Jenseits des Horizonts

Bonusmaterial

Redaktion: Jochen Willmann

Texte:

Frank W. Bartels, Christian Bender, Thomas Finn,
Peter Horstmann, Jörg Raddatz, Thomas Römer,
Martin Schmidt, Alex Spohr, Anton Weste
und Jochen Willmann

Copyright © 2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, MYRANOR und DERE
sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Inhalt

Vorwort 3

Informationen und Berichte 3
Aventurische Quelle über das Güldenland 3
Artikel aus dem Aventurischen Boten 11

Kurzabenteuer und Szenarien vor und während der Überfahrt 16
Die Kupferplatte des Bhuan Bruadir 16
Tag der Vergeltung 25
Die Karchysi 30
Insubordination 34

Erweiterung zu Dramatis Personae 38
Weitere Mannschaftsmitglieder der Prinzessin Lamea 38
Weitere Mannschaftsmitglieder der Prinz Shafir 39
Weitere Al'Anfaner und Thorwaler 39

Offizielle Abenteuer in der Kampagne 42

Medienhinweise für die Reise 'Jenseits des Horizonts' (Bücher, Filme und Musik) 44

Karten, Pläne und Handouts 46

Vorwort

Während der Erstellung von ‚Jenseits des Horizonts' merkten wir schnell, dass der Umfang der Ereignisse in ‚Reise zum Horizont' zu viele Seiten kosten würde. Diese wollten wir aber lieber den Ereignissen in Myranor widmen. Daher wurde die Entscheidung gefällt einige Szenarien aus dem Plot heraus zu lösen oder zu verkürzen.
Die Medienhinweise und eine Übersicht zur Einbindung offizieller Abenteuer in die Kampagne konnten ebenfalls nicht in den Band mit aufgenommen werden. Ebenso sind die Artikel aus verschiedenen Aventurischen Boten und ein Bericht aus der alten Box ‚Das Land des Schwarzen Auges' nicht mehr erhältlich.
Mit einigen zusätzlichen Mannschaftmitgliedern und verschiedenen Karten und Plänen zusammengefasst, bieten wir ihnen hier dieses Material nun als Bonus zum Kampagnenband an.

Jochen Willmann
Olching, November 2011

Informationen und Berichte

Aventurische Quelle über das Güldenland

Brief an den Hesinde-Tempel zu Punin, z. Hd. Alben Kerris, Geweihter im Dienste der Göttin:

Ich entbiete Dir meinen Gruß, teurer Freund! Mögen die Zwölfe Dir auf ewig wohlgesonnen sein!
Vor kaum drei Tagen kam mir seitens eines unserer Brüder zu Ohren, dass Du Dich derzeit im Namen der Göttin auf der Suche nach Fakten über den Westkontinent befändest. Sicherlich wirst du nicht wissen, dass auch ich mich einmal für kurze Zeit eingehender mit diesem Thema beschäftigt habe, damals, als ich, den Schritten meines Lehrmeisters folgend, ein Weltenkundeseminar besuchte. Im Rahmen dieser Studien bereiste ich mehrfach die Küste des Lieblichen Feldes auf der Suche nach Reisenden, die selbst einmal den Fuß auf jene fernen Gestade gestellt hatten. Gerade zwischen Neetha und Grangor hoffte ich auf solche Augenzeugen zu stoßen.
Nun, bei meiner Suche traf ich auch auf einen alten Seemann, dessen Bericht mich damals in fieberhafte Erregung zu versetzten vermochte. Heute jedoch, bei erneuter Lektüre meiner Notizen, bin ich vom Wahrheitsgehalt des Berichtes nicht mehr so überzeugt wie damals …
Dennoch möchte ich Dir die Abschrift dieses Dokuments nicht vorenthalten. Angesichts der spärlich gesäten Quellen zu Deinem Forschungsfeld mag jeder Fingerzeig beachtenswert sein.
Verzeih mir, wenn ich jetzt schon schließe, aber eine wichtige Aufgabe wartet auf mich. Bei unserem nächsten Treffen will ich Dir meinen Bericht gern mündlich näher erläutern.

In treuer Freundschaft
Parik von Belhanka

Ich traf jenen Mann an einem stürmischen, kalten Tag im Boronmond. Wir begegneten uns in einer Schenke in einem kleinen Fischerdorf unweit von Belhanka.
Man muss schon eine besondere Art Humor haben, um diesen Winkelzug des Schicksals wertschätzen zu können: Wochenlang war ich die Küste entlang gereist auf der Suche nach Quellen über das Güldenland, und ausgerechnet hier – kaum eine halbe Wegstunde von meinem Heimathaus entfernt – sollte ich fündig werden. Dabei hatte ich mich innerlich schon damit abgefunden, mit leeren Händen vor meinen Meister zu treten und seinen sanften Tadel zu ertragen. Meine Stimmung war also eher gedrückt, als mein Pferd zudem noch ein Hufeisen verlor, und ich so gezwungen war, in der nächstbesten Ortschaft haltzumachen.
Den Schmied hatte ich zwar bald gefunden, doch der Sturkopf war nicht dazu zu bewegen, an diesem Abend sein Feuer noch einmal anzufachen. So ließ ich dann mein Pferd bei ihm zurück, um mich meinerseits nach einem Nachtquartier umzusehen. Viel Auswahl gab es nicht. Belhinir, wie das Nest sich nannte, verfügte über eine einzige Schenke – 'Das goldene Netz' mit Namen – und so zögerte ich nicht lange und kehrte ein.
Drinnen bot sich mir das vertraute Bild einer einfachen Schankstube, niedrig, verräuchert, mit einer offenen Feuerstelle, vier, fünf grob gezimmerten Langtischen und dazugehörigen Bänken. Hinter einer breiten Theke wischte ein dürrer, hakennasiger Wirt lustlos einen hölzernen Becher aus. Ohne seine Arbeit zu unterbrechen, musterte mich der Mann von Kopf bis Fuß, als ob er auf diese Weise herausbekommen wollte, was mich wohl in seine Gaststube verschlagen hätte.
Ich ließ ihm und mir ausreichend Zeit, dann lächelte ich ihn an und erklärte ihm meine Situation.
Er nickte überraschend freundlich und wies auf einen Tisch. „Setzt Euch mal dahin, junger Herr! Ich bring' was Warmes zu essen, und an 'nem guten Schluck soll's auch nich fehlen." Wäh-

rend der Wirt aus der Stube eilte, entledigte ich mich meines feuchten Mantels, dann ließ ich mich an einem Tisch zwischen dem Fenster und dem munter prasselnden Feuer nieder und sah mich im Schankraum um. Die Wände der kleinen, recht sauber gescheuerten Stube und ihre Decke waren über und über mit alten, goldfarbigen Fischnetzen behängt. In den Maschen steckten allerlei, ebenfalls goldfarbige Fische, Krebse und Muscheln. Außer mir gab es keinen Gast, der diese angestaubte Pracht hätte bewundern können; die Fischer und Handwerker des Ortes waren wohl noch daheim beim Abendessen.

Endlich tauchte der Wirt wieder auf. In der Linken trug er einen schweren Krug, in der Rechten eine irdene Schale mit einer dampfenden Fischsuppe. Beides stellte er mit einem Krachen auf meinen Tisch, wischte mit dem Ärmel das übergeschwappte Bier fort und setzte sich auf die Bank mir gegenüber, um mir beim Essen zuzusehen.

Nachdem ich meinen ersten Hunger gestillt hatte, stellte ich dem Mann gewohnheitsmäßig die Fragen, die ich in den letzten Wochen vielen Leuten gestellt hatte.

Er reagierte zunächst auch prompt wie die meisten, lachte herzhaft und gab dann ein paar Märchen zum Besten, die man hier überall zu hören bekam: lauter typische Fischergeschichten, in denen ein winziger wahrer Kern von einem Riesengespinst aus Phantasien umhüllt war. Ungewollt seufzte ich laut. Er verstummte sofort und sah mich ernst an. Dann fuhr er fort: „Ja, wenn das so is, mit Euch, junger Herr, dass Ihr wirklich was überm Güldenland wissen wollt, dann seit'er hier doch richticher, als'er gedacht habt und könnt vielleicht sogar Eure Göttin danken, weil se Eur'n Gaul hier zum Stehen gebracht hat."

Verblüfft sah ich ihn an. Wovon redete er nur?

„Wenn'er nur geduldich hier sitzen bleibt, dann werdt'er schon sehen. Kann gar nich mehr lange dauern, dann kommt er, der olle Windock. Wenn hier auch alle über ihn lachen, ich glaub'nich, dasser spinnt. War ja schließlich mal'ne respektable Person …" In diesem Moment öffnete sich die Tür, und herein strömte eine ganze Gruppe von Männern. Der Wirt kümmerte sich sofort um seine neuen Gäste, bewirtete sie mit Bier und Suppe, und ich fand keine Gelegenheit, unser Gespräch fortzusetzen. Also stützte ich den Kopf in die Hände und wartete darauf, dass er endlich wieder Zeit für mich fände …

Nach einiger Zeit schreckte ich hoch, geweckt durch lautes Stimmengewirr. Ärgerlich über meine Unachtsamkeit setzte ich mich auf und musterte die nun gutgefüllte Schankstube. Seeleute, Fischer und Bauern drängten sich auf den Bänken, nur die Plätze an meinem Tisch waren frei geblieben.

Der Wirt lehnte an seinem Tresen und redete auf einen alten, gebeugten Mann ein, wobei er zwischendurch in meine Richtung wies. Der Alte nickte bedächtig und hinkte, auf einen dicken Stock gestützt, zu mir herüber, wobei er sich ungeachtet der wütenden Proteste durch die Reihen der Sitzenden drängte. „Herr, der Wirt sagte mir, Ihr wolltet mich sprechen?" Prüfend ruhte sein Blick auf mir, ein Blick aus kühlen, mittelblauen Augen, der nach meinen innersten Gedanken zu tasten schien. Ich bedeutete dem Alten Platz zu nehmen, doch er reagierte erst, als der Wirt dazu kam, um seine irdene Kanne und einen Becher auf den Tisch zu stellen. „Das ist Kapitän Windock", raunte er mir dabei mit einem verschwörerischen Zwinkern zu. Jetzt streifte sich der Kapitän schwerfällig den durchnässten Mantel ab, warf ihn auf die Bank und ließ sich daneben nieder. Eine ganze Weile schwiegen wir uns an. Ich wusste nicht so recht, wie ich mich verhalten sollte. Der Mann mir gegenüber verunsicherte mich, obwohl doch seine äußere Erscheinung dazu kaum Anlass gab: Zwar sah man ihm an, dass er einstmals ein stattliches Bild abgegeben haben muss, hochgewachsen und kräftig, doch davon war nicht viel geblieben. Schultern und Rücken waren vom Alter eingesunken, das wettergegerbte Gesicht war von tiefen Furchen gezeichnet.

Überhaupt wirkte der Mann überaus vernachlässigt; das dicke, graue Haar quoll strähnig unter einer löchrigen Wollkappe hervor, die Kleidung war abgetragen und an Ellenbogen und Knien durchgescheuert. Er verströmte einen Geruch, als hätte er die letzte Nacht in einem Weinfass verbracht.

Was in aller Welt sollte ich mit diesem Burschen besprechen? Er würde die gleichen alten Phantasiegeschichten nur um jene Blüten bereichern, die der Suff zum Erblühen bringt. Trotzdem goss ich ihm aus der Kanne ein – Wein, wie ich zu meiner Überraschung feststellte; damit hatte ich in dieser Schenke nicht gerechnet – und schob ihm den Becher hin.

Er dankte mit einem knappen Nicken, setzte an und leerte den Becher mit einem tiefen Zug. Erleichtert atmete er auf, so als habe er sein dringlichstes Bedürfnis gestillt, und wischte sich mit dem Handrücken ein paar Tropfen aus dem struppigen, eisgrauen Bart. „Nun?"

Ich wusste nicht so recht, wo ich ansetzen sollte. Also sprach ich aufs Geratewohl ein paar erklärende Worte, berichtete dann von meiner Reise und wie es mich hierher verschlagen hatte. Derweil schenkte sich mein Gegenüber wieder und wieder ein, ohne ein Wort zu sagen, doch er schien mir aufmerksam zuzuhören.

Als ich gerade wieder eins der ewig wiederkehrenden Märchen über den Westkontinent zitierte, fiel er mir plötzlich ins Wort: „Ich war schon einmal da."

„Was sagt ihr da?" rief ich so laut, dass man ringsumher auf uns aufmerksam wurde und die Gespräche an den anderen Tischen verstummten.

Der alte Kapitän wartete ab, bis sich die Aufmerksamkeit der anderen Gäste wieder anderen Dingen zugewandt hatte. Dann ergriff er mit leiser, heiserer Stimme das Wort. Ich musste mich weit über den Tisch beugen, um seinen Worten folgen zu können. „Viele, viele Jahre ist es her", so begann Kapitän Windock seinen Bericht, „da fuhr ich mit meinem Schiff und meiner kleinen Mannschaft hinaus, um eine Ladung Fisch und getrockneten Seetang nach Mengbilla zu bringen. Sechs Mann waren wir, genug für einen kleinen Küstenhüpfer wie die *Efferdtaube* …

Zuerst ging alles glatt. Das Wetter war gut, nur der Wind ein bisschen flau. Und deshalb waren wir froh, als gegen Abend des zweiten Tages endlich eine frische Brise aufkam. Hätten wir damals gewusst, wohin uns dieser Wind wehen sollte – geflucht hätten wir, statt die Götter zu preisen! So aber setzten wir Vollzeug, jeden Fetzen, den wir finden konnten, und freuten uns darauf, schon bald Hylailos zu sichten."

Windock brach ab. Für einen Moment zögerte er, dann aber griff er entschlossen nach seinem Becher, leerte ihn, füllte ihn wieder, umspannte ihn mit der Faust und fuhr fort:

„Es war so um die Mittagsstunde. Ich befand mich wie gewohnt in meiner Kajüte, als es auf einmal ein lautes Krachen gab und die *Efferdtaube* unter meinen Füßen erzitterte. Waren wir – bei allen Seedämonen – etwa auf Grund gelaufen? Aber so nahe konnten wir Hylailos doch noch nicht sein! Ich stürzte also an Deck, um nachzusehen, was passiert war. Oben herrschte ein

heilloses Durcheinander; das Schiff schlingerte wie wild, und ich hatte Mühe, mich auf den Beinen zu halten.
Der Steuermann Aruk hatte das Ruder verlassen, stand am Deck und scheuchte die Matrosen mit wildem Gebrüll in die Wanten, um vom Takelzeug zu retten, was zu retten war. Nebenher klärte Aruk mich rasch auf: Die Ruderpinne war gebrochen, das Ruder selbst trieb irgendwo hinter uns auf den Wellen …
Nun – wie Ihr wisst – kann man ja auch mit den Segeln steuern. Als erfahrener Seemann hatte ich schon Schlimmeres erlebt. Wenn das Wetter sich hielt, würden wir eben den Hafen von Hylailos anlaufen und das Ruder ersetzen.
Doch der launische Efferd schien anderes mit uns im Sinn zu haben. Statt von West, wie wir es überall an der Küste gewohnt sind, blies der Wind plötzlich von Ost. Dabei frischte er immer mehr auf und entwickelte sich im Nu zu einem rasenden Sturm, wie ich ihn nie zuvor erlebt hatte. Drei Tage mag es wohl so gegangen sein. Die Sonne war nicht zu sehen, der Himmel finster, das Gefühl für die Zeit ging uns verloren. Zwei Männer wurden von Efferd geholt, die haushohen Wellen rissen sie mit sich fort. Uns anderen war es gelungen, uns mit Stricken am Mast festzubinden. Dort hingen wir nun, hilflos den Launen des Sturms ausgeliefert. Alles, was uns blieb, waren unsere Stoßgebete zu Efferd und den anderen Himmlischen …“
Windock hielt eine Weile inne und starrte nachdenklich auf den Tisch. „Nun, irgendwann bin ich wieder aufgewacht, mit brummendem Schädel und ausgedörrter Kehle. Die *Taube* trieb jetzt ruhig auf dem fast glatten Meer, ringsumher dichter weißer Nebel.
Ich hing immer noch am Mast. Nachdem ich mit steifen Fingern die Stricke gelöst hatte, kroch ich auf allen vieren – meine Beine vermochten mich nicht zu tragen – zu meinen Kameraden. Zwei fand ich erschöpft und kaum bei Sinnen, aber immerhin lebendig. Der dritte jedoch, mein treuer Steuermann Aruk, hing leblos in seinen Fesseln, der Hinterkopf von einem stumpfen Schlag zerschmettert. Traurig kamen wir unserer Pflicht nach, ihn Efferd zu übergeben, und ich schäme mich nicht der Tränen, die ich dabei vergoss.
Dann machten wir uns an die mühselige Arbeit des Wasserschöpfens. Unterdessen hatten wir festgestellt, dass unser weniger Proviant vom Salzwasser verdorben war. Zwei Schläuche mit Süßwasser waren uns geblieben und ein kleiner Weinkrug. Das war alles. Nun, Ihr könnt euch denken, dass uns bald die letzten Kräfte verließen. Wenn es nur irgendeinen Hoffnungsschimmer gegeben hätte und nicht nur diese schweigenden, undurchdringlichen Nebelwände. Mutlos sanken wir an Deck und wünschten nur noch den Tod herbei. Wie lange wir so in traumloser Erschöpfung gelegen haben, weiß ich nicht zu bestimmen. Das nächste, woran ich mich erinnere, waren Geräusche, Stimmen, und dann wurde ich gepackt und grob ins Bewusstsein gerüttelt.
Zunächst wusste ich gar nicht, was mir geschah, doch dann, als meine Sinne wieder klar waren, blickte ich in lauter fremdländische Gesichter, die sich über mich beugten und mich prüfend musterten.
Ihr könnt mir glauben, Gestalten wie diese hatte ich noch niemals gesehen, ihre Haut war so dunkel wie die Schuppen eines Grottenaals, und ihre Augen waren dunkler als die sternenloseste Nacht. Schwarz auch ihre Lederwämser, aber bunte Kopftücher trugen sie, in leuchtenden Farben. Bewaffnet waren sie bis an die Zähne, jeder von ihnen trug mindestens drei, vier Dolche, breite gebogene Dinger, keines weniger als drei Hände lang. Die Fremden sprachen dann untereinander in einem seltsamen Kauderwelsch, aber ein paar Bruchstücke konnte ich schon verstehen: ‘… besser umbringen … nur Scherereien …’ Dann jedoch schienen sie sich anders entschieden zu haben, denn die legten mir und meinen beiden Gefährten lederne Handfesseln an und rissen uns unsanft auf die Beine. Das letzte, was ich sah, werter Herr – danke, ich nehme noch einen Becher -, war ein mittelgroßes, schlankes Schiff mit einem blutroten, viereckigen Segel und ein paar Rudern an den Seiten. Das ist alles, denn sie verbanden mir die Augen, schoben und stießen mich über Stege und Treppen, bis ich mich zusammen mit meinen Gefährten in einer düsteren, fensterlosen Schiffskammer wiederfand, wo man uns von unseren Augenbinden befreite.
Nachdem uns die Burschen verlassen hatten, schien das Schiff schnell Fahrt aufzunehmen, denn ich vernahm das Klatschen der Ruderblätter und kurz darauf das Knattern des Windes in den Segeln.
Bei Efferd, in was für einen Schlamassel waren wir da geraten! Solche Leute hatte keiner von uns je gesehen.
Nun, ich beriet mich mit den Gefährten, und wir beschlossen, uns zunächst ruhig zu verhalten und keinen Widerstand zu leisten. Was hätten wir auch schon tun können? Wir schworen uns, diesen Schurken nie und nimmer zu verraten, woher wir kamen, denn dass wir es mit Seeräubern zu tun hatten, war unschwer zu erraten. Schließlich wollten wir nicht unser Dorf in Gefahr bringen.“
Ich nickte und rief den Wirt um eine weitere Kanne Wein herbei. Windock schlug plötzlich heftig auf den Tisch und polterte: „Werter Herr, was sollten wir den tun, in solcher Lage? Einen ehrlichen alten Seebären kann Efferds Zorn nicht schrecken, denn er kennt den Sturm. Und wen’s hinunterzieht in die Algengärten des alten Gottes, der muss eben hinunter. Das war so und wir immer so sein. Aber wir damals – was sollten wir tun? Ihr seid ein gelehrter Ehrenmann, trotz Eurer Jugend“ – er goss sich seinen Becher voll und hob ihn in meine Richtung -, „und kennt Euch sicher aus mit fremden Völkern, aber wir? Wir wussten beim Namenlosen nur, dass wir in einer verdammten Kiste saßen, mit fremden Leuten auf’m fremden Schiff. Offensichtlich Piraten, die nur Übles mit uns im Schilde führten. Kann man mir verdenken, dass ich ratlos war?“
Ich nickte zustimmend und wartete geduldig darauf, dass der Kapitän seinen Bericht fortsetzte.
Offenbar hatten sie eine lange Zeit in ihrem Gefängnis unter Deck verbracht, denn – so erklärte Windock – einer seiner Gefährten, der am Anfang noch glatt rasiert gewesen sei, habe einen zotteligen Bart bekommen, „wie Seegras in der Sonne“. Verpflegt worden seien sie jeden Tag mit Pökelfleisch, einem komischen, getrockneten grünen Zeug und Fladen von weißem Brot, das ihnen eine wortkarge Frau durch eine Luke gereicht habe. Irgendwann aber sei plötzlich das Rasseln einer schweren Kette zu hören gewesen, und durch das Schiff sein ein sanfter Stoß gegangen. Sie seien eben aufgewacht, als plötzlich mehrere Fremdlinge in ihren Verhau stürmten, sie unsanft auf die Beine rissen, ihnen wiederum die Hände auf den Rücken banden und sie hinaus zerrten, an Deck in das gleißende Sonnenlicht.
„Als sich meine Augen einigermaßen an die Helligkeit gewöhnt hatten, stellte ich fest, dass wir uns in einem völlig unbekannten Hafen befanden. Meinen Kameraden war das Entsetzen über diesen Anblick an ihren Mienen abzulesen. Auch ich fühlte eine

schwere Last auf meiner Brust.
Die Piraten trieben uns mit Tritten und Stößen vom Schiff. Jeder von uns wurde von zweien dieser Finsterlinge bewacht, die die Hand am Dolchgriff liegen hatten, bereit, bei der kleinsten falschen Bewegung zuzustoßen. Man trieb uns auf eine auf der Kaimauer wartende Gruppe zu, die teils aus Besatzungsmitgliedern 'unseres' Schiffes, teils aus amtlichen Personen bestand; amtlich deshalb, weil alle vier Männer gleiche Gewänder trugen, blaue, schräg über die Schulter geschlungene Tücher, die von goldenen Broschen gehalten wurden. Der Hafen selbst war riesig, weit und voller Schiffe sehr merkwürdiger Bauart. In der Luft hing das Gekreische seltsamer Vögel, wie ich sie noch nie gesehen hatte, und überall wimmelte es von Menschen in leichten Gewändern, nicht alle so dunkelhäutig wie die Seeräuber. Bald hatte ich das Gefühl, ich sei in einer anderen Welt. Ich kann Euch sagen, nie im Leben hatte ich mich so verlassen gefühlt, trotz meiner Gefährten, die angstschlotternd neben mir standen und sich schüchtern nach allen Seiten umschauten.
Die Piraten und die Amtspersonen gerieten derweil in einen heftigen Wortwechsel. Vor allem die Seeräuber – mit zornigen Gesichtern – wurden zunehmend lauter und schienen nur allzu bereit, den gleichmütig lächelnden Uniformierten an die Kehlen zu fahren.
Erst als eine verwegen aussehende Piratin mit einer langen Narbe auf der Wange einen verräterisch klimpernden Beutel aus ihrem Gewand zog und einem der Blaugekleideten reichte, entspannte sich die Lage. Ein Uniformierter wandte sich an uns und fragte in einem kaum verständlichen Dialekt, ob wir aus den Barbarenlanden kämen. Wir schwiegen verblüfft, tauschten fragende Blicke. Da schlug mir einer der Piraten auf den Rükken, wohl um mir klarzumachen, dass es besser sei, zu allem 'ja' zu sagen.
Schließlich ließen uns die Vier passieren, und die Piraten trieben uns unter Stößen und Tritten durch ein großes Tor in einer hohen, weißen Mauer – hinein in dichtbelebte, enge Gassen, flankiert von Lagerhallen und düsteren Tavernen, aus denen wildes Gejohle drang.
Die meisten Menschen in der Gasse waren in schlichte Kittel aus dünnem Stoff gekleidet, wohlgenährtere Passanten hatten über diese Tracht zusätzlich Tücher geschlungen, weit geschnitten, aus rotem oder grünem Stoff. Viele Leute gingen barfuß, so auch die meisten Piraten, aber die Bessergekleideten trugen goldfarbene Sandalen, die bis zu den Waden geschnürt waren." Windock stutzte, dachte einen Moment nach. „Ja, etwas besonders Merkwürdiges gab es noch: Die wohlhabenderen Leute waren oftmals auffällig geschminkt, mit grellroten Mündern … Wie in einem Alptraum habe ich mich gefühlt, nur dass nichts in der Welt mich aufzuwecken vermochte.
Als wir eine Weile gegangen waren, weiteten sich die Gassen, und an die Stelle der niedrigen Tavernen und Lagerschuppen traten breite, mehrstöckige Häuser, quaderförmig, mit Säulen vor den Türen. Auch die Kleidung der Passanten hatte an Reichtum und Pracht zugenommen. Verhüllte Sänften, manche von sechs Männern getragen, kamen uns entgegen. Voraus ging oft ein Mensch in einem prächtigen Gewand, der wohlriechende Flüssigkeiten in die Luft versprühte.
Endlich kamen wir zu einem riesigen Platz, schwarz von Menschen. Ein Stimmengewirr wie die Brandung von Kap Brabak, sage ich Euch! Dazwischen eine ganz fremdartige Musik, schrill und wild. Überall hatten sich Gruppen von heftig diskutierenden Frauen und Männern versammelt. Wein wurde getrunken, Waren feilgeboten; Gaukler unterhielten Scharen von Kindern mit akrobatischen Kunststückchen … Aber die Piraten trieben uns unbarmherzig weiter, so dass ich mich kaum umsehen konnte, um die vielen Eindrücke aufzunehmen.
Wir bogen wieder ab, in eine Seitenstraße, in der schon andere Männer und Frauen standen, gefesselt wie wir, am Straßenrand aufgereiht, offenbar Leidensgenossen. Sie wurden von diesen Fremdländern prüfend gemustert und von grell geschminkten Händlern lautstark angepriesen. Damals habe ich fast eine gewisse Erleichterung bei diesem Anblick verspürt, denn mir war klar, dass wir uns nur auf einem al'anfanischen Sklavenmarkt befinden konnten, also wenigstens noch auf aventurischen Boden.
Schließlich hielten die Piraten an, und einer von ihnen wandte sich an einen der Händler, verstrickte ihn in lautstarke Verhandlungen, die nach einiger Zeit durch einen den Besitzer wechselnden Beutel beendet wurden. Unsere Begleiter schienen zufrieden, denn sie stießen uns in die Reihe der Gefesselten und verschwanden schnell in der wogenden Menge.
Unser neuer Besitzer kümmerte sich zunächst gar nicht um uns, so dass ich Zeit fand, meinen Gefährten ein paar aufmunternde Worte zuzuflüstern, denn meine Männer, alle um etliche Jahre jünger als ich, sahen aus, als ob sie im Begriff wären, auf ewig in Borons Hallen zu verschwinden.
Ein Gefesselter neben uns, der meine Worte mitbekommen hatte, sprach mich leise an, um mich zu fragen, ob ich womöglich Aventurier sei. Als ich diese seltsame Frage bejahte, offenbarte er mir, dass er ein Matrose aus Al'Anfa sei. 'Wieso *aus* Al'Anfa?' fragte ich fassungslos. 'Ich dachte, wir sind hier in Al'Anfa.'
Der Mann lachte bitter auf. Mit Schmerz und Spott in der Stimme teilte er mir mit, dass dieser Ort so viel Ähnliches mit Al'Anfa habe wie ein Praios-Tempel mit einem Hurenhaus. Nein, dies seien die Güldenlande, der andere Kontinent. Er habe als Matrose zwar von diesen fernen Ländern gehört, aber nie geahnt, dass es ihn einmal dorthin verschlagen würde, noch dazu als Sklaven. Viermal habe er schon den Besitzer gewechselt, seit er vor drei Jahren von güldenländischen Piraten hierher nach Polis Trivina verschleppt worden sei. Praios allein würde wissen, was das Schicksal noch alles für ihn bereithalte …"
Windock sah mich eindringlich an. Er schloss für einen Moment die Augen, in sein Gesicht war ein seltsames Zucken getreten, als mache ihm die Erinnerung an diesen Moment der bitteren Erkenntnis schwer zu schaffen. Aber dann straffte er sich und fuhr fort: „Da erst ist mir ganz und gar klargeworden, wie weit ich von zu Hause fort war, wie sehr den Launen des Namenlosen ausgeliefert. Ich sage Euch, in diesem Moment wünschte ich mir, Efferd hätte auch für mich das gnädige Schicksal eines nassen Todes ausgewählt. Dann aber wurde ich aus meinen finsteren Gedanken gerissen: Unvermittelt brach direkt vor uns ein Tumult aus. Der Händler war plötzlich von mehreren finsteren Gestalten umgeben. Einen schrillen Schrei konnte er noch ausstoßen, dann sank er mit einem Gurgeln zu Boden, ganz in unserer Nähe, während die Finsterlinge blitzschnell und ungehindert das Weite suchten. Die vorbeieilenden Passanten schienen den Vorfall gar nicht bemerkt zu haben.
Dieser Matrose aus Al'Anfa sprang auf einmal nach vorn, über den gestürzten Händler hinweg und rollte ihn mit Fußtritten gegen die Hauswand. Dann stellte er sich vor ihn, um ihn gegen die Blicke der Vorübergehenden abzuschirmen. Wir zögerten

nicht lange und taten es ihm gleich; und tatsächlich, niemand nahm von dem Liegenden Notiz.
Unterdessen murmelte der Matrose fortwährend: 'Boron sei Dank, Boron sei Dank! Das ist unsere Chance!' raunte er mir zu. 'Vielleicht können wir doch noch unserem unglücklichen Los entfliehen!'
Mit einem kleinen Dolch, den er aus dem Gürtel des Toten zog, durchschnitt der Al'Anfaner meine Fesseln, und ich befreite ihn und meine Gefährten. Wir warfen noch einen raschen Blick zur Seite und tauchten dann ein in das Gewoge der Straßen. Dabei klopfte mein Herz so laut in meinen Ohren, dass ich dachte, jeder Vorübergehende müsste es hören und auf unsere Flucht aufmerksam werden.
Als dann tatsächlich hinter uns Geschrei und laute Pfiffe durch die Luft schrillten, rannte ich einfach los. Wer mir in den Weg trat, den stieß ich zur Seite, ich bahnte mir mit Ellenbogen und Schultern eine Gasse, bis mich irgendwann der Al'Anfaner von hinten am Kragen packte. Er war als einziger hinter mir geblieben und zog mich jetzt hinein in die kühle Dunkelheit eines Torbogens. Gleich darauf rannten ein paar Uniformierte dicht an uns vorüber, bemerkten uns aber nicht."
Windock hielt inne und stützte seinen Kopf in beide Hände. „Was aus meinen Gefährten geworden ist, kann ich nicht sagen. Niemals mehr habe ich sie wiedergesehen, aber, glaubt mir, junger Herr, allzu oft suchen sie mich in meinen Träumen heim, mit anklagendem Blick, weil ich sie im Stich gelassen habe. Was aber hätte ich für sie tun können?" Sein verzweifelter Blick streifte mich. Im stockte die Stimme. „Wir haben sie gesucht, später, als sich die Lage beruhigt hatte. Doch sie waren schon fort, fort, ich weiß nicht wohin." Ein Schluchzen ließ ihn erzittern. „Ohne Velian, den Matrosen aus Al'Anfa, wäre ich ebenso verloren gewesen wie sie.
Wie ein Vater hat er sich um mich gekümmert. Er kannte sich ja aus, dort drüben … Seitdem darf mir keiner mehr kommen, mit 'Pestbeule des Südens' und so! Die Leute von dort haben seither bei mir einen dicken Knoten im Seil!" Wütend funkelte er mich an, als hätte ich soeben Al'Anfa geschmäht.
Inzwischen saßen wir allein in der Schankstube. Die Lichter bei den anderen Tischen waren gelöscht. Hinten beim Tresen kauerte der Wirt auf einem Hocker, den Oberkörper über die Theke gestreckt, und schnarchte leise.
Windock befeuchtete seine Kehle und nahm den Faden wieder auf: „Ja, allein wäre ich völlig verloren gewesen, denn die Stadt, durch die wir auf unserer ständigen Flucht vor den Häschern schlichen, erschien mir wie ein undurchdringlicher Irrgarten endlos verwinkelter, ineinander verschlungener Gassen und Gebäude von geradezu bizarrer Bauweise. Die Straßen des Kaufmannsviertels wirkten ja noch fast vertraut auf mich, aber die Bauwerke an den Rändern der großen Hauptplätze in ihrer fremden Pracht und sonderbaren Statik kamen mir vor wie die versteinerten Visionen eines Rauschkrautrauchers. Da gab es Tempel, so groß wie der Efferdplatz in Kuslik, erbaut aus glatten, weißen Steinen, mit goldblinkenden Dächern. Überhaupt hatte fast jedes größere Gebäude ein goldenes Dach, so dass mir schließlich die Augen brannten von all diesem Glanz.
Vor einigen Häusern standen die Zeichen Praios`, andere waren mit Symbolen bemalt, die mir völlig fremd vorkamen und deren Bedeutung ich mir nicht erklären konnte. Besonders seltsam aber waren die großen Tempelanlagen in den Kaufmannsvierteln, denn sie trugen deutlich sichtbar das Zeichen des Phex. Gut besucht waren sie überdies; die Tore standen weit offen, und die Menschen gingen ohne Scheu hinein.
Aber der Hauptplatz der Stadt Trivina – Velian bezeichnete ihn als 'Forum' – stellte alles andere in den Schatten. Die schiere Ausdehnung dieses Platzes hätte ausgereicht, Kuslik und mein Heimatdorf gleich dreimal unterzubringen. In der Mitte der endlosen Fläche stand auf einer Erhöhung ein riesiger, von Säulen getragener Bau, auf dessen Fries ungefähr 60 weiße Statuen in der Sonne glänzten, die mit den Armen aufs Meer oder ins Landesinnere wiesen. Velian erklärte mir, das sei das Senatsgebäude von Trivina, in dem ein von der Bevölkerung alljährlich gewählter Rat die Geschicke des Reiches von Trivina bestimme.
Auf demselben Platz erhob sich auch ein kreisrunder Bau bis fast in den Himmel. Aus den von zahllosen Öffnungen durchbrochenen Mauern drang das Gebrause einer vielköpfigen Menschenmenge. Das sei der Circus, erläuterte Velian, denn obwohl die Brajani ein hochentwickeltes Volk seien, liebten sie die Zerstreuung durch mehr oder minder blutige Spektakel, die mit großem Aufwand betrieben wurden. Oft quoll grüner oder rötlicher Rauch aus den Maueröffnungen des Circus, und das ferne Summen der Menschenmassen schwoll zu einem brüllenden Orkan.
Ein langgezogenes Oval lag in einiger Entfernung daneben. Das 'Stadion', in dem Wagenrennen und andere Sportkämpfe vorgeführt wurden. Allerdings nur an hohen Festtagen – wie ich hörte -, seit in der Vergangenheit einmal ein Aufstand im Stadion seinen Anfang genommen hatte. Damals war es der Bevölkerung Trivinas gelungen, endgültig die Macht des Gottkaisers zu brechen und die Grundlagen der heutigen Senatsherrschaft zu legen, auf die ein jeder Bürger sehr stolz sei. Dabei dürfe man aber nicht vergessen, dass es nicht jedem in der Stadt Wohnenden vergönnt sei, sich Bürger Trivinas nennen zu dürfen. Dies sei ein Privileg, das an einen gewissen Wohlstand geknüpft sei.
Der Gottkaiser tritt seither nur noch bei traditionellen Festen in Erscheinung und führt sonst ein zurückgezogenes Leben in seinem Palast.
Zwischen Circus und Stadion befand sich ein weiteres, säulengeschmücktes Gebäude. An dessen Säulen wanden sich in Stein gehauene und mit bunten Farben bemalte Schlangen empor, so echt, dass ich sie einen Moment lang tatsächlich für lebendig gehalten habe. Bilder, die denen unseres Praios ähnelten, des Phex und des Efferd, aber auch vieler anderer, mir unbekannter Wesen schmückten die Simse. Riesige Treppenfluchten führten von allen Seiten in das Bauwerk, und auch hier herrschte ein ständiges Kommen und Gehen der verschiedenartigsten Leute – alt und jung, arm und reich. Ich hielt das Haus für einen weiteren Tempel, aber Velian hat mir lächelnd erklärt, es sei die öffentliche Bibliothek, wo jeder Triviner, der Lust dazu verspürte, seinen Wissensdrang stillen könne. Die Kunst und die Wissenschaft, so habe er erfahren, und schaurige Spektakel wie im Circus seien für die Güldenländer Kinder eine Welt und nicht etwa unvereinbare Gegensätze. Er habe schon güldenländische Handelsherren gesehen, die sich am Nachmittag bei den Schaukämpfen vergnügt hätten, die Augen wie gebannt auf das schaurige, brutale Schauspiel gerichtet, und kaum zwei Stunden später hätten dieselben Herren mit der gleichen Anteilnahme einem Flötenspieler gelauscht, dessen Spiel von vollendeter Lieblichkeit gewesen sei. Die Güldenländer seien zwar Menschen wie wir, doch man müsse für sie wohl ein anderes Maß anlegen.

Ich selbst konnte anfangs nicht glauben, was ich um mich herum erblickte. Teils war ich fasziniert von all dem bunten Treiben, teils angewidert von den Auswüchsen der Verderbtheit. Einmal wurde ich zum Beispiel Augenzeuge eines Spektakels, welches die Leute dort als 'Triumphzug' bezeichneten: Eine riesige Menschenmasse drängte sich in den blumengeschmückten breiten Straßen, die vom Brajanstor zum Forum führten. Ein jeder war in seine besten Kleider gehüllt, vom Kesselflikker bis zum reichsten Stadtherrn. Auch viele Fremde waren da. Gesandte und Reisende aus den umliegenden Stadtstaaten, die wegen des Festtags nach Trivina gekommen waren, wie Velian mir erklärte. Die Priester hatten diesen Tag als den festgesetzt, an dem Brajan seinen Fuß hier auf den Boden gestellt und beschlossen hatte, an dieser Stelle seinen Ruheschemel aufzustellen, weil er diesen Ort als seiner Göttlichkeit würdig befunden hatte. Mein Freund erzählte weiter: von der Gründung Trivinas, vom ersten Gottkaiser und solchen Dingen, aber ich habe gar nicht recht hinhören können. Ich war einfach zu nervös und aufgeregt, zumal wir überall von Soldaten umgeben waren – mit goldblinkenden Rüstungen zwar und prächtigen, bunten Helmbüschen, aber eben doch Soldaten …

Erst nach und nach wurde mir klar, dass die Söldner gewiss anderes im Sinn hatten, als nach entlaufenen Sklaven zu suchen. Wir zogen es jedenfalls vor, hinter den schützenden Wall der Zuschauer zurückzuweichen. Hier konnten uns zwar die Soldaten nicht mehr sehen, aber wir konnten den Zug auch nicht mehr so gut beobachten.

Aber was ich sah, raubte mir schier den Atem: prunkvoll geschmückte Wagen, gezogen von schneeweißen Pferden in juwelenbesetztem Zaum, auf den Wagen bildschöne Mädchen und Jungen in schimmernden Gewändern, die Blumen unter das Volk streuten. In Reih und Glied marschierten Soldaten heran. Der Gleichschritt ihrer genagelten Sandalen schallte wie ein dumpfer Peitschenknall. Dahinter, umringt von weiteren Soldaten, kam dann eine Gruppe von Leuten, wie ich sie in Trivina noch nicht gesehen hatte; auch Velian betrachtete sie mit erstaunt aufgerissenen Augen. Durch schwere Ketten aneinandergefesselte Männer und Frauen kamen die Straße entlang, einige mit hängenden Schultern und Köpfen, andere aber trotz der Last ihrer Fesseln stolz aufgerichtet.

Diese Gefangenen erschienen mir noch fremdartiger als die Piraten am Anfang meines Abenteuers. Frauen und Männer gingen da, krummbeinig und hager, ganz in Felle gehüllt. Wild blickten sie um sich wie gefangene Bergkatzen. Daneben schritten hochgewachsene, stolze Menschen mit feurigen, ja überheblich dreinblickenden Augen, trotz der Fesseln an ihren Gelenken – Kinder der Rondra, das sah ich deutlich. Und Ihr werdet es mir nicht verdenken können, dass ich mir ungläubig die Frage stellte, was und wer sich wohl noch fernab der Mauern dieser Stadt tummeln mochte, die doch selbst so groß wie ein Königreich war.

Hinterdrein marschierten wieder Soldaten, und dann gab es einen Auftrieb von wilden Tieren, riesige, schnaubende und geifernde Bestien, teils in Käfigen, die auf großen Karren standen, teils nur von Treibern mittels angespitzter Stöcke auf dem Weg gehalten. So etwas hatte ich noch nie gesehen, und Ihr gewiss auch nicht, werter Herr! Tiere so hoch wie Pferde mit Zähnen, so lang und spitz wie Dolche! Laut fauchend und knurrend schnappten sie nach ihren Treibern, die sich einen Spaß daraus machten, die Tiere mit ihren Stecken zu reizen – wohl auch, um das angstvoll raunende Publikum zu beeindrucken. Danach kam ein flacher niedriger Wagen, von acht schweren Pferden gezogen, und auf dem Wagen ein Biest so lang wie ein Schiff mit gezacktem Schweif und ellenlanger Zunge …

Doch gerade da drängte sich ein Soldatentrupp hinten an den Schaulustigen entlang, und wir zogen es vor zu verschwinden, bevor sie in unserer Nähe kamen."

Windock zuckte die Achseln und starrte in seinen Becher. „So kamen wir darum, den Gottkaiser zu sehen, aber vielleicht war es besser so. Der ganze Zug ist dann, gefolgt von der johlenden Menge, hinter den großen Toren des Circus verschwunden, und was da passiert ist, möchte ich lieber nicht gesehen haben."

Der Alte leerte wieder einmal seinen Becher, schenkte den Rest aus der Weinkanne nach und betrachtete gedankenverloren die letzten Tropfen, die zögernd von der Tülle fielen. Dann blickte er auf. „Wo war ich stehengeblieben? Ach ja, das Forum! Einige Häuser dort waren sehr alt, das Gold auf den Dächern war stumpf, und in den verwitterten Fassaden klafften tiefe Risse. Velian erzählte mir, dass Trivina auf eine unglaublich alte Geschichte zurückblicke und die Brajani selbst sich als direkte Nachkommen Brajans betrachteten."

Hier sah ich mich gezwungen, Windocks Redefluss zu unterbrechen: „Brajani?" fragte ich. „Ihr müsst entschuldigen, aber ich habe vorhin schon gerätselt, was Ihr damit meint: Brajan und Brajani?"

Der Kapitän lächelte. „Nun, mein Junge, verzeiht, wenn ich versäumte, Euch ins Bild zu setzen. Brajan, so heißt ihr oberster Gott, der Fürst des Pantheons. Und wenn Ihr seinen Tempel gesehen hättet, gäbe es keinen Zweifel für Euch, um wen es sich in Wirklichkeit handelt, sind die Mauern doch übersät mit den Symbolen des Greifs."

Ich verstand: Brajan war also nichts anderes als ein güldenländischer Name von Praios. „Und die Brajani? Bezeichnet man so die Geweihten?"

Windock schüttelte den Kopf. „O nein, jeder Güldenländer, so meine ich, bezeichnet sich als Brajani, egal wo er herstammt. Einer, der in der Stadt Trivina geboren ist, nennt sich zwar Triviner, aber in erster Linie sieht er sich wohl mit all seinen Brüdern und Schwestern des gleichen Volkes als Brajani. Als Kind des Gottes Brajan, wie ich vorhin erwähnte. Velian wusste von einer alten Legende zu berichten, in der erzählt wird, wie Brajan die Welt durchschritt und wie sein Blick über das Güldenland schweifte und an der Stelle haftenblieb, wo heute Trivina steht. Und wie der Gott entschied, dass hier seine Kinder ihre Heimat haben sollten."

Der Kapitän sah mich an und zwinkerte mir beruhigend zu, als er erkannte, wie sehr mich das eben Gehörte verwirrte. Dann fuhr er fort: „Als Beweis dafür stand ebenfalls auf dem Forum ein steinerner Schemel von unfassbaren Ausmaßen und gewiss ehrfurchtgebietendem Alter, denn die ehemals weißen Steine waren in den Jahrtausenden dunkelgrau geworden. Einstmals habe Brajan selbst auf diesem gigantischen Schemel gesessen – hieß es in Trivina – und über seine Kinder, die Güldenländer, geherrscht. Diese pflegten den leeren Sitz des Gottes weiterhin und opferten in seinem Schatten. Eines Tages, so behaupteten die Priester der Stadt, werde der König der Götter zurückkehren und wieder die Herrschaft über die Güldenlande antreten. Bis dahin müssten die Brajaner sich selbst regieren, so gut sie es vermöchten.

Aber auch andere Götter hatten hier ihre Kultstätten, fremde

und bekannte, so, wie schon erwähnt, der stille Phex. Auch Efferd und Hesinde schienen den Menschen Trivinas bekannt zu sein. Efferds Haus stand natürlich am Hafen. Überhaupt, der Hafen! Ich hatte immer gedacht, ich kennte den Hafen vom Tag meiner Ankunft auf dem Piratenschiff, aber Velian hat mir dann erzählt, das sei nur einer der kleineren, offiziellen Piratenhäfen gewesen. Als ich dann den Haupthafen sah, stockte mir wirklich der Atem. Zehnmal hätte der Piratenhafen hier Platz gefunden, ja, er wäre nur eines der zehn Becken gewesen, in die der Haupthafen eingeteilt war. Sechs von ihnen standen den Handelsschiffen zu, drei den riesigen schwimmenden Festungen der Kriegsmarine, und das größte Becken in der Mitte gehörte dem Schiff des Gottkaisers.

Zur See hin schloß sich die von einer schützenden Mauer gefasste Ausfahrt an, verengte sich zusehends, um schließlich vor einem gigantischen 'Tor' zu enden, einem Tor ganz besonderer Art, denn seine 'Pfosten' waren zwei natürliche Felsen, etwa fünf Schiffslängen voneinander entfernt. Auf jedem dieser Felsen stand eine riesige Delphinstatue. Hoch wie Berge waren sie und starrten hinaus aufs Meer, allen Schiffen ihren mächtigen Schutz anbietend. Diese Statuen konnten unmöglich von Menschenhand geschaffen worden sein, denn wer sollte einen hausgroßen Meißel schwingen können? Und so hieß es, dass Efferd selbst den Brajanern diese Figuren zum Geschenk gemacht habe, als diese ihr erstes Schiff zu Wasser ließen.

Ich selbst", sagte Windock, indem er mir fest in die Augen sah, „fühlte mich beim Anblick der Figuren von starkem Glauben durchdrungen, ja, ich bin ein gläubiger Mensch geworden, aber die Brajaner, die tagtäglich die Monumente der Götter vor Augen hatten, waren von ihrer Natur her ein sachliches und geschäftiges Volk, in dem der Kaufmann mehr Ansehen genoss als der Geweihte. Man beließ der Religion zwar ihren Platz, es gab auch verschiedene Kulte und hohe Feiertage, aber selten erlebte ich innige Verehrung. Selbst dem Gottkaiser wurde nur die allgemein für nötig erachtete und von der Tradition geforderte Achtung entgegengebracht.

Der Palast des 'Imperators', wie er genannt wurde, befand sich auf einem Berg im Hintergrund des Stadtpanoramas. Nie wieder habe ich ein solches Bauwerk sehen dürfen! Da ragten sieben Türme in die Wolken, verbunden durch sechs glänzende Brücken, die sich in zerbrechlicher Zartheit über schauerliche Abgründe spannten. Der Palast war kein einzelnes Bauwerk, sondern eine Stadt, die sich spiralförmig den Berg emporschraubte, umgebenen von Mauern mit goldenen Zinnen. Den normalen Bürgern war der Zutritt streng verboten, und die Palastgarde hielt strenge Wache am 'Kaisertor'. Auf der Spitze des Berges wiederum eine goldene Statue des Brajan, der schützend eine goldene Kugel über Trivina hielt.

Der Imperator – so hieß es – bewohne mit seiner kaiserlichen Familie 300 Gemächer, von denen jedes eine andere Farbe hätte. Die Garde bestünde aus 2000 ausgesuchten Soldaten, die auf den Mauern Wache hielten und von denen jeder einzelne prachtvoller gekleidet sei als der reichste Triviner Handelsherr …"

Der Kapitän hielt inne und drehte müßig den leeren Becher in seiner Hand. „Doch es gibt nicht nur Erstaunliches und Prächtiges über Trivina zu berichten …" Wieder fiel er in ein minutenlanges Schweigen, und ich konnte beobachten, wie er immer mehr in sich zusammensank. Schließlich ergriff er wieder das Wort, doch es war, als spräche er zu sich selbst und nicht zu mir. „Zu viel habe ich dort gesehen, mein Junge, zu viel für einen allein …"

Erst jetzt fiel mir auf, wie schwer seine Zunge durch den Wein geworden war. „Aber damit will ich Dich nicht belasten, Dich nicht … und mich auch nicht."

Ich griff nach seiner Hand. Schließlich wollte ich alles erfahren, doch er entzog sich mir, schenkte sich lieber noch einmal ein. Hastig goss er den Wein in seine Kehle, einmal, zweimal und ein drittes Mal, als versuche er, seine Erinnerungen so zu ertränken. Die Lider sanken schwer über die glasigen Augen herab.

„Allemal, mein Junge, wir sind wieder weggekommen, von da, mit'm großen Schiff; lang sinwer gesegelt und dann wan wer wieder hier, Velian un ich. Habben nie wieder gesehen, den Burschen – weiß nich warum, aber so isses nun mal, kann man nix machen …" Windocks Oberkörper geriet ins Schwanken; er musste sich mit beiden Händen am Tisch abstützen. Wir saßen uns eine Weile schweigend gegenüber, und ich wartete darauf, noch das eine oder andere über das Güldenland zu erhaschen, aber der Kapitän blieb stumm wie ein Fisch. Er starrte vor sich auf die Tischplatte, bis sich eine einzelne Träne aus seinem Augenwinkel löste und bedächtig über seine Wange rollte. Schließlich ließ er sich einfach vornüber fallen, barg den Kopf in seinen Armen und schluchzte haltlos vor sich hin.

Ich wusste nicht so recht, was zu tun war. Doch zum Glück war der Wirt von den Geräuschen aufgewacht und eilte auf meinen hilfesuchenden Blick herbei. Gemeinsam packten wir den Alten und schleppten ihn in eine kleine Kammer neben der Gaststube, wo wir ihn auf einen sauberen Strohsack betteten.

Auf meine unausgesprochene Frage zuckte der Wirt mit den Achseln. „Das is nich das erste Mal, dass ich das erlebe. Oft genug machen sich die Leute einen Spaß daraus, ihn so weit zu bringen. Wenn ich kann, versuch' ich, sie daran zu hindern, diese Ottern. Immerhin war der Kapitän mal'n geachteter Mann hier, bevor er damals auf seine lange Fahrt ging …"

Er deckte den Alten mit einer dicken Decke zu und bedeutete mir, ihm jetzt in Ruhe zu lassen. Gemeinsam kehrten wir in die Gaststube zurück.

„Morgen, wenner wieder aufwacht, weisser nichts mehr davon. So is das immer. Mir tut er leid, der arme Kerl. Deshalb bringe ich ihn dann immer in die Kammer. Geld hat er zwar keins, aber …" Er winkte ab. „Schließlich erinner' ich mich noch genau dran, wie ich ihm als kleiner Junge nachgeschaut hab', wen er raus ist, mit seim Schiff … Hater Euch auch erzählt von dieser seltsamen Finsternis und von diesen unheimlichen Priestern?"

Ich schüttelte den Kopf.

„Das tut er sonst immer – kurz bevor er zu weinen anfängt. Ich hätt' Euch darauf hinweisen sollen, es nicht so weit kommen zu lassen."

„Was denn für eine Finsternis?"

„Oh, nur wirres Zeug, vollkommen unverständlich … Praios' Scheibe hat sich verdunkelt, und dann eben diese Priester in ihren seltsamen Gewändern mit langen Messern. Ach ja – und von einem, der über allem zu sein scheint, einer mit einem fürchterlichen, goldenen Gesicht und grausamen Augen, aus denen angeblich Blitze sprühen … Jaja, so geht's mir auch immer", fügte er hinzu, als er meinen angespannten Gesichtsausdruck bemerkte. „Richtig schauerlich ist mir zumute, wenn er davon anfängt, und ich rede auch nicht gern darüber. Die Götter mögen wissen, wasser damit meint; aber ich glaube, es is besser, man lässt ihn in Ruhe damit."

Seine letzten Worte hatten schärfer geklungen – fast so, als wollte er mir verbieten, den Alten noch einmal zu belästigen.
„Und seine Flucht?“ fragte ich mit einem versöhnlichen Lächeln.
„Weiß auch keiner was Genaues. Auf einmal isser wieder aufgetaucht, als keiner mehr mit ihm gerechnet hatte. Aber er war eben nich mehr er selbst. Hat zu saufen angefangen, vom ersten Tag an, und ich weiß nicht, ob er seither je wieder nüchtern war … Und diese Geschichten, die er erzählt … Die Leute hier lauern richtich darauf, dass er anfängt und sie ihren Spott mit ihm treiben können, dummes Pack! Vielleicht wär's doch besser gewesen, Efferd hätte ihn zu sich genommen, damals … Naja, junger Herr, nichts für ungut. Ich werde Euch jetzt ma Euer Zimmer zeigen.“ Er gähnte herzhaft und wies mir dann den Weg hinauf zu meiner Kammer. Ich lag noch lange in düstere Gedanken versunken auf meinem Bett, bis mich endlich Borons Atem streifte.
Als ich am nächsten Morgen in die Gaststube trat, berichtete mir der Wirt, dass der Kapitän – so wie er es immer tat – in aller Praiosfrühe verschwunden sei. Also ließ ich bei meinem Gastgeber einen Beutel mit ein paar Münzen für den alten Windock zurück, holte mein frisch beschlagenes Pferd und machte mich auf den Weg zum Tempel nach Kuslik, wo ich die ganze Geschichte niederschreiben wollte.

Nachsatz:
Hier, lieber Freund, endet mein Bericht. Ich hoffe, Du kannst etwas mit ihm anfangen. Die Akademie war damals zunächst interessiert, doch kam man später zu dem Schluss, die Quelle als wenig glaubwürdig zu werten – zumal der Alte bei einem zweiten Besuch seitens einer Gelehrten des Tempels nicht bereits war, auch nur ein Sterbenswörtchen über seine Erlebnisse zu berichten. Aber vielleicht siehst Du den Bericht ja in einem anderen Licht.

Möge die Göttin Deine Gedanken erleuchten
Parik

Artikel aus dem Aventurischen Boten

Im Aventurischen Boten gab es einige Berichte nach Harikas Rückkehr von ihrer ersten Weltumsegelung. Da diese Ausgaben nicht mehr erhältlich sind, haben wir sie ins Bonusmaterial für die Kampagne eingefügt.
Hier finden sich neben den Artikeln bezüglich der ersten Expedition, auch Berichte die mit der Ausstattung und Rückkehr der zweiten Expedition zu tun haben.

Verlorene Jade

Nachdem die Kriege der letzten Jahre vor allem den Handel mit manchen Massengütern erheblich beeinträchtigt haben, klagen nun auch die Begüterten und Prunkvollen über den Verlust einer Schmuckware:
Durch die Vernichtung Altaias hat Aventurien seine einzigen Minen für Jade und Nephrit verloren. Die grünen Halbedelsteine – die äußerst seltene rosa schimmernde Variante gilt als der Schönen Göttin heilig – stammen ansonsten aus dem Güldenland. Vor allem im Land der Ersten Sonne hat Jade eine hohe symbolische Bedeutung, so dass hier bereits horrende Preise geboten werden.
An den westaventurischen Küsten wird bereits laut über weitere Expeditionen über das Meer der Sieben Winde nachgedacht (angeblich sei dies sogar lukrativer als im Dschungel Altoums erneut Steinbrüche zu errichten). Mutmaßlich ist in diesem Zusammenhang auch die Fertigung von zwei großen Karavellen der Pailos-Klasse, ein hochseefähiger Schiffstyp, durch die havenische Werft Maraiche zu sehen. Aus gutinformierten Seefahrerkreisen heißt es, Auftraggeber für die Schiffe sei ein nicht näher bekannter Südlicher Stadtstaat.

Quelle: Seewind – Bethana, Ausgabe vom Tsa 1022 BF (AB 80)

Sondermeldung!

„Rote Harika“ zurückgekehrt?

Grangor/Kuslik. Wie uns unser Redaktionshaus in Kuslik mitteilt, ist am 21. Peraine des Jahres die Schivonella Prinzessin Lamea, ein nach unseren Recherchen nicht im horasischen Schiffsregister geführtes Fahrzeug, in den Marinehafen in Grangor eingelaufen. Das Schiff war, so Augenzeugen, in erbarmungswürdigem Zustand, die Überlebenden der Besatzung von der Kerkersieche gezeichnet. Die Admiralität der Horas ließ jedoch praktisch im Handumdrehen, so als habe man auf diese Ankunft gewartet, der Pier, an der die Prinzessin Lamea festgemacht hatte, von Marinesoldaten absperren und alle Besatzungsmitglieder in geschlossenen Gondeln zum Festland übersetzen.
Besagte Augenzeugen beschwören, dass sie unter den Überlebenden auch die seit etlichen Jahren als tot geltende Kapitänin Harika von Bethana (Kennern der Charyptik auch als Kaperkapitänin ‚Rote Harika' bekannt) erblickt hätten.
Ebenfalls unter schwerer Bedeckung wurde die Ladung des Schiffes von Bord gebracht und im Arsenal der Admiralität verschlossen. Es soll sich dabei in erster Linie um in Kisten verpacktes Einzelgut, jedoch nur um wenige übliche Gewürzsäcke oder Stoffballen gehandelt haben.
In Vinsalt in diesem Zusammenhang aufkommende Gerüchte, dass das Bankhaus Bosparan von höchster Stelle angewiesen wurde, dem Kemi-Reich eine größere Summe zu Lasten des Horasiats zu überschreiben, konnten bislang weder verifiziert noch falsifiziert werden.

Quelle: Aventurischer Bote (Ausgabe 80), Peraine 1022 BF

Umwälzende Erkenntnisse?

Harika von Bethana zu Gesprächen in die Halle der Weisheit beordert.

Kuslik. Schon kurz nach ihrer Ankunft am 21. Peraine dieses Jahres (der Bote berichtete) ist die Kapitänin Harika von Bethana (auch als 'Rote Harika' bekannt) zu „eingehenden Konsultationen über die wissenschaftlichen, staatsrechtlichen und merkantilen Implikationen" ihrer mehrjährigen Fahrt mit der Schivonella Prinzessin Lamea in den Hesindetempel zu Kuslik einbestellt worden.

Neuere Berichte aus vertraulichen Quellen (die Mannschaft der Prinzessin Lamea befindet sich immer noch unter schwerer Bedeckung auf dem Gelände der Admiralität zu Grangor) besagen, dass die Lamea nur eines von drei Schiffen gewesen sei, die vor mehreren Jahren vom geheimen horasischen Perlenmeer-Stützpunkt Korelkin aufgebrochen sein, um eine östliche Fahrtroute ins Güldenland zu erkunden oder, sollte dies nicht möglich sein, die Küsten des Rieslands zu erforschen. Es scheint (so unsere Quellen) der Expedition gegönnt gewesen zu sein, sowohl Teile der riesländischen Küsten zu kartieren und dort mit Bewohnern Kontakt aufzunehmen, als auch im folgenden den Weg ins Güldenland fortzusetzen.

Wie aus der Umgebung der Horaskaiserin zu erfahren war, scheinen die Ergebnisse der Expedition die Staatsführung dazu bewogen zu haben, die Ausrüstung einer kleineren Flotte zur Erkundung des Güldenlandes nun mit Eifer (und der Bereitstellung größerer Geldmittel) voranzutreiben.

Inwieweit die Erkenntnisse der Harika-Fahrt auch im derographisch-kosmologischen Bereich Folgen zeitigen werden, steht – im wahrsten Sinne des Wortes – noch in den Sternen, doch stützen die Entdeckungen wohl die Theorie einer Kugelgestalt Deres, was in der Gemeinde der hesindegefälligen Wissenschaftler sicherlich mit Interesse zur Kenntnis genommen wird.

Quelle: Aventurischer Bote (Ausgabe 81), Rahja 1022 BF

Güldenglanz in Aves' Land

– Der Güldenlandhandel im Spiegel der Geschichte –

[Dekan-Admiral lässt sich mit der Sänfte bis vor das Rednerpult tragen. Studiosi erheben sich und sprechen die dreifache Lobpreisung auf Nandus, den Gründer der Universität. Häscher des Dekanats durchforsten die Reihen.[1]]

»Die Herrin der Künste und der Launenhafte zum Gruße. Das Thema des heutigen Referats ist der Handel mit dem fernen Westkontinent, gemeinhin als Güldenland bezeichnet und seine Implikationen für ... *[Tumult in der vierten Reihe]* ... warten wir noch ein wenig, bis wieder borongefällige Ruhe einkehrt.«

[Die Häscher haben einen unbefugten Fana zwischen den Zuhörern entdeckt und treiben ihn unter Peitschenhieben hinaus.]

»Nun lasset uns beginnen. Ich mache darauf aufmerksam, dass alle hier besprochenen Einzelheiten von eminenter Wichtigkeit für das Alanfanische Imperium sind und Außenstehenden hierüber nur mit einem begegnet werden kann: Schweigen! [...]

Die Quellen aus bosparanischer Zeit sind spärlich, doch scheint es, als sei der Kontakt zu den Gestaden des Westkontients nie ganz abgerissen: Das *Bestiarium von Belhanka* besagt, eine Galeere habe zur Zeit der Asmodena-Horas erst Riesenlöffler, Hasen, die heute bisweilen zur Landplage werden, aus dem Güldenland eingeschleppt. *Fran-Horas* ließ mächtige Wälder fällen, um seine Okteren und schwimmende Städte zu bauen, die allein durch ihre schiere Größe den Wellen des Siebenwindigen Meeres getrotzt haben und bis Balan Mayek gekommen sein sollen. Die Dunklen Zeiten und spätestens Bosparans Fall lösten allerdings jegliche Verbindung zum „Mutterland" im Westen – die Spekulationen darüber, dass die aventurischen Siedlungen nur Kolonien eines güldenländischen Großreiches seien, das angeblich noch heute Hegemonialanspruch erhebe, sind ja hinreichend bekannt.

Während die aventurische Schiffbaukunst über Jahrhunderte hinweg daniederlag, besitzen wir Berichte über güldenländische Expeditionen, die auf seltsamen Wegen Aventurien erreicht haben. 433 BF tauchten drei riesige Segelschiffe mit 500 Mann Besatzung vor Al'Anfa auf, fielen jedoch dem priesterkaiserlichen Wahn zum Opfer. Die meisten Verhörprotokolle wurden im praiotischer Eiferei dem Feuer übergeben, jedoch besitzen wir noch aufschlussreiche Fragmente unter Verschluss im *Gelass der Wahrheiten*. Die kleine Stufensiedlung Yar'dasham an der Straße von Sylla wurde vermutlich während der Rohalszeit ebenfalls von einer fremdländischen Macht begründet – zu sehr verweisen die kapriziösen Ab-

normitäten ihrer unmenschlichen Bewohner auf den Westkontinent.
Erst vor dreihundertfünfzig Jahren machte die tulamidische Technik des Dreiecksegels – später als havenische Takelung bezeichnet – wieder Fahrten gegen den Beleman möglich. Während der berühmte Seefahrer *Belsarius Süderstrand* noch bei all seinen fünf Versuchen, das Güldenland zu erreichen, scheiterte, gelang dies bald darauf den dreimastigen pailischen Karavellen[2], die auch heute noch als hochseetüchtigste Schiffe gelten. Künftig lief der erblühende Handel über das Meer der Sieben Winde vor allem über Havena, wo gewaltige Schätze von erfolgreichen Kapitänen wie *Bhuan Bruadir* am Kai umgeschlagen wurden. Nachdem die Gerüchte von sagenhaften Reichtümern bis nach Thorwal gedrungen sind, richteten auch die Nordleute ihren Bug bisweilen wieder gen Sonnenuntergang. Der Garether Derograph *Bastan Munter* wollte auf seiner letzten Reise das Güldenland erkunden, kehrte jedoch nie wieder zurück. Nach Havenas Untergang verlagerte sich der gefährliche Handel in das Liebliche Feld, vor allem die Hafenstädte Grangor, Kuslik und Belhanka. Kapitän *Jastek*, dem das Güldenlandmuseum in Grangor gewidmet ist, brachte feinmechanische Pläne mit, nach denen Spieluhren und die Vinsalter Turmuhr konstruiert wurden, die 'Dame von Neetha' hatte vor 90 Jahren güldenländische Zierpflanzen an Bord, die noch immer in den Hängenden Gärten von Drôl zu sehen sind. Berichte über Baukunst im 'Reich von Cantera und Corabis' inspirierten den seit etwa 50 Jahren existenten Neo-güldenländischen Stil. In den letzten vier Jahrzehnten wurden die Fahrten nach Westen wieder häufiger. Die bekanntesten Güldenlandfahrer dieser Zeit – Boltanspieler nach Phexens Art, dass sie solch riskante Unternehmungen wagen – sind *Gilmon Quent*, heute Staats-Admiral des Horasreiches, früher dagegen ein possierlicher Sklave im Hause Karinor, die thorwalschen Plünderer *Beorn der Blender* und *Asleif Phileasson* mit ihren Ottas '(Geifernde) Seeschlange' und 'Seeadler', der Havener Kapitän *Lothur 'Graubart'* und die Geschwister *Line* und *Siberius Bramstetter* aus Kuslik[3], die alle mehrmals jenseits des Meeres waren, die Besatzung der Karavelle 'Colga na Naomh' und natürlich *Harika von Bethana* deren kosmographischer Akt ja derzeit helle Aufregung verursacht. Allesamt Personen, deren Wissen für Al'Anfa nützlich sein können – so sie noch leben.

Von zwanzig Kauffahrern kehrt vielleicht einer wirklich erfolgreich mit Pauken und Trompeten zurück – die übrigen erwirtschaften kaum Gewinn, fallen den Schrecken der See oder – öfter noch – Meutereien zum Opfer, zumal sich ein mit kostbaren Waren beladenes Schiff im Süden Aventuriens gut losschlagen lässt. Reichhaltige Opfer an Efferd, Sterndeutung aus dem Lauf des Sternbilds Nachen und ein Gebet im Avestempel zu Teremon sollen das Schicksal für die Fahrt günstig stimmen. Es gibt nur wenige Routen über den gewaltigen westlichen Ozean: Die Thorwaler kreuzen auf Höhe der Olportsteine gegen Wind und Strömung, die Askanische Brise ermöglicht auf dem Breitgengrad Drôls nach Westen zu segeln, und die unsichere Brabakdrift in tropischer See wird von den wenigen Güldenlandfahrern aus den südlichen Stadtstaaten genutzt. Konfabulationen über eine Nordwestpassage im Eis von Ifirns Ozean, Zauberpforten oder Ritten auf Westwinddrachen mögen doch bitte an die Naturkundliche und Magische Fakultät gerichtet werden – *wir* leisten hier ernsthafte hesindianische Forschung. *[Gelächter im Auditorium.]*
Die Handelsgüter sind ausschließlich solche Luxuswaren, die es auf dem jeweils anderen Kontinent nicht oder nur in geringerer Qualität gibt. In Aventurien belädt man die Schiffe mit Elfenbein[4], Benbukkel, Perlen und Perlmutt, Tüll und Zwergen- oder gar Zyklopenwaffen, während Safran seit einigen Jahren auch hierfür zu unerschwinglich geworden ist.[5] Gelingt es tatsächlich, einen der güldenländischen Handelsplätze zu erreichen und Güter umzutauschen, ist man im Besitz der ersehnten Güldenlandwaren: **Atlas** und **Satin**, glatter und sturkturloser Kleiderstoff aus feinem Gewebe, der sogenannte **'Güldenländer'**, eine pikante Gewürzmischung, sowie weitere Aromen, **Kristallgefäße** von unerreichter Perfektion und **Porzellan**, das vor allem im Horasreich beliebt ist. **Braune Weinbohnen** sprießen in aventurischer Erde binnen Monaten zu einem Staudenbaum mit belebenden und nahrhaften Früchten. Grüne und rosafarbene **Jade** – letztere gibt es ausschließlich im Güldenland – ist bei den Tulamiden begehrt, während alle mitgebrachten Horassteine (**Zirkone**)[6], die lichtvollen **Solare** und ominöses **goldfarbenes Holz** meist von der Praiosgeweihtengeschaft aufgekauft werden. **Federndes Zerrharz** hat als elastisches und doch reißfestes Material schnell seine Abnehmer bei Zwergen, Mechanici und Alchimisten gefunden. Am wertvollsten ist aber vermutlich – spätestens seit der borbaradianischen Invasion – das güldenländische **Endurium**. Allerhand faszinierende Einzelstücke, Spieluhren, Pergamentrollen, Artefakte, kuriose Wesen und Konstruktionen haben unterschiedlichsten Wert und landen teils in den Sammlungen unserer Granden und anderer Mächtiger oder auf dem Curiositäten-Basar in Vinsalt. **Lebende Kragenhühner** dienen dagegen nur als idealer Reiseproviant für die Rückfahrt.

Es ist zu vermuten, dass die Harika-Fahrt etliche neue Erkenntnisse erbracht hat, die sich Al'Anfa nicht entgehen lassen wird. Seine Hochwürdigste Erhabenheit unternimmt bereits dahingehend Anstrengungen auf der ganzen diplomatischen Bandbreite – wie gesagt: auf der *ganzen*. Wir werden uns das Tor zur Welt des Sonnenuntergangs nicht verbauen lassen, Al'Anfa wird seine Stellung zu behaupten wissen. Zur näheren Erläuterung der Pläne aus der Admiralität: Dank der Unterstützung der Hand Borons ...«

An dieser Stelle reißt die Mitschrift ab, der besagte Studiosus gilt als verschollen. Aus Vinsalt ist zu erfahren, dass der Abgesandte Al'Anfas, Rhodeon di Savertin-Shoy'Rina, den Ingerimm- und Rahjamond in Grangor verbrachte, wo die Schivonella „Prinzessin Lamea" der Harika von Bethana vor Anker liegt. Ende Praios wurde er dagegen in den horaskaiserlichen Palast zitiert. Beobachter aus Mengbilla und Drôl meldeten im Rondra in Nordaskanien Aktivitäten sowohl der horasischen Armee als auch der Schwarzen Allianz, die am besten als Säbelrasseln zu bezeichnen seien und sich Anfang Efferd wieder beruhigten.

[1] An der *Halle der Erleuchtung* wird jeder Wissbegierige auf seine Legitimation hin überprüft. Wer nicht an der Universität eingeschrieben ist, wird sofort entfernt, denn in Al'Anfa ist dem gemeinen Volk Bildung verboten.

[2] Belegt ist dies durch das Erscheinen von Güldenlandwaren um 670 BF auf den Zyklopeninseln; der Name des heldenhaften Wiederentdeckers des Güldendlandes ist nicht überliefert.

[3] Diese brachten auch 1005 BF *Nazir ter Vaan*, einen dunkelhäutigen Magiebegabten mit, der sich als Botschafter der Güldenlande in Vinsalt bezeichnet. Ebenso soll ein güldenländischer Elf namens *Beryllis* vor etwa 20 Jahren Aventurien erreicht haben; ein Reisender aus dem Westen namens *Farlaad vey Githor* hat sich im Gästebuch der Hallen der Weisheit zu Kuslik verewigt und mag immer noch durch Aventurien wandern.

[4] Mammuts und Elefanten sind im Güldenland wohl unbekannt.

[5] Wie ein alanfanischer Güldenlandfahrer erfahren musste, sind aventurische Sklaven hingegen nur von geringem Wert im Hafen von Trivina.

[6] Einer der herrlichsten dieser Gemmen wurde in den Knauf von *Horaquilan*, dem Zeremonialrapier des Wiedererstandenen Horasreiches eingesetzt.

Quelle: Vertraulicher Vortrag des Dekan-Admirals Antherin Kugres an der Seefahrts-Fakultät der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa vor ausgesuchten Lernenden, die später hohe Posten in der alanfanischen Flotte besetzen sollen. Heimliche Mitschrift eines nicht näher genannten Studiosus; veröffentlicht und mit Anmerkungen versehen im Kusliker *Hesindespiegel* Ed. IV/1022 BF (**AB 83**)

War es eine Weltumsegelung?

Hesindekirche prüft Harika-Logbücher.

Kuslik. Die Beratungen und Disputationen, die in der Halle der Weisheit über die Berichte, Journale und Logbücher der unter Kapitänin Harika von Bethana stehenden Schivonella *Prinzessin Lamea* geführt werden, dauern – in Anwesenheit von Vertretern aller Kirchen der Zwölf, der horasischen Admiralität und der verbliebenen Offiziere der *Lamea* – an.

Vornehmliche Streitpunkte scheinen die Frage der aus den Entdeckungen und Landnahmen resultierenden Colonial-Ansprüche und die derographisch-cosmologischen Erkenntnisse zu sein, wiewohl beim ersteren Vertreter der Praios-, Phex- und Hesindekirche eine Überprüfung der niedergelegten Resultate einforderten (was wohl durch die bereits geplante Folge-Expedition realisiert werden soll).

Beim zweiten Punkt scheint jedoch Einigkeit zu bestehen, dass die während der Fahrt getätigten Beobachtungen des Firmaments in der Tat die Kugelgestalt Deres nahelegen und es sich darob wohl tatsächlich um eine Umsegelung der Welt – nach allem aventurischen Wissen die erste – handelt.

Gerüchte, Kapitänin Harika habe an den Disputationen nicht teilnehmen können, da eine unbekannte Krankheit sie ans Bett fessele, wurden von der Halle der Weisheit ebenso dementiert, wie Behauptungen, von den in Grangor untergebrachten Besatzungsmitgliedern der *Prinzessin Lamea* seien mittlerweile fünf einem fremdartigen Fieber erlegen, von der Admiralität aufs Schärfste zurückgewiesen wurden.

In Kuslik, Grangor und Methumis sind derweil in Arbeit befindliche Schiffsrümpfe – einer Schivone und zweier Schivonellas, wenn unsere Informationen stimmen – vom Horasiat requiriert worden, um den Kern der neuen 'Expeditionsflotille Güldenland' zu bilden. Insgeheim werden bereits Kundige für die künftigen Besatzungen geworben, und es heißt, dass den Freiwilligen neben einer ordentlichen Heuer auch nicht geringe Anteile winken, was wiederum – typisch horasisch, möchte man sagen – zu einem geheimen – typisch horasischen – Schacher um die wichtigsten Posten geführt hat.

Quelle: Aventurischer Bote (Ausgabe 82), Praios 1023 BF

Horasreich stellt Expeditions-Flottille zusammen

Bisher unbestätigte Gerüchte aus dem Horaskaiserlichen Kriegshafen von Grangor behaupten, es sei in Vinsalt zu schweren Vorwürfen gegen den Staatadmiral Gilmon Quent gekommen, mit dem Tenor, dass dieser offensichtlich außerstande sei, einen effektiven Schutz der Küsten und Meere des Horasreiches zu organisieren.

Der graubärtige Seebär soll im Gegenzug gelobt haben, das seine zu tun, um die schuldigen Seeoffiziere der Admiralität zur Verantwortung und außerdem eine Strafexpedition gegen die Heimat der götterlosen Seeräuber zu entsenden.

Tatsächlich berichten Beobachter, dass in den letzten Tagen des vergangenen Jahres in Grangor eine Flottille von etwa sechs bis sieben Schiffen zusammengestellt worden sei, die den Kriegshafen zum 1. Praios 30 Hal verlassen habe, um nordwärts zu segeln.

Man sollte davon ausgehen, dass diese Expeditionsflottille zum Erfolg verdammt ist, wenn nicht der Staatsadmiral in Kürze abgelöst werden will.

Quelle: Aventurischer Bote (Ausgabe 83), Praios 1023 BF

'Expeditionsflottille Güldenland' in Ausrüstung.

Horasreich setzt Pläne für Westfahrt in die Tat um. Moderne Kriegsschiffe als Handelsfahrer?

Kuslik/Vinsalt. Die Horaskaiserliche Admiralität hat bestätigt, dass trotz der thorwalschen Überfälle die Ausrüstung der geplanten 'Expeditionsflottille Güldenland' wie geplant vonstatten geht. Zwar liegen noch keine offiziellen Bestätigungen vor, doch scheint es sich in der Tat um drei Schiffe zu handeln, von denen zwei den Schivonellen der *Sikram*-Klasse entsprechen, während das Flaggschiff wohl auf der Basis einer Schivone des *König-Therengar*-Typs für Langstreckenfahrt umgerüstet wurde. Alle drei Schiffe scheinen leichter bewaffnet zu sein, als es für die Marine-Ausführungen üblich ist.

Zwar wurden noch keine offiziellen Ausschreibungen veröffentlicht, doch kann man davon ausgehen, dass wohl etwa 500 Offiziere und Mannschaften angeheuert werden, von denen die meisten sicherlich aus dem Horasreich stammen; jedoch hieß es auch, dass speziell bei der Rekrutierung der Bordgeweihtenschaft und der wissenschaftlichen Begleiter keinerlei nationale Einschränkungen in Betracht gezogen werden sollen. Die Schiffe werden natürlich unter horasischer Flagge und horasischen Kapitänen fahren, aber wem das Oberkommando übertragen werden soll, steht ebenfalls noch nicht fest. Gerüchten, dass sowohl Thorwaler als auch Al'Anfaner ebenfalls kurz vor Aussendung einer Expedition über das Meer der Sieben Winde stünden, wurde von allen offiziellen Stellen sowohl des Horasreichs, des alanfanischen Imperiums als auch der thorwalschen Hetmannschaft entgegengetreten. Man darf also gespannt sein, was die nächsten Monde bringen werden.

Quelle: Aventurischer Bote (Ausgabe 83), Efferd 1023 BF

Sensation: Güldenland-Expedition zurück!

Kuslik. Nach sieben Jahren ist die verschollen geglaubte Expedition der Harika von Bethana in die horasische Heimat zurückgekehrt.

Im Phex 1023 BF hatten drei liebefeldische Schiffe die Zyklopeninseln hinter sich gelassen, um zu den fernen Ufern des Güldenlands zu segeln. Sie standen unter dem Kommando der Signora Harika von Bethana, Admiralin der Transthalassischen Gestade, jedem Kind besser bekannt als die Rote Harika. Ihr Ziel war, die Entdeckungen der ersten Weltumseglung (durch Harika, 1015-1022 BF) zu festigen und die Küsten des Westkontinents zu kartographieren.
Wie in den letzten Jahren bekannt wurde, hatte ihnen Amene-Horas zudem den Auftrag erteilt, im Westen nach Mitteln zu suchen, die Nachfolger Borbarads zu vernichten und die dämonischen Mächte zu brechen, denn so war es von Weisen vorhergesagt worden. Doch nach jenem hoffnungsvollen Aufbruch hat man nichts mehr von der Expedition gehört.

Schon bereitete man sich in den Heimathäfen der entsandten Matrosen darauf vor, nach sieben Jahren und sieben Tagen die Namen in den Schiffsrollen mit dem Boronsrad zu markieren, die Totenfeierlichkeiten in absentiam abzuhalten und die Sterbegelder an die Angehörigen auszuzahlen. Doch da kam im Herbst 1030 BF unerwartet die Kunde, die Prinzessin Lamea, das Flaggschiff der kleinen Flotille, sei in den Hafen von Kuslik eingelaufen. Anscheinend war es zunächst zu Verzögerungen im derzeit unruhigen Seegebiet der westlichen Zyklopeninseln gekommen (siehe den nachstehenden Artikel), und die Lamea war dort einige Wochen aufgehalten worden. Als sie aber den Kai Kusliks erreichte, war der Jubel gewaltig – wiederum hatten liebfeldische Seeleute dem Siebenwindigen Meer getrotzt. Die Nachricht verbreitete sich wie ein Lauffeuer im ganzen Horasreich und weiter die Küsten entlang bis nach Thorwal und Al'Anfa.

Doch die Freude war nicht ungetrübt, denn große Opfer hatte das Abenteuer gefordert. Von drei Seeleuten, die ausgezogen waren, kehrte nur einer zurück. Unter den Gefallenen und Vermissten sind auch so große Namen wie der Hesinde-Geweihte und Magier Orchit von Hirschfurten, die berühmte Malerin Daria Vindest und der zwergische Kämpe Gin Sohn des Nasulf – und die Admiralin selbst. Harika gelang nach vielen Irrfahrten die Meisterleistung, ihr Schiff wieder nach Aventurien zu führen; dort, in Sichtweite der zyklopäischen Inseln, hauchte sie ihr Leben aus. Ihr Leichnam wurde nach alter Sitte dem Meer übergeben, der alte Kapitän Siberius Bramstetter übernahm den Befehl auf den letzten Seemeilen.

Unter den Beifallstürmen der Bürger Bethanas hat der Hüter des Zirkels Efferdan ui Bennain, der oberste Geweihte des Meeresgottes, mittlerweile verkündet, dass Harika nun eindeutig den berühmten thorwalschen Entdecker Phileasson Foggwulf (der gleichfalls ins Güldenland aufgebrochen war, aber noch nicht zurückgekehrt ist) übertroffen habe und mit Fug und Recht posthum den Titel einer ‚Königin der Meere' führen dürfe, den ihr, der größten Entdeckerin der Neuzeit, auch niemand mehr streitig machen könne. Der Volksmund hat die verstorbene Harika bereits zur Efferd und Aves gefälligen 'Heiligen der Navigatoren und Entdecker' ernannt, und die Stadt Bethana sichtet Entwürfe für ein prächtiges Grabdenkmal für ihre berühmte Tochter: den Kenotaph der Königin der Meere.

Die Überlebenden aber werden als Helden gefeiert, und ihre Berichte von den Ländern im Westen lösen eine landesweite Begeisterung für Entdeckungsreisen, Seefahrt und die güldenländischen Wurzeln des Lieblichen Feldes aus. Geradezu phantastisch klingen die Geschichten von der Metropole Balan Cantara, die niemals schlafe, dem Sternenpfeiler des Gottkaisers, dreiäugigen Herrschern, untermeerischen Schrecken, einer Insel der Zauberpriesterinnen, einer Wüste mit Sandseglern und einem Archipel der Schlangenkultisten. Neben allerlei wundersamen Artefakten konnten die Entdecker auch Schätze aus seltenen und kostbaren Materialien erbeuten, aus leuchtendem Illuminium und magischem Endurium, doch nicht in einer Fülle, die eine Rückeroberung der von Borbarad und seinen Schergen verheerten Lande ermöglichen würde.
Wo aber ist der Schlüssel zum Untergang der Heptarchien, der den aufrechten Aventuriern verheißen wurde? Es scheint geheimes und verloren geglaubtes Wissen zu sein, dass die Helden aus Myranor, dem Güldenland, mitgebracht haben. Darauf deuten auch die langwierigen und immer noch andauernden Beratungen statt, die die Magisterin der Magister mit den Gelehrten und Recken der Expedition in Kuslik abhält.

Quelle: Aventurischer Bote (Ausgabe 126), Efferd 1030 BF

Kurzabenteuer und Szenarien vor und während der Überfahrt

Die Kurzabenteuer ‚Die Kupferplatte des Bhuan Bruadir' und ‚Tag der Vergeltung' sind so gestaltet, dass sie auch von Helden, die nicht an der Expedition gen Westen teilnehmen, spielbar sind.

Die anderen zwei Szenarios können hingegen nur von Helden der Kampagne erlebt werden und enthalten dadurch Meisterinformationen die sich auf **Jenseits des Horizonts** beziehen.

Die Kupferplatte des Bhuan Bruadir

»Viele Geschichten erzählt man sich über Bhuan Bruadir. Er war einst einer der größten Seefahrer Albernias und hatte es als Kauffahrer gar bis ins Güldenland geschafft. Von dort aus soll er zahlreiche Wunderdinge mitgebracht haben. Aber was genau, nun, darüber erzählt man sich so viele Geschichten, dass selbst ich nur die Hälfte kenne.«
—Seemannsgarn, neuzeitlich, erzählt überall an der Westküste Aventuriens.

Handlungsüberblick

Bevor die Reise zum Güldenland beginnt, erhalten die Helden eine dringende Mission, ohne die es wesentlich schwerer werden wird, den Hafen der imperialen Stadt Balan Cantara zu erreichen.
Sie sollen aus der überschwemmten Unterstadt Havenas eine Kiste bergen, welche die Kupferplatte Bhuan Bruadirs beinhaltet. Auf dieser Platte sind wichtige Informationen über die Einfahrt nach Balan Cantara vermerkt.
Die Gruppe muss also in der bedrohliche Unterstadt nach der Platte tauchen und gerät dabei in große Gefahr durch die dortigen Bewohner des Gewässers.
Allerdings hat auch die Charptoroth-Paktiererin *Dilga* von der Unternehmung mitbekommen und informiert einen gefürchteten Kult in Havena, der Kult des *Gardien D'Serpent*. Diese versuchen den Helden die Kupferplatte wieder abzunehmen.
Doch damit nicht genug. Auch wenn die Helden mit der Kupferplatte entkommen, so lauert auch noch die Hand Borons auf sie. Die berüchtigten Agenten Al'Anfas wollen sich ebenfalls der Kupferplatte bemächtigen und geben sich als Kontaktleute des Horasreiches aus.

Zeit und Ort

Das Szenario bietet sich kurz nach den ersten Erfolgen der Helden im Güldenlandmuseum an. Sie werden nach Havena geschifft, von dort aus müssen sie später wieder Richtung Süden durch den Windhag, zurück nach Grangor.

Besondere Angelegenheiten

Gut zwei Wochen nach Ankunft in Grangorella werden die Helden von einer eilfertigen Seejunkerin namens *Lucilla ya Torese* den schroffen Kreidefelsen des Kriegshafens hinauf in das Hauptquartier der Admiralität geführt. Die wenigen Wachen des beginnenden Tages scheinen der Gruppe misstrauisch hinterherzublicken. Die Helden werden etwas abseits in ein rundes, mit zahlreichen Kriegsflaggen geschmücktes Turmzimmer geführt, dessen Mittelpunkt ein überdimensionierter Schreibtisch ist. Hier lässt sie die Junkerin alleine.
Nur Augenblicke später tritt durch eine Hintertür jener mysteriöse Mann ins Zimmer, den die Helden noch vom Rekrutierungsbüro in Grangor her kennen. Er blättert in einer Akte in seiner Hand (in Wahrheit leere Blätter), und setzt sich, natürlich ohne diese Bequemlichkeit auch den Helden anzubieten.
Konnetabel *Sumudan von Aldyra*, offizieller Vorsteher des Directoriums für besondere Angelegenheiten, sollte von Ihnen als typischer Drahtzieher hinter Geheimnissen dargestellt werden, der stets eine Spur mehr zu wissen scheint, als er vorgibt. Von Aldyra hat das Verhalten der Helden in den letzten Tagen persönlich verfolgt und entschieden, dass es jetzt an der Zeit ist, ihre Talente zu nutzen.

Typische Zitate

- „Mein Name tut nichts zur Sache, bei Phex. Ich muss Euch kennen und nicht umgekehrt."
- „Hier sind einige Disziplinlosigkeiten vermerkt, die Ihr euch in den letzten Tagen geleistet habt. Andererseits scheint Ihr über Fähigkeiten zu verfügen, die man sicher aus keinem Buch lernen kann. Ich habe doch recht, oder ...?"
- „Euch ist bewusst, dass Ihr keine Passage auf einem der üblichen merkantilen Güldenlandsegler gebucht habt? Perfekt, denn dies ist eine Expedition Ihrer horaskaiserlichen Majestät. Reden wir also einmal über Begriffe wie Unterordnung und Loyalität ..."

Das Directorium für besondere Angelegenheiten

Das DBA ist der Geheimdienst des Horasreiches, eine hinter Verklausulierungen, mehrfachen Identitäten und geheimen Losungen verborgene Quasi-Geheimgesellschaft, die manchmal als das liebfeldische Gegenstück der umfassenderen mittelreichischen KGIA angesehen wird.
Es ging aus einem Wollknäuel von Geheimorganisationen hervor, die zur Zeit König Alborns tätig waren, und gilt

auch heute noch als undurchschaubar, komplex strukturiert und trotz seiner Verflechtung mit dem Staatsorden vom Goldenen Adler als von der Krone ungewöhnlich unabhängig - sein Etat taucht zumindest nicht im horaskaiserlichen Staatshaushalt auf.
Das Directorium liefert Informationen über innere und äußere Feinde des Horasiats (oder besser: des Königreichs am Yaquir, unabhängig von der herrschenden Regierungsmode) und spielt sie ausgesuchten Stellen – Gerichten, Garden, Adligen – zu, damit diese auf die Bedrohung wie geplant reagieren. Eigene ausführende Organe besitzt das DBA offenbar nicht, es setzt stattdessen auf speziell ausgebildete Einzel-Agenten (teilweise auch anderer Organisationen), hintergründige Zuträger, Botenreiter und (teils unwissende) Helfer. Gebäude oder ein Hauptquartier des DBA sind unbekannt, Mitglieder treten nie öffentlich in Erscheinung, und Operationen werden stets verschleiert. Große Teile der Bevölkerung glauben nicht an die Existenz des DBA.
Als Director und Konnetabel wird stets der Name Sumudan von Aldyra geführt, der entweder schon Jahrhunderte alt sein muss oder nur einen Titel darstellt. Angeblich trug schon ein Berater König Khadans dieselbe Bezeichnung. Es heißt, das Direktorium verfolge langfristige Ziele, die König Barjed vor über einem Jahrhundert in einer Charta niederschrieb, während er bereits im Sumpffieber delirierte und kurz danach verstarb.

Der Konnetabel macht der Gruppe klar, dass die Admiralität beschlossen hat, die Gruppe mit einem geheimen Auftrag zu betrauen. Leider können gewisse Dinge nicht in aller Öffentlichkeit angegangen werden, da zu befürchten sei, dass schon seit langem Spione und Saboteure reichsfeindlich gesinnter Kräfte am Werk sind, die die Expedition aufhalten wollen. Vor allem von Seiten Al'Anfas und seiner Verbündeten drohe Gefahr. Sogar mit Störversuchen aus den fernen, dämonenverseuchten Heptarchien im Osten des Kontinents sei zu rechnen.
„Ich frage Euch daher, ob Ihr bereit seid, Reich und Krone treu und aufopferungsvoll zu dienen? Solltet Ihr Zweifel haben, werden wir Euch heute noch entlassen. In genau einer Stunde stelle ich Euch die Frage noch einmal. Entscheidet Euch bis dahin."
Mit diesen Worten steht der Konnetabel auf und verlässt den Raum.

Wir gehen natürlich davon aus, dass Ihre Helden darauf brennen werden, sich für die Expedition unentbehrlich zu machen. Antworten die Helden nach einer Stunde mit ‚Ja', wird ihnen bekannt gemacht, dass ihr Auftrag innerhalb der nächsten Tage beginnt.

Spuren an alten Gestaden

Die Mission: Drei Tage später werden die Helden mit einer Geheimmission betraut. Ein Auftrag, der sie an der Küste entlang nach Albernia in die bekannte Hafenstadt Havena führen wird. Dort gilt es, die ebenso alte wie ominöse Kupferplatte des ehemaligen havenischen Güldenlandseglers und -Kaufmanns *Bhuan Bruadir* zu bergen, auf der der Weg durch die Balan Cantara vorgelagerten 'Inseln' verzeichnet ist (siehe auch **AGF 85**).
Tatsächlich weist die Platte, die noch aus der Zeit vor der großen Flut stammt, den Weg durch ein uraltes – aber immer noch weitgehend intaktes – imperiales Verteidigungssystem vor der fremdländischen Hafenstadt. Aber das werden die Helden erst später herausfinden.
Konspirative Verwicklungen: Das Wissen um diese über 300 Jahre alte Kupferplatte ist nur wenigen heute noch lebenden Personen bekannt. Doch nach dem Zweckbündnis mit dem Mittelreich bezüglich des Enduriumfundes trat die horasische Admiralität auch an den höchsten Efferdgeweihten Aventuriens, den Erhabenen *Efferdan Ui Bennain* (siehe **AGF, 92,167**; **AB 80 17**; sowie der Roman *Nebelgeister*) heran, und bat ihn um seine Mithilfe. Als Efferdan vernahm, dass das Ziel der Reise das ferne Balan Cantara sei, besann er sich geheimer Aufzeichnungen der einstigen Novizin Branwen Bruadir, der Tochter des berühmten havenischen Güldenlandfahrers. Die junge Frau überlebte damals als einzige Efferddienerin die Große Flut.
Von ihm stammt der Vorschlag, die Platte zu bergen und der Harikafahrt zur Verfügung zu stellen. Da Albernias König, der in Havena residierende *Cuanu ui Bennain*, Harika einst aus politischen (und angeblich persönlichen) Gründen verstoßen hat, bevor diese ihre Dienste dem Lieblichen Feldes antrug, hielt man es allerdings nicht für ratsam, ihn offiziell um Unterstützung zu bitten. Im Gegenteil: Man befürchtet in Grangor, dass den König das alte Zerwürfnis noch immer dazu bewegen könnte, Harika diese Hilfeleistung zu verweigern.
Der Staatsadmiral der Horaskaiserlichen Flotte, *Gilmon Quent,* wurde nun persönlich tätig. Er nahm mit seinen Neffen *Sarion Quent* Kontakt auf, der in Havena unter dem Phantasienamen Bruidnich Quent als 'Unterstadt-Führer' zu einigem Ansehen gelangt ist (siehe **AGF 175**). Dieser hat inzwischen auch gewisse Vorbereitungen für die Bergung der Platte getroffen. Auch Efferdan wird die Bergung unterstützen. Dies ist insofern pikant, als dass der Erhabene der Efferdkirche (schon seit Jahren in Liebe mit einer Neckerfrau namens *Leiella* verbunden) der Bruder König Cuanus ist und er sich nun gezwungen sieht, den König zu hintergehen. Efferdan weiß nur zu gut, dass der König Albernias seit der Dritten Dämonenschlacht und dem Verlust all seiner alten Freunde zu Schwermut und Melancholie neigt. Auch er hat die Sorge, dass sein Bruder die heikle Mission durch eine unbedachte Entscheidung gefährden könnte. Aus diesem Grund hat er entschieden – unkonventionell und launenhaft wie der Meeresgott selbst –, sich der Bergung persönlich anzuschließen und die Verantwortung nicht auf Untergebene abzuschieben.
Gegner: In diesem Fall ist es die den Helden bereits bekannte Ausbilderin (und von *Xeraan* ausgesandte Charyptorothpaktiererin) *Dilga*, die den Helden in die Suppe zu spucken versucht. Ohne Näheres zu wissen, hat sie inzwischen herausfinden können, dass ein Bergungsversuch in Havenas Unterstadt vorbereitet wird. Sie weist daher mittels zweier Brieftauben *Gardien D'Serpent*, den Priester und Anführer des geheimen H'Ranga-Kultes in Havena

(**siehe AGF 196, 198ff**) an, Augen und Ohren offenzuhalten. D'Serpent, ein Charyptorothpaktierer 2. Grades und seit Mitte 1022 BF Auge und Ohr des finsteren Heptarchen Xeraans an der Westküste des Kontinents, wird dieser Weisung natürlich nur allzu gerne nachkommen.

Der Einsatzbefehl

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Drei Tage später werdet ihr während der kurzen Mittagsruhe wiederum in die Räume der Admiralität beordert. Hier erwartet euch eine recht gut gelaunte Harika, die gelegentlich ihre Wurfaxt hochwirft und wieder auffängt. Im Hintergrund hält sich die Seejunkerin *Lucilla ya Torese* auf. In Details von letzterer unterstützt, fängt Harika an, über die nun anstehende Mission zu plaudern:
„Ohren und Augen auf ihr Landratten! Bereits in zwei Stunden werdet ihr euch auf der nostrischen Handelsknorre Prinzessin Yasmina befinden, die von Grangor aus den Zielhafen Havena ansteuern wird. Für euch sind auf diesem Schiff bereits zivile Passagen gebucht; die Kapitänin der Knorre, Elfida Brennser ist zwar eine gute Freundin von mir aus wilderen Tagen das Wohl!" erzählt Harika lachend*, jedoch hat die Arme natürlich keine Ahnung, dass ihr dem offiziellen Befehl der Horaskaiserlichen Flotte unterstellt seid.*
Im weiteren Gesprächsverlauf mit der lebenslustigen Admiralin erfahrt ihr erstmals von der Kupferplatte des alten havenischen Güldenlandfahrers Bhuan Bruadir. Man hat euch offenbar auserwählt, die schwere Platte, auf der sich wichtige nautische Angaben über die Ostküste des Güldenlands befinden, aus der Unterstadt Havenas zu bergen. Mit strengem Blick instruiert euch Harika sich in Havena möglichst unauffällig bei Bruidnich *(Sarion) Quent* zu melden. Dort werdet ihr laut ihrer Aussage auch den höchsten Geweihten der Efferdkirche, den Hüter des Zirkels *Efferdan ui Bennain*, antreffen, der die Mission höchstpersönlich unterstützen wird. Harika macht euch in diesem Zusammenhang noch einmal eindringlich auf die heiklen Beziehungen zum Königshaus in Havena aufmerksam (siehe oben).
Euch wird nun die Kopie eines alten Stadtplans Havenas aus der Zeit vor der Flut überreicht. Gemäß den alten Angaben der efferdgeweihten Tochter Bhuan Bruadirs ist darin die Lage jenes überfluteten Lagerhauses verzeichnet, in dem sich die Platte den Überlieferungen nach befindet (Handout?).
Die Platte selbst sollt ihr einem *Signor Gerimaldi* in einem verlassenen Haus in den Windhagebergen („zwei Wegstunden nördlich von Harben, im Gutshaus Krokenbruch") übergeben, der die Möglichkeit hat, den wertvollen Fund über die schwer bewachte Grenze zwischen Neuem und Alten Reich zu bringen und neue Order für euch tapferen Landratten bereithalte.
Hierbei vergisst Harika nicht, euch noch einmal einzuschärfen, dass ihr bei der Mission eine strikte Geheimhaltung zu wahren habt.

Die nachfolgende dreieinhalbtägige Reise an Bord der kleinen Knorre Prinzessin Yasmina verläuft bis auf folgenden Zwischenfall ereignislos.

Aus Aarenfängen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Früh am Morgen des zweiten Reisetages auf der Knorre vernehmt ihr plötzlich schrille Vogelschreie am Himmel. Als ihr nach oben schaut, erkennt ihr einen Seeadler, der in den aufgeregt herumflatternden Schwarm Möwen gefahren ist. In diesem Moment versucht er, einen der Vögel mit seinen Krallen zu packen. Schwerverletzt kann sein gefiedertes Opfer noch einmal entkommen, nur um dann taumelnd zwischen der Takelage nach unten zu stürzen. Mit einem satten Aufprall landet das blutige Federknäuel auf den Planken neben dem Rahsegel.
Doch halt, das ist keine Möwe. Das ist eine weiße Taube mit einem metallenen Röhrchen am Hals! In diesem Moment stößt der Adler mit einem angriffslustigen Krächzen nach unten...

Es steht zu hoffen, dass die Helden dem Adler seine Beute entreißen können. Denn es handelt sich hier um eine der Brieftauben, mit der die Charyptorothpaktiererin *Dilga* ihre Kontaktleute in Havena zu informieren versucht. D'Serpent erhält aber auf jeden Fall durch eine weitere Brieftaube die Nachricht Dilgas. In dem Metallröhrchen steckt ein beschriebener Zettel, der den Helden einiges zu denken geben sollte:

Haltet Eure Augen und Ohren auf! Sendet Euren Geist in das nachtblaue Nass!
Die Liebfelder Narren haben ein Kommandounternehmen in Eure Domäne entsandt, um irgendetwas aus den Ruinen der Unterstadt zu bergen. Was es auch sei, versucht dies an euch zu bringen. Heil Portifex Xeraan!

Seeadler
Verbreitung: Tobrien, Aranien, Mhanadistan (Gebirge)
Spannweite: 10 bis 12 Spann **Gewicht:** um 6 Stein
Beute: 3 Rationen Fleisch

INI 10+1W6	**PA** 3/6*	**LeP** 16	**RS** 2	**KO** 9
Schnabel / Klauen:	**AT** 6/14*	**TP** 1W6+2	**DK** H	
GS 1/25	**AuP** 60	**MR** 2/3	**GW** 7	

*Kampfwerte am Boden / in der Luft.
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff / Verkrallen, Gelände (Gebirge)

Ankunft in Havena

Havena, Königsmetropole der lieblich-wilden Westprovinz Albernia, liegt an der Mündung des Großen Flusses und beherbergt zwischen seinen Stadtmauern 25.700 efferdtreue Einwohner. Dass die besten Tage der Hafenstadt über 300 Jahre zurückliegen, als eine Jahrhundertwelle große Teile der Stadt in Ruinen verwandelte, liegt als beständige Grundstimmung über

allen Stadtteilen. Hier legten einst die größten Güldenlandsegler beladen mit Schätzen an, und noch immer durchweht ein Hauch von Wehmut nach den Düften westlicher Küsten die Gassen der Stadt.
Nachdem die *Prinzessin Yasmina* an den Kaianlagen Havenas angelegt hat, habt ihr keine Probleme, das im Stadtteil Nalleshof (Brückstraße 54) gelegene Quartier *Bruidnich Quents* aufzusuchen. Hier erwartet euch auch der Hüter des Zirkels, der Erhabene *Efferdan ui Bennain*.
Efferdan ui Bennain ist ein schlanker, recht ernster Mann, scheinbar um die 30, der vor allem durch sein weißes Haar auffällt, das ungezügelt über seine Schultern fällt. Großen Ehrbezeugungen gegenüber seiner Person winkt er ab uns sagt, er sei als „Diener Efferds hier, nicht als Oberhaupt seiner Kirche".
Der 60jährige, etwas redselige Bruidnich Quent hingegen, fällt vor allem durch seine ebenso bunte, wie zerschlissene Seejoppe auf, die er gern als Admiralsuniform ausgibt. Beide Männer sind natürlich besorgt über die abgefangene Nachricht. Trotzdem versucht Efferdan der Gruppe Mut zu machen, indem er diesen Zwischenfall als Zeichen Efferds deutet.
Die Helden erfahren, dass bereits alles für die Bergung in der Unterstadt vorbereitet sei. Bruidnich gibt sich äußerst zuversichtlich, mittels der Pergamentkarte, die die Helden von der Admiralität erhalten haben, den Standort der alten Lagerhalle Bhuan Bruadirs lokalisieren zu können.
Fragen die Helden nach dem genauen 'wie' der Bergungsoperation, wird Bruidnich sie mit einem Augenzwinkern auf die Zeit nach Sonnenuntergang vertrösten, da die Bergung im Schutz der Dunkelheit stattfinden wird. Treffpunkt sei der Eingang der Lagerhalle 10 im Südhafen kurz nach Sonnenuntergang.
Anschließend führt Bruidnich die Helden zu ihren Quartieren, die er für sie in der bekannten Taverne *Esche & Kork* (**AGF 72**) angemietet hat. Mit der Aufforderung, pünktlich im Südhafen zu sein, verabschiedet er sich von der Gruppe.

In Leonardos Fußstapfen

Nach Einbruch der Dunkelheit können die Helden den Erhabenen Efferdan und Bruidnich vor den Toren der angegebenen Lagerhalle treffen. Während der Hüter des Zirkels ganz weltlich die Lagerhalle aufschließt, baut sich Bruidnich grinsend vor den Helden auf: *„Ihr werdet jetzt etwas zu sehen bekommen, das seit über 20 Jahren in Vergessenheit geraten ist."*
Es zeigt sich, dass die Lagerhalle über einem meergefluteten Wasserbecken errichtet wurde, und weiter hinten ein großes Tor zu einem der Seitenkanäle aufweist. In dem Becken selbst dümpelt ein großes katamaranartiges Schiff mit großen Seitenauslegern, zwei verbindenden Plattformen und einem großen Kran, an dem eine wirklich gewaltige Glocke aus reinem Glas (!) hängt, die eine Höhe von fast 2 Schritt und am Boden einen Durchmesser von sogar drei Schritt ausweist.
Vorsichtig betritt Bruidnich Quent das Boot und streicht fast liebevoll über die Konstruktion: *„Vor euch sehr ihr eine der bedeutendsten Hinterlassenschaften des großen Mechanicus Leonardo. Stolzer Konstrukteur der ..."*, hier stockt die Stimme, nur um dann mit Wut und Stolz fortzufahren. *„Stolzer Konstrukteur der durch Dämonenfeuer beschädigten Prinzessin-Emer-Brücke und Gefangener des zwölfmal verfluchten Galotta. Ich präsentiere Euch ... die 'Tiefensucher'!"*
Veteranen unter Ihnen erinnern sich richtig. Hierbei handelt es sich um Leonardos berühmte Taucherglocke, die schon einmal in dem älteren DSA-Abenteuer **Tödlicher Wein** zum Einsatz kam.

Bruidnich und Efferdan zeigen den Helden nun die Bergungsausrüstung, die in einer separaten Kiste verstaut liegt:

- 3 Speere und Dolche
- Eine zwanzig Schritt lange Taurolle mit einem mächtigen Haken (zur Bergung von Gegenständen)
- (Anzahl der Helden) Glaskugeln, die per APPLICATUS-Variante jeweils mit einem FLIM FLAM verzaubert sind (Leuchtdauer jeweils eine halbe Stunde)
- (Anzahl der Helden +3) Phiolen mit einer blauen Flüssigkeit (bereits vor 20 Jahren von Leonardo als *Wasserodem* verwendet), die sehr dem unter Alchimistenkreisen als legendär geltenden *Purpurwasser* ähnelt und die nach Aussage Efferdans das Atmen unter Wasser ermöglichen wird (Wirkungsdauer: 3W6 Spielrunden; in dieser Zeit darf man, um keinen Schaden zu nehmen, nur in Notfällen auftauchen und dann auch nur sehr langsam.)

Aufbruch in die Unterstadt

Vorbei geht es mit dem Kahn aus dem Bootshaus hinaus und (an den von Bruidnich bestochenen Hafenwachen vorbei) in Richtung Unterstadt. Neumond lässt Havenas gespenstische aquatische Ruinen im Dunkel.
Mit dem alten Pergament und einer Blendlaterne in der Hand, weist Bruidnich, der sich an bestimmten, aus dem Wasser hervorragenden Mauerfragmenten orientiert, den Helden vorsichtig den Weg: *„Hier stand einst die Gedenkstatue Niamad Bennains, und da vorne irgendwo müsste der Ferdokbogen sein. Das heißt, wir müssen jetzt ..."*
Natürlich weist er immer wieder nervös auf den schlechten Ruf der Unterstadt hin und bittet die Helden, nach wenig zimperlichen Schmugglern, scharfkantigen Untiefen und anderen Schrecknissen der heimgesuchten Küste Ausschau zu halten. Nur Efferdan, der ruhig und aufmerksam am Bug steht, scheint sich auf etwas ganz anderes zu konzentrieren. Unvermittelt gibt Bruidnich das Kommando den Anker zu werfen: *„Halt, wir sind da. Irgendwo unter uns muss das alte Lagerhaus Bhuan Bruadirs sein!"*

Hier ergibt sich natürlich eine erste Gelegenheit, bei der die Helden ihre auf Grangorella neu erworbenen seemännischen Fähigkeiten unter Beweis stellen können. Trotzdem sollte bei Misslingen einzelner Talentproben aus Stimmungsgründen zunächst nichts weiter geschehen, es schrabbt nur irgendetwas an den Schwimmkörpern des Katamarans entlang.

Das Neckermädchen

Plötzlich ist von Backbord her ein merkwürdig zirpender Singsang zu hören, der Bruidnich besorgt zu seinem Säbel greifen lässt. Efferdan beruhigt die Gruppe und bittet sie, nach Steuerbord zurückzutreten. Als dies geschehen ist, taucht vor ihm aus dem glitzernden Wasser der Kopf einer wunderschönen

Neckerfrau mit herzförmigen Gesicht und langen seegrünen Haaren auf. Efferdan lächelt, beugt sich hinunter und gibt der Neckerfrau einen ... Kuss!? Er stellt den Gefährten die Neckerin als *Leiella* vor und verkündet, dass die Meermaid bei der Bergung der Platte helfen werde. Bruidnich schaut irritiert zu den Helden.
Natürlich handelt es sich bei der Neckerin um die Geliebte Efferdans, die Sie nun als Joker einsetzen können, falls Ihre Helden unter Wasser in Schwierigkeiten geraten. Efferdan wird sich nicht weiter zu ihr äußern, als dass *Leiella* ein wenig auf die Helden acht geben soll – und diese natürlich auch auf sie (mehr zu den Neckern Havenas finden Sie in **AGF 159ff** bzw. in **ZBA 143** oder in **EW 145ff**).

Regeln in Efferds Reich

Bewegung: Geschwindigkeit reduziert sich auf etwa ein Fünftel, andererseits wiegen aber etwa Rüstungen durch den Auftrieb nur noch ein Drittel ihres Ursprungsgewichts. Dennoch wird wohl kaum jemand auf den Gedanken kommen, mit einer schwereren Rüstung als BE 3 auf Tauchgang zu gehen.
Kampf: Auch der Kampf unter Wasser wird deutlich beeinträchtigt. Spitze Waffen ohne große Oberfläche sind am ehesten von Nutzen.
Beim Kampf unter Wasser empfehlen wir den Einsatz eines speziellen „dreidimensionalen Positionskampf-Systems, dass Sie im Band EW auf den Seiten 139 ff. finden.
Weitere Regeln zum Nahkampf im nassen Element entnehmen Sie bitte dem WdS auf den Seiten 86 und 87. Regeln zum Fernkampf unter Wasser finden Sie im WdS auf Seite 100.
Magie: Magie wirkt vor allem dann anders, wenn es um Wasser, Feuer oder den Aufenthalt einer Person geht. So lässt beispielsweise ein VISIBILI anstelle des Unsichtbaren Wasser erscheinen, kann aber nicht die durch Bewegungen entstehenden Wellen verbergen. Zaubereien wie NEBELLEIB oder WEHE WALLE NEBULA funktionieren natürlich nur über der Wasseroberfläche. IGNIFAXIUS, IGNISPHAERO und andere auf Feuer basierende Zaubereien werden in Efferds Element sofort gelöscht. Die magische Fackel des 2. Stabzaubers brennt dagegen auch unter Wasser, kostet aber 2 ASP/SR. Das Flammenschwert des beliebten 5. Stabzaubers lässt sich ebenfalls aktivieren, allerdings für 7 zusätzliche (!) ASP pro Kampfrunde. Andere Spruchformeln sollten vom Meister nach eigener Einschätzung modifiziert werden, wobei vor allem Zaubereien mit und um das Element Wasser ‚im Wasser' zu stärkeren oder gar wundersameren Effekten führen können.

Nachtblaue Tiefen

Auf die Helden wartet nun die Aufgabe, zusammen mit der Neckerin Leiella ein Gebiet von etwa 50 x 50 Schritt abzusuchen, das 12 Schritt unter der Wasseroberfläche liegt und in furchteinflößende Dunkelheit getaucht ist.
Die Tauchglocke: Bruidnich Quent wird die Tauchglocke mittels der Kranwinde bis fast zum Meeresgrund absenken, die den Helden dort unten dann als Basis zum Luftholen, Wundenversorgen und auch zum Trinken neuer Phiolen dient.

Funde: In der Dunkelheit werden vor den Helden immer wieder unheimliche Objekte auftauchen: alte Statuen, geborstene Pfeiler, pockenüberwucherte Schiffswracks, Hausruinen, Schutt, Anker, aber auch glitzernde Fischschwärme, Flaschen, Tand und vielleicht sogar eine schaurige Wasserleiche. Geizen Sie nicht, ihre Helden auch mit kleineren Schätzen abzulenken, denn jede Beschäftigung mit einem dieser Dinge kosten die Helden W3 SR Zeit (inkl. der Bewältigung unten aufgeführter Gefahren). Erst als die ersten Helden die letzten Phiolen anbrechen müssen, sollten sie die Lagerhalle Bhuan Bruadirs finden.

Gefahren

● *Wasserpeitschen:* Langes, fleischfressendes Seegras, das einen Taucher umschlingen und manchmal sogar zu Tode würgen kann.
INI 1W6+6 **LeP** 6 **AT** 6 **PA** 0 **RS** 1
TP 1 SP **GS** 0 **MR** 0
Besondere Kampfregeln: Wenn bei der Attacke eine 1-2 fällt, hat sich das Gras um den Hals des Opfers geschlungen. In jeder Runde, in der dem Opfer keine *KK-Probe* gelingt, verliert es W6 LP, einen Punkt von jeder Eigenschaft sowie von AT und PA.

● *Muräne* (bevorzugt in Wracks und Höhlungen):
Verbreitung: Südmeer, Perlenmeer, Meer der Sieben Winde (Küste, Tiefsee)
Auftreten: einzeln
Größe: 7 bis 8 Spann **Gewicht:** 5 bis 6 Stein
INI 10+1W6 **PA** 2 **LeP** 14 **RS** 0 **WS** 6
Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+1(+Gift)* **DK** H
GS 8 **AuP** 15 **MR** 5 / 7 **GW** 6
Beute: 3 Rationen Fleisch (bei gelungener Kochen-Probe +4, ansonsten Giftwirkung bei Verzehr wie Biss)
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Hinterhalt (8), sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4)
* Verursacht der Biss Schaden, kommt zusätzlich das Gift der Muräne zum Tragen (mehrfach): Stufe 2, Wirkung: 2W6 SP, Beginn: sofort, Dauer 1 SP pro KR bis Wirkung vollständig.

● *Treibendes Fischernetz:* Helden, denen keine *GE-Probe+3* gelingt, verfangen sich darin. Ohne fremde Hilfe und/oder einem scharfen Messer (oder alternativ einer bestandenen *FF-Probe+6* je SR) ist dem engmaschigen Netz kaum beizukommen. Hier lauert vor allem die Gefahr des Ertrinkens und Wehrlosigkeit gegenüber Raubfischen.

Die untermeerische Lagerhalle: Irgendwann sollten die Helden auf die Überreste einer Gebäuderuine stoßen, die auf einem Rundbogen die algenüberwachsene und kaum noch entzifferbare Beschriftung *Kontor XXIII – Eigentümer B. Bruadir* trägt. Natürlich ist das Dach längst eingestürzt und der Inhalt der Lagerhalle bereits verrottet oder weggespült.
Alles wird von einem schlammigen Schwarzgrün aus Tang und Algen überwuchert.
Trotzdem lässt sich hier in einem Lageralkoven eine große, völlig intakte und merkwürdigerweise von allem Bewuchs verschonte *Seekiste* finden, die kunstvolle maritime Motive wie Schiffe, Anker und Meerjungfrauen als Deckelschnitzereien aufweist. Die

Kiste ist verschlossen (*Schlösser knacken +3*/Aufbruch mit Gewalt zwecklos!), lässt sich aber relativ leicht anheben. In ihrem Innern befindet sich die gesuchte *Kupferplatte Bhuan Bruadirs*, die für sich gesehen über 3.000 Unzen wiegt und auch unter Wasser kaum anzuheben ist.

Im Namen Albernias ...

Die Helden haben Tauchglocke und Platte bereits an Bord gehievt, als sie unvermittelt ein Boot der königlichen Garde entdecken, das auf die Helden zusteuert. Bruidnich löscht alle Lichter und gibt verhaltene Kommandos still zu sein. Doch zu spät: starke Blendlaternen suchen das Wasser ab und erfassen irgendwann die mächtige Glockenkonstruktion.

Dann schallt eine Stimme über das Wasser, die Wut und Verbitterung nur schwer verbergen kann. Eine Stimme, die nicht nur Bruidnich blass werden lässt: *„Bei Efferd und im Namen von Praios Ordnung! Welches Lumpenpack wagt es, das Boot des berühmtesten Sohnes unserer Stadt zu entführen und das Andenken von Meistermechanicus Leonardo aufs Neue zu beschmutzen? Glaubt Ihr, ich bemerke nicht mehr, was in meiner Stadt vor sich geht! Fügt euch, oder ihr werdet euch Borons kalten Hallen fügen müssen!“*

Tonlos fordert Efferdan die Helden auf, dem Befehl nachzukommen:

„Es ist mein Bruder der dort spricht: Cuanu ui Bennain, der König von Albernia!“

Seit Leonardos Entführung und der Zerstörung der berühmten Prinzessin- Emer-Brücke durch Borbarads Dämonen (siehe auch **AB 73**) lässt die königliche Familie Leonardos Hinterlassenschaften unauffällig von der Stadtwache bewachen. Eher durch Zufall erfuhr der zumeist in Schwermut versunkene König Cuanu ui Bennain vom illegalen Auslaufen der *Tiefensucher*. Eine Nachricht, die den alten Kämpen mit Zorn und Wut erfüllte und noch einmal aus seiner Lethargie weckte. Bevor er davon abzuhalten war, stürzte er in Begleitung von nur vier Soldaten der Königsgarde aus dem Palast, sammelte unterwegs weitere sechs Gardisten ein und wies den Steuermann des havenischen Patrouillenbootes *Dreizack* aufgebracht an, das Delta vor der Stadt nach der *Tiefensucher* abzusuchen.

Begreifen Sie diese Szene und die folgenden Ereignisse als aventurischen Abschiedsgruß an die in endlose Ferne aufbrechenden Helden aus der Hand einer Meisterperson, die Das Schwarze Auge über 15 Jahre lang maßgeblich geprägt hat. Cuanu ui Bennain mag zwar seit der Dritten Dämonenschlacht in Trauer versunken sein, seine Würde verloren hat er allerdings nicht.

Das Geheimnis der Seekiste

Die 60 x 35 x 35 Finger große Seekiste mit den maritimen Deckelschnitzereien, die ebenfalls aus dem Besitz Bhuan Bruadirs stammt, ist durch und durch von geheimnisvoller Feenmagie durchzogen. Diese Magie sorgt dafür, dass Dinge, die in der Kiste transportiert werden, nur noch ein Zwanzigstel ihres Gewichtes wiegen. Dafür verantwortlich ist der in der Truhe schlafende *Klabauter Nekkomak*, der die Seekiste sein Heim nennt. Damit aber ist nicht etwa der Innenraum der Truhe, sondern die ganze Kiste selbst gemeint. Derzeit liegt in der Seekiste die schwere *Kupferplatte*, die die Helden suchen. Sie sollten unbedingt dafür sorgen, dass die Helden die Kiste mitnehmen. Der Klabauter, der stark unter Seekrankheit leidet, wird erst zu einem späteren Zeitpunkt (während der Überfahrt ins Güldenland) aus seinem jahrhundertelangen Schlummer erwachen.

Die Kupferplatte Bhuan Bruadirs

Die schwere, drei Spann durchmessende Platte, die merkwürdige Gravuren aufweist, wiegt über 3.000 Unzen (was 75 kg entspricht). Die Helden sollten also tunlichst auf die magische Seekiste zurückgreifen, um die Platte überhaupt transportieren zu können.

Die Kupferplatte wurde einst von dem albernischen Güldenlandfahrer Bhuan Bruadir angefertigt und beinhaltet eine wichtige Information. Sie zeigt den genauen Kurs durch den Schutzgürtel vor der Hafeneinfahrt der güldenländischen Metropole Balan Cantara. Ohne diese Information wird man ohne Lotsen nicht sicher in die imperiale Stadt hineinfahren können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wenige Minuten später ist die Dreizack heran. Ein halbes Dutzend Bewaffneter springt auf die Tiefensucher, entwaffnet euch und hält euch im Licht mehrerer Laternen in Schach. König Cuanu steht zornig an der Reling des Patrouillenbootes und wirkt mit seinem Schwert in der Rechten, wie ein eherner Wächteralveraniar der Göttin Rondra persönlich. Erzürnt blickt er zum Hüter des Zirkels: *„Efferdan, was tust du hier?“*

Lassen Sie die Helden kurz Zeuge der Auseinandersetzung zwischen Efferdan und dem König werden. Dann wendet sich Cuanu an die Helden: *„Sagt mir sofort, in wessen Auftrag ihr unterwegs seid und was ihr da geborgen habt!“* Efferdan nickt den Helden ergeben zu.
Was auch immer die Helden preisgeben werden, der König reagiert natürlich verbittert, dass man es nicht für nötig befunden hat, ihn um Erlaubnis für die Bergung zu bitten. Insbesondere, wenn der Name Harika fällt, wird sich seine Miene verfinstern. Doch bevor Cuanu ui Bennain eine unüberlegte Entscheidung treffen kann, kommt es zu folgendem Ereignis:

Angriff der Kultisten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich gellen düstere Signale aus Muschelhörnern über das Wasser, und im fahlen Licht des Madamals gleiten auf die *Tiefensucher* und die *Dreizack* drei große Boote mit insgesamt 20 Mann zu, die gut getarnt zwischen den Ruinen und Inseln des Flussdeltas auf das Ende der Bergung gewartet haben. Da peitscht auch schon von irgendwoher eine giftige Stimme über das Wasser, verfängt sich in stummen Ruinen und verdunkelten Wassertiefen und hallt schlangengleich zurück: *„77 Goldstücke für den Fund aus den Gebeinen der Stadt und noch einmal 77 für den, der mir das Herz des alten Mannes bringt!“*

Bei den Angreifern handelt es sich natürlich um *Gardien D'Serpent*, den Priester und Anführer des geheimen H'Ranga-Kultes in Havena, und seine von ihm aufgepeitschten Kultisten. *Gardien D'Serpent* hält noch eine üble Überraschung in der Hinterhand, denn seine junge Seeschlange, die er regelmäßig durch Menschenopfer füttern lässt (siehe **Am großen Fluss, S. 198 ff.**), ist inzwischen zu einem kapitalen Monster ausgewachsen, das er dank seiner charyptoiden Gaben kontrolliert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Drei, vier Pfeile fliegen, einer trifft den König schmerzhaft in den Arm, dass er seine Klinge fallen lässt. Efferdan stößt ein besorgtes Keuchen aus und schaut sich um, doch von seinem geliebten Neckermädchen ist nun nichts mehr zu sehen.
Von den drei Angreiferbooten brandet siegessicheres Gejohle auf, als sich plötzlich auch noch keine zehn Schritt steuerbords der schnaubende Kopf einer furchteinflößenden Seeschlange aus dem Wasser erhebt, die malmend ihre Kiefer zusammenklappt, während die Gardisten verunsichert zusammenrücken.
Die Augen König Cuanu ui Bennais blitzen vor Wut, als er sich zu euch umdreht und (HELD) mit der Fußspitze seine auf den Planken liegende Waffe zuschiebt. Dann hört ihr den donnernden Ruf des Königs von Albernia:
„Im Namen Albernias und aller Heiligen des Launenhaften. Kämpft für das Licht der Zwölfe. Kämpft für die Ehre eures Königs!“

Entfesseln Sie nun einen Kampf, der den Helden das Äußerste abverlangt. Als Schauplätze stehen Ihnen die nahen Inseln mit den Ruinen, die insgesamt fünf Boote und auch das offene Wasser zur Verfügung. Die Gruppe muss sich nicht nur gegen die Übermacht an menschlichen Gegnern, sondern auch gegen die Seeschlange, die erst mit der zweiten Angriffswelle der Kultisten in Erscheinung tritt und die charyptoiden Kräfte *D'Serpents* wehren – der selbst vorsichtig genug ist, sein Leben nicht aufs Spiel zu setzen. Er beobachtet den Kampf vielmehr aus der Ferne und wird zur Not fliehen (weswegen hier auch keine Kampfwerte für ihn angegeben werden). Dafür stehen an der Seite der Helden insgesamt 11 Bewaffnete sowie der Hüter des Zirkels der Efferdkirche. Nicht zu vergessen König Cuanu persönlich, Freund und Waffengefährte des Schwertkönigs Raidri Conchobair.

Szenen

- Ein H'Ranga-Kultist aus dem Gefolge *D'Serpents* mit der Fähigkeit der Unterwasseratmung, versucht den verletzten Cuanu ins Meer zu reißen (wunderbare Gelegenheit zum Unterwasserkampf).
- Eines der Angreiferboote ist mit einer schweren, voll funktionsfähigen Harpune ausgerüstet (35 Strukturpunkte, 6W6+5 TP), wie man sie nur von Walfängerschiffen kennt. Diese Waffe wurde bislang nicht abgefeuert (und kann natürlich hervorragend gegen die Seeschlange eingesetzt werden!).
- Zwei Kultisten gelingt es, ein Netz über Bruidnich zu werfen, der sich verzweifelt am Kran der Tiefensucher festklammert, um nicht ins Meer gezogen zu werden.
- Auf wundersame Art und Weise ist es Efferdan, der auf der Wasseroberfläche zu laufen (!) scheint, gelungen, in den Rücken dreier Kultisten zu gelangen und einen von ihnen mit seinem Dreizack in die nasse See zu reißen. Doch plötzlich umklammert von unten her die Hand eines hassentstellten Schwimmers seinen rechten Fußknöchel. Schon gleitet eines der Angreiferboote mit weiteren drei fanatischen Kultisten heran...

Seeschlange
Größe: 30 Schritt **Gewicht:** 35 Quader
LE 500 **RS** 3 **GS** 10 **AU** 150 **MR** 15 **GW** 20 **WS** 15
Biss: **INI** 10+1W6 **AT** 8 **PA** 0 **TP** 1W20+12 **DK** HNSP
Besondere Kampfregeln: sehr großer Gegner

Kultisten

Entermesser	**INI** 10+1W6	**AT** 14	**PA** 9	**TP** 1W6+2	**DK** N
Dreizack	**INI** 10+1W6	**AT** 14	**PA** 9	**TP** 1W6+4	**DK** S
Raufen	**INI** 9+1W6	**AT** 13	**PA** 10	**TP** 1W6+1 (A)	**DK** H
LE 30	**AU** 30	**RS** 0	**WS** 6	**MR** 4	**GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit Wuchtschlag
Erfahrene Kultisten: AT/PA +1/+1, LeP +2, AuP +2, eventuell höhere relevante Eigenschaften
Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 13, KO 13, KK 13

Nachspiel

Natürlich steht zu hoffen, dass die Helden diesen Kampf siegreich beenden und die Angreifer in die Flucht schlagen werden. Alle Streiter haben schwere Wunden hingenommen, fünf der Gardisten sind gar zu Boron gefahren. Leichen treiben – ihr rotes Blut mit grünen Algen vermischend – um die Boote herum oder werden bereits von irgendetwas aus den Tiefen gegriffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Mit wehmütigem Blick wendet sich König Cuanu Efferdan und den Helden zu: *„Offenbar ist eure Mission tatsächlich von nicht zu unterschätzender Wichtigkeit. Die Zwölfe sind mit euch, da will ich mir nicht anmaßen, euch im Wege zu stehen."* Er blickt euch bitter an: *„Ihr gehört also zu jenen, die ins Güldenland aufbrechen? Davon haben Raidri und ich auch immer geträumt. Aber die Strömungen des Schicksals spülten uns zu anderen, weniger glänzenden Horizonten. Grüßt mir die fernen Gestade, falls ihr sie tatsächlich erreichen solltet, und denkt immer daran, dass ihr Aventurier seid. Zeigt denen dort drüben, dass wir Ehre im Blut haben!"*

Mit einem letzten Nicken springt der König an Bord der *Dreizack*, wo die Gardisten bereits ihre verletzten Kameraden versorgen. Als das Patrouillenboot ablegt, erschallt noch einmal die raue Stimme des Königs von Albernia: *„Grüßt mir Harika! Richtet ihr aus, dass ich ihr dieses Mal Glück wünsche. Passt ein wenig auf sie auf, schließlich sind wir nicht mehr allzu viele ...!"*

Sollte sich ein albernischer Held in den Reihen finden, reicht der König diesem sein Halstuch (in albernischen Farben) mit den Worten: *„Erweist der Heimat Farben Ehre mein Sohn/meine Tochter!"*

Stolz hebt der alte König sein Schwert zum Gruß, dann wird die *Dreizack* von der Dunkelheit verschluckt.

In Borons Hand

Nachdem die Kupferplatte geborgen ist, haben sie die Helden nur noch bei Harben an eine Kontaktperson abzuliefern – was sehr einfach wäre, wenn nicht noch eine weitere Partei von der Mission erfahren hätte: Alanfanische Agenten von der gefürchteten Hand Borons haben die Funktion von Signor Gerimaldi in Erfahrung bringen können, erreichen ihn kurz vor den Helden im verlassenen Gutshaus Krokenbruch, senden ihn zu Boron und wollen die Helden unter der Maske seiner Person empfangen, um die Platte Bruan Bruadhirs für die Schiffe der Königin des Südens gewinnen zu können. Nach kurzem Abschied von Bruidnich Quent und Seiner Erhabenheit Efferdan können sich die Helden auf den Rückweg nach Süden machen, über eine weißkalkige Straße, die südlich der Muhrsape dem Lauf der Windhagberge bis nach Harben folgt. Sie können diese Reise von sieben (Kutsche mit gelegentlichen Eilfahrten) bis 14 Tagen Dauer (zu Fuß im gemächlichen Tempo) gemäß der Impressionen über dieses stürmische, fast verlassene Gebirgsland aus **AGF 101ff**, ausschmücken. Kurz nach einem Regenguss erreicht die Gruppe schließlich das einstige Gutshaus Krokenbruch, das zweihundert Schritt östlich des Weges liegt.

Krokenbruch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durchnässt erreicht ihr ein aus Bruchsteinen aufgetürmtes Festes Haus, wie es für Windhag typisch ist: ein hochaufragendes Fundament aus Steinwerk, darauf ein Fachwerkbau mit überdachter Wehrveranda. Das Gebäude muss schon länger verlassen sein. Junge Zirbelkiefern und Mauerpfeffer wuchern zwischen den Steinen. Irgendwo ruft eine geweckte Eule. Vor dem Holztor ist ein Rappe angebunden, der dichte Dampfwölkchen in die kalte Luft schnaubt. Ihr hört ein Kind lachen.

Kurz bevor ihr den Gutshof erreicht, beginnt sich der Himmel zu entladen und es regnet in Strömen. Die Lichter der Stube verheißen Wärme und eine warme Mahlzeit und so beschleunigt ihre eure Schritte, um das Gebäude zu erreichen.

Hinter der Ecke kommt plötzlich ein rothaariger Lockenschopf mit Sommersprossen hervorgesprungen und ruft *„Buh! Ich bin der Drache Dumbracor und fresse euch!"* Das etwa neunjährige Mädchen nennt sich *Astucia* und meint, ihr ‚Vater' sitze oben und warte auf ‚Leute aus dem Norden'.

Krokenbruch war einst ein Gutshaus einer verarmten Edlenfamilie, bis es von einer Orkrotte erstürmt und verwüstet wurde. In allen Räumen findet man noch Überreste zerschmetterter Möbel, Hausrat und Scherben.

Die Hand Borons hat das Haus unter der Führung der Nachthexe *Stygira* zu viert erreicht, den bereits wartenden Signor Gerimaldi erdolcht und seine Kleider dem ähnlich aussehenden Agenten *Girondo* angezogen, der die Helden im Obergeschoß als Signor erwartet. Hinter dem Kind Astucia verbirgt sich die Hexe in HARMLOSER GESTALT, einer der Al'Anfaner lauert mit blanken Waffen in einem Nebenraum des dunklen Basisgeschosses (hier ist auch die Leiche des echten Kontaktmanns verwahrt), der andere nur wenige Schritt von Girondo entfernt unter einem umgekippten Strohkorb.

„Gestatten, Signor Gerimaldi"

Im Obergeschoß hockt zwischen zerstörten Möbeln, feuchten Holzwänden und ausgekippten Strohkörben Signor Gerimaldi – ein kleiner, dürrer Mann in Grangorer Tracht, die – obwohl offensichtlich nicht maßgeschneidert – von Reichtum zeugt. Er begrüßt die Helden wortkarg, aber offenbar interessiert.

Der alanfanische Agent fordert nach kurzen, unverbindlichen Fragen, ob alles „nach abgesprochenem Plan" verlaufen sei, die Herausgabe der Platte und deklamiert, dass sich die Gruppe selbst über den Landweg nach Grangor begeben solle. Er und seine ‚Tochter' bringen – als Efferdpilger verkleidet – die Kiste mit der Kupferplatte über Harben nach Süden.

Die Hand Borons hatte für diese Operation zu wenig Zeit, um mit ihrer üblichen Perfektion zu arbeiten, so dass die Helden die Möglichkeit haben, das Fassadenspiel zu durchschauen: Ist das Misstrauen der Helden erst einmal durch eine Unregelmäßigkeit geweckt, lässt es sich schwer wieder zerstreuen. Girondo kann sich in Angaben über Einzelheiten der Mission, seinen Brabaci-Dialekt und seine 'Tochter' verheddern, bis sich endlich seine Miene verhärtet und er unter Blankziehen seines Stahls ruft: *„Ergreift die Hand Borons!"*, was alle Agenten aktiviert.

Al'Anfaner:

Basiliskenzunge	**INI** 11+1W6	**AT** 14	**PA** 12	**TP** 1W6+2*	**DK** HN
Sklaventod	**INI** 12+1W6	**AT** 16	**PA** 14	**TP** 1W6+4	**DK** N
Raufen	**INI** 11+1W6	**AT** 14	**PA** 12	**TP** 1W6+1 (A)	**DK** H
LeP 33	**AuP** 33	**RS** 2	**WS** 7	**MR** 8	**GS** 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit Ausfall, Rüstungsgewöhnung I (Gambeson), Wuchtschlag, Finte, Meisterparade

Erfahrener Meuchler (Girondo): AT/PA +1/+1, LeP +2, AuP +2, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 14, KO 13, KK 13

* Die Basiliskenzungen sind mit Arachnae vergiftet (*Wirkung*: Lähmung (AT/PA -2) / leichte Lähmung (AT/PA -1), *Beginn*: sofort, *Dauer*: 1 Std. / 6 SR, *Stufe*: 1 (tierisches Gift))

Die Hexe *Stygira* (**JdH 60**) greift entsprechend ihrer Fähigkeiten nur aus der Ferne in den Kampf ein und flieht mittels ihres Fluggeräts.

Die Agenten der Hand Borons wurden dazu ausgebildet, keinem Feind in die Hände zu fallen: Sie kämpfen bis zum Tod oder beißen sich – sollten sie außer Gefecht gesetzt werden – selbst die Zunge ab und schleudern sie ihren Bewachern vor die Füße.

Funde: Die Helden entdecken bei der (übrigens borongefällig abgelegten) Leiche Signor *Leomar de Gerimaldis* eine aus Obsidian geschnittene Hand das Zeichen der Hand Borons. Einer der Agenten trägt einen Pergamentfetzen – mit der Schrift (des Smutje Istirde), dem Briefkopf der Adlerflotte (Schreibmaterial aus den Beständen Grangorellas) und Salzwasserflecken – der eine Beschreibung Signor Gerimaldis und der Lage des Gutshauses „Crucenbruch oder so" liefert. Es scheint, als wüssten die Al'Anfaner aus nächster Umgebung der Flottenführung des Horasreiches Bescheid.

Zurück nach Grangor

Die Helden müssen nun selbst die Kiste mit der Kupferplatte nach Grangor schaffen. Sie können dazu in Harben ein Schiff besteigen oder die Grenze auf dem Landweg passieren. In beiden Fällen werden sie scharfen Zollkontrollen unterzogen, die auch eine Öffnung der Kiste fordern. Dem kann die Gruppe durch Nacht-und-Nebel-Aktionen am Horaswall, Überzeugungskünste gegenüber starrsinnigen Gardisten beider Kaiserreiche oder der Einschaltung einer eingeweihten Gruppe – dem Meister der Brandung von Harben etwa – entgehen. Sollte die Kiste dennoch vom Mittelreich beschlagnahmt werden wird Gilmon Quent alle Hebel in Bewegung setzen, um das wertvolle Stück über diplomatischen Weg wieder für die Expedition zu gewinnen: Dann wird ein deutlich überlegen auftretender Delegat *Wilbur von Rabenmund* die Kupferplatte mit maliziösem Grinsen dem 'kleinen Bruderreich' zur Verfügung stellen. Sumudan von Aldyra werden die Helden nur noch ein letztes Mal als eine aus dem Schatten sprechende Person erleben: *„Ihr habt euch als würdig erwiesen – in gewisser Weise. Ihr werdet am ersten Speerstoß nach Westen teilnehmen und beizeiten einen weiteren Dienst erfüllen müssen, einen Dienst für das Horasreich und alle Träume, die hinter diesem Begriff in grauen Fährten gedeihen. Lebt und sterbt nützlich!"*

Belohnung

Nach bestandenem Abenteuer sollten die Helden **200 AP** und *3 Spezielle Erfahrungen* auf wichtige Talente und/oder Zauber erhalten.

Dramatis personae

Lucilla ya Torese

Über die Seejunkerin gibt es nicht viel zu sagen. Sie ist ein Paradebeispiel für eine ordentliche und loyale Angehörige der horaskasierlichen Flotte, bewundert Kaiserin Amene, liebt Prinzessin Aldare und verehrt Gilmont Quent.

Sumudan von Aldyra

Ob die Person, der die Helden begegnen werden, tatsächlich Sumudan von Aldyra heißt, ist mehr als fraglich. Viel eher ist es eine Art Bezeichnung, für den offiziellen Anführer des Geheimdienstes des Horasreiches. Der jetzige Sumudan von Aldyra ist ein Mann mittleren Alters, der recht unscheinbar wirkt, jedoch sehr viel Wert auf eine ordentliche Kleidung legt und strenge und musternde Augen besitzt. Er ist sich bewusste darüber, dass die Helden genau die richtigen für die bevorstehende Aufgabe sind, sonst hätte er sie nicht ausgewählt. Dies wird er jedoch nicht eingestehen.

Efferdan Ui Bennain

Der Hochgeweihte des Efferd ist ein Mann der wesentlich jünger aussieht als er ist. Er wird den Helden helfen so gut er es vermag.

Weitere Informationen über ihn finden Sie in **AGF 92** und **167** sowie der Roman ***Nebelgeister***.

Cuanu ui Bennain

Der alte König ist melancholisch geworden und ist nicht erfreut seinen Bruder zu sehen. Dennoch wird er sich mit den Helden gegen die Kultisten verbünden, schließlich stehen sie im Grunde auf derselben Seite. (**AGF 21** und **167**)

Sarion „Bruidnich" Quent

Der junge verwandte des Gilmon Quent arbeitet als 'Unterstadt-Führer' in Albernia und ist dort zu einigem Ansehen gelangt ist. Auch er wird den Helden helfen.

Weitere Informationen über ihn finden Sie in **AGF 175**.

Gardien D'Serpent

Der dickliche Hohepriester ist schon seit Jahren aktiv in Havena. Dort leitet er geschickt Kultes der H'Ranga und opfert regelmäßig Menschen der finsteren Erzdämonin Charyptoroth. Dass er so öffentlich wie diesmal Auftritt ist eher selten, doch Dilgas Information und Xeraans Befehl reichen dazu aus. An dem Angriff selbst nimmt er nicht teil, aber er kontrolliert die herbeigerufene Seeschlange. Er überlebt den Angriff und zieht sich wieder zurück. Seine Zeit wird erst einige Jahre später ablaufen.

Tag der Vergeltung

»Ich habe die Trümmer von Grangor gesehen! Über 50 Jahre haben die fleißigen Fischer und Salzsieder gebraucht, um die Häuser, den Hafen und die kleine Brustwehr anzulegen. Dann kamen jene Piraten aus Thorwal, und binnen zwei Tagen war die Stadt ein Aschehaufen. Ein Segelmacher berichtete mir, dass der Anführer der Piraten, ein rothaariges Riesenweib, etwas Seltsames zu ihm sagte: 'Sagt eurem Gottkaiser in seiner weißen Stadt: Die Meere und Küsten Aventuriens gehören uns, den Kindern Efferds.'«
—Aus einer Chronik der Horasgeweihten Davina Yaquiria, 799 v. BF, Übersetzung aus dem Frühbosparano

Handlungsüberblick

Die Vorbereitungen für die Fahrt zum Güldenland befinden sich bereits kurz vor dem Abschluss, da findet in Grangor ein Fest statt auf welchem sich auch die Helden befinden und Bekanntschaft mit einige Rahja-Geweihten macht. Von ihnen erfahren sie auch mehr von den Geschehnissen des Krieges zwischen dem Horasreich und Thorwal.
Bevor die horasische Flotte in das Meer der Sieben Winde aufbricht, werden die Helden von Rubec von Chetoba herbeordert. Der Konteradmiral will sich ein Bild von der Gruppe machen und lässt sie an Bord der Horasadler bringen.
Kurz bevor er sie wieder an Land zurückbringen will, erreichen einige thorwalsche Schiffe den Hafen. Ihr Ziel ist die Zerstörung aller Schiffe und der Tod möglichst vieler Horasier als Vergeltung für einen zurückliegenden Angriff auf Thorwal.
Die Heldne müssen nicht nur Rubec beistehen, sondern auch ihren neuen Freunden vom Tempel der Rahja helfen, die von den Thorwalern besonders stark bedroht werden.
Während die Helden sich ihrer Haut erwehren, haben die Thorwaler insofern Erfolg, als das sie die Güldenland-Flotte zerstören. Doch glücklicherweise waren die Schiffe nur ein Ablenkungsmanöver und die echte Flotte ist sicher auf einer der Zyklopeninseln vor Anker.

Zeit und Ort

Das Szenario spielt nach **Die Kupferplatte des Bhuan Bruadir** und kurz vor der Abfahrt der Flotte. Die Ereignisse finden in Grangor statt.

Der Krieg der Thorwaler und der Horasier

Da der Angriff der Thorwaler nicht ohne Grund stattfindet, hier eine kleine Übersicht, was sich im Vorfeld ereignet hat.
1022 BF unternehmen einige thorwalsche Piraten unter der Führung von *Olgerda Olvarnasdottir* Kapferfahrten auf horasischem Gebiet. Dabei überfallen sie auch die Galeere Seestute, ein Schiff der Rahjakirche, und rauben den heiligen Kelch der Rahja (und entführen einige Passagiere – unwissentlich sogar Prinz *Timor Firdayon*).
Der horasische Staatsadmiral *Gilmon Quent* entsendet daraufhin eine Strafexpeditionsflotte unter Admiral *Rubec von Chetoba* nach Thorwal.
Im **Praios 1023 BF** erreicht Chetoba Thorwal. Nach einem von Hetmann *Tronde Torbenson* nicht erfüllbaren Ultimatum (Tronde sieht die Thorwaler schuldlos, da es aus seiner Sicht nur Piraten waren, welche die Seestute angegriffen hatten) bombardiert Chetoba die Stadt. Thorwal wird schwer beschädigt, Chetoba lässt später einige Inseln der Olportsteine besetzten.
Zwischenzeitlich gelingt es mutigen Helden Timor und die anderen gefangenen zu befreien und den Kelch zurück zubringen.
Viele Thorwaler sehen nun in den Horasiern einen schlimmen Feind und schwören Rache. Der Angriff auf Thorwal mündet auch in der Vergeltungsaktion in Grangor.

Ein Fest Rahja zu Ehren

Während die Vorbereitungen zur Überfahrt in das Güldenland immer noch laufen, haben die Helden für ihre bisherigen Verdienste einen Tag frei bekommen und dürfen den Kriegshafen auch verlassen und sich in der Stadt umschauen.
In Grangor selbst herrscht eine feierfreudige Stimmung, denn der Tempel der Rahja richtet wie jedes Jahr ein Straßenfest zu Ehren der Lokalheiligen *Enivera*. Ein großer Teil der Stadt ist damit beschäftigt die Straßen mit Girlanden und kleinen Lichtern zu schmücken.
Das Fest findet am Abend statt und während des Tages werden die Plätze und Straßen rund um den Tempel der Rahja geschmückt. Viele der Grangorer haben sich Kostüme und Masken besorgt, tanzen auf den Plätzen oder genießen Bier und Wein in und vor den Schänken, sowie die Kunststücke der zahlreichen Gaukler die sich eingefunden haben. Die Stimmung ist ausgelassen und heiter.
Die Helden sollten an diesem Tag vor allem Entspannung genießen und es sich gut gehen lassen. Der Mühsal der letzten Tage und Wochen sollte von ihnen weichen und sie sollten sich ganz dem ausgelassenen Treiben des Festes hingeben.

Die Heilige Enivera

Die Lokalheilige des Rahja-Tempels von Grangor war eine begabte Tänzerin und galt lange Jahre als Geliebte und Vertraute des damaligen Herzogs. Sie liebte Straßenfeste und so ließ der Herzog ihr zu Ehren, an ihrem Geburtstag, dem 27.Tsa, das Volksfest veranstalten.
Besonders die hübschen Masken gefielen Enivera schon immer gut, so dass man sich traditionell verkleidet und maskiert.

Einige Szenen in der Stadt

- Die Heldengruppe kommt an einer Herberge vorbei, die draußen einige Tische und Bänke aufgestellt hat. Die Feiernden dort laden die Helden ein und lassen ihnen Wein einschenken oder geben ihnen Bier aus. Die Gruppe kann hier sogar auf einige Bekannte (auch von den Matrosen und Besatzungsmitglieder der Expedition) stoßen und vielleicht das ein oder andere Ge-

spräch führen (falls die Helden hier mehr trinken als üblich, sollten sie eine *Zechen*-Probe verlangen – deren Misslingen durchaus am nächsten Tag bei den Ereignissen sich negativ auf sie auswirken sollte).

- Auf einer großen Straße findet eine Parade statt. Kostümierte Grangorer und Gaukler folgen einigen Festwagen und unter dem Beifall der Zuschauer tanzen und musizieren die Darsteller. Möglicherweise nutzen auch Beutelschneider die Gelegenheit der Ablenkung (Helden steht eine *Sinnenschärfe*-Probe+8 oder eine *Taschendiebstahl*-Probe+4 zu, um den Dieb zu bemerken).
- Während die Gruppe sich auf einem Brunnenplatz aufhält, macht einem der Helden (oder Heldinnen) ein gut gekleideter, maskierter Mann (oder eine ebensolche Frau) Avancen. Die maskierte Gestalt versucht den Helden zunächst in ein Gespräch zu verwickeln, entschwindet dann aber in den Gassen der Stadt und scheint ein Versteckspiel mit dem Helden zu wollen. Ob dahinter ein rahjanisches Spiel oder die eine Falle von Räubern steckt, die hinter der Geldkatze des Helden her, ist Ihnen überlassen (der Maskierte besitzt einen *Betören* TaW von 12, *IN* 14 und *CH* 15).

Im Rahjatempel

Irgendwann sollte der Weg der Helden sie auch zum Tempel der Rahja führen. Dort sind die Geweihten damit beschäftigt, das Fest zu organisieren, Wein auszuschenken (eine Spende des Tempels und der Kirche an die Gläubigen), zu tanzen und zu musizieren, oder laden die Gläubigen in die heiligen Hallen des Tempels ein.

Eine der Geweihten namens *Helodia*, eine Zyklopäerin, spricht die Helden während dieses Besuches direkt an und bietet ihnen eine Führung durch den Tempel und den umliegenden Park an.

Helodia ist von den Helden fasziniert und fragt sie ab und an auch neugierig aus. Sie ist sehr charmant und nicht aufdringlich, eher sehr freundlich und zuvorkommend. Bei dem Gespräch wird sie auch, nachdem die Helden vielleicht die eine oder andere Heldentat geschildert haben, auf den Überfall auf die Seestute zu sprechen kommen.

Sie selbst war damals ebenfalls an Bord, konnte aber entkommen. Seitdem fürchtet sie die Thorwaler und hat panische Angst vor ihnen.

Der Besuch des Tempels sollte den Helden Freude bereiten. Helodia und die anderen Geweihten versuchen das Fest für die Gläubigen zu einem unvergesslichen Ereignis zu machen. Man wird hier zu nichts gezwungen, aber man wird zu Speise und Trank eingeladen, man kann mit den Geweihten tanzen oder auch den Musikanten lauschen.

Das Ende des Festes

Irgendwann sollte auch für die Helden das Fest enden und sie müssen zurück zum Kriegshafen, ansonsten würde ihnen Ärger drohen. In Helodia sollten sie eine Freundin gewonnen haben, auch wenn sie sich erst seit einem Tag kennen. Die Geweihte wird die Gruppe sogar bis zu ihrem Boot begleiten, welches sie zurück zum Hafen bringt.

Auf schwankenden Planken

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Dichter Nebel hüllt die Lagune von Grangor in ein kühl wallendes Gespinst. Ihr setzt mit vier Seesoldaten in einer Barke zu den knarrenden Schemen der drei großen Segler hinüber, die euch ins Güldenland tragen sollen: Als das Boot an einer Achtertrutz vorübergleitet, erblickt ihr den prangenden Schriftzug *Horasadler*. Das Fallreep baumelt scheinbar aus dem Nichts herab. Die Seekrieger nicken euch auffordernd zu.

Im Frühtau des 29. Tsa tritt den Helden ein salutierender Gardekrieger der *Westwinddrachen* gegenüber und gibt in knappen Worten eine Einladung von Konteradmiral *Rubec von Chetoba* aus: Die Gruppe hat sich unverzüglich auf der Schivone *Horasadler* einzufinden.

Die drei Schiffe der Expeditionsflottille kreuzen seit gestern vor Grangorella, 'um ihre Manövrierfähigkeiten zu testen', wie es offiziell heißt, ankern aber momentan aufgrund der Windstille. Es ist selten, dass der Beleman, der ständige Westhauch, nicht weht, dann kann er aber tagelang Atem schöpfen.

Die Schiffe sind zwar – soweit sichtbar – voll beflaggt, doch halten sich erstaunlich wenige Seeleute auf den Decks auf. Auch das Fehlen von Ladung und wichtiger Schiffsausstattung erwecken nicht den Eindruck als ob diese Segler innerhalb einer Woche auslaufen wollen. *Kriegskunst 3 TaP**: Offenbar ist die *Horasadler* noch nicht einmal mit Torsionsgeschützen beladen: Die Tür zum Munitionsdeck steht sperrangelweit offen, die Bombardenluken sind geöffnet und ungesichert.

Xeledons Geschwader

Die drei Schiffe, die seit Monaten der Öffentlichkeit präsentiert und nun von den Helden erstmals betreten wurden, sind nichts als eine List der horasischen Admiralität: Während die zwei neu gebauten Schivonellas *Sanct Ingalf*, *Belsarius* und die Schivone *Horasadler* alle Aufmerksamkeit auf sich zogen, wurde im Geheimhafen *Tul'ka'var* auf Mylamas die tatsächliche Expeditionsflottille zusammengestellt. Das teure Manöver reicht aus, um oberflächlich denkenden Gegnern wie den Thorwalern die Narrenkappe aufzusetzen, doch gegenüber der skrupellosen Intelligenz einer Hand Borons kann damit nur Zeit gewonnen werden. Deren Agenten haben bereits bemerkt, dass es sich bei der Flotte in Grangor nur um eine „Scheinflotte" handeltDie drei Schiffe von 'Xeledons Geschwader' wurden bereits Anfang des Jahres als in Bau befindliche Schiffsrümpfe in Grangor, Kuslik und Methumis requiriert, fertig gestellt und schließlich nach Grangorella gesegelt, wo sie fortan abgeschirmt von allen Blicken waren und allenfalls als paradierender Verband mit Stolz gehissten Adlersegeln aus der Ferne betrachtet werden konnten.

Aus gutem Grund: Da die Schiffe als Zielscheibe für Anschläge dienen sollen, sind sie auch entsprechend gering mit wertvoller Armierung und Besatzung ausgestattet. Dass letztere schon fünf Opfer einer Vergiftung (vermutlich ein mengbillanischer Anschlag) zu beklagen hat und auf der *Sanct Ingalf* bereits ein halbes Deck ausgebrannt

ist, sieht Staatsadmiral Gilmon Quent als Erfolg der Operation 'Xeledons Geschwader', über die derzeit nicht einmal die Horaskaiserin unterrichtet ist. Mit einer Attacke, wie sie heute stattfindet, hat er jedoch nicht gerechnet.

Der Bezwinger Thorwals

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich erschallt ein Fanfarenstoß über das Oberdeck. „*Kapitän an Deck!*" Unter Stiefelknallen und dem Knirschen von Metall auf Metall nehmen alle anwesenden Seekrieger Haltung an. Gefolgt von zwei Kämpferinnen tritt ein breitschultriger Offizier der Adlerflotte von vielleicht 40 Lenzen aus der Kajüte: standhaft, kernig, überragend. An seinem Kusliker Lamellar prunken Orden und Auszeichnungen.

Rubec empfängt die Helden an Bord der *Horasadler*, um unerwünschte Zuhörer möglichst ausschließen zu können. Ihm erscheint das Auftreten der Gruppe – das Einschreiten für Harikas Leben, ihr Erfolg in Albernia, – ungewöhnlich genug, dass er sich die Zeit nimmt, sie während eines persönlichen Treffens einschätzen zu können.
Zunächst wird die einzelnen Heldne auf militärisch knappe Arrt und Weise begrüßen, dabei schon auffällige Gestalten (Elfen, Nichtzwölfgöttergläubige usw.) gedanklich aussortieren. Bei thorwalschen oder alanfanischen Helden wird er nur schwer seine Verachtung zurückhalten können. Aber eine wirkliche Blöße gibt er sich ihnen gegenüber nicht.
Er bietet einem Helden, der gebildet und rondrianisch genug erscheint, eine Partie Garadan in der geräumigen, fast möbellosen Kajüte an, die anderen lässt er an Deck warten.Rubec erweist sich als ruhiger Spieler, der ebenso beiläufig die Hinrichtung eines Untergebenen befehlen könnte, wie er gerade harmlose bis überraschend direkte Fragen über Werdegang, Einstellung und Loyalität aus seinem Blickwinkel dieser Werte stellt.

- „Folgendes Szenario: Ein güldenländischer Schatz – sagen wir, rosafarbene Jade –, der laut Befehl aus dem Horaspalast unter allen Umständen zu bergen ist, wurde gefunden. Doch widrige Umstände erfordern, dass ihr die Mannschaft eines ganzen Schiffes sehenden Auges in den Tod schicken müsst, um den Schatz zu holen. Wie entscheidet ihr euch?"
- Helden, die in seinen Augen nichts taugen, wird er links liegen lassen und sie nicht weiter beachten. Er wird ihnen vielleicht einige Fragen stellen, die sie aber meist erst gar nicht zu seiner Zufriedenheit beantworten können.
- Sehr horastreu auftretende Helden, die in Rubecs Augen 'alles richtig' beantwortet haben, nimmt er für ein Gespräch unter vier Augen beiseite: Hier kann mit den richtigen Schlüsselbegriffen ein Spion in Harikas Nähe gewonnen werden (und Sie als Meister können den Helden Loyalitätskonflikte durchleben lassen).

Die Helden mit denen der Konteradmiral nicht sprechen möchte, haben durchaus die Gelegenheit sich das Schiff etwas näher anzusehen und werden feststellen, dass es etwas ungewöhnlich ist: es fehlt ein Großteil der Ladung, die eigentlich schon an Bord sein müsste und das Schiff wirkt generell etwas grob gearbeitet.

Sobald die Unterhaltung ins Stocken gerät, die Helden sich gegen das Verhör wehren oder das Spiel von einer Partei gewonnen wird, leiten Sie zur nächsten Szene über.

Sie kamen aus dem Nebel ...

Während des Gesprächs gleitet der Blick über die glänzenden Decksplanken draußen, die graue Nebelmasse jenseits der Reling und einen krakeelenden Weißsturmvogel.
Der Überfall der Nordländer – hier und jetzt – soll für Ihre Gruppe Überraschung, Überrumpelung, ja sogar Schock sein. Wenn die Spieler mit offenem Mund fragen, ob Sie sie auf den Arm nehmen wollen, haben Sie den Angriff richtig dargestellt. Als erstes darf derjenige Held mit dem höchsten *INI*-Wert reagieren.
Tierkunde 3 TaP:* Ein Weißsturmvogel? Diese Vögel kommen südlich von Salza gar nicht vor.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du blinzelst in den aufwirbelnden Nebel hinaus und erkennst Schatten, die näher gleiten: Bunte Segel, vor denen euch ungestaltige Monsterköpfe anglotzen, gleiten aus dem Dunst. Ruderschläge im Wasser. Das sind Thorwaler Drachen! Hier, vor dem größten Flottenhafen des Lieblichen Feldes? Drei, vier, fünf – neun Stück und sie halten direkt auf euch zu! Kriegsgesang hallt über die spiegelglatte See herüber, schon seht ihr Stahl aufblitzen.

Korjas Vergelter

Nach der Fahrt der horasischen Strafexpedition, die vor über einem halben Jahr Thorwal im Flammenmeer untergehen ließ (**AB 84**) kochten vor allem im traditionsreichen Norden viele Thorwaler vor Zorn, doch das Hjalding war nicht zu einem Gegenschlag fähig. So sammelten sich unter der unnachgiebigen Hetfrau *Korja Jadrasdottir* von der Olporter Hammerfaust-Otta Schiffsbesatzungen für eine Vergeltungsfahrt in den Süden. Mit dem ersten tauen des Schnees laufen die neun Drachen mit über 400 Seewölfen aus dem Hjaldingolf aus. Auf hoher See meidet die Flotte alle Häfen (die Meldung eines Kusliker Kauffahrers wird als verfrühter *Glückstags-Scherz* abgetan) und liegt am Abend des 28. Tsa vor der Grangorer Bucht. Korja will die 'Perückenträger' treffen, wo es sie am meisten schmerzt: Vernichtung der dünkelhaften Güldenlandflottille und ein Angriff auf das Herz der verhassten Adlerflotte. Sie hat nicht vor, von diesem Racheakt zurückzukehren – und die meisten ihrer Frauen und Mannen auch nicht. Sie haben sich das *Swafnirstigma* auf die Stirn brennen lassen, das Zeichen der Rache über den Tod hinaus.
Die Ottas: Hjalda, Eisengalle, Valrukdva, Hammerfaust, Kreidemeißel (alle Olport), *Rochenwurm* (Uddahjal), *Swafnirs Flosse* (Virport), *Eisfalke* (Enskar), *Güldentod* (Santrax).

„Rahha fyr Thørwal!“

Vier Ottas rauschen tatsächlich direkt auf die drei horasischen Schiffe zu. Rubec traut seinen Augen nicht, brüllt aber dann die ganze Mannschaft zur Gefechtsbereitschaft.

Brandpfeile: Kurz nach Entdeckung der thorwalschen Flotte geht eine lodernde Salve von Brandpfeilen nieder, die schnell die Takelage in Flammen hüllt und auch auf die Helden nicht verschont: Lassen Sie jeden Helden eine Zahl zwischen 1 und 20 nennen. Würfeln Sie dreimal mit dem W20, bei jeder Übereinstimmung wurde der entsprechende Held getroffen (1W+4 TP + für 2W6 KR Dauer 1 SP Brandschaden).

„Entern!“: Kaum sind die Drachenschiffe heran, fliegen Enterhaken ebenso wie Wurfäxte. Nordleute stürzen sich zu Dutzenden ins Wasser, um unter dem Kiel der Schivonen durchzutauchen und auch die andere Bordseite mit der Axt zu erklimmen.

Runenzauber: Unter den Angreifern sind auch eine Handvoll Magiewirker, die als Gegner von Spielerzauberkundigen dienen können: Druiden, die mit ZWINGTANZ und DUNKELHEIT für Aufsehen sorgen, und Olporter Zauberer, die den Angriff mit SOLIDIRID oder sogar ÜBER STROM unterstützen und Luft- und Wassergeister beschwören.

Beißende Beile und krachende Kürasse – Kampfszenen

- „Eine rotbezopfte Hünin erklimmt genau unter Dir in beängstigendem Tempo die Reling. Auf der Stirn ein bizarres Brandmal. Aus dem Gürtel zieht sie einen Schneidzahn und zielt auf Dich.“
- „Überall Kampf, sausende Würfäxte, blutige Gliedmaßen. Der Trommlerjunge wird von einem kahlköpfigen Nordländer über das halbe Schiff gejagt, rennt schreiend auf dich zu und klammert sich wie irre am rechten Bein fest, während das zwei Schritt große Muskelpaket auf dich zudonnert.“
- „Seesoldaten werfen sich auf einen Thorwaler mit rotem Stirnband, fallen jedoch unter seinem kreisenden Stahl wie die Fliegen. Ein Schlag spaltet mühelos das Steuerrad und lässt Holzsplitter fliegen. Schaum steht dem Walwütigen vor dem Mund, seine Augen haben keine Pupillen mehr. Wieder dieses ungeheure Brandmal auf der Stirn. Er schwenkt seine Barbarenstreitaxt in deine Richtung.“
- „Zusammengebundene Fässer neben dir. Ein Schnitt, und sie würden über das halbe Vorderdeck rollen. Da poltert auch schon die tätowierte Thorwalerbande im Feuerschein heran – direkt vor die Fässer.“
- „Der Konteradmiral ficht nach allen Regeln der Kunst, doch immer mehr Barbaren werfen sich auf ihn. *‚Tod dem Mörder von Thorwal!‘* evtl. rufen sie wie besessen. Zu seinen Seiten fallen bereits seine Leibwächterinnen. Blut überschäumt die Planken.“
- „Zur Unterstützung haben die Thorwaler auch noch Wassergeister und Wasserdschinne gerufen, die zusätzlich auf die Schiffe gehetzt werden.“

Rubec beizustehen, dürfte momentan außer Zweifel stehen. Wer immer an seiner Seite kämpft, hat während der Überfahrt eine Ehrenschuld bei ihm gut. Die Thorwaler lassen sich auf keine Diskussionen ein. Stellen Sie die Nordleute als gewaltigen Sturm dar, der mit brachialer Gewalt über die sich selbstherrlich

im Schutz ihrer modernen Waffentechnik sonnenden Kämpfer des Horasiats herfällt. Dennoch sind sie keine Unmenschen: Geweihte werden nur attackiert, wenn sie in Gefechte eingreifen. Nichtkämpfende Helden können versuchen, die Brände zu löschen, Verletzten aufhelfen oder Fliehende unterstützen. Denn auf kurz oder lang gewinnen die Thorwaler die Überhand und dann heißt es: *„Alle Mann von Bord!“*

Thorwaler

Orknase:	**INI** 8+1W6	**AT** 15	**PA** 11	**TP** 1W6+6	**DK** N
Skraja:	**INI** 9+1W6	**AT** 15	**PA** 11	**TP** 1W6+4	**DK** N
Breitschwert:	**INI** 9+1W6	**AT** 15	**PA** 11	**TP** 1W6+5	**DK** N
Raufen:	**INI** 8+1W6	**AT** 14	**PA** 12	**TP** 1W6+1 (A)	**DK** H
Schneidzahn:	**INI** 8+1W6	**FK** 16		**TP** 1W6+4	
LeP 38	**AuP** 36	**RS** 3/5	**WS** 7	**MR** 2	**GS** 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Niederwerfen Wuchtschlag, Standfest, Kampf im Wasser

Besonderheiten: *Selbstbeherrschung* 5 (15/15/15), Swafskari oder Walwut ist eine angeblich göttergegebene Raserei, in die Thorwaler bisweilen verfallen, die bei den Angreifern Grangors aber ungewöhnlich häufig ist: Wer in die gefürchtete Walwut verfällt, schlägt auf jeden Gegner ohne Rücksicht ein und spürt keine Schmerzen mehr: AT +5, TP +5, PA -5.

Anmerkung: Rüstung besteht aus einer Krötenhaut/Schuppenpanzer

Erfahrene Thorwaler: AT/PA +2/+1, Fernkampf +4, LeP +3, AuP +3, Finte, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Relevante Eigenschaften: MU 15, GE 13, KO 15, KK 15

Wassergeist

Wasserpeitsche: **INI** 9+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 2W6+2 **DK** N
LeP 12 **AsP** 24 **RS** 1 **MR** 7 **GS** 8

Wasserdschinn

Wasserpeitsche: **INI** 12+1W6 **AT** 19 **PA** 14 **TP** 3W6+3 **DK** N
LeP 30 **AsP** 60 **RS** 2 **MR** 13 **GS** 10
Besondere Eigenschaften: Angriff mit Wasser (7 Schritt)

Gefangene Thorwaler

- „Das ist unsere Rache: Ihr habt Thorwal in Brand aufgehen lassen, wir werden eure Schiffe und eure Stadt versaufen lassen. Das wohl!"
- „Ihr seid von Efferd verflucht! Niemals sollen eure Güldenlandsegler die Westernis erreichen, damit ihr euch mit dem Sklavenhalterreich, dem ihr einst entsprungen seid, vereinigen könnt. Es werden Thorwaler sein, die zuerst mit aventurischer Grußbotschaft das Güldenland erreichen."
- „Tronde? Das Hjalding? Nein, diese Segelpuper würden ja nicht mal eine Jolle gegen euch Perückenträger schicken. Wir sind gegen den Willen des Hjaldings hier und folgen nur Korja, der Streitaxt unserer Vergeltung."

Letztere Information sollten die Helden auf alle Fälle erlangen und sie an Staatsadmiral Gilmon Quent weiterleiten – andernfalls wird es wie beim Überfall auf die feiernden Rahjapriester vor fast einem Jahr zu dem Missverständnis kommen, *ganz* Thorwal sei für diese Untat verantwortlich.

Donner über Grangor

Bald nachdem die Ottas gesichtet wurden, reagieren endlich die Hörner Grangorellas und tragen ihren Alarmruf über die gesamte Bucht. Ganze Batterien von Geschützen werden ratternd ausgerichtet und schleudern ihre todbringenden Geschosse über den Himmel, bis sie ins Wasser klatschen oder ein Drachenschiff zerschmettern und mit Hylailer Feuer überziehen. Ein Fehlschuss trifft die *Sanct Ingalf* und versenkt sie. Sechs Ottas versuchen schnellstens am Bombardement vorbeizurudern und die Lagune zu erreichen, doch je mehr sich der Nebel lichtet, desto treffsicherer sprechen die Rotzen, Aale und Böcke Grangorellas.

Binnen einer Viertelstunde haben die Thorwaler die 'Expeditionsflottille Güldenland' in einen Haufen Kleinholz verwandelt: die *Horasadler* brennt lichterloh, die *Sanct Ingalf* geht gurgelnd unter, die *Belsarius* hat keinen einzigen Mast mehr und liegt auf schwerer Schlagseite. Bis zu diesem Zeitpunkt sollten die Helden über Bord gegangen sein und allenfalls zwischen Wrackteilen noch in Schwimmkämpfe verwickelt werden.

Über den Himmel pfeifen pausenlos die Kugeln und Brocken der Marinefestung und donnern auf die vorbeirudernden Ottas. Vier sind bereits zerstört (Hetfrau Korja verdampft im Salamanderfeuer), eine weitere setzt direkt in der Einfahrt Grangorellas auf, doch fünfen gelingt der Durchbruch in die Grangorer Lagune außerhalb der Reichweite der meisten Geschütze. Unter dem johlenden Gesang *Raubzug* landen die Thorwaler in den südlichen Stadtteilen der alten Handelsmetropole an, treiben Bürger vor sich her, verwüsten den Markt, setzen Feuer auf die Wohnhäuser und lassen ihren Premer Stahl von Grangorer Blut kosten. Die Galionsfigur der *Despiona*, einer Grangorer Karavelle, die während der Strafaktion gegen Thorwal von den Nordleuten aufgebracht wurde, dient als Gegengewicht zum Hängen dreier Großbürger der Äußeren Stube, derer einige Piratinnen habhaft werden.

Erst nach drei Stunden gelingt es der durch die Windstille fast manövrierunfähigen Adlerflotte mit der *König Therengar* an der Spitze, Grangorella zu verlassen und die anliegenden Ottas unter Feuer zu nehmen. Fast gleichzeitig setzt die herzögliche *Phecadigarde* auf einem Dutzend Schaluppen vom Festland über und bringt die marodierenden Horden auf. Nur drei Ottas gelingt stark ramponiert die Flucht aus der Lagune, eine sinkt nur wenige Meilen weiter bei der nächsten Begegnung mit einem alarmierten Kriegsschiff. Schwarze Brandwolken verfinstern den Himmel über Grangor, in den Kanälen riecht es nach Blut und Entsetzen.

Auf den Inseln Suderstadt und Neuhaven sind Dutzende Gebäude verwüstet, Kähne schwimmen brennend in den Kanälen. Fast zweihundert Grangorer sind dem Gemetzel zum Opfer gefallen, noch schwerer wirkt jedoch die Fassungslosigkeit des Horasreiches: Auch 2.000 Matrosen und Seekrieger, über 100 Geschütze und 15 Fregatten konnten diese Katastrophe nicht verhindern. Armee und Flotte müssen erkennen, dass sie in den letzten beiden Jahrzehnten ihre Verteidigung vor allem gegen gleichwertige Gegner wie die mittelreichischen oder alanfanischen Truppen optimiert haben, jedoch – wie schon bei der letzten Welle von Piratenüberfällen 1016 BF – nicht gegen den lebensmüden Vergeltungsschlag eines Barbarenvolkes gefeit sind. Sobald Staatsadmiral Gilmon Quent wieder einen klaren Gedanken fassen kann, forciert er alle Anstrengungen, die echte Güldenlandflottille zu aktivieren, um dem Horaspalast nach diesem Desaster schnellstmöglich eine Erfolgsnachricht bieten zu können. Lassen Sie die Helden noch einige Zeit in dem Glauben, die Expedition sei gescheitert, bevor sie auch nur einen Knoten Fahrt gemacht hat. Nachdem sie irgendwo in der Lagune aufgelesen werden, ihre Wunden verarztet sind, erhalten sie wieder Wind in den Segeln.

Plünderung des Rahja-Tempels

Sofern sich die Helden an der Beteiligung der Verteidigung der Stadt noch weiter beteiligen, sollten sie die Gelegenheit haben, Helodia zu retten, denn diese wird von einer Gruppe von Thorwalern bedroht, die es auf den Tempel der Göttin abgesehen haben.

Dort wo sie gestern noch amüsiert gefeiert haben, dort herrscht nun Chaos. Ein Trupp von (Anzahl der Helden) Thorwalern hat es sich auf die Fahne geschrieben Rache an der Kirche der Rahja zu nehmen, denn erst durch den Vergeltungsschlag nach dem Überfall auf die Seestute, kam es zu dem Angriff auf Thorwal.

Die meisten Geweihten fliehen, doch Helodia befindet sich zum Zeitpunkt des Angriffs im Tempel und bemerkt die Gefahr erst recht spät. Die Thorwaler beginnen gerade damit in ihrer unbändigen Wut die Einrichtung des Tempels zu zerstören, da bemerken sie Helodia, die sich hinter der Statue der Göttin verborgen hat. Doch noch bevor die Thorwaler ihr etwas antun können, treffen die Helden ein.

Während es zu einem Kampf im Park und dem Tempel kommt, flieht die Geweihte und einer der Thorwaler setzt ihr nach. Den Helden bleibt nichts anderes übrig als zunächst die Angreifer im Tempel zu überwinden.

In die Enge getrieben

Es sollte zu einer Verfolgungsjagd zwischen Helodia und dem Thorwaler und den Helden kommen. In den schmalen Gassen der Stadt müssen die Helden eventuell Hindernisse wie panisch flüchtende Menschen überwinden, weitere Angriffe von Thorwalern abwehren, oder auch einen Weg über die Wasserstraßen finden, z.B. auch als Abkürzung eine Gondel benutzen anstelle einer Brücke.
Die Geweihte wird schlussendlich auf das Dach eines Hauses entkommen und dort nicht wagen, auf ein anderes Hausdach zu springen. Aber zu ihrer Rettung sollte mindestens einer der Helden rechtzeitig ankommen.

Belohnung

Als Belohnung erhalten die Helden **150 Abenteuerpunkte** und 1 Spezielle Erfahrung auf ein besonders häufig genutztes Talent oder einen Zauber.

Dramatis personae

Rubec von Chetoba

Der Konteradmiral ist ein berühmter Offizier und Held der horaskaiserlichen Flotte. Er gilt seit dem Krieg gegen Thorwal und der Bombardierung ihrer Hauptstadt als unnachgiebig, aber pflichtbewusst. Sein Ruf bei den Thorwalern ist der eines Mörders und Erzschurken.
Mehr zu Rubec von Chetoba siehe **Jenseits des Horizonts 228.**

Helodia von Pailos

Die zyklopäische Geweihte besitzt ein offenes und freundliches Wesen. Sie trägt schwarze, lockige Haare und ist von nicht allzu großer Statur, eher schmal als weiblich zu nennen. Helodia liebt den Tanz und Pferde und ist eine begeisterte Leserin von Abenteuergeschichten. Seitdem Überfall auf die Seestute jedoch hat sie eine große Angst vor dem Meer und vor marodierenden Thorwalern entwickelt.

Die Karchysi

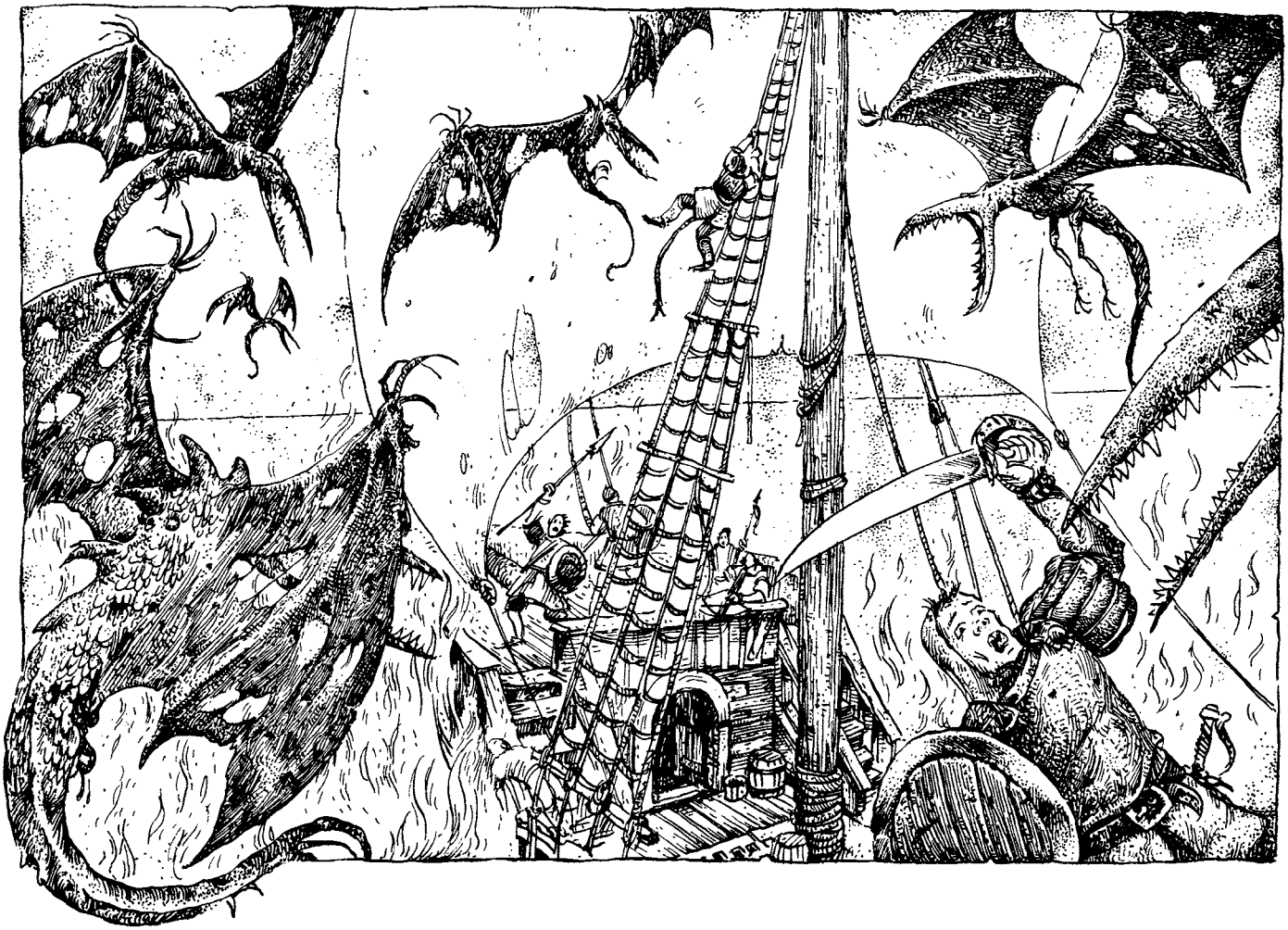
»Baltrir ist der sechste Wind und ein hinterhältiger Gesell: Er fällt ans katabatischen Höhen eiskalt auf dich herab als frische Bö und reißt dir von Leib und Mast, was nicht niet- und nagelfest ist. Kaiser Dozman peinigte er so sehr, dass dieser einst Galeeren mit Gold und Edelsteinen belud, sie hinaus auf die See schickte und dem Wind zurief: „Nimm diese hin, aber lass ab von meinem Land!„«
—Wind- und Flautenzauberei, Exemplar auf der Prinzessin Lamea, thorwalsche Abschrift von 67 v.H.

Anmerkung zum vorliegenden Szenario

Für den Abenteuerband **Jenseits des Horizonts** wurde die Begegnung mit den Karchysi gekürzt. Dort verbleiben die Helden auf der *Lamea* und müssen nur die Überlebenden aus den Trümmern der *Prinz Shafir* befreien.
Damit ihnen und ihrer Gruppe aber auch die Ereignisse auf der *Prinz Shafir* zur Verfügung stehen, haben wir diese ins Bonusmaterial zu **Jenseits des Horizonts** eingefügt.
Sie können die Ereignisse von *Das Brennende Meer* durch die Geschehnisse von *Die Karchysi* ersetzten. Oder sie lassen ein gänzlich anderes Schiff, das sich in diese Gewässer verirrt hat, in die Fänge der Drugonen geraten, dafür müssten sie nur die Namen der Schiffe und deren Besatzungsmitglieder ändern.

39. Reisetag: Das Brennende Meer

Sorgen Sie dafür, dass die Helden auf die Prinz Shafir müssen, z.B. weil dort zu viele Seeleute durch Krankheit ausgefallen sind.
Während die Helden unter dem Kommando von Siberius mit anpacken, werden die Karchysi auf die Schiffe aufmerksam.
Es gibt Orte und Gefahren im gewaltigen Meer der Sieben Winde, die so weitab jeder Handelsroute liegen oder so gefährlich sind, dass es sogar kaum Seemannsgarn darüber gibt. Der einzige, der das Brennende Meer bereits einmal überlebt hat, ist Siberius, aber auch er geriet nie in die Gewalt derjenigen, die darüber herrschen: die zerfetzten Karchysi.
Das Wasser in diesem Meeresgebiet wird immer dunkler, so als schwimme schwarzer Schlamm darin. Verrottete und verbrannte (?) Algen sammeln sich an der Bordwand der Prinz Shafir. Es riecht nach Moder.
Nach Mittag senkt sich ein rauchiger Schleier über Sonne und Wolken, der Geschmack von Asche legt sich auf die Zunge. Im Wasser treiben immer häufiger kleine Brocken: luftgefüllter Bimsstein. Schließlich meldet der Ausguck Unglaubliches. Kleine blaue und grüne Flämmchen tanzen stellenweise auf dem Wasser— keine Seeteufel, wie die Magierin Mirhiban bald feststellt, sondern echte Flammenlohen. Seltener flackern auch menschengroße und größere Flammen auf dem Meer auf und sinken wieder in sich zusammen. Überall blubbert es gierig. Das Atmen fällt schwer.
Die Seeleute überstürzen sich vor Befürchtungen und auch abergläubische Helden glauben, dass die Welt aus den Fugen geraten sei. Hier steigen Faulgase aus dem Tiefseeboden an die Oberfläche und entzünden sich an treibenden Bimssteinen — Überreste einer untermeerischen Eruption.
Harika scheint auf der Lamea keine Ausweichmöglichkeit zu sehen und steuert ihr Schiff weiter ins Brennende Meer hinein. Scheinbar vertraut sie auf ihr Glück, in der Hoffnung, bald wieder die schieferblauen Fluten vor sich zu haben. Auch die Tolman folgt in die lodernden Fluten, so dass Siberius ebenfalls den gleichen Kurs setzten lässt.
Die Hitze ist so groß, dass Menschen W6 SP/Stunde erhalten. Das Holz des Schiffes trocknet langsam, aber sicher aus und ist schließlich in Gefahr, sich zu entzünden. Flammenlohen können urplötzlich aus dem schwarzen Wasser schießen, an der Bordwand entlang rauschen und Seeleute versengen (W20 SP).



Verfaulende Schwärme

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du stierst in den verrauchten Himmel. Irgendetwas ist dort und beobachtet dich. Unerwartet schälen sich, vielleicht eine Meile entfernt, schwarze Schatten aus dem wabernden Qualm. Ein langgezogenes Kreischen ist zu hören. Als die Schatten auf die Schiffe zuhalten, entpuppen sie sich als graugeflügelte Flugechsen, denen die Leder- und Schuppenhäute ihrer widerwärtig langen Gliedmaßen in Fetzen herabhängen und sich lösend ins Meer klatschen.
Es sind viele. Ein ganzer Schwarm. Fünfzig? Hundert? Die Seeleute um euch herum sind wie gelähmt. Groß wie Riesenalken umkreisen sie geifernd die drei Schiffe, klappen ihre raspelbewehrte Schnäbel metallisch auf und zu.
Wie auf ein Kommando stürzen sie sich auf die Schiffe, beißen sich an Rahen, Tauen und Masten fest, umklammern Reling, Spanten und krallen sich tief ins Holz. Jedoch lassen sie rasch von der *Lamea* und der *Tolman* ab: Bunte Schimmer in allen Regenbogenfarben umgeben plötzlich die beiden Schiffe. Die fliegenden Ungetüme kreischen hohl und taumeln hinweg. Einige trudeln in die dunklen Wogen und Fleischfetzen treiben davon.
Die *Prinz Shafir* aber bleibt dunkel, die Flugechsen pumpen alle Kraft in ihre löchrigen Schwingen, und tatsächlich: Ein Knarren fährt durch das Holz, das Schiff bekommt Schlagseite und erhebt sich langsam in die Lüfte!

Hier zeigt sich die Wirkung der heiligen Alveransfeder von Teremon: Ohne ihren Segen kann die *Shafir* zur Beute für die Karchysi werden. Alles an Bord rumpelt über- und durcheinander. Unten werden die *Tolman* und die *Lamea*, deren Hornissen mittlerweile eine Bolzensalve nach der anderen abgeben, immer kleiner. Rauchschwaden wabern über Deck. Wenn die Helden Halt finden (GE-Probe+HA), können sie einzelne Kreaturen attackieren. Sollte ein Karchysi niedergemacht werden, nimmt sogleich ein anderer seinen Platz ein.

Karchysi oder Drugonen, Häscher der gärenden Lüfte, Diener des geflügelten Zerschmetterers

Erst auf den zweiten Blick erkennt man, dass diese Geschöpfe den aus Aventurien bekannten Fisch- und Flugechsen ähneln: lange Schädel mit stumpfen Stirnhörnern, graue Schuppenhaut, teilweise aufgerissen und das darunterliegende Fleisch zeigend, fünfgezackte Wirbelsäulen, durchlöcherte Schwingen mit sieben Schritt Flügelspannweite.
Alle Körperteile der Karchysi wirken skurril langgezogen und feingliedrig, einer verhungerten Spinne ähnlicher als einem Schuppentier. Ihre Augen besitzen drei dunkle Pupillen, in ihren Schnäbeln lauern Gebisse, die an Haie erinnern, stets scheinen sie Hautfetzen zu verlieren und ihr pfeifendes Krächzen ist für Menschenohren kaum zu ertragen.
Ob die Karchysi ein einstiges Echsenvolk sind, das unter einen dämonischen Fluch geriet, eine Dienerrasse eines Vergessenen Gottes aus der Sechsten Sphäre oder misslungene Hexerei aus

Urzeiten, muss ein Rätsel bleiben. Fest steht, dass sie schon seit Jahrtausenden im Brennenden Meer hausen. Einschlägige Hellsichtmagie zeigt ein magisches, latent daimonides (jedoch nicht thargunithotisches!) Gespinst, das jedoch nur in Wechselwirkung mit anderen Kräften zu stehen scheint.

Körperlänge: um 6 Schritt **Spannweite:** 7 Schritt

INI 10+1W6	**PA** 9	**LE** 35	**RS** 4	**WS** 7
Schnabel:	**AT** 13	**TP** 2W6+3	**DK** HN	
Klauen:	**AT** 13	**TP** 1W6+4	**DK** HNS	
GS 17/1	**AU** 200	**MR** 12	**GW** 13	

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, großer Gegner
Besonderheiten: Die Karchysi regenerieren pro KR W3 LeP. Süßwasser vernichtet sie jedoch fast schlagartig (etwa 3W20 SP für einen Eimer voll). Wer von einem Karchysi verletzt wird, erkrankt mit einer Wahrscheinlichkeit gleich der erlittenen SP in % an *Paralyse*.

Der Quallenfriedhof

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr wisst nicht, wie lange ihr schon durch die Lüfte schaukelt, getragen von Monstern aus den Abgründen namenloser Verdammnis. Unter euch blaken die Flammen des Meeres, die langsam wieder näher kommen. Auch diese Kreaturen scheinen sich durch das schwere Schiff zu erschöpfen und an Höhe zu verlieren. Da seht ihr in der Ferne eine graue, unförmige Masse auf der Wasseroberfläche, auf die die Karchysi zuhalten. Ihr seid bereits über dieser Ausdehnung grauer Klumpen, als die Wesenheiten um euch herum pfeifend zu krächzen beginnen - fast wie ein hämisches Lachen. Dann lassen sie gleichzeitig los!
Eure Herzen stehen einen Moment still. Ihr rast unaufhaltsam in die Tiefe, während euch die Geflügelten umkreisen. Kurz darauf spürt ihr den Aufprall. Holz splittert, lose Gegenstände fliegen umher und die Takelage bricht in sich zusammen.

Das Schiff wurde von den Karchysi aus zehn Schitt Höhe fallen gelassen. Zum Glück der Besatzung wird ein Teil der Aufprallwucht durch den teilweise nachgiebigen Boden und der Zerstörung der unteren Decks abgefangen, wodurch nur noch ein Sturzschaden wie aus drei Schritt Höhe (3x1W6-1 SP) entsteht. Diese kann mit einer gelungenen *Körperbeherrschungs*-Probe noch verringert werden (**WdS 144**). Zusätzlich müssen sie der herabstürzenden Takelage mittels *Gewandtheit*-Proben ausweichen. Hier kann es noch zu zusätzlichen Schaden kommen. Ein Teil der Besatzung wurde dabei von Bord geschleudert.
Bilge und unterer Laderaum sind vollständig zerstört. Besatzungsmitglieder die sich dort aufgehalten haben sind tot. Von der Ladung hat es die Koschbasaltplatten in den Boden gebohrt, so dass sie teilweise wie Mauern die Reste des Hauptdecks stützen. Die bronzene Taucherglocke steht senkrecht zwischen den Überresten des Schiffes. Das Vorderkastell und das Hüttendeck sind teilweise noch intakt und können den Überlebenden als Schutz vor den Karchysi dienen.
Das Schiff wurde geknackt wie eine Nussschale und die Karchysi schwirren heran, um ihre Beute zu ergattern. Auch den Helden scheint dieses Schicksal zu drohen, schon kommen einige der faulenden Echsen mit schnappenden Mäulern auf sie zu. Der einzige intakte Gegenstand, der auf dauer Schutz bietet, ist die bronzene Tauchglocke. Gelangen die Helden, bedrängt von den Karchysi dorthin und schaffen es, die Glocke aufzurichten (KK 30), sind sie vor den Angreifern sicher, die noch stundenlang dröhnend gegen das Metall picken. Ausser den Helden gelingt aus eigener Kraft nur dem gewandten Jabato, der Magierin Mirhiban, dem Geweihten Nestefan und dem listigen Kapitän Siberius die Flucht unter die Glocke.
Bei jedem Versuch, weitere Seeleute oder Passagiere zu retten, zieht ein Held die Aufmerksamkeit von W6 hungrigen Karchysi auf sich.

Erst in den Abendstunden verschwinden die Flugechsen langsam, bald ist in der Dunkelheit kein Geräusch mehr zu hören als das ferne Glucksen von Wasser und das Rauschen von Feuerlohen auf dem Meer. Die Karchysi haben sich auf ihre Nesselbäume zurückgezogen und warten auf den nächsten Tag.

Zwischen Nesseln und Quallen

Der graue, teils transparente Boden der ‚Insel' wirkt wie ausgehärtetes organisches Material - ähnlich Chitin. Stellenweise ist er noch nachgiebig bis glibberig. Wenn die Helden aus ihrem Schutz kriechen, finden sie nur noch zerrissene Leichen vor, ein geborstenes Schiffswrack und Einzelteile der Ladung (siehe Anhang) über einen ganzen Acker Fläche verstreut.

Der Hort der Karchysi ist ein Friedhof der Riesenquallen: Hierhin treiben sterbende Quallen, um zu einem einzigen, grauen Berg zu verschmelzen. Nesseltentakel von bis zu hundert Schritt Länge recken sich stellenweise grotesk in die Höhe, durch Salz und Asche verfestigt, aber sehr brüchig. Das ganze begehbare Areal, immer wieder von schleimigen ‚Prielen' durchsetzt, hat grob einen Durchmesser von fünf Meilen. Auf der gegenüberliegenden Seite horsten nachts die gut 200 Karchysi, eingewickelt in ihre Schwingen und umgeben von grossen, grauen Kokons.
Stutzen die Helden angesichts der Taucherglocke und der Unzahl von Kajuboknospen, weiht sie Siberius endgültig in die Ziele der Mission ein und berichtet von Harikas gewaltigen Enduriumfund der in den Tiefen des Bleichwassers liegt.

Frühere Opfer

- Achthundert Schritt entfernt findet sich das Skelett eines einäugigen Riesen, halb von der Quallenmasse absorbiert: Ein Zyklop, der noch ein durch Salzwasser verrostetes Schwert in seiner Hand hält.
- Tief im Innern der Inselmasse kann man manchmal Holztrümmer, Eisenbeschläge und ganze Galionsfiguren, eine davon eindeutig aus der Zeit vor Bosparans Fall, erkennen. Teilweise sind diese Relikte noch zu erreichen (über Tauchgänge mit Kajubo), da sie sich in den ehemaligen Verdauungsgängen der Medusen befinden.
- Eine Meile westlich liegt ein Thron aus Bast mit Ledergürteln, deren Dimension und Anordnung wirkt, als ob (Probe auf Tierkunde und Reiten+ 7) sie für einen Westwinddrachen gemacht seien ...
- Drei Meilen nördlich der Helden erstrecken sich die Überreste der havenischen Karavelle Fürst Halman, die vor dreissig Jahren nicht mehr von einer Güldenlandfahrt zurückkehrte. Wie durch ein Wunder ist hier noch eine intakte Hornisse zu

entdecken. Das Schiff wirkt, als sei es noch einige Tage lang gegen die Karchysi verteidigt worden, die Seeleute aber schließlich doch besiegt wurden oder verdursteten. Das halbzerfallene Logbuch berichtet im letzten Eintrag: »Die Bolzen machen der Brut nichts aus, aber als sie Tilisda holten, platzte ihr Wasserschlauch, ergoss sich auf einen und verdampfte seinen ganzen Flügel.«

Flucht von der Insel

Den Helden sollte bald klar werden, dass es hier nur ein Ziel gibt: Überleben! Folgende Punkte sind handlungsentscheidend für das Drama auf dem Quallenkorpus, das sich über einige Tage hinzieht:

- Vorräte: Geborstene Kisten mit Nahrung gibt es zuhaut. Auch zwei, drei Heiltränke können noch gefunden werden. Die Helden können noch einige intakte Wasserschläuche auflesen. Unter langen Anrufungen (und notwendigen rituellen Zutaten, die die Helden auf dem Friedhof auftreiben können) ist es Jabato möglich, Salzwasser in Trinkwasser zu verwandeln. Entscheidende Erkenntnis ist, dass dieses in der Hitze des Brennenden Meeres wichtigste Lebenselixier, der Tod für die Karchysi ist. Doch wer käme auf die hesindeverlassene Idee, es schlicht einmal auszuprobieren. Es gibt kaum eine Situation, bei der es sich für einen Geweihten des Meeresgottes mehr auszahlt, Efferds Wasserkrug herbeizurufen.
- Verteidigung: Es scheint vielversprechend, aus den Trümmern der Prinz Shafir und den massiven Basaltplatten einen Schutz zu bauen, der eine Zeitlang den Anstürmen der Karchysi widerstehen könnte. Dauerhafte (aber ohrenbetäubende) Sicherheit bietet nur die Tauchglocke — bis die Karchysi endlich auf die Idee kommen, sie mit vereinten Kräften einfach hochzuheben.
- Die Hitze des Meeres fügt W6 SP/Tag zu. Mögliche Erkrankungen an der Paralyse oder bereits vorherrschender Efferdssieche verschärfen die Lage weiter.
- Die Karchysi verhalten sich eher uneinheitlich: Mal schicken sie ein ganzes Geschwader gegen die Helden aus, dann scheinen sie wieder ganz vergessen zu haben, dass es noch Frischfleisch gibt. Einzelne Geflügelte können auf Helden aufmerksam werden, die sich über den Quallenfriedhof schleichen. Wer die schlafenden Kreaturen in ihren Horsten aufsucht, wird jedoch bald alle zweihundert Karchysi im Nacken haben.
- Flucht auf konventionelle Weise scheint schwer möglich: Schwimmer ersticken an den Methangasen, zusammengebastelte Flöße werden sofort von den Karchysi attackiert. Erfolg versprechen manche astralintensive Kombinationen: Sollte es gelingen, einen oder mehrere Karchysi mit HERR ÜBER DAS TIERREICH zu beherrschen, sollte eine Flucht rittlings gelingen. Jede andere Art von fliegenden Gruppen (Djinnen/Dämonen, Hexen, in Vögel Verwandelte) erregen die Aufmerksamkeit der Inselherren. Legen Sie hier der Gruppe keine Steine in den Weg. Eine Flucht aus ihren eigenen Fähigkeiten heraus ist durchaus erwünscht.
- Hilfe: Siberius mag zwar mit der Wunderbaren Verständigung den Geweihten auf der *Lamea* und *Tolman* mitteilen können, dass noch einige am Leben sind, muss jedoch vorher davon überzeugt werden, seine Identität als Mondschatten zu offenbaren (Gegenleistung!). Aber auch er kann die Lage des Quallenfriedhofs nur vage angeben. Damit können Sie den Zeitpunkt des Eintreffens der durch den Avessegen vor den Karchysi geschützten Schiffe als Joker verwenden, der dann ausgespielt wird, wenn die Gruppe kurz vor dem Ende ist. Mittels des Rituals ZEICHEN SETZEN (siehe **WdZ 164**) hofft Jabato auf Hilfe und warnt zugleich. Dieses Signal wird zwar von den Magiern aus Harikas Flottille nur schwer erkannt, sehr wohl aber von einer anderen Partei: Die Ziliten, denen man bereits früher begegnet ist, sind offenbar ebenfalls vor der ‚Plage des Chr'Ssir'Ssr' behütet und bieten - je nachdem wie sie zuvor behandelt worden sind - mehr oder weniger freimütig ihre Hilfe an. Letztlich sollte den Helden die Flucht aus dem brennenden Meer gelingen – auf welche Weise, bleibt Ihnen überlassen. Die alanfanische Monzanith passiert das Brennende Meer dank Steineichenverbau und Segnung durch die Alveransfeder unbeschadet kurze Zeit nach den Horasiern.

Abenteuerpunkte

Für die Ereignisse im Brennenden Meer erhalten die Helden **150 Abenteuerpunkte** und eine SE auf ein besonders häufig genutztes Talent.

Die Überlebenden der Prinz Shafir siehe Jenseits des Horizonts Seite 231.

Insubordination

Anmerkung der Redaktion

Für Gruppen die gerne mehr Saboteure im Abenteuer haben möchten, wurde von uns dieser Abschnitt in seiner alten Version ins Bonusmaterial ausgelagert. So müssen nur die Personenbeschreibung Matajews auf die unten genannte ändern und den Abschnitt ‚Eine neue Entdeckung' (**Jenseits des Horizonts 45**) durch ‚Insubordination' ersetzen. Außerdem muss noch ein Abschnitt kurz vor der Seeschlacht geändert werden.

53. Reisetag: „... entziehe ich Euch das Kommando!"

Amulett der Herrschaft

Als sich der Streit zwischen den beiden Admiralen Harika und Rubec zuspitzte, sah *Matajew* endlich seine Möglichkeit gekommen, Macht über die Flotte zu erhalten: Von dem ohnehin schon kurz vor dem Öffnen des *Primärattests 23* stehenden Konteradmiral fertigte er ein AMULETT DER HERRSCHAFT, durch das er von Chetoba kontrollieren kann und ihn schließlich Harika des Kommandos entheben lässt. Solange Matajews Beherrschungen durchaus Rubecs Grundüberzeugungen entgegenkommen, merkt dieser nicht einmal, dass er eine Marionette ist.

Das Amulett (ein Stück Leder mit etwas geronnenem Blut von Rubec) trägt der dicke Kreaturensammler immer an einer Kette um den Hals. Wird es zerstört, endet die Beherrschung.

Rubec übernimmt einen Tag nach der Abreise vom Riff die Macht, während gerade die drei Schiffsführer und die Helden, die aufgrund ihrer bisherigen Taten teilnehmen, in der Offiziersmesse der *Lamea* ihre Besprechung abhalten. Die *Tolman* geht längsseits und schickt waffenstarrende Seesoldaten hinüber, die sich durch nichts beirren lassen: Widerstand ist hier zwecklos.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Harika erläutert gerade den weiteren Weg anhand einer Karte, als Tumult vor der Tür zu hören ist, die sogleich darauf berstend aufgestoßen wird. Ein ganzes Dutzend Seesoldaten der *Westwinddrachen* marschiert herein, Speere und geladene Armbrüste im Anschlag. *„Was soll das?"* faucht Harika. Konteradmiral Rubec von Chetoba erhebt sich langsam und entrollt ein gesiegeltes Dokument. Er spricht mit feierlicher Stimme, die keinen Widerspruch duldet: *„Im Namen Ihrer Horaskaiserlichen Majestät enthebe ich Euch, Harika von Bethana, Eures Postens als Admiralin und Kommandantin der Expeditionsflottille Güldenland wegen Kollaboration mit dem Feind und Verrat am Staate. Kommissarisch bin ich als Leiter der Expedition eingesetzt – bis weitere Order aus dem Kaiserpalast eintrifft."* Der bullige Admiral lächelt zynisch über die letzte Bemerkung.
Harika rammt vor Wut ihren Schneidzahn in den Tisch der Offiziersmesse und blickt mit Verachtung auf Rubec: *„Ich wusste nicht, dass dir der Goldadler so sehr das Hirn rausgepickt hat. Das wirst du noch bereuen!"*

Harika wird auf die *Tolman* in eine Arrestzelle gebracht. Ebenso ergeht es allen führenden Al'Anfanern und jedem, der Widerstand leistet. Die *Westwinddrachen* haben die *Lamea* bald unter ihrer Kontrolle, und auch die Hylailer Söldner fügen sich, nachdem geklärt ist, dass Rubec ihren Sold weiterhin auszahlt. Die Entwaffnung der Basaltfäuste endet mit dem Tod zweier Elitekämpfer und sieben Seesoldaten. Die übrigen Meridianer werden als Kriegsgefangene in Ketten gelegt und werden *„als erstes über die Planke gehen, sollte das Wasser knapp werden"*. Das führende Banner wird auf der *Tolman*, dem neuen Flaggschiff aufgezogen, auf das auch die Kupferplatte (die sich Rubec in seiner Kajüte aufhängt) gebracht wird, während die Kiste mit *Nekkomak* im Kabelgatt der *Lamea* landet.

Hartes Regime

Unter Rubec weht ein schärferer Wind, als die Sieben Winde es je sein können: Sein Terrorregime verlangt unbedingten Gehorsam und hält drakonische Strafen für diejenigen bereit, die sich nicht fügen. In den nächsten Tagen werden die Helden wohl oder übel Zeugen des neuen Stils:

- Gruppen von W3+1 Seesoldaten patrouillieren ständig durch die Decks und fahren jeden an, der zu langsam zu arbeiten scheint.
- Eine Matrosin beschuldigt einen Schiffsjungen, ihre Geldbörse gestohlen zu haben. Es gibt weder Beweise für die eine noch für die andere Seite und so lässt Rubec dem Jungen die rechte Hand wegen Diebstahls abhacken und der Frau die Zunge wegen Verleumdung herausschneiden.
- Die Al'Anfaner sind zwei Tage später im Unterdeck nur noch röchelnd zu hören. Sie haben immer noch kein Wasser bekommen, da sich offenbar einige patriotische Horasier die Freiheit nehmen, an die Landesfeinde kein Trinkwasser zu verschwenden. Teilen die Helden hier Wasser zu, kommt es zum Streit mit den Soldaten.
- Schließlich wird, nachdem der Platz in den Arrestzellen eng wird, auch für geringe Vergehen die Todesstrafe ausgesprochen: Täglich geht jemand über die Planke, wo die Dreiecksflossen der Schwert- und Tigerhaie (**ZBA 107**) lauern. Auch Helden können dies nur mit viel Glück und dank der nahen Küste (siehe unten) überleben. Abenteurer, die irgendwie aufbegehren, wandern schnell – als bekannte Harikafreunde – ebenfalls in die Arrestzellen, aus denen sie nur für gelegentliche Verhöre geholt werden.

Unter Arrest

Die Arrestzellen auf der *Tolman* sind maximal sechs Rechtschritt groß und enthalten stabile Hand- und Fußfesseln für sieben Insassen. Wasser- und Griesschale sind nur selten gefüllt. Die Tür zum Wachraum (W2 Wachen) ist keine acht Spann hoch und mit einer vergitterten Öffnung versehen.

Hier oder in einer benachbarten Zelle ist Harika untergebracht, an deren verschorften Hand- und Fußgelenken zu erkennen ist, wie sehr sie sich gegen die Gefangennahme wehrt. Kugres (mit einer gewaltigen Beule am Hinterkopf und gebrochenem Bein) trägt noch immer das Jadeauge bei sich, das er nun auch vor den Helden offenbart.

Ausbruchsmöglichkeiten sind langwierige Fummeleien an den Kettenschlössern mit Nägeln oder Ohrring (*Schlösser knacken* +3W6) sowie klassisches Überlisten der Wachen, die sich offenbar auch mal unerlaubterweise eine Flasche *Ingerimms Donnerschlag* gönnen. Wachwechsel erfolgt alle sechs Stunden.

57. Reisetag: Das Atoll der Menschenfresser

Inmitten der tropischen See wird ein Atoll gesichtet, das von Palmen und dichtem Buschwerk bestanden ist. Von Chetoba sieht, dass das Eiland auf keiner Karte verzeichnet ist, tauft es *Isola Aquilaura*, rammt an der Spitze eines Trupps von vier Beibooten, sechs Gelehrten und Geweihten sowie 15 Kämpfern mit zwei tragbaren Hornissen feierlich die Horasfahne in den weißen Sand und nimmt das Atoll für das wiedererstandene Horasreich in Besitz.

Helden, die noch nicht arretiert sind, können hier als freie Beobachter die Szene erleben. Vielleicht hat Rubec aber auch Harika und ein, zwei andere Gefangene mitgenommen, damit sie diesen Moment seines Triumphs erleben.

Kaum eine Stunde später zeigen sich Eingeborene der Insel: Gut fünfzig tiefbraune Menschen, mit leichter Ähnlichkeit zu Mohas, langem Haar und Goldschmuck, der bis zu den Knien reicht. Blaugrauer Lehm bröckelt von ihrer Haut, grüne Blätter verhüllen Körperteile. Sie scheinen unbewaffnet zu sein. Der Konteradmiral lässt sogleich Orchit von Hirschfurten mit dem Kristallschädel als Dolmetscher kommen (siehe Funktionsweise des Panlinguanums **JdH 257**). Der Praiosgeweihte hat sich spontan entschlossen, hier aus Holz und Steinen eine kleine Kapelle des Sonnengottes zu errichten. Glasperlen werden an die Insulaner verschenkt.

Die neugierigen Eingeborenen tun sich dadurch hervor, dass sie gerne Gegenstände, Mitbringsel – aber auch deren Träger – anlecken, wie um den Geschmack zu prüfen. Sie haben drei Dörfer von insgesamt 500 Bewohnern. Am nächsten Morgen fühlt sich der Geweihte von Hirschfurten endlich bereit, Verhandlungen zu übersetzen, doch durch das fehlende Jadeauge werden Rubecs Worte von Frieden, Geschenken und Teil einer neuen Zivilisation zum Verhängnis: Der Schädel hat Orchit nur unflätige Schimpfwörter beigebracht, die er nun den schnell zornigen Menschenfressern ruhig vorsetzt.

Mit Kriegsgebrüll stürzt sich schließlich die Überzahl auf die Hellhäutigen und verschleppt ein halbes Dutzend, darunter auch den Praiosgeweihten, zwei Offiziere - und den wertvollen Kristallschädel: Ihr Blattschmuck stellt sich als Waffe heraus: Ein Dschungelgewächs, das eisenhartes und scharfkantiges Laub hervorbringt. Sie weichen auch vor den Bewaffneten nicht zurück und zwingen Rubecs Truppe zur Flucht auf die Schiffe. Das letzte, was Orchit noch verstehen konnte, war *„ein Topf voller Weißfleisch“*, den es *„zu Mitternacht als Festmahl“* gebe. (Tatsächlich auch nur ein Übersetzungsfehler des Kristallschädels, denn die Tradition der Eingeborenen ist es, manche Gäste in Kokosmilch zu baden und anschließend abzuschlecken ...)

Menschenfresser

INI 12+1W6	**PA** 12	**RS** 1 (Lehm)	**LeP** 28
‚Sägeblatt‘:	**DK** N	**AT** 14	**TP** 2W6
Wurfblatt:	**FK** 13	**TP** 1W6+3	
GS 8	**AuP** 37	**MR** 2	

Besondere Kampfregeln: Wuchtschlag

Sturz eines Konteradmirals

Die Helden können mehrere Taktiken entwickeln, um Rubec zu stürzen:

- Eine Flucht, mit oder ohne Harika, kann zu einigen Holzreliken auf der anderen Seite des Atolls erfolgen. Hier muss einst ein gewaltiges Schiff aufgelaufen sein, es sind noch Tonkrüge, Metallbeschläge, halbverrostete Kisten aus Zwergenstahl und Steintafeln mit bosparanischen Kapitallettern zu erkennen: Die Überreste der *Hiraton*, einer übergroßen (gut 80 Schritt langen) Oktere aus der Zeit des Fran-Horas, die allein aufgrund ihrer Größe die Fährnisse des Meers der Sieben Winde meisterte. Hier können die Helden unter Umständen noch zeitenüberdauernde Ausrüstung finden, sogar magische Artefakte, die ihnen bei der Zurückeroberung der Flotte helfen.
- Einzelne Offiziere von einem Aufstand gegen Rubec zu überzeugen, fruchtet fast nur bei ehemaligen Untergebenen Harikas und spielt sich über heimliche Botschaften, kurze und von Verfolgungswahn geprägte Treffen ab. Die Hylailer Seesöldner sind nur bereit, auf einer der beiden Seiten einzugreifen, wenn es den Helden gelingt, vor Hauptmann *Mylkidos* die Treue zur echten Auftraggeberin – der Roten Harika – heraufzubeschwören.
- Das Debakel mit dem Kristallschädel kann genutzt werden, um Rubec vor der ganzen Mannschaft als unfähig darzustellen. Bringen die Helden den Kristallschädel von den Eingeborenen zurück, können sie das Jadeauge einsetzen und einen erneuten, mutigen Kommunikationsversuch mit den bereits die Feuer anfachenden Menschenfressern starten. Sind diese erstmal von der Friedfertigkeit der Sprecher überzeugt, nehmen sie gerne Verhandlungen um die Leben der Opfer auf und fordern stattdessen etwa persönliche Gegenstände der Helden, rote und blonde Haarpracht.
- Befreiung und Bewaffnung der Al‘Anfaner ist eine blutige und riskante Lösung: Zu tief steckt in den Horasiern das Feindbild. Bevor klar würde, dass Harika wieder das Kommando über das Schiff hat, wären sich die Besatzungen längst an die Kehlen gegangen. Zur Unterstützung von außen, etwa zur Errichtung einer ‚Basis‘ in den Trümmern der *Hiraton*, sind sie nach einer Befreiung bei Nacht und Nebel optimal geeignet.
- Indizien auf die Beherrschung Rubecs durch Matajew können urplötzliche Verhaltensänderungen sein, die offenbar Rubec selbst verdutzen. Matajew lässt Rubec nämlich zunehmend Befehle sprechen, die auf kurz oder lang zur Vernichtung der Schiffe führen sollen: Die Munitionslager werden fortan nicht mehr abgeschlossen, Seile, die zur Sturmsicherung dienen, werden für unwichtigere Zwecke eingesetzt. Auf der *Lamea* werden 3W20 Bohrwürmer (fingerlang, AT/PA 5/0, LE 4, TP 1 SP) in den Schiffswänden entdeckt, die aus einem zerbrochenen Glas gekrochen sein müssen, das das Siegel der Festumer Glasereien trägt. Einem Helden, der Matajew zu gefährlich erscheint, raubt er (durch ein dressiertes Zirkusäffchen) ein Haar und fertigt

eine WURZEL DER HERRSCHAFT an, die er unter der Blutulme im Frachtraum der *Tolman* vergräbt.
Damit kann er dem Helden Halluzinationen vorgaukeln und ihm für jeden selbstzugefügten SP (kompensiert durch zwei Heiltränke) einen LP rauben. Sind die Druidenrituale erstmal erkannt, können sie mittels BEHERRSCHUNGEN BRECHEN +11 (+MR des Opfers) aufgehoben werden.

● Ist für Rubec abzusehen, dass er sein Spiel verloren hat, will er nicht ohne Ehre untergehen und fordert mit dem urigen Pailos in der Hand einen Zweikampf aufs zweite Blut (vorzugsweise gegen einen rondrianischen Helden).

Matajews Menagerie der Magie

Matajew kann durch das Herrschaftsritual jederzeit alle Sinne Rubecs mitbenutzen, ist also über alle Entwicklungen bestens informiert. Er zieht sich in den Sicherheitsraum des Unterdecks zurück, öffnet die Käfige seiner kuriosen Kreaturen und hetzt sie auf die Helden.

8 Leichhörnchen
Die pechschwarzen Nager (**ZBA 141**) mit dem spitzen Horn lassen sich von der Decke auf die Helden fallen.

INI 12+1W6	**PA** 8	**RS** 0	**LeP** 3
Sturmangriff mit Horn:	**DK** H	**AT** 15	**TP** 3W6
GS 10	**AuP** 20	**MR** 2/3	**GW** 3

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (5), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+8)

2 Klammermoloche

INI 9+1W6	**PA** 5	**RS** 1	**LeP** 20
Umklammern:	**DK** H	**AT** 12*	**TP** --
Biss:	**DK** H	**AT** automatisch*	**TP** 1W6
GS 11	**AuP** 30	**MR** 12/10	**GW** 3

Besondere Kampfregeln: Umklammern (4), Verbeißen
*) Die grünhaarige Affenkreatur (**ZBA 121**) versucht stets, einen Gegner zu umklammern und danach zu beißen. Durch einen magischen Schutz werden alle Schadenspunkte, die der Moloch erhält, nicht von seiner LE, sondern von der des Umklammerten abgezogen.

● Matajews sind bereits geschwächt, weswegen er sich entschlossen hat, mit einer fulminanten DRUIDENRACHE (**WdZ 107**) unterzugehen, wodurch er 29 AsP hinzugewinnt.

● Eine ‚Lunte' aus Tropfen von Hylailer Feuer führt bis zum Munitionsdepot ein Deck höher. Matajew entzündet sie während des Kampfes, so dass sie sich mit GS 1 (und nicht mit Wasser zu löschen) ihrem Ziel entgegen frisst: Die Detonation würde die *Tolman* in tausend Stücke zerreißen.

● Ein KRAFT DES ERZES bindet Schwergerüstete, Nägel und Splinte fliegen aus dem Holz, Eisenketten spannen sich (*Ausweichen*, sonst W6 TP). Mittels EISENROST werden Metallwaffen unbrauchbar gemacht. ZWINGTANZ peinigt Gegner mit niedriger MR.

● Beachten Sie, dass Matajew gegen (elementares) Feuer besonders empfindlich ist: Fackeln und jede Feuerzauberei bringen SP-Zuschläge nach Ihrem Ermessen.

● Mit einer DUNKELHEIT, in der nur er etwas sehen kann, schützt er sich vor Fernangriffen und kampfmagischen Attacken.
Wenn er sich in dieser Finsternis absetzen kann, erschafft er auf der Position der Helden mittels AEROFUGO ein Vakuum, das Gefäße zerspringen und selbst die ganze Schiffswand bedrohlich knirschen lässt. Durch HARTES SCHMELZE ist es ihm ein Leichtes, ein Leck in die Außenwand zu schmelzen.

● Wenn Sie Ihre Gruppe noch länger mit dem Druiden beschäftigen wollen, wirkt er zuletzt eine SEELENWANDERUNG, wahlweise auf den Helden, den er bereits beherrscht hat, oder auf einen als einfältig bekannten Matrosen. Dieser verrußt dann im Druidenleib zu Asche und wird zur Gefesselten Seele (**WdZ 204**). Mittels der Asche, des ausfindig gemachten Druidengeistes im neuen Körper und Zauberei vom Schlage GEISTERRUF und GEISTERBANN (beherrschen eventuell Magier der *Tolman*) kann es gelingen, die Seele des Opfers wieder in ihren angestammten Leib zu pflanzen. Letztlich wird Matajews Seele dorthin fahren, wo seine schlimmsten Alpträume nisten: die viergeteilte Domäne Widharcals.

60. Reisetag: Alte Ordnung

Klimpernd fallen die Orden und Auszeichnungen zu Boden. Rubec nimmt sich selbst die Insignien seiner Admiralswürde ab und reicht sie mit versteinerten Gesichtsausdruck Harika: *„Ruhm dem Reich!"* murmelt er. Die Seesoldaten fassen und eskortieren ihn zu den Arrestzellen. Wer kann schon sagen, was er unter dem Einfluss des Druiden begangen hat, was er selbst?

Von Chetoba und zwei seiner Offiziere werden suspendiert und eingesperrt, bis irgendwann wieder das Horasreich erreicht ist: Harika will die Admiralität über diesen Fall entscheiden lassen. Sein Posten wird der Navigatorin *Dalida d'Abbastanza* übertragen. Mit den Eingeborenen kommt man bald in einen fruchtbaren Dialog und tauscht Handelsgüter aus. Sie berichten von einer ‚Mauer des Meeres', die nicht weit im Westen liegen soll. Der Praiosgeweihte Sonnenglut will auf dem Eiland bleiben, um den ‚Menschenfressern' die Lehren der zwölfgöttlichen Kirchen nahezubringen.

Der Derograph Arivorer überlässt auf Bitten Harikas den Helden die Ehre, dem neuentdeckten Stamm der Menschenfresser einen passenden Namen zu geben.

Vor der Schlacht der Kontinente

Er wird von Harika selbst aus dem Arrest geholt und wieder als Kapitän der *Tolman* eingesetzt. Die Navigatorin *Dalida d'Abbastanza* hingegen wechselt wieder zurück auf die *Lamea*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Rubec setzt sich sorgfältig seinen Zweispitz auf und blickt gen Himmel, dann mit gefasstem Blick auf euch und die Admiralin: *„Bei meiner Ehre, ihr werdet eure Entscheidung nicht bereuen. Der Auftrag muss erfüllt werden. Die* Prinzessin Lamea *wird Balan Cantara erreichen, das schwöre ich euch."* Er wendet sich ab und schallt Befehle über das Deck, sofort kommt neue Ordnung in die Betriebsamkeit der *Tolman*.

Matajew Surjeloff

Matajew Surjeloff entstammt der bekannten Festumer Norbardensippe und wurde vom Lehrmeister Archon Megalons in der Kunst der Beherrschung des menschlichen wie tierischen Geistes unterwiesen. Seine Erscheinung lässt jedoch eher auf einen korpulenten Lebemann mit Doppelkinn schließen, im Gesicht trägt er einen dunklen Rahmenbart und rot gefärbte Pausbacken. Sein Haupthaar trägt Matajew teilweise geschoren, für gewöhnlich kombiniert er schlichte Festumer Händlerstracht mit bunten norbardischen Säumen und Bändern.

Durch sein Interesse an den Geschöpfen Tsas erlangte er den Posten des Tierpräparators des Festumer Zoos. Doch mit zunehmender Verehrung der Tiere entfremdete sich Matajew von den Menschen, für die er bald nur noch Hass und Verachtung angesichts ihrer Vereinnahmung Sumus übrig hatte. Sein unerbittlicher Hass führte Matajew in einen Pakt mit Agrimoth, von Hass und den neuen Fähigkeiten geblendet erkannte er viel zu spät, dass Agrimoth keinen Unterschied zwischen Mensch und Tier macht. Inzwischen befindet sich der Haindruide im 2. Kreis der Verdammnis Widharcals und kann sich kaum gegen die Versuchungen seiner Fähigkeiten erwehren. Sein Pakt trieb Matajew in die Kreise Galottas, als dessen Spion er ins Güldenland reist, um die dort vermuteten Schätze für das Dämonenkaiserreich zu bergen und alle anderen interessierten Parteien auszuschalten.

Während der Überfahrt beschäftigt sich Matajew meist mit seinen Tieren, um die er sich fürsorglich kümmert, die er aber ebenso schnell für seinen sinistren Auftrag opfert - er sieht sie als seine Legionäre in der Schlacht gegen den Menschenwahn.

Sein Gemüt ist wechselhaft, so ist Matajew abwechselnd grummelig und abweisend, aber genau so häufig ist er in guter und geselliger Laune anzutreffen, bei der er sogar das Tanzbein schwingt. Menschen schätzt er kalt berechnend mit stechendem Blick ein und bedient sich ihrer mit noch weniger Skrupel als bei seinen Kreaturen.

Relevante Spielwerte

MU 16 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 14 **FF** 12 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 9 **SO** 7
MR 7 **LE** 29 **AU** 31 **AE** 36
Vulkanglasdolch **AT** 12 **PA** 10 **INI** 10 **TP** 1W-1
RS/BE 1/1 (Wams)
Talente: Selbstbeherrschung 11, Tanzen 7, Menschenkenntnis 11, Wildnisleben 9, Sich verkleiden 9, Pflanzenkunde, Tierkunde 15, Magiekunde 11, Abrichten 15
Zauberfertigkeiten: Dunkelheit 7, Eins mit der Natur 12, Elementarer Diener 7, Herr über das Tierreich 15, Wand aus Dornen 9, Weisheit der Bäume 7, Zorn der Elemente 12, Böser Blick 10, Atemnot 9
Paktgeschenke: Blutzauberei, Seelenopfer, Orkanbö, Feuerhand
Sonderfertigkeiten: Druidenrache, Große Mediation, Repräsentation Druide, Ritualkenntnis (Druide) 12, Verbotene Pforten, Geländekunde (Waldkundig), Merkmalskenntnis Umwelt, Merkmalskenntnis Humus
Vor- / Nachteile: Gutes Gedächtnis, Vollzauberer, Tierfreund; Unverträglichkeit mit Metall, Jähzorn 4, Rachsucht 6, Einbildungen
Druidendolch: Weihe des Dolches, Gespür des Dolches, Schutz des Dolches, Lebenskraft des Dolches

Erweiterung zu Dramatis Personae

Mit über fünfhundert Mitgliedern startet die Expedition gen Myranor und auf dem Kontinent treffen sie auf eine Unzahl weiterer Personen. Diese enorme Zahl an NSC konnte im Kampagnenband nicht komplett beschrieben werden und so stellen wir hier noch ein paar weitere zur Verfügung. Aber auch diese sind nur eine Erweiterung, so dass sie jederzeit noch eigene NSC in die Kampagne einbauen können.

Weitere Mannschaftsmitglieder der Prinzessin Lamea

Jelto

Jelto ist mit seinen 1,60 Schritt von recht kleiner Statur. Trotz seiner Erscheinung wollen sich die anderen Matrosen ungern mit ihm anlegen, denn er ist nicht nur durchtrainiert sondern auch sehr geschickt im waffenlosen Nahkampf.
Seine strähnigen, blonden Haare sind meist ungepflegt und fallen in sein braun gebranntes Gesicht. Bekleidet ist der Unruhestifter meist mit einer Leinenhose und einem blau-gestreiften Hemd.
Nur im Beisein von Remoldo und Dyskine pöbelt der junge Matrose seine Mannschaftskameraden an und auch an Land treten die drei gerne ins nächste Fettnäpfchen, vor allem wenn sie etwas über den Durst getrunken haben. Sobald er alleine ist hält er sich hingegen geschickt zurück, um nicht an stärkere Gegner zu geraten.
Durch sein Verhalten wurde er schon öfter wegen Trunkenheit und Tätlichkeiten in Arrest gesteckt.

Remoldo

Mit seinen fast zwei Schritt Körpergröße ist Remoldo ein rechter Hüne und einige der anderen Besatzungmitglieder behaupten er sei ebenso breit. Seine immense Körperkraft, mit der er sogar die schwersten Güter an Bord bewegen kann, steht im grassen Gegensatz zu seiner Inteligenz. So lässt er sich von Jelto und anderen leicht zu einer Straftat verleiten.
Neben seiner Größe fällt dem Betrachter sogleich das wellig, lange, rabenschwarze Haar und der Walroßschnäuzer auf, die teilweise das vernabte Gesicht des Zwanzigjährigen verdecken.

Dyskine

Sobald die Matrosin Dyskine nach dem Dienst einen über den Durst getrunken hat, wird sie meist ausfallend und gewalttätig. Die rothaarige Frau saß mit ihren jungen Jahren daher bereits öfter im Arrest. Auch während ihrer Zeit an Bord wird sie daher öfter mit den Helden und den Offizieren in Streit geraten.
Bei Landgängen in den fremdländischen Häfen Myranors kommt sie durch ihre Art ebenfalls öfter mit den örtlichen Gesetzeshütern in Konflikt, so dass die Helden sie und die anderen beiden Galgenvögel Jelto und Remoldo des Öfteren aus dem Gefängnis freikaufen müssen.
Harika rettet ihr zwar ständig den Arsch, dafür wird ihr aber von der Kapitänin die Heuer gekürzt und mehr Arbeit abverlangt, was ihren Unmut weiter schürt.

Fenia Seehoff

Die flinke Fenia bewegt sich in den Wanten wie eine Katze. Ihre schlanke Figur und ihr hellbraunes, schulterlanges Haar unterstreichen ihre Bewegungen und so wird sie von den anderen Matrosen nur ‚die Katze' genannt. Selbst im Sturm kann man sie in die Wanten schicken um die letzten Segel zu reffen, da solche Aufgaben sie wenigsten noch fordern.
Nur wird man die 30jährige fast nie unter Deck finden, da sie in der Enge des Schiffes leicht Panik bekommt. An Bord weiß niemand, warum sie solche Ängste plagen, da sie über ihre Vergangenheit mit niemanden spricht. Denn ihre Kindheit, in der sie von ihrem Stiefvater nicht nur in einer kleinen Kammer gefangen gehalten wurde, will sie einfach vergessen.

Weitere Mannschaftsmitglieder der Prinz Shafir

U. L. Riccardi

Die Vornamen der Magierin (* 988 BF) aus der Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana kennt niemand an Bord, so dass sie stets mit ihrem Nachnamen angesprochen wird. Die Maga mit dem Rapier an ihrer Seite hat den Rang der zweiten Schiffsmagierin inne und ist für die magische Verteidigung an Bord zuständig, im Bedarfsfall koordiniert Riccardi aber die gesamte Abwehr des Schiffs. Bei der Mannschaft ist sie nicht sonderlich beliebt, da Riccardi über keinerlei nennenswerten Humor zu verfügen scheint und ihren Status als Magierin an Bord jeden Untergebenen spüren lässt.

Gribaldi

Der betagte Gelehrte (*964 BF) lehrt normalerweise an der Fakultät für Tier- und Pflanzenkunde an der Herzog-Eolan-Universität zu Methumis. Gribaldis Fachgebiet ist die aventurischen Botanik und soll er im Auftrag seiner Fakultät im Güldenland neue Pflanzen entdecken, katalogisieren und - wenn möglich - Samen oder gar Ableger mit nach Aventurien bringen. Die Überfahrt gestaltet sich für Gribaldi sehr langweilig, da er kaum geeignete Gesprächspartner findet. Daher ist es für jede Ablenkung dankbar, sofern es sich nicht um körperliche Arbeit handelt.

Simiadan

Der Ingerimmgeweihte aus Greifenfurt (* 988 BF) fühlt sich auf hoher See und an Bord eines Schiffes immer etwas unwohl da der dem vertrauten Element seines Gottes, dem Feuer, sehr fern ist. So hütet eifrig die Flamme seiner Laterne, vor der er jeden Abend seine Gebete spricht. An Bord wirkt Simiadan in seiner rotbraunen Schmiedeschürze zunächst fehl am Platz, sein handwerkliches Talent sorgt dafür, dass die Seeleute ihre Vorurteile gegen einen Ingerimmgeweihten an Bord eines Schiffes nach und nach verlieren. Zusammen mit Bruder Nestefan hält er jeden Morgen einen Gottesdienst für die Mannschaft ab.

Weitere Al'Anfaner und Thorwaler

Koloman Beratas

Erscheinung: Koloman ist gedrungen und muskulös. Das Erbe seiner tulamidischen Vorfahren prägt seine Erscheinung. Die schwarzen, welligen Haare trägt er inzwischen lang und nach hinten durch ein Stirnband gebändigt. Zu den Narben, die ihn früher schon zierten und an viele Kämpfe erinnern, sind in den letzten Jahren einige hinzugekommen.
Charakter: Seine Ausbildung und die Mitgliedschaft in der Basaltfaust haben dem Kämpfer in der Arena mehr als einmal das Leben gerettet und so wuchs in ihm die Überzeugung hier für seinen Gott zu kämpfen. Er war nicht stark genug, die Mission, auf die sie gesandt waren, zu Ende zu bringen, so muss er nun seinen Wert in der Arena beweisen, auf dass Boron ihn dereinst gnädig in seine Hallen aufnimmt. Diese Aufgabe ist nun der Mittelpunkt seines Lebens.
Darstellung: Stellen Sie ihn als zutiefst gläubigen und von seiner Aufgabe beseelten Menschen dar, der einen ganz besonderen Sinn in seinem Leben, Tun und Handeln sieht. Zuweilen kann er „missionarisch" werden und er wird von Boron sprechen, wie von einem Vater, dem es sich zu beweisen gilt.

MU 14 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 11 **FF** 10 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 16
LE 35 **AU** 36 **AE** - **MR** 4 **GS** 6
Boronssichel:
INI: 9+1W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 2W+6 **DK** S
RS/BE 3/3 (Rüstung, Arm- + Beinschutz)
Geb.: 995 BF **Größe:** 86F
Haarfarbe: Schwarz **Augenfarbe:** Braun
Vor-/Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Eisern, Schnelle Heilung II, Veteran, Ausdauernd / Arroganz, Prinzipientreue, Autoritätsgläubig, Goldgier
Talente: Säbel (12), Selbstbeherrschung (13), Zweihandsäbel (13), Kriegskunst (9)
Sonderfertigkeiten: Standfest, Rüstungsgewöhnung I
Ausrüstung: Tunika, Lederrüstung und entsprechende Arm- sowie Beinschützer, Boronssichel

Flaminio Piriones

Erscheinung: Der Sohn eines Kaufmanns lief früh von Zuhause fort und ging zur See. So formten Wind, Wetter und harte Arbeit ihn zu einem kräftigen Mann mit gegerbter Haut und vielen Falten. Mit seinen großen und kräftigen Händen scheint er Köpfe zusammenpressen zu können. Mit seiner ruhigen, oftmals etwas behäbigen Art erinnert er an einen Bären.
Charakter: Flaminio ist ein gutmütiger, doch auch etwas langsamer Mensch - zumindest was das Denken angeht. Die Arbeit an Deck versieht er dagegen schnell und sicher und sie bedeutet ihm sehr viel. In den Freiwachen steht er oftmals an der Reling und schaut verträumt aufs Meer.
Darstellung: Der Matrose ist versiert, was das Leben auf See angeht und wird auch gerne unerfahrenen Helden mit nützlichen Tipps und Handgriffen zur Seite stehen. Bei abendlichen Runden erzählt er gerne mal von seinen vielen Fahrten. Seine Lieblingsgeschichten handeln jedoch von Meerjungfrauen.

MU 13 **KL** 9 **IN** 10 **CH** 12 **FF** 14 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 14
LE 31 **AU** 30 **AE** - **MR** 3 **GS** 7
Entermesser:
INI: 10+1W6 **AT** 12 **PA** 12 **TP** 1W+3 **DK** N
RS/BE 0/0
Geb.: 982 BF **Größe:** 86F
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** braun
Vor-/Nachteile: Feenfreund/Autoritätsgläubig, Behäbig, Medium
Talente: Säbel (9), Seefahrt (8), Sagen & Legenden (9)
Sonderfertigkeiten: Meereskundig, Standfest
Ausrüstung: Leinenhose, Hemd, Lederstiefel, Entermesser

Rahjadis Malagro

Erscheinung: Das Kind eines mittelreichischen Vaters und einer Mutter mit sicherlich mehr als einem Ahn von den Waldinseln hat von beiden Seiten auffällige Merkmale und Eigenschaften übernommen. Dunkle, samtige Haut und nachtschwarze Haare paaren sich mit hell leuchtenden Augen in einem Braun-Grün-Ton, der sich der Stimmung anzupassen scheint. Dazu kommt eine ansehnlich weibliche Figur, die kräftig und durch viele Jahre auf See und überstandene Kämpfe geformt wurde. Ins lange, krause Haar trägt sie eine Menge bunter Stoffbänder geflochten.
Charakter: Rahjadis ist eine gutmütige und freundliche Person, die gerne hilft und unterstützt. Sie kann niemandem lange böse sein und ihr gegenüber ist so eine Haltung ebenfalls unüblich. In frühester Jugend kam Rahjadis bereits in die Perle des Südens, wuchs dort auf und lernte die Stadt lieben.
Darstellung: Die zähe, kleine Matrosin arbeitet auch als Assistentin des Bordmedicus und kann durch geschickte Hände und viel Erfahrung so manche Blessur und Verwundung wieder in Ordnung bringen. Zudem ist sie freundschaftlich und fürsorglich gegenüber allen offenen Charakteren. Bei besonders jungen Helden mag dies Verhalten mütterliches Niveau erreichen.

MU 13 **KL** 11 **IN** 14 **CH** 14 **FF** 12 **GE** 11 **KO** 13 **KK** 12
LE 28 **AU** 37 **AE** - **MR** 2 **GS** 7
Entermesser:
INI: 10+1W6 **AT** 13 **PA** 14 **TP** 1W+3 **DK** N
RS/BE 0/0
Geb.: 976 BF **Größe:** 81F
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun
Wichtige Vor-/Nachteile: Begabung für Heilkunde Wunden, Eisern, Ausdauernd; Angst vor Insekten (6), Höhenangst (7)
Talente: Säbel (13/14), Anatomie (8), Heilkunde Wunden (15), Seefahrt (8)
Sonderfertigkeiten: Meereskundig, Standfest
Ausrüstung: Leinenhose, Hemd, Lederstiefel, Entermesser, Stoffbänder

Jolar Trondesson

Erscheinung: Jolar ist schlank, geradezu ungesund schlank, ja eigentlich schon dürr. Diese Eigenschaft überragt alle anderen Merkmale derart, dass sich Jolar dahinter verstecken könnte. Sein langes, gelblich grau-blondes Haar und die hellblauen Augen geben ihm einen zusätzlich ungesund erscheinendes Aussehen. Diesen Eindruck können auch die bunte Hose und sein leuchtend violettes Hemd nicht wirklich kaschieren, scheinen beide doch nur an ihm herabzuhängen. Sieht man den langen Schlacks jedoch im Kampf, sind alle Witze und Zweifel an ihm verschwunden, so gewand und geschmeidig bewegt er sich und seine Axt.
Charakter: Der lange Kerl ist meist freundlich still. Er redet nur selten und dann auch nur das Nötigste, ist dabei aber keineswegs einfältig. Über die Witze, die man über seine Figur macht, lacht er bisweilen selber, meist ignoriert er sie.
Darstellung: Er mag wie ein Widergänger aussehen und wenn die Helden ihn das erste Mal sehen, in seiner komisch bunten Aufmachung, mag er ihnen schon merkwürdig vorkommen. Beobachtet man ihn jedoch, wenn er seine lange Axt schwingt, muss man neidlos seine Kunstfertigkeit und die gewandten Bewegungen anerkennen. Ohne die Axt wirkt er jedoch ungelenk und verloren in seiner Länge.

MU 14 **KL** 11 **IN** 10 **CH** 11 **FF** 11 **GE** 15 **KO** 13 **KK** 12
LE 29 **AU** 31 **AE** - **MR** 4 **GS** 7
Barbarenstreitaxt:
INI: 9+1W6 **AT** 17 **PA** 13 **TP** 2W+4 **DK** N
RS/BE /3 (Lederrüstung)
Geb.: 996 BF **Größe:** 86F
Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** hellblau
Vor-/Nachteile: Herausragende Eigenschaft GE (15)/ Aberglaube (6), Goldgier (6)
Talente: Zweihandhiebwaffen (15), Zechen (6), Seefahrt (8)
Sonderfertigkeiten: Meereskundig, Standfest, Rüstungsgewöhnung I
Ausrüstung: Hose, Hemd, Lederrüstung, Barbarenstreitaxt

Jurge Deronsson

Erscheinung: Für einen Thorwaler sieht er schon recht untypisch aus: nur etwas über 1,7 Schritt lang, dunkle Haare und das Braun der Haut stammt wohl nicht nur von der Sonne, sondern auch von seiner Mutter, die einst aus dem fernen Süden nach Prem kam.
Charakter: Verschlossen und Mürrisch kennzeichnen den Steuermann. Vor der großen Überfahrt war dies anders, doch seitdem seine Schwester bei einer der vielen Katastrophen der Reise ums Leben kam, hadert er mit dem Schicksal. Für ihn spricht aber auch, dass er ein verlässlicher Kämpfer und treuer Kamerad ist.
Darstellung: Der Mahner in der Freude, der Haarspalter und Nörgler - das ist die Rolle Jurges, die ihn selten beliebt macht; doch oftmals sind seine Warnungen gut durchdacht und bewahrheiten sich, wenn man sie ignoriert.

MU 12 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 11 **FF** 12 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 12
LE 29 **AU** 32 **AE** - **MR** 3 **GS** 6
Breitschwert:
INI: 11+1W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W+4 **DK** N
RS/BE 3/2 (Krötenhaut)
Geb.: 990BF **Größe:** 87F
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun
Wichtige Vor-/Nachteile: Entfernungssinn, Innerer Kompass; Aberglaube (5), Goldgier (5), Krankheitsanfällig, Neugier (7), Niedrige Lebenskraft (2)
Talente: Schwert (13/9), Zechen (7), Prophezeien (6), Geographie (10), Kartographie (5), Seefahrt (12), Steuermann (8)
Sonderfertigkeiten: Meereskundig, Standfest, Rüstungsgewöhnung I
Ausrüstung: Leinenhose, Hemd, Lederstiefel, Krötenhaut, Breitschwert

Ranga Isleifsdottir

Erscheinung: Die junge Matrosin ist eine hübsche Kriegerin und erfahrene Seefrau. Starke Muskeln und ein kräftiger Körper nötigen Respekt ab und ihr meist fröhliches und offenes Gemüt sorgt für Sympathie auf den ersten Blick. Die rotblonde Mähne wallt bis zum Gürtel und es mag passieren, dass der eine oder andere Held sie mit einer koketten Kopfbewegung sich in diesem Meer aus Haare wiederfindet.
Charakter: Ranga sieht stets das Positive. Mit gerade mal Anfang 20 ist die Welt zwar nicht mehr unbekannt, aber immer noch voller Abenteuer und Herausforderungen, denen sie mit Neugier und Abenteuerlust begegnet.
Darstellung: In ausweglosen Situationen mag sie ihre Kameraden aufmuntern oder gar Lösungswege finden. In geselliger Runde ist sie eine interessierte Zuhörerin und glänzt mit klugen Nachfragen. Im Kampf ist sie eine verlässliche Kameradin, die mit Axt und Schild umzugehen weiß.

MU 13 **KL** 11 **IN** 11 **CH** 13 **FF** 12 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 13
LE 33 **AU** 35 **AE** - **MR** 3 **GS** 6
Skraja:
INI: 10+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W+3 **DK** N
Schneidzahn:
TP 1W+4 Reichweiten 0/5/10/15/30 **TP**+ -/+1/+1/0/-1 **AT** 14
RS/BE 3/2 (Krötenhaut)
Geb.: 1001BF **Größe:** 92F
Haarfarbe: Rotblond **Augenfarbe:** Grün
Wichtige Vor-/Nachteile: Ausdauernd (2), Gutaussehend; Aberglaube (5), Goldgier (5), Neugier (7)
Talente: Hiebwaffen (12/10), Wurfbeile (7), Athletik (7), Zechen (6), Seefahrt (8)
Sonderfertigkeiten: Meereskundig, Standfest, Linkhand, Schildkampf I, Rüstungsgewöhnung I
Ausrüstung: Leinenhose, Hemd, Weste, Lederstiefel, Krötenhaut, Skraja, Holzschild

Thoram Brandsson

Erscheinung: Thoram ist mit seinen fast 2 Schritt (1.92) ein muskulöser Hüne, dem man seine gut 15 Jahre auf See auch ansieht. Von Wind und Wetter gegerbt und von der Sonne braun gebrannt wirkt er wie das Vorzeigebild eines Thorwalers. Lange blonde Haare, die an einigen Stellen auch schon ins Silbriggraue übergehen, rahmen ein freundlich schauendes, aber auch einprägsames Gesicht ein. Der Hieb eines Gegners hat dem Matrosen eine Narbe quer durchs Gesicht verschafft, die über dem linken Mundwinkel beginnt und über eine halbierte Nase hinweg zum rechten Ohr geht.
Charakter: Der Steuermann ist für seinen impulsiven Charakter bekannt. Gerne mal geht eine hitzige Diskussion in eine Rauferei über oder er gibt seine Meinung lauthals wieder, auch wenn er mit Höhergestellten spricht. Niemand kann ihm nachsagen, er wäre der Letzte beim Angriff, eher sieht man ihn unter den Ersten, die ein feindliches Schiff entern.
Darstellung: Thoram ist immer gut, um eine Situation zuzuspitzen. Sein Temperament kann schnell mal eine Situation hochkochen oder eine Aktion vorantreiben. Der Steuermann kann aber auch lebhafte Geschichten zum Besten geben und die Runde am Lagerfeuer stimmungsvoll unterhalten.

MU 12 **KL** 10 **IN** 11 **CH** 12 **FF** 15 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 14
LE 33 **AU** 33 **AE** - **MR** 3 **GS** 6
Skraja:
INI: 10+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W+3 **DK** N
RS/BE 3/2 (Krötenhaut)
Geb.: 989BF **Größe:** 96F
Haarfarbe: Blond, meliert **Augenfarbe:** Blau
Wichtige Vor-/Nachteile: Balance, Eisern, Gefahreninstinkt, Herausragende Eigenschaft (FF15); Aberglaube (6), Eingeschränkter Sinn (Riechen), Goldgier (6), Impulsiv, Neugier (6)
Talente: Hiebwaffen (13/10), Raufen (14/10), Wurfbeile (13), Athletik (8), Zechen (9), Boote fahren (11), Seefahrt (12)
Sonderfertigkeiten: Meereskundig, Standfest, Rüstungsgewöhnung I
Ausrüstung: Leinenhose, Hemd, Lederstiefel, Krötenhaut, Skraja

Offizielle Abenteuer in der Kampagne

Im Laufe der Kampagne gibt es immer wieder Möglichkeiten die Helden den fremden Kontinent auch abseits der *Lamea* entdecken und sie publizierte Abenteuer erleben zu lassen. Dabei können sie die verschiedenen Kulturen und Völker Myranors besser und intensiver kennen lernen und die zahlreichen Handlungen bieten die Möglichkeit, die Kampagne umfassender zu gestalten.
Während der acht Monate zwischen der Strandung in Balan Cantara (**Jenseits des Horizonts 62**) und der Handlung von ***Vergessene Tiefen*** (**Jenseits des Horizonts 73**) bietet sich Ihnen hierfür das erste Mal die Gelegenheit.

Im späteren Verlauf können Sie gegebenenfalls auch einige der Abenteuer einbauen und verwenden, insbesondere während der Odyssee durch das Meer der Schwimmenden Inseln und den Reisen durch das Imperium, bei einigen jedoch, wie Sie gleich bemerken werden, macht es aber auch Sinn sie nach der Rückkehr ins Thalassion zu spielen. Auch bietet sich die lange Seereise vom talaminischen Archipel ins Imperium an, um sie mit Abenteuern zu füllen.
Für jedes der folgenden Abenteuer gilt, dass Sie es zu einer beliebigen Zeit beginnen lassen können. Sie sollten dabei nur im Auge behalten, dass Ihre Helden es rechtzeitig schaffen den Ort der nächsten Kampagnenhandlung zu erreichen (und in Myranor können die Wege weit und die Reisen lang sein ...).
Abgesehen von einigen moderaten Regelanpassungen bei den ersten älteren Abenteuern gibt es für Sie nichts, das Sie ändern oder berücksichtigen müssten. Allerdings können Sie durchaus manchmal eine Vernetzung mit den Geschehnissen auf der *Lamea* herbeiführen. Gelegentlich mag es auch sinnvoll sein, die Abenteuer an einen anderen Ort zu verlegen als ursprünglich dafür vorgesehen. Das allerdings müssen Sie selbst entscheiden, denn nur sie werden wissen, wohin es die Heldengruppe treiben wird.

- **Palast der goldenen Tiger:** In Valdur Bedhra können die Helden von einem großen Spektakel in Malrhira hören und die Tharpani hinab in die Stadt im Hinterland reisen. Dort stolpern sie mit ihrer Ankunft auch gleich ins nächste Abenteuer und können dort nicht nur die imperial-tharpuresische Gesellschaft besser kennenlernen, sondern auch Ansehen bei einem örtlichen Herrscher gewinnen. Wenn sie hingegen das Abenteuer erst nach den Ereignissen im Meer der Schwimmenden Inseln spielen, kann die finstere Macht im Hintergrund durchaus eine Verbindung zu Tionnin haben, er selbst sollte aber nicht in Malrhira zu finden sein.

- **Äonenstaub:** Dieses Abenteuer beginnt in der den Helden bereits bestens vertrauten Stadt Balan Cantara. Sein Ende jedoch hat es irgendwo nördlich der Metropole im Horasiat Mayenios. Die während des Finales anwesenden Vinshina mit ihrem Luftschiff jedoch könnten die Helden – ob gegen Bezahlung oder aus Verbundenheit – zurück nach Balan Cantara bringen. Alternativ liegt eine (unbedeutende) Küstenstadt für die Vinshina deutlich günstiger und dort fährt das einzige Schiff in nächster Zeit zufällig nach Jarmandalar.

- **Die Spur des Sternenprinzen:** Auch dieses Abenteuer beginnt in der Metropole am Louranath und endet ebenfalls dort. Somit bietet es sich vor allem nach den Ereignissen auf der Palastinsel an, aber auch später mag das Abenteuer noch passen, falls die Heldengruppe sich nach Balan Cantara zurücktraut. Auch hier können die Helden vor allem die imperiale Kultur erforschen und manches alte Geheimnis aufdecken, dass auch für sie als Aventurier zahlreiche Spekulationen bereithält.

- **Der Ewige Tod:** Hier können die Helden mehr über die Kultur der Neristu erfahren. Das Abenteuer spielt in Sidor Corabis, so dass sich das Abenteuer vor allem dann anbietet, wenn die Helden sich in den zentraleren imperialen Horasiaten aufhalten. Aber auch vom Meer der Schwimmenden Inseln mag man einen Abstecher machen können. Im Zweifelsfalle lässt sich das Abenteuer auch verorten und nach Balan Cantara, Dorinthapoles oder jede größere Stadt dazwischen verlegen.

- **Tränen der Götter:** Die Handlung des Abenteuers spielt in Makshapuram und in der Narkramar. Sie können das Abenteuer gleich im Anschluss von ***Der Palast der Goldenen Tiger*** spielen, da Tharpura und Makshapuram nicht sonderlich weit auseinander liegen. Allerdings sollte man hier die weite Strecke berücksichtigen und die damit verbundene Dauer des Abenteuers. Daher bietet sich eher der Zeitraum der Odyssee im shindrabarischen Archipel oder der Rückweg aus dem Süden Myranors an. Bei Tränen der Götter können die Helden mehr über die Kultur Makshapurams, aber auch der Esbathi-Städte und der Völker der Dralqabar lernen.

- **Im Namen des Thearchen:** An weitere exotische Orte führen die drei Abenteuer dieses Bandes. In **Tod eines Drepaniers** können die Helden an Ränkespielen in Esbathmar teilnehmen, es bietet sich also eine Verbindung zu ***Tränen der Götter*** an oder falls die Lamea gerade in der Hafenstadt vor Anker liegt. **Alter Hass** spielt auf Shindrabar und kann beispielsweise während der Suche der Lamea durch das Archipel verwendet werden. **Totentanz** ist eine Erweiterung zu Spur des Sternenprinzen und kann im Anschluss zu diesem Abenteuer eingebaut werden. Da es in der Hafenstadt Vinerata beginnt können sie die Helden aber auch erst an Bord der Lamea lassen und mit dieser die Stadt am Meer der Schwimmenden Inseln erreichen.

- **Das Erbe der Jharra:** Dieses Abenteuer beginnt in Jarmandalar in Tharpura und führt die Helden in den tharpurischen Dschungel. Ebendort endet es auch, so dass Sie hier freie Hand haben, ob sich in Begleitung der Helden ein Führer findet, der sie weiter nach Shanali durch den Dschungel bringt oder aber ob der Weg umsonst war und die Helden umkehren müssen.

- **Tödliche Tiefen:** Die drei Abenteuer **Malum ex Machina**, **Nachtblaue Untiefen** und **Die Diebe Belenyas** spielen allesamt

an oder unter dem Meer der Schwimmenden Inseln und lassen sich somit als Zwischenepisode während der Irrfahrt der Lamea auf dem Weg einbauen. Hier können die Helden sowohl die imperialen Optimatiker und ihre Aranomechanik, als auch die Loualil und ihre Zauberei, sowie die Gefahren des Meeres und die freien Schmugglerstädte Belenya und Daranel besser kennen lernen. Während **Malum ex Machina** genauso wie ***Totentanz*** in Vinerata beginnt, können sie das in Daranel beginnende und endende Abenteuer **Nachtblaue Untiefen** im Anschluss an die Ereignisse in der Hafenstadt einfügen.

- **Gefährliche Gassen:** Aus dieser Anthologie bietet sich u. U. das Abenteuer **Verschollen in Sidor Damenios** an. Diese Stadt nämlich könnte eben jene sein, zu denen die Vinshina die Helden nach den Ereignissen in Äonenstaub bringen. Bevor das Schiff also nach Jarmandalar aufbricht könnten Sie Ihre Helden in die Ereignisse des Anthologieabenteuers führen. In diesem Fall bietet die Mündung des Flusses, an dem Sidor Damenios liegt, keinen baugeeigneten Untergrund und die Stadt liegt einige hundert Schritt flussaufwärts der Mündung. **Drei Tage Gardist** lässt die Helden eben jenes sein und sie auch die alltäglichen Konflikte und Intrigen einer imperialen Stadt erleben. In **Die Schleicher** geht es erneut um die Kultur der Neristu. Alle drei Abenteuer haben als Schwerpunkt das Thema Stadt, so dass man hier vor allem Stadtabenteuer vorfindet, die relativ beliebig verortet werden können.

- **Tod in Valantia**: Falls die Helden vom Meer der Schwimmenden Inseln einen Abstecher nach Sidor Valantis machen, so können Sie sie dort mit der Handlung dieses Stadtabenteuer konfrontieren. Zeitlich dauert es nur einige Tage, so dass es als Zwischenepisode verwendet werden kann, bis die Reise weitergeht.

- **Verwunschene Seelen:** In dem Abenteuer **Der verschollene Codex** können die Helden in Balan Cantara einer kleinen Verschwörung auf die Spur kommen, die eventuell eine Verbindung zu Tionnin und den Draydal hat. **Der Baum von Armisul** hingegen lässt sich durchaus auch als Zwischenepisode einbauen. Die Geschehnisse finden auf Era'Sumu statt und lassen sich eventuell als Ergänzung zu der Handlung um die Drei Greifen ansiedeln. **Das Silberschiff** wiederum spielt in Balan Mayek. Dementsprechend kann man hier die Handlung am besten kurz vor oder nach den Wettkämpfen in der Stadt ansiedeln.

- In **Knochenblei und Schwarzes Blut** können die Abenteurer sich auf Era'Sumu einen Namen als Helden machen. Hier gilt es eine gefährliche Seuche dämonischen Ursprungs auf der Insel einzudämmen und die Schuldigen für den Ausbruch zu finden. Das Abenteuer kann zeitlich so angepasst werden, dass es im Anschluss an die Prophezeiung der Drei Greifen (**Jenseits des Horizonts 110**) gespielt werden kann. Hierbei muss eventuell der Handlungsort von Eratu nach Sidor Talika verlegt werden. Oder sie fügen es zwischen ***Für Ruhm und Ehre*** und ***Der Goldene Falke*** ein (**Jenseits des Horizonts 160**).

Medienhinweise für die Reise 'Jenseits des Horizonts' (Bücher, Filme und Musik)

Im Folgenden finden Sie einige nützliche Hinweise um die Stimmungen während der siebenjährigen Reise noch zu vertiefen. Darunter sind Tipps zu Büchern, die die Stimmung der Überfahrt und der verschiedenen Kulturen vermitteln können, sowie auch Begleitmaterial in Form von Filmen und Musik.

1. Irdische Literatur

a. Belletristik

- **Robert Harris; Imperium:** Historischer Roman um die Figur des Cicero, erzählt aus der Sicht seines Haussklaven. Dabei lernt der Leser viel über die Kultur und das Recht von Rom und eignet sich somit für die Darstellung der imperialen Gesellschaft.
- **Robert Harris; Pompeiji:** Weiterer historischer Roman von Robert Harris, der einen guten Ausblick auf imperiale Intrigen liefert.
- **Robert Harris; Titan:** Fortsetzung von Imperium
- **Patrick O Brian; Aubrey-Maturin-Serie:** Eine Buchreihe über Schiffsreisen im frühen 19. Jahrhundert /Vorlage für Master and Commander). Sehr hilfreich für die Überfahrt der Lamea und generell Befehlsstrukturen auf Schiffen.
- **Eric Walz; Der Schleier der Salome:** Historischer Roman, der sich mit der Figur der Salome beschäftigt und ein Gefühl für die das Land der Kerrishiter und ihrer Gesellschaft vermitteln kann.
- **Karl-Wilhelm Weeber; Luxus im alten Rom: Die öffentliche Pracht, Luxus im alten Rom: Die Schwelgerei, das süße Gift**: Betrachtung der dekadenten Oberschicht des römischen Reiches.
- **John Maddox Roberts; SPQR:** Krimiserie im alten Rom zur Zeit von Caesar. Liefert sowohl für Stadtabenteuer, als auch myranische (römische) Lebensweise und politische Intrigen viel Material und Ideen.
- **Lindsey Davis, Silberschweine:** Wie SPQR eine interessante und oftmals witzige Krimiserie aus dem alten Rom, die Viel über Alltag und Lebensweise in einer Metropole berichtet und viel Grundstoff für eigene Stadtabenteuer bietet.
- **Memoria Myrana**, ein kostenloses Fanzine zu Myranor mit mehreren hundert Artikeln zu Rassen, Kulturen und Abenteuern rund um das Güldenland. (www.memoria.myrana.de)

b. Sachbücher

- **Philip Matyszak; Legionär in der römischen Armee:** Wissenswertes über das Leben eines Legionärs in der römischen Armee und damit eine gute Quelle für die imperialen Myrmidonen.
- **Philip Matyszak; Rom für 5 Denar am Tag: Ein Reiseführer in die Antike:** Schilderungen über das Leben in Rom und gleichzeitig ein Stadtführer.
- **Die Antike Stadt: Peter Connolly; Hazel Dodge:** Alltägliches über antike Städte. Aufbau, Leben, Gesellschaft.
- **James Graham-Campbell; Das Leben der Wikinger. Krieger, Händler und Entdecker:** Eine kurze Einführung zu Wikingern. Anwendbar auch für die hjaldingische Gesellschaft.
- **Peter Sawyer (Hrsg.); Die Wikinger. Geschichte und Kultur eines Seefahrervolkes:** Eine weitere Einführung zu den Wikingern.
- **Gerhard Herm; Die Phönizier - Das Purpurreich der Antike:** Quellenmaterial für Talaminas und die Kerrishiter.
- **Sabatino Moscati; Die Phöniker. Von 1200 v. Chr. bis zum Untergang Karthagos:** Kulturbeschreibung, die sich auch auf die Kerrishiter anwenden lässt und ein Bild von ihnen vermitteln kann, auch wenn es hier natürlich um die Phönizier geht.
- **Ingemar König, Vita Romana. Vom täglichen Leben im alten Rom:** Ausführliche Darstellung des täglichen Lebens mit seinen Sitten, Regeln und Besonderheiten.

2. Filme und Serien

Überfahrt

- Christopher Columbus (1949): Das klassische Filmthema der Entdeckungsreise und die Erkundung einer neuen Welt.
- Aguirre, der Zorn Gottes (1972): Greift das Thema Dschungel, Conquestadores und Suche in einem fremden Land auf.
- Cabeza de Vaca (1990): Thema des Films ist eine Expedition von Conquestadores nach Amerika.
- Meuterei auf der Bounty (1933/1935/1962/1984): Bei diesem Klassiker wird vor allem das Leben an Bord eines Schiffes mit Kommandostruktur (mit all seinen Problemen wie Meuterei und Bestrafung) thematisiert.
- 1492 – Die Eroberung des Paradieses (1992): Ein weiterer, sehr bekannter Titel, der die Reise von Kolumbus aufgreift und für eine beispielhafte Überfahrt und deren Gefahren sehr nützlich ist als Inspirationsquelle.
- Master and Commander (2003): Leben an Bord eines Schiffes mit Kommandostruktur.

Myranisches Imperium

- **Quo Vadis (1951)**: Klassiker über die Allmacht eines antiken Herrschers.
- **Das Gewand (1953)**: Antike Intrigen im Imperium.
- **Spartacus (1960/2004):** Sklaven, deren Lebensbedingungen,

Aufstände und die Dekadenz der Herrscherschicht und militärische Auseinandersetzungen.

- **Caligula (1971):** Dekadenz der Oberschicht, vortrefflich anwendbar auf das myranische Imperium.
- **Gladiator (2000):** Versklavung eines Feldherrn und dessen Aufstieg als Gladiator.
- **Troja (2004):** Eignet sich insbesondere für heroische Kämpfe im Stil der Antike und für Kampftechniken der Myrmidonen des Imperiums.
- **Empire (2005):** Gladiatoren, aber auch das gewöhnliche Leben der Bürger und einige Intrigen
- **Rome (2005):** Alltägliches Leben und Intrigen werden in dieser Serie über das antike Rom vortrefflich dargestellt (z. B. auch wie ein myranischer Cirkel funktionieren könnte oder der Senat).
- **Der goldene Kompass (2007):** Luftschiffe und magische Artefakte.
- **Der Sternwanderer (2007):** Magie und Luftschiffe.
- **Centurion (2010):** Aufeinandertreffen der imperialen Zivilisation und des Barbarentums (besonders für die wilderen Gebiete wie Cranarenius geeignet).
- **Spartacus: Blood and Sand (2010):** Eine Serie über den Sklavenaufstand, ebenfalls angereichert mit Intrigen.
- **Agora (2010):** Wissen und Technik der Antike, städtische Schauplätze.
- **Kampf der Titanen (1981/2010):** Mystische Kreaturen als Inspirationsquelle, sowie auch Kampftechniken, Kleidung von Myrmidonen, Götterwelt.
- **Die Adler der Neunten Legion (2010):** Antike Kämpfe und Schlachten gegen Barbaren.

Hjaldinger

- **Der 13. Krieger (1999):** Nordische Kulturen und Lebensweise als Quelle für Hjaldinger, aber auch primitive Barbaren und animistische Kulturen, werden in diesem Film dargestellt und können sowohl für den myranischen Norden, als auch einige Randkulturen mit barbarischen Sitten dienen.
- **Pathfinder – Die Fährte des Kriegers (2007):** Durch diesen Film lassen sich auch die Schattenseiten der Wikinger und ihre Gnadenlosigkeit gut vermitteln
- **Walhalla Rising (2009):** Abenteuerfilm, der in den Gebieten der Wikinger spielt und versucht, ein realistisches Bild zu zeichnen.

Bansumiter

- **Kleopatra (1963):** Ein Klassiker vor der exotischen Kulisse des alten Ägyptens. Kann auch für Talaminas oder exotischere Orte wie Esbathmar eine Inspirationsquelle sein.
- **Alexander (2006):** Alexanders Reisen durch Persien, Babylon bis hin nach Indien können ein Bild von Kerrishitern, aber auch Bewohnern Tharpuras, Makshapurams und die Exotik von Shindrabar vermitteln.
- **Asoka – Der Weg des Kriegers (2006):** Indischer Historienfilm über das Leben des ersten „Kaisers" von Indien, seine Eroberungen und ein Einblick in eine archaische, exotische Lebenswelt.
- **300 (2007):** Epische, antike Schlachten, aber durchaus auch Magie und Mystik, die ebenfalls als Inspirationsquelle dienen können.

Myranor allgemein

- **Jason und die Argonauten (1963):** Antikes Flair, mystische Kreaturen und fantastische Seereise mit einem Schiff.
- **Hercules (US-Fernsehserie, 1995 bis 1999; 111 Episoden):** Antikes Flair und mystische Kreaturen.
- **Xena – Die Kriegerprinzessin (US-Fernsehserie, 1995 bis 2001; 134 Episoden):** Antikes Flair und mystische Kreaturen.
- **Die Abenteuer des Odysseus (1997):** Antikes Flair, mystische Kreaturen und fantastische Odyssee mit einem Schiff.
- **Jason und der Kampf um das Goldene Vlies (2000):** Antikes Flair, mystische Kreaturen und fantastische Seereise mit einem Schiff.

3. Musik

- **Musica Myrana** von *Ralf Kurtsiefer* – Auf dieser Myranor-Musik-CD ist die Stimmung des Kontinents in mehreren Titeln zusammengefasst.
- **Into the Blue** von *Erdenstern* – Vor allem für Meeresszenen und Seefahrt geeigneter Soundtrack, der bei der Überfahrt, aber auch bei allen anderen Fahrten der Lamea zum Einsatz kommen kann.
- **Into the Gold** von *Erdenstern* – Dieser Soundtrack enthält Stücke, die sich vor allem für exotischere Gegenden Myranors eignen, insbesondere für Shindrabar, die Wüste Narkramar und die Esbathi, die Städte der Kerrishiter.
- **Into the Dark** von *Erdenstern* – Einige der bedrohlicheren Stücke können bei finsteren Ritualen oder unheimlichen Begegnungen eingesetzt werden.
- **Into the White** von *Erdenstern* – Insbesondere geeignet für die Erkundung des myranischen Nordens und der Gebiete der Hjaldinger.
- **Into the Red** von *Erdenstern* – Geeignet für alle Kämpfe an Land und die Erkundung der Mine.
- **Into the Green** von *Erdenstern* – Während der Reisen durch dichte Wälder können diese Stücke eingesetzt werden.
- **Into the Light** von *Erdenstern* – Für verschiedene Gelegenheiten zwischen Wunder und Katastrophe.
- **DSA-Soundtrack ‚Klar zum Entern'** von *Rauschwerk*: Dieser Soundtrack eignet sich teilweise ebenfalls für die Fahrten der Lamea auf dem Thalassion.
- **Troja** von *James Horner*: Epische Musik.
- **Conquest of Paradise** von *Vangelis* (u.a. Stücke): Stimmungsmusik für Seereisen und Entdeckungen, Conquestadores.
- **King Arthur** von *Hans Zimmer*
- **300** von *Tyler Bates*: Für antike Stimmung, Mystik, aber auch Kämpfe.
- **Der 13. Krieger** von *Jerry Goldsmith*: Sowohl mit arabischen Anklängen für die Kerrishiter, als auch nordische Musik für die Hjaldinger.
- **Gladiator** von *Hans Zimmer*: Passende Musikstücke für Arenen oder allgemein antike Kämpfe, aber auch ruhigere Töne.
- Dazu die meisten Soundtracks der angesprochenen Filme und Serien, wie z. B. **Rome** oder **Empire, Blood and Sand**.

Karten, Pläne und Handouts

Mit dem Segen Ihrer Kaiserlichen Majestät

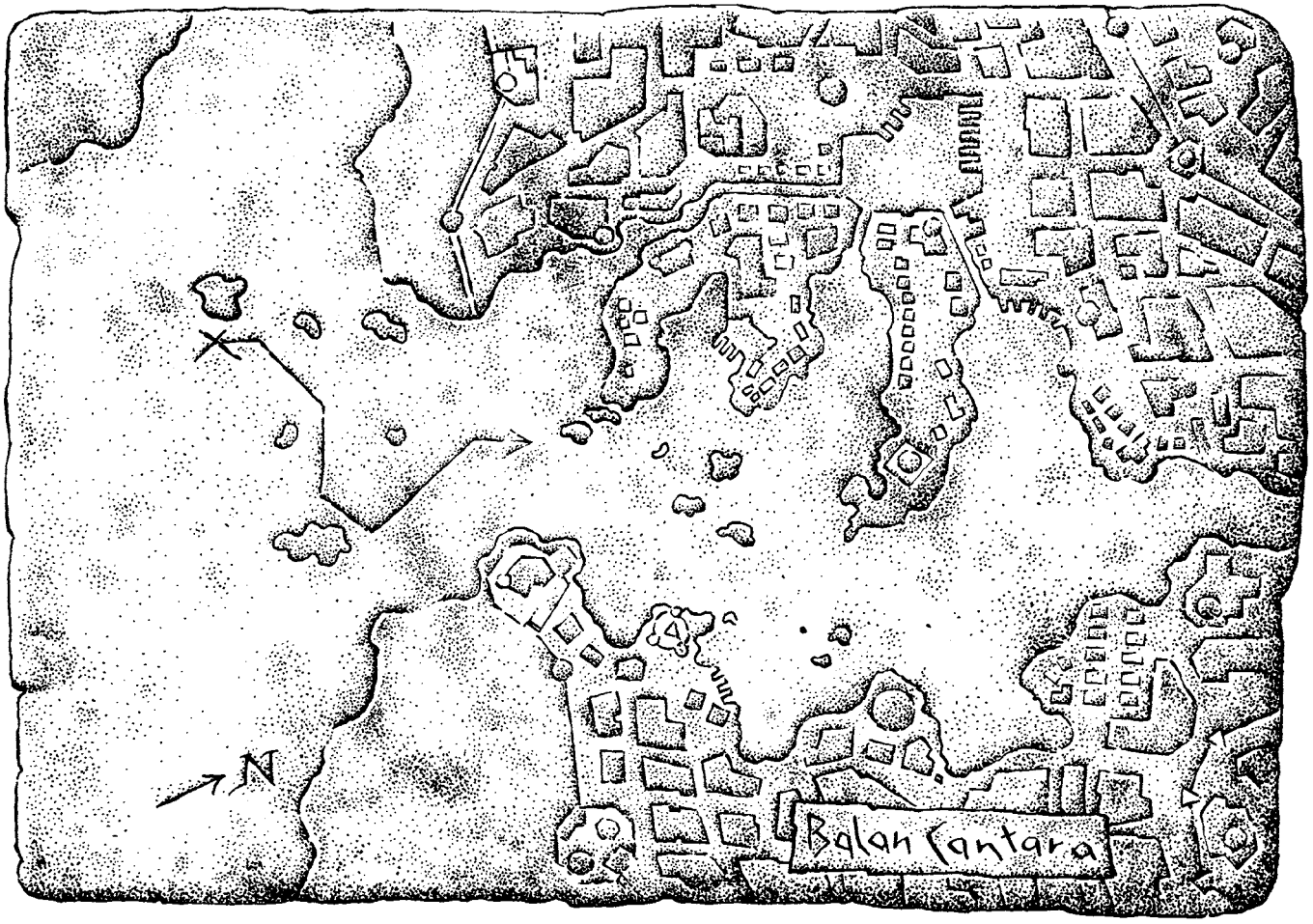
Amene III. Firdayon von Vinsalt,
Kaiserin des Horasreiches,
Königin zu Yaquiria & Drôl & Südmeer &c.,
durch Beschluss der Horaskaiserlichen
Admiralität und mit Unterstützung der
Derographischen Gesellschaft sei hiermit
folgendes kundgetan:

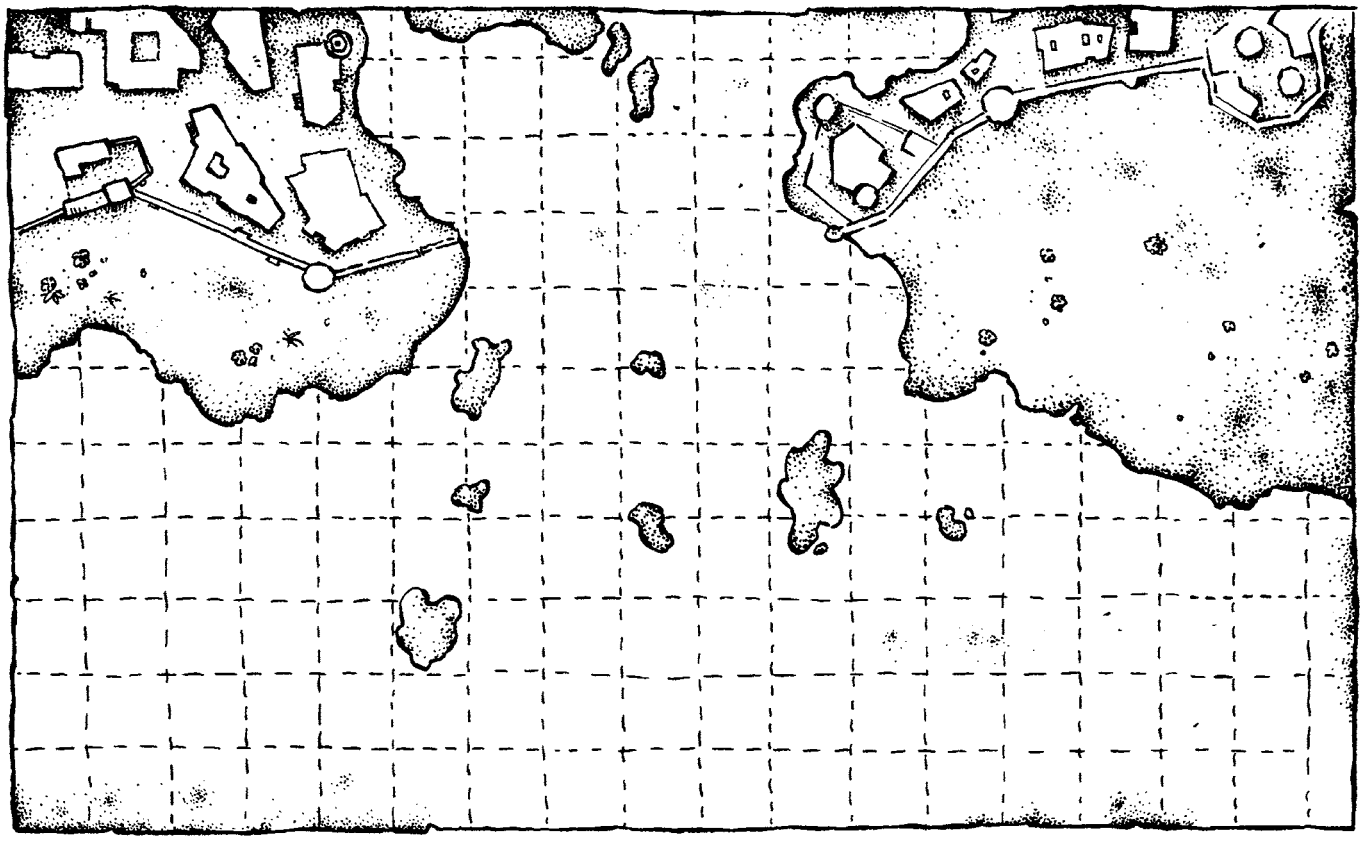
Güldenlandexpedition geplant!

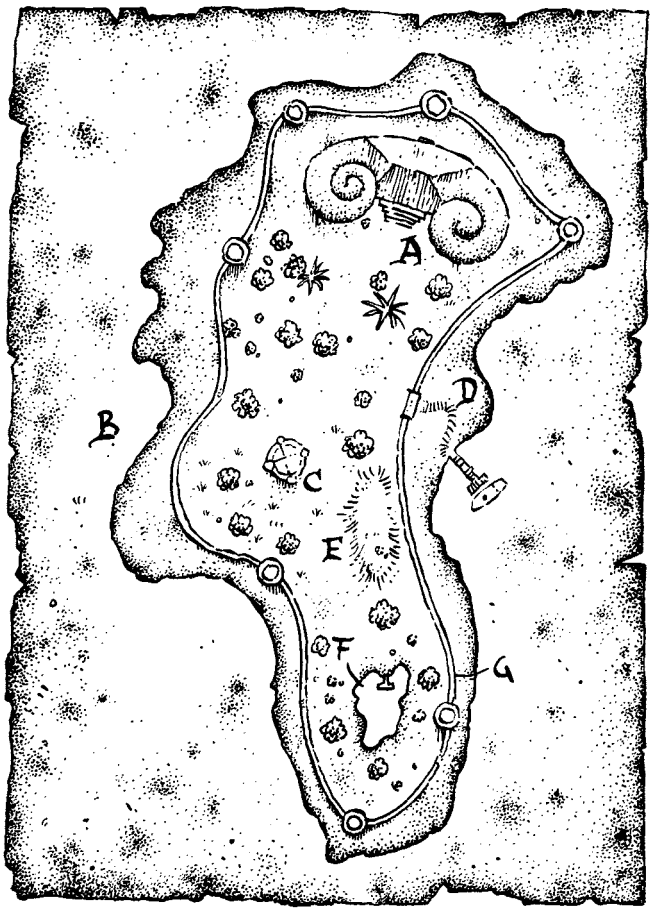
Gesucht werden noch für dieses Frühjahr
unerschrockene Kämpen von untadeligem
Gebaren zur avesgefälligen Erkundung der
unbekannten Gestade jenseits des Meers der
Sieben Winde.

Imprimis: Gelehrte mit arkaner und derischer
Reputation, erfahrene Seeleute, Abgänger
anerkannter Kriegerakademien, tatkräftiges
Handwerksvolk und erfahrene Glücksritter
anderer Professionen, die der Expedition
zu Ruhm und Ehre gereichen mögen.

Gez. Fiago ya Dascovia,
Director des Horaskaiserlichen
Rekrutierungsbüros Grangor

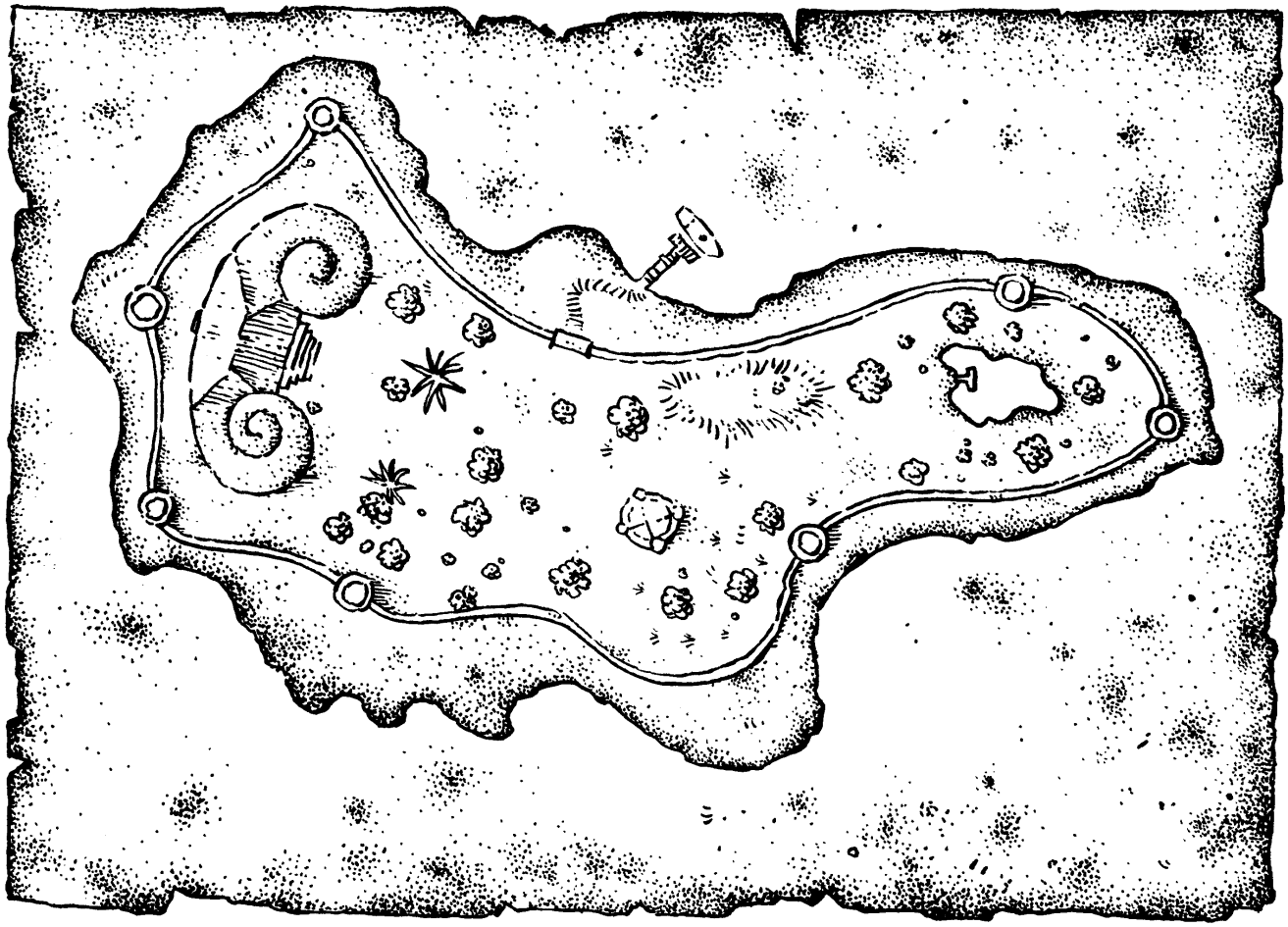

N
Balan Cantara

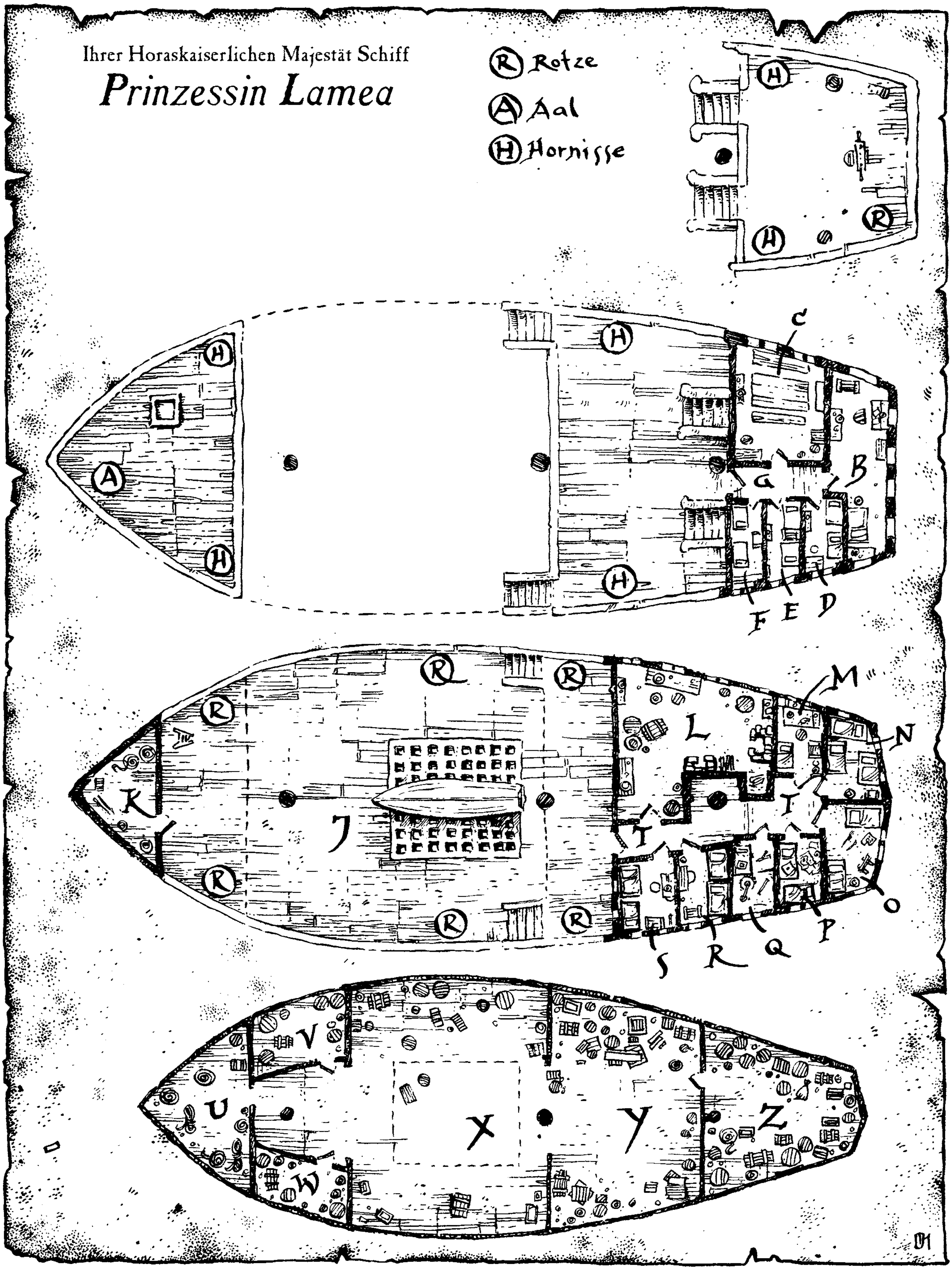


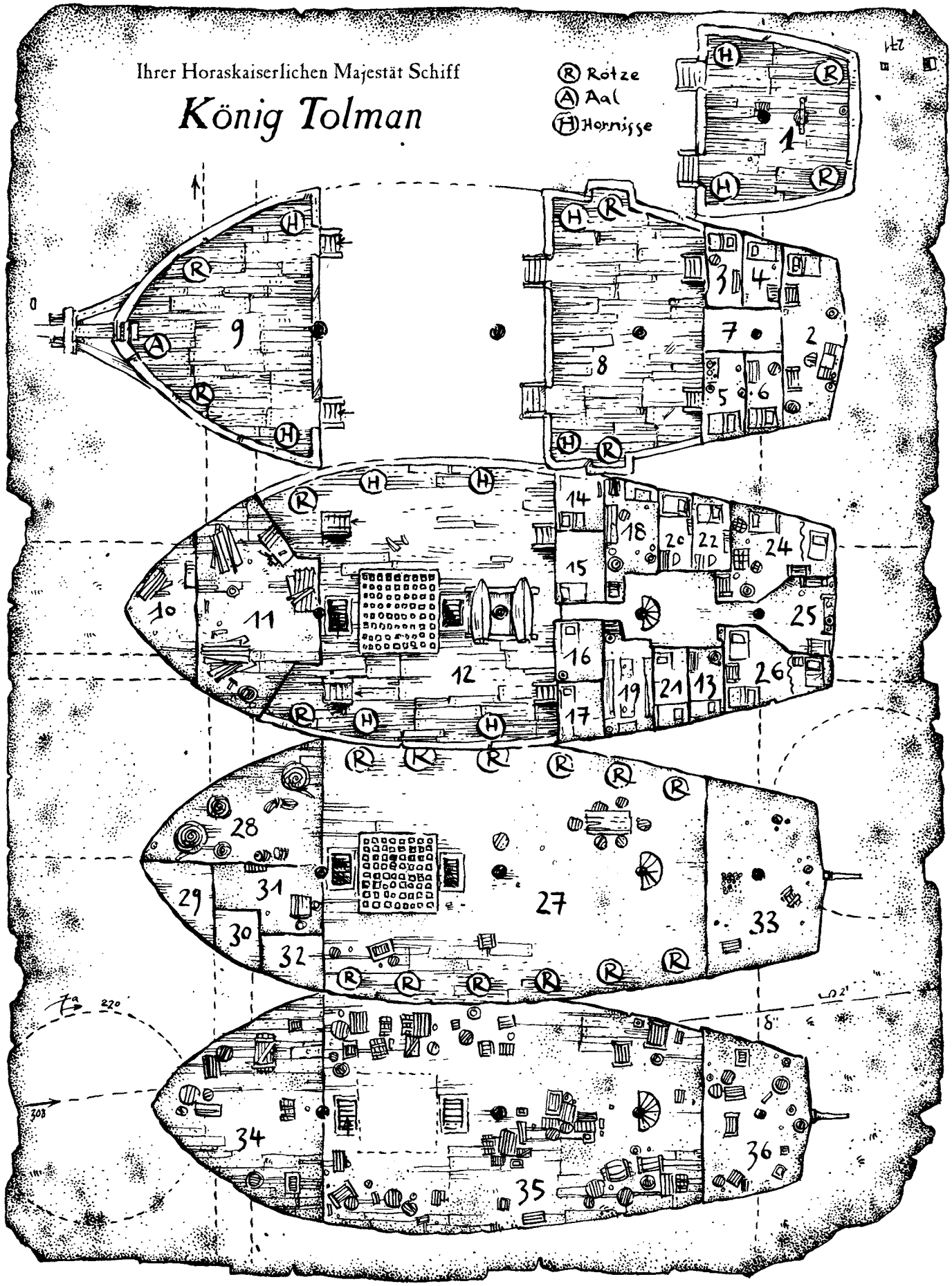


Legende zur Palastinsel des Horas von Cantera

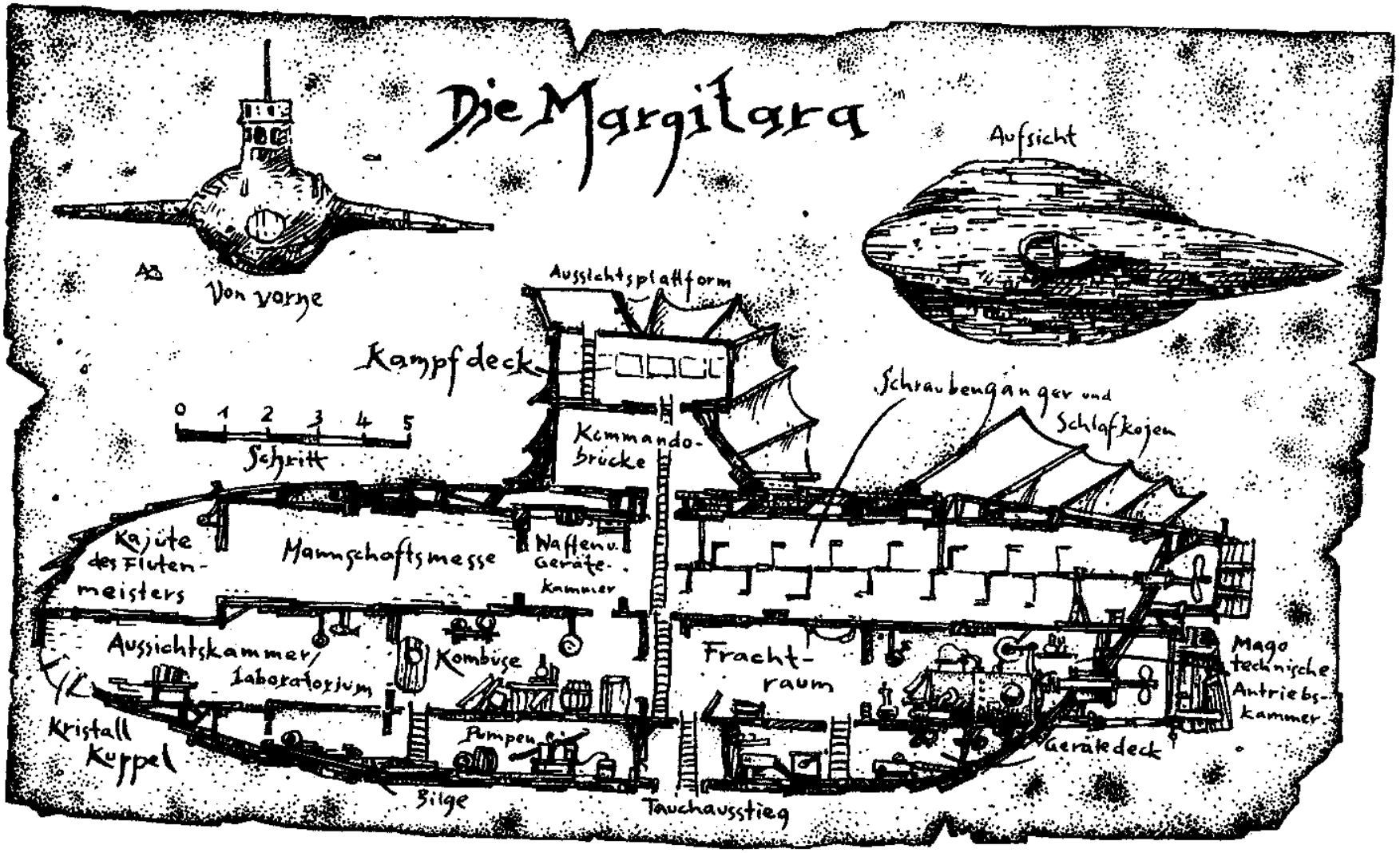
A) Villa des Horas von Balan Cantara
B) Gewässer des Louranath
C) Gartenpavillon
D) Weg zum Anlegesteg
E) Grasbewachsene Anhöhe für festliche Empfänge
F) Kleiner See mit Steg für Ruderboot
G) Mauer mit Wehrgang

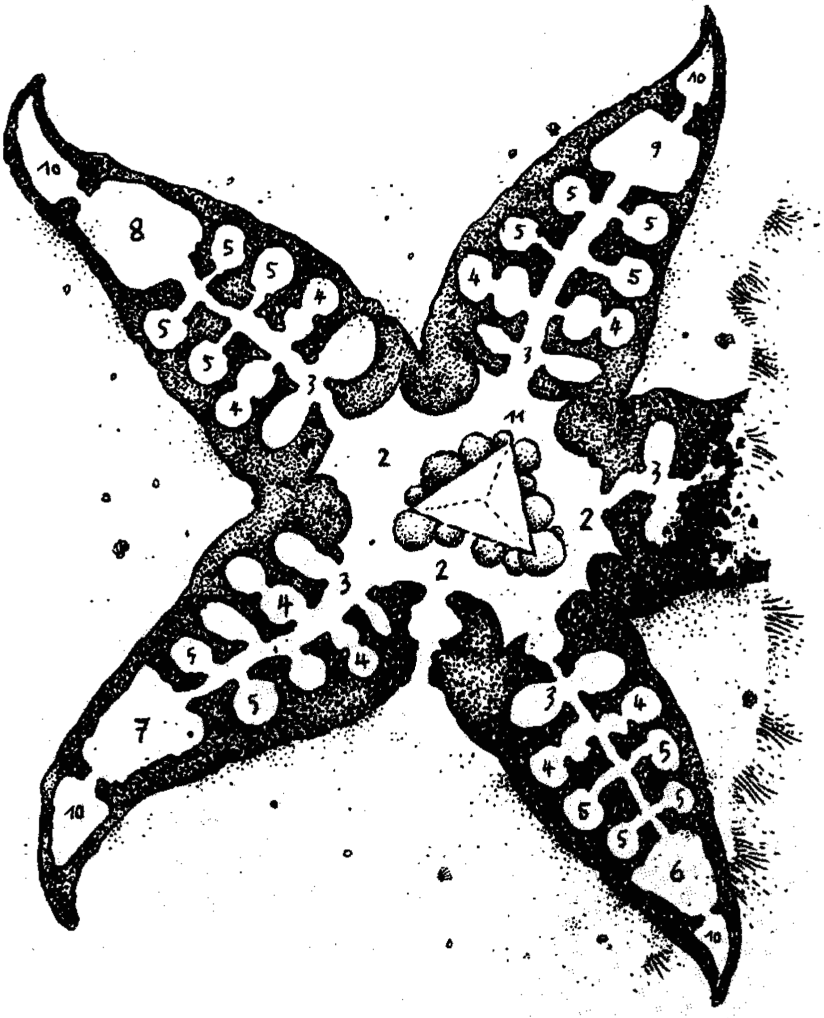


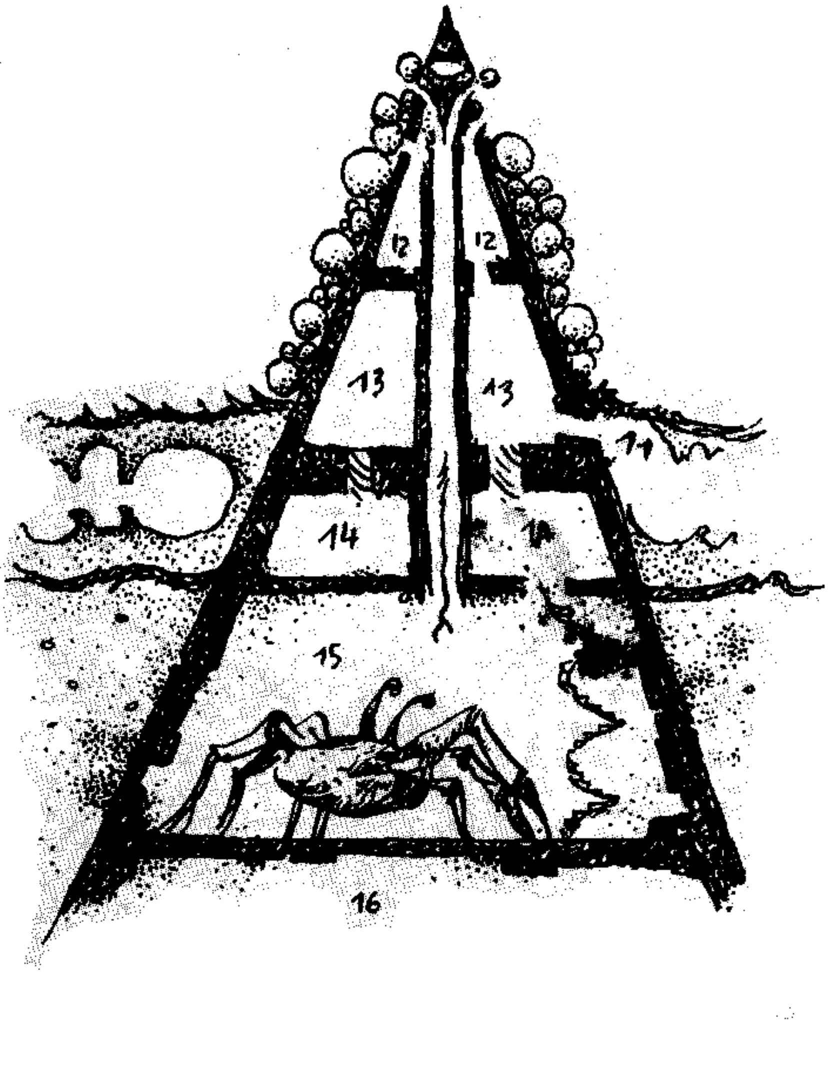

Ihrer Horaskaiserlichen Majestät Schiff
Prinzessin Lamea
R Rotze
A Aal
H Hornisse
C
B
G
F E D
M
N
L
J
K
T
T
O
S R Q P
V
U
X
Y
Z
W

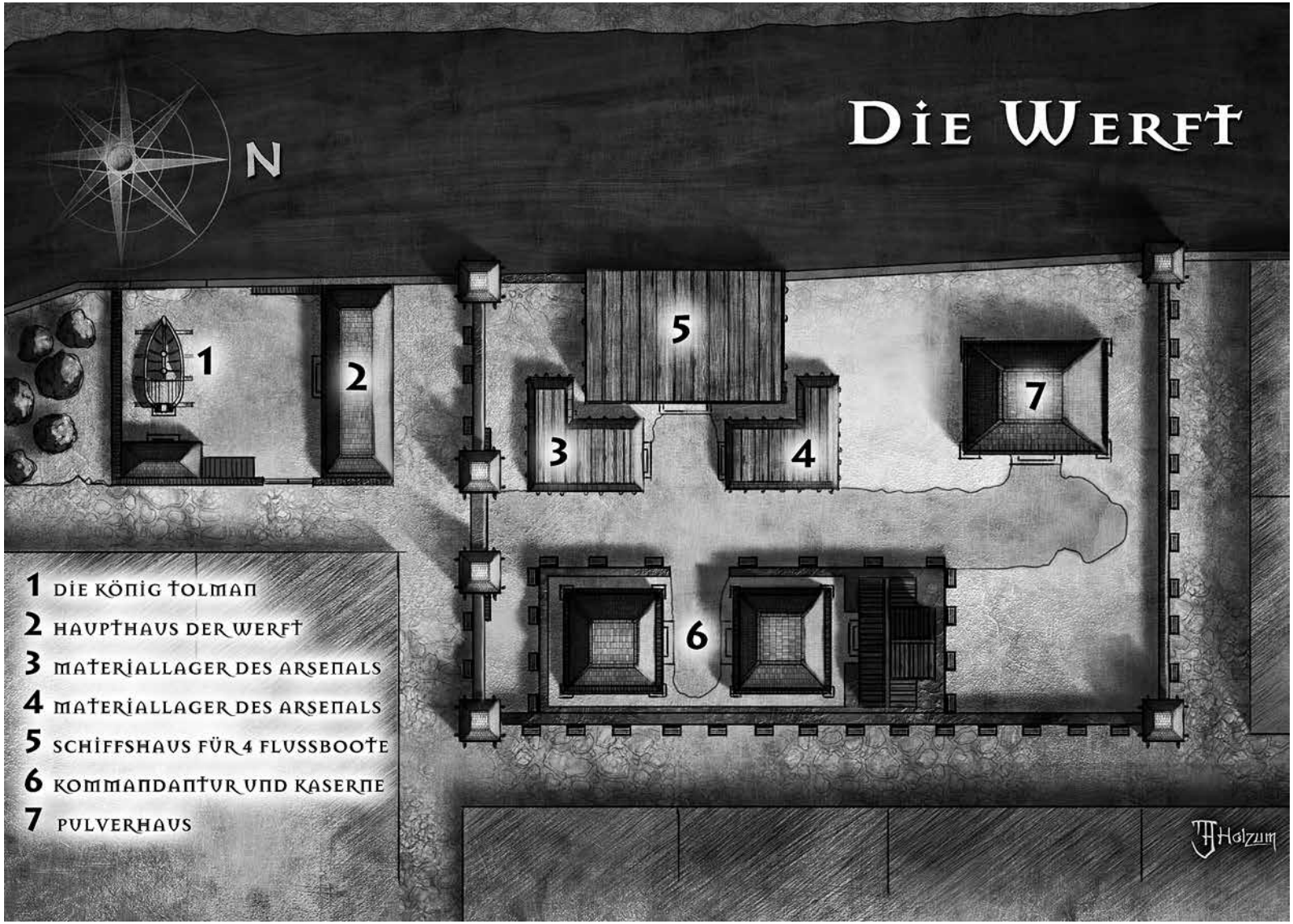

Ihrer Horaskaiserlichen Majestät Schiff
König Tolman
Ⓡ Ratze
Ⓐ Aal
Ⓗ Hornisse

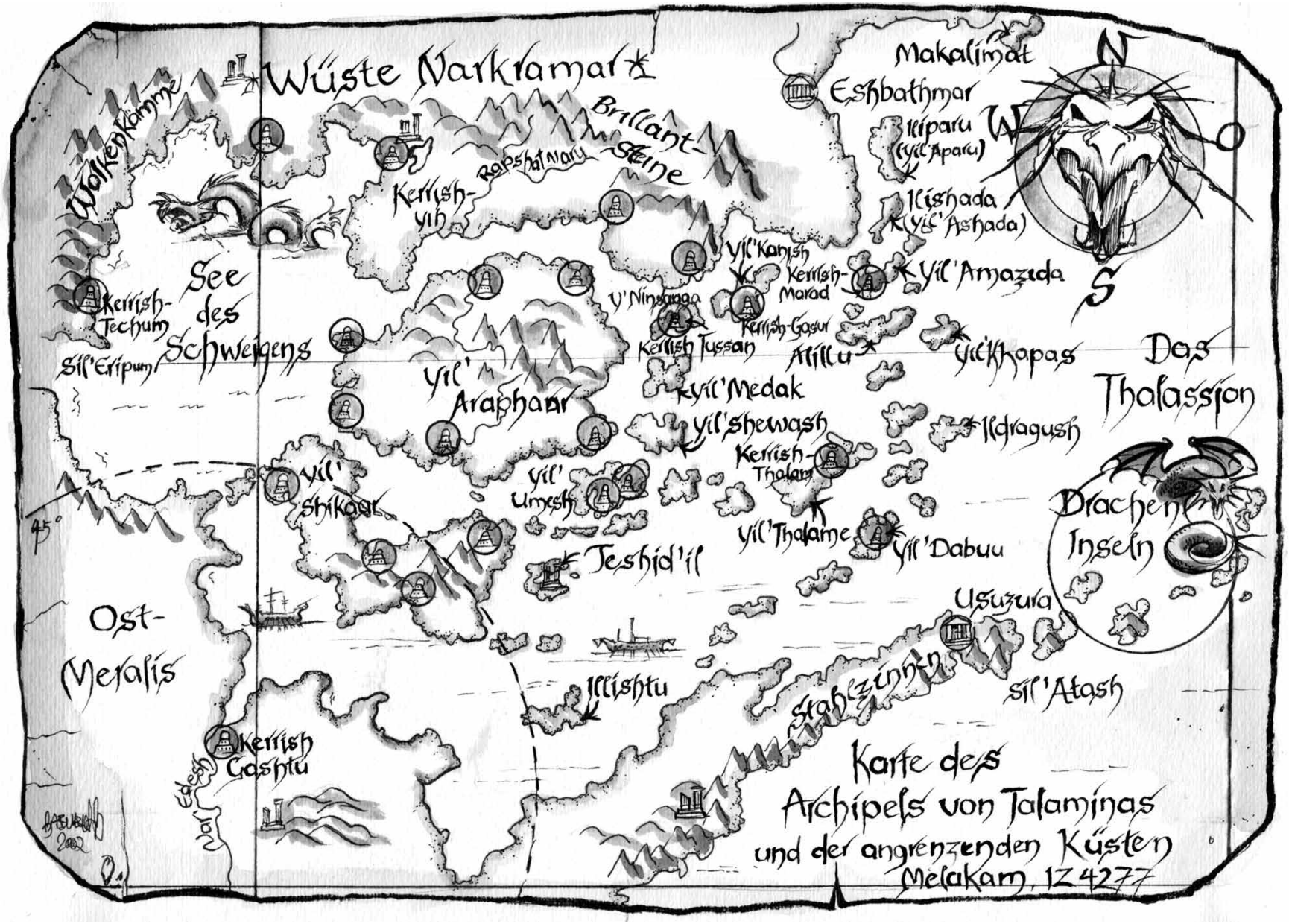
A
C
D
B
E
F
G
H
I
J
K
L

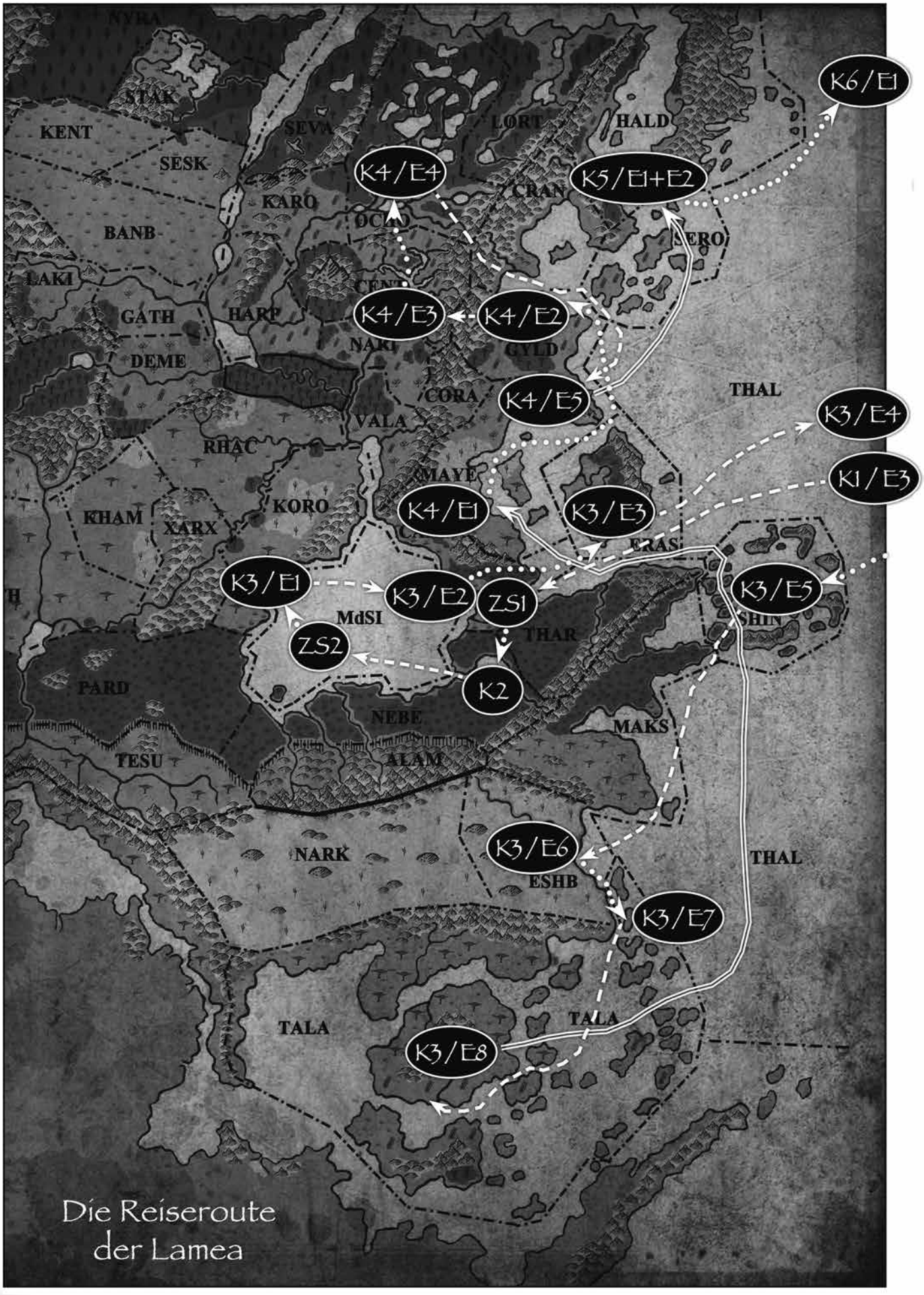

Die Margilara
Von vorne
Aufsicht
Aussichtsplattform
Kampfdeck
Schraubengänger und Schlafkojen
0 1 2 3 4 5
Schritt
Kommando-brücke
Kajüte des Fluten-meisters
Mannschaftsmesse
Waffen u. Geräte-kammer
Aussichtskammer/ Laboratorium
Kombuse
Fracht-raum
Mago technische Antriebs-kammer
Kristall Kuppel
Pumpen
Gerätedeck
Bilge
Tauchausstieg

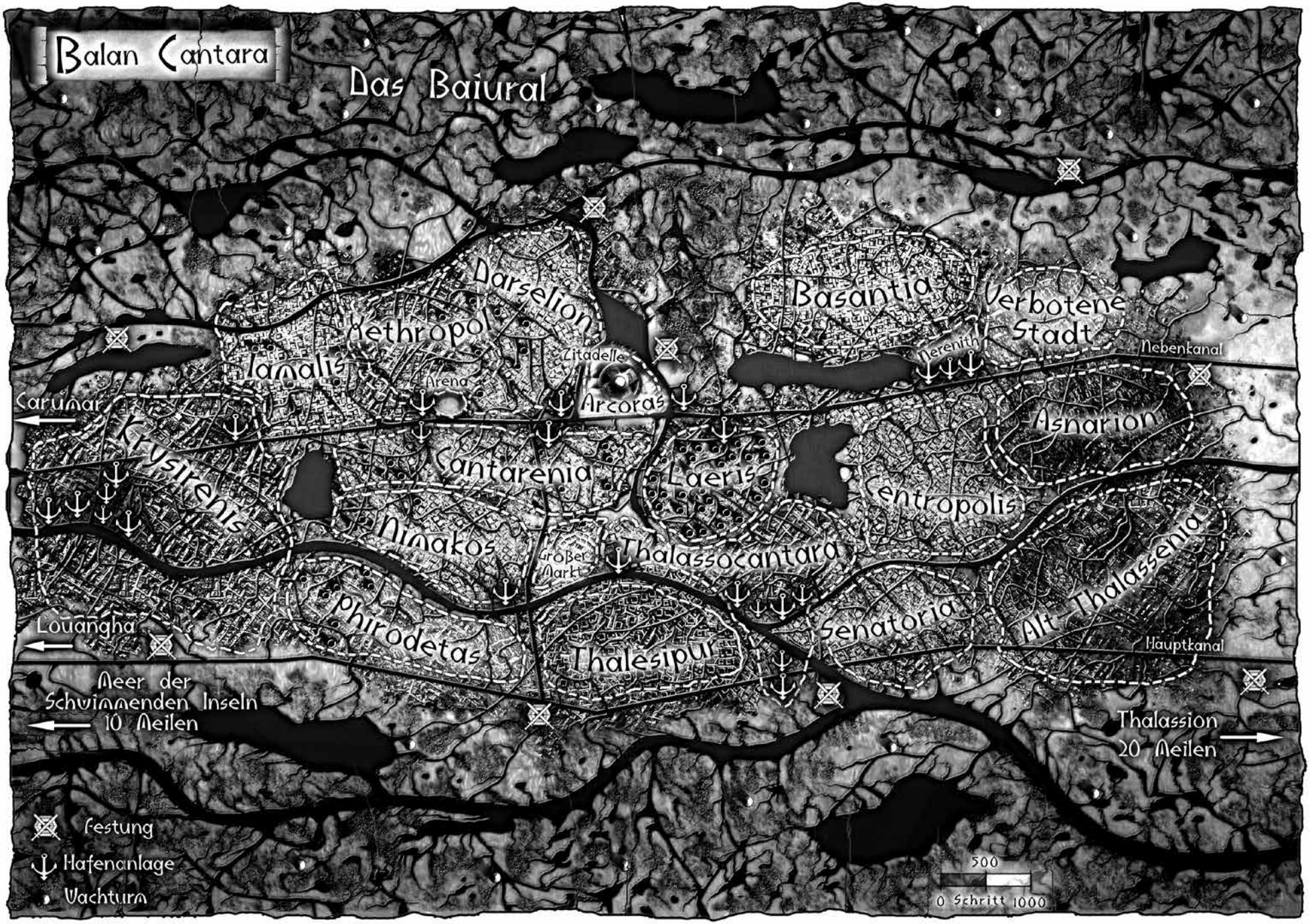

10
9
5
5
5
5
4
4
3
10
8
5
5
4
5
5
3
4
11
2
2
3
2
3
4
5
4
5
7
10
3
4
5
4
5
5
5
6
10


12
12
13
13
11
14
15
16


Die Werft
N
1
2
3
4
5
6
7
1 Die König Tolman
2 Haupthaus der Werft
3 Materiallager des Arsenals
4 Materiallager des Arsenals
5 Schiffshaus für 4 Flussboote
6 Kommandantur und Kaserne
7 Pulverhaus
Holzum


Wüste Narkramar
Wolkenkämme
Brillant-Steine
Rapshat Naru
Kerrish-Yih
See des Schweigens
Kerrish-Techum
Sil'Eripum
Yil' Araphaar
Yil' Shikaar
Yil' Umesh
Teshid'il
Ost-Meralis
Kerrish Gashtu
Nar Edesh
Illishtu
Makalimat
Eshbathmar
Iliparu (Yil'Aparu)
Ilishada (Yil'Ashada)
Yil'Kanish
Kerrish-Marad
Yil'Amazida
Y'Ninsanga
Kerrish-Gasur
Kerrish Tussan
Atillu
Yil'Kkapas
Yil'Medak
Yil'Shewash
Kerrish-Thalam
Ildragush
Yil'Thalame
Yil'Dabuu
Usuzura
Stahlzinnen
Sil'Atash
Das Thalassion
Drachen Inseln
N
W
O
S
45°
Karte des Archipels von Talaminas und der angrenzenden Küsten
Melakam, IZ 4277


NYRA
STAK
KENT
SEVA
LORT
HALD
K6/E1
SESK
K4/E4
K5/E1+E2
KARO
CRAN
BANB
OCAN
SERO
LAKI
CENT
GATH
HARP
K4/E3
K4/E2
NAKI
GYLD
DEME
CORA
K4/E5
THAL
K3/E4
VALA
RHAC
MAYE
K1/E3
KHAM
XARX
KORO
K4/E1
K3/E3
ERAS
K3/E1
K3/E2
ZS1
K3/E5
MdSI
SHIN
ZS2
THAR
K2
PARD
NEBE
MAKS
TESU
ALAM
K3/E6
NARK
THAL
ESHB
K3/E7
TALA
TALA
K3/E8
Die Reiseroute
der Lamea


Balan Cantara
Das Baiural
Darselion
Basantia
Verbotene Stadt
Nebenkanal
Nerenith
Iamalis
Arena
Citadelle
Arcoras
Carumar
Asnarion
Krystrehis
Cantarenia
Laeris
Entropolis
Nimakos
Großer Markt
Thalassocantara
Thalassenia
Alt Thalassenia
Senatoria
Louangha
Phirodetas
Thalesipur
Hauptkanal
Meer der Schwimmenden Inseln
10 Meilen
Thalassion
20 Meilen
Festung
Hafenanlage
Wachturm
500
0 Schritt 1000

Westliches Gletschermeer
Ehizhurha
Gäserner See
Gäserner Orismani
Zhiatakho
BERGE VON STAKALA
Uzharha
Stakhizha
Ompompanuusik
Ochobische Seenplatte
Bhyzhaia
Escius
Ursar
Sidor Sevanyr
Sidor Helapolis
KENTORIKAN-STEPPE
BERGE VON SKIRESIS
Sidor Ethilia
Ibinthius
Valdúr Kentorix
Britysion
Nubanias
Asivis
Malysia
Ibaria
Pholosee
Lucennaia
HOCHLAND VON KARONIUS
Minycion
Sidor Ochobik
Sidor Karonum
NEPRETON-STEPPE
Chaspyrinia
HÜGEL VON RHESIAS
Sidor Neprax
Peranthis
Rhesias
Lucasee
Segycona
Roter Orismani
Ethyrus
Goldener See
Goraxis
BAAN BASCHUR
NITHARTUS-BERGE
Balan Avasal
Martigus
Valdúr Harpalis
Kalter Orismani
Mekariopolis
TÜRME D
MORGEN
Florymna
Asarni
Dorinthapolis
Agantene
Sidor Harpax
Rhotagium
Ysarthis
Acthintas
Virovias
Balan Tholdar
Parasia
Weindunkler See
Sidor Narinia
Mallytrion
Sidor Demelias
Uscilion
Ethorion
Thiator
WEISSE HÜGEL
Großer Orismani
Schneller Orismani
WALD VON AMACINATH
Goldener Orismani
Weißer Orismani
Sidor Corabis
Euratheon
LÖWENKOPF-MASSIV
SKALPBERGE
Manossos
Dürrer Orismani
Sidor Valantis
APELIOTEN
Rachis

Östliches Gletschermeer
Borinam-See
Grifathal
Drakenes
Thorsvik
Kyrbluthaven
Grimburan-See
Berestadt
HARDUN
Biornenes
Myrgineyjar
Othalvik
Trevanger
Laervik
Eikey
Vuthvall
Oraurum-See
Haeldingaport
Rothmarstad
Grimsaela
TÜRME DES MORGENS
Lejonlund
Dalernona
LINDWURM-HÖHEN
Balan Cranyar
Burgivana
Wayafjord
M'iiku'on
Nyhborgh am See
Eriland
Miquonica
HJALBARDEN-HOCHLAND
Serovogor
Groß-Gorland
Oldedyk
Euphadaea
Wester-Sailand
BUCHT VON TRIVINA
Sudercastel
Bruchtland
Trivina
Oster-Sailand
Epharderdam
Ucurrus
Sradapolis
Lyskeland
Triveratus
Chrabena
Valdur Kalenis
Telanaia
Madina
Serapolis
MOREANA WALD
Lolona
Alogoia
Sidor Katomar
CEDARIA-BERGE
Valdur Neratis
Alonaia
Nuneta
Dregomyr-Kanal
Große Stadt
Stadt
Steppe, Grasland
Waldland
Gebirge
Hügel
Fluß
Wüste
Sumpf
Ruine
Imperiale Straße
100 200 300 400 500
MEILEN

Schneller Orismani
Wald von Amqunath
Großer Orismani
Weißer Orismani
Goldener Orismani
Türme des Morgens
Weiße Hügel
SIDOR CORABIA
EURATHEON
Löwenkopfmassiv
Skalpberge
Die Orismark
MANOSSOS
RACHIS
Tavala
SIDOR VALANTIS
SIDOR LACUSA
Dürrer Orismani
PHALOREA
ABDERA
KHYARBA
BLADARIS
Bladarenia
Valantisches Meer
Apeliotes
BALAN MAYEK
SIDOR COROMAN
Die Zhirrid
Grüner Orismani
Die Mholuren-Wehr
Apelioten
VINBRATA
Senke von Occara
LOUAMAR
Kristall Tor
Janella
Calacar
Taxaron
DARANEL
Berge vor Taxaron
XARXARAS
Rusiar
PHORSINA
Meer der Schwimmenden Inseln
BALAN CANTARA
Das Louran
Pardir-Dschungel
SHANALI
Große Stadt
Stadt
Ruine
Rusiar
Fluß
Hügel
Gebirge
Dschungel
Waldland
Wüste
Sumpf
Steppe, Grasland
Imperiale Straße
Nebelwald
Alamar
Tharamans Rippen
Die Narkran

NUHETA
Galeeren-
Arathar
Bucht
Sa'Thior
Gebirge
Leythagu
Das Thalassion
ERATU
Asucar
VALDUR SUCARRA
Hügel von Telsun
Era'Sumu
Nimoras
SIDOR TALIKA
Barawan
SIDOR BARAWA
Loda-lungun
Jlam-bajan
VALDUR BEDHRA
Bahari
ALONKA
Doluwan
Marya-katra
Uchabaja
Lakabajanga
Archipel
Andamutra von
Shindrabar
VALDUR METHELIS
GURETTA
Dschungel von
Tharpura
Djolo-pandang
Djanar
Chawak
Gebirg
URatha PUR
JARUSHANGA
MELAKKAM
TOKUM ISORU
Dorgal
ALWATTA-NAM
SHARAPUR
Mali
SULAS
LANAGAR
Thapagra
ANNATHRA
GORABOR
KAMA KUWAR
MAHANDA MEKA
MAHENANDA
VALDUR MAKALA
Makalimat
NAHAM BATH
Haratta
ESHBATHMAR
N
0 100 200 300 400 500 Meilen