

Land in Sicht

Einleitung

Seit 3 langen Monaten befinden sich die Helden von Aventurien auf dem Weg ins Gldenland. Die Reise verlief recht unspektakulr, bis unerwartet ihr Schwesternschiff von Piraten gekapert wurde. Einer groen Portion Glck sowie der Erfahrung ihres Kptn's ist es zu verdanken, dass sie noch rechtzeitig fliehen konnten.

Doch der Schrecken der letzten Tage ist schnell vergessen, als Kpt'n Urnwolf verkndete, dass es nicht mehr lange dauern wird bis endlich wieder Land in Sicht sein wird.

Kapitn Urnwolf ist ein 53 Jahre alter Thorwaler. 1.97 m gro, graue Haare und einen Oberlippenbart der bis zum Kinn reicht. Er ist ein echter Haudegen, ein Mann wie ein Stein. Sein Wort ist Gesetz und gegen seinen Dickschdel kommt niemand an. Man sieht ihn stets in brauner, robuster Lederbekleidung, seine Mannschaft kommandierend, an Deck seines Schiffs. Schon seit 5 Jahren sagt er vor Antritt der nchsten Seefahrt, dass dies seine letzte sei. Es ist sein 2ter Besuch im Gldenland und mit ziemlicher Sicherheit nicht sein letzter...

Auf dem Schiff befindet sich unter anderem die junge Avesgeweihte Sina Kollwer.

Die Avesgeweihte Sina Kollwer ist 26 Jahre alt, 1.65 m gro hat Braune lange Haare die bis zur Hlfte ihres Rckens reichen. Sie hat eine schlanke Figur, was den Thorwalern sichtlich nicht gefllt. Sie steht dem Kapitn, sowie der Besatzung und den Passagieren in jeder Lage mit Rat und Tat zur Seite. Sie ist stets freundlich und aufgeschlossen.

Doch bevor sie das Festland erreichen knnen, werden sie von Piraten berfallen. Sie entern das Schiff der Helden und berauben die Besatzung.

Unerfahrener Nyamaunischer Pirat:

<i>KO: 12</i>	<i>LE: 30</i>	<i>MR: 4</i>	<i>Ausweichen: 13</i>	
<i>Sbel:</i>	<i>AT: 12</i>	<i>PA: 10</i>	<i>INI: 10+W6</i>	<i>TP: 1W+3</i>
<i>Wurfmesser AT: 18</i>		<i>INI: 10+W6</i>	<i>TP: 1W+1</i>	

Erfahrener Nyamaunischer Pirat:

<i>KO: 13</i>	<i>LE 35</i>	<i>MR: 5</i>	<i>Ausweichen: 14</i>	
<i>Sbel</i>	<i>AT: 14</i>	<i>PA: 12</i>	<i>INI 11+W6</i>	<i>TP: 1W+3</i>

Die Piraten tragen fast alle bunte Kopftcher und auffallend viel Schmuck, der selbstverstndlich aus Plnderungen stammt. Breite Grtel und leichte Stoffbekleidung

haben sie an ihren zähen Körpern, welche von einem dichten Fell bedeckt sind. Ihr Körperfell ist zum Teil mehrfarbig in Silber, Weiß, Kupfer, Bronze, grau, Anthrazit und schwarz glänzend. Die Gesichter ähneln denen von Hauskatzen.

Die Piraten verlangen die gesamte Ware und alle Frauen des Schiffes, andernfalls werden nach Sonnenuntergang ca. 60 Katzenwesen die Durchsetzung ihrer Forderungen mit Gewalt umsetzen. Zudem haben sie das Schiff mit ihren (gekaperten) Galeeren eingekreist, es gibt also kein Entkommen. Es gilt als sicher, dass die Helden sich nicht kampflos ergeben werden. Sollten sie jedoch klein beigeben und die Forderungen erfüllen wollen, so wird Käpt'n Urnwolf sie von Bord schmeißen lassen. Sie werden sich also auf einen unfairen Kampf, 20 Menschen gegen 60 Katzenwesen, einlassen müssen. Die Nyamaunir sind jedoch keinesfalls daran interessiert, die Besatzung zu töten, sondern eher daran sie als Sklaven in Balan-Cantara zu verkaufen. Doch die Nyamaunir geben den Helden dennoch die Chance um ihre Freiheit zu kämpfen.

Wie erwartet verlief die Schlacht für die Besatzung erfolglos. Die Nyamaunir legten die Besatzung in Ketten und verfrachteten sie auf ihre Schiffe.

Die Höhlen

Lediglich die Avesgeweihte, der Kapitän und 12 Crew Mitglieder überlebten zusammen mit den Helden die Schlacht gegen die Katzenwesen. Käpt'n Urnwolf's Schiff wurde geentert und mitsamt allen Überlebenden in eine Grotte verfrachtet. Doch die scheinbar kleine Grotte entpuppt sich als ein riesiges Tunnelsystem, welches sich in einem Berg Era'Sumus befindet. Seltsame, grüne Kristalle leuchten das Tunnelsystem schwach aus. Das Wasser wird, je tiefer man in die Höhle vordringt, immer morastiger. Von Zeit zu Zeit erscheint ein langer Tentakel, unscheinbar, nur ganz kurz, an der Wasseroberfläche. Fast scheint es, als habe der Tentakel Augen, denn sobald man versucht ihn etwas länger anzusehen, verschwindet er abrupt wieder im Morast. Am Anlegedock angekommen, werden die Gefangenen durch die triefenden Höhlengänge in ihre Zellen, jeweils zu siebt, geführt. In jeder der Zellen befindet sich ein aufgeschüttetes Strohlager sowie ein unscheinbar kleines Loch, aus dem ein penetranter Geruch entsteigt. Die Zellen werden durch äußerst stabile Eisenstäbe vom angrenzenden Flur getrennt. 2 Nyamaunische Piraten bewachen die Gefangenen rund um die Uhr. Zu Essen bekommen die Gefangenen einen ungenießbaren grünen Brei, der noch widerwärtiger schmeckt, als er aussieht. Die Helden entdecken ein seltsames Wesen in einer der Nachbarzellen, welches sicher über 2.30 m groß ist und

schwarze Flügel besitzt. Sein Zellenpartner ist ein dicker Amaunischer Mann der niedergeschlagen in einer Ecke vor sich hin vegetiert. Am nächsten Morgen öffnet sich eine Tür, ein älterer Amaunir gefolgt von 2 anderen betritt den Raum. Er hat goldenes glänzendes Fell mit schwarzen Streifen, trägt wie die anderen einen dicken Gürtel mit bunter Leinen Kleidung und ein Kopftuch. Er sagt den Gefangenen, dass sie, nachdem sie auf ihre Fähigkeiten geprüft wurden, auf dem Markt in Balan-Cantara verkauft. Kurz danach werden immer einer von ihnen in einen großen Raum geführt, in dem er mit einem Holzknüppel seine Kampffertigkeiten unter Beweis stellen müssen. Währenddessen wird jeweils immer ein anderer von dem Anführer der Piraten verhört.

Der Ashariel

Die Helden werden in die Arena geführt. Der Stärkste muss gegen den Ashariel kämpfen. Während des Kampfes stellt der Held fest, dass sich dieses große schlanke Wesen sehr schwer bewegt und sich kaum wehrt. Der Ashariel ist also auf das Mitleid des Helden angewiesen. Achten sie darauf, dass er nicht getötet wird. Nach einigen anderen Kämpfen werden die Helden wieder in ihre Zellen gesperrt. Falls einer der Helden sich wunderte, weshalb der Ashariel sich während des Kampfs nur schwer bewegen konnte, so erzählt er ihm, dass er an einer sehr seltenen und schweren Krankheit leidet, die nur sein Volk bekommen kann.

Bei der Krankheit handelt es sich um den Fluch der Schwere. Diese ist höchstselten und nur Ashariel können sie bekommen. Sie macht die Knochen schwerer, was bedeutet, dass die Ausdauer des Erkrankten halbiert wird. Auch das Körpergewicht verdoppelt sich über einen Zeitraum von 2 Jahren. Nach diesen 2 Jahren kann sich der Kranke nicht mehr bewegen und stirbt einen qualvollen Tod.

Nachdem die Helden vertrauen zu dem seltsamen Wesen gefunden haben, sollten die ersten Fluchtversuche beginnen.

Als die Nacht hereinbricht, beginnen die Piraten die Weinflaschen herauszuholen um sich zu betrinken. Es dauert auch nicht mehr allzu lange, bis sie besoffen in der Ecke liegen und kein Auge mehr aufbekommen. Die Gitterstäbe sind aus einem rot-braunen Bambusartigen Holz, welches sich ohne Probleme mit einer Körperkraft Probe +4

zerbrechen lässt. Die restlichen Piraten sind über Nacht auf Beutezug gefahren. Bei den Schlafgemachen der Seeräuber entdecken die Helden eine Luke in der Decke, aus der sie entfliehen können.

An der Oberfläche angekommen, bittet sie der Ashariel, ihm zu helfen nach Tusan zu kommen, einer Stadt im südwestlichen Teil Era' Sumus, um dort einen Tempel der Heilerinnen aufzusuchen. Es ist seine letzte Hoffnung seine unheilbare Krankheit besiegen zu können.

Die Reise

Da die Helden sehr angeschlagen sind, fällt ihnen der Weg unheimlich schwer. Die Landschaft ist übersät mit grünen Wiesen, Bäume die wie es scheint eine reife apfelgroße Frucht tragen und allerlei bekanntes sowie unbekanntes Gewächs. Gegen Mittag erreicht die Gruppe einen kleinen Platz der optimal für eine Mittagspause ist. Auf dem Platz sind Steine kreisförmig angeordnet und in der Mitte befindet sich eine Feuerstelle. Nördlich vom Lagerplatz ist ein kleiner, blauer See mit trinkbarem Wasser. Wenn ein Held ein wenig Wasser aus dem See trinkt, so wird er einen etwa 5 cm großen strahlend blauen, geschliffenen Stein erblicken. (*Su'Lithu S.53 MM*) Doch schaut er sich ihn genauer an, dann klebt er sich auf die Körperstelle auf die er gerade gehalten wird. Der Stein lässt sich nicht mehr von der Körperstelle lösen. In der Nacht aktiviert sich der Stein. Der Held wacht auf und fühlt sich seltsam erleichtert. Sein Wert in Konstitution steigt für 20 Spielrunden um W6 zieht dem Helden aber 1W6 Ausdauerpunkte ab. Der Stein löst sich nur wenn er sich unwohl fühlt oder von einem Lev'ar in einem 7 tägigen Ritual gelöst wird. Der weitere Weg nach Tusan verläuft sehr ruhig. Die Gruppe kommt an sehr vielen Dörfern und anderen kleinen Tempeln vorbei. An diesen Orten kann dem Ashariel aber nicht geholfen werden. Die Era'Sumier kleiden sich hauptsächlich in erdgebundenen Farben, wobei Art und Schnitt der Kleidung von Ort zu Ort unterschiedlich sind. Nach 2 Tagen kommen sie in Tusan an. Der Tempel der Heilenden Hände ist ein großes 2 Stockiges Gebäude. Außerhalb steht die Statue einer Kniehändigen Frau, die eine Tunika trägt. Sie hält ihre Hände zu einer Schale geformt von sich weg und ihre Haare sind zu einem Dutt gebunden. Außen sind am Tempel Säulen angebracht, die in der ersten Etage einen großen Balkon stützen. Die Eingangstür scheint aus einem einzigen Stück Holz geschlagen zu sein. Auf ihr sind viele Ornamente unbekanntes Ursprungs angebracht. Die Eingangshalle ist schlicht geschmückt mit braunen Vorhängen und einzelnen Kornbüscheln, die an den Wänden angebracht sind. Eine junge Frau kommt auf die

Gruppe zu, sie trägt eine hellbraune Tunika, die ihre linke Brust bedeckt. Ihre blonden langen Haare hängen locker über ihren Schultern. Die strahlend blauen Augen glitzern wie der See vor 2 Tagen und ihre sonst sehr ansprechenden Formen sind sehr attraktiv. Sie stellt sich ihnen vor als Per'eu vor. Nach einem kurzen Gespräch führt die junge Frau die Gruppe in den inneren Tempelraum. Es liegen überall dicke Kissen herum, die auf breiten Teppichen liegen. Das innere macht einen sehr warmen und gemütlichen Eindruck. Im hinteren Teil des Tempels hängt ein großes Gemälde einer Frau mit schwarzen Haaren. Sie trägt einen großen Strauch voller Korn. Sie scheint etwa Mitte 30 zu sein.

Es stellt sich eine ältere Frau mit Grauen Haaren und schwarzen Strähnen vor. Ihr Gesicht und Hände sind kaum mit Falten überzogen. Sie wirkt für ihre 65 Lebensjahre noch sehr jung. Tar'ea trägt ein braunes Kleid welches mit rituellen Symbolen überzogen ist. Wenn die Helden jetzt fragen, ob sie die Krankheit des Ashariels heilen kann, wird sie die Helden um einen Gefallen bitten. Der Hafen in Tusan wird seit öfterem von Nyamaunischen Piraten heimgesucht. Sie plündern die örtlichen Küstedörfer und verschleppen immer wieder Einwohner. Sie verstecken sich in einem Höhlentunnelsystem welches aber noch nicht ausfindig gemacht werden konnte. Sie übergibt den Helden 3 Tontöpfe, die sie an den Schiffen der Piraten anbringen müssen und den Siegel eindrücken. Danach heilt sie den Ashariel von seiner Krankheit. Sie können den Helden noch Waffen zur Verfügung stellen, falls sie um welche bitten. Sie bekommen noch Pferde und Proviant für die nächsten 5 Tage mit.

Über Nacht gewährt die Vorsteherin des Tempels ihnen aber noch eine Übernachtung in einer Gaststätte auf Kosten des Tempels. Die Gaststätte ist sehr robust eingerichtet. Hinter der Theke steht ein kleiner dicker Mann, der gerade die Gläser spült. Ansonsten ist sie komplett leer. Es wurde bereits der Wirt über die Ankunft der Helden informiert, welcher sofort ein großes Zimmer reservierte. Als Getränk steht ein Kokoswein bereit und zu essen gibt es Zitterrochen mit Rosinen und Safran oder Gekochte Taranteleier mit Seetang und Ingwer. Je später der Abend wird, desto mehr Gäste besuchen die Gaststätte. Es handelt sich alles um Menschen. Einer zupft auf einem Laute ähnlichem Instrument mehrere Lieder. Am nächsten Morgen können die Helden, nach einem kräftigen Frühstück mit Moranthenküken und Büffelblut aufbrechen. Die Pferde wurden bereits gesattelt zum Wirtshaus gebracht.

Die Helden werden aller Wahrscheinlichkeit nach sofort zu den Höhlen zurückkehren und dort in die Höhlen eindringen um die Schiffe zu versenken. Auf dem Weg dorthin fühlen

sie sich immer wieder beobachtet und verfolgt. Durch die Luke können sie wieder einsteigen und dann zum Anlegedock vordringen. Nun müssen die Tontöpfe unter den Schiffen angebracht und gezündet werden. Schwimmen +5 und Intuition um den Zünder an der richtigen Stelle anzubringen. Es ist für jedes Schiff ein Zünder dabei. Sollte der Held zu lange unter Wasser bleiben, d.h. mehr als 5 Schwimmen proben benötigen, dann ist die Krake auf ihn aufmerksam geworden und versucht ihn in die Tiefen zu ziehen. Gewandheitsprobe jede KR um 1 punkt mehr erschwert. Dabei werden 1W6 AU Punkte abgezogen. Bei AU 0 wird der Held ohnmächtig, ab dann werden Lebenspunkte abgezogen. Währenddessen haben die Amaunir die Helden bemerkt und sie in einen Kampf verwickelt. (Werte siehe oben). Nach gelungenem Kampf kehren die Helden zurück nach Sidor Tusan. Dort wird der Ashariel geheilt und sie bekommen die Möglichkeit ans Festland nach Balan-Cantara überzusetzen. Dort werden sie bereits erwartet von dem Amaunir dem sie in der Piraten Grotte zu Flucht verhalfen.

Abenteuerpunkte: 250