

DSA

FALKENDOZA-NINJAHUND

TEILNEHMER

Spielleiter: REFLEKTORFALKE (A), RAVENDOZA (B), WERNER HUND (C), NINJA (D)

SPIELER

TERMIN

Ostern 2019 - 15.-17.April

SPIELORT

Burg Wilenstein

ZUSAMMENFASSUNG DER STORY

Vor vielen Jahrtausenden - es muss im neunten Zeitalter gewesen sein, in dem es nicht die uns heute bekannten Zweibeiner waren, die sich Aventurien Untertan gemacht hatten, sondern die geschuppten Wesen des Meeres und die Wasserdrachen - bestand auch das Götterpantheon noch aus anderen Entitäten. Die Herrin der Meere hieß Charypta und in ihrem Schatten stand Efferd. Aus jenem Zeitalter stammt ein Halbgott mit dem Namen T'szuchuti, eine Tochter von Charypta und vermutlich Ingerimm oder Simia. Sie wurde angebetet von den Krakoniern als Schutzheilige der Korallenfelder und reichhaltigen Meeresböden. Licht und Zuflucht spendend, im Kampf gegen Seebeben, Mahlströme, die Dunkelheit und gegen die Gefahren aus den tiefsten Abgründen, welche Ungetüme verbargen, die selbst den kulturschaffenden Meeresbewohnern von damals unbekannt waren.

Als das neunte Zeitalter endete, fand Efferd seinen weg an die Macht und Charypta ließ sich vom Dämonensultan verführen. Dies ist eine Geschichte für sich und soll hier nicht erzählt werden (Historia Aventurica, Seite 62 ff.), doch ist sie der Grund warum Charypta und ihre Tochter T'szuchuti zu verdammten Wesen der siebten Sphäre wurden, verbannt aus dem Kreise Alverans. Der Grund warum alle nachfolgenden Zivilisationen die Gefallenen nur noch als Erzdämonin Charyptoroth und ihre vielgehörnte Tochter Chuchuteoth kennenlernen sollten...

Die Chuchuteoth ist also eine ehemalige Halbgöttin des neunten Zeitalters und wurde mit dem Ende des damaligen Zeitalters verstoßen und "erniedrigt" zu einer elfgehörnten Dämonin aus der Domäne Charyptoroths.

Erst vor einigen hundert Jahren schließlich (etwa um 250 **vor** B.F.) als die Zyklopeninseln unter dem weisen Menschen Mironos von Rethis erstmals zu einem politischen Machtfaktor neben Bosparan aufstiegen und sich mit dem ersten Orkensturm im Herzen des Kontinents gerade das größte Orkreich der aventurischen Geschichte ausdehnte, fand ein junger Perlentaucher an den Gestaden des Diamantenen Sultanats (wo gerade die V. Dynastie eingeläutet war), einen gestrandeten und bewusstlosen Necker.

Das einzige was der Necker bei sich führte und unter seinem Leib begraben hatte war das Muschelhorn der Chuchuteoth. Eine mächtige Spitzmuschel annähernd so groß wie ein Magierhut, die als Gefäß für die Gehörnte Chuchuteoth diente.

Wie es dazu kam, dass die Dämonin in das Horn gebunden wurde und wie der Necker ihrer Macht und Einflußnahme auf seiner weiten Reise durch das Perlenmeer widerstehen konnte, ist nicht überliefert. Einmal an Land verbracht, hatte das Gefäß - oder vielmehr seine Bewohnerin - jedoch einen Großteil ihrer Macht verbüßt, und es ist wohl das Glück des Perlentauchers gewesen, dass er beim Fund des Artefakts sein anstrengendes Tagwerk schon beendet hatte und sich mit seinem kleinen Sack voll Muscheln bereits zielstrebig auf dem Heimweg befand. Er nahm das Muschelhorn - er hatte nie zuvor ein derart gewaltiges und schillerndes Exemplar gesehen - an sich. Bald schon bot er das kunstfertige krakonische "Gefäß" aber auf dem nächsten Markt feil, weil es ihm und seinen Kindern Nacht für Nacht Alpträume von verschlingender Dunkelheit, Wut, Blitzgewittern und lodernden Feuern in der Tiefsee bereitete.

Und so wechselte es wohl noch ein, zwei Mal den Besitzer - die bei aller Pracht auch nicht glücklich damit werden sollten - bis eine junge Magisterin aus dem Diamantenen Sultanat mit dem Namen Ezra sala Inyassa die Beseeltheit erkannte und sich Neugierig an die Analyse machte.

An dieser Stelle begann für sie ein Lebenswerk. Sie hielt den ersten Verlockungen der Dämonin stand; die Chuchuteoth konnte im "Land der trockenen Winde" nämlich nur Bruchteile ihres Einflussvermögens in die Waagschale werfen. Ezra arbeitete sich durch die bekannten Vorbesitzer des Artefakts und fand heraus dass sie in den nächsten Jahren die versunkenen Kulturen der Necker und Krakonier studieren müsse, um der Natur des Gefäßes weiter auf den Grund zu spüren.

Ezra schrieb im Laufe ihres Lebens alles nieder, was sie über das Artefakt in Erfahrung brachte und erkannte die Macht und Gefährlichkeit der innewohnenden Dämonin. Je älter Ezra wurde, desto mehr wurde sie davon überzeugt dass sie das Gefäß zusammen mit all ihrem gesammelten Wissen darüber auf Dauer in eine sichere Obhut geben musste. Um ihren Nachlass auch gebührend gegen Missbrauch abzusichern verankerte sie sogar eine letzte Absicherung in ihrem magischen Traktat. Sollte irgendjemand die Dämonin jemals wieder um einen Dienst erbeten (und sie folglich mit astraler Kraft versorgen), würden ihre gesammelten Werke die Sphäre der Lebenden unüberhörbar laut und mit elementaren Effekten darauf aufmerksam machen.

Im Laufe der kommenden Jahrhunderte wurden die Niederschriften und das Gefäß jedoch voneinander getrennt. Ein leichtfertiger Adept namens Diarmat Cuifinn stahl das Artefakt aus der Akademie zu Havena nachdem er es mit Wasser(!) säubern wollte und den nachfolgenden Einflüsterungen auf den Leim ging. Er misstraute den dunklen Befehlen zwar, wurde aber zumindest insoweit korrumpiert dass er versuchen wollte das Gefäß nach dem Willen ihrer Bewohnerin in die Charyptik zu bringen. Cuifinn scheiterte letztlich mit seinem Vorhaben, weil er bei einem schweren Sturm (ob ein wachsamer Efferd seinen Teil dazu beigetragen hat...?) schiffbrüchig und alsbald von Waldmensen getötet wurde. Das Artefakt kam durch Schicksal also fortan in den Besitz von Waldmensen, welche interessanterweise einen verantwortungsvolleren Umgang damit pflegten als so manche andere vor ihnen. Für den Rest der zivilisierten Welt galt das Artefakt fortan als verschollen.

Anfang TSA 1036 BF: Erst in der jüngsten Vergangenheit, bei einer "Sklavenakquise" im Jahre 1036 BF, wurde ein Massaker an eben diesem Stamm der Waldmensen verübt und das Muschelhorn gelangte in die Hände der Al'Anfanischen Seeoffizierin Orsalia Zornbrecht. Sie nimmt das Horn als Erinnerungsstück und Trophäe in Besitz und fügt es dem Inventar in Ihrem Kapitänsquartier hinzu.

Und das Unheil nimmt seinen Lauf. Wir kommen in die Gegenwart.

19 TSA 1036 BF: Durch eine geöffnete Achterluke kommt das Horn eines Tages mit Spritzwasser in Kontakt und die "Flüstereien" im Kapitänsquartier beginnen. Orsalia ist der Chuchuteoth wesentlich zugänglicher als die Magisterin Ezra. Und dabei auch nicht so hin und her gerissen wie einst Diarmait Cuifinn. Sie öffnet sich der Vielgehörnten rasch. Zwar ist Orsalia wachsam und willensstark genug der Elfgehörnten die eigene Seele nicht sofort unwiderbringlich zu verpfänden, aber durch den Dialog keimt in ihr ein Plan. Sie will sich die Chuchuteoth zum nützlichen Verbündeten machen. Doch die Chuchuteoth verschenkt keine

Freundschaftsdienste. Vielmehr manipuliert und verführt sie im Laufe der kommenden Wochen Orsalia zu ihrem ersten Opfer.

05 PHE 1036 BF, spät: Orsalias geliebter Lustsklave Tsamorano, der in seinen letzten Tagen ohnehin zu anhänglich geworden war und seine gesellschaftliche Rolle zu vergessen schien. Tsamorano stirbt also in einer lauen Sommernacht im Achterdeck, in der Kapitänskajüte Orsalias. Sein Blut wird für die Chuchuteoth vergossen und diese gewährt zum ersten Male seit über Tausend Jahren wieder einen Dienst. Das löst irgendwo am anderen Ende der Welt den "Sicherheitsalarm" aus, der im Abschlußtraktat der Magisterin Ezra sala Inyassa verankert ist. Tsamoranos Tod wird als Selbstmord aus Liebeskummer abgetan.

--> Dennis Plot.

06 PHE 1036 BF: Der geschuldete Dienst wird von Orsalia bereits tags darauf eingelöst, indem die "Phranyastreu" (Orsalias Schiff) ein gesichtetes Piratenschiff (Die Seidenschlinger) durch eine niederhöllische Tauchfahrt völlig überrascht. Die ganze Mannschaft der Phranyastreu wird Zeuge dieser völlig abgefahrenen und übernatürlichen Reise durch die Tiefe, ohne jedoch sämtliche Hintergründe zu kennen. Gemunkelt wird zwar, dass die Capitanya ein "Neckerartefakt" mit überderischen Kräften in ihrem Quartier aufbewahrt... aber die Schlussfolgerung, dass alles einem Opfer und einem Pakt zwischen Capitanya und einem uralten Tiefseedämon geschuldet ist findet in der Mannschaft keinen Einzug. Jeglichen hinterfragenden Stimmen an Bord wird harsch begegnet und zu stark ist die Loyalität zur Capitanya, zu verwurzelt der Drill als dass man höherstehende Führungskräfte zu kritisieren hätte. Und letzten Endes jubelt man lieber darüber eine größere Piratenmannschaft noch nie so unblutig und verlustfrei aufgebracht zu haben. Dass die "Tauchfahrt der Phranyastreu" in den kommenden Tagen aber immer wieder einen Nachhall in den Hafenkneipen findet, lässt sich natürlich nicht verhindern.

Es dauert nicht lange bis Orsalia beginnt in größeren Maßstäben zu denken.

Ihre kriegsgeschichtliche Ausbildung erinnert sie an den überlieferten Untergang der gesamten horasischen Flotte durch einen Vulkanausbruch auf Kutaki im Jahr 871 vor BF, als das alte Reich zu einer großen Kampagne auslief um die Zyklopenrasse auszulöschen. Orsalia studiert nun die einschlägigen Seekarten und liest die in Al'Anfa (recht spärlich) vorhandenen Protokolle zur horasischen Kampagne und deren Verlauf. Sie recherchiert über die Zyklopen, speziell auch deren Waffenkunst, ihr Verhältnis zu den Menschen, und ihr Ruf als feuerfeste und von Ingerimm gesegnete Kinder. Letztlich gelangt Orsalia zu der Erkenntnis, dass die Zyklopen auf viele Inseln verstreut sind und vor allem in einer recht überschaubaren Zahl einen niemals ruhenden Supervulkan namens Amran Kutaki bewohnen. Ein Foliant erwähnt dass sie den Amran Kutaki als heilige Stätte verehren, und ihn "bewirtschaften". Eine andere Quelle spricht romantisch verbrämt davon dass die heiligen Einaugen den Feuerberg mit dem Willen Ingerimms "kontrollieren". Ein Gedanke keimt, und so beginnt Orsalia alte Schriften zu diesem Thema zu sichten. Sie findet die Anekdote, dass im Zuge des Ausbruchs von 871 v. BF die Zyklopeninsel Phekanos komplett untergegangen sein soll. Und liest eine andere, wesentlich besser überlieferte Geschichte, die vom Sternenfall bei Selem erzählt und wie dieser im Jahre 106 v. BF eine Flutwelle auslöste, welche die frühere Stadt Yal-Zoggot vernichtet, und das Küstenland auch tausende Meilen entfernt noch verheert.

Orsalia weiß, dass sie von der Dämonin keinen Sternenfall erbeten kann... aber nach einem weiteren Zwiegespräch kommt sie zu dem Entschluss, dass mit Hilfe der Chuchuteoth eine größere Naturkatastrophe, welche die Infrastruktur des Horasreichs empfindlich treffen würde, durchaus umsetzbar ist.

Die Dämonin erklärt sich nämlich dazu in der Lage den Amran Kutaki zum explodieren zu bringen (fragwürdig). Mit der entsprechenden Anzahl an Opfern versteht sich. Um gleich noch ein gewaltiges Seebeben mit einer verheerenden Flutwelle auszulösen müsse sie unter dem Motto "Wesen des Feuers für die See, Wesen der See für das Feuer." aber auch einen entsprechenden Preis aufrufen.

Konkret: Die Chuchuteoth weiß durch ihre telepathischen Fähigkeiten in welche Richtung Orsalia denkt. Sie schlägt vor, Orsalia möge die verhassten Wächter (die Zyklopen) auf Kutaki auslöschen und ihre Seelen den unheiligen Tiefen der Charyptoroth übergeben. Und damit nicht genug: Zwar seien die Zyklopen ein gutes Opfer, da Sie dem heuchlerischen Ingerimm dienen, welcher Charypta einst aufgab wie ein wertloses Stück Algenschlick... aber da Orsalia eine Menschenfrau im Zeitalter der Menschen sei, solle Sie auch aus ihrem eigenen Geschlecht ein Opfer bringen. Geeignet seien vor allem Seemänner und andere Efferdgläubige. Diese solle man dem Feuertod zuführen. Sieben mal sieben mindestens. Aber je mehr desto besser... es sei schließlich kein leichtes ein solch mächtiges Heiligtum wie den Amran Kutaki zu entweihen und versinken zu lassen.

Orsalia trifft den Entschluß dieses Magnum Opus anzugehen. Dabei aber ihre eigene Seele nicht an die Niederhöhlen zu verlieren wähnt Orsalia als die wahre Herausforderung. Zyklopen zu töten und zu opfern ist ihr einerlei. Aber der Teil mit den Menschen (insbesondere Efferdgläubige) bereitet ihr Probleme... als einzig tragbare Lösung erscheint es (nach al'anfanischen Gesichtspunkten) möglichst viel standes- und rechtelosen Abschaum zu "verwenden".

Und sie trifft eine weitere Vorkehrung: Weil Orsalia schon auf der "Phranyastreu" beobachten konnte wie die Dämonin in Form von Alpträumen und Halluzinationen versucht hatte auf den Rest der Mannschaft Einfluss zu nehmen (insbesondere bei Tsamoranos Opfer), verwahrt sie das Muschelhorn der Chuchuteoth fortan in einer schweren Kiste aus Basalt. Die Kiste verstaut sie in einem alten abgeschotteten Bootsschuppen. Nicht zuletzt um zu gewährleisten, dass die Dämonin auch zukünftig mit niemand anderem als ihr verhandelt.

11 PHE 1036 BF: Diese Operation, die einen noch nie dagewesenen Ausbruch des Amran Kutaki, den Untergang der Insel und die Zerstörung der horasischen Küstenlinie mit all ihren Häfen zum Ziel hat, legt sie - in allen Details - einem kleinen Kreis (Alena Karinor, Oderin du Metuant) von Eingeweihten der neuen Al'Anfanischen Junta vor.

Sie übergeht dabei ihren Großadmiral Coragon Kugres, weil sie fürchtet dieser würde ihren Plan vor dem Gubernator du Metuant nur als seinen eigenen ausbreiten (womit sie wahrscheinlich richtig liegt). Stattdessen wendet sie sich an Alena Karinor, die neuerdings aufstrebende und eng verbundene rechte Hand des Oderin du Metuant. Orsalia pflegt eine alte (aber oberflächliche) Jugendfreundschaft mit der jungen Karinor und lässt auf diesem Wege ihren Plan diskret vermitteln. Der Gubernator, der indes auch schon von der ominösen

Tauchfahrtgeschichte gehört hat, schenkt ihr zwar Gehör, letzten Endes überzeugt ihn die Idee mit der Chuchuteoth aber überhaupt nicht.

13 PHE 1036 BF: Nach ein wenig Bedenkzeit lässt der Gubernator Orsalia diskret und lapidar warnen vor "größenwahnsinnigen Spielchen mit dem Feuer" und entsagt ihrem Plan im Namen des Imperiums.

Ein weiteres Mal fühlt sich Orsalia gering geschätzt, insbesondere weil auch die Dämonin sie mit ihren Einflüsterungen immer wieder bestärkt und mit ihrer Machtdemonstration schwer Eindruck hinterlassen hat.

Also plant Orsalia in den letzten Tagen ihres Landurlaubs die Operation im Alleingang und nimmt in Kauf, dass Sie bei ihrem nächsten Dienstantritt schlimmstenfalls gar den Status einer Fahnenflüchtigen erhält. Sie setzt alles auf die Karte, dass man es ihr (und ihrem Haus) letztlich hundertfach danken wird, wenn sie vollendete Tatachen schafft und die Seetüchtigkeit des Horasreichs mit ihrem Husarenstreich um Jahrzehnte zurückwirft.

17 PHE 1036 BF, spät nach 11: Ihrer Familie hinterlässt sie ein wortkarges Schreiben mit den Worten:

"Ich werde dem Niedergang unseres Hauses nicht mehr länger zusehen. Sagt dem Admiral die Seidenschlinger hätten mich entführt und ihr wartet auf Forderungen." --> Sebis Plot (Start: 20 PHE 1036 BF).

18 PHE 1036 BF, früh: Mit nicht einmal einer handvoll ihr treu ergebener Offiziere setzt sie nach Sylla über. Für die Überfahrt zieht sie dabei sogar eine mittelreichische Karracke ("Mutter Idra", auf dem Weg nach Port Emer und Hot-Alem) einer schnelleren Alternative (die Karavelle "Blutrochen" des Esmeraldo Paligan) vor. In erster Linie damit sie und ihre Truppe möglichst inkognito und unbehelligt bleiben können und auch keine Fragen bei anderen Al'Anfanischen Grandenhäusern aufkommen.

19 PHE 1036 BF: Während Orsalias Überfahrt nach Sylla verpasst sie ihren planmäßigen Dienstantritt auf der Phranyastreu. Die Admiralität beginnt noch am gleichen Tag mit Nachforschungen um ihren Verbleib.

21 PHE 1036 BF, ab mittags: In Sylla bittet Orsalia ihre als imperiale Statthalterin fungierende Cousine um Hilfe bei der Umsetzung ihres Plans. Sie lässt dabei aber die operativen und schwarzmagischen Details gezielt aus. Cousine Ghynna Zornbrecht feiert zwar den glühenden Eifer der jungen Orsalia, wagt sich aber ebensowenig mit eigenem Namen auf die Kampagne aufzuspringen wie schon zuvor Oderin du Metuant. Allerdings vermittelt sie in familiärer Verbundenheit Orsalia beste Kontakte zur Freibeuterflotte Syllas und lässt im Namen des Imperiums sogar großzügig Kaperbriefe in Aussicht stellen für Kapitäne die sich für eine Mission unter ihrem (bzw. Orsalias) Kommando bereiterklären.

Allerdings findet sich in Sylla bis auf ein paar vereinzelte Käufliche niemand von Rang und Namen der sich an diesem riesigen Köder verschlucken will und es sieht zunächst so aus als würde Orsalias Idee daran scheitern, dass sie schon nicht die nötige Stärke an Schiffen und Gefolgsleuten (bzw. Opfer) aufbringt. Dann aber erfährt Dagon Lolonna, die Geißel des Südmeers, aus dem benachbarten Charypso von der Sache und bietet sich an. Er ist der einzige Freibeuter der darin eine Gelegenheit sieht etwas zu gewinnen, weil er sich in Anbetracht seiner fortschreitenden Vita selbst gerne auf dem Parkett der legitim Herrschenden sähe - grausamer Ruf hin oder her. Er sucht also den Kontakt zu Orsalia, hebt seine rettende Rolle im Seekrieg von Phrygaios und den damaligen Flottenbund mit Orsalias Mutter Phranya hervor und führt Orsalia schonungslos vor Augen, dass sie

keinen anderen Verrückten finden wird. Auf diese Weise gelingt es ihm mit Orsalia auf Augenhöhe zu verhandeln und - zumindest nach Außen - als "Partner" anstatt als "Untergebener" in die Operation einzusteigen.

An einer echten praktizierten Partnerschaft scheitert es aber schon von Anfang an, weil Lolonna über Orsalias konkreten Plan **in Unkenntnis gehalten wird**. Orsalia vermittelt ihm jedenfalls es ginge nur darum einen geheimen Brückenkopf auf einer strategisch wichtigen und magisch hochpotenten Zyklopeninsel zu errichten. Ihren dämonischen Pakt und die geplanten Opfer verschweigt sie.

Da selbst ihre engsten Getreuen nicht in alle Hintergründe eingeweiht sind, verbreiten sich auch keine Zweifel daran, dass die Mission nur in der Eroberung des Zyklopendomizils im Amran Kutaki bestehe. Um den Teil der dämonischen Forderung mit den Menschenopfern zu erfüllen, hegt sie insgeheim den Plan die angeheuerten Piraten (oder zumindest den nutzlosen Teil von ihnen) nach gelungenem Coup am Amran Kutaki aufzugeben.

24 PHE 1036 BF: Die Unternehmung verlässt Sylla und besteht fortan aus zwei Schiffen. Eine Karavelle mit dem Namen "Harani Zulhamin" die Ghynna Zornbrecht zur Verfügung stellt (das ehemalige Prunkschiff der Harani empfindet Ghynna ohnehin nur als ein unnötiges Mahnmal an die Zeit prä-al'anfanischer Herrschaft) und eine in Sachen Kaperfahrt noch unbesungene Lorcha/Thalukke aus dem Flottenverband des Dagon Lolonna (Name: Speikobra).

Personell findet sich eine 59-köpfige Besatzung zusammen die sich wie folgt auf die beiden Schiffe verteilt:

Die "Harani Zulhamin" (27): Capitanya Orsalia, ihre drei Getreuen, zwei Leibsklaven, 15 perspektivlose soldgeile Halunken die Cousine Ghynna in Sylla noch kurzfristig anwerben konnte und 6 Köpfe aus dem Gefolge Lolonnas, denen diverse Funktionsstellen auf der Harani Zulhamin zugewiesen werden aber auch für die Koordination mit der Speikobra verantwortlich sind.

Die "Speikobra" (32): Dagon Lolonna und weitere 31 unter ihm bewährte Freibeuter.

28 PHE 1036 BF: Man umrundet im Konvoi Kap Brabak, passiert die Hexeninsel und nähert sich der Zyklopeninsel Kutaki. Dabei umfährt man (unter Flaggen der Brabaker Krone) die Inseln Phrygaios, Pailos und Phenos zunächst weiträumig auf offener See, um vorzutäuschen der Konvoi habe entferntere Ziele im Norden.

5 PER 1036 BF, abends: Letztlich nähert man sich Kutaki von Nordwesten und man hält sich auch erstmal nur auf den Gewässern an der Rückseite der Insel auf.

6 PER 1036 BF: Orsalia kennt aus ihren Büchern und Karten die ungefähre Lage eines alten "Zyklophenhafens". Es handelt sich dabei um eine überdimensionierte Grotte in der schon lange vor den ersten güldenländischen Siedlern bereits uralte Gottheiten (unter anderem auch Charypta) verehrt wurden. Orsalias Quellenlage hält starke Indizien bereit, dass es sich dabei um einen auf Meeresniveau liegenden Eingang in ein Labyrinth handelt (einer von mehreren auf der Insel, überwiegend von Minotauren bewacht), welches zumindest mittelbar auch Zugang ins (um einiges höher gelegene) Zyklophenheiligtum bietet.

Zu diesem Zeitpunkt weiß Orsalia noch nicht, daß die Grotteneinfahrt stets von den Zyklophen überwacht wird und aus sicheren Stellungen (mehreren hundert Meter höher gelegen!) mit geschleuderten Felsen

“bestrichen” werden kann. Einen ersten Warnwurf ignoriert Sie und ihre Mannschaft noch tapfer, als sie aber keine Anstalten macht umzukehren schleudern die Zyklopen (für die das Werfen auf die verhältnismäßig kleine Lorch a einem lustigen Geschicklichkeitsspiel gleicht) immer mehr Felsen. Schließlich gelingt den Einaugen mit einer “sieben Zentner schweren Murmel” ein erster Treffer der nicht nur zwei Freibeuter (Rest: 57) das Leben sondern auch die Manövrierfähigkeit des Schiffes kostet. Und das bei noch über 400 Schritt verbleibendem Anfahrtsweg. Es kann verhindert werden, dass die Speikobra sinkt, aber nur mit vereinten Ruderkräften und der Harani als Schleppschiff gelingt es wieder außer Reichweite zu kommen.

7 PER 1036 BF: Beim zweiten Anlauf geht man anders vor. Mit einem Beiboot der Harani Zulhamin rudert eine kleine Gruppe zu einer “Schleichfahrt” in die Höhle. Noch in dunkler Nacht und unruhigem Wellengang gelingt dieses riskante Unterfangen auch. Nun kann sich Orsalia ein erstes Lagebild vom alten Heiligtum verschaffen, aber zum einen stellt man fest dass von dort aus nicht weniger als dreizehn(!) sich schnell verzweigende Schächte ins innere des Berges führen, und zum anderen kommt es zu einer weiteren Auseinandersetzung mit einem einzelnen Zyklop der die Gruppe dort überrascht. Er kann bezwungen werden, kostet aber einen weiteren Freibeuter das Leben (Rest: 56) und verletzt zwei weitere schwer.

Orsalia sieht ein, das alte Zyklopendomizil ist bei weitem schwerer einzunehmen als gedacht. Und die Verluste im Gefolge wären in ihrer militärisch weitgehend ungeschulten Kampfgruppe sehr wahrscheinlich zu groß als dass am Ende eines offenen Konflikts überhaupt noch genügend Opfer übrig blieben. Man zieht sich daher erstmal zurück und bezieht eine uneinsehbare Bucht im Süden der Insel. Um dort auch länger ungestört ankern zu können lässt Orsalia einen Perimeter auf den Anhöhen oberhalb der Bucht einrichten und die Freibeuter nehmen dabei auch eine verlassene(?) Casa in Besitz.

Orsalias getreuer Schiffsarzt, der selbstverständlich auch in charyptider Zoologie und venetischen Tinkturen bewandert ist beobachtet indes dass es in der Bucht riesige Schwärme von Feuerquallen gibt. Er schlägt vor das hochpotente Gift dieser Tiere zu extrahieren und die Zyklopen zu vergiften. Sicher essen Zyklopen ja auch irgendwas...

Orsalia gliedert ihre Mission nun in vier Teile auf:

1. Sie will in den kommenden Tagen in Kleingruppen die Berglandschaft im Inselinneren erkunden lassen um bessere Zugangspunkte ausfindig zu machen
2. Sie entsendet einzelne Mannschaftsmitglieder nach Aryios um sich bessere Informationen einzuholen und nach potentieller “Verstärkung” umzuhören.
3. Außerdem muss sie irgendwie die Sache mit dem havarierten Schiff lösen, was die gesamte Operation im feindlichen Hoheitsgewässer vor ein ernsthaftes logistisches Problem stellt. Orsalia lässt deshalb ein intaktes Schiff besorgen; an der Festlandküste (Mengbilla) um von ihrem zyklöpäischen Operationsgebiet abzulenken.
4. Schließlich lässt Orsalia die Netze der Harani Zulhamin auswerfen um so viele Feuerquallen wie möglich zu fangen.

9 bis 11 PER 1036 BF: Die Suche nach weiteren, vor allem strategisch günstigeren Zugängen in die Anlage fällt zunächst ernüchternd aus. Vor allem kommt es an einer weiteren schwer zugänglichen Pforte hoch oben in den Bergen abermals zu einem Zusammenstoß zwischen Orsalias Mannschaft und einem sofort ungehalten reagierenden Exemplar der Einaugen. Die Zyklopen sind inzwischen sehr wachsam geworden. Ein weiteres Mannschaftsmitglied, Wismuth Roggel, wird schwer verletzt und von den Übrigen bei deren überstürztem Rückzug im Stich gelassen. (Rest: 55) Er wird sich noch tagelang mit einem Schädeltrauma, einer gebrochenen Hüfte, und einer Lähmung ab dem Brustwirbel abwärts in einem (mal trockenen mal überfluteten) Sturzbachbett um sein Leben ringen...

Die Informationsbeschaffung in Aryios verläuft indes besser. Orsalia erfährt durch Tavernenplauderei dass es ein verstecktes Strafgefangenenlager gibt und dort traurigerweise auch ein Insasse einsitzt, der mit den Zyklopen am Amran Kutaki im Bunde sei und um zahlreiche Geheimnisse von ihnen Bescheid wisse. Das sei aber zugleich auch der Grund warum Lorkis Lomidis - Ingerimm gnade dem starrköpfigen Hund - überhaupt erst zum Steinehacken verdonnert wurde... Schande über alle großkopferten Besitzer!

Und auch die heikle Beschaffung eines Ersatzschiffes ist von Erfolg gekrönt. Die "Sonnentau" - ein lokal nicht unbekanntes Schiff - ist ab sofort in den Händen der Piraten. -> [Andis Plot](#)

Durch den unsachgemäßen Umgang mit den Feuerquallen sterben 2 weitere Freibeuter (Rest 53). Orsalia untersagt dabei den Einsatz eines kostbaren Antidots. Trotz allem gelingt es so große Mengen an Feuerquallen zu sammeln, dass es nach einer ersten Hochrechnung des Bordmedicus reichen müsste um eine Population von 100 Zyklopen zu töten (die auf Kutaki vermutete Anzahl liegt deutlich darunter).

12 PER 1036 BF: Orsalia entschließt sich ohne weiteren Verzug zu einer Kommandoaktion gegen das horasische Strafgefangenenlager. Mit der frisch eroberten "Sonnentau" passt sie auf der Nordseite der Insel den Segelkahn des Lieferanten Strazios ab. Man stellt eine Menge "falscher Ladung" bei, entführt nebenbei noch eine Passagierin von Strazios (die Dirne Eleni, ein wenig Ablenkung für die Mannschaft und nur ein weiteres potentielles Menschenopfer...) und schickt sich an das Lager ganz klassisch bei der Anlieferung mit Waren zu infiltrieren.

Orsalia sieht sich so zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen:

1. Sie verstärkt sich zum einen mit Staatsfeinden der Krone und schafft sich weiteren "Puffer" um am Ende ausreichend Menschenopfer erbringen zu können (ohnehin würde sie sich die fähigsten der Piraten - insbesondere Lolonna - gerne noch für spätere Tage warm halten).
2. Sie findet den "Insider" (Lorkis Lomidis) von dem sie sich erhofft, dass er einen geheimen Zugang zum Zyklopenheiligtum kennt.

Dass sie mit diesem Vorfall auch endgültig Aufmerksamkeit erregen wird nimmt Sie in Kauf. Sie vermutet ohnehin bereits dass die Zeit seit dem Coup in Mengbilla gegen sie spielt...

13 PER 1036 BF: Durch den Überraschungsangriff am Strafgefangenenlager (etwa zur fünften Stunde nach Mittag) gewinnt Orsalia 21 Häftlinge. Eine Wächterin, zufällig auch noch eine korrupte, die an Niamh von

Bosparan schmuggelt, und der Lieferant Strazios entkommen im allgemeinen Tumult. Ein weiterer Freibeuter stirbt in einer kämpferischen Auseinandersetzung (Rest 52, vorübergehend).

Am Ende des Tages kommt Orsalia mit ihrem Gefolge, Dagon Lolonna, dessen Piraten und den befreiten Sträflingen kommt Orsalia aber nun wieder auf die stattliche Zahl von 73 Köpfen.

14 PER 1036 BF: Der erschöpfte Strazios erreicht mit den ersten Hahnenschreien die Stadt Arÿios. Nachdem er sich über das Wohlergehen seiner Familie versichert hat, informiert er sofort den Inselfürst Matikles dyll' Aryios. Dieser ersucht bei Morgendämmerung die Magierin Kiranya von Kutaki um Rat und Hilfe wegen einer schnellen Nachricht. Kiranya zieht daraufhin zur Mittagsstunde hin (ein wenig Vorbereitungszeit muss sein) die Prüfung einer Schülerin vor und macht eine gemeinsamen Limbusreise ins "benachbarte" Kuslik! So gelangt die Nachricht über den Zwischenfall am Straflager nicht einmal 24 Stunden später (nachmittags) in ein Sekretariat des DBA. In einer Nacht- und Nebelaktion wird eine Gruppe zusammengestellt die bereits in den ganz frühen Stunden des Folgetags ausläuft gen Kutaki. --> [Ninas Plot](#)

KUTAKI - EIN ÜBERBLICK

Kutaki hat in etwa die Form einer Raute, wobei die Ost-West Ausdehnung etwa 20 km Luftlinie misst und die Nord-Süd Ausdehnung ca. 30 km. Der Tidenhub zwischen Ebbe und Flut beträgt zwischen 1,5 und 2 Schritt. Die Topographie der Insel ist schroff und durch den anhaltend aktiven Vulkanismus einem stetigen topographischen Wandel unterworfen. Die Westhälfte der Insel nimmt eine Kette von 8 Vulkangipfeln ein. Aus jeder Erhebung steigt irgendwo Rauch auf, manchmal fein, manchmal undurchdringlich. Auch an den Ausläufern gibt es kleinere Seitenkrater aus denen hin und wieder Feuerfontänen züngeln, was vor allem Nachts ein beklemmendes Schauspiel liefert. Der zentral liegende Amran Kutaki ist die prominenteste Erhebung. Das Gelände in der Osthälfte ist hügeliges aber bewachsenes Vorderland. Es fällt zur Küste hin zunehmend ab. Am östlichsten Punkt der Insel liegt die einzig nennenswerte Siedlung Aryios, gänzlich aus hellgrauem Stein erbaut. Die Insel wirkt unwirtlich, aber der Boden ist durchaus fruchtbar. Das Felsgestein im Vorderland trägt die unterschiedlichsten Farben von weißgrau über dunkelbraun bis hin zu rostrot.



Die Besiedlungsdichte entspricht im aventurischen Kutaki bei weitem nicht einem vergleichbaren weltlichen Pendant der Neuzeit (wie z.B. Naxos oder La Gomera). Kutaki beherbergt nur knapp über 1000 Bewohner. Davon wohnen ca. 850 in der einzigen nennenswerten Hafensiedlung, Aryios. Weitere 200 verteilen sich auf landwirtschaftliche Gehöfte im Umland, ein paar Einsiedeleien und das von Landseite unzugängliche Strafgefangenenlager auf der Rückseite des Vulkanmassivs. Regiert wird Kutaki durch einen Inselfürsten aus dem Adelsgeschlecht "dyll' Aryios". Seine Funktion besteht in erster Linie aus Verwaltung und Gewährleistung der Sicherheit im Namen des Königreichs beider Hylailos unter Seekönig Palamydas, welcher wiederum von der Horaskaiserin bestätigt wurde. Er residiert in einer kompakten Festung mit dem Namen Phynos.

Die Infrastruktur wird hauptsächlich von Fischern, Obstbauern und Viehhirten getragen. Das Handwerk begrenzt sich auf der "ewig flammenden Insel" hauptsächlich auf die Steinbearbeitung und Schmiedekunst. Der regionale Handel knüpft an die Urproduktion von Fleisch, Wolle, Fisch und Früchte an. Überregional werden vor allem Schmucksteine, Töpferwaren und ein paar alchemistische Produkte aus der endemischen Flora und Fauna gehandelt (wie zB Purpurschnecken). In diesem Zusammenhang wird Kutaki aber lediglich nur von drei Festlandhäfen aus regelmäßig angefahren: Grangor (zu jedem 03. im Quartalsbeginn), Kuslik (alle 14 Tage) und Mengbilla (alle 35 Tage). Im Binnenverkehr der Inseln fahren aber auch noch Fähren für Reisende, Pilger und lokale Händler. Und zwar nach Rethis (alle 6 Tage), Teremon (alle 12 Tage) und Tyrakos (alle 40 Tage). Eine Fahrt die auf die Namenlosen Tage fällt findet immer erst am 01. Praios statt.

POINTS OF INTEREST

ARYIOS

Die Stadt Aryios im Luftbild: siehe Anhänge.

Aryios ist Heimat für rund 850 Menschen und die Gebäude der Hitze wegen überwiegend aus hellem Gestein. Jedes einzelne Detail und jede Person zu beschreiben wäre zu viel des Guten. Aber es gibt eine **Liste mit NSC** die man möglicherweise antreffen kann. Im Folgenden wollen wir uns darauf beschränken die interessantesten Punkte in der Stadt zu beschreiben.

DER HAFEN

Am Hafen gibt es zwei Kaschemmen. "Pilgerglück" und "Bei Alrikles". Das Klientel scheidet sich sauber in die Weltoffenen (Pilgerglück) und die Konservativen (Alrikles).

Am Kai selbst sind zwei mit Steinen befestigte aber glatt behauene Anlegerstege vorhanden. Es sind also nur zwei Anlegestellen vorhanden für Schiffe mit mehr als 2 Schritt Tiefgang. Außerdem steht am Kai immer eine überdachte Schiefertafel mit einer Sitzbank. An der Tafel sind die Fahrzeiten für die regelmäßig verkehrenden Linien angeschrieben (siehe oben: Kutaki, Überblick).

In unmittelbarer Nähe gibt es noch den einzigen Zimmermann und Bootsbauer von Kutaki. Da Holz beim Bau von Häusern und als Inventar auf der ewig flammenden Insel sehr "vergänglich" ist, besteht die Hauptaufgabe des Zimmermanns im Restaurieren und Warten von Booten. Für die ganz großen Schiffe fehlt ihm alles. Die

Erfahrung, der Arbeitsraum, mehr Hände und die notwendigen technischen Betriebsvorrichtungen. Die Fischerboote und die kleinen Pötte der Binnenschiffferei um Kutaki hält er aber schon seit vielen Jahren zuverlässig flott und seetüchtig.

DER EFFERDTEMPEL

Am Hafen liegt der Efferdtempel, der von einem Geweihten geführt wird. Der Gefährte von Wind und Wogen mit dem Namen Hydromamos Gryphilos ist mittleren Alters(40), groß(1,84), kräftig gebaut, schwarzen kinnlangen Locken und einem kräftigen Vollbart. Er trägt die typisch für Efferdgeweihte türkisfarbene Robe mit perlmuttfarbenen Elementen.

Der Tempel selbst ist etwa 3x4x3 Meter groß und wirkt daher mehr als Schrein als als Tempel. Er ist nicht gerade gebaut und wirkt eher wellenförmig. Im Inneren des Tempels befindet sich in der Mitte ein "Stufen-"Brunnen, der fast bis an die Decke geht und mehr als 2 Schritt misst. In 4 Stufen, nach unten hin größer werdend und wenn Hydromamos den Tempel betritt, fließt wie von selbst Wasser die Stufen runter. Auf dem Grund des Wasser kann man kleine Münzen (vor allem Kreuzer) sehen - die Einheimischen legen hier ihre Spenden nieder. Man sagt sich im Dorf, dass man einen Kreuzer in den Brunnen schmeissen soll, wenn man vor einer schweren Entscheidung steht, das würde Glück bringen. Auf dem obersten Podest liegt ein mehr als faustgroßer Gwen Pedryl, der den Raum am Abend in grün blauem Licht erleuchtet. An den Wänden sind verschiedene Bildnisse in das Gemäuer gezeichnet, die unter anderem Schiffe, Wale, Delfine und auch einfache Fischer zeigen.

DIE HERBERGE WANDELSTERN

Die Herberge Wandelstern ist ein zweistöckiges Eckgebäude in unmittelbarer Nähe zu den beiden Großanlegestellen des Hafens gelegen. Die Bewirtung und das Essen ist teurer aber auch wesentlich besser als in den beiden Kaschemmen. Außerdem ist es das einzige Haus vor Ort mit Schlafgelegenheiten für fremde Reisende.

Im Obergeschoß befinden sich 4 Einzelzimmer und die Suite "Gans und Stute" mit einem Balkon zum Meer. Der weite offene Schlafsaal ist unter dem Dach. Er nimmt einen ganzen Gebäudeflügel ein, hat drei Dachluken zum Lüften und wird von innen über eine steile Stiege erreicht.

Zwar sind fünf Schlafplätze und zwei Einzelzimmer bereits von Reisenden belegt, aber ausreichend Platz für alle Helden bleibt immer noch.

Hausherr Heptesilius Saphirmis ist ein in die Jahre gekommener Abenteurer und Nandusfreund. Der recht belesene Mann, hat sich im Dachgeschoss seines privaten Flügels eine Sternwarte eingerichtet und pflegt seit ein paar Jahren das Hobby Wetter und Himmelskörper zu dokumentieren. Interessierten Helden zeigt er das auch gerne.

DAS AMPHITHEATER

Im Kern der Stadt, in der Nähe eines kleinen Teichs mit Waschbänken, befindet sich ein ovales Amphitheater. Es bietet Platz für ca 600 Menschen. Hier werden auch allerlei Feste und Spiele veranstaltet, aber selbst wenn gerade mal nichts ansteht, ist es ein begehrter Treffpunkt für jung und alt. Fast zu jeder Tageszeit kann man dort auch den gealterten Philosoph Tolpan Arystos treffen und sich mit ihm in tiefschürfenden Diskussionen über den Zweck des Menschseins, die Definition von Gerechtigkeit und die Illusion des Wissens verlieren.

DIE FESTUNG PHYROS DYLL' ARYIOS

Der Fürst wohnt auf einem Anwesen etwas außerhalb von Aryios. Das Anwesen ist ein Landhaus/Festung mit einem Anbau für Gesinde und einem großen Innenhof und Garten, in dem er gerne kleine Feste feiert. Das Anwesen ist von hohen Steinmauern umringt und kommt etwa auf eine Größe von 30 auf 50 Meter



Der Fürst wohnt zusammen mit Seiner Frau und 3 Kindern (2 Jungs, 10 und 8 Jahre, 1 Mädchen 3 Jahre) und 5 weiteren Gesindeleuten: Kindermädchen, Haushaltshelfer, Koch, Gärtnerin, Wächter

Der Fürst wird die Helden in ihrer Suche nach den Strafgefangenen unterstützen wie er kann, wobei er ihnen nicht viele Möglichkeiten bieten kann. Er kann ihnen etwas über die Insel erzählen, Ihnen einen Ansprechpartner in Aryios nennen, der sich gut auskennt und den Helden weiterhelfen kann. Auch kann Matikles 1 Esel zur Verfügung stellen.

Des Weiteren finden die Helden bei Matikles die schwerverletzte Aldara, die Wächterin. Sie wird den Helden das gleiche wie Strazios erzählen können, wie der Überfall ablief. Aber auch sie hat nur den Angriff von außen

beobachtet, nicht aber das Scharmützel innerhalb der Festung der Wächter. Sie weiß aber um die Gefangenen und insb. um Lorkis und natürlich ein paar Sicherheitsmechanismen des Labyrinths. Sie wird die Information aber nicht einfach ohne Grund ausplaudern. Die Helden sollten versuchen, Aldara zu überzeugen und ihren guten Willen zeigen, dass sie Lorkis retten wollen. Ihr liegt an ihm nämlich mehr und sie sieht ihn als sehr guten Freund. Sie weiß außerdem auch wo das Heiligtum sein soll.

DIE CASA MAGICA DER KIRANYA VON KUTAKI

Als weitere wichtige Persönlichkeit gilt Kiranya von Kutaki, eine zurückgezogen lebende private Lehrmeisterin mit dem Spezialgebiet Metamagie. (Q10 - Stätten Okkultes Geheimnisse, Seite 171 ff. und Wege der Helden, Seite 199). Sie hat in der Regel eigentlich nur 1-2 Lehrlinge, zur Zeit aber derer drei. Erwägt in naher Zukunft auch die Zahl ihrer Schüler leicht zu erhöhen (sofern sich die geeigneten Kandidaten finden). Sie ist Grundbaustein für die Nachricht ans DBA, welche den Auftakt für Gruppe D bereitet.

Sollten die Helden Kiranya besuchen werden sie feststellen, dass die Magisterin schwer beschäftigt ist und nur wenig Zeit für die Helden hat. Was soll sie auch groß berichten außer das was Strazios schon erzählt hat? Dieser hat in der Panik und Eile die Hälfte ausgelassen, die er mitbekommen hat und so können die Helden bei ihr wenig über den Überfall erfahren. Das sollte auch eindeutig den Helden übermittelt werden.

DAS LABYRINTH

Als Besonderheit zu erwähnen ist natürlich auch das Höhlensystem unter dem Vulkan (siehe auch Q5 - Katakomben und Kavernen, Seite 137). Eigentlich handelt es sich um einen Zusammenschluss mehrerer Labyrinth. Das Höhlensystem unter dem Amran Kutaki hat einige Zugänge, von denen aber keiner unbewacht ist. Ein paar davon werden im Landesinneren von einer Minotaurenkultur kontrolliert. Die anderen von den Zyklopen selbst, wie zB auch die erwähnte Grotte auf der Ostseite.

Das System zu kartographieren wäre eine wahrhaftige Lebensaufgabe. Auf mehreren Ebenen gibt es übermannsgroße Haupttunnel die wie zentrale Verkehrsachsen fungieren. Diese werden von den Zyklopen instand gehalten und obwohl es schon seit Zyklopengedenken Erschütterungen und tektonische Bewegungen durch Vulkanausbrüche gegeben hat, verhindert die karmale Ordnung des Heiligtums, dass diese großen Haupttunnel in sich zusammenstürzen. Außerdem gibt es immer wieder große Tore, die einzelne dieser Tunnelabschnitte separieren und wie Schleusen fungieren. Falls doch einmal von irgendwoher Lava eindringt, kümmern sich die hitzeresistenten Zyklopen darum, ähnlich gleichgültig wie Alrik im Kosch beim Schnee schaufeln. Die Schleusentore können nur mit genauer Kenntnis der Zyklophenhistorie und der korrespondierenden Zeitrechnung der Zyklopen betätigt werden (siehe Anhänge*). Von den großen Haupttunnel zweigen aber auch zahlreiche Durchbrüche und kleinere Seitenarme in abgelegene Labyrinthteile ab. Diese sind zu niedrig, als dass die Zyklopen sie sinnvoll benutzen könnten. Folglich werden sie von Ihnen auch nicht näher inspiziert und nicht mit Ingerimms Schutz bedacht. Ob man sich bei Betreten dieser Seitenhöhlen in einen einsturzgefährdeten Bereich begibt, sich stundenlang verirrt um letztlich nur einem

Grubenwurm in den Hort zu fallen, oder tatsächlich einen versteckten Ausgang nach draußen findet... das scheint alleine von Phexens Gunst abhängig.

LANDHAUS "QUAHIR'S ZUFLUCHT"

Das Landhaus liegt außerhalb von Kutaki. Das Gehöft wird geführt von einem tuckigen Rahjageweihten und mit ihm zusammen wohnen noch fünf weitere den Sinnesfreuden verpflichtete Akoluthen dort. Hier werden Esel (!) gezüchtet, weil es auf der ständig unruhigen und bebenden Insel Kutaki mit Rössern nicht so weit her ist. Vielen Ortsansässigen und Pilgern dient das Anwesen als Zwischenziel bei einer kleinen Tageswanderung, weil man sich hier einen kühlen Wein und ein wenig romantische Kurzweil verschaffen kann.

Der Rahjageweihthe Avasios Ertholis ist 28 Jahre, groß und schlank (1,87 m, 75 kg), wirkt vertrauensvoll (man kann ihm eigentlich nicht böse sein und möchte ihn am liebsten umarmen), hat lange schwarze glatte Haare, dunkelbraune volle Augen mit sehr langen Wimpern, und kleidet sich mal dem einen mal dem anderen Geschlecht zugehörig. Er hält außerdem gerne Lobgesänge auf Esel und proklamiert, dass die Tiere und deren Anmut gehörig unterschätzt werden. Er liebt seine kleine Eselherde über alles und jedes seiner inzwischen 11 Tiere hat einen eigenen Namen.

Die fünf Mitbewohner sind üblicherweise zwei Männer und drei Frauen. Die junge Rahja-Akoluthin Eleni ist jedoch nicht mehr anzutreffen, weil sie kürzlich in die Hände der Piraten geraten ist. Das weiß von den Anwesenden aber noch niemand. Bekannt ist lediglich, dass Eleni ab und an für ein paar Nächte verschwindet um sich in Rahjas Sinne um die Wächter vom Steinbruch zu kümmern (man munkelt, sie habe dort sogar eine Liebschaft).

Die Geweihten und Akoluthen heißen jeden freundlichen Besucher Willkommen. Sollten die Helden herausfinden und ihnen mitteilen, dass Eleni entführt wurde, werden die Bewohner des Landhauses versuchen die Helden so gut es geht zu unterstützen. Leider sind die Mittel begrenzt, aber ausgesprochen vertrauenswürdigen Personen können sich hier z.B. Esel ausleihen ("...am besten gleich mehrere, denn alleine geht es den Tieren gar nicht gut..."). Die Tiere kennen sich sehr gut im Gelände in den Bergen aus und können auch mehr als nur Gepäck tragen. Auch kennen sich die Bewohner hier in der Gegend etwas aus und können den Helden ein wenig über die nahe Gegend erzählen. Insbesondere über das Problem mit den Minotauren und deren Versuche immer wieder unvorsichtige Frauen zu rauben...

Die Esel auf dem Hof sind zutraulicher als "normale" Esel (allgemein siehe: Aventurische Bestiarium, Seite 94 Aventurische Tiergefährten, Seite 37).

INGERIMMTEMPEL / PILGERSTÄTTE

Auf einem Hügel im Süden von Ayrrios liegt der Ingerimmtempel. Der Tempel ist durch seine exponierte Position schon von weitem sichtbar und fungiert auch als erster Anhaltspunkt wenn man Ayrrios auf hoher See ansteuern möchte. Der Weg zum Tempel ist steil, steinig, beschwerlich und wenn man nicht den Markierungen folgt hat man sich im schwierigen Gelände schnell auch mal den Fuß verdreht. Der Tempel ist gesäumt mit etwa 6 Schritt hohen steinernen Säulen und trägt ein auffälliges karmesinrotes Ziegeldach welches in der Mitte der Sakrale aber offen und ist. Mittig stehen nämlich unter freiem Himmel einige Kohlebecken und Bildnisse

der Zwölfe. Im Kellergewölbe des Tempels sind noch einige Schreine von Halbgöttern und Schutzheiligen des Ingerimm und ein altes Steintafelarchiv, das bereits jahrhundertealte Großereignisse festhält. Die Geweihten und Akoluthen legen den beschwerlichen Weg zum Tempel jeden Tag zurück, es sei denn man ist für den Nachtdienst an der heiligen Flamme eingeteilt. Derjenige nutzt dann für gewöhnlich die Zeit in der Esse (ein kleines Gebäude nebenan) und gibt sich fleißig dem Handwerk hin. Diese Aufgabe wird aber auch sehr häufig an jemand von den zahlreich vorhandenen Akoluthen (etwa 10% der Bevölkerung!) in Aryios übertragen.

Als dauerhafte Belegschaft weist der Tempel zur Zeit 5 Geweihte vor: Meister der Esse (Tempelvorsteher) ist ein bereits ergrauter Mann namens Xander Chalimni. Daneben gibt es drei weitere Priester/innen, eine davon eine Zwergin namens Magmascha, Tochter der Mira. Magmascha hat es vor rund 10 Jahren auf die Insel verschlagen weil sie vom ewigen Werben der Zwergenmänner die Nase voll hatte (inzwischen vermisst Sie es aber auch wieder ein bisschen...). Außerdem gibt es zwei Novizen. Einer davon ist Sandros dyll'Arios, der Sohn des Fürsten Matikles.

DRAMATIS PERSONAE

Orsalia Zornbrecht

Gemälde: aus der Ahnentafel der Zornbrechts ; Orsalia bei ihrer ersten Fahrt als junge Capitanya, Insel Souram 1029 BF. Mission: Spähfahrt gegen El Harkirs "Sultanat Souram".



Orsalia ist das zweite Kind der im Seekrieg von Phrygaios verstorbenen Admiralissima Phranya Yalma Zornbrecht. Sie ist im Rondra des Jahres 1007 BF geboren und somit 29 Jahre alt im Zeitpunkt der Operation Kutaki. Ihr Bruder Rezzan ist zwei Jahre älter und übt das Recht des Patriarchen aus seit Nareb Zornbrecht nicht mehr lebt.

Orsalia ist so eitel, stolz und überheblich wie es sich für eine Grandentochter gehört. Mit 22 Jahren führte sie bereits eine Bireme als Capitanya. Anderthalb Jahre später wurde ihr das Kommando über die gerade erst vom Stapel gerollte Großstireme "Phranyastreu" erteilt. Natürlich hat der Name Zornbrecht und die direkte Abstammung von der Großadmiralissima dazu beigetragen in der

imperialen Flotte Karriere auf der Überholspur zu machen. Aber auch echte Tugenden wie Ehrgeiz, Wagemut und hohe Risikobereitschaft halfen dabei. Und sie hat nicht vor die Zügel schleifen zu lassen. Ihr Ziel ist es irgendwann Großadmiral zu sein um die strategischen Fehler ihrer Mutter vergessen zu machen.

Vom aktuellen Status ihres Hauses ist sie schwer enttäuscht. Zu viel der Schmach in den letzten Jahren: Die Niederlage ihrer Mutter bei Phrygaios gegen eine zahlenmäßig unterlegene Flotte. Der Tod ihres Onkels Nareb beim Versuch das Haus Ulfhart ein für allemal auszulöschen. Großonkel Lebeo Zornbrecht... gescheitert bei einem Attentat auf Tar Honak und allem Anschein nach ins Güldenland exiliert. Und auch die Heiratspolitik, eine reinste Katastrophe. Cousine Zornbrecht hat einen Glaubensverräter geheiratet und Isira Karinor, die Gemahlin ihres Bruders Rezzan, eine Grande wohlgemerkt, brennt mit einem dahergelaufenen Muschelsucher durch. Ausgerechnet ins Horasreich. Orsalia spürt, dass Haus Zornbrecht auf einem absteigenden Ast gelandet ist und sehnt sich danach das Ruder mit einem sensationellen Husarenstück herumzureißen.

Dagon Lolonna

Dagon Lolonnas (geb. 989 BF) Markenzeichen sind seine giftgrünen Segel über der Karavelle Glutherz. Seit bereits drei Jahrzehnten versetzt er mit seinem Namen die Küsten und Meere des Südens in Angst und Schrecken. Er legt eine unmenschliche Grausamkeit an den Tag und ist gefürchtet in der Wahl seiner Mittel. Gefürchtet bei seinen Kontrahenten, seinen Verbündeten und seiner Mannschaft. Auch schwarzmagische Umtriebe sind ihm nicht unbekannt. In der jüngsten Vergangenheit hatte er wiederholt Kontakt zu Darion Paligan, dem abtrünnigen al'anfanischen Admiral der seit 1029 BF die aventurischen Meere mit einer Dämonenarche unsicher macht. Dessen dämonischem "Bund der Urtiefen" ist er jedoch nicht beigetreten. Stattdessen half er letztlich ihn zu zerschlagen und entledigte sich nebenbei noch einer persönlichen Nemesis. Er ist also die Verkörperung eines skrupellosen Freibeuters der bereit ist hohe Risiken einzugehen aber stets nach der Gewinnerseite Ausschau hält und falls ein Scheitern droht auch versucht seinen Ruf und die eigene Haut zu retten.

Im vorliegenden Abenteuer zieren seine Segel ausnahmsweise unauffälligere Farben, schließlich begibt er sich auch weit außerhalb seiner üblicherweise befahrenen Gewässer im Süden und Osten des Kontinents. Seine Mannschaft besteht jedoch zum Großteil aus den gleichen verschworenen Jacken wie immer.

Lolonna hat außerdem einen abgerichteten männlichen Kalekken (*Klabauter Emil*), der schlauer und skrupelloser ist als so mancher Schiffsjunge!

Vitario Denares

Bruder vom Bund des Schwarzen Kor, Leibwache der Orsalia Zornbrecht seit Kindertagen. Hühnenhafter bärtiger schwarzhaariger Mann mit einer langen Lebensgeschichte und vielen Narben. Das Wohlergehen von Orsalia ist ihm die höchste Verpflichtung, er sorgt für ihren Schutz seit sie 8 Jahre alt ist. Er dient bereits seit über 20 Jahren dem Haus Zornbrecht, hat vorher viele Jahre lang als Söldner gedient und überlebt. War zwischenzeitlich fast ein Jahr lang eingekerkert weil er im Verdacht stand am Verrat seines Bruders Pedresco Denares (Marbonias Ehegatte) mitgewirkt zu haben. Er wurde aber begnadigt und steht nun in der Schuld des Hauses Zornbrecht. Seine Loyalität ist unerschütterlich und seine Aufgabe wird er erfüllen - oder sterben.

Tirencia Pulquez

Jahrgangszweite von der Seefahrtsakademie, mit besonderer Auszeichnung auf dem Gebiet der Sternenkunde und mit einer besonderen Ausbildung und Befähigung für Nachtfahrten ausgestattet (vergleichbar mit einer Talentspezialisierung oder sogar einem Berufsgeheimnis). Orsalia hat sie sich in den letzten Tagen vor Operationsbeginn abgegriffen und ihr Interesse an einer steilen Laufbahn geweckt. *"Jahrgangszweite ist leider nicht Jahrgangsbeste... aber mit einer verdeckten Operation, die imperiale Geschichte schreiben kann... könne sie vielleicht aus dem Kielwasser kommen..."* Tirencia hat ihrerseits die Geschichte von Orsalias Tauchfahrt gehört und ist schon deshalb sehr neugierig geworden. Und zum Karriereanstieg unter der Tochter der Altadmiralin Phranya Zornbrecht zu dienen dürfte alles andere als ein Nachteil sein. Leichte Zweifel an der Legitimität der Mission "Kutaki" sind bei Tirencia zwar vorhanden, aber ohne Wagnis kein Gewinn...

Marboso Malagréu

Marboso ist der Schiffsarzt der Orsalia Zornbrecht. Er berät Orsalia nach bestem Wissen und Gewissen wann immer seine Meinung gefragt ist. Dabei liegt man auch persönlich auf einer Wellenlänge und das Verhältnis der beiden kann durchaus als freundschaftlich bezeichnet werden. Man teilt und pflegt einen gewissen morbiden Humor... vor allem schätzt Marboso sehr Orsalias Bereitschaft Grenzen zu überwinden (wie es dem leidenschaftlichen Anatom und Naturkundler auch zu eigen ist). Er hat auch eine gute Vermutung worauf sich Orsalia gerade mit der Chuchuteoth einlässt. Nur verurteilt Marboso es nicht. Im Gegenteil. Er sieht es vielmehr als eine Art Herausforderung die körperliche und geistige Integrität seiner Kommandantin zu stärken, mit Heilmitteln, Aufputzmitteln, Narkotika, oder anderen Psychopharmaka... je nach dem was gerade zweckdienlich ist. Damit sie aus dem Kampf um ihr Seelenheil nicht als Verlierer hervorgeht. Mit Sicherheit bewundert Marboso die aufstrebende junge Frau ein wenig mehr als ihm gut tut... denn sollte die Mission scheitern hat auch er wegen seines Fernbleibens vom Dienst ernsthafte disziplinarische Konsequenzen zu befürchten.

Lorkis Lomidis

(männl., 41, hochgewachsen, Stirnglatze, Backenbart)

= Der Gefangene, der einen Zyklopen zum Freund hat. Arbeitet im Steinbruch weil er es vor etwa zwei Jahren gegenüber der Horaskrone abgelehnt hat die Zyklopenschmiede am Amran Kutaki als "Rüstungsindustrie" zu vermitteln. Er erbat sich damals eine kurze Bedenkzeit und fragte bei den Zyklopen nach. Diese lehnten das Angebot ab und damit schien für Lorkis die Sache auch erledigt. Doch die Krone stellte das nicht zufrieden und verlangte von ihm den Standort und den Kontakt zu der Schmiede preis zu geben, damit man die "Verhandlungen" selbst führen könne. Lorkis berief sich auf ein Versprechen dass er den Zyklopen einst gegeben habe und weigerte sich. Und so wurde er ins Straflager gesteckt. Er ist der einzige einheimische Sträfling und könnte eigentlich jederzeit seine Inhaftierung beenden indem er wortbrüchig wird. Das hat er bis heute jedoch nicht getan und so lässt man ihn Steine hacken.

Strazios, der Lieferant

Der gute Mann hat sich wieder gefangen und kann den Helden berichten was ihm vorgefallen ist. Dabei hat er keinem Grund die Helden anzulügen. Er kann ihnen von der Erpressung erzählen, dass die junge Eleni dabei war, dass es sich um Piraten handelte und dass er sonst nicht viel mitbekommen hat vom Überfall. Er ist ziemlich schnell weggerannt, meint aber gesehen zu haben, dass ein Pirat die Zellen geöffnet hat, nachdem er die Wächterin Aldara schwer verletzt hatte.

Wie er entkommen ist? Der Pirat war so damit beschäftigt mit Aldara zu kämpfen, da sie wusste wie man sich wehren kann. Die Gelegenheit hat er genutzt, um sich selbst zu retten. Den Piraten hat er nämlich niemals geglaubt dass sie ihn am leben lassen würden. Er hat sich durch die Berge geschlagen, aber noch bevor er außer Sicht war noch mitbekommen wie sich Aldara auch über die Felsen hat zu retten versucht. Die hat er dann kurzer Hand mit zum Fürst genommen und den Rest kennen die Helden ja.

Aldara Mentago

(38, kurze schwarze Locken, braune Augen, 1,75cm, normale Statur) Die verletzt entkommene Wächterin, leider auch korrupt und mit Leuten der Niamh von Bosparan im Bunde. Liegt schwer verletzt auf der Festung Phyros dyll'Aryios.

Sie wird den Helden das gleiche wie Strazios erzählen können, wie der Überfall ablief. Aber auch sie hat nur den Angriff von außen beobachtet, nicht aber das Scharmützel innerhalb der Festung der Wächter. Sie weiß aber um die Gefangenen und insb. um Lorkis und natürlich ein paar Sicherheitsmechanismen des Labyrinths. Sie wird die Information aber nicht einfach ohne Grund ausplaudern. Die Helden sollten versuchen, Aldara zu überzeugen und ihren guten Willen zeigen, dass sie Lorkis retten wollen. Ihr liegt an ihm nämlich mehr und sie sieht ihn als sehr guten Freund. Sie weiß außerdem auch wo das Heiligtum sein soll.

Fürst Matikles dyll'Arios

Der Fürst Matikles dyl Aryios ist ein Mann, Anfang 40 mit schwarzen kinnlangen Locken und einem normalen Körperbau. Er ist ein sehr netter Mann, der es sich auf der Insel Kutaki gut gehen lässt. Regeln legt er gerne auch mal so aus, wie es ihm gerade passt. Am wichtigsten ist es ihm, dass es den Leuten und ihm gut geht. Der Fürst wohnt zusammen mit seiner Frau und 3 Kindern (2 Jungs, 10 und 8 Jahre, 1 Mädchen 3 Jahre) und 5 weiteren Gesindeleuten: Kindermädchen, Haushaltshelfer, Koch, Gärtnerin, Wächter in seinem Anwesen außerhalb von Aryios.

Die Halunken von Sylla

Die 15 Halunken der Truppe sind ein bunt zusammen gewürfelter Haufen aus ganz Aventurien. Sie halten sich meistens an das was Orsalias Leibwächter ihnen aufträgt.

Veteran/meisterlich:

Stane Stipkow, 56 J. , Bornländer m 56 J. sehr muskulös, Geheimratsecken und kurze graue Haare. Ist drogenabhängig (Schnupftabak) und griesgrämig; Werte:

KK 15, MU 15, KL 14, GE 14, FF 13, IN 13, CH 13, KO 16, Schwerter 16, Breitschwert, W+5 AT 17 PA 9, Raufen AT 14 PA 8, RS 3 LE 36, Jähzorn Talente siehe S. 140 Regelwerk, Seefahrer.

unerfahren:

5 Jungspunde:

Tito Beratas, Halbelf aus Al'Anfa m 21 J. Normal groß, dürr. Mittellange blonde Haare, schlechte Zähne LE 25, Bogen 11, Dolche AT 11 PA 6 RS 0

Cekpa Awe, Charyptik / Waldmensch w 18 J. Klein, normale Statur, dunkelbraune kurze Locken, grinst immer. 2 Schrumpfköpfe am Gürtel LE 28 Blasrohr 12 W+2, RS 1

Sahil ben Hahmud, Novadi geb. Al'anfa m 20 J, unterdurchschnittl. Groß, dicklick, schwarze lange Haare, hübsches Gesicht und sehr angenehme Stimme, LE 31, Säbel AT 12 PA 6 W+3, RS1

Muammar ibn Rashman, Thulamide aus Chorhop m 19 J. unterdurchschnittl. Groß, athletisch, hellbraune auffällige Augen (stechender Blick) und gutaussehend. Kinnlange braune Haare; LE 32 Säbel W+3 AT 12 PA 6, RS1

Gaiomo Piriones, Al'anfaner m 25 J. unterdurchschnittl. Groß, schmal, unauffällig, flink, schwarze kurze Haare, LE 33 Entermesser AT 13 PA 6 W+3

Wismuth Roggel, Tobrier: hat seine Existenz verloren m 48 J., lange ungepflegte grau-schwarze Haare, unterdurchschnittl. Groß und dünn, aber mit Bauch. LE 30, Stangenwaffen 10 Mistgabel AT 10 PA 4, RS1

Erfahren:

Tonkowan, Waldmensch m 26J. klein, drahtig, kurze „feste“ schwarze Locken, unheimlicher Blick, LE: 32, Katar W+1 AT 14 PA 6, RS2

Dan'jida Panga, Maraskaner überdurchschnittl. w Groß, normal gebaut, schwarze haare und Augen, durchschnittl. Aussehen (kann man sich schlecht merken), Langschwert AT 14, PA 8 W+4, RS2

Trolske Runolfson, Thorwaler m 35 J. sehr groß, blondrote Haare, Sommersprossen, geflochtener langer Bart, sehr laut; LE 40, Orknase AT 13, PA 6, W+5, Holzschild: AT 10, PA 9, RS2

Jesabela Anthos, Al'anfaner w 30 J. Sehr dürr, groß, dunkelblonde schlecht geschnittene Haare, stinkt nach Schweiß, Waqqif AT 14 PA 7, W+2, RS2 LE 30

Sica Ha, Waldmensch m 26 J. Normal, normal groß, braune Haare, hat Mundgeruch, LE 31, Katar W+1, AT 14 PA 6 RS2

Orelia Envenenar, Al'Anfaner m 29 J. Deutlich großgewachsen, schlank, ungepflegter Vollbart, braune Haare, tut alles für Gold, Keule W+3 AT 14 PA 7, LE 35, RS2

Rimiona Jambalaya, Al'anfaner w 22 J. Normal groß und normal gebaut, schwarze Haare, grüne Augen, dicke Narbe quer durchs Gesicht, Kurzbogen W+4, AT 15 LE 30, RS2

Hautanan, sippenlos, Nivese m 27 J. Klein, athletisch, rote Haare hellbraune Augen, sehr still, grausam, Speer W+4, AT 14 PA 8, LE 32, RS2

Alondro Tiamartin, Al'anfaner m 33 J. normal groß, normal gebaut, mittelblond, schlank, herausragendes Charisma, Redner und kann Leute überzeugen, Entermesser W+3, AT 14 PA 7, LE 35, RS2

Kyrania von Kutaki

Sie ist eine stille Persönlichkeit, gehört aber zu den tiefeschürfendsten Zauberkundigen die Aventurien zu bieten hat. Die Gilden verwendeten einst den Begriff "verhüllte Meister" für die vollendetsten Vertreter ihres Faches. Kiranya von Kutaki beherrscht die Sphärentheorie, Limbusreisen, Kraftlinienmagie, Zeitmagie und allerlei Metamagische Unterdisziplinen wie die magische Forensik. Ihr Fachwissen deckt uralte Mythen, prähistorische Magieformen und Kenntnisse zu allerlei übernatürlichen Schöpfungen von der Alveranie bis zum Zyklop ab.

Sie ist Mitglied im geheimen Magierzirkel "Kreis der Sechs" der bereits 564 vor BF gegründet wurde (die Mitgliedschaft wird immer weitergereicht) und sich an hesindebüchenen (und bisher erfolglosen) Experimenten versucht wie zB Zeitreisen in die Vergangenheit um die Gegenwart zu ändern.

Derzeit ist Kiranya von Kutaki hauptsächlich mit den Vorboten und kosmologischen Auswirkungen des Karmakorthäons beschäftigt. Sie erkennt verfrüht schon Anzeichen für eine drohende Sternenleere und widmet sich zunehmend der Ausbildung arkaner Kämpfer gegen das Namenlose. Sie bildet gerade drei Scholaren aus: Athna (20), Fenizia (19), und Egidio (17). In der nahen Zukunft weiteres Gefolge heranzuziehen ist ihre dringlichste Aufgabe. Die schwierige Suche nach geeigneten magischen Kandidaten dient zugleich dazu sie im Abenteuer bei Bedarf unabkömmlich und nicht unbegrenzt verfügbar zu machen.

Adilron Ay Oikaldiki, Comto Großsiegelbewahrer, Baronet

Der Großonkel der jungen Marchesa von Chababien ist dem Kaiser für einen Oikaldiken ungewöhnlich loyal verbunden. Seit dem frühen Tod seiner Frau 999 BF lebt Adilron (*975, streng zurückgekämmtes weißes Haar, schmales Gesicht, hervorstechende dunkle Augen, meist hochgezogene Augenbrauen) für die Staatsgeschäfte und diente bereits als Gesandter in Khefu, Khunchom und Gareth. Adilron ist der Inbegriff von Cortesia und Sprezzatura; sein Aussehen ist stets tadellos, seine Haltung aufrecht und seine Miene unlesbar. Der Comto lächelt nur selten, teilt aber mit beißendem Sarkasmus Tadel aus. Seine einzige Schwäche scheint eine Vorliebe für gediegen aussehende, aber edel geschneiderte Gewänder in gedeckten Farben zu sein, die er aus Belhanka bezieht. (siehe Reich des Horas S. 83)

ANHÄNGE

Die Chuchuteoth, Elfgehörnte Dienerin der Charyptoroth

Die "Natur" der Chuchuteoth wurde bereits in der Vorgeschichte dargelegt. Ihre Gefangenschaft im Neckergefäß möchte sie seit vielen Jahrhunderten beenden. Dabei möchte sie aber nicht einfach nur zurückgeschleudert werden ins Exil der Siebten Sphäre, sondern zurückfinden zu ihrer gottgleichen Gestalt welcher man im Diesseits des neunten Zeitalters in der Tiefsee gehuldigt hat. Eine "Destructio" oder "Disvocatio" wie sie im akademischen Sinne heutzutage gelehrt wird würde die Elfgehörnte deshalb nur zurückschleudern in die Niederhöllen und von ihrem Ziel unsäglich weit entfernen.

Orsalia findet in der Folgezeit keine zufriedenstellende Antwort auf die Frage wie es ihr alleine gelingen soll so viele Menschenopfer kontrolliert den Flammen des Amran Kutaki zu übergeben. Doch auch für dieses Problem hält die dämonische Fähigkeit der Telepathie die Lösung parat. Die Chuchuteoth ist eine Meisterin der Telepathie und geistigen Manipulation, für jeden der ihr seinen Geist unterwirft und öffnet. Letzteres soll vor allem der Verzehr einer dämonisch affinen Algenspeise (dieses Geheimnis kostet Orsalia wieder etwas) gewährleisten. Ein mit Algen versetzter Eintopf wird somit zum Transmitter für alle an der Operation beteiligten Handlanger.

Die Chuchuteoth manifestiert sich im Diesseits als eine fluoreszierende und flammende Qualle die - mit ausreichend Seelenkraft versorgt - gigantische Ausmaße annehmen kann. Ihre bevorzugte Domäne ist selbstverständlich die Tiefsee, aber so lange sie mit ausreichend Schlacke, Asche, Rauch und vor allem auch Glut und Flammen umgeben ist könnte sie auch auf dem Land eine Domäne begründen. Zu vermeiden versucht die Chuchuteoth den frostigen Griff Firuns und den zermürenden Blick Praios.

Das Rätsel der Zyklopendschleusen

An den Schleusentoren sind Bildnisse von bekannten Ereignissen und Meilensteinen der Zyklopendgeschichte. Der Trick besteht darin das passende Datum des Zyklopendkalenders zu finden. Welcher nach abgelaufenen Mondphasen rechnet und zwar seit der Regentschaft des legendären Zyklopendkönigs Gil'Pathar. Dazu liegen in den Tunneln hunderte von Pflastersteine (für einen Zyklopend kaum mehr als ein Legoklötzchen...) die mit zyklopendischen Zahlenrunen versehen sind. Bis zu fünf davon müssen in eine dafür vorgesehene Fassung eingesetzt werden. Und als wäre das noch nicht knifflig genug pflegen die Zyklopend eine duodezimale Zählweise (also ein 12er-System). Für Unkundige schlicht und einfach nicht zu bewältigen.

Setzt man dabei Steine falsch ein wird der Tunnelabschnitt langsam aber sicher mit heißer Schlacke geflutet...

Beispielhaft seien dennoch ein paar Bildnisse angeführt:

- Fertigstellung der legendären Klinge Gnor'a'Khir
- Die Übergabe von Gnor'a'Khir an Ilkhold Zottelhaar
- Versinken vieler Inseln, ausgelöst durch ein Erdbeben des abgewiesenen Pyrdacor
- Beginn des Zyklopendkriegs (875 vor BF)
- Ende des Zyklopendkriegs (mit Ausbruch des Amran Kutaki, 871 vor BF)
- Gabe des goldenen Umbracor mit Schild an die Siedlung Ferdok (248 BF)
- Schmied Lar'Lovreen schenkt Seekönig Dirimethos dem Reichen das Schwert Grimring (880 BF)
- Kampf der Brüder Pak'Maghar gegen die wandelnde Festung des Sphärenschänders (1021 BF)

Der Stammbaum der Zornbrechts

Nur als Handout

Das Fischerboot "Maralita" (DBA)

Benannt nach der Lokalheiligen "Sancta Maralita" von Kuslik, eine furchtlose Kusliker Fischerin (sehr beliebt im Hafenviertel; neben den vier Heiligen Sancta Gylduria, Cereborn, Canyeth und Argelion eine der beliebtesten Heiligen. Das Schiff ist dazu geeignet mehrere Tage auf See zu bleiben. Eigentlich für Fischfang gedacht. An einem schräg stehenden Mast befindet sich ein großes Havenasegel. Die Besatzung ist durch eine Hütte aus Weidengeflecht geschützt. Die Maralita hat keinen Anker, ist ca. 15 Jahre alt, 8,4 Schritt lang, 3,2 Schritt breit, hat einen Tiefgang von 0,7 Schritt, der Schiffsraum umfasst 6,5 Quader und einen Frachtraum von 4,8 Quader. Besatzungsstärke: 6, Beweglichkeit: sehr hoch, Struktur:7, Preis: 400-700 D. Geschwindigkeit: vor dem Wind 10 Meilen/Std., mit rauem Wind 14 Meilen/Std., am Wind 4 Meilen/Stunde, Bewaffnung: keine.

Die Harani Zulhamin, Karavelle

Baustelle, knappe Beschreibung und Werte einer Karavelle aus "Die Seefahrt" als Anhaltspunkte

Die Karavelle stellt einen der jüngeren Schiffstypen Aventurien dar und ist gezielt für Fahrten auf hoher See entworfen worden und verbindet den Vorteil des Dreiecksegels mit dem Heckruder und dem senkrechten Achterseven. Der Rumpf ist hochbordig und voluminös, Längen-Breiten-Verhältnis beträgt etwa 3:1, hat einen steilen Achter- und einen stark gekrümmten Vordersteven und hoch aufragende Trutzen, die fest mit dem Rumpf verbunden sind. Auf dem Oberdeck, in Zwischendeck und Kielraum bietet das kaum 20 Schritt lange Schiff verhältnismäßig viel Laderaum. Die Karavelle ist sehr robust, auch bei Unwetter, reitet aber die Wellen und schneidet sie nicht. Die Karavelle besitzt ein Steuerruder und 1 Rah und 2 Havenasegel. Auf dem höher liegenden Achterdeck befindet sich die Kapitäns-Kajüte und der Platz des 1. Offiziers/Steuermann. Unter Deck findet die Mannschaft auf Hängematten platz. Auf dem Vorderdeck sind das Beiboot und sechs Riemen verstaub, mit denen bei Windstille gerudert wird. Edles Holz, teure Fenster, prunkvolle Verzierungen und eine Galionsfigur vollenden das Schiff. Im Laderaum gibt es nur einen schmalen Gang. Länge: 21,0 Schritt, Breite: 6,0 Schritt, Tiefgang: 3,0 Schritt, Schiffsraum: 140 Quader, Frachtraum: 100 Quader, Besatzung: 35, Beweglichkeit: hoch, Struktur: 5, Geschwindigkeit: vor dem Wind 11 Meilen/Std., mit rauem Wind 15 Meilen/Std., am Wind 5 Meilen/Stunde, Bewaffnung: 2 Hornissen, 1 leichte bewegliche Rotze (mittschiffs)

Die Speikobra, das Schiff

Baustelle, knappe Beschreibung und Werte einer Tahalukke aus "Die Seefahrt" als Anhaltspunkte

Der schlank Rumpf ist auf Kiel gebaut, aber ohne Verwendung jeden Metalls und endet in einem spitzen Heck. Der Antrieb erfolgt durch drei Dreieckssegel an einer schrägen Rahe, bei Windstille durch flache Paddel. An den Masten sind Wanden angebracht, an denen sich Personen hängen können. Die drei havenischen Segel sind giftgrün und unterschiedlich groß. Der Rumpf ist etwa 6 mal so lang wie breit. Die Steuerung erfolgt durch ein Seitenruder, mit genug Kraft kann hiermit aber auch die Richtung schnell gewechselt werden. Im hinteren Schiffsdrittel erhebt sich ein trutzdenartiges zweites Deck mit erhöhter Position, darunter sind offene Kabinen mit Hängematten. Die Spier, die aus dem Bug ragt, wurde mit einem kleinen Steg belegt, auf dem bis zu 3 Personen stehen können. Eine Besonderheit der Speikobra sind zwei Rotzen an Vorderdeck, die wie zwei Zähne wirken. Länge: 26,2 Schritt, Breite: 4,7 Schritt, Tiefgang: 2 Schritt, Schiffsraum: 82 Quader, Frachtraum: 49 Quader, Besatzung: 52, Beweglichkeit: mittel, Struktur: 6, Geschwindigkeit: vor dem Wind 10 Meilen/Std., mit rauem Wind 16 Meilen/Std., am Wind 7 Meilen/Stunde, Bewaffnung: 2 leichte bewegliche Rotze.

Die Freibeuter des Dagon Lolonna

Die Freibeuterschar teilt sich ein in unerfahrene(1-3), erfahrene(4,5) und Veteranen(6). Die Ränge im einzelnen:

Rudermuschis: Muschis sind zum ficken da. Man fickt und lässt sich ficken. Wie, wo, wen und wann Lolonna es sagt.

MU: 13 KL: 9 IN: 11 CH: 9 FF: 11 GE: 13 KO: 13 KK: 13.

Ausstattung: Kopftuch, Flanellhemd und Entermesser(11), AT/PA 12/7, LE:

Kalekkenbuhler: Erteilt Lolonna einem irgendwann die Ehre seinen Kalekken zu ficken, wird man Kalekkenbuhler. Ob man es letztlich tut oder nicht.

Alle Eigenschaften wie Rudermuschis +1.

Ausstattung: Krötenhaut und Säbel(13) AT/PA 13/9, eine Wurfwaffe(12) LE:

Mutters Liebling: Erteilt Lolonna einem irgendwann die Ehre seine tote Mutter zu ficken (Efferd habe sie seelig), wird man zu Mutters Liebling. Ob man es letztlich tut oder nicht.

Alle Eigenschaften wie Rudermuschis +2.

Ausstattung: Krötenhaut, Linkhand und Rapier(15), eine Schusswaffe AT/PA 15/10

Aryios, Karte



(Handout)

Zufallsbegegnungen

Bei Wanderung in der Wildnis kann es zu einer Zufallsbegegnung kommen (einmal am Tag, bei einer "6" auf dem W6). Dann würfeln mit 2W6:

2: 1 Zyklop

3: 1 Minotaurus

4: 1 Gargyl

5: 1W3 Harpyien

6: 1 Wühlschrat

7: 1 Schlange (Outdoor) oder W20+10 Vampirfledermäuse (Indoor)

8: 1W6 Flugechsen

9: 2W6 Gildenlandböcke (vgl Gebirgsbock)

10: 1 Pailoswaran

11: 1 Zwergkrakenmolch oder Krakenmolch (nur wenn Gewässer in Nähe)

12: 1 Westwinddrache (An der Küste auch W3)

Wichtige NSC in Al'Anfa

Marbonia Denares-Zornbrecht

Marbonia strebt insgeheim danach das Familienoberhaupt des Hauses Zornbrecht zu werden und hätte eigentlich auch eine gute Legitimation. Sie selbst ist im Boron 989 BF geboren, also 46 Jahre alt und ein gutes Stück älter als ihre Cousin Rezzan oder Cousine Orsalia. Ihre Mutter ist überdies die älteste noch lebende Zornbrecht, Boronliebe von Zornbrecht-Hauberach. Durch Boronliebes Auswanderung und zweite Ehe mit dem mittelreichischen Markverweser der Sichelwacht hat Marbonias Familienzweig in Al'Anfa aber fast gänzlich sein Gewicht verloren. Darüber hinaus büßte Marbonia selbst einiges von ihrem Ansehen ein, als ihr Ehemann, der Boroni Pedresco Denares, die Nemekathäer im Laufe des Khomkrieges (1009 BF) verriet und dem Puniner Ritus zum Sieg am Orakel der Nacht verhalf. Für ihren Cousin Rezzan und dessen Methoden hat sie nicht viel übrig. In Ihren Augen schadet er dem Haus ebenso wie seinerzeit Onkel Nareb. Marbonia ist im Übrigen davon überzeugt dass Nareb Zornbrecht einst ihren Vater Vinzo zu Boron schickte, als er erfuhr dass seine ältere Schwester von ihm schwanger war. Marbonia lebt vermutlich nur deshalb, weil ihre verwitwete Mutter letztlich keinen Knaben zur Welt brachte (weshalb Nareb sein Patriarchenrecht behielt).

Rezzan Zornbrecht

Rezzan Zornbrecht ist der Bruder der gesuchten Orsalia Zornbrecht. Ihre gemeinsame Mutter ist die jüngere Schwester Nareb Zornbrechts und ehemalige Großadmiralissima Phranya Yalma Zornbrecht. Sie kam in der Seeschlacht zu Phrygaios (1030 BF) ums Leben. Weil auch Onkel Nareb 1035 BF bei der "Rabenblut-Affäre" ums Leben kam und Zeit seines Lebens ohne Kinder blieb, obliegt Rezzan Zornbrecht nun das Familienoberhaupt. Der junge Rezzan eifert seinem sadistischen Onkel dabei in allen Belangen nach und versucht alle Interessen des Hauses mit Drohungen und Gewalt durchzusetzen. Schließlich war Nareb es der Rezzan in die Notwendigkeit von Vergeltungsmaßnahmen, Hinrichtungen und Gladiatorenkämpfe einwies. Wie bei Onkel Nareb auch zeigt Rezzan dabei leichte psychotische und pathologische Tendenzen.

Die Piraten in Mengbilla

Achmet L`Lall (Schiffsquartiermeister, Befehlshaber)

Schmieriger groß gewachsener Tulamide (1,81m) mit spitzem Oberlippenbart. Trägt qualitative saubere Leinen Kleidung ohne viele Farben. Eine Goldkette und drei Ringe an der rechten Hand.

Besondere Merkmale: Handel / Hehlerei 10+, Menschenkenntnis 10+, Gassenwissen 10+, Spricht ~6 Sprachen mehr oder weniger gut. Kann Rechnen und Schreiben. At / PA 12/7 Säbel; 13/7 Dolch, FK 14 Balestrina. Dolch mit Halbgift (Qs 2) versetzt.

Aqhat Dibat (Sabotiert Kran im Hafen)

Dicklicher Halbmooha (1,70 m) Lockiger schwarzer Bart, kurzer Afro. Trägt eine dunkle Lederweste und Leinenhosen.

Besondere Merkmale: Standard Rudermushi, AT/Pa 12/7 Entermesser.

Etana Dilbat (Besticht Hafen Lotsen)

Kleine Al Anfanerin mit langen schwarzen Haaren, blaue Leinen Bluse tiefer Ausschnitt, kurze Seidenhosen, Leder weste offen.

Besonderheiten: Rechte Hand von Achmet gute gesellschafts talente nicht Stroh dumm. Werte Rudermushi.

Mimmi

Groß Breit Glatzköpfig, Dunkelbrauner Bart Bis zu den Ohren. Kurze Leinenhosen, Krötenhaut. Tätowierungen zwei Nackte Nekka mit „großen Herzen“ vom Hals an bis zum Kopf beide Seiten.

Besonderheiten: Immer bei Lilli, Walwut, Waffe: Skraja, Knüppel AT/PA 14/7 Le+2 keine Wurfwaffe KI-1 ansonsten alle Werte wie Kalekkenbuhler.

Lilli

Hagerer normal großer Mann. Dünnes grau blondes Haupthaar, struppiger graublonder Bart.

Besonderheiten: Fernkampfwanne Wurfmesser 14, Schnellziehen. ansonsten alle Werte wie Kalekkenbuhler.

Telau

Moha (1,60m) Trägt dunkle Kleidung schwarze Stoff Hosen, schwarzes Hemd, Halstuch dunkelblau. Glatze glatt rasiert. Narbenschmuck am Kopf: Drei Linien über den Schläfen.

Besonderheiten: Flink, Balance, Verbergen 10+ Klettern 10+, Schlösser Knacken 10+ kann Lesen & Schreiben Kusliker Zeichen. Ansonsten alle Werte wie Rudermuschi

Maruf

Novadi, spitzbart ungewaschen stinkt etwas 1,70m schwarzes Haar.

Besonderheit Goldgier+++ , niedrige Loyalität zu Lolona, stiehlt alle Werte wie Rudermushi

Kontakte auf Kutaki

Leute von denen die Ladung der Sonnentau erworben wurde: Wurden aus der Liste der NSC's genommen.

*Bedeutet die Waren wurden nicht auf Kutaki erzeugt

Gut auf Charterliste //	Kontakt auf Kutaki
Oliven Öl //	Peleiston Lorkis
Perlenketten //	Kalchas Antonomos
Alaun Salz //	Rondrike Thorgantas*
Meersalz //	Rondrike Thorgantas*
Weinstein //	Viktoria Matiklos
Westwindk. Rinde //	Xelena á Hylpia
Granatapfelholz //	Xelena á Hylpia
Schwefel //	Rondrike Thorgantas
Zwergenblau //	Rondrike Thorgantas
Färberkräuter //	Rahjamandra Bythrrios
Wein Rot //	Aegid Sphyritis
Wein Kisten //	Aegid Sphyritis

Wein Kisten	//	Oahir
Purpurschnecken	//	Phyllis Doriandros
Vitriol	//	*Palios
Zinnober	//	*Palios
Prajosschafwolle	//	*Palios

Wichtige NSC in Mengbilla

Ganjo a Marco di Solla (Vertrauter der Familie Gebricht Auftraggeber der Helden)

Ganjo ist ein Schlanker mittelgroßer gut aussehender Mann von etwa 25 Jahren. Kurze braune Haare in einem Modischen Schnitt. Er trägt bunte Seidengewänder und ist direkt als wohlhabender Bürger der Stadt zu erkennen. Der gebürtige Liebfelder trägt einen dünnen geschnittenen Bart an Oberlippe und Kiefer. Er ist stets höflich und korrekt.

Ganjo meldet direkt zum Oberhaupt der Familie Gerbelstein und genießt das volle Vertrauen der Familie. Er handhabt vor allem Unternehmungen mit dritten Parteien wie den Helden und agiert meist als Unterhändler mit zukünftigen Handelspartnern oder inoffiziellen Kontakten.

Besonderheit: Sprachbegabung! Spricht: Gareti, Tulamidia, Mohish, Echsisch, Rogolan fließend und besitzt rudimentäre Kenntnisse von mindestens 6 weiteren Sprachen. Vorteile: Vertrauenserweckend, Wohlklang, Menschenk. 10+

Ti Yiko Ibn Schazir (Ermittler der Alchemisten Gilde)

Der mohastämmige Gelehrte hat den Auftrag heraus zu finden wer Purpur zutaten ohne das Wissen der Alchemistengilde handelt. Ebenso interessiert ist er an den Hintermännern. Ti wird zu jeder Zeit von zwei sich versteckt haltenden Wachen begleitet. Ti ist meist in ein Blau Rotes Sari gekleidet, dazu trägt er passende Slipper und einen Dezenten Blauen Turban mit einem dünnen purpurfarbenen Band. stets bei sich hat er einen geraden polierten stab aus dunklem Holz. Im Stab sind zwei Quarzkugeln eingelassen.

Besonderheiten: Ti trägt den Titel eines Adeptus Majoris der Mengbilla Magier Akademie. Sein Spezialgebiet ist jedoch die Hellsicht Zauberei. Er selbst verfügt über keine Kampfzauber. Seine Loyalität zur Gilde und ihren Zielen ist absolut. Er hat die Autorisierung für die Gilde zu sprechen und sogar problematische Personen zu eliminieren falls er es für notwendig hält.

Für die Helden stellt er keine Gefahr da solange er nicht dem Schluss unterliegt sie seien in den Purpur Handel direkt verstrickt. Er könnte jedoch versuchen die Auftraggeber der Helden zu ermitteln. Hierfür ist sein Vorgehen jedoch zivilisiert und direkt. Sollten die Helden mit Ihm kooperieren (was einen Vertragsbruch mit dem Haus Gerbelstein entspricht!) kann er die Kooperation der Gilde sowie deren Schutz anbieten. Wird sein

Angebot jedoch ausgeschlagen wird er seine Mittel nutzen um die Helden zu beschatten und so Ihren Auftraggeber ausfindig zu machen.

Melissaria Marpel (Ermittlerin der Hafengewache in Mengbilla)

Bleiche Leibfelderin mit kurzem schwarzem Haar. Mittleres Alter attraktiv. Trägt eine helle Bluse und schwarze Hosen. Ein kurzes Kape mit den Insignien der Hafengewacht. Sowie einen Degen.

Barfrauen:

Kneipen: „Altes Schlachtschiff“ (1), „Hai-Schwarm“ (1), „Meerjungfrau“ (2), „Haizahn“ (3); „Hammerhai“ (4), „Kohrs Freuden“ (2), „Krakenmolch (1), Krakoniertitte (1), „Aligator (-1); „Purpurhauch“(5), „13 Pfeifen“ (5), Liebes Feld“(4), „Westwind“(3),

(1) Kaschemme: Ch 10-13

(2) Bordell: Ch 11-14

(3) Gute Kneipe: Ch 12-15, Gutausehend

(4) Bordell gehoben: CH 12-15; Gutausehend;

(5) Opiumhöhle (normal)

(-1): Hart eine schlechtere Kneipe zu finden (keine Bedienung nur die Wirtin Ch 10)

Namen: Ahri, Annie, Camille, Cassiopia, Diana, Elise, Janna, Kalista, Karma, Lyx, Nidalee ;-)

Aussehen entsprechend lol Char *G*.

Nach Bedarf für den Plot trägt eine oder mehrere der Mägde Schmuckstücke aus der Ladung der Sonnentau.

Oder es bricht ein Kampf zwischen den Damen aus bezüglich der Schmuckstücke: „Das ist meine Kette du Schlampe die hat mit LilliBär gestern geschenkt du diebische Elster“... .

Teile der Crew (Mini & Lilli und Aquat verschenken am ersten Abend bereits Schmuckstücke in Hoffnung auf besondere Behandlung...)

Händler Tulamidenviertel

Kaido (Wassertierhändler)

Mitte 50, 190m groß muskulöser Körperbau. Tätowierte Brust und Arme Maraskanische Drachen Tattoos. chinesischer Bart schwarz gefärbt. Oberkörperfrei, geflochtene knielange Lederhose, rotes Kopftuch.

Der „Wasserdrache“ wie er in Mengbilla auch oft genannt wird ist ein Händler der sich auf Handel mit Wassertieren und Pflanzen spezialisiert hat. Er ist weitgehend bekannt wenn auch nicht in allen Kreisen

beliebt. Er ist nicht teil der Händlergilde steht jedoch der Alchemisten Gilde sehr nahe. Kaido's Laden befindet sich auf einem Floß welches nicht direkt ortsfest ist.

Kaido im Plot:

- Achmet versucht am ersten Tag die PurpurSchnecken an Ihn zu verkaufen. Kaido lehnte ab und kontaktiert die Alchemisten Gilde.
- Kaido konnte feststellen dass es sich bei den Schnecken um Salzwasser Schnecken handelt nicht um die Üblichen Süßwasser Exemplare.
- Die Geschichte Achmets die Schnecken seinen aus dem Sumpf in Richtung Osten ist definitiv eine Lüge.
- Auch die Unterhaltung mit den Helden wird er an die Gilde weitergeben.

Eferin Gerbeltreu:

Kapitän der Sonnentau, Kleiner (1,65m) etwa 40 Jahre alt. Südländer Leinenhemd, dicklich, dunkle Hautfarbe, blasser melierter Bart. Narbe am rechten Ohr.

Ezrilla Gerbeltreu:

Frau des Kapitäns der Sonnentau: etwa 35 Jahre 1,70m, kräftig kurze braune, haare Schürzte.

Yagding Gelbbart:

Der Zwerg Handelt in seinem Laden im Basarviertel mit allen Arten von Edelsteinen und Mineralien. An einer Ecke im Gewirr des Martes führt eine enge Treppe zu einer Niedrigen Tür. Über dem Zugang hängt in beide Gassen gut sichtbares Schild in der Form eines gelben Bartes. Das Geschäft besteht aus einigen engen Gängen deren Wände fast vollständig mit Schubladenschränken verschiedener Größen bedeckt. Jedes Schubfach ist mit den Entsprechenden Alt Rogolan Schriftzeichen für das beinhaltete Gestein beschriftet. Ein Schild zeigt an die Schubladen nicht an zu fassen. Neben dem Eingang befindet sich ein Tresen hinter dem durch eine bunte Decke abgedeckt kratzende Geräusche vernommen werden können. Eine Glocke kündigt die Ankunft jedes Besuchers an. Der Zwerg Gelbbart tritt kurz nach Eintreten hervor befreit sein Gesicht von einer Brille und einem Mundtuch. Abhängig davon wann die Helden Ihn aufsuchen wurde er bereits von Achmet besucht und hat auch einen Teil der Ladung erworben. Ob er Informationen über die Zeit und den Ort der Übergabe macht ist Verhandlungssache. Natürlich möchte Gelbbart die von Ihm erworbenen Waren behalten....