

Trübe Sicht

Ein Abenteuer an und auf dem Meer der Schwimmenden Inseln
für den Spielleiter und 3 - 5 Helden niedriger bis fortgeschrittener Erfahrung

von
Andreas Aigner

Mit Dank für Anregungen an:
Michael Seisenbacher, Mario Wienerroither und Thomas Schöller

Zeichnungen von Andreas Aigner

Trübe Sicht

Ein Abenteuer für 3-5 Helden niedriger bis fortgeschrittener Erfahrung

Schauplatz des vorliegenden Abenteuers ist das Meer der Schwimmenden Inseln, wo die Helden bei der Aufklärung des Todes vierer Cirkelmitglieder aus Daranel helfen sollen. Wie der Fund geheimnisvoller Artefakte nahe legt, wurden sie Opfer eines brutalen Überfalls von den weithin gefürchteten Mholuren.

Aber nicht nur die Mholuren bereiten den Helden Kopfzerbrechen – denn auch einige ehemalige Kollegen der Ermordeten wirken alles andere als vertrauenswürdig. Gab es eine Verschwörung innerhalb des Cirkels? Muss womöglich sogar eine finstere Allianz zwischen Menschen und Mholuren befürchtet werden? Oder waren die Morde nur die sinnlose Tat einer Bande blutrünstiger Meeresbewohner? Ein Kriminalfall, der das feinsinnige Gespür wahrer Helden erfordert.

Vor dem Abenteuer (Spielleiterinformation)

„Der unsterbliche Zorn Orismanis reicht vom nördlichsten Gebiet dessen, was ihr Imperium nennt, bis ins Innerste dieses Meeres. Wenn sich seine grauenhafte Zerstörungswut einst über eure und unsere Häupter erhebt, wird nichts überleben als nur der Tod.“

– Von einem Risso grob übersetzte Aussage eines gefangenen mholurischen Schamanen.

Der Handlungsstrang von **Trübe Sicht** weicht von dem anderer Abenteuer etwas ab. Und zwar deshalb, weil es die Helden bereits zu Spielbeginn mit besiegten Gegnern zu tun haben. Da ihnen dieses Faktum jedoch nicht klar ist, wird ihre Mission gewissermaßen zu einer Jagd nach Sündenböcken – in diesem Falle die Mholuren, bzw. vermeintliche menschliche Verschwörer. Die wahren Übeltäter sind nämlich niemand anderes als die Opfer selbst, deren Mord aufgeklärt werden soll. Sie starben bei der Durchführung einer ebenso verachtungswürdigen wie riskanten Aktion, die glücklicherweise keine Früchte trug. Von einem weitreichenden Plan der Mholuren kann zumindest in diesem Fall also keine Rede sein. Was aber könnte denn einem solchen Abenteuer, in dem es keinen Oberschurken mehr gibt, den Reiz geben? Neben der „kriminalistischen“ Ermittlungstätigkeit, dreht sich die Handlung (auch) darum, dass die Rollen von Gut und Böse etwas relativiert werden; das Böse, dem die Helden auf der Spur zu sein glauben, ist hier letztendlich nur ihr eigener Blick, der entweder überall Verschwörungen sieht, oder auf ein bestehendes Feindbild gerichtet ist.

Überblick zum Handlungsverlauf

Den Anfang nimmt **Trübe Sicht** in der Stadt Daranel, wo ein dort ansässiger Cirkel an die Helden herantritt. Sie werden beauftragt, der Mholurenproblematik rund um eine kleine Insel im Meer der schwimmenden Inseln mit auf den Grund zu gehen, und zwar im Hinblick auf die Ermordung eines ranghohen Cirkelmitgliedes namens Haliésias und seiner drei Begleiter. Die vier waren mit einem cirkeleigenen Schiff zu der Insel gelangt, erkundeten sie aber ohne Begleitung weiterer Personen. Der restlichen Mannschaft rund um Kapitänin Martradea sei eben deshalb nichts passiert, weil sie an Bord des Schiffes gewartet hat. Da neben den Leichen Artefakte mholurischen Ursprungs gefunden wurden (ein mysteriöses Szepter und ein Dolch), will man sich bei der geplanten Erforschung der Insel durch die Einbeziehung kampferfahrener Recken vor einer etwaigen Gefahr durch die böartigen Meeresbewohner schützen.

Nach Aushandlung der Belohnung machen sich die Helden – gemeinsam mit der ursprünglichen Crew und drei zusätzlich angeheuerten Seesöldnern – auf den Weg zu der Insel. Auf der Fahrt dorthin kommt es zu intensiven Spannungen und Verdächtigungen verschiedener Mannschaftsmitglieder zueinander und die Helden werden mit mehr oder weniger glaubhaften Verschwörungstheorien konfrontiert. Zudem sorgt die Begegnung mit einer gewaltigen Seeschlange für blanke Nerven.

An der kleinen Insel angekommen, entdecken die Helden einen Ritualplatz sowie Hinweise auf eine unterseeische Stadt. Die Ermittlungen führen die Helden direkt in die Hände eines Stammes der Risso'Ma i Ti, die den Mord an Haliésias und zwei seiner Begleiter zugeben. Unabhängig davon, ob die Risso bekämpft werden oder nicht, erfahren die Helden, dass diese durch das Töten Haliésias' lediglich ihren Stamm schützen wollten. Haliésias hatte am Ritualplatz versucht, mit mholurischen Artefakten ein Seeungeheuer zu rufen, was laut den Risso eine unmittelbare Bedrohung für ihre Stadt gewesen wäre. Bitten und Warnungen seitens der Risso ignorierte Haliésias, was den tödlichen Angriff notwendig machte. Weiters bringen die Helden in Erfahrung, dass einer der vier getöteten Daranelaner von Haliésias und den zwei anderen Personen umgebracht wurde – als Opfergabe für das Seeungeheuer. Haliésias hatte demnach also nur zwei Helfer, die in seinen Plan eingeweiht waren.

Hintergrund

Haliésias von den Flugfischen, ein gleichermaßen engagierter wie skrupelloser Beschützer der Klienten seines Cirkels, gelangte vor ca. einem halben Jahr bei einer Schiffsfahrt in eine Konfrontation mit Mholuren, die einen gefangenen Risso bei sich hatten. Die Mholuren konnten besiegt werden; einige von ihnen, unter anderem ein Schamane, wurden gefangen genommen. Dabei erfuhr der Protector durch den Risso, dass Mholuren in der Lage dazu sind, Seeschlangen unter ihre Kontrolle zu bringen und dass er das nötige Blutopfer für dieses Ritual hätte sein sollen. Haliésias kam die Idee, diese Fähigkeit für seine eigenen Zwecke nutzbar zu machen: Mit einer nahezu unbezwingbaren Meereskreatur könnte er jedes Handelsschiff, das seinen eigenen Bestrebungen im Weg war, vernichten.

Unter Einsatz ausgeprägter Folter, viel Geduld und der Hilfe des geretteten Rissos, der als Dolmetscher fungierte (und anschließend ermordet wurde), konnte auch die Prozedur für das Ritual herausgefunden werden. Außer dem nötigen Wissen und den Gegenständen (Dolch und Szepter, sowie sechs spezielle Steine, die der Schamane bei sich trug), fehlte ihm nur noch ein Blutopfer und der passende Ort (der von unergründlicher Macht erfüllt sein sollte). Haliésias kannte einen Ort, auf den seiner Meinung nach die Beschreibung „unergründliche Macht“ passte. Es war eine kleine, von Felsformationen umschlossene Insel, in dessen Umfeld auf wundersame Weise kein Kompass mehr funktioniert. Als Opfer wählte er einfach die nächstbeste Person aus der Crew der *Seeperle*, die keine allzu entscheidende Rolle an Bord spielte – in diesem Fall Selkonos, einen jungen, kraftstrotzenden Matrosen.

Mit der Anweisung, die restliche Mannschaft solle an Bord warten, ging Haliésias unter Begleitung seiner Helfer Darmelas und Simidatne, sowie mit Selkonos auf die Insel. An einer für das Schiff nicht ersichtlichen Stelle begann Haliésias mit seinem Ritual. Doch kurz nach dem Mord an Selkonos, einer entscheidenden Phase der Prozedur, tauchten Risso auf, die den sofortigen Stop des Rituals forderten. Da Haliésias nicht reagierte (aufgrund einer Trance), und sich die Herbeirufung der Seeschlange seinem Ende zuneigte, sahen sich die Risso gezwungen, anzugreifen. Die Gegenwehr von Darmelas und Simidatne brachte ihnen kein besseres Ende als ihrem Anführer.

Einige Zeit später wurden die Leichen der vier Daranelaner von einem Suchtrupp der Schiffsmannschaft gefunden. Ebenso wie ein blutiges Messer und ein mysteriöses Szepter. Die sechs Ritualsteine wurden in der Aufregung jedoch übersehen, weil man sich aufgrund einer vermuteten Gefahr eiligst zum Schiff zurückzog.

Auswahl der Helden

Grundsätzlich eignet sich **Trübe Sicht** für alle Heldentypen jeder Erfahrungsstufe. Dennoch seien hierzu noch ein paar Worte gesagt: Innerhalb des Abenteuers erfolgt die Rekrutierung der Helden nach dem Kriterium ihrer Erfahrungen und ihrer Fähigkeiten. Besonders geeignet wären also Charaktere, die über eine gute Kampfkraft verfügen, bzw. mit Erfahrungen im Kampf gegen Mholuren aufwarten können (Es wird ja eine Bedrohung durch die Mholuren vermutet). Helden, die diese Voraussetzungen nicht erfüllen, kann der Meister aber auch einbeziehen: Ein Medicus z.B. könnte aufgrund seiner Heilkunde in Frage kommen, ein Zimmermann, um etwaige Reparaturen am Schiff vornehmen zu können.

Kapitel 1 - Daranel

Die Ankunft

Das Ausgangssetting dieses Abenteuers bildet die „Schmugglerstadt“ Daranel. Ein Ort, der das richtige Flair bietet, um bei moralgeleiteten oder misstrauischen Helden eine gewisse Überempfindlichkeit hervorrufen zu können. Bei der Darstellung der Stadt darf aber nicht übertrieben werden, denn keineswegs sollte das Unbehagen der Helden in eine paranoide Stimmung kippen. Es ist lediglich entscheidend, dass eine „allgemeine Vorsicht“ an den Tag gelegt wird, die auch den (anfänglichen) Kontakt zu den Auftraggebern einschließen sollte. Zweck dieser Szenen sollte sein, die Sinne der Helden auf zwielichtige Vorgänge hin zu sensibilisieren, nicht aber sie mit stressreichen Situationen zu überreizen.

Was genau die Helden (-gruppe) in das koromanthische Daranel am Westufer des Meeres der Schwimmenden Inseln treibt, sei in die Hände des Meisters gelegt. Denkbare Motive wären: Die Fahndung nach weithin gesuchten Verbrechern, die sich in Daranel unter ihresgleichen verstecken, der geplante Erwerb von Utensilien, die man sonst nirgendwo erhält, oder schlicht und einfach das Treffen alter Bekannter.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Freistadt Daranel. Sammelpunkt unterschiedlichster handeltreibender Völker. Während ihr durch stark frequentierte Straßen geht und das rege Treiben auf überfüllten Marktplätzen beobachtet, entwickelt ihr das widersprüchliche Gefühl, dass keine Stadt die Bezeichnung ‚Frei‘ mehr und gleichzeitig weniger verdient hat als diese. Zwar hat das Imperium hier keine Befehlsgewalt, aber ihr hegt den Zweifel, dass dies ein purer Vorteil ist – nicht zuletzt aufgrund der Anwesenheit einer Vielzahl potentieller Halsabschneider und Schlagetots. Jeder scheint hier das Recht zu haben, alles – und jeden – zu verkaufen. Überall wo ihr hinblickt gibt es Waren, für dessen Besitz man andernorts wahrscheinlich sofort verhaftet würde. Hinter so manchem freundlichen Blick in eure Richtung scheint nur der Versuch zu liegen, euren möglichen Wert auf dem Sklavenmarkt einzuschätzen.

Aber vielleicht seid ihr aufgrund eurer Vorurteile nur etwas überempfindlich. Schließlich befindet ihr euch erst ein paar Stunden hier und habt noch kaum einem Einheimischen die Chance gegeben, euch die liebenswürdigen Seiten der Stadt nahe zu bringen.

Die Anwerbung

Nachdem die Helden einige Zeit in Daranel zugebracht haben, nimmt der Cirkel der *Flugfische* (siehe dazu die Beschreibung im **Anhang**) Kontakt mit ihnen auf. Dabei wendet man sich an Helden, die durch Erscheinung oder Tat besonders stark und kampferprobt wirken, oder solche, die einzigartige und nützliche Fähigkeiten an den Tag legen (Dies bietet dem Meister einen breiten Interpretationsrahmen). Falls die Helden bereits eine aufeinander

eingeschworene Gemeinschaft bilden, werden sie auch als solche angesprochen. Für den Meister erleichtert dies natürlich die Sachlage: Charaktere, die keine der oben genannten Kriterien erfüllen, können so als unentbehrliche Bestandteile der Gruppe gelten.

Die Charaktere werden – ob sie nun einzeln oder gemeinschaftlich unterwegs sind – von einem (für die weitere Handlung unwichtigen) Cirkelmitglied angesprochen, das sie bittet, sich am frühen Morgen des nächsten Tages in einer Taverne (Die *Panzerkröte*) am Hafen einzufinden. Vorausgesetzt, sie sind bereit dazu, ihre Dienste in einer Angelegenheit anzubieten, die die Mholuren betrifft. Helden, die Erfahrung mit diesen Wesen haben, will man auf jeden Fall dabei haben. Als Gegenleistung wird eine großzügige finanzielle Belohnung versprochen – sowie das Wohlwollen der *Flugfische*.

In der „Panzerkröte“

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Suche nach der *Panzerkröte* führt euch in eine äußerst saubere und gepflegte Hafengegend. An einem kleinen Gebäude, das noch relativ neu zu sein scheint, könnt ihr ein Schild erkennen, in welches das Bild eines gepanzerten Tieres hineingeschnitzt wurde.

Als ihr eintretet, seht ihr ca. 15 Personen, die angeregt miteinander diskutieren. Kurzzeitig verstummen einige der Anwesenden und blicken in eure Richtung. Eine Frau mittleren Alters und beeindruckend muskulöser Figur erhebt sich, um euch zu begrüßen: „Guten Morgen, die Herrschaften, ich nehme an, ihr seid wegen der Sache mit den Mholuren hier und bietet uns eure Hilfe an?“ Sie wartet kaum auf eure Reaktion, da stellt sie sich bereits vor: „Mein Name ist Martradea. Setzt euch.“

Beschreiben sie die Frau als äußerst selbstbewusst und einnehmend. Sie verhält sich zwar stets freundlich und entgegenkommend, aber dennoch ist es nicht schwer zu erkennen, dass sie einen sehr bestimmenden Charakter hat und Widerworten sicherlich kein Verständnis entgegenbringt. Martradea ist von den anwesenden *Flugfischen* als Kapitänin die ranghöchste und angesehenste, wenngleich sie (noch) nicht die Funktion eines Protectors bekleidet.

Bei den anderen Anwesenden handelt es sich um den Großteil der ehemaligen Schiffsbesatzung von Haliésias sowie um drei Söldner, die auch von den *Flugfischen* angeheuert wurden. Wahrscheinlich werden die Helden bereits in dieser Taverne mit so manchem Seemann ins Gespräch kommen. Prinzipiell bleibt es ihnen als Meister überlassen, mit wem dies geschieht. Anbieten würde sich vor allem Gadarenes, der redselige Harpunier, der eines noch besser kann als große Fische zu fangen: Mit seinen stark ausgeschmückten Heldengeschichten bei fremden Leuten angeben.

Nachdem sich die Helden auf die noch freien Stühle gesetzt haben, wird von ihnen erwartet, sich der Runde vorzustellen und zu sagen, womit sie ihr tägliches Brot verdienen. Falls die Helden nicht von selbst damit beginnen, fragt sie Martradea danach.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwischen euch und den Söldnern hin und her blickend, ergreift Martradea das Wort: „Vor acht Tagen gelangten wir – die Besatzung der ‚Seeperle‘ – unter Begleitung des ehrenwerten Haliésias auf eine kleine Insel. Ein Ort der nicht auf unserer eigentlichen Route liegt. Haliésias verließ mit drei Männern das Schiff, um die Insel zu erkunden. Da wir etliche Stunden vergebens auf eine Rückkehr des Erkundungstrupps warteten, wurde eine Suchmannschaft gebildet, die nach kurzer Zeit auch den Grund für das Ausbleiben der vier Männer herausfand: Sie waren tot – ermordet. Neben den Leichen lagen zwei Gegenstände, die eindeutig mholurischen Ursprungs sind: Eine Art Szepter, sowie ein blutverschmierter Dolch.“ Während Martradea dies sagt, greift sie nach einem Bündel und legt es vor euch auf den Tisch. Als ihr es öffnet, kommen die besagten Gegenstände zum Vorschein. Gleich auf

den ersten Blick erkennt ihr, dass deren Machart sehr fremdartig ist. Beide Stücke bestehen aus einem äußerst widerstandsfähigen, steinartig wirkendem Material, das mit spärlichen, kantig gehaltenen Verzierungen versehen ist und fremdartige Runen aufweist.

Während ihr das Szepter und den Dolch begutachtet, spricht Martradea weiter: „Wir wollen nun herausfinden, was Haliésias auf der Insel suchte, um seinem grausamen Tod einen Sinn zu verleihen. Und angesichts der mholurischen Bedrohung brauchen wir fachkundige, schlagkräftige Hilfe.“

Lassen sie bei gelungenen *Menschenkenntnis*-Proben +4 das Gefühl entstehen, dass diese Mission vor allem der Karriere Martradeas förderlich sein soll; als glanzvoller Eintrag ins Register ihrer Taten als *Flugfisch* sozusagen. Die Aufklärung von Haliésias' Tod scheint dabei irgendwie zweitrangig zu sein, wenngleich Martradea dies als Grund für die geplante Fahrt nennt.

Ziel der Mission ist es, die Insel und ihre Umgebung zu überprüfen, da dem Suchtrupp der die Leichen fand, in der Eile nichts Ungewöhnliches aufgefallen war. Für ihre Hilfe erhalten die Helden eine sehr üppige Bezahlung im Bereich von drei bis sechs Areal pro Kopf und Tag (Erfolgreiche *Überreden*-Proben könnten bei diesbezüglichen Verhandlungen hilfreich sein). Im weiteren Gespräch (bzw. später im Abenteuer) mit Martradea und anderen Personen können die Helden folgende Informationen erhalten:

- Haliésias wichtigste Arbeit war, die Fahrten der verschiedenen Schiffe seines Cirkels zu planen, zu überwachen und zu beschützen. Vor seiner Tätigkeit als Protector hat Haliésias bereits viele Jahre der Aufgabe gewidmet, Seekarten zu erstellen und Orte im westlichen Meer der Schwimmenden Inseln kartographisch festzuhalten (Siehe dazu auch den Kasten **Navigation auf dem Meer der Schwimmenden Inseln**).

- Die Fahrt zu der Insel – Von Daranel aus Richtung Südsüdost – wich von den regulären Routen der *Seeperle* ab und war laut Martradea ein Sonderbefehl von Haliésias. Begründet hat er diese Anordnung jedoch nicht. Auf der *Seeperle* war er bisher nur zweimal „zu Gast“ (das Kommando unterlag dabei eigentlich ihm).

- Die Insel ist bei normaler Geschwindigkeit in fünf Tagen zu erreichen. Zum Zeitpunkt der Kontaktaufnahme zu den Helden war die *Seeperle* schon seit zwei Tagen wieder in Daranel.

- Bei den anderen Toten handelt es sich um Selkonos (ein junger und loyaler Matrose mit beeindruckender Körperkraft), Darmelas (ein kampfgeprobter Söldner) und Simidatne (der einst den Ektarchengardisten angehörte). Die letzten beiden wurden schon vor einigen Jahren von Haliésias als Leibwächter engagiert und wichen seitdem nicht von seiner Seite.

- Haliésias war ein respektierter und sehr angesehener Protector der *Flugfische*. Zwar hatte er ein kompromissloses Gemüt, aber genau dies gab ihm die Hartnäckigkeit die er brauchte, um die Probleme seines Cirkels auf konsequente Weise zu lösen.

- Haliésias empfand einen außerordentlich starken Hass für die Mholuren, war aber gleichzeitig an den Beweggründen ihrer undurchsichtigen Handlungen interessiert.

- Haliésias hatte vor ca. einem halben Jahr auf hoher See eine Konfrontation mit Mholuren, bei der ein Risso befreit wurde. Damals war er mit einem anderen Schiff und einer anderen Mannschaft unterwegs – die einzigen Personen, die ihn auf seinen Fahrten immer begleiteten, waren Darmelas und Simidatne (siehe dazu den Abschnitt **Haliésias und die Mholuren**).

Keiner der Anwesenden weiß, dass er einige Mholuren gefangen nahm, geschweige denn, dass er Folter betrieb und den Risso beim Verhören zum Dolmetschen zwang.

- Darmelas und Simidatne starben offenbar nicht, ohne Gegenwehr geleistet zu haben. Die Waffen der beiden befanden sich in unmittelbarer Nähe ihrer Hände und alles deutet auf einen Kampf hin.

- Die sterblichen Überreste der vier getöteten Männer wurden nach Daranel zurückgebracht. Falls die Helden auf die Idee kommen, die Leichen zu untersuchen, lässt man sie durchaus gewähren (siehe dazu den Abschnitt **Investigationen in Daranel**).

Dringender Tatverdacht?

Die ergiebigsten (wenn auch falschen) Verdächtigungen, die im Laufe des Abenteuers entstehen könnten, dürften wohl folgende sein:

- **Mholuren** gelten als feindselig, unberechenbar und gefährlich. Auch die Helden haben schon von diesen Wesen gehört und sie wissen, dass immer wieder unschuldige Dorfbewohner, ja sogar ganze Dörfer, ihrer beinahe wahllos wirkenden Brutalität zum Opfer fallen. Setzen sie als Meister gezielt dieses Wissen der Helden ein und kombinieren sie es mit den Fakten dieses Abenteuers: Nämlich, dass mholurische Gegenstände bei den Leichen gefunden wurden und dass Haliésias vor ca. einem halben Jahr in einen Kampf mit Mholuren geriet, aus dem er als Sieger hervorging.

Lassen sie die Helden gegebenenfalls daran zweifeln, dass die Mholuren bloß ein wahllos mordendes Volk sind. Die Bedrohung durch dieses Volk könnte größer sein, als gedacht.

- Die **ehemalige Crew** von Haliésias, Darmelas, Simidatne und Selkonos bietet viele Charakterzüge, die die Helden dazu bringen können, von einer internen Verschwörung einzelner oder mehrerer Personen auszugehen. Diese Charakterzüge sind eventuell solche, die die Spieler von Bösewichten früherer Abenteuer kennen: Übertriebene Freundlichkeit, intrigantes Verhalten, Geheimnistuerei, etc. Ebenfalls sorgen gewisse Zwischenfälle für ausgeprägte Verdachtsmomente in Richtung einer crewinternen Verschwörung. Beschreibungen zur Schiffsmannschaft finden sie im **Anhang**.

- Ein undurchsichtiger Verdacht könnte sich in Bezug auf die **Nequaner** entwickeln, von denen die *Flugfische* Dinge erhielten, die sie üblicherweise keinem Fremden zugänglich machen (Arcanomechanischer Antrieb und Atemmasken). Hier wird sich für die Helden also die Frage stellen, wieso ein von den Landbewohnern isoliert lebendes Volk ausgerechnet einem Cirkel seine Geheimnisse preisgibt. Hat es etwas damit zu tun, dass sowohl die Nequaner als auch Haliésias ein äußerst starkes Hassgefühl gegenüber den Mholuren hegen? Für nähere Informationen siehe **Anhang**.

Investigationen in Daranel

Da das Schiff schon am Morgen des nächsten Tages in See stechen soll, haben die Helden nicht mehr viel Zeit, um Ermittlungen in Daranel durchzuführen. Lassen sie ihnen aber die Möglichkeit noch einige Informationen zu sammeln. Kontakt zu Krysamus e Lacusa, dem Patron der *Flugfische*, kann nicht aufgenommen werden, da dieser zurzeit nicht vor Ort ist.

Die Gruft der „Flugfische“

Die vier ermordeten *Flugfische* fanden in einer cirkeleigenen Krypta am Rande der Stadt ihre letzte Ruhestätte. Ihrer Rangordnung und Funktion entsprechend, wurden die Leichen in unterschiedlichen Räumlichkeiten untergebracht. Die sterblichen Überreste von Simidatne und Darmelas befinden sich so in recht einfachen steinernen Särgen im großen Kellergewölbe, während Selkonos' Körper verbrannt und seine Asche in eine Urne gefüllt wurde. Einfachen Matrosen wird eben nur eine kleine Fläche in der Gruft zur Verfügung gestellt. Für Haliésias allerdings war bereits ein eigener Platz im oberirdisch gelegenen Raum für besonders edle oder wichtige Mitglieder vorgesehen. Sein Sarg ist dementsprechend auch einer der eher schmuckvollen Sorte.

Was die Besichtigung der Leichen angeht, so sollten sich die Helden schon im Vorhinein darüber klar sein, dass es um deren Zustand nicht mehr besonders gut bestellt ist. Eine Woche tropische Hitze kann Verwesungsvorgänge drastisch beschleunigen. Bei gelungenen *MU*-Proben (erschwert um *Totenangst*, falls vorhanden), sowie erfolgreichen Würfen auf *Anatomie* oder *Heilkunde Wunden* kann festgestellt werden, dass die drei Toten tiefe, von Stichwaffen verursachte Verletzungen aufweisen. Bei besonders guten Würfelerggebnissen

kann man eindeutig ausschließen, dass ein Dolch die Tatwaffe sein konnte. Am ehesten stammen die Wunden von Speeren. Das Blut auf dem Dolch könnte demnach von Selkonos stammen, dessen Körper aber leider nicht mehr zur Verfügung steht.

Haliésias und die Mholuren

Falls die Helden herausfinden wollen, was es mit der Konfrontation Haliésias' mit den Mholuren auf sich hat, müssen sie Kontakt zur Crew der *Welle des Westmeers* aufnehmen. Die Mannschaft dieses Schiffes – allesamt *Flugfische* – war es nämlich, die auf eine größere Ansammlung von Mholuren stieß und deren Angriff siegreich überstand. Durch Gespräche mit verschiedenen Augenzeugen können folgende Erkenntnisse gewonnen werden:

- Der Vorfall geschah vor sieben Monaten auf einem Standardkurs nordöstlich von Daranel.
- Ca. 20 Mholuren initiierten einen Angriff. Auf Seiten der *Flugfische* gab es sieben Tote.
- Haliésias sprach (alleine) mit dem geretteten Risso. Man konnte beobachten, dass sein Gesichtsausdruck im Laufe des Gesprächs immer ernster, bzw. nachdenklicher wurde. Der Inhalt dieses Dialogs ist allerdings unbekannt.
- Die drei überlebenden Mholuren wurden auf Geheiß von Haliésias an einen geheimen Ort nach Daranel gebracht. Warum weiß niemand. Der Risso begleitete die Mannschaft angeblich freiwillig. Zur Frage, was aus den Mholuren wurde, erhalten die Helden widersprüchliche Informationen: Die einen sagen dass sie geflohen sind, während andere behaupten, dass die Mholuren „aus Protest“ starben. Verifizieren kann man diese Aussagen allerdings nicht. Bezüglich dem Risso ist man der Ansicht, dass er nach kurzer Zeit wieder nach Hause ging. Weder weiß man, dass Haliésias die Mholuren folterte, noch dass der Risso zum Dolmetschen gezwungen und anschließend ermordet wurde.

Feindliche Cirkel

Bei genaueren Fragen hinsichtlich verfeindeter Organisationen erzählt man den Helden, dass es einen anderen Cirkel gibt, der auch mit ähnlichen Waren handelt und beinahe dieselben Routen auf dem Meer fährt. Man habe schon häufig verbale Auseinandersetzungen mit Mitgliedern der *Nebeljäger* gehabt, die aber aufgrund diplomatischer Bemühungen nie in Gewaltausbrüche mündeten. Allerdings hat Haliésias zwei Monate vor seinem Tod verlautbart, dass er eine bessere Lösung für diese Koexistenz der konkurrierenden Cirkel finden will. Eingeweihte *Flugfische* (wie z.B. Martradea) sind der festen (aber leider falschen) Überzeugung, dass er damit einen Zusammenschluss gemeint hat, der für beide Parteien nur Vorteile hätte. Fragen die Helden bei den *Nebeljägern* nach, erfahren sie, dass Haliésias noch keine diesbezüglichen Verhandlungen eingeleitet hat. Sollten die Helden auf irgendeine Weise einen Verdacht gegen diesen Cirkel entwickeln, sollten sie dafür sorgen, dass Ermittlungen weder Schuld noch Unschuld beweisen können.

Kapitel 2 – Auf dem Meer

Navigation auf dem Meer der Schwimmenden Inseln

Zielgerichtete Fahrten erweisen sich im Meer der Schwimmenden Inseln aufgrund des fast permanent vorherrschenden Nebels als äußerst schwierig. Kartographische Aufzeichnungen bestimmter Eilande sind deshalb sehr rar. Eine halbwegs sichere Methode sich nicht zu verirren, stellt jedoch die – irdisch so genannte – Koppelnavigation dar, in der eine Ortsbestimmung durch kompassgestützte Kursberechnung sowie Geschwindigkeits- und Zeitmessung erfolgen kann. Da die Flugfische über exakte Aufzeichnungen und Berechnungen bezüglich mancher Inseln verfügen und man mit der Benutzung des Kompasses gut vertraut ist, kann auch die in diesem Abenteuer anvisierte Insel ohne größere Probleme erreicht werden – sofern der Meister keine schweren Stürme vorgesehen hat.

Ruhige Fahrt (Erster Tag)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr an die Andockstelle herantretet, die man euch als Treffpunkt genannt hat, bietet sich euch der beeindruckende Anblick eines Schiffes von hervorragender Machart und großer Eleganz: die Seeperle. Beinahe unmittelbar nachdem ihr über eine Rampe auf das Oberdeck gestiegen seid, gibt Martradea den Befehl zur Abfahrt, die zu einem eigenen Erlebnis wird – denn noch kaum ein Schiff dieser Größe, das ihr jemals bestiegen habt, konnte mit einer solchen Beweglichkeit aufwarten. Ligamis, die Navigatorin, die sich durch ein Sprachrohr mit dem Antriebstechniker Raysiro im Unterdeck austauscht, steuert dabei das Schiff mit einer meisterhaften Präzision aus dem Hafen. Die Fahrt, die euch geradewegs in eine dicke Nebelsuppe führt, hat begonnen.

Islara zeigt den Helden das Schiff und macht sie mit noch unbekanntem Crewmitgliedern bekannt. Sie tut dies mit äußerster Genauigkeit und lässt bei ihrer Führung keine Gelegenheit aus, sich gegenüber den Helden schulmeisternd zu verhalten (obwohl sie als einfache Hochseefischerin keinen besonders hohen Rang an Bord hat).

Die „Seeperle“

Diese für ihren Typ sehr ungewöhnliche Schaufelgaleere war einst Teil der imperialen Kriegsmaschinerie. Nachdem die *Flugfische* das Schiff erworben hatten, wurde es durch eine arcanomechanische Apparatur ergänzt, die ein Geschenk eines hochrangigen Nequaners war (siehe dazu die Informationen im **Anhang**). Primärer Verwendungszweck der *Seeperle* ist die Jagd auf größere Meerestiere, wie z.B. Haie.

An Bug und Heck des **Oberdecks** befinden sich mannshohe Aufbauten, von denen der vordere als Lagerraum genutzt wird und der hintere drei Kajüten für Kapitän, Navigator und Wundarzt aufweist. Die Schlafstätten für den Großteil der anderen Mannschaft befinden sich in einem Zelt, das in der hinteren Hälfte des Oberdecks aufgebaut wurde. Auf den Bug- und Heckaufbauten, die man beide über Treppen erreicht, sind jeweils zwei Belas angebracht, die zur Verteidigung des Schiffes eingesetzt werden können. Am hinteren Aufbau befindet sich eine Vorrichtung, mit welcher der Steuermann das Ruder bedient, sowie ein kleiner Sockel, durch den ein Sprachrohr in den Maschinenraum führt. Zwei Beiboote für die Jagd, die gegebenenfalls mit Seilzügen zu Wasser gelassen werden können, sind an der linken und rechten Außenwand des Schiffes befestigt.

Zwischen den beiden Treppen, die auf den Heckaufbau führen, befindet sich der Eingang zu einem schmalen und kurzen Gang, von dem man Zugang zu drei **Kajüten** hat. Links vom Eingang aus betrachtet ist der Schlafrum von Ligamis, rechts der von Agsane (beide ca. vier Schritt lang und drei Schritt breit). Geradeaus erreicht man die Kajüte von Martradea, die ein wenig größer ist als die anderen beiden (drei Schritt lang und sechseinhalb Schritt breit). Jeder Raum verfügt über ein Fenster in Richtung Meer – durch das eine schlanke Person auch klettern könnte.

Im etwa vier mal sechs Schritt großen **Lagerraum** werden auf der linken Seite Waffen, Harpunen und diverses Handwerkszeug gelagert. Rechterhand stehen Fässer und Kisten voller Nahrungsmittel. Besonders wertvolle Ausrüstungsgegenstände wie Atemmasken und Unterwasserbrillen befinden sich in einem abgesperrten Bereich im hinteren Lagerraum, zu dem nur Martradea und Ligamis mittels eines Schlüssels Zugang haben.

Das **Mannschaftszelt** ist mit seinen ca. sechs mal vier Schritt groß genug, um zwölf Personen Platz zum Schlafen zu bieten. Obwohl Raysiro und ein Matrose im Unterdeck Quartier beziehen und Martradea, Ligamis und Agsane im Hinteraufbau schlafen, haben hier also keine weiteren Personen Platz. Ein extra aufgebautes **kleines Zelt** am vorderen Oberdeck dient den Charakteren sowie den drei zusätzlich angeheuerten Söldnern als Schlafplatz.

In einer fünf mal vier Schritt großen, aufhebbaren Bodenplatte im vorderen Schiffsbereich findet sich eine ebenfalls aufhebbare Falltür, die als Eingang zum **Unterdeck** dient. Mittels einer Leiter gelangt man in den nur eineinhalb Schritt hohen Raum. Links und rechts an den Seitenwänden befinden sich 15 Schritt lange Pedalstangen, die beide mittels beweglichem Gestänge von einem für die Helden seltsam anmutenden Gerät im hinteren Drittel des Raumes betrieben werden. Ursprünglich haben Sklaven diese Pedale bedient, doch nun übernimmt der drei Schritt lange und einen Schritt breite arcanomechanische Antrieb diese Aufgabe. Die ca. 22 Schritt langen und einen Schritt durchmessenden Antriebsschrauben wiederum, welche an der Unterseite der Seeperle angebracht sind, werden von den Pedalstangen bewegt. Im vorderen Bereich des Unterdecks, drei Meter von der Leiter entfernt, finden sich die zwei Schlafplätze von Raysiro und Urandros, dem technischen Gehilfen.

Technische Daten und Werte:

Takelage: 1 Hilfsmast **Länge:** ca. 27 Schritt **Breite:** 6,8 Schritt **Tiefgang:** 1,7 Schritt
Standardbesatzung: 1 Kapitänin, 1 Mechanikus, 1 Navigatorin, 1 Wundärztin, 3 Harpuniere, 4 Seesöldner, 6 Matrosen, Keine Sklaven (üblicherweise 30, um die Pedale zu bedienen)
Geschwindigkeit: 11-16 Meilen pro Stunde (max. 24) **Wert:** ca. 18000 Au

Obwohl man in einer Sondermission unterwegs ist und normalerweise anfällige Arbeiten nur eingeschränkt ausgeführt werden müssen (z.B. Vorbereitungen für den Fischfang), legt Martradea größten Wert darauf, dass die Fahrt zu keinem „Vergnügungserlebnis“ wird. Allzu langgezogene, fröhliche oder lautstarke Diskussionen werden von ihr stets unterbunden – auch wenn nicht unmittelbar ersichtlich ist, aus welchem Grund. Dazu können sie folgendes Ereignis schildern: Während die Helden beim Schlafzelt der Mannschaft vorbei in Richtung Heckaufbau gehen, tritt Agsane von der Seite an sie heran und beginnt zu reden. Es entwickelt sich ein gutes Gespräch, in dem die warmherzig wirkende Frau von den Vorzügen guter Diplomatie gegenüber einem Kampf erzählt. Kurz darauf steigt auch Gadarenes mit einem lachenden Gesicht in die Diskussion ein und spricht Agsane auf die „diplomatische Wirksamkeit“ seines Schwertarmes an. Nachdem sich auch die Söldner Korogar und Liandra der Runde anschließen und Gadarenes mit seinen teilweise geschmacklosen Witzen für gute Stimmung sorgt, bemerken die Helden, dass Martradea die Stufen des Heckaufbaues herabsteigt und in ihre Richtung geht:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die vier Crewmitglieder verstummen abrupt und drehen sich zu ihrer Kapitänin um, die sie mit einem strengen Blick mustert. Ohne ein einziges Wort von Martradea verstehen alle, dass sie keine solch heiteren Gesprächsrunden duldet. Noch während Martradea schweigend dasteht, wird ihrem stummen Befehl eiligst Folge geleistet. Schon nach kurzer Zeit seid ihr wieder alleine und euch wird klar, dass weitere Unterhaltungen diskreter stattfinden sollten.

Schlangen und Seeschlangen (Zweiter und dritter Tag)

Schildern sie am Morgen des zweiten Tages folgende Begebenheit – sofern einem der Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe (um 3 erleichtert) gelingt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch den dichten Nebelvorhang der das Schiff umgibt, kannst du am Himmel die Sonne durchschimmern sehen. Während du deine Blicke schweifen lässt, fällt dir plötzlich Islara auf, wie sie von der Treppe aus heimlich ein Gespräch von Kaharu und Agsane belauscht, die alleine neben dem Mannschaftszelt stehen. Als sie bemerkt, dass du sie dabei ertappt hast,

Trübe Sicht

wendet sie sich mit einer verlegenen Geste ab und geht zu Martradea, die gerade in Beisein eines verunsicherten Matrosen die Seilwinden an der Beiboorthalterung inspiziert.

Falls die Helden Martradea irgendwann auf das intrigante Verhalten Islaras ansprechen wollen, zieht sie sich mit ihnen an einen ungestörten Winkel des Schiffes zurück und sagt folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Denkt ihr, ich wüsste nicht um die hinterlistige Art Islaras? Aber in manchen Fällen kann eine solch unehrenhafte Person von großem Nutzen sein – Vor allem deshalb, weil ich nicht immer und überall das Pflichtbewusstsein meiner Mannschaft überwachen kann.“

Im Laufe dieses oder des morgigen Tages sollten sie die Helden dazu bringen, mit einigen Crewmitgliedern über die Strenge Martradeas oder das Spitzeln Islaras zu reden – bzw. es zu versuchen, denn keiner steigt wirklich intensiv auf diese Themen ein. Gadarenes spricht nur von häufig schlechter Stimmung in Bezug auf manche Kollegen (Islara), Kaharu meint, er lasse sich nicht von Kleinigkeiten aus der Bahn werfen, Agsane sagt, die Helden sollen nicht eine schlimme Situation heraufbeschwören und Raysiro wimmelt die Charaktere nur mit einem Schulterzucken ab. Lediglich Ligamis öffnet sich (unter vier Augen) etwas mehr, wenn sie mitbekommt, dass die Helden Martradeas Methoden nicht angemessen finden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Gebt es auf, mit irgendjemanden an Bord über Martradea zu reden. Die würden sich alle von ihr auspeitschen lassen, ohne wirklich wissen zu wollen aus welchem Grund sie bestraft werden. Ein Hinterfragen ihrer Methoden scheint niemanden zu interessieren – und, ehrlich gesagt, auch ich habe es schon aufgegeben.“ Während des letzten Satzes deutet Ligamis auf ihren offensichtlich mit alten Peitschenhiebstriemen versehenen Rücken.

Seeschlange!

Falls das mholurische Szepter mitgeführt wird, erscheint im Laufe des dritten Tages eine ausgewachsene Seeschlange, die das Schiff aus zunächst unerklärlichem Grund begutachtet. Nach einiger Zeit wird das Tier allerdings unruhig und stößt mit dem Kopf immer wieder an die Stelle des Schiffes, in der das Szepter gelagert ist. Zunächst tut sie dies relativ sanft, wird aber stetig aggressiver. Der Grund für dieses Verhalten liegt darin begründet, dass die Seeschlange von der Macht des Szepters angelockt wurde und gewissermaßen auf das von Haliésias nicht ganz abgeschlossene Ritual reagiert. Einzige Möglichkeit, dem Ungetüm unbeschadet beizukommen, ist, das Szepter ins Meer zu werfen – worauf die Kreatur abziehen wird. Sollten Helden oder Crewmitglieder einen Angriff initiieren, oder der Seeschlange das Szepter nicht überlassen, wird es wohl einen Kampf auf Leben und Tod geben.

Seeschlange (Körpergröße: 30 Schritt)

Biss INI 10+W6 AT 8 PA 0 TP 1W20+12 DK HNSP

LE 300 **AU** 150 **KO** 30 **MR** 15 **GS** 10 **RS** 3

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Sehr großer Gegner

Ein rauer Wind (Vierter Tag)

Am frühen Nachmittag des vierten Tages auf dem Meer werden die Helden Zeugen eines heftigen – wenn auch relativ „leise“ geführten – Streites zwischen Agsane und Gadarenes, dem ein Gespräch der beiden über Mholuren vorausgeht. Martradea reagiert noch vor den Helden auf diese Situation und verlangt auch rasch Rede und Antwort:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Rund um Martradea, Gadarenes und Agsane versammeln sich einige Crewmitglieder, darunter auch Raysiro, Islara und Kaharu. Der Harpunier wirkt ziemlich entrüstet und ergreift mit einer übertrieben theatralischen Geste das Wort: „Ich sprach Agsane auf die ungeheure Gefährlichkeit dieser Mission an und fragte sie danach, ob sie glaube, die Mholuren mit Freundlichkeit verjagen zu können. Sie sagte daraufhin, dass Mholuren gar nicht so schlimm sind wie ihr Ruf und man vieles von ihnen lernen könne.“ Als Gadarenes dies sagt, geht – bis auf den eher unbeeindruckt wirkenden Kaharu – ein aufgeregtes Raunen durch die Menge. Islara drängt sich daraufhin eilig zu Martradea vor und flüstert ihr etwas ins Ohr.

In Wirklichkeit hatte Agsane nur gesagt, dass man lernen sollte, die Absichten der Mholuren zu verstehen und es wichtig wäre, ihren Ruf auf Wahrheit und Übertreibung zu untersuchen. Gadarenes hat die Wahrheit hier etwas verdreht dargestellt. Leider kann die Rechtfertigung Agsanes keinen so richtig überzeugen und die Tatsache, dass ihre unangebrachte Toleranz keineswegs mit einem Sympathisieren mit den Mholuren gleichzusetzen ist, erschließt sich vielen in der Mannschaft nicht. Zu allem Überfluss berichtet Islara, dass sie beim Belauschen von Agsanes Gespräch mit Kaharu Schlagwörter wie „Vertrauen“, „Haliésias“ und „Verrat“ gehört hätte. Dies veranlasst Martradea dazu, auch Kaharu zur Rechenschaft zu ziehen. Unter Beisein eines großen Teils der Mannschaft befiehlt sie auch allen anderen, eventuelle Auffälligkeiten in Bezug auf Agsane und Kaharu preiszugeben. Speziell Ligamis reagiert auf diese Aufforderung und erzählt folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Bisher habe ich niemandem davon erzählt, aber: Bei unserer letzten – leider verhängnisvollen – Fahrt erwähnte Haliésias mir gegenüber, dass er deshalb auf die Insel wolle, um ein gefährliches Geheimnis der Mholuren zu ergründen. Ein Geheimnis, das massive Auswirkungen auf die Seefahrt im westlichen Meer der Schwimmenden Inseln haben könne. Ich behielt dies für mich, weil Haliésias es von mir verlangte. Er zweifelte daran, dass alle an Bord hinter ihm stehen würden. Und nun, da wir wissen, dass sein Misstrauen nicht unbegründet war...“ Statt mit Worten beendet Ligamis ihren Satz in Form eines verachtenden Blickes in Richtung Agsane und Kaharu.

Martradea versucht den im Entstehen begriffenen Aufruhr schon im Vorhinein zu unterbinden und mahnt alle zur Ruhe. Dennoch kann sie es nicht verhindern, dass Agsane und Kaharu beginnen, lautstark alle Anschuldigungen von sich zu weisen: Das Gespräch über Verrat und Vertrauen habe sich darauf bezogen, dass Ligamis die Methoden Martradeas immer wieder kritisierte und keine Gelegenheit ausließ, indirekt zur Meuterei aufzuhetzen. Kaharu meint, Haliésias hätte sie aus dem Cirkel ausschließen sollen.

Auch Raysiro steigt in den Streit ein und stellt sich auf die Seite von Agsane und Kaharu. Er wirft Argumente ein, die Ligamis belasten und unterstellt ihr, ein falsches Spiel zu treiben: Die Sache mit dem „mholurischen Geheimnis“ sei nur erfunden, um ihren geplanten Mord an Haliésias zu verbergen. Was die mholurischen Artefakte betrifft, so habe sie diese nur als Ablenkungsmanöver eingesetzt, um die Mholuren als Sündenböcke hinzustellen. Für diesen Verdacht spricht die Tatsache, dass sie für den Zeitraum von Haliésias' Abwesenheit kein Alibi hat. Niemand könnte garantieren, dass sie die ganze Zeit an Bord war. Erhärtet werden die Anschuldigungen dadurch, dass Ligamis Zugang zu den Atemmasken hatte (nur sie und Martradea haben den nötigen Schlüssel für den hinteren Vorratsraum). Ein vom Wachposten unbemerkter Tauchgang in Richtung Insel wäre also denkbar.

Die Helden werden bald merken, dass ihnen in diesem Fall ein nicht unwesentliches Detail fehlt: Das Motiv. Weder wird deutlich, warum Agsane oder Kaharu Interesse an einer

gemeinsamen Verschwörung mit Mholuren haben sollten, noch, was sich Ligamis vom Tod Haliésias' versprechen könnte. An Bord bilden sich zwei Lager, die sich aufs Schärfste gegenüberstehen (Agsane, Kaharu und Raysiro vs. Ligamis und Gadarenes. Die Matrosen können nach eigenem Ermessen aufgeteilt werden). Die einzigen, die für niemand Partei ergreifen, sind Martradea und Islara. Die Kapitänin versucht stattdessen die Wogen zu glätten und von einer Fehleinschätzung auf beiden Seiten zu sprechen – und mit harten Bestrafungen zu drohen. Ihrer (richtigen) Meinung nach, folgen beide einem Hirngespinnst. Sorgen sie dafür, dass die Stimmung an Bord nur dann zu Kämpfen führt, wenn auch die Helden eine Seite unterstützen. Solange die Charaktere bei der Schlichtung der Unstimmigkeiten helfen, bleiben Konflikte „nur“ verbaler Natur.

Kapitel 3 – Die Insel

Feind in Sicht? (fünfter Tag)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das allgemeine Misstrauen, das sich an Bord breitgemacht hat, zieht die Stimmung der Mannschaft in einen Bereich, der als unerträglich zu bezeichnen ist. Dennoch kommt jeder mit größtmöglicher Gewissenhaftigkeit seiner Aufgabe nach – nicht zuletzt aufgrund der Interventionen von Martradea. Nach einiger Zeit macht Ligamis unter Begutachtung ihres nicht mehr funktionierenden Kompasses darauf aufmerksam, dass die angesteuerte Insel nicht mehr weit entfernt sein kann. Martradea veranlasst dies dazu, an jeder Ecke des Schiffes einen Wachposten aufstellen zu lassen. Auch ihr bezieht an verschiedenen Stellen Platz.

Kurz vor Erreichen der „magnetischen Insel“ sichtet einer der Helden ein Wesen, das sich in unmittelbarer Nähe des Schiffes befindet (Vorausgesetzt eine *Sinnenschärfe*-Probe gelingt):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während du angestrengt in den Nebel blickst und auf das Erreichen des Reiseziels wartest, bemerkst du aus dem Augenwinkel heraus plötzlich einen kleinen, bewegten Schatten im Wasser. Als du deine Augen darauf richtest, kannst du nur noch die Füße eines Wesens erkennen, das im Begriff ist abzutauchen.

Spätestens nachdem sich der Held mit den anderen bespricht, wird klar, dass es sich bei dem gesichteten Wesen um einen Risso handeln muss. Einige stellen sich nun die Frage, ob Risso auch etwas mit Haliésias' Tod zu tun haben könnten, oder ob sich hier gar der Schauplatz eines Krieges zwischen Mholuren und Risso befindet.

Sollte eine Unterwasser-Verfolgung durch einen aquatischen Helden angestrebt werden, wird sich der Held allerdings bald mit insgesamt drei Risso-Kriegern konfrontiert sehen, vor denen eine Flucht ratsam wäre (ansonsten droht eine Gefangennahme – oder im Falle eines Kampfes der Tod). Spielwerte eines typischen Risso finden sich weiter unten.

Die Erkundung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach ungefähr zehn Minuten passiert ihr rechterhand die ersten Ausläufer einer Felsengruppe, die eine halbrunde Formation zu bilden scheint. Wie weit diese Formation reicht, könnt ihr aufgrund der schlechten Sicht nicht ausmachen. Vor euch beginnen sich im Nebel die schwachen Konturen einer Insel abzuzeichnen, die kaum breiter als zwei Meilen sein dürfte. Ihr habt euer Ziel erreicht. Martradea gibt nach kurzem Zögern Befehl, vor Anker zu gehen.

Mit Hilfe der beiden Beiboote, die insgesamt ein Maximum an 16 Personen transportieren können, macht man sich auf den Weg. *Flugfische*, Söldner und Helden sind dabei bis auf die Zähne bewaffnet und mit allen nötigen Gegenständen ausgerüstet. Für die Schiffsbewachung werden vier bis sechs Personen zurückgelassen (Meisterentscheid). Der hier ansässige Stamm der Risso'Ma i Ti wird erst dann ein- oder angegriffen, sollte jemand das Wasser zwischen Insel und Felsformation für Untersuchungen betreten, bzw. die Sicherheit ihrer Stadt gefährden. Sobald man Haliésias' Ritualplatz in Augenschein nimmt, nehmen sie auch Kontakt auf.

Geheimnisse der Insel

Im Norden der Insel können die Helden einen doppelt menschengroßen Krebspanzer mit sonderbaren Gravuren entdecken. Dabei handelt es sich um ein Relikt vergangener Zeiten, als Hummer- und Krebswesen noch Myranor beherrschten. Die Risso stellten diesen Panzer auf, um symbolisch darauf hinzuweisen, dass auch vergangene Rassen nie in Vergessenheit geraten und alte Kräfte sich immer wieder erheben können – vielleicht sogar in Form der Risso selbst.

Der südliche Teil der Insel ist aufgrund dichter Vegetation relativ unwegsam. Durchqueren die Helden dennoch dieses Gebiet, können sie von einer Klippe aus aufs Meer blicken. Eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe bringt folgende Information mit sich:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du auf das Wasser blickst, hast du plötzlich das Gefühl, blinkende Lichter gesehen zu haben. Du vergewisserst dich, ob du nicht einer Täuschung unterlegen bist und siehst noch einmal hin. Du stellst tatsächlich fest, dass hier schwache unterseeische Lichtquellen vorhanden sind, die im sanften Wellengang des Meeres den Anschein eines Blinkens erwecken.

Hierbei handelt es sich um Leuchtschwämme, welche die Risso an ihren Häusern angebracht haben. Eine Unterwasser-Erkundung wäre aber an dieser Stelle äußerst unangebracht, weil der schon längst hellhörig gewordene Stamm keinerlei Fremdlinge in seiner Stadt duldet.

Widmet man sich dem Osten der Insel, kommt man zu der Stelle, an der man Haliésias und die drei anderen fand:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Insel nimmt hier die Form eines langgezogenen Kieselstrandes an. Als euch Martradea zum Fundort der Leichen führt – dem ins Meer übergehenden Ende einer kleinen Landzunge –, bemerkt ihr, dass das Meer dort außerordentlich tief zu sein scheint. Was immer Haliésias gesucht hatte, muss sich hier befunden haben.

Haliésias hatte hier den jungen Selkonos getötet, um sein Blut ins Meer fließen lassen zu können. Untersuchen die Helden den Ort genau (*Sinnenschärfe*-Probe), können sie die sechs rituellen Steine entdecken, die man beim Fund der Leichen übersehen hatte. Sie bestehen aus demselben Material wie Dolch und Szepter und verfügen über ähnliche Verzierungen. Besonders auffällig ist die Anordnung der Steine, die in einer zum Meer hin offenen, ca. zwei Meter durchmessenden Kreisform arrangiert wurden. Der Verdacht auf eine rituelle Handlung drängt sich hier auf.

Nach einiger Zeit macht Kaharu darauf aufmerksam, dass die Gruppe von einer großen Ansammlung Risso beobachtet wird. Schildern sie dabei dies:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während Kaharu von den Risso erzählt, bemerkt ihr, wie etwa zwanzig bewaffnete Individuen dieses Volkes aus dem Wasser steigen und in abwartender Haltung langsam auf euch zukommen. Wie vom Blitz getroffen zückt Martradea ihre Waffen und setzt zu einem Kampfschrei an.

An dieser Stelle sollten die Helden so weise sein, einen offenen Kampf zu vermeiden (gegebenenfalls lassen sie Proben auf *KL* oder *IN* werfen). Wichtig wäre es also, wenn die Charaktere zu einer diplomatischen Lösung raten und die anderen schleunigst vom Angriff abhalten. Sollte dies die Option der Wahl sein, so wird sich im Gespräch mit den misstrauischen Risso schnell herausstellen, dass sie auf keinen Kampf aus sind, sondern eigentlich nur wissen wollen, was die Menschen schon wieder hierher treibt.

Im Falle einer Flucht verzögert sich die Aufklärung der Sachlage natürlich. Aber dabei können sie den Helden „entgegenkommen“, indem sie auf der Insel das Gefühl des Umzingelt-Seins erzeugen. Diplomatie wird bei einer solchen Übermacht wohl als die einzig mögliche Alternative erscheinen.

Wenn die Helden sich allerdings dem Kampfwunsch Martradeas anschließen, wird es für viele Daranelaner (nicht aber Martradea) – und vielleicht auch für die Helden – tödlich enden. Erlangt man einen Sieg, so kann von einem sterbenden Risso die Wahrheit über Haliésias herausgefunden werden. Danach stellt sich jedoch die Frage, wie man unbemerkt zur *Seeperle* gelangt, ohne von weiteren Risso aufgemischt zu werden.

20 Risso Krieger (Bei Bedarf bis zu 40 Individuen)

Fischforke INI 10+W6 AT 14 PA 11 TP 1W+3 DK S

LE 28 AU 33 KO 13 MR 3 GS 8 RS 1

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf, Kampf im Wasser

Felsformationen und Unterwasserstadt

Falls die Helden noch vor der Erforschung der Hauptinsel eine Unterwasser-Erkundung, oder eine Untersuchung der Felsengruppe einleiten, könnte es passieren, dass sie von den Risso überrascht werden und noch vor Besichtigung von Haliésias' Ritualplatz über die Geschehnisse aufgeklärt werden. Versuchen sie die Charaktere also von diesem Schritt abzuhalten und sich gleich der Insel zu widmen. Im Zweifelsfall überreden Martradea und die anderen die Helden. Sollten die Helden tatsächlich der Unterwasserstadt ansichtig werden, die sich zwischen der Insel und den Felsen befindet, so beschreiben sie das Bild einer Standard-Rissostadt: Dicht angeordnete, pyramidenartige Steinhäuser, die von riesigen Kuppeln umgeben sind.

Auf den maximal vierhundert Schritt durchmessenden Felsen finden sich neben dürrer Vegetation und Gestein noch drei weitere Krebspanzer (jeweils östlich, südlich und westlich).

Aufklärung und Ende

Spätestens, wenn die Helden mit den Risso sprechen, sollte es ihnen wie Schuppen von den Augen fallen, dass Haliésias selbst für seinen Tod verantwortlich ist. Das Geheimnis der Mholuren, dass sich angeblich auf die Seefahrt im westlichen Meer der Schwimmenden Inseln auswirken könnte, war nur die von ihm angestrebte Fähigkeit, Seeschlangen zu kontrollieren. Selkonos' Ermordung gehörte zu diesem Plan dazu und die notwendigen mholurischen Artefakte brachte er selbst mit. Martradea und ihre Mannschaft können es zunächst kaum fassen, erkennen aber bald, dass nur diese Version der Geschichte ein stimmiges Gesamtbild abgibt.

Nachdem man die Insel verlässt und die Rückfahrt angetreten wird, kommen sich auch die Mannschaftsmitglieder wieder näher und Streitigkeiten werden beigelegt. Für die Helden bedeutet das Ende dieser Mission auch, dass zukünftige Aufenthalte in Daranel stets mit dem guten Gefühl verbunden sein werden, auf die Unterstützung eines Cirkels zurückgreifen zu können.

Die Helden dürfen sich auf alle Fälle pauschal 230 Abenteuerpunkte gutschreiben, wobei besonders herausstechendes Rollenspiel zusätzlich mit bis zu 50 AP belohnt werden kann. An speziellen Erfahrungen sind *Sinnenschärfe* und *Menschenkenntnis* empfehlenswert.

Anhang 1 – Artefakte, Cirkel und Personen

Das mholurische Szepter

Dieses mächtige Artefakt dient zur Herbeirufung und Beherrschung einer Seeschlange (pro Zaubervorgang ein Tier). Dabei ist es nicht entscheidend, ob der Träger über astrale oder karmale Kräfte verfügt, weil es ein magischer Speicher ist, der nur durch bestimmte Bewegungen in blutigem Wasser aktiviert werden muss. Der gespeicherte Beherrschungszauber lädt sich im Laufe eines Monats gewissermaßen immer wieder „von selbst“ auf, sofern das Szepter im Wasser des Meeres der Schwimmenden Inseln gelagert wird. Falls die Helden magische Analysen durchführen oder in Auftrag geben wollen, können nur grobe Strukturen und Prinzipien der wirkenden Magie erkannt werden (Äußere Quelle). Gegebenenfalls kann auch festgestellt werden, dass das Artefakt noch „aktiv“ zu sein scheint (für die Beherrschung einer Seeschlange müsste allerdings das Ritual wiederholt werden).

Die anderen Artefakte (Dolch und Steine) haben nur symbolischen Charakter und sind für den Beherrschungszauber irrelevant.

Von „Flugfischen“ und Nequanern

Die Klienten der *Flugfische* setzen sich hauptsächlich aus Hochseefischern, bzw. Fischhändlern zusammen. Zu den wichtigsten Handelswaren zählen dabei große Meerestiere und exotische Güter, die man von Verhandlungspartnern aquatischer Völker bezieht. Der Patron des Cirkels, Krysamus e Lacusa von den Flugfischen, ist ein Mann, der sich aus politischen Verstrickungen innerhalb Daranels so weit es geht raushält, und sich statt dessen eher um gute Beziehungen zu Meeresvölkern bemüht. Speziell zu den Nequanern besteht eine gute Verbindung, die darauf basiert, dass Krysamus einst einem hochrangigen Individuum das Leben rettete (und zwar indem er ihm Medikamente gegen eine Krankheit verschuf, welche die Nequaner nicht behandeln konnten). Aber nicht nur dieses Ereignis veranlasste das Meeresvolk dazu, dem Cirkel streng geheime Gerätschaften zu überlassen. Auch die ganz praktische Tatsache, dass Krysamus für die Nequaner Materialien (Metalle) organisieren konnte, die sie normalerweise vom verhassten Imperium beziehen mussten, bewog sie zu diesem Schritt.

Die Crew der „Seeperle“

Hier sind die wichtigsten und „auffälligsten“ Personen der *Seeperle* beschrieben. Damit die Helden den Überblick nicht verlieren und dadurch jegliche Spannung abhanden kommt, sollten sie die übrige Schiffsmannschaft nur am Rande einsetzen. Bei der Darstellung dieser Nichtspielercharaktere ist es wichtig, nicht von Anfang an zu übertreiben. Lassen sie die negativsten Eigenschaften der Männer und Frauen nur dann besonders stark hervortreten, wenn es der Spielstimmung auch zuträglich ist.

Martradea

Martradea ist sein nunmehr drei Jahren Kapitänin der *Seeperle*, wo sie ihre Mannschaft mit strenger Hand führt. Schon immer legte Martradea eine Strebsamkeit an den Tag, die beinahe als fanatisch bezeichnet werden kann. Dies zeigt sich einerseits an ihrem Lebenslauf, der von Ehrgeiz und Machtbedürfnis geprägt ist, und andererseits daran, dass auch von Untergebenen nur beste Leistungen erwartet werden. Ihr höchstes Ziel sieht sie darin, einst die Stellung einer Patronin zu erreichen. Betrachtet man ihren Aufstieg vom unfreien Kind zweier Sklaven zum angesehenen Mitglied eines wichtigen Cirkels, kann eigentlich kein Zweifel daran bestehen, dass sie auch diese Machtposition noch erreicht.

Martradea gilt weder als ungerecht, noch ist sie bei vielen unbeliebt, weil sie es hervorragend versteht, ihre Absichten in gewinnender Weise an den Mann zu bringen und andere von ihren harten Methoden zu überzeugen. Ein Punkt, der bei den Helden die Alarmglocken läuten lassen könnte.

Geb.: 4737 IZ

Größe.: 1,78

Haarfarbe: Blond

Augenfarbe: Smaragdgrün

Kurzcharakteristik: Gleichermaßen gute wie machthungrige Kapitänin, charismatische Gesprächspartnerin und unbeugsame Gegnerin

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 14, CH 15, KK 15

Wichtige Talente: Überreden 14, Überzeugen 16, Menschenkenntnis 11

Verwendung im Abenteuer: Leidenschaftliche Anführerin, die eine fragwürdige und übertriebene Strenge an den Tag legt, Versucht meist, ihren Willen durchzusetzen

Gadarenes

Dieser vom Gemüt her äußerst lebendige Quasselkopf ist der Chef-Harpunier der *Seeperle*. In seiner aufdringlichen Art und Weise kann Gadarenes einem sehr schnell zur regelrechten Plage werden, was besonders negativ durch die Tatsache verstärkt wird, dass er jeden Witz, jede Meinung und jedes Gefühl maßlos übertreibt – nur um seinen Geschichten mehr Spannung und Dramatik zu verleihen. Kurz gesagt: An vielem was er sagt ist auch ein Teil, den er dazuerfunden hat. Dass seine kleinen Flunkereien allerdings zum Großteil sehr harmloser Natur sind und er in wirklich wichtigen Dingen nicht lügen würde, wissen ja die Helden nicht. Verdächtigungen sind deshalb vielleicht vorprogrammiert.

Geb.: 4743 IZ

Größe.: 1,71

Haarfarbe: Dunkelbraun

Augenfarbe: Braun

Kurzcharakteristik: Hervorragender Harpunier, guter Geschichtenerzähler

Herausragende Eigenschaften: IN 14, GE 13

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 9, Fischen/Angeln 12, Seefischerei 15

Verwendung im Abenteuer: Anstrengender Gesprächspartner, der liebend gerne für Unterhaltung sorgt

Raysiro „Panzerhaut“

Mit seinen knapp 54 Jahren ist Raysiro das älteste Mitglied der Schiffsmannschaft. Der überaus brillante Techniker ist für das Funktionieren des arcanomechanischen Antriebs sowie für alle weiteren technischen Angelegenheiten der *Seeperle* zuständig.

Seine Reserviertheit, den inhaltlichen und emotionalen Kontakt mit anderen Leuten betreffend, führte dazu, dass man ihm den Spitznamen „Panzerhaut“ verlieh. Eine Tatsache, die den etwas griesgrämig wirkenden Sonderling aber nicht wirklich zu belasten scheint – der Respekt seiner Kameraden ist ihm aufgrund seiner Fähigkeiten schließlich gewiss. Ob die Helden aber auch so nachsichtig sind, ist eine andere Frage. Bohren die Helden mit *wirklich*

Trübe Sicht

dann, wenn eine unmittelbare Gefahr für Leib und Leben droht, was aber keineswegs bedeutet, dass er ein Feigling oder ein Dummkopf ist. Irgendwie hat man das Gefühl, er steht über den Dingen. Kein Wunder bei einer Körpergröße von über zwei Metern.

Geb.: 4745 IZ

Größe.: 2,02

Haarfarbe: (rasierte) Glatze

Augenfarbe: Blau

Kurzcharakteristik: Ausgezeichneter Kämpfer, guter Führer, fähiger Taktiker

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 13, GE 13, KO 15, KK 17; Eisern

Wichtige Talente: Ringen 12, Raufen 12, Schwerter 16, Kriegskunst 10, Lehren 9

Verwendung im Abenteuer: Stets gelassener Zuhörer, der immer eine ungewöhnliche Ruhe ausstrahlt, Sucht häufig den Kontakt zu Agsane

Agsane

Agsane, die Wundärztin, hat eine derartig tolerante und wohlmeinende Sicht auf alle Dinge, dass sie sogar in Bezug auf die Mholuren manchmal ein paar allzu positiv angehauchte Äußerungen tätigt. Die sanfte und gutherzige Dame wirkt teilweise sehr naiv oder zumindest so, als ob sie von keinem Lebewesen Schlechtes annehmen könnte – eine Eigenschaft, die gerade für jemanden aus Daranel etwas unpassend zu sein scheint. Agsanes Lebenseinstellung kommt vermutlich daher, dass sie in ihrem Leben bisher noch nie einen schweren Schicksalsschlag hinnehmen musste bzw. noch nie in größere Konflikte mit fremden Völkern geriet. Man könnte beinahe das Gefühl bekommen, dass höhere Mächte ihre schützende Hand über sie halten.

Geb.: 4731 IZ

Größe.: 1,68

Haarfarbe: Braun

Augenfarbe: Grau

Kurzcharakteristik: Fähige Wundärztin, übertolerante Pazifistin

Herausragende Eigenschaften: KL 13, IN 13, FF 13; Glück

Wichtige Talente: Heilkunde Wunden 13, Anatomie 9, Pflanzenkunde 12

Verwendung im Abenteuer: Freundliche und sanfte Person, die Unstimmigkeiten an Bord nur schwer erträgt, Eng befreundet mit Kaharu.

Weitere Personen

Höchstwahrscheinlich werden die Helden auch zu den oben nicht beschriebenen Männern und Frauen Kontakt aufnehmen. Dabei handelt es sich um drei „fix angestellte“ Seesöldner (Korogar, Liandra und Herikleia), sechs Matrosen (Urandros, Senikles, Brajonea, Galea, Jasteke und Fatmana), einen Harpunier (Delogast) sowie drei speziell für diese Mission engagierte Söldner (allesamt ehrliche, aber vom Gemüt her einfache Männer, die auf die Namen Herotron, Aiwin und Netakles hören). Da keine dieser Personen besonders handlungsrelevant ist, können sie über deren Charaktere und Eigenschaften frei bestimmen. Beachten sie aber, dass nicht zu viel Gewicht auf Beziehungen zu diesen Personen gelegt werden sollte.

Wenn sie das Gefühl haben, dass für dieses „Krimi-Abenteuer“ noch ein Spionageelement passend wäre, könnten sie einen der Söldner als Spitzel der *Nebeljäger* einsetzen. In diesem Fall hätte der feindliche Cirkel ein persönliches Interesse an der Aufklärung des Falles – wobei ihnen die Erklärung für deren Beweggründe offen steht.

Die Möglichkeit, ein Crewmitglied enger mit der Vergangenheit Haliésias' zu verknüpfen bietet sich auch an: Einer der Matrosen an Bord könnte beispielsweise einst Teil der Mannschaft der *Welle des Westmeers* gewesen sein (siehe dazu den Abschnitt **Haliésias und die Mholuren**).