

Die Möglichkeit einer Insel

Ein Abenteuer auf dem Meer der Schwimmenden Inseln für 3-5 Helden niedriger Erfahrung

Beitrag für den Abenteuerwettbewerb zum Thema
„An, auf oder unter dem Meer der Schwimmenden Inseln.“

Ort: Meer der schwimmenden Inseln
Anforderungen an den Meister: Mittel
Anforderungen an die Spieler: Mittel
Anforderungen an die Helden: Interaktion, Talenteinsatz, Kampf

Die Möglichkeit einer Insel

„Die Ravesaran sind ein Volk, das von seiner natürlichen Anlage her dazu bestimmt ist, mit jeder anderen Kreatur gut auszukommen. Und doch gehen unter ihnen Berichte um von einer Insel, auf der es nur Ravesaran geben soll, auf der der Unterschied der Geschlechter, der ‚lästige Fehler‘ der anderen Rassen, keine Rolle spielt. Mitten im geheimnisvollen Meer der Schwimmenden Inseln soll diese Zuflucht liegen, und sie soll Ravesaran die Möglichkeit geben, endlich Ruhe zu finden vor den Anforderungen, die die anderen Rassen an sie stellen. Wenn Ihr mich fragt, ist diese Insel jedoch nicht mehr als eine Legende, in der sich der Wunsch der Ravesaran verdichtet, einmal so zu sein wie alle Wesen um sie herum, einmal als jemand mit Bedürfnissen wahrgenommen zu werden, anstatt immer nur Bedürfnisse zu befriedigen.“

Meophrastes, Völkerkundler in Balan Cantara

Einleitendes

Handlungsüberblick

Die Helden sind am Küstenkanal von Balan Cantara nach Norden unterwegs, als sie auf einen gestrandeten Optimaten-Segler stoßen. Dessen Besitzer, Xelparios kume Illacrión, berichtet ihnen, seine Ravesaran-Begleiterin Verata sei von Abishai entführt worden, und verspricht ihnen eine fürstliche Belohnung, sollten sie ihn lebend zurückbringen.

Die Helden folgen den Entführern durch das tückische Sumpfbereich, das sich zwischen dem Kanal und dem Meer der Schwimmenden Inseln erstreckt. Am Ufer des Meeres angekommen, entdecken sie allerdings, dass sie zu spät sind: Die Entführer sind mit einem Schiff aufgebrochen.

Eine Möglichkeit, ihnen nachzukommen, besteht in einem weiteren Abishai-Schiff, das noch in der Nacht in der Nähe anlegt. Kapitän HykhTir Blaufell und ihre Mannschaft sind nach dem Kampf mit einem Molchkraken erschöpft und angeschlagen, ihr Schiff beschädigt. Sie nimmt die Helden auf ihrem Boot mit, wenn diese ihr den Chak eines verstorbenen Gefährten aus dem Unterschlupf des Molchkraken zurückbringen. Lösen die Helden diese Aufgabe, die den zweiten Teil des Abenteuers ausmacht, erfolgt im dritten Kapitel die Überfahrt zu den Inseln der Abishai.

Im vierten Teil des Abenteuers treffen die Helden in Ulkh-Mak, der schwimmenden Stadt der Abishai ein. Hier gilt es, Verata zu finden. Die Helden können in Erfahrung bringen, dass sie gemeinsam mit ihrem Entführer, einem weiteren Ravesaran namens Rasene,¹ die Insel bereits wieder verlassen hat. Mit Hilfe von Burga von den Inseln, einer amaunischen BaoLa, können die Helden die Verfolgung aufnehmen. Auf dem überseeischen Teil eines magnetischen Riffs treffen sie im Finale auf Verata und ihren Entführer. Inzwischen haben sich die beiden allerdings verständigt. Die Helden müssen nun entscheiden, ob sie Verata gegen ihren Willen zu Xelparios zurückbringen wollen. In jedem Fall müssen sie jedoch eine Gruppe von Mholuren bezwingen, die sich das Ravesaran-Paar als Beute ausgesucht hat, ehe sie die Magnetinsel wieder verlassen können.

Geeignete und ungeeignete Helden

Ungeeignet sind aus nahe liegenden Gründen alle Helden, die eine unüberwindliche Abneigung gegenüber dem Leben auf dem Meer oder gar Meeresangst haben. Für eitle Helden hingegen kann der Algengestank der Abishai eine rollenspielerische Herausforderung sein.

Kein Problem stellen aventurische Helden dar, wenn sie Imperial beherrschen. Unter den Abishai ist man Exoten gewohnt.

Für den Einstieg wäre es hilfreich, wenn die Helden keine gigantische Abneigung gegen das Imperium haben, da sie sonst wohl kaum dem Optimaten unter die Arme greifen dürften.

Da das Abenteuer wesentlich von der Begegnung mit der Kultur der Abishai handelt, würde ein Spieler-Abishai den Charakter des Abenteuers drastisch verändern.

¹ Aufgrund der Unzulänglichkeit der deutschen Sprache in Bezug auf zweigeschlechtliche Wesen wird für Verata das weibliche, für Rasene das männliche Personalpronomen verwendet. Dass dadurch die Gefahr einer simplen Aufteilung in den weiblichen und männlichen Teil eines Paares besteht, wird um der Klarheit willen in Kauf genommen.

Kapitel 1: Auf der Straße nach Norden

Das gestrandete Schiff

„Eure Mittagsrast an einem Chrysir-Schrein liegt erst eine Stunde zurück, und ihr schreitet noch recht tüchtig aus. Überhaupt lässt es sich heute angenehm wandern, denn das Wetter ist so warm, wie es im Raia sein sollte, und der letzte Regen liegt so lange zurück, dass auch der Weg trocken ist. Zu eurer Rechten fließt das Wasser des Küstenkanals, zu eurer Linken senkt sich das Land in sumpfigen Wiesen ab bis zum Meer der Schwimmenden Inseln. Wie immer tummeln sich über Wasser und Land Nebelfetzen, so dass man keinen Blick auf das Wasser werfen kann, das sich weniger als einen halben Tagesmarsch von euch entfernt befinden muss.

In einiger Entfernung vor euch seht ihr einen schnittigen Küstensegler am diesseitigen Ufer des Kanals liegen. Vorher sah er noch so aus, als würde er rasten. Jetzt, als Ihr näher kommt, könnt ihr aber feststellen, dass er anscheinend aufgelaufen ist.“

Weshalb die Helden am Küstenkanal nach Norden unterwegs sind, liegt ganz an Ihrer Spielrunde. Mögliche Reiseziele wären die Loualil-Stadt Louamar, das düstere Galasal oder das lebenslustige Sidor Valantis. Richten Sie es aber so ein, dass die Helden nicht unter Zeitdruck sind.

Das Schiff ist zum Zeitpunkt dieser Entdeckung noch etwa eine Millia von den Helden entfernt. Beim Näher kommen lassen sich verschiedene Beobachtungen machen: Die eine Seite des Seglers ist tatsächlich eingedrückt; würde man ihn vom Ufer lösen, sänke er sofort. Außerdem sind die Leichen zweier weiblicher Menschen zu sehen, die am Ufer vor dem Schiff liegen und Kampfverletzungen aufweisen. Sie sind in leichte Tuchrüstungen gekleidet, Waffen lassen sich nicht auffinden. Mit einer gelungenen **Heraldik**-Probe lassen sich die Rüstungsfarben als Farben des Hauses Illacriön bestimmen. Es handelt sich um Angehörige der Hausgarde. Informationen über das Haus Illacriön sollten sich über fast jedes Wissenstalent ermitteln lassen. Greifen Sie nach gelungenen Proben auf die Angaben im HC S. 23f. zurück.

Begeben sich die Helden an Bord des Seglers, werden sie feststellen, dass eine gehörige Unordnung herrscht. Es lässt sich auch hier ein Toter finden, diesmal in einfache Kleidung gehüllt. Der Segler hat nur geringen Tiefgang und kein Unterdeck, der einzige geschlossene Raum ist eine Kajüte am hinteren Ende des Schiffes die luxuriös eingerichtet ist. Hier hielten sich Xelparios und Verata auf, während die beiden Wachen sowie die fünfköpfige Besatzung (der Rest floh schwimmend) auf Deck untergebracht waren.

Während die Helden noch an Deck herumsuchen, werde sie vom anderen Ufer des Kanals angerufen. Dort steht ein nasser Jüngling in feinen imperialen Kleidern, der versucht, sich den Helden bemerkbar zu machen und anschließend herüber schwimmt. Er stellt sich als Xelparios kume Illacriön vor und brennt darauf, zu berichten, was vorgefallen ist.

Xelparios' Geschichte

Xelparios war mit seiner bevorzugten Gefährtin, Verata, einer Ravesaran (Xelparios wird für sie immer die weibliche Form verwenden) unterwegs nach Louamar, wo er sich Inspiration erhoffte für einen Gedichtband über das Meer.

Kurz nach Mittag des heutigen Tages wurde sein Schiff jedoch angegriffen. Xelparios befand sich zu diesem Zeitpunkt mit Verata in seiner Kajüte, als es plötzlich einen heftigen Ruck gab, das Schiff auf das Ufer des Kanals auflief und alles in der Kajüte durcheinander flog. Als Xelparios daraufhin entsetzt nach draußen stürmte, sah er Angreifer, die das Boot offenbar mit Wurfhaken Richtung Ufer gezogen hatten, wo es mit Wucht seiner Geschwindigkeit auflief. Die Angreifer hatten sich ver mummt, gerade die Sichtschlitze der Augen konnte man noch sehen. Allerdings hatte ein penetranter Geruch nach Algen in der Luft gelegen. Während sich seine Leibwächterinnen auf die Angreifer stürzten, sprang Xelparios über Bord und entkam schwimmend ans andere Ufer des Kanals, von wo aus er den weiteren Fortgang der Ereignisse verfolgte. Nach kurzer Zeit stürmten die Angreifer das Schiff. Einer von ihnen presste sich dabei die Hand auf das rechte Ohr, unter den Fingern quoll dick rotes Blut hervor. Die Seeleute sprangen, nachdem einer von ihnen getötet

Die Möglichkeit einer Insel

worden war, über Bord. Verata wurde aus der Kajüte gezerrt und offenbar weggebracht. Anschließend zogen auch die Angreifer wieder ab. Xelparios jedoch hatte es nicht gewagt, allein den Fluss zu überqueren, sondern wartete auf Helfer.

Gestatten Sie an dieser Stelle jedem Helden, der aus der Nähe des Meer der Schwimmenden Inseln stammt oder eine entsprechende **Kulturkunde** besitzt, einen Wurf auf **Sagen/Legenden**, um die Verbindung zu den Abishai herzustellen (Sollte dies nicht gelingen, kann auch Xelparios die nötigsten Informationen beisteuern.). Diese Erkenntnis bildet die Basis für alles weitere Vorgehen.

Anschließend können die Helden weiteres Wissen über die Abishai sammeln:

Zwei oder mehr **Sprachen** auf mindestens 7: „Abishai“ hat in allen dem Helden bekannten Sprachen einen pejorativen Beiklang. Besonders deutlich wird dies im Dialekt von Koromanthia, der das „i“ so verschluckt, dass der Name nach Ab’shai, gleich Abschaum, klingt.

Geographie: Sie sollen auf schwimmenden Tanginseln im Meer der Schwimmenden Inseln leben. Ihre Sprache, das Abishant, ist ein Gemisch aller Sprachen, die um das Meer der Schwimmenden Inseln herum gesprochen werden.

5 TaP*: Es heißt, die Abishai fänden ihre Inseln immer wieder, für andere wären sie unauffindbar.

Rechtskunde: Die Abishai sind ein Haufen Gesetzloser, die sich ihren Strafen durch Flucht auf das Meer entziehen wollen. Sie sind bekannt als Schmuggler, aber auch als Auftragskiller. Unter ihnen lassen sich alle Völker finden, die um das Meer der Schwimmenden Inseln herum siedeln.

Kriegskunst oder **Geschichte**: Das Imperium hat bereits mehrere Male versucht, eine Strafexpedition zu den Abishai zu schicken. Wenn die Expeditionen überhaupt zurückkehrten, hatten sie niemanden gefunden, den sie hätten bestrafen können.

Auch Informationen über die Ravesaran können den Helden später weiterhelfen. Rekapitulieren Sie an dieser Stelle mit der Hilfe von Xelparios und mittels geeigneter Proben (**Sagen/Legenden**, **Anatomie**, **Geschichtswissen**) das Wissen der Helden.

Nachdem er den Helden berichtet hat, was vorgefallen ist, und eventuelle Rückfragen beantwortet hat, bittet Xelparios die Helden um Hilfe. Er verspricht ihnen eine fürstliche Entlohnung (passen Sie die genaue Höhe dem Spielstil ihrer Gruppe an. Was in der einen Gruppe ein fürstliches Gehalt ist, entlockt der anderen vielleicht nur ein müdes Lächeln.), wenn sie sich sofort an die Verfolgung machen, und Verata lebend wieder zu ihm zurückbringen. Wenn die Helden hartnäckig verhandeln, wird er ihnen auch einen kleinen Vorschuss mitgeben. Sollten sie jedoch über die Stränge schlagen und die Hilflosigkeit des Optimaten ausnutzen, könnte die Besatzung zurückkehren und Xelparios’ Verhandlungsposition stärken. Da der Überfall noch nicht lange her ist (etwa eine Stunde), haben die Helden noch eine gute Chance, die Entführer zu erreichen, ehe sie sich auf das Meer zurückziehen. Da kein Boot vorhanden ist, ist Schnelligkeit ihre einzige Chance.

Xelparios selbst wird sich der nächsten Reisegruppe anschließen, die Richtung Louamar vorbei kommt, und in der nächsten Ansiedlung im „besten Haus am Platze“ auf die Helden warten.

Durch den Sumpf

Eine **Fährtsuchen**-Probe ergibt, dass sich die Abishai in einer Mulde keine 20 Grad vom Kanal entfernt versteckt hatten und dort einige Stunden verbracht hatten. Da der Segler von Xelparios sicher nicht der erste war, der in dieser Zeit hier vorbei kam, scheint es ein gezielter Angriff auf dieses Schiff gewesen zu sein. Gewitzte Helden können jetzt auf die Idee kommen, dass es dann auch einen Verräter auf dem Schiff gegeben haben muss, der die Abishai über dessen Aufenthalt in Kenntnis setzte. Gab es: Den toten Seemann, der seinen Komplizen bei ihrem Überfall allzu arglos in die Quere kam und eher aus einem unglücklichen Zufall als aus Bosheit starb.

Die Spur der flüchtenden Entführer lässt sich mit einer **Fährtsuchen**-Probe **-5** ermitteln. Der Boden ist recht weich und matschig, so dass ihre Abdrücke noch gut sichtbar sind, auch wenn sie bereits zu verschwinden beginnen (also keine Zeit besteht, noch Hilfe anzufordern).

Verlangen sie bei der Durchquerung des Sumpfes gelegentlich **Sinnesschärfe**-Proben, bei deren Misslingen der Fuß des Helden schmatzend in einem Sumpfloch versinkt, aus dem er umständlich

Die Möglichkeit einer Insel

und ohne Schuhwerk wieder befreit werden muss. Nach einer Weile stellen die Helden fest, dass der Nebel des Meeres sie bereits verschluckt hat, von dem Küstenkanal ist nichts mehr zu sehen.

Nach etwa zwei Wegstunden erreichen die Helden einen kleinen, stehenden Wasserarm, der quer zu ihrem Weg verläuft. Allerdings ist deutlich eine Spur von Steinen zu erkennen, die nur etwa knöcheltief unter der Wasseroberfläche darüber führt. Tiefer lässt sich nicht in das Wasser blicken, da es sehr trüb ist. Verlangen sie von ihren Helden **Körperbeherrschungsproben**, um dieses Hindernis zu überqueren. Sollte einer ihrer Helden dabei versagen, ist er das bevorzugte Ziel der folgenden Szene, andernfalls trifft sie den wohlschmeckendsten Helden:

Nur durch **Gefahreninstinkt** oder eine **Intuitionsprobe** +10 vorher zu bemerken, wird ein Held von einem Brackrochen attackiert. Das durch die Bewegung aufgeschreckte Tier kämpft bevorzugt im Wasser, ist aber auch in der Lage, einen schmackhaften Helden bis an Land zu verfolgen. Bedenken Sie beim Kampf die unsichere Beschaffenheit des Bodens sowie die Größe von fast 3 Grad und das Gewicht von etwa 80 Okul des Angreifers.

Die Werte des Brackrochens (Ghurik)

INI 8+W6 **LeP** 32 **RS** 2 (Oberseite) / 0 (Unterseite) **AuP** 200

AT 16 (im Wasser) / 12 (außerhalb) **TP** 1W6+4 (Biss) **DK** H

PA 10 (im Wasser) / 4 (außerhalb) **MR** 10 **GW** 8 **GS** 6/1

Besondere Kampfregelein: Anspringen (6), Umreißen (6, Schwanzschlag gegen die Beine)

Die Helden sollten etwas aufgehalten werden, ehe sie der Spur auf der anderen Seite des Flussarmes weiter folgen. Vermutlich werden sie anschließend auch weitere Tümpel eher argwöhnisch beäugen oder gar umgehen. Egal, ob die Helden sich nun Zeit lassen oder trotz der Gefahr weiter hetzen, sie erreichen am frühen Abend einen Meeresarm, an dem sich ein kleiner Steg befindet. Hier enden die Spuren. Wenn sich die Helden sehr beeilt haben, gönnen Sie ihnen noch einen Blick auf einen Katamaran, der in den Nebeln verschwindet, andernfalls gibt es keine Spur von den Entführern.

Der Ort an dem die Helden nun eingetroffen sind, scheint allerdings öfters von Schiffen angefahren zu werden: Wo der Steg aufs Land trifft, ist der Boden mit Holzbohlen befestigt. An einem Ende des Bohlenplatzes befindet sich ein Stapel von Holzbrettern und –balken, die trotz der feuchten Umgebung gut erhalten sind (**Holzbearbeitungsprobe**), also noch nicht lang dort lagern können.

Da der Rückweg durch den Sumpf bei den schlechten Lichtverhältnissen leicht tödlich enden kann, sollten die Helden an dieser eher sicheren Stelle übernachten. Sollten sie sich am Rückweg versuchen, können Sie sie nach geglückten **Wildnisleben**-Proben davor warnen. Gehen die Helden trotzdem weiter, bekommen sie es nach kurzem Marsch noch einmal mit einem Brackrochen zu tun. Lassen sie sich auch dadurch nicht aufhalten, führt sie vielleicht eine gescheiterte **Orientierungsprobe** wieder an den Rand des Meeres? Im folgenden Kapitel gehen wir jedenfalls davon aus, dass die Helden sich an dem Landeplatz für die Nacht einrichten.

Kapitel 2: Freundschaftsdienste

Nächtlicher Besuch

Die folgende Szene spielt sich während der ersten Nachtwache ab. Je nachdem, was Ihre Helden für Vorkehrungen getroffen haben, müssen Sie sie eventuell etwas abändern.

„Es ist erstaunlich, wie viel Geräusche ein Sumpf in der Nacht machen kann. Von der einen Seite ist das leise Glucksen der Wellen zu hören, die an den hölzernen Steg schlagen, von der anderen immer wieder das vernehmliche Schmatzen und Gurgeln der Wasserlöcher, durch die Ihr Euch heute Nachmittag gequält habt. Und auch die Tierwelt scheint kein Interesse an Ruhe zu haben. Schon mehrmals war der Ruf einer Sumpfeule zu hören, und kurz nach Sonnenuntergang drang der Brunftruf eines Gargantuas an deine Ohren, gefolgt von heftigem Geplantsche...“

Jetzt jedoch erlauschst du ein Geräusch, das eindeutig nicht tierischen Ursprungs ist. Ein gleichmäßiges Platschen wie von einem breiten Ruder kommt von dem schmalen Wasserarm her, der aufs Meer hinausführt. Und es kommt eindeutig näher.“

Die Möglichkeit einer Insel

Lassen Sie Ihre Helden reagieren. Vermutlich werden sie sich ein wenig von der Anlegestelle zurückziehen, um zu beobachten, was dort ankommt. Nicht viel später stößt etwas Großes gegen den Steg. Einige Laternen werden entzündet, und die Helden können einen Schaufelradkatamaran der Abishai erkennen – und mit einer gelungenen Probe auf **Schiffsbau** (oder eines Seefahrtstalents +5) auch identifizieren. Der Katamaran zieht ein Floß hinter sich her, das mit verschiedenen Säcken und Kisten beladen ist. Einige verschleierte Gestalten verlassen das Schiff und sehen sich den Lagerplatz sowie das gestapelte Holz an. Wenn die Helden nicht zu weit entfernt sind, lässt sich bald der Tanggeruch ausmachen, der die Seeleute umgibt. Es lässt sich beobachten, dass eine Amauna mit grauem Fell (HykhTir) das Kommando führt. Vorsichtig wird ein Verletzter von Bord gebracht. Lassen sie die Helden beobachten, dass die Abishai sehr sorgsam mit dem Verletzten umgehen und versuchen sie auch sonst, die Neuankömmlinge in einem positiven Licht darzustellen. Je nachdem, wie gründlich die Helden ihren Lagerplatz geräumt haben, werden die Abishai nun eventuell auf ihre Spuren aufmerksam. Entweder schickt HykhTir daraufhin Kundschafter aus, die direkt nach den Helden suchen, oder sie lässt ihre Leute ohne Spuren die unmittelbare Umgebung des Lagerplatzes sichern. Sind die Helden bislang nicht von sich aus auf die Ankömmlinge zugegangen, sollten sie jetzt aufgefunden werden.

Es steht zu hoffen, dass die Helden nicht sofort zu den Waffen greifen, sondern zunächst mit den Abishai sprechen. Wenn sie festgestellt haben, dass es sich bei ihnen nicht selbst um die Entführer handelt, sollte ihnen klar werden, dass sich in diesem Schaufelradkatamaran die beste Gelegenheit bietet, den Entführern hinterher zu kommen.

HykhTir und ihre Mannschaft sind angeschlagen und durchaus zu Verhandlungen bereit. Daher werden sie zwar vorsichtig, aber nicht aggressiv reagieren, wenn die Helden sich offenbaren. HykhTir wird selbst die Verhandlungen führen. Sie berichtet bereitwillig, was sich zugetragen hat: Ihr Schiff, die *Oloruum*, war unterwegs, um Lebensmittel und andere Vorräte an der Küste zu sammeln und ist in eine Auseinandersetzung mit einem Molchkraken, einem amphibischen Krakenwesen, das sich mit seinen 8 Armen auch an Land fortbewegen kann, und das an den sumpfigen Küsten des Meeres der Schwimmenden Inseln gelegentlich vorkommt, geraten, weil der Kraken sich für die Lebensmittel auf dem Frachtfloß interessierte. Dabei ging ein Besatzungsmitglied verloren, und das Schiff wurde beschädigt. Daneben interessiert sich die Kapitänin dafür, was die Helden an einem Anlegeplatz der Abishai zu suchen haben. Rückfragen, die nicht ihre konkrete Geschichte betreffen, wird sie zunächst nicht beantworten.

Die Helden haben gute Chancen, Hilfe zu erhalten, wenn sie bei der Wahrheit bleiben: Dass jemand gefangen genommen wurde, ist für die freiheitsliebende Amauna Grund genug, bei der Befreiung zu helfen. Geben sie diese Information nach einer gelungenen **Menschenkenntnis**-Probe (+4 für Nicht-Amaunir) weiter.

Eine Alternative wäre, dass die Gruppe behauptet, sie wolle sich den Abishai anschließen. Lassen Sie in diesem Fall die redenden Helden eine Probe auf **Überreden** ablegen. Selbst wenn HykhTir von der Unaufrichtigkeit der Helden überzeugt ist, wird sie sie jedoch mitnehmen, um sich ihre Absichten näher anzuschauen, bevor sie den Rat der Hatane einschaltet oder selbst Schritte unternimmt, die Fremden auszuschalten.

Sollte es doch zum Kampf kommen, können die Helden weiterkommen, indem sie HykhTir und die meisten Besatzungsmitglieder bezwingen, jedoch jemanden am Leben lassen, der ihnen den Weg zur Tangstadt weisen kann. In diesem Fall haben sich die Helden den Fortgang des Abenteuers allerdings erheblich verkompliziert.

Vorteilhafter wäre es, sollten sich HykhTir und die Helden gütlich einigen. Die Amauna verlangt in diesem Fall, dass die Helden als Beweis ihres Werts eine Aufgabe für sie erfüllen: Der Molchkraken, der die *Oloruum* attackierte, tötete eines der Besatzungsmitglieder und nahm es bei seinem Rückzug mit ins Meer. Dessen Chak möchte HykhTir zurückholen, um ihm eine ehrenvolle Aufbewahrung in der „Halle der Chaks“ zu gewähren. Sie möchte niemanden aus ihrer eigenen Mannschaft auf diese Mission schicken, da die Leute erschöpft sind und außerdem die *Oloruum* ausbessern müssen.

Der Kampf um den Chak

Gehen die Helden darauf ein, nimmt HykhTir sie am nächsten Morgen in dem Beiboot der *Oloruun*, eine sehr viel kleineren Katamaran, mit zu der Stelle, an der der Molchkraken gestern angegriffen hatte. Verlangen sie zu geeigneten Zeitpunkten Proben auf **Boote Fahren**. Zunächst gleitet das Boot, von Rudern angetrieben, etwas eine halbe Stunde den Meeresarm entlang. Wenn das offene Meer erreicht ist, schwenkt HykhTir nach **Norden** ab. In Küstennähe ist ein leichter Wind zu spüren, so dass das kleine Dreieckssegel gehisst werden kann. Eine weitere halbe Stunde später verlangsamt HykhTir den Katamaran und erklärt, an dieser Stelle habe der Überfall stattgefunden.

In einiger Entfernung zeichnet sich die gleichmäßig braungrüne Linie des Ufers ab. Auch hier bildet eine Sumpflandschaft den Übergang vom Meer zum festeren Land. Mit einer geglückten **Sinnesschärfe**-Probe +3 kann einer der Helden auf der Uferböschung einen braungrünen Kraken-Fangarm entdecken, der aus einem Sumpfloch herausragt und im Meerwasser schaukelt.

In der Tat ist der Krake verletzt und hat sich in seinen Ruheplatz zurückgezogen, ein schlammiges Loch, das nur durch einen schmalen Landstreifen vom bewegteren Meerwasser getrennt ist. Den Toten hat er mit in sein Loch genommen, so dass den Helden nichts anderes übrig bleiben wird, als das Monstrum zu bekämpfen, um an den Chak zu gelangen. Im Folgenden finden sich die Kampfwerte des angeschlagenen Molchkraken. Zwei seiner acht Fangarme wurden ihm im Kampf mit der *Oloruun* abgetrennt, außerdem hat er eine Verletzung am Rumpf davongetragen.

Die Werte des angeschlagenen Molchkraken

INI	8+W6	LeP	90 (10 LeP pro Fangarm; 30 LeP am Rumpf)	RS	1	KO	17
Würgen:	AT	9	TP	*	DK	HNSP	
Biss:	AT	gelingt automatisch		TP	1W+6	DK	H
PA	2	GS	9/2	AuP	200	MR	12 GW 13

Besondere Kampfregelein: Würgen (14), Umreißen (4)

* Gelingt eine Attacke des Molchkraken und wird ihr nicht ausgewichen, so hat er sein Opfer umschlungen und führt es in der nächsten Kampfrunde zum Schnabel, wo er in der folgenden Kampfrunde automatisch zubeißt. Ein Entwinden ist nur durch eine gelungene **Körperkraft**- sowie eine gelungene **Gewandheits**probe möglich, die jeweils um 14 Punkte erschwert sind. Allerdings darf ein betroffener Held seinen Talentwert in **Ringen** zur Erleichterung der Proben verwenden.

Der Molchkrake kann mit vier seiner Fangarme angreifen und verteidigen. Dabei reicht seine Intelligenz aus, um sich um zwei Gegner gleichzeitig zu kümmern. Einen davon wird er zu umschlingen und an seinen Schnabel zu führen versuchen, die anderen wird er immer wieder wegschleudern. Erleidet ein Fangarm 10 oder mehr Schadenspunkte, so ist er abgetrennt.

Bedenken sie bei dem Kampf, dass die Helden sich auf trügerischem Boden bewegen und wohl keine Möglichkeit hatten, den Untergrund zuvor zu untersuchen. Vor allem, wenn Ihre Helden dem Molchkraken haushoch überlegen sind, lässt sich durch schwieriges Terrain einiges ausgleichen. Hinweise zur Fortbewegung auf schwierigem Untergrund finden Sie auf S. 9.

Bergen die Helden den Chak unter Einsatz ihres Lebens, ist das in HykhTirs Augen Beweis genug dafür, dass ihnen zu trauen ist. Sie ist nun bereit, ihnen ihre Fragen zu beantworten. Wenn sie dies wünschen, nimmt sie sie auch vorläufig in ihre Mannschaft auf und bietet an, sie zur Tangstadt zu bringen. Bezüglich der Entführer kann sie folgende Informationen liefern: Die *Oloruun* hat den Schaufelkatamaran von Rasene Mordlust, die *Optimatenfresser*, passiert, als sie bei Einbruch der Nacht die Einfahrt in den Meeresarm anlieft. Der Heimathafen von Rasene liegt in Ulkh-Mak, woher auch die *Oloruun* stammt. Ulkh-Mak liegt etwa vier Tagesreisen, bei gutem Wind auch weniger, von der Anlegestelle entfernt im Meer der Schwimmenden Inseln.

Kapitel 3: Die Überfahrt

Eine Überfahrt auf der *Oloruun* ist die bequemste Möglichkeit für die Helden, nach Ulkh-Mak zu gelangen. Hat Ihre Gruppe eine andere Strategie entwickelt, müssen sie die Überfahrt ein wenig

Die Möglichkeit einer Insel

anpassen. HykhTir beschließt, am folgenden Tag (dem zweiten, seit die Helden die Verfolgung der Entführer aufgenommen haben) wieder in See zu stechen. Die Reparaturen, an denen versierte Helden sich gerne beteiligen können, werden bereits am Vorabend abgeschlossen.

Während des ersten halben Tages der Überfahrt kann das Frachtschiff mittels des Segels einiges an Fahrt machen. Gegen Mittag flaut der Wind jedoch recht plötzlich ab. Nun beginnt eine Zeit von Schichtarbeit im Laufrad in der Mitte des Schiffes:

Jeder Held ist an jedem Tag Teil einer Fünfstundenschicht. Jede Schicht besteht aus vier Personen, von denen je zwei das Laufrad betreiben, einer am Bug nach Gefahren Ausschau hält und einer steuert. Nach zwei Schichten ist die Fahrt für den entsprechenden Tag beendet. Das Betreiben des Rades ist extrem anstrengend, wenn die *Oloruun* etwas Fahrt machen soll, so dass nach jeder halben Stunde die Radläufer ausgetauscht werden. Für jede Schicht muss jeder Held eine Konstitutionsprobe ablegen (modifiziert um die Ausdauerpunkte über oder unter einem Wert von 30). Bei einem Scheitern der Probe erhält er Erschöpfungspunkte in Höhe der Differenz.

Nachts ruht die *Oloruun*. Es wäre zu gefährlich, bei noch schlechterer Sicht zu fahren. Es gibt des Nachts drei Schichten von zwei Personen, eine Nachtwache auf dem Schiff, eine auf dem Frachtfloß. Jeder Held wird grundsätzlich mit einem erfahreneren Besatzungsmitglied gepaart.

Geben Sie am Ende der Überfahrt Ihren Helden die Möglichkeit, die Sprache **Abishant** zu aktivieren und auf einen Wert von 1 anzuheben und verteilen Sie eventuell noch eine Spezielle Erfahrung auf ein **Talent**, mit dem sich ein Held während der Fahrt besonders beschäftigt hat.

Orientieren Sie sich für die Ausgestaltung der Überfahrt an den Berichten über das Meer der Schwimmenden Inseln im HC S.70f. Die anderen Besatzungsmitglieder der *Oloruun* (außer HykhTir und Haliéasas) erzählen den „Neuen“ gerne grauenhafte und seltsame Geschichten über das Meer. Wie viel davon wahr ist, sollte nie klar sein. Wenn Sie wollen, können Sie bereits hier einen ersten Hinweis auf „magnetische Felsen mitten im Meer“ geben, die später noch eine Rolle spielen werden. Insgesamt sollte das Meer stets einen geheimnisvollen Charakter behalten. Die folgenden Begegnungen können dazu beitragen.

Bedenken Sie dabei die schlechten Sichtverhältnisse auf dem immer nebelverhangenen Meer: Auch wenn man gelegentlich einige hundert Grad weit sehen kann, ist doch die Regel eine Sichtweite zwischen 40 und 8 Grad. Immer wieder durchquert die *Oloruun* selbst ein Nebelfeld, wobei der Ausschau am Bug besonders aufmerksam sein muss. Die wärmende Sonne ist selten zu sehen, und auch Geräusche dringen häufig nur gedämpft zum Schiff herüber.

Begegnungstabelle

(Wählen Sie aus der folgenden Liste einige Begegnungen aus oder bestimmen Sie sie zufällig):

1 (optional): In einiger Entfernung ertönt aus dem Nebel das gewaltige Gurgeln und Schlürfen eines **Mahlstroms**. Zugleich setzt ein leichter Sog ein. Die Mannschaft der *Oloruun* ist sofort auf den Beinen, das Rad wird voll bemannt, das Segel gesetzt und das Schiff in die entgegengesetzte Richtung gelenkt.

2 (optional): Gegen Abend erklingt ein scharfer Alarmruf vom Bug, woraufhin die Radtreter ihre Arbeit einstellen und der Steuermann die *Oloruun* wendet. In wenigen Grad Entfernung vom Bug ist tatsächlich eine kleine, flache Insel hellbrauner Farbe zu sehen, auf die der Katamaran beinahe aufgelaufen wäre. Während die Helden noch zu ihr hinüberspähen, hebt sich vor der Insel ein Kopf aus dem Wasser: Es handelt sich um eine der legendären **Drachenschildkröten**, wie die Besatzung der *Oloruun* gerne mitteilt.

3 (optional): Im lichten Nebel erhebt sich gegen Mittag die Küstenlinie einer **Insel** aus dem Wasser, auf der die Helden einen breiten Wachturm aus einer ihnen unbekannt, rosa leuchtenden Gesteinsart erblicken können. Die Wache scheint das Schiff zur gleichen Zeit entdeckt zu haben, denn aus dem Turm lässt sich ein lang gezogener, klagender Ton vernehmen. HykhTir befiehlt daraufhin, sich von der Küste zu entfernen. Im sich zu ziehenden Nebel können die Helden noch erkennen, wie ein Trupp Soldaten mit Nashornmasken sich der Küste nähert und ihnen nachblickt...

4 (optional): Verschlingender Nebel: Mitten am Tag wird es plötzlich bedrohlich kalt, als die *Oloruun* eine Nebelschwade passiert. Die erfahrenen Besatzungsmitglieder kneifen daraufhin die Augen zusammen, pressen sich die Hände auf die Ohren und fangen an, wild vor sich hin zu murmeln – offenbar Stoßgebete oder magische Schutzformeln. Falls die Helden es ihnen nicht gleich tun, fragen Sie nach ihrer **Magieresistenz** und würfeln Sie. Unabhängig vom Würfelergebnis passiert den Helden jedoch nichts. Im Anschluss an die Begegnung kann Alestin eine Schauergeschichte erzählen von Seeleuten, die „der Nebel geholt hat“: Nach der Durchquerung eines Nebelfeldes seien sie ohne äußere Einwirkung tot auf den Planken ihres Schiffes gelegen. Manch einer von ihnen sei jedoch aus dem nassen Grab, das man ihm bereitet habe, wieder erstanden und suche nun als „Neveling“ die Küsten heim.

5 (notwendig): Böse Träume suchen einen Helden mit dem Nachteil Alpträume oder den Helden mit dem höchsten Intuitionswert heim: Er treibt durch eine wüste Unterwasserlandschaft auf einen tiefen Schlund zu. So sehr er sich auch wehrt, nichts kann ihn davor bewahren, in den Abgrund gezogen zu werden. Dann, als er über den Rand kippt, sieht er auf einem Abhang unter sich, in blauviolett Licht getaucht, eine Gruppe von Mholuren. Bei ihnen sind eine ganze Reihe gefangener Menschen, die mit entsetzten Gesichtern in großen, schleimigen Luftblasen neben ihnen treiben. Einige der Gefangenen entdecken den Helden und blicken flehentlich zu ihm auf, jedoch hindert ihn eine unsichtbare Barriere daran, tiefer zu tauchen. Eine nach dem anderen werden die Luftblasen von den Mholuren zerstoßen und die darin Gefangenen in den Abgrund gestoßen. All das verläuft in totaler Stille, bis aus dem Abgrund ein gewaltiges Stöhnen ertönt und der Held entsetzt erwacht. Diese Begegnung gibt einen Hinweis darauf, was die Mholuren, die am Ende des Abenteuers versuchen, die Helden zu fangen, für Beweggründe haben könnten.

6 (optional): In einiger Entfernung ist ein **Demergator** der Nequaner zu beobachten, der an der Wasseroberfläche treibt. Nähert sich die *Oloruun* dem Demergator, taucht dieser recht schnell ab.

7 (notwendig): Am Vormittag des vierten Tages kommt es auf jeden Fall zur Begegnung mit einem **Patrouillenkatamaran** der Abishai, auf dem sich sechs Mitglieder des Hauses der Rasarden befinden, die allerdings keine Gefahr darstellen, wenn HykhTir mit an Bord ist. Andernfalls kommt es vermutlich zum Kampf. Orientieren Sie sich in diesem Fall an den Werten der Abishai auf S. 12.

Kapitel 4: Die Stadt auf dem Tang

Die Ankunft

„Der vierte Tag eurer Seefahrt neigt sich seinem Ende zu, und vor euch hat sich erneut ein dichtes Nebelfeld ausgebreitet. Pachu hat am Bug der *Oloruun* Position bezogen und starrt aufmerksam in den Nebel, um euch vor Hindernissen zu warnen. Jetzt jedoch streckt er die Nase in die Luft und beginnt zu schnuppern. Wenige Augenblicke später könnt auch ihr es riechen: Vor euch, aus dem Nebel dringt ein penetranter Gestank nach Algen und Tang. Pachu wendet sich um und lächelt euch an: „Ulkh-Mak.““

Der Name Ulkh-Mak (sprich: „Ulch-Mack“) könnte in der Dämonologie versierte Helden, evtl. aber auch Spieler aufschrecken, hat er doch gewisse Ähnlichkeit mit dem Namen des Algendämons Ulchuchu. Lassen Sie ihre Spieler ruhig eine Weile in dem Glauben, die Tang-Ansammlung könnte etwas mit dämonischem Wirken zu tun haben. Ihnen als Meister sei jedoch verraten dass „Ulkh“ das Hiero-Amaunische Wort für Tang ist, „Ulkh-Mak“ also nichts anderes als „Tang-Insel“ auf Hiero-Amaunal bedeutet, was die Helden später z. B. durch Burga erfahren können.

Der harte Kern der Insel ist von einem Teppich aus mehr oder weniger dichtem Tang umgeben. Die Schiffe der Abishai fahren auf diesen Tangteppich auf, bis sie in einer gewissen Entfernung zur Stadt stecken bleiben. Anschließend steigen die Bootsbesatzungen entweder in ihre Beiboote um und suchen sich einen befahrbaren Weg ins Innere des Tanglabyrinths oder gehen zu Fuß über den Tang. HykhTir lässt das Floß mit den Vorräten durch den Tang staken und bietet den Helden das Beiboot zur Überfahrt an. Auch auf und um Ulkh-Mak behindern Nebelfelder die Sicht, allerdings lässt sich anhand des Lärms gut der Kern der Stadt ermitteln.

Allgemeines zum Spiel auf Ulkh-Mak:

Ulkh-Mak wird von den Abishai unterschiedslos sowohl für die Stadt, als auch für die Insel verwendet. Sie ist weder die größte, noch die bedeutendste Tanginsel, sondern einfach die, die sich gerade am weitesten im Osten des Meeres der Schwimmenden Inseln befindet.

Geleitet wird die Inselstadt vom Rat der Hatane, der sich jedoch nicht in die Belange der Bewohner einmischt, solange nicht die Sicherheit der Gemeinschaft bedroht ist. Vielmehr gliedern sich die Abishai in einzelne Häuser, deren Mitglieder für verschiedene Aufgaben zuständig sind. So kümmert sich z.B. das Haus der Heruden um die Versorgung der Stadt, das Haus der Rasarden ist für die Verteidigung Ulkh-Maks zuständig und sorgt auch innerhalb der Stadt für Ruhe, wenn Dinge zu eskalieren drohen.

Der Aufbau der Stadt auf dem Tangfeld ähnelt dem einer Stadt im Sumpf: Die einzelnen Teile sind durch Stege aus Holzplanken miteinander verbunden. Diese Holzstege sind teilweise recht glitschig, verlangen Sie in passenden Momenten **Gewandtheitsproben**.

Der Tang ist zwar größtenteils dick und stabil, für Landbewohner lässt sich aber kaum unterscheiden, wo er begehbar ist und wo nicht. Proben auf **Schleichen** sind dann angebracht, wenn die Helden abseits der Stege unterwegs sind. Bei Misslingen der Probe sinkt ihre Gewandtheit für den Rest der Szene um die fehlenden TaP*. Sumpfkundige können ihr Wissen anwenden, ihre Proben sind um drei Punkte erleichtert. Die Gebäude sind grundsätzlich komplett auf sehr stabilen, dicken Tangstücken errichtet. Hier entfallen also die entsprechenden Proben.

Die ganze Insel strömt einen umwerfenden Gestank nach teilweise fauligem Tang und Algen aus. Wesen mit Sensiblem Geruchssinn müssen zu Beginn jedes Tages eine **Konstitutionsprobe**, erschwert um ihren Wert in Sensibler Geruchssinn ablegen, bei deren Misslingen alle Handlungen auf Ulkh-Mak um die Hälfte ihres Wertes in Sensibler Geruchssinn erschwert sind.

Versuchen Sie, bei der Beschreibung von Ulkh-Mak auf Piraten-Romantik zu verzichten. Dies ist kein Ort, an dem sich die raue Seefahrerseele austoben und ihre Heuer verprassen kann. Die Stadt aus Tang ist eine Zuflucht für die, die anderswo gesucht werden, die für ihre Freiheit auf alles andere verzichtet haben. Dementsprechend schwach ausgeprägt ist die Ordnungsgewalt, der Rat der Hatane reagiert nur auf Bedrohungen von außen, ist aber nicht für die Konfliktregelung zwischen den Abishai zuständig. Streitereien werden oft mit der Faust ausgetragen, enden aber selten tödlich. Den Helden sollte allerdings klar sein, dass sie sich hier im wahrsten Sinne des Wortes auf dünnem Boden bewegen, denn gegen Nicht-Abishai hält die ganze Insel zusammen. Gegebenenfalls kann Burga die Helden noch einmal ausdrücklich darauf hinweisen.

In Ulkh-Mak wird für viele Helden die erste Möglichkeit bestehen, unverschleierte Abishai zu sehen. Allerdings gibt es auch hier genug, die ihr Gesicht immer hinter dem Schleier verbergen – oder sich vor dem permanenten Algengestank schützen wollen. Ungern gesehen werden hier alle, die offensichtlich Autoritäten verkörpern, allen voran Myrmidonen, die noch im Dienst sind oder stolz ihre Entlassungsmarke tragen, aber auch Optimaten und Brajans-Priester.

Stadtbeschreibung

„Der Kern von Ulkh-Mak gleicht einem gigantischen Schiffswrack. Im Lauf von Generationen haben die Bewohner aus Treibgut und liegen gebliebenen Schiffen einen gewaltigen Gebäudekomplex zusammengehäuft, der sich gut und gern 20 Grad in die Luft erhebt und einen Durchmesser von einigen hundert Grad hat. Unzählige Seile, Wanten und Planken reichen von einem Holzgebilde zum anderen. In fünf Grad Höhe, auf dem Rumpf einer mastunter im Tang steckenden Schraubengaleere, scheint sich eine Taverne zu befinden, denn von dort kommt der Lärm, der euch hergeführt hat: ein immerwährendes Stimmengewirr, aus dem kreischendes Lachen oder wütendes Brüllen zu hören sind.“

Tatsächlich befindet sich auf der gekenterten Schraubengaleere (einst Mitglied einer imperialen Strafexpedition gegen die Abishai, wie es heißt) das Zentrum von Ulkh-Mak, teils Taverne, teils Marktplatz. Die Abishai nennen ihren Treffpunkt „**Dorinthapoles**“. An allen Ecken und Enden

Die Möglichkeit einer Insel

werden Getränke ausgeschenkt und Essen feilgeboten, verschiedene Kreise bilden sich um die anwesenden Geschichtenerzähler. Lassen Sie die Helden hier haarsträubende Berichte aus allen Teilen des Meeres der Schwimmenden Inseln und der umliegenden Gebiete hören. Vielleicht bietet sich auch der Aufhänger für ein weiteres Abenteuer? Ungewöhnliche Ausrüstung lässt sich dagegen hier nicht erwerben. Überhaupt scheint es auf der ganzen Tanginsel keine arkanomechanischen Geräte zu geben. Wenn die Helden also derartiges mitführen, können sie sich der Aufmerksamkeit der Abishai sicher sein...

In einem großen Zelt aus Segeltuch am Ende des Marktplatzes tagt der Rat der Hatane. Allerdings ist meistens nur ein Ansprechpartner anwesend, die große Versammlung der wichtigen Kapitäne tritt nur sporadisch und nicht ohne Grund zusammen.

In den höheren Ebenen des Trümmerhaufens, die teilweise nur über **Klettern**-Proben zu erreichen sind, befinden sich zum einen die Wohnräume bedeutender und respektierter Abishai, zum anderen Räumlichkeiten, in denen verschiedene Spiele und Wettkämpfe ausgetragen werden, für die es unten im Dorinthapoles zu laut und zu voll ist.

In den obersten Etagen liegen die „Geschäftsräume“ vieler Gottheiten. Besonders bedacht werden unter den Abishai Charypta, Ephar und Chrysir, dessen Kult als einziger einen richtigen **Tempel** aufweist. Der Chysirtempel befindet sich auf der höchsten Erhebung des Trümmerberges, so dass er fast immer von Nebelschwaden umgeben ist. Man gelangt über Wanten zu ihm, die relativ gut gepflegt sind (**Klettern**-Probe -3). Daneben lassen sich auch Orte der anderen Götter der Oktade finden, die allerdings nur vor besonderen Unternehmungen besucht werden, um ihren Beistand zu erhandeln, sowie eine Vielzahl von Abbildern fremdartiger Gottheiten, die Flüchtlinge mitgebracht haben, und die nun ein Schattendasein in einer alten Schiffsbilge oder im Zwischenraum zwischen zwei muschelverkrusteten Segeltüchern fristen. Gut besucht ist der Versammlungsort der Jüngsten, die vor allem unter entflohenen Sklaven Anhänger hat, die sich für eine gelungene Flucht bedanken oder um Unterstützung für die Befreiung von Angehörigen oder Freunden bitten wollen. Und wer einen Tempel des Vielgestaltigen sucht, wird sicherlich ebenfalls irgendwo fündig werden.

An den Kernkomplex angeschlossen befinden sich verschiedene gut gezimmerte **Lagerhallen**, dem Aussehen nach die besten Gebäude der ganzen Stadt, die auch regelmäßig erneuert werden. Hier werden die Vorräte aufbewahrt, die das Haus der Heruden herbeischafft.

Von dem Kernkomplex führen verschiedene Stege in alle Richtungen, was der ganzen Stadt das Aussehen eines Dekapus gäbe, wenn sie denn einmal ganz zu sehen wäre. Der breiteste Steg führt zur **Halle der Chaks**. Dies ist der Ort, an dem die Abishai der Taten ihrer gefallenen Kameraden gedenken. Auch die Halle der Chaks ist im Rumpf eines Schiffes untergebracht, das allerdings bereits so alt ist, dass keiner der Helden den Typ bestimmen kann. Die eine Außenwand des Schiffes wurde irgendwann abgetragen, nur die Querverstrebungen ragen noch wie Rippen eines gewaltigen Brustkorbes in die Luft. Das Wrack ist über und über mit Tang bewachsen und strahlt insgesamt eine beklemmende Atmosphäre aus (**Aberglauben**- und **Totenangst**proben). In seinem Inneren befinden sich mehrere Haufen von Chaks, den einzigen Überresten toter Abishai. Dabei sind die Haufen nach Häusern sortiert, so dass jedes Haus eine Gedenkstätte für seine Toten hat.

Die Leiterin der Halle der Chaks ist Isinis, eine Vesaya, deren blasse Haut und rotes Haar sie in der spärlich erleuchteten Halle der Chaks zu einer gespenstischen Erscheinung machen. Sie spricht nur das nötigste und wacht darüber, dass hier Andenken gehalten werden kann. Auch die sauflostigsten und lärmendsten Piraten benötigen selten mehr als einen Blick von ihr, um zu verstummen und das Weite zu suchen.

Falls die Helden HykhTir und ihre Mannschaft hierher begleiten, wenn diese die Chaks ihrer gefallenen Kameraden ablegen, können sie Zeuge einer Abishai-Begräbniszereemonie werden: Die Mannschaft der *Oloruun* versammelt sich um einen Haufen von Chaks, deren unterste bereits so rostzerfressen sind, dass sie kaum noch als Waffen zu erkennen sind, während die obenauf liegenden einen recht neuen Eindruck machen. HykhTir wirft die Waffe, die die Helden geborgen haben, auf den Haufen und nennt den Namen des Besatzungsmitglieds, dem sie gehörte (Almev Silberzahn, dessen Chak-Klinge von dornigen Rosen geziert wird). Anschließend tritt jedes

Mitglied der Besatzung vor uns erzählt eine kurze Geschichte aus Almevs Leben. Dann wendet sich die Mannschaft ab, die Zeremonie ist beendet.

An die Halle der Chaks angeschlossen ist eine **Schmiede**, in der neue Chaks hergestellt werden. Der Chak, den jeder Abishai nach seiner Aufnahme in die Gemeinschaft oder bei seinem Wechsel in eine neue Schiffsbesatzung feierlich verliehen bekommt, stellt so etwas wie das Aushängeschild, aber auch ein Rangabzeichen dar: Je verzierter ein Chak ist, desto länger ist der betreffende Abishai dabei, umso mehr Respekt gebührt ihm. Daneben bergen die Chaks ein Geheimnis: Jeder der Dolche ist mit einer schwachen Magie erfüllt, die seinen Träger immer spüren lässt, in welcher Richtung die Schmiede liegt, in der er geschmiedet wurde. Im Lauf eines Abishai Lebens geht dieses Gefühl auch dem Abishai in Fleisch und Blut über – Grundlage für die phänomenale Orientierung auf dem Meer der Schwimmenden Inseln, die den Abishai nachgesagt wird.

Viele der anderen Stege führen zu **Wohngebieten** der einzelnen Häuser, regelrechten Slums, in denen aus Ästen, Planken und Seilen, verbunden mit Algen, Tierhäuten und Zeltplanen, Behausungen geschaffen wurden. Teilweise finden sich auch hier ganze Schiffsrümpfe, die von Heruden hierher gebracht wurden, um als Behausung zu dienen. Da im Lauf der Zeit mehr und mehr Abishai hier wohnen mussten und der Platz eng wurde, wurden die Gebäude trotz der schlechten Qualität in die Höhe gebaut. Seile und Netz zwischen den einzelnen Auftürmungen geben dem Ganzen eine gewisse Stabilität. Wer jedoch im dritten Stock eines Gerümpelturmes hausen möchte, muss schon abgebrüht oder lebensmüde sein. Die meisten Abishai halten sich wirklich nur zum Schlafen an diesem ungastlichen Ort auf, ansonsten halten sie sich im Kernkomplex auf oder arbeiten an Bord ihrer Schiffe.

Die restlichen Stege enden nach einer Weile im Nebel. Häufig dienen sie als **Anlegeplätze** für die Beiboote der Abishai. Gelegentlich haben jedoch BaoLas am Ende dieser Stege ihre Kultplätze eingerichtet, oder jemand, der die Einsamkeit sucht, hat sich in den Nebel zurückgezogen.

Die Handlung in Ulkh-Mak

HykhTirs Verhalten gegenüber den Helden hängt davon ab, was diese ihr für eine Geschichte über sich erzählt haben. Weiß sie, dass die Helden auf der Suche nach jemandem sind, wird sie ihnen bis zum übernächsten Morgen Zeit geben, ihre Nachforschungen anzustellen, dann bricht die *Oloruun* wieder auf. Finden die Helden sich nicht zum vereinbarten Zeitpunkt am Abfahrtsort ein, wird HykhTir den Rat der Hatane darüber informieren, dass sich Spione in Ulkh-Mak befinden...

Erwartet sie hingegen, dass die Helden sich den Abishai anschließen wollen, wird sie sich darum bemühen, dass innerhalb von zwei Tagen die Aufnahmeprüfung abgehalten wird.

In jedem Fall wird sie sich die Zeit nehmen, den Helden das Wohngebiet des Hauses der Heruden zu zeigen, wo auch diese unterkommen können.

Erkundigen sich die Helden unter den Abishai nach **Rasene** und gehen dabei geschickt vor, können sie folgende Informationen über ihn erhalten:

Verbreitet (kennt jeder Abishai): Rasene Mordlust ist ein Mitglied des Hauses Verigor und Kapitän der *Optimatenfresser*. Die Verigor sind die Spezialisten für Handel und Schmuggel unter den Abishai. Rasene soll ein Ravesaran sein, aber er enthüllt nie sein Gesicht, so dass man sich nicht sicher sein kann. Es heißt, er sucht nach etwas und ist deswegen fast immer unterwegs.

Schwierig zu erlangen (Haus Verigor): Rasene sucht schon seit Jahren nach der geheimen Insel der Ravesaran. Warum, und wie weit er mit dieser Suche ist, weiß wohl nur sein erster Offizier und Vertrauter, Qastorp. Die *Optimatenfresser* ist vor kurzer Zeit in Ulkh-Mak eingetroffen und nicht wieder abgereist. Rasene hat man nicht gesehen, Qastorp trägt einen dicken Verband um den Kopf.

Nicht lange nach der Ankunft der Inseln, am besten, wenn sie gerade etwas die Orientierung verloren haben, treffen die Helden auf **Burga von den Inseln**, eine Djaamaunir-BaoLa, die sich seit einer Weile in Ulkh-Mak aufhält und erfreut ist, einige weniger stark riechende Leute zu treffen. Sie ist bewandert in allen Arten von Hellsicht (magisch und mundan) und wird ihnen anbieten, sie an die Orte zu führen, die sie sehen möchten, ihnen die Zukunft vorauszusagen, oder etwas für sie zu finden, das sie verloren haben. Fragen die Helden nach Rasene, kann sie ihnen viel über seine Taten

Die Möglichkeit einer Insel

bei den Abishai und seine Suche nach der Insel der Ravesaran erzählen. Ihrer Meinung nach sollten die Helden sich entweder im „Dorinthapoles“ umhören oder das Wohngebiet des Hauses Verigor aufzusuchen, um Rasene zu finden. Erst, wenn die Helden wissen, dass Rasene sich nicht mehr in Ulkh-Mak befindet, wird sie zu weiteren Hilfestellungen bereit sein.

Der einzige Weg, Rasene zu finden, geht über **Qastorp**, den ersten Offizier der *Optimatenfresser*, der sein Ohr bei der Entführung von Verata verloren hat. Tatsächlich ist er im „Dorinthapoles“ leicht zu finden, wo er fleißig dem mayenischen Rum zuspricht. Ein Verband zielt aufgrund der Verletzung seinen Kopf. Wenn sie nicht bereits Abishai sind, wird er den Helden gegenüber misstrauisch sein. Eventuell hat er bereits gehört, dass HykhTir Leute vom Festland mitgebracht hat. Hier hängt viel vom Vorgehen der Helden ab. Vermutlich wird Qastorp jedoch herausfinden, dass sie Rasene suchen, und sich seinen Teil denken (sollten Sie jedoch Meisterdiplomaten in Ihrer Gruppe haben, gönnen Sie ihnen den Erfolg, auch ohne Kampf an die entscheidende Information zu gelangen). Sein Charakter bietet genügend Ansatzmöglichkeiten, warum er die Helden hassen oder sie zum Schutz von Ulkh-Mak beseitigen wollen könnte. Er bietet also an, sie zur *Optimatenfresser* zu führen, die wie die *Oloruun* auf einem Tangfeld etwas außerhalb liegt. Auf dem Weg möchte er die Gruppe loswerden. Helden mit **Gefahreninstinkt** sollten Sie vorwarnen, während sich die Gruppe auf den Weg macht. Andere Helden können mit der nötigen **Sinnesschärfe** vielleicht ausmachen, dass ihnen einige weitere Abishai, Besatzungsmitglieder der *Optimatenfresser*, folgen. Andernfalls werden die Helden von der folgenden Szene überrascht.

„Ihr habt nach einer Weile den Steg verlassen und seid seitwärts auf den Tang ausgewichen. Qastorp scheint zu wissen, wohin er euch führt. Dann bleibt er jedoch abrupt stehen und wendet sich zu euch um. ‚Oh, eine Sache noch. Rasene Mordlust ist gar nicht mehr an Bord der Optimatenfresser, sondern hat Ulkh-Mak mit seiner neuen Begleitung bereits verlassen. Und auch ihr werdet diese Insel nun verlassen, aber nach unten.‘ Mit diesen Worten zieht er sein Serovermesser aus dem Gürtel und greift euch an.“

Die Helden können ihre Waffen ziehen, ehe Qastorp und die beiden Abishai hinter ihnen sie angreifen. Beachten sie für den Kampf auch die Regeln zur Fortbewegung auf Tang (s. S. 9). Die beiden Abishai fliehen, wenn ihre LE unter 12 sinkt, Qastorp bekämpft die Helden bis zum Tod.

Die Werte der Qastorps/der Abishai

INI	14+W6/10+W6	LeP	34/31	AuP	35/32	RS	1 (feste Kleidung)
AT	14/12	PA	10	TP	1W+3	DK	N (Serovermesser)
GS	8	MR	3/2				

Qastorps Sonderfertigkeiten: Kampfflexe, Aufmerksamkeit, Finte, Kampf im Wasser

Sonderfertigkeiten der Abishai: Kampf im Wasser

Nach dieser Begegnung werden die Helden erst einmal ihre Wunden lecken müssen. Anschließend sollten sie sich aber die Frage stellen, wie sie Rasene nun finden können. Am ehesten bietet sich wohl Burga von den Inseln an, falls ihre Helden jedoch andere Methoden haben, einen verschwundenen Abishai aufzutreiben, umso besser.

Die Helden können Burga im „Dorinthapoles“ finden, wo sie gerade einem älteren Abishai aus der Hand liest. Schildern die Helden ihr, was sich zugetragen hat, wird sie sich bereit erklären, sie zu unterstützen. Gemeinsam mit ihnen sucht sie ihr Boot auf und verlässt Ulkh-Mak.

Nach einer kurzen Fahrt durch den Nebel erreicht die Gruppe Burgas Insel. Diese besteht aus einem harten Kern, um den sich im Lauf der Zeit ebenfalls einiges an Tang und Treibgut angesammelt hat. Bei dem Kern handelt es sich um den Panzer einer gewaltigen Drachenschildkröte, die Burga LaoLul nennt. Die BaoLa hat ein kleines Zelt aus Fellen am Rand des Panzers errichtet und auf den Rücken der Schildkröte mit leuchtenden Farben verschlungene Muster gemalt: Ihr persönlicher Ritualplatz, den sie nach ihrer Ankunft mit verschiedenen Kerzen und ihren Fetischen, kleinen Knochen, zwei Trommeln, einem Seidenschleier usw. schmückt.

Burgas Plan ist es, Rasene und Verata zu finden, indem sie nach den beiden harmonischsten Personen im Umkreis einer Tagesreise sucht. Dafür kann sie auf die Hilfe des Stellaren Balburri zurückgreifen. Allerdings wird kein einfacher Geist dieses große Gebiet absuchen können, daher

beschließt Burga, einen Genius des Sterns in sich aufzunehmen, der ihr die eine verstärkte Version der Gabe des **Harmoniegespürs** verleiht (Mehr dazu findet sich im HC S. 250.). Für dieses sehr schwere Ritual, das sie einen ganzen Tag in Anspruch nehmen wird, benötigt die BaoLa mehrere Ritualhelfer: Einen musikalischen Helden, der sie entweder auf bereit stehenden Trommeln, oder auf einem Instrument seiner Wahl (wozu auch Gesang zählt) musikalisch begleitet und unterstützt, und einen kontaktfreudigen Helden, mit dem sie tanzen und harmonische Schwingungen aufbauen kann. Neben den für ihre Aufgaben erforderlichen Talenten sollten die Helden am besten auch die nötige Konstitution aufweisen, ein stundenlanges Ritual durchzustehen. Eventuell können sie von den anderen Helden magisch oder durch Tränke unterstützt werden. Falls sich die anderen Helden dann ausgeschlossen fühlen, können sie entweder mehr Ritualhelfer einbauen (zwei Musikanten, einen persönlichen Assistenten Burgas, der sie immer wieder aufbaut), oder die anderen Helden bleiben gleich auf Ulkh-Mak zurück und bemühen sich entweder um ein Schiff, oder werden Abishai (s.u.).

Da der Erfolg des Rituals für den Fortgang der Geschichte unabdingbar ist, ist davon abzuraten, es bei Scheitern der Helden ganz misslingen zu lassen. Betonen Sie stattdessen die negativen Auswirkungen, die gescheiterte Talentproben auf die Helden haben: Sie erleiden Erschöpfung, verlieren Punkte ihrer Ausdauer oder gar ihrer Lebensenergie, das Ritual zieht sich in die Länge, ein Held wird vom Genius abgestoßen und ein anderer muss seinen Platz einnehmen, vielleicht werden sie auch so sehr in das Ritual einbezogen, dass sie ganz harmonisch gestimmt werden (was ihren Attacke-Wert für den Rest des Abenteuers um 2 Punkte senkt)...

Schildern Sie während des Rituals vor allem die Veränderung, die mit Burga vor sich geht: Zunächst tanzt sie katzenhaft, schmeichlerisch, erotisch (orientieren Sie sich am irdischen Tango). Je weiter die Zeit voranschreitet, desto sanfter werden ihre Bewegungen, sie besteht auf dauerndem Körperkontakt mit ihrem Tanzpartner und schmiegt sich an ihn (eher ein Schieber). Auch die beteiligten Helden werden von einer gewissen Harmonie ergriffen, fühlen sich zufrieden. Einem unbeteiligten Helden kann auffallen, dass auch der gewaltige Schildkrötenpanzer sich sanft zu den Klängen der Musik bewegt: Selbst die Schildkröte Lao-Lul ist von dem Ritual betroffen. Mit dem Ende des Rituals schmiegt sich Burga auch tatsächlich fest an den Schildkrötenpanzer unter ihren Füßen und ruht eine Weile in dieser Position, ehe sie für die Helden wieder ansprechbar ist.

Die Aufnahmeprüfung

Es können sich im Spiel verschiedene Situationen ergeben, in denen die Helden ebenfalls Abishai werden wollen, sei es, um ihre Geschichte vor HykhTir zu bestätigen, sei es, weil sie tatsächlich Sympathie für die Ausgestoßenen hegen. HykhTir wird die willigen Helden gerne in das Zelt der Hatane begleiten, wo sie ihren Wunsch vortragen müssen. Anschließend befragt der anwesende Hatan sie nach ihren Fähigkeiten. Es dürfte jedoch keinem Helden schwer fallen, eine Sache aufzuweisen, mit der er den Abishai nützlich sein könnte. So werden die Helden an die Ordonanzen verwiesen, die sich um ihre Aufnahme zu kümmern haben.

Die Ordonanzen sind ein Haufen besonders raubeiniger Abishai, die sich einen Spaß daraus machen, die Neuankömmlinge zu quälen, um zu sehen, wie weit sie gehen würden, um zu den Abishai zu gehören. Nur die, die verzweifelt genug sind, die Prüfungen über sich ergehen zu lassen, werden aufgenommen. Einige Beispiele für Prüfungen sind im Folgenden aufgelistet.

Jeder Held muss einen Schlauch verdorbenen Weins leer trinken (erschwerte **Zechen**-Probe) und ein Stück Brot essen, in dem sich bereits Heruba-Maden herumtreiben.

Jeder Held muss einen Tauchgang hinter sich bringen und dabei einen mit Luft gefüllten Weinschlauch transportieren (erschwerte **Schwimmen**-Probe).

Jeder Held muss ohne die Hilfe der Wanten die Spitze von Ulkh-Mak erklimmen (**Klettern**-Probe) und den Vorsteher des Chrysir-Tempels grüßen.

Jeder Held muss zwei unterschiedliche Geschichten seiner Herkunft erzählen und wird bei beiden über genaue Details befragt (**Überreden**-Probe).

Die Helden müssen eine Wettfahrt in einem Katamaran gegen die Ordonanzen bestehen.

Bestehen die Helden vor den Augen der Ordonanzen, werden sie feierlich zu Abishai erklärt, der Tag endet in einem Saufgelage. Am nächsten Morgen sollen die Helden sich in der Halle der Chaks melden, um ihre persönliche Waffe zu erhalten, und anschließend das Zelt der Hatane aufsuchen, wo über ihre Zuteilung zu einem Haus entschieden wird. Gehen die Helden diesen Weg bis zum Ende, stellt dieses Abenteuer wohl den Beginn einer Kampagne unter den Abishai dar...

Kapitel 5: Der Magnetberg

Mit Burgas bzw. Balburris Hilfe können die Helden nun die harmonischste Person im Umkreis von zwei Tagesreisen finden. Die besessene BaoLa wird den Helden berichten, dass sie zwei extrem harmonische Personen spüren kann, die sich etwa eine halbe Tagesreise von Ulkh-Mak entfernt aufhalten. Die Frage ist nun, wie die Helden die Verfolgung aufnehmen. HykhTir ist neugierig auf das Ende der Geschichte, andernfalls kann auch Burgas Insel als Gefährt für die Reise dienen (Das Boot, mit dem Burga und die Helden zu Lao-Lul gefahren sind, ist zu klein für eine längere Fahrt.). Vielleicht haben die Helden aber auch mit einem anderen Abishai Freundschaft geschlossen, der sich nun hilfsbereit erweist.

Burga wird die Helden auf der Reise begleiten. Unterwegs ist sie allerdings schwerlich sie selbst, vielmehr wird sich immer mehr der Genius durchsetzen. Beschreiben sie, wie die BaoLa sich mit wohligem Schnurren an einzelnen Helden reibt und beschwichtigend eingreift, wenn jemand auch nur einen scharfen Befehl gibt. Dabei kann ein Held, der sich mit **Magiekunde** oder der **Heilkunde der Seele** oder von **Krankheiten** auskennt, beobachten, wie Burga unter der Anwesenheit des Genius zu leiden beginnt. Ihren Helden sollte klar werden, dass sie sich beeilen müssen.

Am späten Nachmittag erreicht das Gefährt der Helden unsichere Gewässer. Immer wieder erheben sich scharfe Zacken aus einem unbekanntem Metall oder Erz knapp über die Wasseroberfläche. Sind die Helden mit HykhTir (oder einem anderen Abishai-Kapitän) unterwegs, wird diese sie zu einem Gespräch zusammenrufen und ihnen klar machen, dass die *Oloruun* nicht weiterfahren kann. Die Metallspitzen sind die Gipfel eines unterseeischen Riffs aus magnetischem Erz, wie es sie öfter im Meer der Schwimmenden Inseln gibt. Aus irgendeinem Grund wird zwar das Wirken der Magneten durch die Wasseroberfläche unterbrochen, was bedeutet, dass der Teil des Riffes unter der Wasseroberfläche nur Metall unter der Wasseroberfläche anzieht und der Teil über der Wasseroberfläche nur oberseeisches Metall. Sobald die *Oloruun* jedoch einem großen Gipfel zu nahe käme, würden sich alle Nägel, Bolzen und sonstige Metallteile aus dem Schiff lösen und sie würde jämmerlich versinken. Sollten die Helden ohne ortskundige Begleitung und ohne einen **Gesteinskundigen** hier sein, wird ihr Schiff die Begegnung mit dem Erzgipfel nicht überstehen. Sie können dann mit Rasenes Katamaran zurückkehren.

Den Helden wird nichts anderes übrig bleiben, als in das Beiboot umzusteigen, das beinahe ohne Metall gebaut wurde (wenn sie umbaufreudige Helden dabei haben, werfen Sie ihnen ruhig einige Probleme wie Scharniere oder simple Nägel in den Weg, die es zu ersetzen gilt, damit das Boot nicht auseinander bricht). Auch große Rüstungen und Waffen sollten besser auf der *Oloruun* bleiben. Burga wird die Helden begleiten und den Weg weisen.

Etwa eine Stunde paddeln die Helden anschließend durch den Nebel. Burga kuschelt sich an einen von ihnen und antwortet auf direkte Nachfrage sehr sanft, man sei schon auf dem richtigen Weg.

„Schon seit geraumer Zeit habt ihr immer wieder gefährlich aussehende Zacken aus Erz passiert. Nun jedoch, als der Nebel vor euch sich lichtet, erblickt ihr die Mutter aller Erzzacken: Ein imposanter, zerklüfteter Gipfel ragt wohl einige Dutzend Grad in den Himmel, auch wenn man seine Spitze nicht sehen kann. Umgeben ist er von einigen weiteren, sehr viel niedrigeren Zacken. Doch am meisten Freude bereitet euch der kleine Katamaran, den ihr am Fuß des Zentralgipfels ausmachen könnt.“

Die Hauptinsel ist umgeben von einem Gebiet, in dem das Wasser nur langsam tiefer wird, so dass man auch in 50 Schritt Entfernung noch stehen kann. In diesem Gebiet ragen immer wieder kleine Felsformationen aus dem Wasser, die Deckung bieten können. Das Beiboot der Helden gleitet

immer wieder knapp über Felsen unter dem Wasser hinweg. Während dieser letzten Wegstrecke bricht Burga zusammen: Ihr Körper hat den Genius mit Gewalt ausgetrieben. Die Helden sollten noch Zeit haben, die BaoLa zu versorgen, ehe sich die Ereignisse des Finales überschlagen.

Der andere Katamaran ist an einer Stelle vertäut, an der sich der Hauptgipfel recht flach aus dem Wasser erhebt. Fast könnte man von einem erzenen Strand sprechen. Diese Stelle ist die einzige, an der der Gipfel betretbar ist. Eine Untersuchung des Bootes bringt zum Vorschein, dass keinerlei Vorräte oder Ausrüstung an Bord sind, lediglich ein Chak (nämlich der Rasenes) ist mit Wucht in einen der beiden Rumpfe gerammt worden.

Die Geschichte von Rasene und Verata

Vermutlich haben die Helden bereits über Rasenes Beweggründe spekuliert und Gedanken angestellt, was zwischen ihm und Verata vorgefallen sein könnte. Für Sie als Meister sei hier kurz im Zusammenhang wiedergegeben, was sich im Lauf des Abenteuers zwischen Rasene und Verata abgespielt hat. Was davon Ihre Spieler erfahren, hängt von ihrem Verhandlungsgeschick ab.

Bereits auf der Überfahrt nach Ulkh-Mak kamen sich die beiden Ravesaran näher. Nicht umsonst erzählt man sich, dass noch nie ein Mitglied ihrer Rasse einem anderen Mitglied Gewalt angetan habe. Verata konnte Rasene davon überzeugen, dass sie keinen Weg zu den Inseln der Ravesaran kennt, war aber tief betroffen von seinem Schmerz. Rasene vertraute ihr nach kurzer Zeit genug, um ihr von seinem Schicksal zu erzählen: Er zeugte in seiner Jugend ein Kind mit sich selbst. Als dieser Frevel durch einen seiner Klienten verraten wurde, wurde das Kind getötet, während Rasene seitdem auf der Flucht ist (Für die ausführliche Version siehe Rasenes Personenbeschreibung im Anhang). Verata schlug ihm vor, dass sie beide zu zweit nach der Insel der Ravesaran suchen könnten. Hauptsächlich wollte sie Rasene jedoch aus der Gesellschaft der Abishai entfernen. Keine Tagesreise von Ulkh-Mak entfernt legten die beiden Ravesaran an dem Magnetberg an, wo Verata Rasene überzeugen konnte, dass sein Schmerz über den Verlust seines Kindes am ehesten durch ein weiteres Kind gelindert werden könnte. Die beiden Ravesaran gaben sich daraufhin einem ausführlichen Liebespiel hin, an dessen Ende nun eine doppelte Schwangerschaft steht. Auf eine Weise hat Rasene also die Insel der Gemeinschaft, nach der er so lange gesucht hatte, gefunden.

Der Ausgang des Abenteuers hängt neben den Aktionen Ihrer Helden auch stark von Ihren persönlichen Vorlieben ab: Bevorzugen Sie eher ein Happy-End, oder einen tragischen Ausgang? Wenn Ihnen an einem tragischen Ausgang liegt, wird Rasene den Tod finden, entweder durch die Hand der Helden, oder durch die der Mholuren. Andernfalls bringen die Helden hoffentlich Verständnis für den Ravesaran auf und kommen dem vermeintlichen Gegner näher. In jedem Fall überleben sollte Verata, die Rasenes Kind in sich trägt.

Das Finale

Wenn die Helden an Land gehen, werden sie bereits von Rasene erwartet, den sein Gefahreninstinkt vor einer Bedrohung warnte. Dass damit die Mholuren gemeint waren, wird er vielleicht später herausfinden. Zunächst jedoch wird er davon ausgehen, dass die Helden eine Gefahr darstellen. Verata schläft derweil nichts ahnend ein Stück oberhalb im gemeinsamen Liebesnest der Ravesaran. Im Folgenden kann es entweder zu einem Gespräch der Helden mit Rasene kommen, in dessen Verlauf er sein Misstrauen gegenüber den Helden langsam aufgibt, oder es kommt direkt zum Kampf. Denkbar wäre auch ein Gespräch, das eben in einen Kampf überzugehen droht, als die Mholuren beschließen, dass nun ihr Zeitpunkt gekommen ist, so dass Rasene und die Helden durch ihren gemeinsamen Gegner ihr gegenseitiges Misstrauen überwinden.

Bei dem gemeinsamen Feind handelt es sich um eine Gruppe von jungen **Mholuren**, die als Beweis ihrer „Mannbarkeit“ eine Siedlung der Landbewohner angreifen und von dort lebende Landbewohner für die nächste Opferung mitbringen sollten. Auf dem Weg an Land entdeckten sie jedoch das Boot der beiden Ravesaran und beschlossen, den Weg des geringsten Widerstandes zu gehen und sich die beiden Turteltauben zu schnappen. Das Auftauchen der Helden hat ihren Plan etwas durcheinander gebracht, allerdings liegen die Mholuren immer noch im trüben Wasser

Die Möglichkeit einer Insel

versteckt und hinter den Felsen verborgen, und warten auf die beste Gelegenheit für ihren Überfall. Entscheiden sie selbst, wann dieser gegeben ist. Rechnen Sie für jeden ihrer Helden einen Mholuren sowie zwei für Rasene und passen Sie ihre Erfahrung an die Ihrer Helden an. Sollten einige Helden im Kampf Metallwaffen führen, lassen Sie sie nach jeder misslungenen Attacke (wenn am meisten Schwung im Spiel ist), eine **Körperkraftprobe** ablegen, die je nach Schwere der Waffe um 1-4 Punkte erschwert ist. Misslingt diese, rutscht die Waffe aus der Hand und bleibt am nächsten Magnetfelsen kleben.

Rasenes Werte

INI 15+W6	LeP 38	AuP 42	RS 0 (leichte Kleidung)
AT 15	PA 12	TP je nach Manöver	DK H (Fäuste)
GS 8	MR 3		

Sonderfertigkeiten: Kampfflexe, Aufmerksamkeit, Finte, Kampf im Wasser, Waffenloser Kampfstil: Amaunischer Stil samt aller für Nicht-Amaunir zugänglichen Manöver

Die Werte eines unerfahrenen Mholuren:

INI 11+W6	LeP 24	AuP 30	RS 2 (Schuppen)
AT 10	PA 9	TP 1W+3	DK S (Fischforke mit Knochenspitzen)
GS 8 (an Land) / 7 (im Wasser)	MR 4		

Sonderfertigkeiten: Kampf unter und im Wasser, Aufmerksamkeit, Schwanzschlag

Bedenken Sie, dass die Mholuren anders kämpfen als Landbewohner. Sie werden während des Kampfes immer wieder ins Wasser abtauchen und eine neue Position aufsuchen, aus der sie plötzlich auftauchen, oder unter Wasser nach den Beinen der Helden stechen. Den Mholuren brauchen jedoch lebende Opfer. Kampf unfähige Helden werden geschont. Sollten die Helden hier unterliegen, erwachen sie, in eine schleimige Luftblase gehüllt, in einer unterseeischen Stadt...

Sollten die Helden auf die Insel flüchten, werden die Mholuren ihnen nicht folgen, allerdings die Boote in Besitz nehmen und die Helden dann erwarten. Was mit Burga geschieht, sollte sie sich noch an Bord befinden, liegt in Ihrem Ermessen.

Lohn der Mühen

Haben die Helden die Mholuren bezwungen und ist Verata noch am Leben, haben sie ihre Aufgabe eigentlich erfüllt. Nun jedoch zeigt sich, dass die Ravesaran nicht mehr zu Xelparios zurückkehren möchte, entweder aus Trauer über Rasenes Tod, oder weil sie mit ihm gehen möchte. Die Helden stehen nun vor der Wahl, Verata mit Gewalt zurück zu ihrem früheren Gefährten zu bringen (was auf den Widerstand aller Abishai stoßen dürfte, mit denen sich die Helden bisher angefreundet haben), oder ihre Entscheidung zu akzeptieren und auf die versprochene fürstliche Belohnung zu verzichten. Falls sich nicht das nächste Abenteuer gleich anschließt, können HykhTir oder Burga sie irgendwo am Ufer des Meeres der Schwimmenden Inseln absetzen.

Sollten die Helden mit der Nachricht ihres Scheiterns zu Xelparios zurückkehren, wird dieser sich durch Ihre Erlebnisse auf dem Meer inspiriert fühlen und ihnen seinen neuen Gedichtband widmen. Außerdem erhalten die Helden 300 Abenteuerpunkte sowie Spezielle Erfahrungen auf **Boote Fahren/Seefahrt; Abishant; Geographie; Tierkunde** und weitere häufig verwendete Talente.

Dramatis Personae

Rasene Mordlust, Ravesaran-Abishai, Ehemaliger Kapitän der *Optimatenfresser*

Rasene war vor langer Zeit einmal ein angesehener Ravesaran-Gesellschafter in Sidor Valantis. Dann jedoch beging er das größte Verbrechen, das einem Ravesaran möglich ist: Er zeugte ein Kind mit sich selbst. Und obwohl Rasene versuchte, diese Tatsache geheim zu halten, kam einer der Optimaten seiner Kundschaft vom Haus Partholon hinter das Geheimnis und verklagte ihn, woraufhin sein Kind getötet wurde und er selbst nur durch seinen Gefahreninstinkt sowie die Einforderung mehrerer offener Gefallen entkam. Halb wahnsinnig erreichte er auf seiner Flucht das

Meer der Schwimmenden Inseln und schloss sich den Abishai an. Doch auch während der mehr als 30 Jahre, die er ein treues Mitglied des Hauses Verigor war, das lediglich gegen das Haus Partholon zu unüberlegten Aktionen neigte (was ihm seinen Kampfnamen einbrachte), konnte die Zeit seine Wunden nicht heilen. Stattdessen hörte er von den Legenden, die von einer geheimnisvollen Insel im Meer der Schwimmenden Inseln, einer Zuflucht der Ravesaran, berichten. Je länger, desto mehr richtete sich sein ganzes Trachten darauf, einen Weg zu dieser Insel zu finden, was ihm unter den Abishai den Ruf eines Fanatikers einbrachte. Nachdem er auf seinen Fahrten keine Spur entdecken konnte, kam er zu dem Entschluss, einen Ravesaran aus imperialen Diensten zu entführen. Er hofft, dass ein so privilegierter Ravesaran auch das Wissen über die Lage der Insel hat. Daneben nagt aber auch die Angst in ihm, dass er wegen seines Frevels nicht in der Lage sein könnte, die Insel selbst zu finden.

Aussehen: Rasene hat sich seit seiner Ankunft auf den Tanginseln niemals unverschleiert gezeigt. Das schulterlange schwarze Haar trägt er meist durch einen Stirnreif gebändigt, an dem auch der Gesichtsschleier befestigt ist. Dass er ein Ravesaran ist, weiß man, über sein genaues Aussehen hingegen kann niemand etwas sagen.

Auftreten: Wenn die Helden Rasene am Ende des Abenteuers begegnen, ist er eine geläuterte Person. In den Erzählungen der Abishai, denen die Helden zunächst begegnen, hat er sich jedoch als Fanatiker festgesetzt, dessen Hass auf das Haus Partholon zusammen mit seiner Suche nach der Möglichkeit einer Insel nach und nach zu einer weiteren Legende der Meere verschmelzen wird.

Chak: Auf jeder Seite der Klinge sind zwei eng umschlungene Ravesaran eingraviert.

Qastorp, Neuer Kapitän der *Optimatenfresser*

Ähnlich wie Rasene Mordlust kam Qastorp durch ein Zerwürfnis mit einem Optimaten des Imperiums zu den Abishai. Anders als dieser hat er jedoch seine Wut auf alle Optimaten ausgeweitet. Über lange Jahre war Qastorp die rechte Hand von Rasene, sein engster Vertrauter und vielleicht sein einziger Freund. Trotzdem konnte er dem alternden Ravesaran nicht das geben, was er suchte: Eine Heimat. Vor seinem Aufbruch mit Verata belohnte Rasene jedoch seine Treue und machte Qastorp zum neuen Kapitän seines alten Schiffes. Ob er an dieser Aufgabe lange Freude hat, hängt zum großen Teil von ihren Helden ab.

Aussehen: Qastorp hat bei dem Überfall auf Xelparios' Segler sein rechtes Ohr eingebüßt und trägt einen dicken Verband um seinen Kopf.

Auftreten: Qastorp hasst das Imperium, und die Tatsache, dass ihn eine imperiale Hausgardistin nun verstümmelt hat, gießt Öl in dieses lodernde Feuer. Daneben versucht er als loyaler Gefolgsmann, Rasene zu schützen, indem er die Helden loswird.

Chak: Auf einer Seite der Klinge ist ein Optimat mit Triopta eingraviert, der auf einem brennenden Scheiterhaufen Qualen erleidet. Die andere Seite ist blank.

HykhTir Blaufell, Amaunir-Meereskundige, Kapitän der *Oloruun*

Die Amauna ist erst seit kurzem Kapitän des Schaufelkatamarans *Oloruun*, plant aber, mit ihm nach und nach alle Teile des Meers der Schwimmenden Inseln befahren. Zuvor war sie Meereskundige. Auch als Kapitän taucht sie mit Vorliebe selbst in die blauen Tiefen hinab, wenn es etwas Besonderes zu entdecken gibt, und legt auch sonst in allen Dingen mit Hand an.

Zu ihrem Schiff und ihrer Mannschaft hält sie mit eiserner Treue. Ebenso erfüllt sie ihre Aufgaben dem Haus der Heruden gegenüber, die darin bestehen, für die Versorgung von Ulkh-Mak zu sorgen, größtenteils gewissenhaft, wenn nicht eine zu lohnende Gelegenheit für die Erforschung einer unbekanntenen Erscheinung oder Gegend sich bietet.

Fellfarbe: grau, leicht bläulich schimmernd, an den Gliedmaßen ins Schwarze gehend.

Auftreten: HykhTir hält die persönliche Freiheit für das erstrebenswerteste Gut. Sie verteidigt ihre Autorität, ihre Mannschaft und ihr Schiff als Garanten ihrer eigenen Freiheit. Daneben lässt sie sich aber bereitwillig für Unternehmungen einspannen, die die Freiheit eines anderen vermehren.

Die Möglichkeit einer Insel

Chak: Auf einer Seite der Klinge schlängelt sich ein Gischtwurm entlang, dessen ausgestreckte vordere Tatze an der Spitze mündet. Die andere Seite ist blank.

Die Besatzung der *Oloruun*

- 1: Haliéas („Matrose“), grimmiger, den Helden gegenüber misstrauischer Meraner, erster Offizier
- 2: Gurdarin, hübsche Bansumiterin, Gefährtin von Effardes, einem Flirt nicht abgeneigt
- 3: Effardes, Meraner, Vollblutseefahrer, Gefährte Gurdarins, redselig
- 4: Pachu e Ulkh-Mak, schweigsamer Neristu
- 5: Pao Blaufell, junger Amaun, HykhTir (deren Namen er angenommen hat) vorbehaltlos ergeben
- 6: Alestin Silbermond, ältere Meranerin, die „Schiffsmutter“, immer für eine Geschichte gut
- 7: Goldion, schüchterner Meraner-Schiffsjunge, vom Molchkraken verletzt

Die *Oloruun*

Die *Oloruun* ist ein Frachtkatamaran, nicht schnell, aber robust. Zwei lange Rümpfe sind nach etwa einem Drittel ihrer Länge durch einen Steg verbunden, auf dem sich ein kleiner Mast erhebt, dessen Segel die Farbe von HykhTirs Fell hat. Knapp hinter der Mitte befindet sich zwischen den beiden Rümpfen ein großes Schaufelrad, das dadurch betrieben wird, dass bis zu drei Personen auf den Sprossen in seinem Inneren laufen. Am Heck des Schiffes ist zwischen den beiden Rümpfen ein Frachtfloß befestigt.

Mit einer gelungenen **Tierkunde**probe kann der *Oloruun* als große Fischart identifiziert werden, die an fast allen Küsten des Meeres der Schwimmenden Inseln als Reit- und Lasttier eingesetzt wird.

Xelparios kume Illacrion

Wenn die Helden Xelparios begegnen, befindet er sich nicht auf der Höhe seiner Fähigkeiten. Er fühlt sich zu Verata hingezogen und bedauert den Verlust aufrichtig. Er betrachtet die Ravesaran außerdem als seine Muse und kann sich nicht vorstellen, ohne sie sein nächstes Buch zu vollenden. Daher ist er verzweifelt und zu großen Versprechungen bereit, wenn er auf die Helden trifft.

Aussehen: Xelparios ist in keiner Hinsicht sonderlich auffällig. Er versucht, dies durch kostbare Kleider aus feinsten Khyalach-Seide auszugleichen

Verata

Der Ravesaran ist bereits seit einigen Jahren im Dienst des Hauses Illacrion. Sie hatte sich an das angenehme Leben gewöhnt. Ihre Entführung durch Rasene und ihre Bestürzung über sein Schicksal haben in ihr jedoch einen Sinneswandel bewirkt: In Zukunft wird sie mehr nach persönlicher Freiheit und weniger nach Luxus streben.

Aussehen: Dass Xelparios über Jahre nur die weiblichen Seiten seiner Ravesaran-Begleiterin gesehen hat, mag daran liegen, dass Veratas weibliche Züge ausgeprägter sind als ihre männlichen.

Burga von den Inseln

Burga ist eine BaoLa der Djamaunir. Sie hat bereits über 50 Sommer gesehen und bereist das Meer der Schwimmenden Inseln bereits seit vielen Jahren. Ihr Gefährte und Gefährt ist die erwachte Drachenschildkröte Lao-Lul, auf deren Rücken Burga sich einen Ritualplatz eingerichtet hat. Vielleicht bringt nun der enge Kontakt mit den Helden Burga dazu, sich wieder dem Festland zuzuwenden?

Fellfarbe: einfarbig kupferfarben, stellenweise beginnt es auszufallen

Auftreten: Zunächst wird Burga die Helden mit großer Neugier behandeln und nicht ganz uneigennützig anbieten, einiges über ihre Zukunft herauszufinden, schließlich hatte sie lange Zeit nur mit Abishai und anderen Meeresbewohnern zu tun. Für die Befreiung Veratas ist sie als freiheitsliebende Amauna gleich Feuer und Flamme. Im letzten Teil des Abenteuers wird ihr Verhalten von dem Genius Balburris überlagert.