Gegensatz zur Erneuerung in Bahamuths Schlund sind die folgenden Phänomene noch nie auf der *Gezeitenspinne* aufgetreten: die Vermehrung der Dämonenarche.

Eines morgens sind an der Außenhorke der Arche Zweige mit handtellergroßen, blau-gelben Blüten zu sehen. Sie riechen stark nach Bitterharz und süßem Nektar. Innerhalb weniger Tage verblassen sie und lassen einen wulstigen Fruchtknoten zurück, der irgendwann ein fingerlanges Samenkorn hoch hinausspeißt. Mit seinem Flugschirm ähnelt es Löwenzahn, fällt aber seltsamerweise nicht herunter, sondern wird von schwingenartigen Flugblättern immer höher getragen, um ständig das Schiff zu umkreisen.

Meisterinformationen:

Parallel dazu wird Xyleste (und in geringerem Rahmen auch die sich wehrende Perainiane) immer erregter und bittet mit geweiteten Augen und sinnlich geöffneten Lippen männliche Helden ein-

zeln zu sich, eindeutige Angebote machend. Sollte sich ein Held darauf einlassen, wird er schnell bemerken, dass er sich hier wie an LEVTHANS FEUER verbrennt und die gierige Steuerfrau kaum zufrieden zu stellen ist. Die fliegenden Samen sind abgespaltene Teile der Arche, die sich bald zu einem neuen Keimling zusammenfinden sollen. Sie wehen tagelang um den Ma'hay'tam, wachsen dabei, wie von Agrimoths Winden genährt, zusehends und halten erst bei 15 Schritt Länge, mit glänzenden Spitzen und Kanten versehen, inne. Nach ihrer 'Reifezeit' in der Luft versuchen sie eine Nährhöhle im Innern des Mutterschiffs zu erreichen, wo sie sich vereinigen müssen, um den Keimling zu schaffen. Zielstrebig steuern sie von allen Seiten auf die Arche zu, recken ihre Spitze, legen ihre Schirme an und rasen pfeilschnell auf das Gefährt zu. Wer an oder unter Deck in die Flugbahn eines dieser Geschosse gerät, erhält 3W20 TP, splitterndes Kernholz verursacht in der Umgebung immernoch 2W6TP Die Arche bebzt einige Augenblicke lang unter den Einschlägen, dann wird es still. Nur noch Löcher und festsitzende Pollen zeugen von dem Akt — und die Frage, ob sich genug Samen irgendwo im Schiffsbauch zusammengefunden haben.

In den nächsten Wochen macht sich ein verstärkter Harzfluss an den Hörnern und eine gesteigerte Absorptionsgier des Archenholzes bemerkbar. Xyleste ist launischer als sonst.

Meisterinformationen:

Ja, im Innern wird ein neuer Keimling genährt. Während der 6W6 Tage, in denen der noch unbelebte Ma'hay'tam im Holz des Mutterschiffs keimt, wendet die *Gezeitenspinne* i Handlungspunkte pro Tag für die Aufzucht ihrer Brut auf

Wenn die Helden die Entstehung einer neuen Arche verhindern wollen, können sie mit Hellsichtmagic, einem Verhör Xylestes oder der Verfolgung von Archenkäfern, die Flarzkügelchen und Unwassertropfen zum Keimling bringen, erfolgreich sein. Der ungeborene Ma'hay'tam wird in einer feuchten Höhle nahe der Unterseite der Arche umsorgt. Schüren Sie die Angst der Helden vor der Reaktion der Arche, wenn die Brut vernichtet wird. Früher oder später wird sich das Schiffsmonstrum bitter rächen ...

Entscheidet sich die Gruppe, den neuen Ma'hay'tam lebendig werden zu lassen, zerrn Zeremonienwurzeln den Schößling schließlich in die Wasser der Blutigen See, wo die Kreatur sich bald aus dem schützenden Blätterwerk schält, auf eigenen Beinen steht und sich eilig entfernt. Mutterschilf verspeisen [ungarchen häufig ...

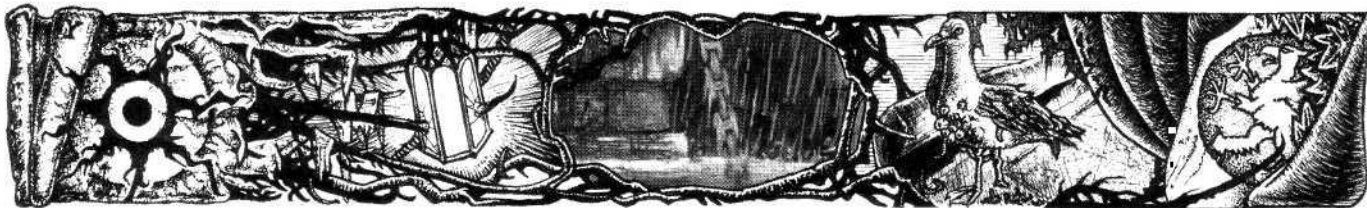
Feentrubel

Meiste/Informationen:

Schon bald nach Inbesitznahme der Arche machen sich die 'blinden Passagiere' vom Feenschiff *Safranfass* bemerkbar. Die Freunde der Vila schwärmen verborgen im Schiff auf, um kleine Sabotageakte auszuführen.

9 Archenkäfer liegen zu Dutzenden mit zappelnden Beinen umgedreht auf dem Rücken. Sie wurden mit Kleister auf dem Wurzelboden festgeklebt.

- Das Essen ist vollkommen verwürzt: zu viel Zucker, Pfeffer und/oder Salz. In der Küche kann man noch den winzigen Fußabdruck eines Laadifahi in ausgekipptem Mehl entdecken.
- Über Nacht wurden alle Waffen von Schlafenden über Bord geworfen. Drillseile von Rotzen sind durchtrennt.



• Urplötzlich zuckt die Arche hin und her. Xyleste muss sich mit Händen und Füßen gegen aufdringliche Laadifahn wehren, die sie umschwirren und mit ihrem Feenlicht blenden, wobei sie singen: "Gib uns frei!"

Zu wirklich intelligenten Antworten ist unter den Feenwesen nur die gepeinigta Vila in der zusammengedrückten Kapitänskajüte fä-

hig. Sie wünscht sich, zurück in ihre Heimat in den Walbergen gebracht zu werden. Unter Aufwand von 2W20 Handlungspunkten kann die Arche nach langwierigen Holzformungsprozessen die Achtertrutz der *Safranfass* wieder herauswürgen. Leichter ist es, den Bezugsgegenstand der Vila, der geschnitzte Türrahmen aus dem Holz ihres früheren Wohnbaumes, herauszubauen und mitsamt der dann gebundenen Fee an Land zu bringen.

Auf der Trireme

Archenjagd

Offenbar ist die Jagd auf die furchterregenden Dämonenarchen Sanins größte Leidenschaft: Immer wieder stellt er Leute ab, die nach Wurzelzeichen Ausschau halten sollen, Enterhaken und -seile mit der richtigen Länge liegen bereit, die Kugeln mit magischem Brandöl werden spielerisch mit den Händen vorgewärmt.

Meisterinformationen:

Die *Seeadler* hat bereits drei kleinere und mittelgroße Archen vernichtet und wird dies auch wieder tun. Übliche Taktik ist das Beschießen und Rammen der Archonbcinc, bis der Schiffsdämon einknickt und mit dem Rumpf kaum beweglich auf dem Wasser liegt. Dann entern die wild entschlossenen Seekrieger unter Führung von Wilbur Kornplotz (und den Helden) den Ma'hay'tam, um das Herz der Arche zu zerstören — falls das nicht schon ein gezielter Stoß mit dem Rammsporn getan hat.

Gönnen Sie der Gruppe das große Erfolgserlebnis, nach enormen Anstrengungen eine Arche mittlerer Größe zur Strecke gebracht zu haben. Die spätere Begegnung mit dem *Plagenbringer* wirkt dann um so folgenschwerer.

Bedenken Sie generell, dass Sie durch dem Efferd-Kaplan Resovik stets die Möglichkeit haben, göttertreue Taten der Helden in Notzeiten mit (wenn auch schwer zu wirkenden) Mirakeln zu belohnen: eine WASSERWEIHE, um charyptide Wesen zu verbrühen, der MANNSCHAFTSSEGGEN, um das Gemüt an Bord wieder aufzurichten, oder gar die Macht von SWAFNIRS FLUKE, um einem Mahlstrom zu entgehen.

Wer ist der Kollaborateur?

Meisterinformationen:

Als Agenten der wenig geliebten KGIA stoßen die Helden auf Distanziertheit und eine Mauer des Schweigens, die erst löchrig wird, wenn sie sich an Bord der elitären Galeere bewährt haben.

Viele Offiziere können sich verdächtig machen: notorische Unfreundlichkeit, heimliches Treffen mit der oder dem Geliebten (im Ruderdeck ansässig) und Verbergen von Geheimnissen aus der Vergangenheit und Gegenwart (so etwa eine Duglumpest-Erkrankung, die der Offizier nicht wahrhaben will). Indizien für die Kommunikation mit dem Feind sind fehlende Brieftauben, verwehende Difarsignaturen oder sogar ein mitgehörtes Gedankengespräch, das dank eines ELFEN-FREUNDE-Artefakts stattfinden kann.

Auffällig ist vor allem der Kapitän, der in seiner (nie zugegebenen) Angst vor erneutem Verlust seines Schiffes und dem fanatischen Hass auf die Dämonenarchen bisweilen knappe, unverständliche Befehle gibt, deren Sinn er keineswegs erläutert.

Jeder Offizier hat die Möglichkeit, in seinem Einflussbereich als Verräter Sabotage auszuüben: Der Navigator mag auf Hoher See beständig falsche Positionsangaben machen, um so das Schiff in eine Falle zu führen. Der Geschützmeister kann die Geräte sabotieren, einer der Schiffsmagier mit Zauberei Einfluss ausüben, die Deckoffiziere und Hauptleute der Seekrieger ihre Leute gegen den Rest der Mannschaft aufbringen.

Wann und wie der Verräter enttarnt wird, liegt in Ihrer Hand und denen Ihrer Spieler. Vielleicht geschieht es auch erst, nachdem die *Seeadler* urplötzlich von vier Kriegsschiffen des Fürstkomturs umzingelt wird und die Schiffsführung in Ketten liegt. Es schließt sich ein Plot an, bei dem die Helden (mit Hilfe von maraskanischen Freischärlern?) in Jergan aus dem Gefängnis entkommen und das Schiff wieder kapern müssen.

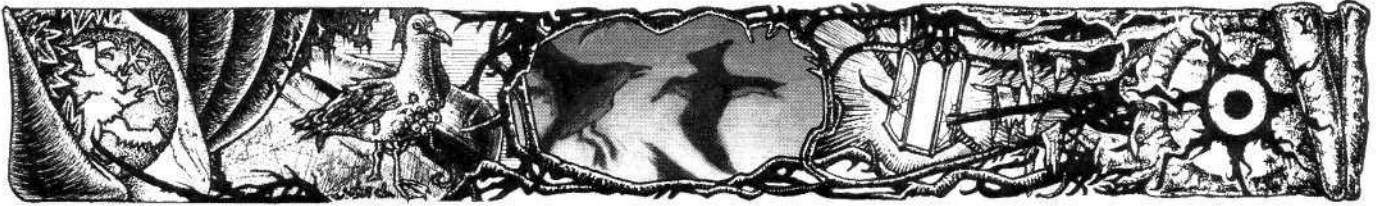
Einen Überläufer enttarnt zu haben, schließt jedoch nicht aus, dass sich noch ein weiterer an Bord befindet — Komplize oder gänzlich unabhängig voneinander. Und auch das Gegenteil kann zutreffen: Warum soll der Agent 'Xordai' nicht Fehlinformationen aufgesessen sein und es gibt in Wahrheit gar keinen Kollaborateur, nach dem die Helden ihre Hexenjagd veranstalten?

Das Geisterschiff

Meisterinformationen:

Um die stolze *Seeadler von Beilun* in Misskredit zu bringen, ließ sich Xeraan eine perfide Intrige einfallen: Eine gekaperte Trireme der Perricum-Klasse wurde bemalt wie das legendäre Schiff und die Greifenflagge aufgezogen. Charyptoroth-Paktierer und Diener der Thargumtoth aus Warunk schufen eine Besatzung aus Wasserleichen und Zombies, die in Uniformen und typische Draufgänger-gewandung der iSveöf/fr-Kämpfer gekleidet wurden. So maskiert rammt das Schiff aus Nebelbänken heraus mittelreichische Kauf-fahrer und überfällt ahnungslose Küstendörfer. Schon bald bekommt Sanin die Auswirkungen dieser Untaten zu spüren: Handelsschiffe drehen panisch ab, aranische Galeeren geben Schüsse auf die *Seeadler* ab, ein wichtiger Unterstützungshafen verweigert dem Schiff aufgrund der Gerüchte das Liegerecht. Schäumend vor Wut nimmt der Kapitän bald die Jagd nach dem geisterhaften Schwesterschiff auf und folgt einer Spur von Überfällen und Opfern, die in die zahnlosen Gesichter von zombiehaften Seekriegern blicken mussten. Die finstere *Seeadler* ist lange Zeit nur ein Schatten in der Ferne, der — ausgestattet mit einigen dämonischen Fähigkeiten — scheinbar nach Belieben in plötzlich aufkommendem Nebel seine Position verändern kann. Erst nach nervenaufreibendem Katz-und-Maus-Spiel haben die Helden das Geisterschiff vor sich.

»Ein Zerrbild eures eigenen Schiffes, eher lautlos über dem Wasser schwebend als die Fluten zerteilend: Die Segel sind blutrot, das Greifen-



wappen zerfetzt. Der zerzauste Galionsadler trägt Knochen im Schnabel, die Ruder sind verrenkte Krummhölzer. Leichendunst und Totentrommeln wehen von dem Geisterschiff herüber. Ihr erkennt ungelene Gestalten in Uniformen der Perlenmeermarine, die aufgereiht an den Dollborden stehen. Eine heisere Grabesstimme ruft langsam: "Geschütze laden!"«

Meisterinformationen:

Die *Oeister-Seeadler* hat ähnliche Schiffswerte wie das Originalschiff, ist jedoch weniger stabil, hat nicht mal die Hälfte der Geschütze und wird von einer behäbigeren, untoten Mannschaft gesteuert. Dafür kann es jedoch im Nebel unheimlich Ortswechsel vollziehen und sich einmalig im Gefecht nichtstofflich machen, so dass Samins Schiff beim ersten Rammangriff hindurchgleitet, ohne auf Widerstand zu stoßen ... Den Helden stellen sich bewaffnete Wasserleichen (Werte siehe S. 58) und glotzende Zombies (MA, S. 175) entgegen, ehe sie einer verwesten, aber kampfstarken Karikatur Sanins mit übergroßem Zweispitz und durch den Brustkorb getriebenem Schmucksäbel gegenüberstehen. Seine Vernichtung lässt das Schiff mit Mann und Maus absaufen, als wäre es aus Stein.

Vors Kriegsgericht!

Meisterinformationen:

Vor allem wenn die Helden wenig Erfolg bei der Suche nach dem Überläufer haben und sich die *Seeadler* einige Fehler und politische Unkorrektheiten geleistet hat, ist folgende Episode wahrscheinlich, wenn die *Trireme* Beilunk oder Perricum anläuft oder in mittelreichischen Gewässern kreuzt.

»Unter zahlreichen Flaggsignalen geht eine goldgeschmückte Schlachtkarracke längsseits. Unwohl blickt ihr auf die geöffneten Stückpforten des unter dem Greifenbanner segelnden Kriegsschiffs. Lange Stege werden zur *Seeadler* ausgefahren, über die ein grauhaariger Mann im Inquisitorenornat und über ein Dutzend Sonnenlegionäre in schepfernden Rüstungen herüberschreiten. Bei einigen weiteren Gästen erkennt ihr den offensichtlichen Siegelring der KGIA. Der Inquisitor baut sich vor Kapitän Sanin auf, während seine Leute Aufstellung nehmen, und entrollt einen dreifach gesiegelten Erlass: "Lux vobiscum! Ich darf mich vorstellen: Amando Laconda da Vanya, Geheimer

Inquisitionsrat. Im Namen von Recht und Reich erkläre ich Euch, Kapitän Rateral Sanin, sowie alle Eure Offiziere für festgesetzt. Ihr seid suspendiert und Eurer Befehlsgewalt entbunden. Der Vorwurf lautet auf konspirative Umtriebe, Missbrauch von Flotteneigentum, Piraterie und Befehlsverweigerung. Holt die Ketten!"«

Meisterinformationen:

Durch unglückliche Gerüchte über die *Trireme*, Misstrauen in der KGIA und wenig wohlgesonnene Admiräle in Perricum wurde ein Hafterlass gegen die Führung der *Seeadler von Beüunl* ausgestellt. Das Schiff wird in den Hafen eskortiert.

Sanin ist nicht verrückt genug, um sich der Verhaftung zu widersetzen, aber vielleicht der ein oder andere Hitzkopf. Wilbur Komplotz wäre ein typischer Kandidat für eine solche Aktion, durch die er sich aber nur noch verdächtiger macht.

Die Beschuldigten — darunter auch die Helden — werden in Beilunk oder Perricum vor das Kriegsgericht gezerrt, besetzt mit einem Geheilten des Praios, der die Verhandlung leitet (in diesem Fall der knallharte, aber gerechte da Vanya selbst), sowie drei Konteradmirälen der Perlenmeerflotte, die das Urteil festsetzen. Schreiber, Gerichtsdiener, sporenklirrende Wachen, einflussreiche Beobachter und einige Zuschauer tragen zur militärisch-öffentlichen Atmosphäre bei.

Wenn Helden berechnend lügen: Es ist durchaus üblich, dass vor Gericht die Ermahnung vom WORT DER WAHRHEIT, eine Liturgie des Praios, gesprochen wird. Der anklagende Advokat hält den Beschuldigten Fehlritte der letzten Zeit vor: aufgeblasen durch Halbwahrheiten und stets mit böswilliger Intention interpretiert. Letztlich droht den Offizieren der *Seeadler*, die sich selbst verteidigen, Degradierung, unehrenhafte Entlassung aus der Flotte oder sogar Kerkerhaft.

Die Rettung erfolgt typischerweise durch das Auftauchen eines Kronzeugen oder Beweises (den ein Held zunächst finden muss), die Einflussnahme einer wichtigen Persönlichkeit wie etwa Reichsgroßadmiral Rudon von Mendena, Dexter Nemrod oder sogar Königin Emer (zu denen ein Held vordringen und sie überzeugen muss) und die Entlarvung geschmierter oder erpresster Richteradmiräle (durch Dokumente, die ein Held finden soll).

Letztlich kommt Sanin mit einem blauen Auge davon und kann sein Schiff wieder in die Blutige See manövrieren.

Marbosfahne und Enterhaken

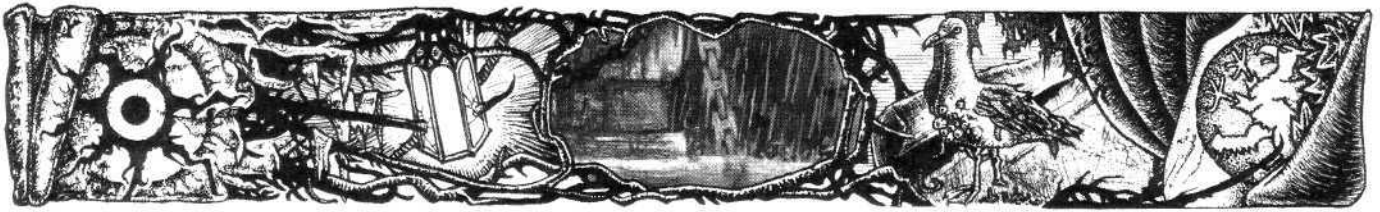
Meisterinformationen:

Nach Attacken auf Piraten und Handstreichungen gegen Stützpunkte an der Küste (sowie möglicherweise der Kaperung einer Arche) werden die Heptarchen auf das Schiff der Helden aufmerksam und bereiten Gegenmaßnahmen vor. Vor allem Xeraan verfolgt die *Gezeitenspinne* — seinen Ma'hay'tam — und die *Seeadler*. Primäres Ziel ist die Gewinnung von Schiff und Mannschaft — deren Kampfkraft sowohl der gierige Xeraan als auch der Strategie Haffax für sich arbeiten lassen wollen. Sollte dies nicht möglich sein, müssen Schiff und Mannschaft vernichtet werden.

Die einzelnen Episoden sind, wenn ihnen nicht ein (A) für die Arche vorangestellt ist, unabhängig vom Gefährd der Helden geschrieben.

Der Unterhändler

Der Ausguck macht eine Zedrakke mit vanillegelben Segeln und der Borbaradkrone aus. Grüner Rauch steigt auf: das Zeichen für eine Unterredung. Auf mittlerer Geschützreichweite lässt die Zedrakke ein Beiboot zu Wasser, auf dem fortwährend eine weiße Marbosfahne geschwenkt wird, während es auf euch zusteuert: die Parlamentärsflagge. An Bord befindet sich ein Unterhändler: alt, hager, mit tiefen Falten und weit herabhängenden Hautlappen von Stirn bis Kehlsack. Er trägt Gugel und graue Filzkleidung mit Goldsaum, was an eine Uniform für eine Ratte erinnert. Das Nasenbein schmückt ein Lapislazuli. Auf Schritt und Tritt folgen zwei stumme Halbwüchsige mit Tintenfass, Feder und Pergament, die fortwährend mit Difarstempo jedes gesprochene Wort niederschreiben.



Meisternormationen:

Der Parlamentär stellt sich mit nasalem Ton als *Legat Tertius* vor und bittet in umständlicher Behördensprache um ein Treffen mit der Schiffsführung. Er wurde ebenso wie die beiden jungen Chronisten in den Zauberstätten Mendenas extra für diplomatische Verhandlungen kreiert und hat den Auftrag, die Übergabe des Schiffes an den Portifex Maximus auszuhandeln. Spielen Sie ihn als korrekten, leicht verschlagen wirkenden Abgesandten, der jedes mal ehrlich enttäuscht scheint, wenn Sanin oder die Helden seine Angebote ausschlagen und seufzend tiefes Mitleid aufbringt, wenn die Verhandlungen zu scheitern drohen: »Es tut mir Leid, aber Ihr lasst mir keine Wahl. Der Portifex Maximus wird nicht sehr erfreut über diese Antwort sein. Wirklich bedauerlich für Euch, und dabei wirkte Ihr so einsichtsvoll. So ein schönes Schiff!«

Legat Tertius unterbreitet folgende Angebote:

0 Das Schiff der Helden wird unter Eskorte von zwei bewaffneten Zedrakken (und — was er verschweigt — später der Arche *Goldmorgentarrantcl*) Kurs auf Mendena nehmen. Dort wird das Kommando an die Borbaradianer übergeben.

- Allen Besatzungsmitgliedern wird Unversehrtheit von Leib und Leben versichert. Sie werden für ihre Piraterie nicht bestraft.
- Daran ist jedoch eine Bedingung geknüpft: Der Portifex Maximus wünscht, dass ihm die Schiffsführung ihre Dienste zur Verfügung stellt. Anders ausgedrückt: Sie soll überlaufen. Der Legat schmiert seinen Gegenübern Honig ums Maul und hebt die Fähigkeiten jedes einzelnen hervor.

9 Als Belohnung für ihre Dienste lockt der Titel eines Prälaten in Xeraans Reich: ein Machthaber über eine Baronie oder eine bedeutende Einrichtung in Mendena.

9 »Seht Ihr den blauen Schmuckstein, der mein zertrümmertes Nasenbein ersetzt? Ich brauche nur einmal darauf zu tippen, um zu signalisieren, dass Ihr uneinsichtig seid. Wenige Meilen von hier entfernt warten acht Schiffe mit Piraten der Schwarzen Schlange und Kämpferinnen der Mactaleänata. Zwingt mich nicht, sie zu rufen.« (nur ein Bluff)

Diese Angebote wird Xeraan natürlich allenfalls teilweise einhalten: Er möchte ein Exempel an jenen statuieren, die es wagen, ihn zu berauben. In seine Dienste kann nur treten, wer wirklich außergewöhnlich befähigt ist. Höchstwahrscheinlich werden die Helden den Unterhändler zum Namenlosen schicken, aber es mag sein, dass sich Offiziere der *Seeadler* oder Jasper auf der *Gezeitenspinne* in eine Diskussion verwickeln lassen. Vielleicht will man auch zum Schein auf das Angebot eingehen.

Nichts als die Gesetze der Diplomatie hindert die Helden daran, den Unterhändler festzuhalten oder gar zu töten. Ihm sind jedoch nur schwer Geheimnisse über Xeraans Staat zu entlocken.

Kopfgeld

Meisterinformationen:

Nach und nach erfahren die Helden, dass Xeraan ein Kopfgeld auf sie ausgesetzt hat. Die Summen werden bald in der ganzen Blutigen See bekannt sein und ehrfurchtsvoll von Piraten, Halsabschneidern und Galeerenkapitänen verbreitet werden.

Überbringung der Arche Gezeitenspinne nach Mendena: 60 Talente Zwergengold (Barren im Gewicht von 26 Stein) oder aber 10 Stein Endurium = ca. 125.000 Dukaten (Xeraan muss das Vernichtungsgebot des Handelskonsortiums überbieten)

Held auf der Arche, lebendig: 600 bis 1.300 Dukaten

Held auf der Arche, tot: die Hälfte

Vernichtung der Seeadler von Beilunk: 5.000 Dukaten

Kapitän Rateral Sanin, lebendig: 2.000 Dukaten

Kapitän Rateral Saum, tot: 800 Dukaten

Offiziere der Seeadler, tot oder lebendig: 100 bis 600 Dukaten

Saboteure aus der Tiefe

(*Nachts:*) Du gehst über Deck, streckst dich, um die Müdigkeit zu vertreiben. Du trittst in Nässe. Eine Wasserspur. Es riecht nach Fisch. War ta gerade ein leises Quaken zu hören!

Meisterinformationen:

Vier Krakonier haben sich auf Hammerhaien aus der Tiefe angepirscht und sind geschickt an Deck geklettert. Sie versuchen, wichtige Teile des Schiffes zu zerstören: Ruder, Munitionslager und Rammsporn an der *Seeadler*, Anthropeum, Herz der Arche und Steuerbaum (dank Xyleste keine gute Idee ...) auf der *Gezeitenspinne*. Werden sie zur Strecke gebracht, erhalten die Helden Hinweise, dass noch ein zerstörerisches Artefakt an Bord sein muss: Ein erschöpfter Tridckapus der Krakonier wird gefunden, der in seinen Fangarmen offenbar einen schweren, kopfgroßen Gegenstand aus Korallenkalk (weiße Krumen) transportiert hat.

An einer wichtigen Stelle hat er ein Becherkorallenskelett versteckt, das von Arkaniumfäden umwunden ist. Auf ihm hegt ein einmaliger ARCANOVI HEPTAGON, der bei geeigneter Sternkonstellation einen Je-Chnzlayik-Ura herbeiruft. Dieser dämonische Diener Widharcals, ein langsamer, amorpher Gallertklumpen, der mit Pseudopodien mörderische Kraft ausüben kann, kennt nur einen Auftrag: Zerstörung!

(A) Stürmt die Brücke!

Meisterinformationen:

Fürst-Komtur Helme Haffax hält sich nicht lange mit Kopfgeld oder Verhandlungen auf, um die Dämonenarche für sich zu gewinnen, sondern setzt auf Altbewährtes: eine Spezialistengruppe, die mit einem einzigen Überfall die Lage klären soll. Das *Enduriumkprps* ist eine der fünf besten Kampfgruppen Haffax' (und die Helden können froh sein, dass er nicht die bislang unbesiegteten Streiter des *Titanium-* oder *Eterniumkprps* geschickt hat ...).

Jahrelang haben die Spieler und Helden die Domizile von Bösewichtern gestürmt. Nun geraten sie selbst in der Rolle der 'Dungeonkeeper' und müssen sich einer intelligent agierenden Eingreiftruppe erwehren.

Diese Episode, deren Gewicht auf den Einzelkämpfen zwischen wenigen gleichwertigen Gegnern liegt, eignet sich wenig für die *Seeadler*, wo schnell ein ganzes Deck voll Seegardisten zur Stelle ist.

Perdido Dorkstein, Rote Hand von As'Far

(Xarfai-Paktierer im dritten Kreis der Verdammnis)

Der einstmals häufig mit Orden bedachte Hauptmann der Kusliker Seesöldner, ein blonder Hüne Anfang fünfzig, diente Borbarad schon vor dessen Landung in Tobrien. Er reitet einen Karakil, der die Plattform mit den Söldnern trägt, und wirft sich als Anführer des *Enduriumkprps* mit seinen Templern ungestüm in den Kampf.



MU 17 KL 14 IN 13 CH 14 FF 11 GE 15 KK 17
 AT 19 PA 16 LE 92 RS/BE 6/5 (Harnisch, Helm)
 TP 2W+7 (Zweihänder) GS GST1 AU 109 MR 15

Perdidos Paktgeschenke sind ein *vollendeter Kampfstil* (kein Patzer bei gewürfelter 20, im Kampf gegen Geweihte unwirksam) und eine *blutrin\ende Waffe*: Fällt bei der TP-Ermittlung ein Pasch, dürfen zwei weitere W6 gewürfelt werden: Der Held sieht, wie sich aus geschlagenen Wunde Bluttropfen lösen, die von Perdidos Klinge wirbelartig angezogen werden.

Vier Blutbrüder und -Schwestern vom Templerorden (Xarfai-Paktierer im ersten Kreis der Verdammnis)

MU15 KL11 IN 12 CH11 FF 12 GE 13 KK15
 AT 15 PA 13 LE 50 RS/BE 5/3 (Kürass, Zeug)
 TP 1W+5 (Schwert) GS GST1 AU 65 MR 11

Fernwaffen (Armbrust, 2W+2): 18

Paktgeschenke sind z.B. Schmerzunempfindlichkeit, Berserker-rausch (AT +5, PA -5, TP +5) und *Karmothshufe* (bei Guter Attacke 2W6+13 SP).

Die Blubbernde

(Charyptoroth-Paktiererin im vierten Kreis der Verdammnis)

Ihr Name ist unbekannt, da sie am Friedhof der Seeschlangen längst die Fähigkeit zu sprechen verloren hat und nur noch durch ihre Kiemen glückt. Die feiste Gestalt in Schuppenleder hält sich bevorzugt unter Wasser auf und nähert sich, unter dem Holzgolem hängend, dem Schiff der Helden. Auf der Arche soll sie die Steuerfrau unter ihren Willen zwingen.

MU 15 KL15 IN 12 CH15 FF13 GE 14 KK 13
 AT 12 PA 13 LE 51 AE 45 RS/BE 1/1 GS GST1
 TP 1W+2 (Schwerer Dolch) AU 64 MR 15

Paktgeschenke: Wasseratmung, schnelle Bewegung im Wasser. Ihre Präsenz verhindert, dass die Arche mit Attacken gegen die Eindringlinge vorgeht. Sie kann Meereswesen wie Hummeriern und Krakoniern Loyalität abverlangen (Duell der Willenskraft mit dem Träger Yamesh-Aqams um die Herrschaft über die Hummeriergarde!), ihnen Luftatmung schenken und Wasseratmung versagen. Sie kann sich Wasser in vielerlei, bösartiger Form Untertan machen und einem Gegner Unwasser in die Lunge fluchen (2W20 SP).

Menschengroßer Holzgolem

Der Homunculus aus guter maraskanischer Thuje sieht im Wasser von weitem wie ein treibendes Stück Treibholz aus.

MU 15 KL 5 AT 14 PA 7 LE 150 RS 5
 TP 2W+7 (Faust) GS 6 AU 200 MR 14 GW 15

Der Golem ist extrem verletzlich durch Feuer: Eine Fackel verursacht 1W+4 TP, jeder andere Feuerschaden wird verdoppelt. Mit einem PENTAGRAMMA +37 kann die dämonische Belebung ausgetrieben werden.

Thigrim ai Djalud

(Lolgramoth-Paktierer im zweiten Kreis der Verdammnis)

Die 'Speikobra' ist ein hinterhältige Kämpfer in schwarzer Vermummung, der bei den Schattenkriegerern von Fasar, einem legendären Meuchlerbund, ausgebildet wurde und nun zu den 'Samthandschuhen'

des Fürst-Komturs gehört. Vom Karakil springt er behände an Deck, um fortan nur noch ein kämpfender Schemen zu sein.

MU 16 KL 13 IN 17 CH 10 FF 15 GE 17 KK 14
 AT 15 PA 15 LE 79 RS/BE 2/1 GS GST1
 TP 1W+5 (pers. Nachtwind) AU 93 MR 11 (22)
 Fernwaffen (mit Kelmon Vergiftete Wurfscheiben): 23

Zweitwaffe ist ein mit einer Dröлина hervorschnellender Mengbilar (vergiftet mit Kukris)

Paktgeschenke: ein zeitweise verdoppeltes Tempo (AT/PA +2) und verdoppelte Magieresistenz

Bilkjiba, Hexe der Rächerinnen Lycosas

Eine glatzköpfige Hexe mit wilden Tätowierungen im Gesicht und einer handgroßen Pratosanbetenn auf ihrer Schulter — ihrem Vertrauten. Sie fliegt im mit Flugsalbe bestrichenen Hartholzarnisch (allein das ein lohnenswerter Anblick!), landet schnelle Attacken und nutzt Zauber, um Verwirrung zu stiften.

MU 15 KL 14 IN 16 CH 14 FF 13 GE 15 KK 12
 AT 14 PA 13 LE 43 AE 69
 RS/BE 4/2 (Hartholzarnisch) TP 1W+2 (Kurzschwert) GS
 GST1 AU 55 MR 14

Zauber: Große Gier, Krabbelnder Schrecken, Krähenruf, Pandaemonium, Hexenknoten, Radau, Adler Wolf (Große Praiosanbeterin), Armatrutz, Feuerbann, Dunkelheit

Zwei Karakilim, eingehörnte Flugschlangen Lolgramoths

MU 30 AT 10 PA 3 LE 150 RS 4 TP 3W+3 (Biss) GS
 18/1 AU unendlich MR 25* GW 12

*) gegen BEWEGUNGEN STÖREN, Hellsicht- und Verständigungszauber; MR gegen Beherrschungen: 50; immun gegen Verwandlungen und Illusionen

Besondere Eigenschaften: Existenz, Regeneration

Optionale Kampfregelein: Fliegende Gegner

Entsetzen: +1/-3

Verlauf

Das Enduriumkorps kreuzt auf einer Trireme mit 40 Seekriegern der Karmoth-Garde auf der Blutigen See. Nachdem die Position der *Gezeitenspinne* durch Bilkjiba ausgemacht wurde, startet die Gruppe auf zwei Karakilim mitsamt einer Plattform, auf der die vier Templer Platz finden. Über Luft und Wasser überfällt die Gruppe die *Gezeitenspinne*. Die Karakilim sind schwer mit Geschützen zu treffen und attackieren auch nach Absetzen der Kampfgruppe jeden am Oberdeck. Auf verschiedene Arten will man zum Brückenturm und dem Steuerbaum vorstoßen: Perdido und die Templer mit Brachialgewalt, Thigrim schnell und heimlich, die Charyptoroth-Paktiererin und der Golem durch den Archenrumpf. Bilkjiba fliegt überall und nirgends.

Der Träger von Yamesh-Aqam steht auf der Abschussliste der Kampfgruppe an erster Stelle. Gelingt es der Blubbernden für 2W6 KR, Hand an Xylcste zu legen, muss diese ihr gehorchen.

Die Gegner der Helden sind meist erfahren genug, dass sie wissen, wann ein Kampf aufzugeben ist. Nach der Flucht werden sie ihre Dienste jedoch vermutlich einem anderen Heptarchen antragen, da Haffax Versagen für, nun ja, "unästhetisch" hält.



(A) Das Netz

Meisterinformationen:

Die Führungskaste Orons, der keine schlagkräftige Flotte untersteht, würde eine Dämonenarche in ihren Reihen sehr begrüßen. Moghuli Dimiona beriet sich mit Beschwörern und fasste einen Plan, wie die Arche gefangen werden könnte: mittels der Dienste des Fünfgehörnten Mactans, nicht Charyptoroth Untertan und damit auch nicht durch Yamesh-Aqam oder einen Charyptoroth-Paktierer zu beherrschen, soll sich der Ma'hay'tam in einem niederhöllischen Netz fangen, das dann von Pöten Orons abgeschleppt wird.

»Die Dämonenarche schreitet majestätisch über sanfte Dünen, als um sie herum das Wasser zu brodeln beginnt. Gewaltige weiße Speikugeln schießen im hohen Bogen aus der Tiefe bis in dreißig Schritt Höhe und entrollen dabei ein schillerndes Netz. Dichtes Gespinnst legt sich über die Arche. Eine zweite Salve jagt aus dem Wasser heraus, immer wieder folgen Netzkugeln. Schon wird die Arche langsamer. Ihr erblickt nur noch ein gigantisches Spinnennetz, das die ganze Arche umhüllt hat und Schatten auf das Deck wirft. Die Bewegungen der eingesponnenen Beine kommen zum Erliegen, gequältes Ächzen läuft langsam vom Bug bis zum Heck.«

Die Spinnenfäden sind zwischen haarfön und unterarmdick. Sie mit Klingen zu durchtrennen, bis die Arche wieder beweglich ist, würde selbst mit der ganzen Besatzung Stunden dauern. Sie sind nicht brennbar, allerdings mittels der Sordulsäpfel aus den Munitionswaben aufzulösen.

Meisterinformationen:

Kaum, dass das Schiff eingesponnen ist, hangeln sich aus den gewobenen Unterwasserblasen Mactans' zahllose Diener herauf, um die Besatzung ihr Gift schmecken zu lassen: Spinnen.

Wolfsspinnen

Bis zu zwei Spann groß, stark mit schwarzem Fell behaart, jagen sie in Rudeln von W20 Tieren.

MU 10 AT 10* PAO LE 10 RS 0 TP 1W+1* (Biss)
GS 7 AU 20 MR 12 GW 4

*) Bei einer guten Attacken treffen sie eine ungeschützte Stelle des Opfers.

Speispinnen

Eine schrittgroße Raubspinne mit metallisch blau schimmerndem Panzer, die ihre Opfer erbeutet, indem sie klebrige Spinnenfäden verschießt.

MU 14 AT 18/9* PA 0 LE 30 RS 1
TP AT, PA, GE je -1 (Einspinnen) / 1W+2* (Biss) GS 5
AU 25 MR 6 GW 7

*) Einspinnen (Fernkampftabelle Wurfaffen: Messer) / Nahkampf. Die Spinne wirft alle 2 KR einen klebrigen Faden nach dem Opfer, dem Ausweichen unmöglich ist. Mit in zwei aufeinanderfolgenden KR bestandenen GE-Proben kann sich ein Held soweit aus dem Netz befreien, dass er je einen Punkt seiner Einbußen zurückgewinnt. Die Speispinne meidet den Nahkampf und nähert sich einem Opfer erst, wenn es hilflos eingesponnen ist (GE auf 0).

Während der Spinneninvasion hechelt *Lubdil* aufgeregt, dass er einen Duft kenne, der alle Spinnen vertreibt. Um diesen mischen zu kön-

neu, brauche er allerdings ein paar Ingredienzen, die die Helden nicht gerne hergeben, z.B. eine dicke Strähne aus dem Haar einer Heldin. Nachdem er das Gemisch vierhändig gebräut hat und damit auf allen Decks herumläuft, vertreibt der abscheuliche Geruch tatsächlich die Achtbeiner-während jeder andere sich 'nur' eventuell übergeben muss (KK-Probe).

Nun lässt sich Mactans selbst an die Oberfläche treiben, um den Kampf aufzunehmen und den Baumdämonen zu bezwingen. Er erscheint mit drei Schritt langem, aufgedunsenem Spinnenleib samt fünf orangefarbenen Hörnern, unzähligen Maultentakeln und der Parodie eines Vogel-schnabels.

MU 30 AT15(3/KR)* PA 17 (2/KR) LE 30 RS 7
TP 1W+7 (Tentakel) und 2W+6 (Schnabel)* GS 6 AU
unendlich MR 25 GW 16

*) Mactans kann den Schnabel nur einmal pro KR einsetzen.

Besondere Eigenschaften: Regeneration, Regeneration im Limbus

Entsetzen: +2/-1

Der Herold

Meisterinformationen:

Letztlich gibt es Xeraan auf, nur halbherzig gegen die *Seedler von BeilunJ* (oder die gekaperte *Gezeitenspinne* zu kämpfen. Die Helden erhalten genug Beachtung, um fortan Jagdziel des Kolosses der Blüten See zu werden, der *Plagenbinger*. Diese Botschaft zu überbringen, erfordert auch ein gewisses Quantum an Stil, wie der Portifex findet, und aktiviert so seinen Spion und Gelegenheitsherold: den wahnsinnigen Schwarzscheml *Torxes von Freigeist*.

»Wieder eine treibende Wasserleiche, die das Schiff passiert. Schweißfliegen sitzen auf weißem Fleisch. Aufsummend erheben sie plötzlich sich zu einer schillernden Wolke in die Luft, schwärmen über das Deck und verwandeln sich in eine absurde, hüpfende Gestalt: ein grellbunt geschminkter Schelm in Gauklergewändern und einem Mantel aus Myriaden von Fliegen. In den Händen schwenkt er einen Heroldstab mit mumifiziertem Kindskopf und eine zerfledderte (Jans als Puppe. Hastig zieht der Besucher den Hut und grinst: "Gestatten, Torxes von Freigeist. Ich habe eine Botschaft für euch vom Portifex Maximus."«

Meisterinformationen:

Dies ist keine Kampfszene. Torxes wehrt sich gegen Attacken mit dem Großen Schelmenstreich MURKS UND PATZ, verwandelt sich wieder in einen Fliegenschwarm und setzt sich an anderer Stelle wieder zusammen. Notfalls verkündet er den Text seiner Botschaft, indem er ihn nachts in das Fleisch betäubter Helden ritzt ...

Er spricht abwechselnd mit seiner eigenen Narrenstimme und der quäkenden Bauchredneri seines Gänsepüppchens 'Travia'.

»Während er spricht, schwingt sich der Harlekin übermütig über Fässer, macht Flicflac, Spagat und zwirbelt und zwackt jeden in der Nähe. "(weinerlich:) Mein Meister ist seehr traurig über euch. Ihr habt ihn zum Weinen gebracht. Und, oh meinen Traviaschatz auch, ihr Unholde! Unartig und gemein seid ihr, jawohl. Warum gebt ihr auch nicht eure Schaluppe auf und überantwortet euch dem gerechten Urteil des Portifex.' (gönnerhaft:) Ein letztes Mal soll ihr, Pampclstenze und Zwölfgötterpaktierer (*schüttelt sich vor Ekel*), die Möglichkeit erhalten, euch richtig zu entscheiden! Ein letztes Moratorium. Ist er nicht barm-



herzig, der Portitex? Ist er es nicht? Na, was also? Gebt ihr endlich auf und nehmt Kurs auf Mendena, oder was? (*nach abschlägiger Antwort Sanins oder der Helden, drohend:*) Das habe ich mir gedacht. Von diesem Tag an werdet ihr gejagt sein, keinen ruhigen Augenblick mehr haben, denn das größte Monstrum des Perlenmeeres hat eure Fährte aufgenommen: **Plagenbringer** ist unterwegs!"«

Torxes verabschiedet sich mit einem "War nett bei euch, aber ich muss

weg", pfeift schrill, streckt einen Daumen über die Reling und ruft: "Kutsche!"

Aus dem Nichts erscheint eine schwarze, vierspännige Droschke, die auf dem Wasser fährt. Torxes steigt mit Salto ein, wirft einem Helden noch ein bösesartiges KOBOLDGESCHENK zu und lässt den gesichtslosen Kutscher mit Zweispitz losfahren. Es ist ein müdes "Hüahh ..." zu hören, dann traben die Pferde an. Immer schneller werdend verschwindet das unheilige Gefährt am Horizont.

Plagenbringer

Meisterinformationen:

Das schlagkräftigste Seefahrzeug, das es wohl je in Aventurien gegeben hat, verwendet Xeraan als Strafinstrument unter dem Kommando seines Admirals *Darion Paligan*. Meist pendelt es durch politische Streitereien und die gepeinigten Steuerfrau mehr oder weniger unkontrolliert zwischen einzelnen Orten (siehe auch **BuM**, S. 65). Der **Plagenbringer** ist für die Helden der große Gegner der **Blutigen See**. Führen Sie die Gruppe an diesen Feind langsam durch Gerichte, seltene Sichtungen und kurze Auseinandersetzungen heran, bis es schließlich im Finale zur großen Konfrontation kommt.

- 50 Piraten vom alten Bund der Schwarzen Schlange, Paktierer der Tiefen Tochter
- 150 Söldner und Seesoldaten (darunter 40 Doppelsöldner)
- 80 Geschützbediener, darunter auch Agnmoth-Paktierer
- 50 Krakonier und Gal'kzuuhm
- 50 Kampfschwimmer der Risso
- 50 Große Hummerier

Die Arche

Plagenbringer ist ein 200 Schritt langes Trägerschiff, dessen Spinnenbeine nur wenig stützen, sondern vielmehr zu mächtigen Greiffattacken dienen. Bewegt wird der Schiffsdämon durch drei mit Eisen und Spinnenbeinen festgehaltene Seeschlangen — zwei an jeder Seite, eine unter dem Kiel — die in ihrer Qual die Arche ständig voranpeitschen. Das Holz der Arche ist nussbraun, ockerfarben und schwarz gestreift, aus Klüften und Löchern tropft grüner, roter oder schwefeliger Schleim. Die Borke ist von Hunderten von Morfus besetzt, mehrere Schritt lange Dornen tragen Aufgespießte zur Schau.

Im Innern des gut 40 Schritt durchmessenden Rumpfes gibt es etwa ein Dutzend Decks mit endlosen Gängen, Hunderten von Räumen, Blasen im Holz und selbst mit kleinen Booten schiffbare Unwasseradern und -kanäle. Im Zentrum pulsiert das Herz der Arche über einem riesigen Altarstein von Andalkan, mit dem die Steuerfrau wie eine Insektenkönigin verwuchert ist. In den gewaltigen Dimensionen des Rumpfes hohlen sich Verliese, Quartiere, Schutthalden, Besehwörungskreise, Vorratsräume, Wandelhallen, Geräteräume, Kampfringe, Druckwasserkammern, Leichengalcrien, Kombüsen, Krakenbecken und Hibernatoren.

Auf dem Oberdeck reiht sich ein Trutzbau an den nächsten: Wachsame Augen hinter Rotze, Aal und Onager behalten die umgebende See im Auge. Hinter Algengärten, Exerzierplatz und Dämonenstandbildern wuchtet sich der zentrale Aufbau in die Höhe wie eine Echsenpyramide, an der Spitze weht das Banner der Dämonenkrone. Die vier teilweise hohlen Hörner sind von Spähern und Lederschwingen besetzt, aus kleinen Löchern steigt bisweilen dunkler Dunst.

Umgeben ist das Schiff von einem Ulchuchu-Algentepich sowie einem Geschwader von einem Dutzend Thalukken und Kuttern, einige davon gebundene Geisterschiffe mit Alpraumpiraten.

Insgesamt befiehlt Admiral Paligan hier mit seinem Stab über eine etwa tausendköpfige Mannschaft:

- 9 350 Wasserleichen und Unwasserzombies
- 250 Piraten aus dem ganzen Perlenmeer

Die Befehliger

Admiral Darion Paligan

Erscheinung: Eine hagere, (eingliedrige Person, die lange Schatten wirft und sich wie eine lauende Spinne bewegt. Dämonisch schwarzes Wasser füllt die Augenhöhlen aus und perlt ölig die Wangen hinab. Der glänzende Kahlkopf und das eingefallene Gesicht täuschen ebenso wie die verhüllte Baritonstimme über das wahre Alter hinweg. Der nachtblaue Mantel wandelt sich fließend, formt sich zu überdimensionierten Phantasieuniformen und Kostümen, zeigt aber immer verzerrte Spiegelfratzen, gleich einer Wasseroberfläche.

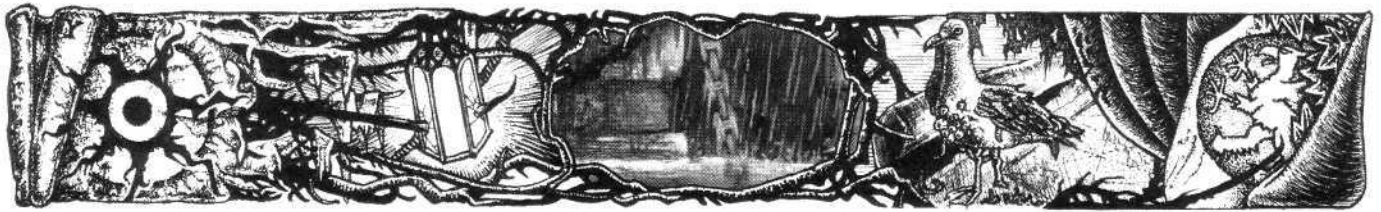
Geschichte und Charakter: Einst der älteste Spross von Goldo Paligan, dem Oberhaupt einer der reichsten Familien Al'Anfas und Bruder Kaiserin Alaras, wurde Darion schon 15 Hal als junger Edelmann zum Admiralissimus der Schwarzen Armada ernannt, um die Flotte gegen das Kalifat zu führen.

Bevor es dazu kam, entführte ihn der Pirat El Harkir, blendete ihn und verkaufte ihn in die Sklaverei. Gezwungen, doch nicht gebrochen, bäumte sich der Grande auf, floh aus der Sklaverei in unwolkte Sümpfe und fand mit Hilfe eines krakonischen Priesters durch einen Pakt mit Charyptoroth (dritter Kreis der Verdammnis) zu einem neuen Weg und seinem Augenlicht: Die Dämonenbrühe in seinen Augenhöhlen lässt ihn sehen, was die Erzdämonin wünscht. Nachdem er sich Borbarad angeschlossen hatte, eignete er sich durch seine Ausbildung zum Seeoffizier und seine Skrupellosigkeit ideal zum Befehliger einer Dämonenarche. Um seinen Leib schlingt sich der *Mantel der Charyptoroth*, angeblich ein Teil des legendären Frevlergewandes und archaisches Artefakt aus dem Vierten Zeitalter. Für ihn ist es das lebende Krönungsgewand eines zukünftigen Heptarchen.

Darion sieht sich als Herr der Blutigen See, unterstützt Xeraan nur so weit es notwendig ist und wartet lediglich auf eine Gelegenheit, Charyptoroths Splitter und Yamesh-Aqam an sich zu reißen. Er sieht nur wenige — wie Kapitän Sanin und Helme Haffax — als ihm ebenbürtig auf See an und schätzt das kultivierte strategische und taktische Duell zwischen zwei Kriegsherren.

Zitate:

»Ich beanspruche die Blutige See nicht, ich besitze sie. Sie ist mein Palast und ich bin ihr König.«



Sieben Plagen

1. Plage: Lederschwinger

Im Umkreis von 20 Meilen um den *Plagenbringer* herum wird das Seegebiet von Gotongi und den knapp siebzig Lederschwinger überwacht, Mensch-Fledermaus-Chimären mit menschenähnlichem Kopf und Rumpf, aber Fledermausflügeln anstelle von Armen und mehrgelenkigen Greifarmen statt der Beine. Ab einer Entfernung von 1.000 Schritt stürzen sie sich immer wieder auf Schiffe, die ausserkoren sind, das nächste Opfer des Plagenbringers zu sein.

MU 15 AT 10 PA 5 LE 30 RS 0 TP 1W+4 (Krallen)
GS 15/2 AU 50 MR 8 GW 6

Optionale Kampffregeln: Fliegende Gegner, Schwärm (1W+2)

Entsetzen: +1/-2

2. Plage: Geschützfeuer

Ab 500 Schritt Entfernung sprechen die Geschütze der Arche: Stein- und Eisenkugeln, Hagelschlag (effektiv gegen ungeschützte Personen: 3 x 2W6 TP), Sordulspäpfel und Hylailer Feuer. Zunächst treffen etliche Geschosse nur das Wasser, aber die Einschläge kommen immer näher, bis sie schließlich Holz bersten lassen.

3. Plage: Tlalucswürmer

Wie eine skurrile Schneckenparade schwimmen ab 300 Schritt Entfernung die Morfus der Arche herbei, umzingeln das Schiff, heften sich an die Außenwand und schießen ihre giftigen Hornsplitter ab.

MU 6 AT 15 (12 AT/KR)* PA 5 LE 50 RS 1
 TP 1W-1 (Hornsplitter) (+Gift) **GS 0,5 AU 100 MR 13**

*) Das Morfu feuert 12 Hornsplitter auf einen einzigen Gegner ab. Das Gift in jedem Splitter verursacht zusätzlich W6 SP.

Optionale Kampffregeln: Gezielter Angriff

Oft finden sich auch Vermis' Scherenwürmer unter den Morfus: drei Schritt lange Chimären mit dem Vorderteil einer Riesenkrabbe und dem Hinterleib eines Morfus. Sie schnappen ruckartig zu und bilden unter Wasser mit Schleim elastische Schläuche, die sie mit Atemluft versorgen (und die die Helden im Gegenzug dazu verwenden können, sich unter dem Wasserspiegel an den *Plagenbringer* heranzuschleichen: MU-Probe +RA zum Betreten der labilen Röhre, *Schleichen-Probe*, um die Hülle nicht zu verletzen).

MU H AT 9 (2 AT/KR)* PA 7 LE 30 RS 4/0"
 TP 2W+2 (Scheren) **GS 3 AU 80 MR 16 GW 8**

*) Erste Doppelattacke aus dem Hinterhalt: je AT 6

**) Gepanzertes Vorderteil / Morfuhinterleib, der üblicherweise unter Wasser bleibt

Optionale Kampffregeln: Hinterhalt (20), Kampf im/unter Wasser, Zangenangriff

Entsetzen: 0/-3

4. Plage: Amrychoths Stoß

Sind die Ziele um die 200 Schritt entfernt, schwimmt der manifestierte Amrychoth (siehe Anhang, S. 67) aus der Maulgrotte der Arche und versucht, Schiffe mit einer hervorwirbelnden Spinnwebllc zum Kentern zu bringen. Die Woge türmt sich plötzlich auf, wirft jeden über Bord, dem keine *Körperbeherrschungs-Vroht* +6 gelingt, und lässt das Schiff kentern, wenn dem Steuermann nicht eine *Boote*

fahren-Probc +5 bis +15 (je nach Größe des Schiffes) gelingt.

Gegen gefährlichere Gegner lässt Admiral Paligan auch einen Vhatacheor (MA, S. 171 oder BuM, S. 78) entfesseln.

5. Plage: Enterkommandos

100 Schritt vor den Planken der Arche kommen die Entermannschaften der umgebenden Schiffe zum Einsatz: Sie gehen längsseits und schwingen sich auf das gegnerische Schiff. Wasserleichen fangen vorne Pfeile ab, während dahinter die Piraten toben.

Wasserleichen

MU 30 AT 6* PA 0 LE 45 RS 2 (Kleidungsreste, Tang)
 TP 1W+2 (Würgen) und 2W+2 (Biss)*
GS 3 AU unendlich MR 15 GW 6

*) Wasserleichen versuchen oft, ihren Gegner in den Ringkampf zu zwingen, zu Boden zu werfen und zu erwürgen. Gelingt ihnen eine Gute Attacke, setzen sie zum Biss an.

Entsetzen: +1/-2 (und TA-Probe -2)

Piraten

MU 11 KL 10 IN 11 CH 10 FF 11 GE 14 KK 13
 AT 12 PA 10 LE 40 RS 1 (Seemannskluft)
 TP 1W+3 (Säbel, Entermesser, Wurfbeil) **GS GST 1**
AU 53 MR 1 Stufe 4

Fernwaffen: 11

6. Plage: Spinnengreifer

Vierzig Schritt Reichweite haben die langen Spinnenarme und Angriffswurzeln der Plagenbringer. Kleinere Schiffe werden gepackt und zerdrückt, größere festgehalten und unaufhaltsam an Maul oder andere Öffnungen herangezogen. Einzelne Beklagenswerte können zwischen das berstende Holz geraten und einfach zerquetscht werden: 3W20 SP

7. Plage: Panzerstreiter

Ist das Schiff erst einmal in der gigantischen Maulgrotte gelandet, die sich gemächlich schließt, brechen Söldner und mehr als drei Schritt große Hummrier den letzten Widerstand und führen die Besatzungen der gefressenen Schiffe in die Verliese.

Söldner

MU 13 KL 11 IN 11 CH 11 FF 12 GE 13 KK 14
 AT 12 PA 12 LE 43 RS 2 (Waffenrock)
 TP 1W+3 (Säbel, Kurzbogen) oder 1W+4 (Schwert, Streitkolben)
GS GST 1 AU 57 MR 5 Stufe 5

Fernwaffen: 13

Große Hummerier

MU 22 AT 12 PA 5 LE 110 RS 8**
 TP 2W+2 (Scheren) und 3W+5 (Speer, Zweihandaxt)
GS 2/6 (Land/Wasser) AU 140 MR 17

*) Entweder eine Scherenattacke als *Doppelangriff* oder eine Attacke mit der Waffe

**) Efferd- oder swafnirgewiseite Waffen richten doppelte TP an.

Optionale Kampffregeln: Niederschlagen, Doppelangriff, Zangenangriff

Entsetzen: -1/-3



»Nur aus Schmerzen kann Neues geboren werden. Und nichts ist schmerzhafter als die Piapen, die ich bringe.«

MU 16 KL16 IN 14 CH 15 FF 13 GE 15 KK 15
AG 0 HA 1 RA 3 TA 2 NG 3 GG 5 JZ 5
ST 15 MR 15 LE 95 AE -

AT/PA 16/14 (Sklaventod, 1W+5)

RS/BE W20/1 (Charyptoroths Mantel)

Geb.: 3 v.H. **Größe:** 92 Finger

Haarfarbe: kahl **Augenfarbe:** schwarz

Talente: Klettern 11, Etikette 10, Lügen 12, Menschenkenntnis 11, Zehen 10, Orientierung 12, Geographie 13, Götter und Kulte 10, Kriegskunst 14, Magiekunde 13, Malen/Zeichnen 10, Seeoffizier 13

Ausrüstung: Darions Sklaventod mit Eigennamen *Sklaventod* heißt nicht zu unrecht so: Auf der Klinge liegen drei wiederaufladbare HERZSCHLAG RUHE, die wirksam werden, wenn Darion bei einem Treffer "Stirb!" ruft und dem Opfer eine MR-Probe +3 misslingt.

Paktgeschenke: Darion gilt als einer der mächtigeren Jünger Charyptoroths in der Blutigen See. Er kann mit seinen Unwasseraugen nachts und im Wasser so gut sehen, wie andere am Oberdeck bei Sonnenlicht. Er kann über Flutwellen und Stürme gebieten, Meeresscheusale herbeirufen und Wasserleichen zu Untoten erwecken. Mit eindrucksvollen Gesten verdirbt er Wasser und unterwirft es sich. Feinde lässt er mit Vorliebe durch einen Fluch langsam austrocknen: 2W6 SP/ Stunde, bis zwei Einsen gewürfelt werden.

Charyptoroths Mantel: Das flüssige Dämonengewebe schützt bei jedem Treffer mit W20 RS. Sehen Sie das Kleidungsstück als treuen Diener seines Trägers, das viele Paktvorteile noch verstärkt. Darion mag mit dem Mantel Gegner umhüllen und ertränken, sich in eine rollende Wasserflut verwandeln oder gar mit flüssigen Schwingen davon segeln. Der Mantel stellt Darion 60 ASP zur Verfügung, die für typische Charyptoroth-Magie und Herbeirufen von Dämonen genutzt werden können.

Vespertilio Organo, Erster Bordmagus

Ein spindeldürrer Magier mit schlohweißem Haar und fast ebenso heller Haut, da er Tage und Nächte in seinen chimärologischen Labors verbringt. Der Abgänger der Mirhamer Akademie ist von borbaradschem Forschungsdrang erfüllt, stets darum bemüht, seine Kreationen, wie die Lederschwingen, immer wieder neu bis zur Perfektion zu erschaffen. Diese Leidenschaft führte zwangsläufig in die heimliche Dienerschaft der Skrechu von Maraskan und in die Fänge Asfaloths, deren ersten Kreis der Verdammnis Vespertilio bereits betreten hat.

MU 16 KL 18 IN 14 CH 14 FF 13 GE 15 KK 9
AG 1 HA 1 RA 4 TA 1 NG 8 GG 2 JZ 3
ST 17 MR 19 LE 47 AE 72 AT/PA 14/15 (Stab, 1W+2)

RS/BE 1/1 (Großes Gewand)

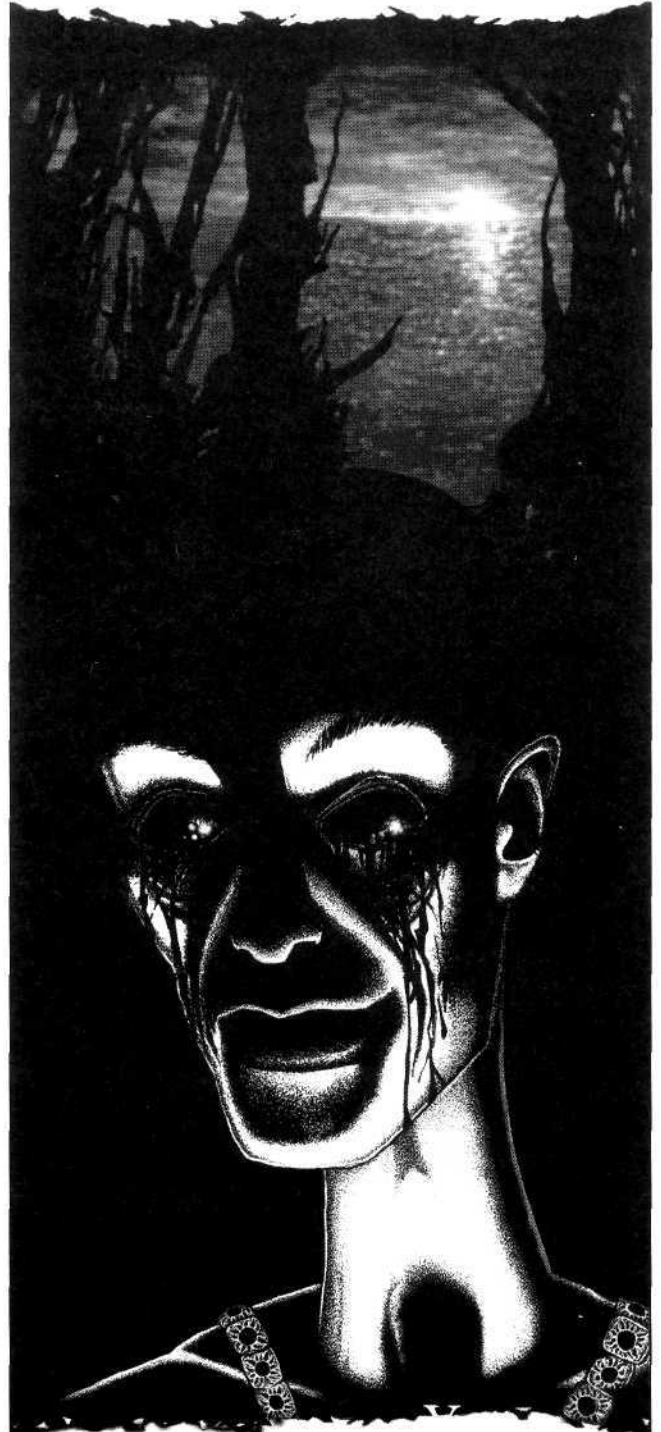
Geb.: 43 v.H. **Größe:** 94 Finger

Haarfarbe: weiß **Augenfarbe:** grün

Talente: Menschenkenntnis 13, Pflanzenkunde 12, Tierkunde 15, Alchimie 16, Alte Sprachen 15, Lesen/Schreiben 16, Magiekunde 15, Sprachen kennen 16, Abrichten 13, Malen/Zeichnen 16, Gefahreninstinkt 10

Zauber: Erinnerung verlasse dich 12, klassische

Beherrschungen 7+, Furor Blut 15, Heptagon 16, Mutabili Hybridil 17, Höllenpein 13, gildenmagische Kampfzauber 5+, Salander 13, viele weitere Verwandlungen (dank des Paktes) 9+, Hartes schmelze 14, Weiches erstarre 13, etliche andere Veränderungssprüche 8+, 7. Stabzauber, 5. Kugelzauber
Paktgeschenke: Vespertilio kann in höchster Bedrängnis eine Chimäre in wenigen Augenblicken schaffen: Dazu muss er, Zhayadverse rezitierend, die Ursprungswesen (Mensch, Schmetterling, Stör ...) nur kurz hintereinander berühren, schon





verwachsen sie auf das Grässlichste zu einem Mischwesen, das ihn schützt oder ihn hinfort transportiert.

Vermis Gulmaktar, Zweiter Bordmagus

Der kolossal schmerzbäuchige Magier ist seit ihrer gemeinsamen Zeit an der Akademie zu Mirham immer wieder Freund und Rivale von Vespertilio gewesen. An reinem Können immer unterlegen und stets auf der Suche nach Macht, ist der Vater der Schrcrnwürmer längst einen Pakt mit Agrioth eingegangen (dritter Kreis der Verdammnis), mit dem er Daimoniden schafft und Krakomier mit kalt schmiedbarem Metall beeindruckt. Über und über mit Juwelen geschmückt, verwendet der auffällig kleine Magus viele Steine zur Magie mit *materiellen Komponenten*.

MU 14 KL 18 IN 14 CH 11 FF 10 GE 14 KK 12
AG 1 HA 3 RA 2 TA 2 NG 8 GG 8 JZ 6
ST 15 MR 15 LE 51 AE 82 AT/PA 14/14 (Stab, 1W+2)

RS/BE 1/1 (Prunkgewand)

Geb.: 43 v.H. **Größe:** 82 Finger

Haarfarbe: schwarzgefärbt **Augenfarbe:** braun

Talente: Betören 14, Lügen 15, Menschenkenntnis 13, Pflanzenkunde 13, Tierkunde 13, Alchimie 15, Alte Sprachen 14, Lesen/Schreiben 16, Magiekunde 15, Sprachen kennen 14, Sternkunde 12, Holzbearbeitung 10

Zauber: Böser Blick 11, Erinnerung verlasse dich 14, Panik überkomme euch 7, Furor Blut 14, Heptagon 15, Mutabili Hybridil 15, Wand aus (Un-)Elemerit 11, klassische Hellsicht-

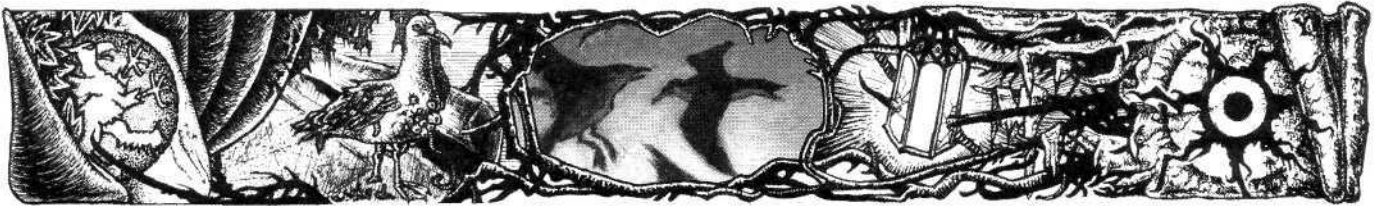
sprüche 7+, Auris Nasus 12, Chamaelioni 12, viele andere Illusionen 7+, Blitz dich find 13, Ignisphaero 9, Plumbumbarum 14, Paralü 15, Caldofrigo 10, Hartes schmelze 12, etliche Veränderungssprüche auf 8+, 7. Stabzauber, Schale
Paktgeschenke: Zauberkennnisse und Edelsteinmagie (oben bereits eingerechnet), Unempfindlichkeit gegen Metall (Eisenwaffen richten bei ihm nur halben Schaden an) sowie diverse Gaben, die für dieses Abenteuer nicht relevant sind.

Mehr zu Vermis und Vespertilio finden Sie in der Phileasson-Saga, S. 104f. und BuM, S. 73.

Von Angesicht zu Angesicht

Meisterinformationen:

Admiral Paligan nimmt nach der Weisung Xeraans bald die Jagd nach der *Gezeitenspinne* bzw. der *Seeadler* auf. Er hält nichts davon, ein gesichtsloser Feind zu sein, sondern kündigt sich selbstbewusst an: Auf der *Gezeitenspinne* mit Hilfe des Tausendaugenkelches, auf der *Seeadler* mit einem modifizierten IMMATERIALIS PHANTOMAR. Vor den Helden spricht er dekadent von der Zerstörung ihres Schiffes als bereits entschiedene Tatsache und freut sich sichtlich auf ein Zusammentreffen. Nach einem intelligenten Schachzug seiner Gegner gratuliert er ebenso ernst wie höflich, bringt dagegen sein Bedauern zum Ausdruck, wenn die Helden und ihr Schiff kurz vor der Vernichtung stehen — das schöne Spiel sei viel zu schnell zu Ende gegangen.



Charyptoroths Splitter

Meisterinformationen:

Den Kampf um Charyptoroths Splitter können Sie als Finale für Ihre Kampagne in der Blutigen See verwenden. Das Szenario bietet die Gelegenheit, *Gezeitenspinne*, *Seeadler* und *Plagenbringer* an einem Ort zusammenzuführen und erstmals einen der sieben Split-

ter der geborstenen Dämonenkronen zumindest zeitweise in Heldenhänden zu halten.

Im offiziellen Aventurien finden die in diesem Kapitel beschriebenen Ereignisse im Frühling 31 Hal statt. Mit wenigen Anpassungen können Sie die Handlung aber auch früher oder später ansiedeln.

Hintergrund: Azarils Intrige

Meisterinformationen:

In der *Ecclesia Borbaradianis Alveranaris Ratiologiae Ultimatae*, der Borbaradkirche mit Zentrum in Mendena, nagt ein geheimer Führungsstreit am Machtgefüge. Während das nominelle Oberhaupt, Portifex Maximus Xeraan, die Religion letztlich nur nutzt, um seine Unermessliche Schatzkammer weiter mit der Tempelsee füllen zu können, steht seine Erz-Prälatin Azaril Scharlachkraut, eine Elfe und die eigentliche Begründerin der Kirche, mit Überzeugung hinter den gepredigten Lehren. Um auf kurz oder lang Xeraan von seinem Thron als geistliches Oberhaupt der Kirche zu stoßen, hat die intrigante Dienerin Iribaars einen Plan ersonnen, der ihm eine Stütze seiner Herrschaftsgewalt rauben soll: den Charyptoroth-Splitter. Azaril hat für dieses Artefakt kaum Verwendung, sein Verlust würde für Xeraan aber bedeuten, die Piraten der Blutigen See nicht mehr als Gesandter der Tiefen Tochter auspressen zu können, sondern nur noch als — immer noch mächtiger — Herr über die Piratenküste. Die anderen Heptarchen würden Xeraan bald als nicht mehr gleichberechtigt erachten, und ein Umsturz in der Kirche läge nahe.

In unregelmäßigen Abständen verlangen die Priester der Tiefen Tochter einen Schicksalspruch der Umbarmherzigen Ersäuerin, der dadurch hervorgerufen wird, dass ihr Splitter der Dämonenkronen in die Bodenlose Grube von Rulat, ein Unheiligtum, geworfen wird. Dieser unheilige Akt ist als *Splitterfall* bekannt. Bislang ist das Bruchstück immer wieder zurückgekehrt. Als es nun wieder soweit ist, dass sich in Mendena ein kleiner Prozessionszug zur Insel aufmacht, handelt Azaril: Sie lässt all jenen, die sowohl den Willen als auch die Macht dazu haben, den Splitter an sich zu reißen, Nachricht über das geheime Ritual zukommen. Über einen dämonischen Überbringer gibt sie den Helden auf der *Gezeitenspinne*, Kapitän Sanin und vor allem Admiral Danon Paligan Ort und Zeitpunkt preis, in der Hoffnung, dass es zumindest einer Partei gelingt, den Splitter zu rauben.

An einem ruhigen Abend wird ein Held urplötzlich von grünen Lichtstreifen umschwirrt, die ein sausesendes und knisterndes Geräusch be-

gleitet. Bei näherer Betrachtung erkennt man einen bleichgrün leuchtenden Irrwisch von undefinierbarer Form, der giftgrüne Schriftzeichen an die Wand wirft: ein Karunga, niederer Dämon Amacroths. Er verschwindet nach Setzen des letzten Buchstabens und attackiert nicht einmal, wenn er angegriffen wird.

Die leuchtende Nachricht lautet:

»Ihr, Bezwinger der Blutigen See!

Die Zeit zu handeln ist gekommen. Euch ist es bestimmt, Xeraans ivertvollstes Kleinod zu erbeuten: Charyptoroths Splitter. Er verlässt die sicheren Hallen Mendenas und wird im Geheimen nach Rulat getragen, wo er in drei Tagen der Nabel eines Rituals zu Ehren der Unbarmherzigen Ersäuerin sein wird. Niemals wieder wird das Artefakt derart ungeschützt sein. Das Korn ist reif, es muss nur geerntet werden.

Seid am Insanctum von Rulat, der Bodenlosen Grube an der Nordostspitze der Insel. Wenn Amrychoth Tagesherrscher ist, der Delphin von Levthan durchkreuzt wird und Yo'Nahoh und Ulchuchuh hinter den Sternen stehen, klommt Eure Gelegenheit.

Dies ist keine Hinterlist: Sendet Eure Späher aus, und Ihr werdet sehen, dass das Unheiligtum einsam wie immer in der Brandung liegt.

Esschreibt Euch: kleine Freundin, doch eine Zweckverbündete«

Meisterinformationen:

Mit einer *Sternenkunde-Pmbe* +8 lässt sich feststellen, dass alle astrologischen Angaben der Wahrheit entsprechen: In drei Tagen wird eine Konstellation große Einflüsse aus der Nachtblauen Domäne zulassen.

Die Steilküste Rulats bietet in der Nähe des Unheiligtums genug versteckte Buchten, um sich lange verborgen zu halten und die Umgebung auszuspähen. Sanin sendet eine Depesche nach Perricum, mit der Bitte um Verstärkung, wobei das rechtzeitige Eintreffen fraglich bleibt. Ob die Helden auf der *Gezeitenspinne* bzw. der *Seeadler* das jeweils andere Schiff entdecken, hängt von den Entscheidungen der Spieler ab. Darion Paligan lässt den Ort durch seine verholzten Gotongi beobachten und lenkt den *Plagenbringer* erst über den Horizont, wenn der Splitter eintrifft.

Schauplatz: Die Bodenlose Grube von Rulat

Umgebung

Die meist entweder neblige oder stürmische Nordostspitze von Rulat verfügt über eine bis zwanzig Schritt aufragende Felsküste aus gelbem und rotem Sandstein. Unterhalb des Kliffs hat sich oft ein etwa zehn Schritt breiter Strand gebildet.

Bisweilen hat sich die Brandung tief in die Insel gebissen, während Dutzende Felspfeiler, Brücken und Plateaus von früheren Küstenlinien zeugen.

Das Meer ist flach und bildet einige Meilen nördlich ausgedehnte Sandbänke, die bei Ebbe trocken liegen. Schwärme von Goldregenpfeifern, krabbenverzehrenden Wattvögeln, bevölkern die Umgebung.



Meisterinformationen:

Das Erklettern des Kliffs beim Unheiligtum bereitet Schwierigkeiten: *fünf Klettern-Proben* +10.

Auf der Insel ist der Grund mit hohem Gras und einzelnen Büschen bewachsen, die kleinen Gruppen Deckung bieten können. Aus einer Spalte in der Nähe des Insanctums gischtet bei starkem Seegang die Brandung. Eine Höhlung führt vom Meer bis auf das Sandsteinplateau. An der breiten Allee, die bis zur Grube führt, stehen drei Häuser: eine Absteige für die heranpilgernden Blutpiraten, ein Altarhaus der Tiefen Tochter (mit einem Schrein des Globomong-Kultcs) sowie das Domizil der Charyptoroth-Paktierer.

Meisterinformationen:

Täglich sind hier 4W6 Anhänger der Erzdämonin zu finden, deren Schiffe einige Meilen entfernt an einer Anlegestelle ankern. Am Tag des Splitterfalls untersagen die sieben Priester des Unheiligtums jedoch jedem den Zugang zur bodenlosen Grube. Gastwirte, Lakaien, Knechte und Opfersklaven (bevorzugt Jungfrauen und Landratten) kommen zusammen auf eine Zahl von 20 Leuten. Sie alle unterstehen dem Hohepriester Globoman Guryek, einem Gefolgsmann der Tiefen Tochter im vierten Kreis der Verdammnis und im Umgang mit Opferschale, Beschwörungskreis und Stoßspeer gleichermaßen meisterhaft (siehe auch **BuM**, S. 109).

Das Insanctum

Auf der schmalen Klippe an der nördlichsten Spitze Rulats erhebt sich ein fünfzehn Schritt hoher und ebenso viele Schritt durchmessender Kegelstumpf, aufgeschichtet aus grauen Granitblöcken, die feuchte Basreliefs mit Wesen der Tiefe zeigen. Der Weg führt spiralförmig in die Höhe und wird an manchen Stellen so schmal, dass keine zwei Menschen nebeneinander passen (HA-Probe, bei Misslingen eine *Körperbeherrschungs-Probe*, um nicht in die Tiefe zu stürzen).

An der Spitze blickt man von einem zwei Schritt messenden, flachen, aber glitschigen Rand in ein acht Schritt weit gähnendes Loch. In dem feucht-klammen Schacht ist kein Boden zu erkennen. Man hört nur hallendes Wogenklatschen und erkennt einen nachtblauen Widerschein auf den mit Moos, Bartalgen und Blasantang bewachsenen Schachtwänden.

Meisterinformationen:

Jeder, der der bodenlosen Grube ansichtig wird, hat das Bedürfnis, ihr etwas darzubringen. Wem keine MR-Probe +5 —GG gelingt,



opfert etwas aus seinen Besitztümern, dessen Wert Sie mit einem W20-Wurf bestimmen können. 1: Silbertaler, Pfeil, Knopf; 20: das eigene Leben (oder das eines Freundes ...).

Wo eine Zedrakke der Charyptoroth-Priester vor Anker hegt, führt ein 25 Schritt langer, enger Gang in die Klippe, der 35 Schritt unterhalb des Kraters in die bodenlose Grube mündet, die hier einen schmalen Überhang und ein Sims aufweist. Auch von hier aus ist kein Grund zu erkennen, aber manchmal haben sich wertvolle Opfertgaben im Tang verfangen (GG-Probe).

Was mit einem Helden geschieht, der tatsächlich in die unergründliche Tiefe fällt, können auch wir nicht sagen, aber es ist sicherlich angebracht, für seine Seele zu beten ...

Heptarchenwahn

Xeraans Prozession

Meisterinformationen:

Der Portifex Maximus legt beim Transport des Splitters Wert auf Heimlichkeit. Nur eine schnelle, unauffällige Kogge mit dem Banner der Dämonenkronen legt in der Nähe des Unheiligtums an und entlässt die Prozession, die den Splitter in ihrer Mitte birgt. Dämonen wurden nicht zum Schutz des Artefakts beordert. Die Präsenz des Splitters führt zu eigenwilligem Verhalten der Ungeschaffenen.

Nurontius der Überbringer

(Charyptoroth-Paktierer im dritten Kreis der Verdammnis)

Ein alter Weißbart, dessen Haut mehr und mehr von feinem Tang erobert wird. Getragen von vier Sklaven, sitzt der spirituelle Leiter der Prozession in einer königsblauen Sänfte mit seiner Mitschwester vom Globomongschrein Mendenas, die beständig Unwassser über Charyptoroths Splitter träufelt.

Beide werden kaum zu irgendeiner Waffe greifen, sondern versuchen, ihre unheiligen Fähigkeiten einzusetzen.



MU 15 KL14 IN 15 CH 15 FF11 GE 12 KK 9
 AT 10 PA 12 LE 45 AE 50 RS 1 GS GST1
 TP 1W+3 (Zeremonienspieß) AU 54 MR 13

Paktgeschenke: Die Fähigkeiten und gurgelnden Anrufungen der beiden Dämonenjünger wirken eher priesterlich-kontemplativ, überraschen dann aber - hier am Unheiligtum ihrer Herrin - durch ihre Kraft: Zeitweiser Schutz durch gewucherte Fischschuppen (erhöhter RS), Macht über Gezeiten, Herbeirufung von Meerungeheuern, Beschwörung von zerstörenden Wassersäulen und Fischregen, ZORN DES (UN-)WASSERS und sogar grausame Verflüssigung eines Feindes.

Vier Große Hummerier

Diese Charyptiden bilden die schwere Garde um die Sänfte. Sie sind mit langen Hellebarden bewaffnet.
 Werte: siehe Seite 58.

Zwölf Kämpferinnen der Mactaleänata

Sechs der Bclhalhar-Paktierennnen marschieren vor der Sänfte, sechs dahinter. Sie hüllen sich in polierte Plattenteile in Bronze und Gold mit Dornen und führen Kriegsbogen und Säbel.

MU 17 AT 15 PA 14 LE 60
 RS 6 AU 76 MR 14
 TP 1W+4 (Säbel) und 1W+6 (Kriegsbogen)
 GS GST1 Fernwaffen: 20

Paktgeschenke: Unmenschliche Selbstbeherrschung (keine Einbußen durch *Schwere Treffer*), riechen jeden Tropfen Blut, unmenschliche Körperbeherrschung (akrobatische Einlagen mit Rüstung)

Weitere Mitglieder der Prozession

Am Fuß des Kegelstumpfs angekommen, formiert sich der Zug zur heiligen Prozession. Allen weiteren Zelebrierenden ist gemein, dass sie bei Attacken schnell die Flucht ergreifen: zwei halbnackte Blütenjungfern, die Olivenzweige und Blüten der Sumpfdotterblume werfen, sowie vier Kastraten und vier Frauen, die in Zelemja überlieferte Gesänge intonieren. Weiterhin fünf Maskenträger, die die Hülle einer ausgestopften und angemalten jungen Seeschlange tragen, zwei Hornbläser, zwei Trommler und vier kleine Kinder mit Glöckchen, vier Opfersklaven (Gefangene eines bornischen Handelsschiffs) und zehn Träger von weiteren Opfern.

Der Splitter

Inmitten einer reich mit Seeschlangenbildnissen verzierten Truhe von 20x15x8 Fingern Größe liegt Charyptoroths Splitter auf nachtblauer Seide in einer ornamentalen Form aus Krakensilber. Umspielt von einem blauen Glosen und in alle Richtungen die Schatten von zucken-

den Tentakeln wertend, brennt sich das Bild des Splitters jedem Betrachterein: scharf, gezackt an den Konturen, fließend im Innern. Dort, wo die Bruchkanten der alten Krone das Diesseits verletzen, blitzen immer wieder unruhig Entladungen auf

Meisterinformationen:

Der Anblick des Splitters berührt den Betrachter mit Tiefenrausch, Tentakelschlagen, Algengestank und Gier.

Blitzanalysen offenbaren übermächtige Magie und manifestiertes Chaos, das instabil in den Kraftfäden vibriert, jederzeit drohend, auszubrechen und in einem gewaltigen Mahlstrom in die Niederhöhlen zu fahren — mit allem, was sich in einer Bogenschussweite Umkreis befindet.

Ohne das eindämmende Bewusstsein des Splitterträgers Xeraan wird das Bruchstück mit Unwassertropfen beruhigt, die zischend verdunsten, kaum dass sie die Oberfläche des Artefakts berühren. Das Unwasser wird in Schwimmblasen von Haien transportiert. Berühren des Splitters verursacht 3W6 SP, bei Geweihten das Dop-

pelte. Nur Charyptoroth-Paktierer können ihn gefahrlos anfassen. Sollte ein Geweihter versuchen, den Splitter mittels eines Mirakels oder einer Liturgie (schwer zu wirken am Insanctum) zu beeinflussen oder zu zerstören, stellt er Widerstand fest. Es scheint, als würde auch eine karmale Kraft in dem Bruchstück wirken. Heißt es nicht, der Namenlose Gott selbst habe einst die Siebengehörnte Dämonenkrone getragen?

Weitere Geheimnisse, die jetzt noch in Splittern der Dämonenkrone schlummern, ihre Fähigkeiten und Gefahren werden in späteren Publikationen behandelt.



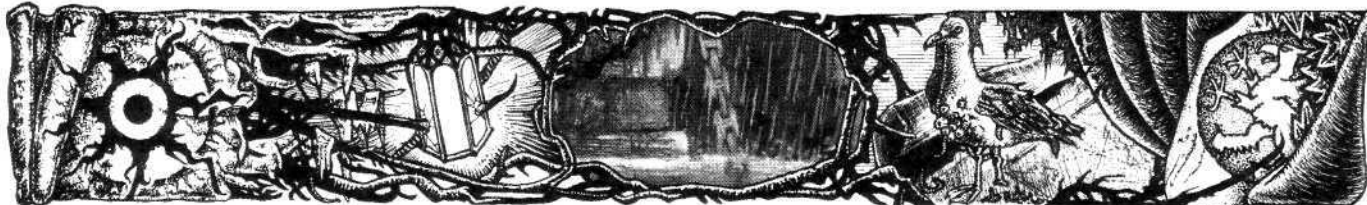
Kampf um die Blutige See

Die Seeschlacht

• Sobald die Prozession auf das Insanctum zumarschiert (oder die Helden die Prozession attackieren), erscheint der *Plagenbringer* vor der Küste. Eine Seeschlacht ist unausweichlich. Admiral Paligan will schnellstens bis zum Insanctum vorstoßen, das die Lederschwingen bald umflattern.

• Sanin verwendet die schnelle *Seeadler*, um den *Plagenbringer* so lange wie möglich aufzuhalten. Die Helden müssen sich entscheiden, ob sie an Bord bleiben wollen oder zu jenen gehören, die an Land versuchen, den Splitter zu rauben (wir empfehlen letzteres). Die *Seeadler* attackiert stets frontal, um möglichst wenig Angriffsfläche für Geschützfeuer zu bieten, und nutzt einige 'tote Winkel' der riesigen Arche. Ziel ist es, eine der Seeschlangen am Rumpf zu töten, um den *Plagenbringer* nahezu manövrierunfähig zu machen. Das magische Brandöl verursacht gewaltige Einschläge auf der Arche.

9 Wenn die *Gezeitenspinne* nicht ebenfalls gegen Paligans Dämonenschiff vorgeht, wird Sanin nur wenig Erfolg haben. Der Ma'hay'tam der Helden kann einige der Thalukken um die *Plagenbringer* auförin-



gen, Geschützfeuer auf sich ziehen und vielleicht sogar mit der Hummeriergarde Decks entern.

Die Prozession

9 Sobald die Prozession Ziel einer Attacke wird, bleiben sechs Mactaleänata zurück, um die Angreifer aufzuhalten, während die übrigen und die Hummerier die Sänfte schützen.

- Nurontius ist fest entschlossen, die Zeremonie durchzuführen, andernfalls entgleiten die Kräfte des Splitters. Noch im Kampfgetümmel werden die Truhe mit dem Splitter über die bodenlose Grube gehoben, Opfer hineingestoßen und charyptide Segnungen gekreischt. Fällt schließlich der Splitter in das Loch — sei es im Zuge des Rituals, sei es im Gerangel eines Kampfes — wird für Augenblicke alles still. Dann erbebt der Boden wie unter einem Hammerschlag, das Wasser schäumt weiß auf, Wellen rollen vom Insanctum in alle Himmelsrichtungen. Schlüpfende Geräusche dringen aus der Tiefe, es schwillt ein Rauschen an. Der Splitter kehrt zurück: Er tanzt auf einer titanischen Blutfontäne, die aus der bodenlosen Grube sprudelt und roten Regen über alles wirft.

Kampf an der Grube

- Darion Paligan muss den Splitter persönlich erobern: Noch während die Seeschlacht tobt, landet er mit Vermis und Vespertilio, fünf Hummeriern, einem Dutzend Blutpiraten und 10 erfahrenen Söldnern am Insanctum. Morfus, Scherenwürmer und Krakonier sollen derzeit das Wasser am Unheiligtum besetzen, Wasserleichen marschieren auf mögliche Fluchtpunkte der anderen Parteien zu. Darions Sekundärziel ist Yamesh-Aqam: Vielleicht schickt er eine zweite Truppe zum Entern der *Gezeitenspinne*.

9 Darion Paligan dringt in der Mitte seiner Kämpfer bis zum Splitter vor, um ihn sich mit der Klinge zu holen. Für schnelle Ortswechsel lässt er sich von zwei Lederschwingen tragen oder fliegt mit Wasserflügeln seines Mantels (Überraschungsmoment).

9 Vermis und Vespertilio halten sich eher in zweiter Reihe, schicken ihre Chimären vor und binden bevorzugt gegnerische Magier.

9 Die Helden können hier Kämpfe zwischen mehreren Charyptoroth-Paktierern erleben, die ihre Paktfähigkeiten gegeneinander hetzen — bis die Tiefe Tochter eines oder mehrerer überdrüssig ist oder sie sie von Unterwasserranken in die Tiefe zerren lässt.

- Sanin hat noch vor der Schlacht einige Helden, drei Offiziere der *Seeadler* wie den Kämpfer Wilbur Kornplotz und zwei Schiffsmagier ausgesandt, um den Splitter zu beschlagnehmen. Unterstützt werden sie von einem Dutzend Seekriegern.

9 Die Abenteurer von der *Gezeitenspinne* können ebenso versuchen, mit loyalen oder geknechteten Kämpfern das Insanctum zu stürmen. Besonders der Träger Yamesh-Aqams wird im Mittelpunkt stehen, prädestiniert, den Splitter (zumindest zeitweise) in seinen Händen zu halten. Kann er der Versuchung der Macht widerstehen, die ihm das Bruchstück und tue Erzdämonin einflüstern?

9 Schüren Sie die Angst der Gruppe: Wenn es Darion gelingen sollte, die Kraft von Charyptoroths Mantel, dem Schwert Yamesh-Aqam und dem Nachtblauen Splitter in seiner Person zu vereinen, ist keine Küste Aventuriens mehrvorder ins Unermessliche wuchernden *Plagenbringer* und dem grausamen Blick aus seinen Unwasseraugen sicher.

9 Die Gefechte auf dem glitschigen Kegelstumpf lassen etliche Kämpfer in die Grube stürzen, auch Helden hängen manchmal nur noch an der Hand eines ihrer Kameraden. Denken Sie bei fallenden Helden und wichtigen Meisterpersonen an Lederschwingen, NIHILATIO und Algengeflechte an der Innenwand der Grube, die als Rettung dienen können.

9 Bald nachdem die Priester des Insanctums die Kämpfe bemerken, rufen sie ihre Herrin zum Schutz des Unheiligtums an. Wenig später häufen sich Mahlströme auf dem Meer, Krakenmolche rotten sich aus der Tiefe zusammen und erklettern die Klippen, im tiefen Wasser tanzen Deckapi und bereiten die Ankunft ihres Meisters Yo'Nahoh vor...

Verstärkungen

9 Wann der von Sanin alarmierte Verband der Perlenmeerflotte eintrifft, sollten Sie abhängig von der Entwicklung am Insanctum machen. Für diesen Blitzeinsatz wurden drei große Kriegsschiffe abkommandiert, die unter vollen Segeln Kurs auf Rulat genommen haben: Die Triremen *Trollzacl(en)* und *Kote Sichel* machen unter Führung der Viermastschivone *Stern von Heilung* (mit Kapitänin Deirdre ni Sanin) die Geschütze scharf und schleudern ihre Munition gegen den *Plagenbringer*. 9 Xeraan besteigt nach Erhalt des Hilferufs vom Insanctum eiligst die Arche *Goldmorgentartel* und läuft mit 200 Borbaradianern und seiner Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith aus. Gleichzeitig starten von der Ostküste Rulats sechs in seinen Diensten stehende Piratenschiffe. Spätestens das Eintreffen dieser Seestreitkräfte, etwa vier Stunden nach Beginn der Schlacht um den Splitter, veranlasst schließlich alle Parteien zum Rückzug.

Das Ende

9 Darion Paligan muss mit dem angeschlagenen *Plagenbringer* auf die offene See fliehen, ist aber Sieger: Er sollte zum Schluss Charyptoroths Splitter erbeutet haben. Dies wird auch in der offiziellen aventurischen Geschichte so niedergelegt. Sollte sich dies gar nicht mit den Ereignissen in Ihrer Runde vereinbaren lassen und Ihre Helden den Splitter triumphal nach Perricum bringen, wird es einem Schergen Paligans später gelingen, das Bruchstück wieder zu stehlen. Der Splitter fühlt sich in den zwölfgöttlichen Landen nicht wohl.

9 Die Magier Vermis und Vespertilio haben entweder das Zeitliche gesegnet oder konnten mit Darion fliehen.

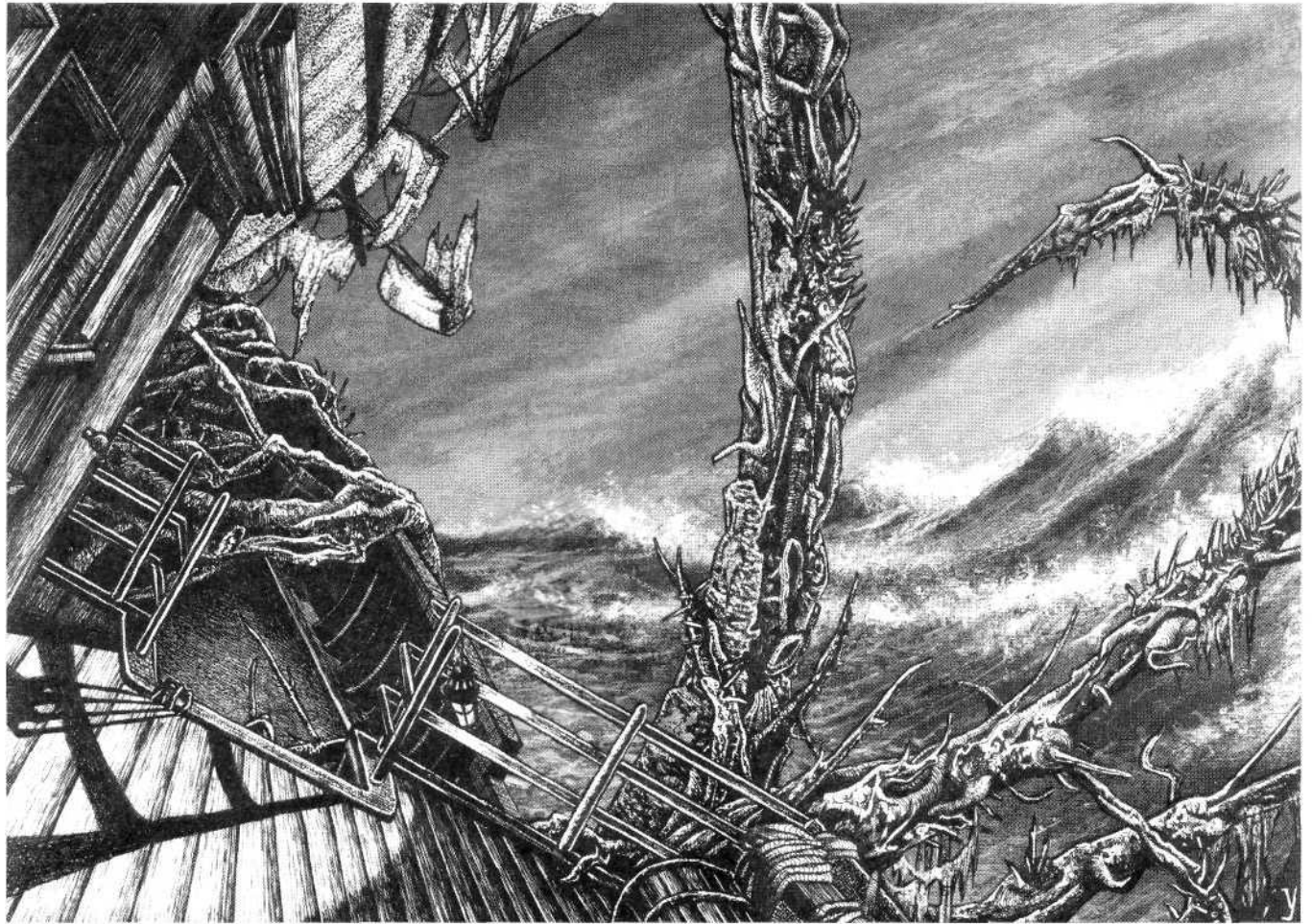
9 Yamesh-Aqam ist in der Hand der Helden geblieben und soll — wie Sanin fordert — schnellstmöglich in die Obhut des Reiches gegeben werden. Die Schiffe des Neuen Reiches verlassen die Küste Rulats südwärts und steuern bald Perricum an, um ihre Schäden zu beheben.

Tod und Geburt eines Baumes

Meisterinformationen:

Die *Gezeitenspinne* wird das Finale von Blutige See nicht überleben. Sie wird in der Endschlacht schwerbeschädigt: durch die kraftraubenden Wurzelattacken *da Plagenbringer*, zerschmetterndes Geschützfeuer, die Zerstörung des Archenerzes seitens eines Enterkommandos (oder Selbsterstörung der Helden). Mit den letz-

ten Besatzungsmitgliedern auf der Arche (wenigstens ein Held sollte sich noch hier aufhalten) schleppt sich die *Gezeitenspinne* nordwärts über die Sandbänke, vielleicht im sinnlosen Drang, nach Bahamuts Schlund zu erreichen. Hier kommt es zur letzten Auseinandersetzung zwischen *Xyleste* und *Perainiane* und der Erfüllung des Schicksals der Baumzwillinge.



»Überall verfällt in Windeseile das Holz der Arche. Borkenstücke fallen herab, Holz vermodert, Unwasseradern trocknen aus. Als die Beine der Arche einknicken und den Rumpf auf die Sandbank setzen, wirst du von den Füßen geholt, Blätter des Steuerbaums bedecken euch. Xyleste sieht ihren Kosmos vergehen, kreischt und wimmert hasserfüllt. Perainiane hängt wie tot in ihrem Wurzelgefängnis, doch da kommt plötzlich Leben in die Schlingen: Sie lösen sich langsam von ihr, Unwasseradern ziehen sich aus ihrem Leib zurück, ihre Haut erhält wieder Farbe, grüne Augen blicken sich überrascht um: Die sterbende Arche lässt sie frei!

"Nein!", brüllt Xyleste. Mit einem letzten Aufbäumen lässt sie dornenbewehrte Spitzwurzeln aus dem Holz wachsen, die sich wie ein Speerwall vor euch aufrichten. Die Äste des Steuerbaums wedeln tentakelartig. "Ihr werdet mit mir sterben!"«

Meisterinformationen:

Würfeln Sie nach Beheben Attacken und Trefferpunkte gegen die Helden aus. Gegen diese Spitzwurzeln ist kein Sieg zu erringen. Die Helden und Perainiane bluten bald aus vielen Wunden und stehen dem Tode nah.

Die Rettung erfolgt durch ein von Perainiane erlebtes Großes Wunder ihrer Göttin. Doch die milde Peraine verlangt wie alle Zwölfgötter von den Sterblichen eines: Aufopferung.

Kraft: Der Beherrscher Yamesh-Acjams unter den Helden kann sei-

nen Willen Xyleste nicht mehr aufzwingen, jedoch seine Kraft gegen ihre setzen. Wurzeln winden sich zwischen zwei Befehlshabern, Charyptoroths Kräfte sammeln sich. Machen Sie dem Helden deutlich, dass er dabei sterben wird, er jedoch damit Perainiane und die Gefährten retten kann.

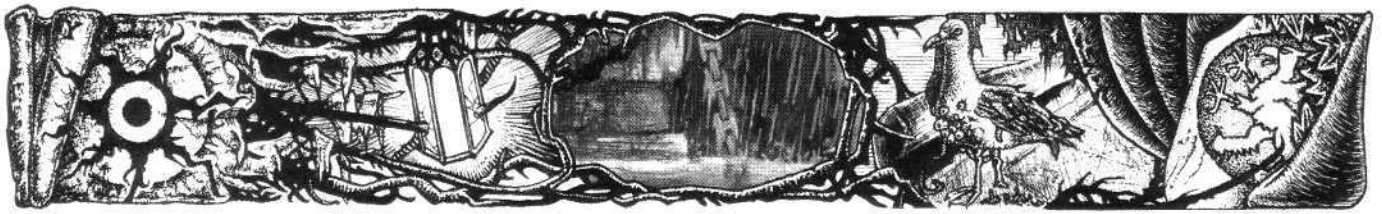
Liebe: Sollten ein Held und Perainiane zueinander gefunden haben, wird Xyleste verkünden, nur einen von ihnen zu vernichten und den anderen mit dem Schmerz zurückzulassen. Sie selbst sollen die grausame Wahl treffen, wer stirbt: Perainiane wird sich anbieten, aber wird der Held das zulassen?

Freundschaft: Hat sich *Lubilil Quadrimanu* mit einem Helden angefreundet, wird er nach einigem 'Zögern' für ihn einstehen, wenn er von Xyleste bedroht wird. Er stürzt sich unerwartet auf die Steuerfrau, zerkratzt ihr das Gesicht und lenkt sie lange genug ab, bis die Helden sich befreien und entkommen können.

»Plötzlich kommen die rasenden Spitzwurzeln zum Stillstand. Der Steuerbaum lässt schlaff seine Äste hängen, letzte Blätter fallen zu Boden. Xylestes Augen weiten sich vor Entsetzen: "Nein, bei allen Niederhöhlen! Nicht das!"

Es riecht auf einmal nach wildem Knoblauch. Zwei Störche lassen sich draußen nieder. Wo kommen sie her? Das Holz beginnt überall zu knarren und zu knacken, ihr müsst hier raus!

Das Holz der Arche nimmt eine frische, lebendige Farbe an. Gänge und Räume werden eingedrückt. Überall sprießen grüne Blätter aus



dem Holz. Blätter eines Apfelbaums! Rumpelnd erhebt sich die einstige Arche. Ihr könnt euch nicht mehr lange auf dem schrägen Boden halten, fällt übereinander und in die Schwärze der Bewusstlosigkeit.«

Meisterinformationen:

Peraine hat selbst eingegriffen, um die Dämonenmacht aufzuhalten. Das Wunder verwandelt die Dämonenarche in einen mächtigen Apfelbaum, der auf der Sandbank wurzelt: 60 Schritt hoch, mit breiten Wurzeln, saftigen Blättern und weißen und rosafarbenen Blüten. Singvögel und Störche nisten schon bald in seinen gewaltigen Ästen.

Die Helden erwachen unter dem Stamm des neuen Sanktuariums und werden vermutlich ihren Augen nicht trauen. Dämonendiener

(auch eventuell paktierende Helden!) wurden bei der Transformation vom Holz zerquetscht, ebenso alles, was sich in und auf der Arche befunden haben mag. Perainiane selbst verwandelte die Göttin in eine Baumnymphe, die das Heiligtum fortan behüten soll. Von Xyleste bleibt nur ein peinverzerrtes Holzgesicht, das man mit viel Phantasie in der Rinde des heiligen Baumes erkennen kann. So endet die unheilige Existenz der Arche *Gezeitenspinne*, und so beginnt ein neu geschaffenes Sanktuarium der Milden Göttin zu gedeihen.

Abenteuerpunkte

Für das Finale kann sich jeder Held 150 AP gutschreiben, sowie je nach weiterem Einsatz und Erfahrungen bis zu 100 weitere.

Epilog

Konsequenzen

- Die Helden haben mit Erfolg die Blutige See befahren: Jeder aufgebrachte Pirat, jedes zurückgeschlagene Meeresungeheuer, jeder zu seiner Herrin geschickte Paktierer trägt dazu bei, die Niederhöhlen langsam aus dem Perlenmeer zu vertreiben.

- Eine Dämonenarche wurde vernichtet: Nicht nur ein militärischer, sondern auch ein moralischer Erfolg, der deutlich macht, dass selbst diese Meeresgiganten nicht unzerstörbar sind. Die Helden können beim großen Handelskonsortium des Perlenmeers die ausgelobte Belohnung von etlichen Tausend Dukaten einfordern und werden dabei mit Hindernissen konfrontiert. Die Patrizier haben das Geld natürlich nur als Motivationsschub ausgeschrieben und nie daran gedacht, dass einmal wirklich jemand überleben würde, um diese gigantische Summe verlangen zu können. Die Helden werden durch Bürokratie, Beschwichtigungen und Ausreden hingehalten, bis schließlich das Angebot kommt, die Belohnung in eine stattliche Leibrente von 400 Dukaten pro Jahr und Person und etliche prachtvolle Geschenke, die "solch Helden wie Euch doch bestimmt besser zu Gesicht stünden", umzuwandeln.

0 Zwar konnte nicht Charyptoroths Splitter gewonnen werden, doch das Schwert Yamesh-Aqam ist wieder in sicherer Verwahrung. Ein Zusammentreffen von Splitter, Schwert und Mantel der Tiefen Tochter konnte verhindert werden. Yamesh-Aqam wird in der Asservatenfeste Koschgau eingeschlossen und versiegelt, wo es in Zukunft vor den Händen jedes Diebes sicher sein soll (siehe auch Land der Stolzen Schlösser, S.41).

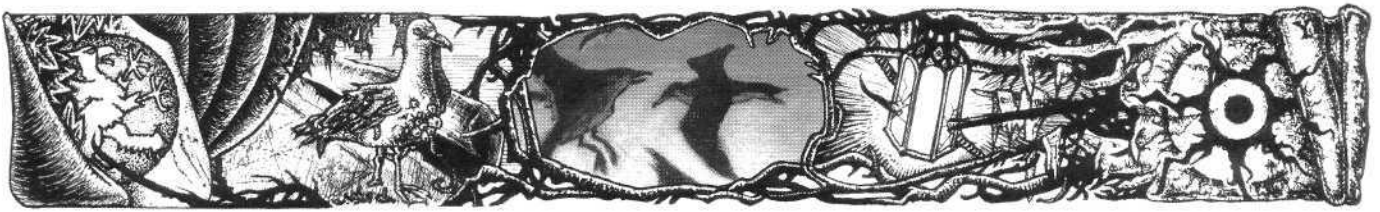
0 Mit Kapitän Sanin haben die Helden einen Verbündeten in der Blutigen See. Der eigenwillige Seefahrer wird bald wieder zwischen Vallusa und Jilaskan kreuzen, nachdem sein Schiff repariert ist.

- Darion Paligan hält den Splitter der Charyptoroth in seinen Händen, kann die Macht aber kaum nutzen: Beim Vollziehen des Bindungsrituals muss er feststellen, dass noch immer ein Band zu Xeraan exi-

stiert, das zertrennt werden muss, ehe der Splitter einen neuen Wirt akzeptiert — Xeraan muss sterben. Leider ist kein anderer Heptarch so gut durch Magie, unbesiegbare Leibgarde und dämonische Fallen behütet wie der Portifex Maximus. So lange also kein Meuchler des Admirals Erfolg hat, begnügt sich dieser damit, die Piraten der See mit Androhungen einzuschüchtern und mit dem *Plagenbringer* bisweilen Terror zu verbreiten. Mendena hat er als Heimathafen verloren, aber er will ohnehin eine schwimmende Heptarchie errichten, die nicht mehr auf Land angewiesen ist.

- Xeraans Position ist zwar geschwächt, doch nicht so weit, dass er den Thron Mendenas räumen müsste. Da Darion Paligan seinen Splitter der Dämonenkrone nicht wirkungsvoll vorführen kann, lässt der Portifex eine Nachbildung erstellen, die durch dämonische Illusionen 'echter' als das Original wirkt: Er behauptet einfach, weiterhin im Besitz des Splitters zu sein, während Paligan ein simpler Aufschneider sei. Viele Piraten liefern weiterhin Prisengelder ab, und selbst als Herrscher über die Küste von Villusa bis zu den Beilunker Bergen ist seine Machtbasis groß genug. Wie lange er sich als Oberhaupt der Borbaradkirche behaupten kann, werden die nächsten Monate und Jahre zeigen.

- Das Sanktuarium des Apfelbaums hat trotz der Nähe zum Insanctum der Tiefen Tochter, etwa 15 Meilen südlich, Bestand. Die Wurzeln festigen den Untergrund und lassen auf der Sandbank eine kleine Insel entstehen. Bald hat sich Strandhafer angesiedelt, Goldregenpfeifer, Eichhörnchen und Schmetterlinge hocken im übergroßen Apfelbaum. Einige Waldschrate hausen am Fuß des Baumes, ohne dass ersichtlich wäre, wie sie hierher gelangt sind. Dämonen schrecken beim Anblick zurück. Schiffe der Heptarchen, die das Heiligtum ansteuern wollen, verwurzeln plötzlich, das Holz der Planken schlägt aus und bildet grüne Zweige. Wer durch das Watt weitermarschiert, wird Opfer von Treibsandgruben. Wer die Göttin jedoch ehrt, kann die Insel ohne Gefahr anlaufen und von den köstlichen Äpfeln speisen.



Anhang

Yamesh-Aqam, die Dämonenklinge

Beschreibung: Ein Anderthalbhändcr, gänzlich aus einer Endurium-Legierung gefertigt, die die Klinge schwarz und gleichzeitig perlmuttfarben glänzen lässt. Den Knauf bildet der Leib einer riesigen Krake, die auf dem Rücken ein einzelnes großes Auge trägt. Die zehn Tentakel winden sich als Griffstück herunter, um schließlich die Parierstangen und -bögen zu bilden. Auf der Klinge lassen sich deutlich die Zhayadzeichen für C, P und T erkennen.

Das Schwert wurde neben zwei Schwesterklingen 26 Hal von Borbaradianern am Friedhof der Seeschlangen geschaffen. Das Nagrachsword *Hyrr-Kanhay* führt heute ein Streiter Gloranas, das Agrimothsword *Athui-Nuq* ist in der Hand des Fürst-Komturs Helme Haffax.

Analyse: Der ODEM ARCANUM zeigt ein großes Magiepotential sowie (Probe +25 gelungen) am Griff kaum erkenntliche Kraftfäden mit offenen Enden, die eine Verbindung mit dem Träger schaffen könnten. Ein ANALÜS ARCANSTRUKTUR offenbart zunächst Zauberei zur Erhöhung der Kampffertigkeiten des Trägers sowie eine transspärische Aura, die sich als (+20) invokative Charyptoroth-Kräfte im Schwert herausstellt. (+30) Matrixstrukturen am Griff lassen darauf schließen, dass sich die Waffe Paktierer als Träger erwählt, während gegen andere ein schmerzhafter Schutz implementiert ist. (+40) Das Schwert nährt sich von den Berührungen Unbefugter und Kräften des Trägers, sogar seinem Sikaryan. (+50) Die Muster verraten den Wahren Namen des Schwertes. Wer ihn kennt, kann sich die Waffe mit großen Anstrengungen unterwerfen.

Fähigkeiten: Nur ein Charyptoroth-Paktierer kann das Schwert ohne Gefahr für Leib und Leben berühren. In dessen Hand bewirkt Yamesh-Aqam allerdings Fürchterliches: TP 2W+8, KK-14, VW 8/8, BF unzerbrechlich, Gewicht 110 Unzen; doppelter Schaden gegen alles Meeresgetier und gegen Efferd-Geweichte; dient als Beschwörungsfokus für Diener Charyptoroths (Beschwörung —3, Beherrschung —3). Es zieht seine Kräfte aus denen seines Trägers, der bei jedem Einsatz W6 Schadenspunkte erleidet.

Kennt man den Wahren Namen, kann man auch als Nichtpaktierer versuchen, sich die Kräfte des Schwerts Untertan zu machen. Dazu ist eine *Selbstbeherrschungs-Vrobe* +30 nötig, um den unsäglichen Schmerzen zu widerstehen, mit denen das Schwert sich gegen unrechtmäßige Besitzer wehrt (die dabei 3W6 SP erleiden). Diese Probe kann und muss nur einmal abgelegt werden, danach besitzt das Schwert eine Loyalität (LO) von 10, die bei jedem Einsatz um 1 Punkt sinkt. Um die LO wieder um 1 Punkt zu erhöhen, ist eine *Selbstbeherrschungs-Probc* +20 nötig (die einmal pro Monat abgelegt werden kann). Jeder Einsatz der Waffe von Seiten eines eigentlich Unbefugten kostet den Träger W6+2 LP und 1 Punkt Sikaryan (Letzteres müssen Sie dem Träger aber nicht unbedingt verraten.)

Auch versehentliches Berühren verursacht 3W6 SP; es ist allerdings möglich, die verfluchte Waffe in dicke Lappen eingewickelt zu handhaben, aber natürlich nicht, dergestalt mit ihr zu kämpfen.

Pandämonium

»Globomongs Haitptgebiet ist jedoch das Meer, und so sind es die Necker und andere im Meer lebende Völker, die das ganze Ausmaß ihres Wirkens zu spüren bekommen. [...] Es gibt nur vage Berichte über einen niederen Dämon in Gestalt einer Feuerqualle, der in der Lage ist, das Wasser um ihn herum zum Kochen zu bringen, von einem fünffach gehörnten Oktopoden, dessen Tentakel in messerscharfen Krallen auslaufen und dessen Tinte ätzt, und den fünffach gehörnten Amrychoth in Gestalt eines Dreiecksrochen, dessen Flug unberechenbare Strömungen und entsetzliche Wirbel verursacht.«

—Tractatus Daimonicus, Allonar Hombar, Oberhaupt vom arkanen Zweig des Ordens der Jagd zu Asfi, 25 Hal

Beschreibungen der dämonischen Diener Ulchuchu, Vhatacheor und WNahoh finden Sie im entsprechenden Kapitel in den **Mysteria Arkana** und in **Blutrosen und Marasken**, S. 78.

Scylaphotai, die Flammenqualle, niederer Diener Charyptoroths

Diese rotschillernde Quallengestalt mit überlangen Nesseln kann das umgebende Wasser bis zum Kochen erhitzen. Wer sich in diesem Areal aufhält, erleidet W6 TP/KR. An die Oberfläche steigen miasmatische Dünste, die bei misslungener *Selbstbeherrschungs-Vrobe* zu einer W6 KR dauernden Bewusstlosigkeit führen. Ein Scylaphotai kann unter Umständen auch ein Schiff entzünden.

Diese Dämonen werden wegen ihrer geringen Beweglichkeit vor allem als Wächter von Iafeneinfahrten und Meerengen verwendet.

Beschwörung: +23	Beherrschung: +6				
Wahrer Name: bekannt					
Dienste und Kosten: Kampf (20 ASP), Wache (35 ASP), Erhitzen von Wasser in fünf Schritt Umkreis (3 ASP/KR), Manifestation (40 ASP)					
MU 18	LE 35	AT 11*	PA 4	RS 0	AU unendlich
TP W6+5 (Nesseln)*	GS 2	MR 19	GW 9		
*) Der Quallendämon verschießt seine Nesseln bis in drei Schritt Entfernung. Fällt bei der AT eine 1 oder 2, beginnt der Scylaphotai das Wasser zu erhitzen, das innerhalb von W3 KR kocht.					
Entsetzen: 0/-4					

Amrychoth, der Dunkelrochen, Schatten im Zyklon, fünfgehörnter Diener Charyptoroths

Viele Schiffe der einst stolzen Perlenmeerflotte wurden unerkannt Opfer eines Amrychoths, eines Dämons in Gestalt eines sanft durch das Wasser gleitenden Dreiecksrochens von mindestens acht Schritt Spannweite. Seine fünf Hörner schwingen sich wie bewegliche Maulwerkzeuge vor seinem gurgelnden Schlund, der von drei rotwässrigen Augen umgeben ist. Um ihn herum wirbelt das Wasser in dämonischen Strömungen. Er kann in einem Meeresgebiet die vorherrschende Strömung ändern, Städte der Risso, Krakonicr und Ziliten auf dem Meeresboden mit Unterwasserfluten und Wirbeln verheeren sowie an



der Wasseroberfläche innerhalb eines von seinem Körper gezogenen Kreises einen Mahlstrom erzeugen, der selbst Tnremen in die Tiefe reißt.

Beschwörung: +36 **Beherrschung: +18**
Wahrer Name: vermutet
Dienste und Kosten: Kampf (40 ASP), Suchen und Vernichten (Person 40 ASP, Schiff ab 60 ASP), Meeresströmung ändern (5 ASP pro 100 Rechmeilen und Tag), 'Unterwassersturm' (20 ASP/Stunde), Mahlstrom (1 ASP pro zwei Schritt Radius)
Besondere Eigenschaften: Regeneration
 MU 25 LE 90 AT 6 (2 AT/KR) PA 0 RS 3 TP 3W6 (Wasserwirbel)* GS 15 AU unendlich MR 28 GW 16
 *) Parade und Ausweichen sind nicht möglich. Der Wasserwirbel schleudert das Opfer ebenso viele Schritt in die Wassertiefe, wie TP verursacht wurden.
Entsetzen: +2/-2

Turgoth, die Jahrhundertwelle, siebengehörnter Diener Charyptoroths

»Als in jenen Jahren, da Muatnar i'ben Sheranbd, ältester Sohn von des

Sultans zweiter Nebenfrau, Befehliger der Piraten von Union war und die Seewege nach dem fernen Ribukan unsicher machte, der Inqis Harun ay Lern entsandt wurde, jene Bedrohung zu beenden, riefen die Zulneddm Marustans den Blauen Shaitan der See und beseitigten selbst die Eindringlinge in ihrem Reich. Dies erwähnt das Märchen von Aziz el-Dash, und es ist die älteste Nennung Turgoths, des vielfach gehörnten Wellenwerfers, der ganze Küstenstriche und Inseln in das Vnwasser der Dschejjhcnnach reißt. Seine wahre Gestalt kennt niemand, stets erscheint er nur als gewaltiger fratzenhafter Umriss, schimmernd in Blau und Rot, glühend aus einem schwarzen Wellenberg, der sich bis zu den Wolfen auftürmt und mit wildem Tosen in die Tiefe reißt, was ihm im Wege ist.«

—Übersetzung einer Papyrusrolle der Silem-Horas-Bibhothek durch Heshdan al-Azzar, S Hal

Beschwörung: +39 **Beherrschung: +21**
Wahrer Name: nur höchsten Paktierern bekannt
Dienste und Kosten: Jahrhundertwelle (100 ASP pro Meile Küste), Transport (Reiten des Schiffes auf der Welle, 40 ASP/ Stunde)
Besondere Eigenschaften: Präsenz, Körperlosigkeit
 MU 30 GS 20 GW 20
Entsetzen: +4/+1

Armalion-Szenarien in der Blutigen See

Der Überfall auf Vallusa

Der Überfall auf Vallusa lässt sich ohne große Schwierigkeiten als Armalion-Szenario nachspielen. Die Streitkräfte der Dämonenarche dringen über das Eis der zugefrorenen Misa in den Südhafen vor, erobern diesen in einem Handstreich und sprengen die Befestigungen, die den Hafen vom Rest der Stadt abtrennen. Während ein Teil der Hummerier und Söldner zurückbleibt, um mit Unterstützung des Beschusses durch die Dämonenarche den Hafen zu halten, dringt der andere mit dem Ziel in die Stadt ein, das Charyptoroth-Schwert in ihren Besitz zu bringen.

Kämpfer der Dämonenarche (Charyptiden)

Der Charyptiden-Spieler (Spielleiter) verwendet eine Armee aus einem Charyptoroth-Paktierer, zwanzig Hummeriern und zehn Piraten. Alternativ dazu kann er für 1.600 Punkte eine beliebige Charyptiden-Armee zusammenstellen, wobei er nur maximal einen Helden, dafür aber unbegrenzt viele Hummerier-Einheiten erwerben darf. Werte und Punktkosten der Charyptiden siehe Armalion-Ergänzungsband **Borbarads Rückkehr** ab Seite 59.

Verteidiger von Vallusa (Kaiserliche)

Der Spieler der Kaiserlichen (die Spieler) verwendet eine Armee aus zehn Stadtgardisten, fünf schweren Infanteristen und den Helden (Konvertierungsregeln siehe **Borbarads Rückkehr** ab Seite 25). Alternativ dazu kann er für 450 Punkte beliebige Einheiten der Armeeliste der Kaiserlichen auswählen und diese durch die Helden aufstocken. In beiden Fällen verfügt jeder Held nur über einen Lebenspunkt. Werte und Punktkosten der Kaiserlichen siehe **Borbarads Rückkehr** ab Seite 31.

Aufstellung und verwendete Regeln

Das Spielfeld sollte etwa 90 x 90 cm groß sein und möglichst viele Gebäude enthalten. Die Charyptiden stellen ihre Einheiten in der südli-

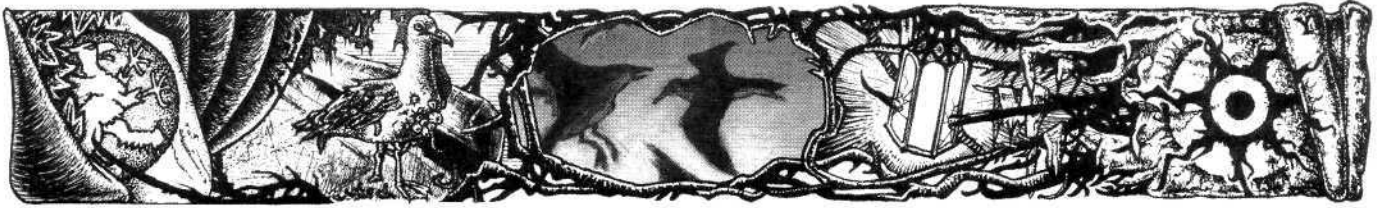
chen Spielfeldhälfte auf, die Kaiserlichen in der nördlichen. Wenn die Häuserkampfregele des Armalion-Ergänzungsbandes **Kampf um Ilсур** verwendet werden, können die Häuser betreten werden, ansonsten stellen sie unpassierbares Gelände dar.

Wenn ein Spieler-Held im Laufe des Gefechts seinen Lebenspunkt verliert, wird er bewusstlos geschlagen und als Verlust vom Spielfeld genommen. Er wird später von seinen Kameraden geborgen und hat insgesamt 2W6+10 Lebenspunkte eingebüßt. Eingesetzte Astralpunkte und Karmaenergie werden im Verhältnis 1:7 in die DSA-Werte zurückgerechnet.

Wenn es die Charyptiden schaffen, eine ihrer Figuren über den nördlichen Spielfeldrand zu bewegen, haben sie das Szenario gewonnen. Da es sich um ein vom Spielleiter moderiertes Szenario handelt, können die Siegbedingungen und Szenarioregeln beliebig abgeändert werden. Sollte zum Beispiel einer der Helden im Besitz des Charyptoroth-Schwerds sein, wird dieses wie eine magische Einhandwaffe behandelt, die 3 TP verursacht und den AT-Wert des Trägers automatisch auf den Maximalwert 18 anhebt. Wenn sich bei seiner Aktivierung mindestens ein Hummerier in 10 cm Umkreis um den Helden aufhält, muss er eine um 7 Punkte erschwerte MU-Probe bestehen (Selbstbeherrschung erlaubt Wiederholungswurf). Misslingt die Probe, verliert er seinen Lebenspunkt und gilt somit als ausgeschaltet. Außerdem endet das Szenario mit einem sofortigen Sieg für die Charyptiden. Auch der Legionär der Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monith könnte wieder auftauchen, seine Armalion-Werte stehen in **Borbarads Rückkehr** auf Seite 78.

Der Hinterhalt in der Kalkstein-Bucht

Der Kampf gegen die untoten Steinwerfer lässt sich auch als Armalion-Szenario nachspielen. Die Helden und einige Seegardisten der *Seeadler* schwimmen durch die Bucht und erklimmen die Felsen, um sich den borbaradianischen Schurken zu stellen. Wenn sie die Feinde lange



genug binden können, gelingt es der *Seeadler*, ohne größere Schäden auszulaufen.

Die Steinwerfer (Untotenhorde und Borbaradianer)

Der Untoten-Spieler (Spielleiter) verwendet eine Armee aus fünf Untoten Ogern und zwanzig Söldner-Armbrustschützen. Alternativ dazu kann er für insgesamt 900 Punkte Einheiten aus den Armeelisten der Untoten und der Borbaradianer auswählen. Werte und Punktkosten siehe Armalion-Ergänzungsband **Borbarads Rückkehr** Seite 49 und 63.

Der Ablenkungstrupp (Kaiserliche)

Der Spieler der Kaiserlichen (die Spieler) verwendet eine Armee aus zehn leichten Infanteristen und den Helden (Konvertierungsregeln siehe **Borbarads Rückkehr** ab Seite 25). Alternativ dazu kann er für 300 Punkte beliebige Einheiten der Armeeliste der Kaiserlichen auswählen und diese durch die Helden aufstocken. In beiden Fällen verfügt jeder Held nur über einen Lebenspunkt. Werte und Punktkosten der Kaiserlichen siehe **Borbarads Rückkehr** ab Seite 31.

Aufstellung und verwendete Regeln

Als Spielfeldgröße genügen 60 x 60 cm, außer einigen Felsen und Büschen ist kein Gelände erforderlich. Die beiden verfeindeten Streitkräfte werden in 15 cm Entfernung voneinander platziert.

Wenn ein Spieler-Held im Laufe des Gefechts seinen Lebenspunkt verliert, wird er bewusstlos geschlagen und als Verlust vom Spielfeld genommen. Er wird später von seinen Kameraden geborgen und hat insgesamt 2W6+ 10 Lebenspunkte eingebüßt. Eingesetzte Astralpunkte und Karmaenergie werden im Verhältnis 1:7 in die DSA-Werte zurückgerechnet. Um das Szenario zu gewinnen, müssen die Kaiserlichen zehn Runden lang gegen die Untotenhorde bestehen und in allen zehn Runden mindestens eine Figur in Nahkampfkontakt mit einem Gegner haben. Da es sich um ein vom Spielleiter moderiertes Szenario handelt, können die Siegbedingungen und Szenarioregeln beliebig abgeändert werden. Die 'harte Variante' besteht zum Beispiel darin, den Helden ihre volle Armalion-Lebenspunktzahl zugestehen, was im Falle eines Verlusts aller Lebenspunkte allerdings tödliche Konsequenzen haben kann (W20: 1-15 Held überlebt mit 1W20 Lebenspunkten; 16-20 Held stirbt). Bei der harten Variante genügt es nicht, die Gegner nur hinzuhalten — stattdessen müssen alle gegnerischen Figuren ausgeschaltet werden!

Seeschlachten

Die Gefechte der *Gezeitenspinne* und der *Seeadler von Bëilun* können auch mit Hilfe der Seegefechts-Regeln im Armalion-Ergänzungsband **Belagerung** nachgespielt werden. Die *Seeadler* verwendet dabei die Werte einer Trireme (Seite 57) und die *Gezeitenspinne* die Werte einer Dämonenarche. Weitere Randbedingungen können vom Spielleiter nach eigenem Gutdünken festgelegt werden. Dabei darf davon ausgegangen werden, dass ein Schiff, das ein Seegefecht überlebt, bis zum nächsten Gefecht soweit wieder hergestellt werden kann, dass es wieder über seine Startwerte verfügt. Einzelheiten regelt auch hier der Spielleiter.

Der Kampf der Grube

Der finale Kampf um die Grube zwischen der Prozession, Paligans Truppen und den Helden lässt sich als fulminantes Armalion-Szenario durchspielen, wobei der Spielleiter die Truppen der beiden verfeindeten borbaradianischen Parteien steuert und die Helden sich selbst und ihre Verbündeten von *der Seeadler* und/oder *Gezeitenspinne*. Da das Szenario vom Spielleiter moderiert wird, kann er nach Belieben Sonderregeln einbauen, Würfelwerte verändern und Figuren hinzufügen oder entfernen, um den Kampf ausgewogen zu gestalten. Der Kampf wird wie ein Gefecht zwischen drei Parteien ausgetragen.

Armalion-Werte der wichtigsten Kampfeteiligten

Admiral Darion Paligan

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	16	14	-	2	10	4	9	16	14	+2

Waffe: Sklaventod

Seitenwaffe: keine

Rüstung: Charyptoroths Mantel

Schild: keiner

Talente: Kriegskunst, Selbstbeherrschung, Charyptoroth-Paktierer, Scekämpfer

Besonderheiten: Darions Sklaventod gilt als magische Einhandwaffe mit drei Anwendungen. Wenn er einen Treffer erzielt, kann er eine davon verbrauchen. Der Getroffene wirft für jeden verbliebenen Lebenspunkt einen W20. Fällt dabei nicht wenigstens einmal ein Ergebnis von 5 oder darunter, wird er sofort als Verlust vom Spielfeld genommen. Durch Charyptoroths Mantel wird jeder Treffer gegen Darion, der mehr als 1 TP besitzt, automatisch wie ein Treffer mit 1 TP behandelt.

Vermis und Vespertilio

Beide verwenden die Werte eines Borbaradianer-Magus. Vermis' Agrimoth-Pakt verleiht ihm einen RS von 15 gegen Metallwaffen (auch magische und geweihte!), Vespertilios Asfaloth-Pakt ermöglicht es ihm, einmal während des Spiels eine Figur in Nahkampfkontakt (keine Heldenfigur) in eine Chimäre zu verwandeln, die fortan auf seiner Seite kämpft. Die normalen Seelenpaktregeln kommen für Vermis und Vespertilio nicht zur Anwendung.

Vespertilios Chimäre

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
15	15	5	-	1	5	5	-	18	16	0

Waffe: Klauen und Tentakel

Seitenwaffe: keine

Rüstung: Schuppenhaut

Schild: keiner

Talente: Fliegen (20 cm), Furchteinflößend, 2 AT pro Runde

Besonderheiten: Die Chimäre ist immun gegen die Talente "Furchteinflößend" und "Schreckenerregend".

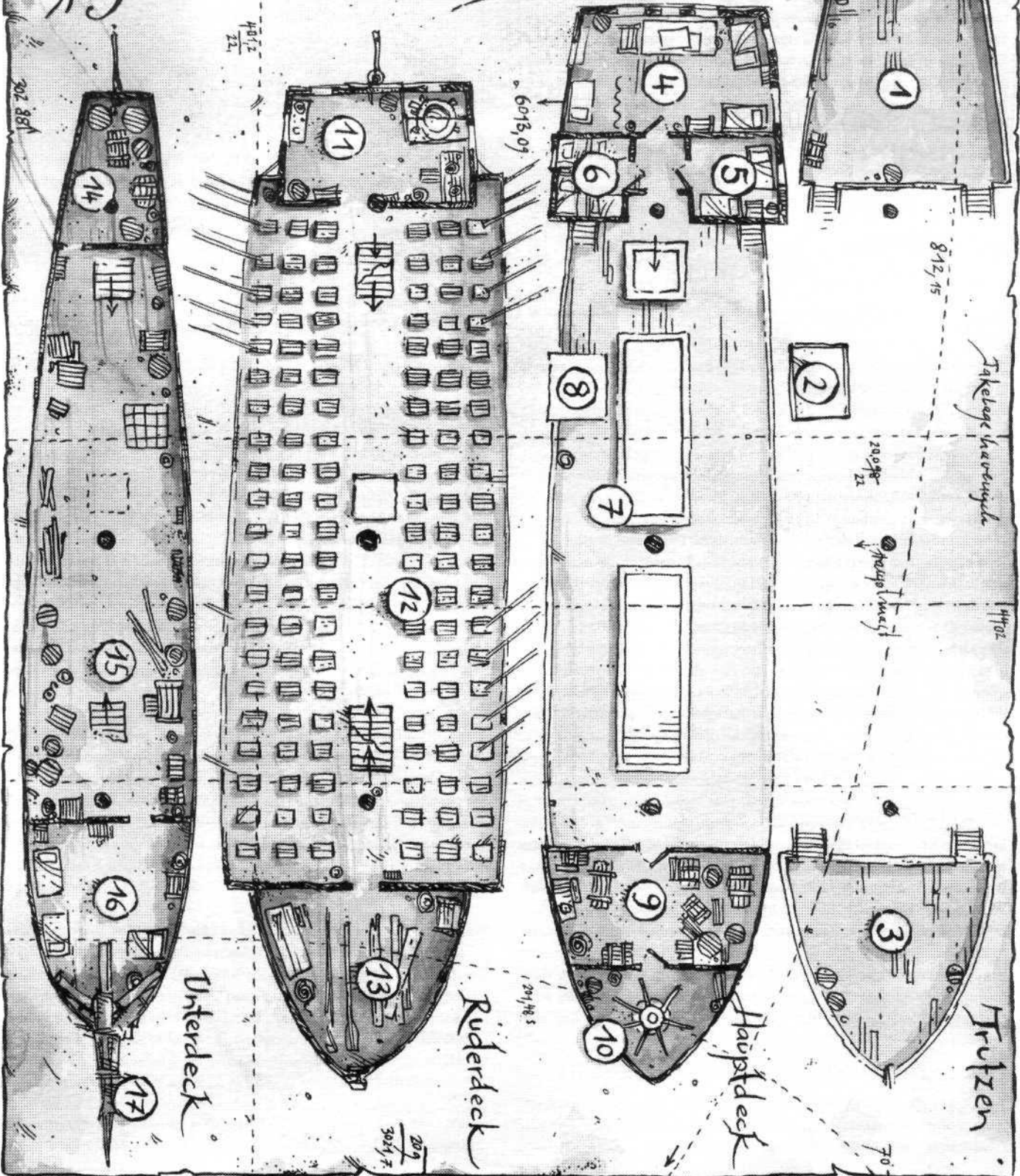
Nurontius der Überbringer und seine Mitschwester

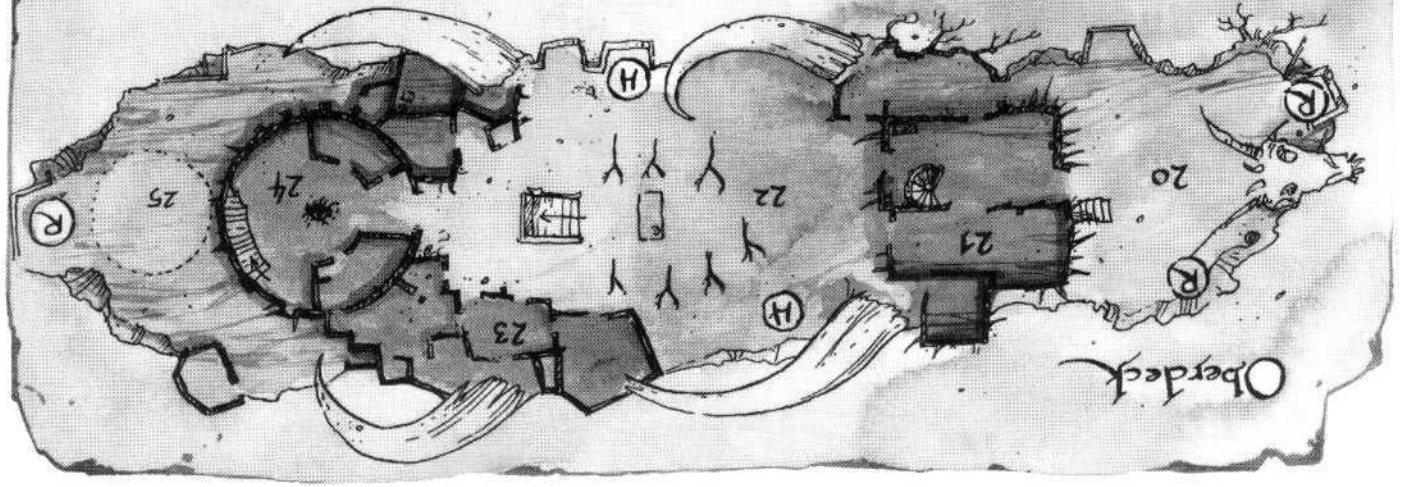
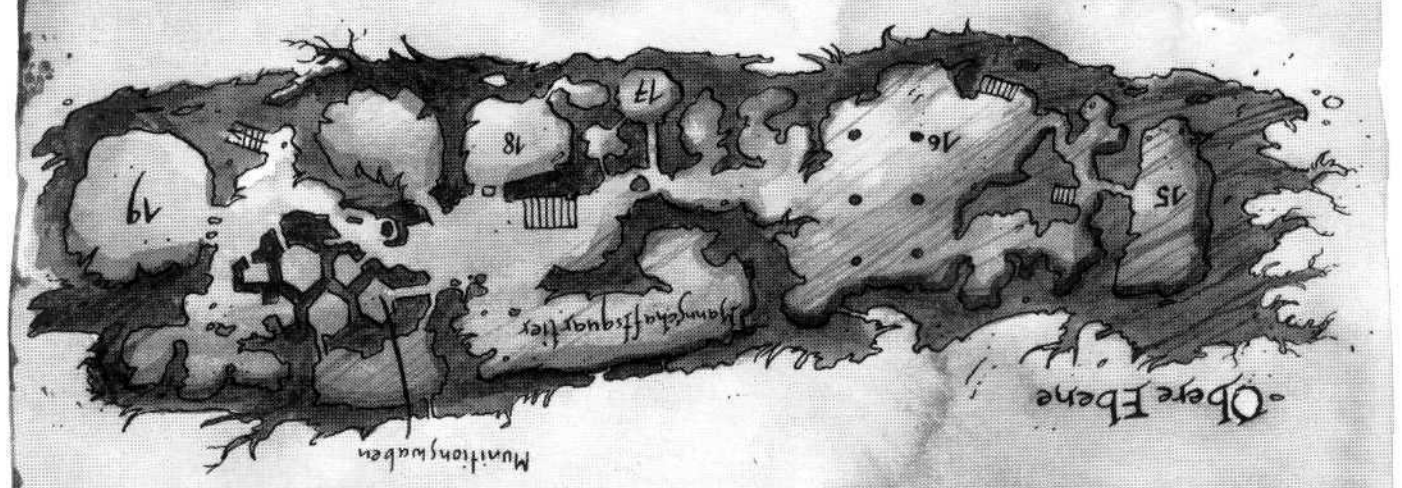
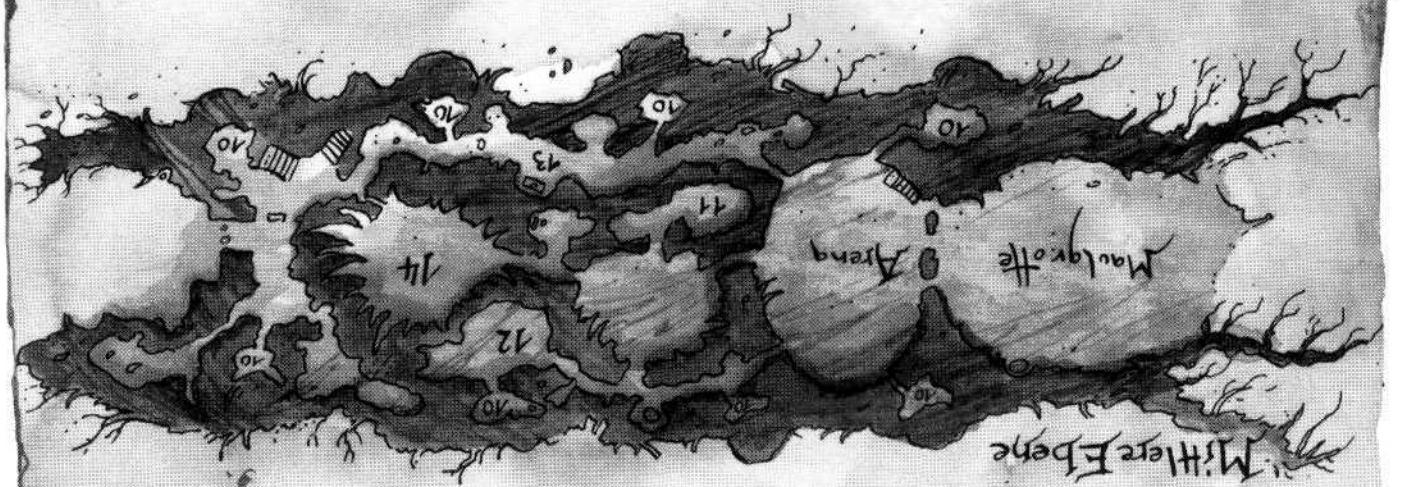
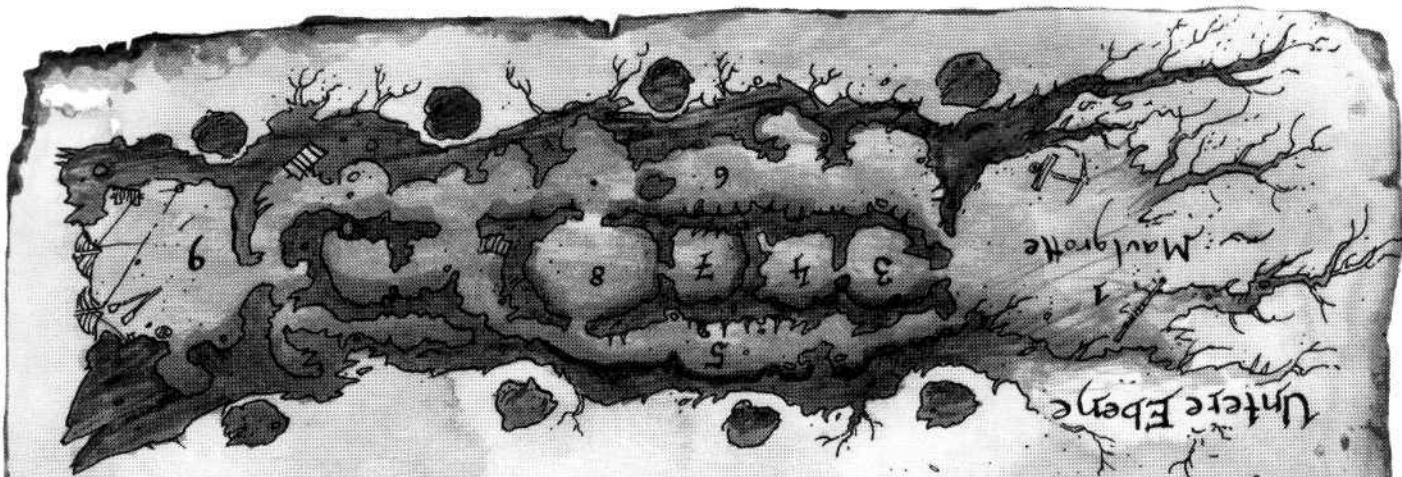
Beide verwenden die Werte eines Borbaradianer-Magus und verfügen über einen Charyptoroth-Pakt. Zaubersprüche gelingen ihnen automatisch und sollten unabhängig von ihrer eigentlichen Wirkungsweise immer als charyptidisch angehaucht beschrieben werden. IGNIFAXIUS wird zur Wassersäule, ARMATRUTZ zur Schuppenhaut usw.

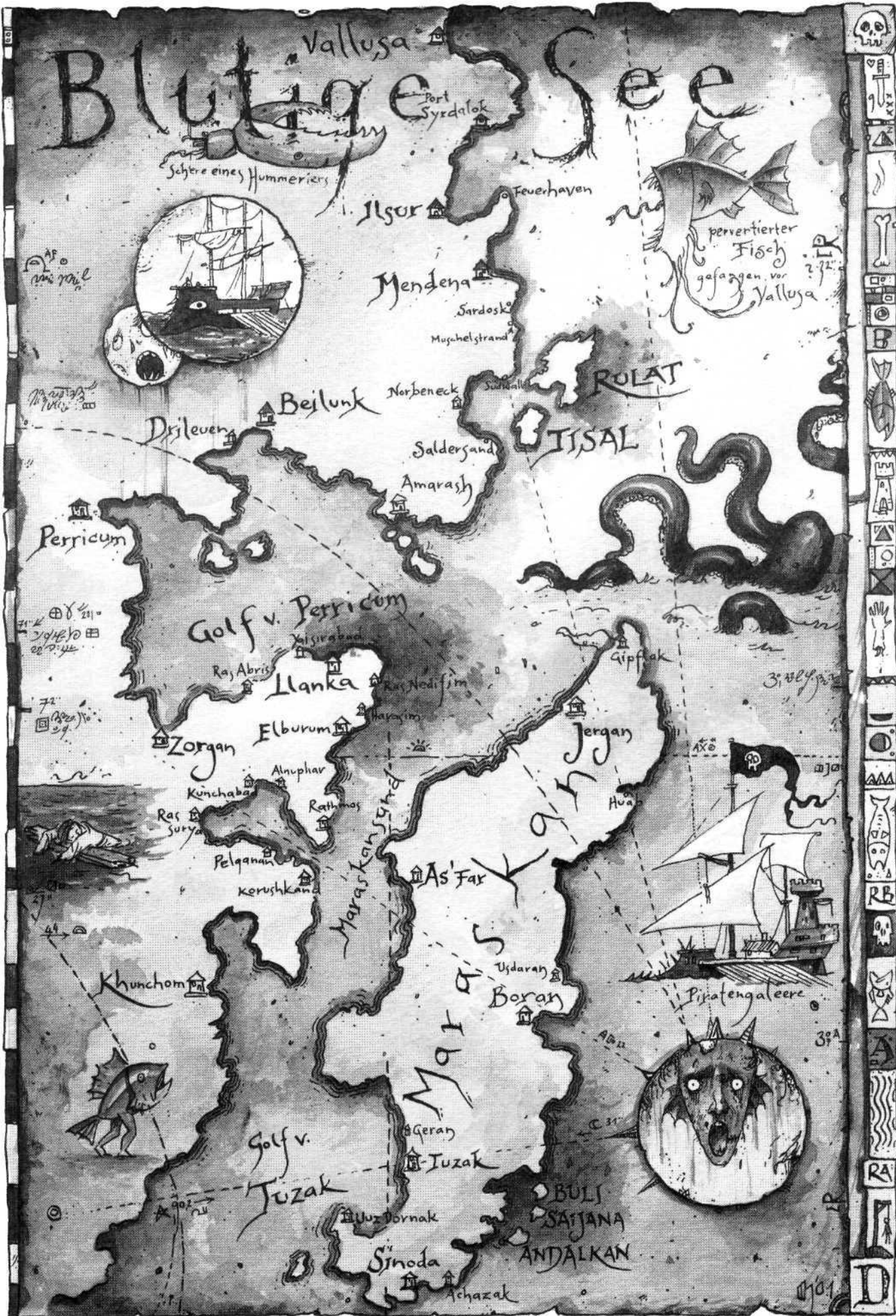


Plan des vortrefflichen Schiffes

„Seeadler von Beilunk“









AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie! Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille*, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

BLUTIGE SEE

Piraten unter dem Banner der Dämonenkrone, Unheiligtümer der Unbarmherzigen Ersäuerin vor Rulat und vor Maraskan, Schlacht-Galeeren des Fürstkomturs Helme Haffax, aber auch Khunchomer Blockadebrecher und bornländische Korn-Konvois, die Heldentaten eines Rateral Sanin und die Rettungsschiffe der Efferdbrüder – all dies ist Teil der Saga um die Blutige See, jenes Meeresgebietes zwischen der Festumer Bucht und dem Maraskan-Sund, in dem der Kampf gegen Borbarads Erben noch lange nicht entschieden ist.

Blutige See ist ein Kampagnenband, mit dessen Hilfe Sie Abenteuer im borbaradianisch beherrschten Perlenmeer erleben können, unter anderem an Bord der berühmten *Seeadler von Beilunk*. Die Szenarien lassen sich zu einer durchgehenden Gesamthandlung verknüpfen, die auch von zwei Helden-Gruppen parallel gespielt werden kann.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 105

SPIELER

1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler
ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT

(MEISTER/SPIELER):
Experte / hoch

ANFORDERUNGEN (HELDEN)

Talenteinsatz, Kampffertigkeiten,
Hintergrundwissen,
Interaktion, Zauberei

STUFEN

12 – 17

ORT UND ZEIT

Perlenmeer,
ca. 30 Hal / 1023 BF

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie das *Abenteuer Basis-Spiel* sowie die Box *Götter, Magier und Geweihte*; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Box *Borbarads Erben* ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©2001 by Fantasy Productions GmbH, Erkath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

DM 26,95

ab 1.1.2002: € 13,50



ISBN 3-89064-362-0

10362