

# **In trüben Wassern Tiefe**

Ein Myranor-Abenteuer auf dem Meer der schwimmenden Inseln  
für einen Meister und 3-5 Spieler mit Helden durchschnittlicher Erfahrung

anlässlich des Myranor-Abenteuerwettbewerbs zur Nordcon 200'

von Martin John

Der Autor freut sich über Kritik, Anregungen und natürlich auch Lob.  
Feedback bitte an: [silbenfabrik@gmx.de](mailto:silbenfabrik@gmx.de)

## In trüben Wassern Tiefe

Ein Abenteuer für einen Spielleiter und 3 bis 5 durchschnittlich erfahrene Helden

### Das Abenteuer

Obwohl in unmittelbarer Reichweite der prächtigen Stadt Balan Cantara gelegen, spottet das Meer der schwimmenden Inseln seit Jahrtausenden seiner Erschließung. Trotz zahlreicher Bemühungen, das größte myranische Binnenmeer zu kartographieren, seine Bewohner zu erforschen und seine Reichtümer auszubeuten, widersetzt sich das nebelverhangene Meer zäh und eigensinnig allen Erkundungsversuchen und hat schon so manche ausgesandte Expeditionsflotte nicht wieder frei gegeben, sondern in seinen düsteren Weiten verschlungen. Dabei hat es an solchen Bemühungen mächtiger Potentaten zu keiner Zeit gemangelt. Unter anderem zur Zeit der Mholurenkriege wurden vom Imperium große Anstrengungen unternommen, die undurchsichtige See zu durchdringen, Außenposten zu errichten und auf diese Weise die bedrohliche Front zumindest ein Stück weit von der eigenen Haustür in die Ferne zu drängen.

Keine dieser Unternehmungen war je von Erfolg gekrönt. Ein Teil der ausgesandten Marinetruppen fiel Feinden, Seekreaturen oder der mitleidlosen See selbst zum Opfer. Andere nutzten die Chance und verwendeten die ihnen zur Verfügung gestellten Mittel zu ihrem eigenen Vorteil und desertierten, sobald sie die Sichtweite der Küstentürme hinter sich gelassen hatten. Ein besonderes Relikt alter Tage ist eine gigantische imperiale Seefestung, die, unbemannt und ohne Kommandanten, noch immer auf dem Meer der schwimmenden Inseln treiben und darauf warten soll, von einer mutigen Besatzung aufgespürt, instand gesetzt und wieder in Besitz genommen zu werden.

### Zum Abenteuerverlauf:

Die Helden werden in diesem Abenteuer auf die Fährte von *Argonavipolis, der schwimmenden Festung*, gesetzt und können sie im Ermessen des Meisters auch erreichen. Ihre Fahrten auf dem Meer der schwimmenden Inseln müssen sie auf einem zunächst sehr unsicheren Gefährt unternehmen und haben dabei nicht nur mit den Widrigkeiten der Seefahrt zu kämpfen, sondern auch noch zwei ungewöhnliche Passagiere mit an Bord, die jeweils ihre eigenen Ziele verfolgen. Ein strenger Handlungsverlauf ist bewusst nicht vorgegeben, stattdessen werden verschiedene miteinander verzahnbare Handlungsverläufe angeboten, die die Helden jeweils nach eigenen Wünschen verfolgen können. Dabei handelt es sich um

- das Überleben auf hoher See und die stückweise Instandsetzung des Seglers Wolkenpflug zu einem hochseetauglichen Gefährt
- die Suche nach der imperialen Seefestung
- die Rehabilitierung des yachjinischen Häuptlingssohns

Daneben bieten die verschiedenen Inseln zahlreiche eigene, untergeordnete Handlungsmöglichkeiten. Die Inseln sind bewusst so angelegt, dass ein eigenständiges Manövrieren zwischen den nach und nach entdeckten Schauplätzen reizvoll sein kann, und dass die einzelnen Inseln ein gewisses, durch die Helden nach deren eigenen Vorstellungen beeinflussbares Wandlungspotential haben.

Als Meister wissen sie selbst am besten, was ihren Spielern die meiste Freude bereitet. Variieren und mischen sie die spielerischen, humorträchtigen Elemente der Häuptlingsprüfungen nach eigenem Gutdünken mit den explorativen Möglichkeiten bei der Erkundung der Inseln, nutzen sie die vorhandenen Ansatzpunkte für antiken Heldenflair durch packende Auseinandersetzungen mit archaischen Gegnern, lassen sie ihre Helden die verstreuten Hinweise auf die schwimmende Festung selbst zu Tage fördern und gönnen sie ihnen einen knackigen Rätselspaß mit zähen Hürden und motivierenden Erfolgserlebnissen. Wenn ihnen die Odyssee gefällt, zögern sie nicht, den Umfang der Geschichte durch das Einfügen weiterer Inseln nach Belieben auszudehnen. Viel Spaß!

## Auftakt

Das Abenteuer beginnt an einer beliebigen Stelle am Rand des Meeres der schwimmenden Inseln, vorzugsweise an dessen Südküste. Welche Gründe ihre Heldengruppe haben könnte, diesen Winkel Myranors zu bereisen, legen wir in ihre meisterlichen Hände. Nutzen sie bereits existierende Motivationen oder setzen sie ihre Helden auf eine Reiseroute nach *Ba/an Cantera* oder in die entgegengesetzte Richtung, etwa von *Ba/an Cantera* nach *Darane/*. Eine imperiale Küstenstraße existiert bestenfalls noch in der näheren Umgebung von *Ba/an Cantera* in Ruinenfragmenten aus alten Tagen, aber auch ohne eine solche legen immer wieder unvermittelt auftauchende, steile Hügelformationen einen Reiseweg in unmittelbarer Nähe des Wassers nahe.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen

"Lange Tage führt euch eure Reise nun schon am schwarzen Wasser des Meeres entlang. Wo sich seine Nebelschwaden, die eure Kleidung und Haut stets mit klammer Feuchtigkeit benetzen, einmal lichten, geben sie den Blick frei auf eine dunkle Wasserfläche von stiller Unergründlichkeit. Nur dann und wann zerschneiden mächtige Rückenflossen die gekräuselte See für einen kurzen Moment, um sich und ihre fahlblauen Besitzer wieder eilig vor euren Augen in der Tiefe zu verbergen.

Heute ist ein guter Tag. Ein leichter Wind hat aufgefrischt und gibt euch ungewohnt weite Sicht auf die sanft ansteigenden Lehmhügel, die sich zum Landesinneren schnell zu schroffen Formationen auswachsen. Vom hellen Sonnenschein geblendet, erkennt ihr mit zusammengekniffenen Augen eine kleine, kiefernbewachsene Halbinsel, die ein Stück weit ins Meer hineinragt, und von der aus sich eine schwache Rauchfahne in den Himmel kräuselt. "

Sobald sie es für angemessen halten, ertönt von der Halbinsel aus tiefer menschlicher Brust ein langer Schmerzensschrei, dem kurze, tierhafte Knurr- und Kampfblaute folgen. Danach kehrt wieder Ruhe ein.

### Zusätzliche Informationen für aufmerksame Spieler:

- aus manchen Hügeln in der Nähe steigt ebenfalls Rauch auf, der von Lagerfeuern stammen könnte, auch im Rücken der Helden
- hinter der Halbinsel kann man ein kleines, angelandetes Schiff oder Wrack erahnen
- das Meeresrauschen überdeckt beinahe vollständig leise Fetzen von Trommelrhythmen, die der Wind aus den Hügeln herbeiweht

Wenn sich die Helden der Halbinsel nähern, erkennen sie zunächst eine humanoide Gestalt von geringem Wuchs, die sich ohne größere Anstrengungen ihren Blicken zu entziehen versucht, es aber schließlich aufgibt, wenn ihre Entdeckung offensichtlich ist und sich die Helden über die schmale Landzunge nähern. Es handelt sich dabei um einen jungen Yachjin, einen Angehörigen des hyänenartigen Volkes Myranors von edlem Geblüt (siehe: **Handelsfürsten und Wüstenkrieger**, S. 71).

*Yuyurach* ist einer der Söhne des kürzlich verstorbenen Häuptlings seines Stammes, der nach den Maßgaben eines Stammesorakels von ihrer weit im Südosten gelegenen Heimat auszog, um hier, fernab ihrer eigentlichen Siedlungsgebiete, an einem heiligen Ort des Shinxir einen neuen Stammesführer zu küren. Der alte Häuptling hatte mehrere Söhne, und Yuyurachs Chancen auf eine Übernahme der Herrschaft stehen schlecht, da er erst vor kurzem den Schritt vom sorglosen und behüteten Kind seines Stammes zum Mann und Krieger vollzogen hat. Während andere seiner Brüder bereits verschiedene Gefahren und Prüfungen bestanden haben, ist dies seine erste Reise in feindliches Land, und obwohl *Yuyurach* nach wie vor mit großem Respekt von seinen Stammesmitgliedern behandelt wird, dämmert es ihm, dass sein angenehmes Leben schon bald ein abruptes Ende finden könnte. Sollte es ihm nicht gelingen, in kürzester Zeit außerordentlichen Ruhm zu gewinnen, könnte er nach verllorener Wahl als unerwünschter Nebenbuhler um die Macht vorn neuen Häuptling in die Verbannung geschickt werden oder gar

unglücklichen Umständen zum Opfer fallen. Diese Gedanken bedrücken seit Tagen die Seele des ansonsten selbstbewusst-lebensfrohen Halbstarcken.

*Yuyurach* ist ein für yachjinische Verhältnisse gutaussehender Jüngling, der seine Welt mit den Augen eines etwas verzogenen und selbstbewussten Adligen taxiert. Ohne größere Selbstzweifel präsentiert er sich herrisch und befehlsgewohnt, bewundert und beneidet gleichzeitig unverhohlen jedes Wesen, das ihm in irgendeiner Weise überlegen ist, und missgönnt ihm seinen Vorteil offenherzig mit charmanter Dreistigkeit. Er achtet sehr darauf, stets lässig, nonchalant und überlegen zu wirken, was ihm nicht immer gelingt, sondern oft genug bemüht wirkt. *Yuyurach* ist nicht dumm, aber ihm fehlt in vielen Bereichen noch eine Menge Lebenserfahrung. Stellen sie ihn als liebenswerten Unsympathen dar, der langfristig von den Helden mehr und mehr beeindruckt ist und sie schließlich zu Freunden und Gefährten gewinnen möchte - ohne die Fassade des Aristokraten zu schnell aufzugeben.

Szenen mit *Yuyurach*:

- *Yuyurach* trägt an einem Gurt aus Echsenhaut um seine Hüften ein sündhaft teures, seidenes Gürteltäschchen mit einem protzigen Zeichen *Neretons* und fürchtet stets, es könnte ihm verloren gehen oder durch Nässe beschädigt werden. Das Täschchen ist leer.
- Sobald ein Held durch auffällige Talente beeindruckt (Kampfkraft, Intelligenz, Magie, Kunst)\_ "kann *Yuyurach* seinen Neid kaum verbergen und verhält sich ihm gegenüber gezielt arrogant und gemein. Heimlich ahmt er den Helden nach, wo immer es möglich ist.
- "Nein, wie *gschnarr*. Du bist eine entsetzliche *Gnarrwok*, und erst dein Gewand! (Kopfschütteln) Es ist ganz vollkommen *yakbar*! Siehst du das nicht?"

*Yuyurach* war als Anführer einer Gruppe von ebenfalls unerfahrenen Yachjin auf der vermeintlich sicheren Halbinsel zurückgelassen worden, als plötzlich die *Wolkenpflug* (siehe S. 7) mit ihrer Crew anlandete. Die jungen Yachjin witterten ihre Chance auf schnellen Ruhm und fielen ohne Umschweife über die Besatzung her. Während die beiden Besatzungsmitglieder von *Nolvaris* (zum Hintergrund von *Nolvaris* siehe S. 6) nacheinander bereits abgeführt und (ziemlich wahrscheinlich) auf grässliche Art und Weise unter dem Gejohle des Stammes geopfert wurden (denken sie vielleicht an bodenlose Lehmgruben und gründelnde Lehmgrubenriesenasseln), hält *Yuyurach* beim letzten Gefangenen Ehrenwache, um seinen Sonderstatus zu betonen. Er ahnt, dass andere Menschen vielleicht etwas, dagegen haben könnten, *Nolvaris* den Yachjin zu überlassen. Nach einem erfolglosen Ausbruchversuch wurde der Gefangene geknebelt, um weitere verräterische Schreie zu unterbinden, und beim Nahen der Helden hastig mit Segeltuch bedeckt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Trampelpfad führt euch auf die kleine Insel. Einige Fässer gruppieren sich um eine Feuerstelle, mehrere Hängematten wiegen sich zwischen den vereinzelt Bäumen im Wind, Segeltuch bedeckt verschiedene kistenförmige Objekte und schützt sie vor der allgegenwärtigen Feuchtigkeit. Ein frisch mit Kerben versehener Schiffsmast lehnt an einem Baum und dient als Leiter hinauf in einen Ausguck, der sich knarrend zur Seite neigt, sobald ein Windstoß an der dazugehörigen Baumkrone zerrt. Inmitten des Lagers steht breitbeinig ein junger Yachjin, dessen befallte Wangen und Brust mit roten und schwarzen Streifen bemalt wurden und dessen Stirn ein schwarzes Band mit der Feder des Brajansadlers zierte. Ohne die Hände, deren Daumen sich lässig in seinem Lendengurt festhaken, zum Gruß zu erheben, funkeln euch seine schwarzen Augen abschätzig an. „Ah, Wanderer.“, hört ihr seinen Gruß, "ihr habt Glück, ich werde euch heute verschonen. Legt eure Waffen und eure Kleidung in dieses Fass und entfernt euch wieder."

Zusätzliche Informationen für aufmerksame Spieler:

- Auf der Insel gibt es deutliche Anzeichen, dass sie mehr als nur einem Stützpunkt dient (Hängematten, Müll, Fußspuren, verschiedene Waffen, etc.)
- Ein mit Segeltuch bedecktes Objekt zuckt hin und wieder beinahe unmerklich. - *Yuyurach* hat eine frische Schramme an der Backe.

#### Yuyurachs Plan:

- Einschüchterung: *Yuyurach* ist von der Situation überrascht, weiß sich aber im Vorteil, befinden sich doch Dutzende seiner Stammeskrieger in den umliegenden Höhen. Sein erster Impuls ist es daher, die Helden wie bereits Unterworfenen zu behandeln. Wir gehen davon aus, dass diese sich das nicht gefallen lassen..
- Lüge: Sobald die Helden ernsthaften Einspruch erheben und sich etwa nach dem Ursprung des Schreies erkundigen, ändert *Yuyurach* seine Taktik radikal: Er gibt sich hinterwäldlerisch und entschuldigt sich für sein Verhalten. Er erklärt sich für einen einsamen Wanderer und spielt auf Zeit, weiß er doch, dass seine Kameraden jeden Moment zurückkommen werden und spätestens durch ihre Überzahl klare Verhältnisse schaffen. Stellen sie ihn als schlechten Schauspieler dar, der allzu gierig etwa auf die Waffen kampfstarker Helden oder schönes Haar attraktiver Heldinnen starrt, während er seine Friedfertigkeit beteuert. Spätestens wenn *Nolvaris* zu stöhnen beginnt und sich unter seiner Plane bewegt, fliegt das Spiel auf.
- Erpressung: In diesem Fall überrascht *Yuyurach* die Helden, indem er den von Prügeln und Wassermangel ganz verquollenen *Nolvaris* seinen Zierdolch an die Kehle hält, und den Helden mit seiner Ermordung droht, sollten sie nicht die Waffen niederlegen und sich gegenseitig fesseln.

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Lasst mich hier nicht sterben wie meine Gefährten, ich beschwöre euch' ruft euch der gefesselte Mann hastig zu, als sein Knebel für einen Moment verrutscht, und speit dabei einen Schwall dunklen Blutes aus, "Ich führe euch zu *Argonavipolis*, der Unbezwingbaren, und sie sei euer! Ihr wäret die Herren der Meere!" Eine befellte Hand legt sich fest auf die geschwollenen Lippen, und zwischen zum Grinsen gefletschten Zähnen hindurch bedeutet der Hyänenmensch seinem Gefangenen unmissverständlich, zu schweigen."

Wir gehen davon aus, dass die Helden Mittel und Wege besitzen, *Yuyurach* zu überlisten, ohne dass *Nolvaris* etwas zu Leide geschieht. Spielen sie in dieser Szene mit folgenden Elementen:

- Angriff der Yachjin: Entweder *Yuyurach* entfährt während der Auseinandersetzung mit den Helden ein Jaulen der Anspannung, oder eine Patrouille der Hyänenmenschen kehrt von selbst zurück: Früher oder später ertönt großes Geschrei, und aus den bewaldeten Hängen quellen mehr und mehr Yachjin hervor, die erstaunlich präzise unzählige Speere nach den Helden werfen und sie auf diese Weise verlustfrei stark bedrängen, während die Helden keine probaten Mittel zur Flucht oder zur Gegenwehr haben.
- Sinneswandel: Während des ungleichen Kampfes um die Halbinsel tauchen plötzlich mehrere ähnlich auffällig bemalte Widersacher *Yuyurachs* auf, die hämisch den den Angriff koordinieren und den Eindruck vermitteln, dass sie ihren Bruder zwar retten werden, dass dieses Unterfangen aber ausreicht, um ihn als Versager abzustempeln und endgültig von der Nachfolge auszuschließen. Dies unterstreichen sie durch höhnische Gesten und hämisches Hyänengelächter. *Yuyurach* ist über ihr Erscheinen sichtlich besorgt, wird zunehmend nervöser und verlagert seine Konzentration mehr und mehr weg von den Helden.

Inszenieren sie einen spannenden, aber letztlich chancenlosen Abwehrkampf um die schmale Landzunge (Werte für Yachjin siehe S.18). Wenn die Not am größten ist, wechselt *Yuyurach* überraschend die Seiten: Er drückt vorzugsweise einer Heldin in einer flinken Bewegung seinen Dolch in die Hand und rollt sich in ihren Arm, jault erbärmlich und flüstert den Helden zu, sofort das ausgeschlachtete Boot zu besteigen (dies tut er nur solcher Deutlichkeit, wenn die Helden nicht selbst entsprechende Anstalten machen). Yachjinkrieger werfen keine Speere in Richtung des Häuptlingssohnes, um ihn nicht

versehentlich zu verletzen, so dass die Helden ihn gegen seinen gespielten Widerstand als eine Art Schutzschild benutzen können.

Achten sie darauf, was die Helden in ihrer Eile auf das Schiff laden. Interessant für den späteren Verlauf sind vor allem Kisten, Segeltuch und Fässer o.ä.. Im Boot selbst, einem schnittigen Segler namens *Wolkenpflug*, liegen nur einige Notruder bereit, ansonsten ist er bis auf die Sitzbänke leer und bereits ausgeplündert. Verwunden sie einen Helden schwer und geben sie ihm die ungute Ahnung ein, vergiftet worden zu sein. Dies gibt *Yuyurach* anschließend auf See eine Möglichkeit, seine Unterstützung anzubieten.

*Nolvaris* schleppt sich trotz seiner Schwäche und unter Speerbeschuss mindestens noch einmal zum Lagerfeuer, wühlt in der Asche und versucht, Papierstücke aus der Glut zu retten, bricht dieses Unterfangen jedoch erfolglos ab, als ihn ein Wurfspeer mit einem hässlichen Schmatzen in den Oberschenkel trifft und schleppt sich unter Aufbietung seiner letzten Kräfte zum Boot. Die Helden legen im letzten Moment ab, bevor die *Yachjin* die kleine Insel unter johlendem Gebrüll überrennen.

„Aus unzähligen Kehlen erschallt auf der Halbinsel der wilde Chor der Sieger, als ihr schließlich ablegt. Der Hyänenjüngling hechtet als einer der Letzten an Bord, die es knirschend ins tiefe Wasser gewuchtet und ihm einen hastigen Stoß mitgegeben haben. ‚Ist das nur Blut, oder fasst dieser verfluchte Kahn Wasser?‘ stöhnt der von euch befreite Mensch mit zusammengebissenen Zähnen, während er flach auf dem Bauch liegt, um nicht von den prasselnden Wurfgeschossen getroffen zu werden. ‚Tut mir leid, *Jarrok*‘, antwortet ihm der Hyänenmensch mit einem breiten Grinsen, ebenfalls flach geduckt, ‚an der Küste werden sie Tag und Nacht entlangreiten. Und diesmal werden sie nicht nur euch, sondern auch mich töten wollen. Zurück können wir nicht.‘

Lassen sie ihren Helden nun ausführlich Zeit zum Handeln, zur Beratung und zur Auseinandersetzung mit den beiden Fahrgästen. Entwickeln sie alle Gespräche und Pläne unter folgenden Gesichtspunkten:

- Eine Rückkehr zur Insel oder eine Fahrt an einem anderen Ort an der Küste erweist sich als unmöglich. Das Jaulen der Verfolger an Land ist durch den Nebel weithin hörbar, ungünstige Riffe in Küstennähe erschweren ein Anlanden zusätzlich nach Ermessen des Meisters.

- *Yuyurach* sieht seine Situation im Großen und Ganzen sportlich und ohne Sentimentalitäten. Er hat bis auf weiteres all seine Macht verloren und wird sich den Anweisungen der Helden bereitwillig fügen. Er achtet höchstens darauf, sein Gesicht nicht unnötig zu verlieren. Um sie davon zu überzeugen, ihn nicht an Ort und Stelle ins Meer zu werfen, jongliert er mit folgenden Argumenten (in absteigender Reihenfolge der jeweiligen Bereitwilligkeit): er unterstreicht sein edles Geblüt / er demonstriert seine Kampfstärke und stellt sich zur Verfügung / er zeigt seine Kräfte als Ruderer und am Steuerruder / er gibt reichlich Auskunft über die sorgfältigen und seiner Meinung nach undurchdringbaren Küstenpatrouillen seines Stammes / er bietet an, für die schwärende Wunde des Helden ein Heilmittel aufzutreiben, dessen Zutaten er angeblich kennt / er verwendet einen mitgeführten kostbaren Heiltrank jetzt und auf der Stelle, um das Speergift zu neutralisieren / er bietet an, alles zu tun, was man ihm aufträgt und einem bestimmten Helden als persönlichem Diener nach dessen Willen zu Diensten zu sein.
- Wichtig ist, dass er den Helden seine schwierige Situation als Anwärter auf den Häuptlingsthron schildert und ihnen nach und nach für ihre Unterstützung Belohnung in Aussicht stellt (Siehe S. 9).

- *Yuyurach* kann nicht schwimmen.

- Sein Verhältnis zu *Nolvaris* als seinem ehemaligen Gefangenen ist ebenfalls ohne persönlichen Hass und der neuen Situation entsprechend kooperativ und versöhnlich.

- *Nolvaris* dankt den Helden knapp und hält sich mit Informationen zu seiner Person nach Möglichkeit bedeckt, ohne jedoch wichtige Antworten prinzipiell zu verweigern. Die Bedrohlichkeit der momentanen Situation erfasst er schnell (verwehrte Küste, beschädigtes Schiff, Nabrungs- und Wassermangel).

Anschließend wird er auf eine Insel hinweisen, die er bei der Anreise im Nebel erahnte und die seiner Meinung nach etwa drei Tagesreisen entfernt liegt (Aboratis, Seite 9). Um seinen Wert an Bord etwa unter dem Eindruck des mit der Zeit immer schwerer auf der Besatzung lastenden Wassermangels zu unterstreichen, gibt er sich (ebenfalls in absteigender Reihenfolge) als kundiger Gelehrter aus / unterstreicht seine navigatorischen Fähigkeiten / gibt sich optimistisch und deutet an, dass er über navigatorischmagisch-mystisches Geheimwissen verfüge und daher noch das ein oder andere As im Ärmel hätte / macht den Helden den Mund wässrig mit den Einsatzmöglichkeiten einer schwimmenden Festung

- Wichtig ist, dass er nach und nach immer ungeduldiger mit immer verheißungsvolleren Aspekten der Festung herausrückt, um die Helden zu motivieren, ihn zu unterstützen. Dabei ist er gleichzeitig bemüht, nie mehr Informationen zu geben, als zu diesem Zweck nötig ist und wägt jedes Wort sehr sorgfältig ab, ohne dabei je die Leidenschaft und Begeisterung für sein Ziel zu verlieren.

- *Nolvaris* ist von der Überwältigung und der Gefangenschaft körperlich noch sehr mitgenommen. Als durch und durch rationaler und gefühlskalter Mensch sieht er jedoch mehr Vorteile darin, sich *Yuyurachs* Fähigkeiten zum Erreichen seines Ziels zunutze zu machen. Er verhält sich ihm gegenüber ebenfalls nicht über Gebühr nachtragend, sondern möchte ihn als Mitstreiter an Bord behalten, nachdem er offen und mitleidlos die Vor- und Nachteile von dessen sofortiger Ertränkung gegen dessen Verbleib an Bord mit den Helden besprochen hat.

Lassen sie die Initiative in der Hand ihrer Spieler. Gehen sie auf deren Pläne ein und steuern sie die Entwicklung der Handlung nur behutsam über *Yuyurach* oder *Nolvaris* nach. Im Optimalfall bleiben beide nur hilfsbedürftige Referenten ihrer problematischen Situationen, während die Helden eigenständig Lösungen produzieren und Entscheidungen treffen.

Nolvaris Geschichte:

Der schmalbrüstige und in bescheidene Stoffe gekleidete *Nolvaris* ist ein Mitglied eines der mächtigeren Zirkel, die in Balan Cantera um Reichtum und Einfluss ringen. Der Protektion und Förderung durch diesen Zirkel verdankt er alles und ist ihm daher in bedingungsloser Treue ergeben. Nachdem hochrangige Mitglieder nach skrupelloser und kostspieliger Recherche auf die Spur von *Tharaklaknos* gestoßen waren, sandten sie eilig eine kleine Expeditionsmannschaft in die umliegenden Gewässer, in denen sie aufgrund von alten Sichtungsberichten den Verbleib der imperialen Festung vermuteten. *Nolvaris* besaß im Gegensatz zu seinen Begleitern keine magische Begabung und einen niedrigeren

zirkelinternen Rang und fungierte an Bord der als unauffälligem Fischerboot hergerichteten Wolkenpflug trotz seiner außerordentlichen Bildung in mathematisch-ästhetischen Dingen als Assistent und Bediensteter seiner Begleiter.

Die Expedition beging ihren verhängnisvollen Fehler des Anlandens an der Halbinsel noch bevor sie mit ihrer Suche im hiesigen Gebiet beginnen konnte. *Nolvaris* ist ein akzeptabler Navigator, wurde jedoch sowohl über die exakte Lage, als auch um die exakte Beschaffenheit der Seefestung absichtlich im Unklaren gelassen. Das hindert ihn nicht daran, die Suche mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln fortzusetzen. Im Zweifelsfall denkt er sich verschiedene verheißungsvolle Eigenschaften ebenso aus wie den nötigen Kurs. Ohne Erfolgsmeldung nach Balan Cantera zurückzukehren, ist für ihn keine Option.

Zitate:

"*Argonavipolis* wurde für die Ewigkeit gebaut, meine Liebe. Feuerfestes, unsinkbares Südzedernholz. Landeplätze für Insektokopter. Raum für tausende Seesöldner. Randvoll mit Verpflegung und Munition."

"Seewärts, drei Tagesreisen von hier. Ja, ich bin mir sicher. Ja, ich weiß, dass unser Trinkwasser keine zwei Tage mehr reicht."

## Die Wolkenpflug

Der schnelle Segler mit dem eingelassenen Namen Wolkenpflug wird nun für die nächste Zeit Heimat und Operationsbasis für ihre Helden sein. Verwenden sie daher einige Mühe darauf, ihre Spieler mit ihrem Gefährt und seinen besonderen Problemen vertraut zu machen.

Die Wolkenpflug wurde als getarntes Expeditionsschiff ins Meer der schwimmenden Inseln ausgesandt mit dem Auftrag, *Argonavipolis*, die schwimmende Seefestung, zu finden und in Besitz zu nehmen. Zu diesem Zweck war sie reichlich mit Proviant, Navigationsgerät und einigen- modernen Waffen ausgerüstet, was nun einigen jungen Yachjin zu plötzlichem Wohlstand verholfen hat. Im Moment ist die Wolkenpflug ein restlos ausgeplündertes Schiff, mag ein Held mit nautischen oder kaufmännischen Kenntnissen auch den hohen Wert der kundig verfügbaren Rumpfhölzer von hoher Qualität erahnen.

Konkret fehlen:

- das Steuerruder (kann zunächst durch den kräftezehrenden Einsatz eines normalen Ruders ersetzt werden)
- ein Mast und Segeltuch, Seilzeug und Taue.
- Wasser und Wasserfässer, Proviant und Proviantkisten.

Eine Inventur der von den beutewütigen Yachjin verschmähten Gegenstände an Bord ergibt ein trauriges Bild: es finden sich noch genau [Anzahl der Helden] alte Notruder, von denen eines in den Händen eines ungeschickten Helden (misslungene KK-Probe) bei der ersten Verwendung splitternd zerbricht, dazu jedoch keine Riemen, so dass jedes Ruder bei seinem Einsatz mit einem vollen Besatzungsmitglied bemannt und als Paddel verwendet werden muss. Dazu ein kleines, gut versiegeltes und unbeschriftetes Fass mit Dichtungstal (Yuyurach findet den Talg lecker und futtert genüsslich immer wieder ein wenig daran herum, bevorzugt immer dann, wenn andere Mitmatrosen bitteren Hunger leiden), weiterhin ein Aufsatz für ein leichtes Schiffsgeschütz (ähnlich der aventurischen leichten Rotze).

Bedrängen sie die Helden auf ihrer Reise über das Meer mit Hunger und Durst und konfrontieren sie sie mit den Unzulänglichkeiten eines ausgeschlachteten Schiffs. Gönnen sie ihnen im Verlauf des Abenteuers deutliche Erfolgserlebnisse durch immer bessere (improvisierte) nautische Ausrüstung und kluges Taktieren mit der Ladung. Orientieren sie sich an folgenden Szenen, wobei sie jeder negativen Erfahrung eine später gespiegelte mit positivem Ausgang gegenüberstellen sollten, mit klarem Bezug zu den Leistungen der Helden.

Behalten sie stets den allgegenwärtigen Nebel und die unergründliche Tiefe des dunklen Wassers im Hinterkopf. Setzen sie die Hochseeprüfungen je nach Spielstil ihrer Gruppe im Zweifelsfall in Abbildung des jeweiligen Ausrüstungsstandes des Bootes in stark erschwerte oder erleichterte Proben im Talent *Boote-fahren* oder passende Eigenschaftsproben um (z.B. KK, GE, FF).

## Szenen auf hoher See

- Sturm I: Die Helden müssen gegen plötzlich aufkommenden starken Wind und hohe Wellen einen Kurs halten. Entkräften sie rudende Spieler durch AU-Verlust und Abtrieb, der an die Rationen geht. Lösungsmöglichkeiten: Riemen, Ruder, Steuerruder.
- Sturm II: Ein günstiger Wind frischt auf und würde die Wolkenpflug genau in die gewünschte Richtung jagen - wenn ein Segel vorhanden wäre.
- Meterdicke Kugelknospen untermeerischer Gewächse treiben in großer Zahl gluckerd aus dem Nebel und kleben mit ihrer pelzigen Ummantelung aneinander oder am Schiffsrumpf fest. Können sie nicht mit Geschick oder Ruderkraft umsegelt werden, müssen sie manuell vom Schiff entfernt werden, wobei sie ein ätzendes Sekret freisetzen, das hässliche Löcher in Stoffkleidung frisst.
- ein Schwarm fetter Leuchtfische tummelt sich gut sichtbar unter der Wolkenpflug und tanzt in orangen und roten Farben einen trägen, hypnotischen Reigen. Besitzen die Helden Seile, Kisten oder Netze, um

die saftige Beute an Bord zu holen, oder müssen sie zusehen, wie ein junger Fleckenhai die Fische im Fressrausch auseinanderjagt?

- Rissige Schwanzflossen eines Rudels lauender Riesengründler oder Grauhaie umkreisen die Wolkenpflug im sicheren Abstand. Ein junges Exemplar lässt sich partout nicht abhängen und taucht immer wieder überraschend unter dem Schiff hindurch, um nach Kiel zu schnappen, der dann böse knirscht und zu bersten droht. Ermüden die Helden ihren Verfolger durch zügige Flucht oder verfolgt er sie bis in die Nähe der Inseln, um sie noch in Küstennähe beim Anlanden zu belauern und mit seinem zähnestarrenden Rachen zu bedrohen?

- Ein hässlicher Aasgurgler oder *Neretnonjsjäger* lauert geschützt unter seiner treibenden Festung aus fauligen Gräten, stinkenden Algen, Knochen und Hornplatt auf unvorsichtige Seevögel. Sind die Helden schnell genug unterwegs, um ihn einzuholen und nach seiner Flucht in die Tiefe mehrere Eimer (schmackhafter) Miesmuscheln von seiner Ekel erregenden Insel abzusammeln?

- Im gesamten Seegebiet grollen untermeerische Eruptionen. Meterhohe Fontänen heißen und eiskalten Wassers wechseln sich ab und prasseln in unvorhersagbaren Abständen auf die (geschützte?) Besatzung hernieder. Zufällig in Fässern gefangenes Wasser erweist sich als salzfrei und genießbar. Yuyurach jammert kläglich, wenn man sein Talgfass gegen seinen Willen in die See entleert.

- Ein blubbernder Aufstrom treibt zahllose zarte Unterseekreaturen (kleine Vielarmler oder Tiefenschnecken) an die Oberfläche, die ungeschützt an der Luft schnell zu ungenießbarem Schleim zerfallen. Besitzen die Helden Kisten oder Fässer, um einige dieser delikatsten Tiere in nasser Umgebung zu transportieren, oder können sie nur einmalig ihren Hunger stillen?

- Zwischen rasiermesserscharfen Splitterriffen treiben vereinzelt hellgelbe Seekürbisse, die bekanntlich nicht nur Fruchtfleisch, sondern auch einen guten Schank süßes Fruchtwasser in sich bergen. Kann trotz hohem Wellengang bereits erfolgreich manövriert werden?

*Yuyurach* unterstützt die Helden im Zweifelsfall durch den Einsatz seiner körperlichen Fähigkeiten und zeigt erstaunliche Beharrlichkeit im Vertilgen der seltsamsten Dinge, *Nolvaris* kann aufgrund seiner Erfahrungen manche Ratschläge zu Flora und Fauna beisteuern. Wenn ihre Spielrunde einen humoristischen Spielstil pflegt, kann er auch einmal mit einer Vermutung daneben liegen und etwa eine an der Wasseroberfläche treibende *Mastmuschel* mit einer difargefälligen *Morastmuschel* verwechseln, durchaus nicht nur im Selbstversuch.

Die Inseln hinter dem Nebel

Während die Helden die verschiedenen Inseln erkunden, zeigen *Yuyurach* und *Nolvaris* jeweils eigene Verhaltensmuster.

*Nolvaris* drängt auf eine komplikationsarme Erforschung und schnellen Aufbruch, wobei er durch seine starke Konzentration auf das Ziel der Reise dazu neigt, Wasser- und Verpflegungsprobleme nachrangig zu behandeln und auf lebensgefährliche Weise zu unterschätzen.

*Yuyurach* weiht den von ihm am meisten bewunderten Helden früh in seinen Plan ein, mit mächtigen Trophäen und Zeichen seiner Würde zu seinem Stamm zurückzukehren und dort doch noch die Häuptlingswürde zu beanspruchen (vgl. S. 3). Traditionelle Symbole dieser Art sind in seinen Augen folgende Mitbringsel: fremdstämmiger Sklaven, gefährlich aussehende Körperteile von möglichst großen, eigenhändig bezwungenen Monstern, und jede Art bezeugter Heldentaten, wie etwa das Erklimmen eines gefährlichen Berges. Nach diesen Kriterien wird *Yuyurach* alle erreichten Inseln prüfen und die Helden halb herausfordernd, halb bettelnd für seine Zwecke zu gewinnen suchen und sich selbst stets neue Prüfungen seiner Männlichkeit ersinnen. Die schwimmende Festung interessiert ihn hingegen kaum, Wasser ist ihm generell ein wenig suspekt.

Aboratis - karge Insel der Wildleute

Erscheinung:

Durch die grauen Nebelschwaden macht die Insel bereits von fern durch ein schwaches, helles Flackern auf sich aufmerksam. Dies rührt daher, dass auf dem höchsten ihrer zahlreich aufragenden Anhöhen ein grobschlächtiges Gesicht aus dem grauem Tuffgestein gehauen wurde, dessen gekrönte Stirn ein aufgesetzter Erzbrocken ziert, der das Licht der Sonne je nach ihrem Stand glitzernd auf seinen Betrachter wirft. Um die geröllhaltigen und höhlenzerfurchten Hügel im Inselinneren schmiegt sich eine weitläufige Küstenebene von auffällender Kargheit. Auf flachen, rotsandigen Dünen verraten nur abgefressene Grasnarben einen einstigen Bewuchs, Dornensträucher und Kakteen gruppieren sich an manchen Stellen zu wehrhaften Pflanzengruppen, die sich gegenseitig vor hungrigen Besuchern abschirmen. Fährten von Krallenspuren finden sich zuhauf und führen an verschiedenen Orten zu ausgescharrten Gruben, die wenige Meter hinab bis zum Schlick des Meeresbodens führen und in denen sich hier und da zerbrochene Schalenreste von großen Wühlkrabben finden lassen. Am Fuß der Berge liegt ein stiller See, der von einem plätschernden Wasserfall gespeist wird.

Aboratis ist ein karges Eiland mit einer Ausdehnung von einigen Milias. Im Inselinneren haust ein wilder Menschenschlag zurückgezogen in natürlichen Höhlen und in urzeitlichen Wehranlagen, die manche Anhöhen durch aufgeschüttete Steinwälle aus Geröll umgeben. Der weite Küstensaum ist durch einzelne Gruppen von Schwarzkralleyenhyänen bevölkert, die sich jaulend über den Strand jagen und in Balzkämpfen voreinander ihr dichtes schwarzes Fell aufplustern, ihre gewaltigen Krallen aneinander scharren und versuchen, sich im Nacken ihrer Konkurrenten bis aufs Blut zu verbeißen. Das Kreischen der Möwen verstummt und die Hyänen suchen winselnd das Weite, wenn plötzlich die Erde unter schwerem Stampfen erbebt und *Grullgomar* seine Ankunft durch ein archaisches Brüllen kundtut. Die vor vielen Jahren als Jungtier auf der Insel ausgesetzte Schmetterechse mit ihren massigen Hornplatten und ihrem riesigen Maul misst schon stattliche acht Schritt und würde nach dem göttlichen Willen der Jüngsten auch stetig weiter wachsen, wären sämtliche Grünflächen nicht bereits vollständig abgegrast. So tobt das an sich völlig friedfertige Tier mit dem schreckenerregenden Gebahren mittlerweile ausschließlich vor Hunger, was etwa ein tierkundiger Held an den sich deutlich abzeichnenden Rippen des Giganten erkennen kann.

Die Insel sollte den ersten Anlaufpunkt der Besatzung der *Wolkenpflug* darstellen. Der See lädt dazu ein, die Wasservorräte zu ergänzen. Durch das Flimmern der Bergspitze kann die Insel, wenn ihre Lage einmal bekannt ist, durch den Nebel angepeilt und ohne weitere navigatorische Hilfsmittel leicht wieder angefahren werden.

Treiben sie die Helden bei ihrem ersten Kontakt durch Hunger und Durst zu Aktionen.

Szenen auf der Insel:

- Nachdem die Helden angelandet sind und sich in Richtung des Inselinneren fortbewegen, sollten sie auf eine einzelne Schwarzkralleyenhyäne treffen, die zwar offensichtlich verwundet und von ihrem Rudel ausgestoßen ist, sich aber dennoch wie besessen auf die Helden stürzt. Durch den Kampf bekommen die Helden ein Gefühl für deren Gefährlichkeit. Je nach Gruppenstärke können Kämpfe mit weiteren Tieren auf dem Weg zur Wasserstelle folgen, wo die Helden schließlich nach dem Auffüllen ihrer eigenen Wasserbehälter von einem ganzen Rudel gestellt werden und sich in die Berge zurückziehen müssen, die für die Hyänen aufgrund des porösen Gesteins nicht betreten werden.

- In den Bergen kommt es zur Begegnung mit den fellbekleideten Ureinwohnern, die zunächst einmal freundlich-verblüfft auf die Ankömmlinge reagieren und deren Fremdartigkeit und gute Ausrüstung starker Kämpfer bewundern. Reichlich angebotenes Schwarzkralleyenhyänenfleisch erweist sich für ungewohnte Gaumen als völlig ungenießbar zäh und sauer, ihre gutturale Sprache als unverständlich bis auf wenige Brocken Imperial.

- Die Inselbewohner besitzen wenige Gärten mit Gemüse und verschiedene Anlagen von Zitronensträuchern, deren für sie in höchstem Maß kostbare Erträge sie sich jedoch standhaft weigern zu teilen. Im Gegenteil würden sie pflanzliche Nahrung (Obst, Gemüse, Algen) nach Möglichkeit gerne

selbst erhandeln. Zum Tausch bieten sie: Hyänenfelle, Eisenerzbrocken und (völlig wertlosen) Knochenschmuck.

- Die Gärtchen werden in Ermangelung von anderen Inselbewohnern außer von ihrem jeweiligen Pfleger und Eigentümer nicht bewacht. Ein Diebstahl hat jedoch unweigerlich Kämpfe gegen die nur behelfsmäßig mit Knochenspießen und Steinäxten bewaffneten Menschen zur Folge, die sich nach dem ersten Verletzten aus den eigenen Reihen jedoch erschrocken zurückziehen und aus der Distanz in jeder günstigen Situation so lange mit Steinen werfen, bis die Ankömmlinge wieder auf ihr Boot verschwunden sind.

- Wem es gelingt, *Grullmogars* gigantischen Appetit zu stillen oder ihn etwa durch Magie anderweitig gefügig zu machen, der kann sich einer ans Religiöse grenzenden Verehrung durch die Insulaner sicher sein und die Hyänen nach Belieben verscheuchen lassen.

Hinweise auf weitere Inseln:

Bei Erkundigungen nach dem großen Steingesicht können die Helden erfahren, dass es sich scheinbar schon seit unzähligen Generationen auf der Inselspitze befindet und sich der Grund für seine Errichtung in der Vergangenheit verliert. Die Inselbewohner halten es für die Manifestation des Schutzgeistes der Insel und postieren jeweils die üppigsten Jagd- oder Garterträge als Opfergaben unter seinen drei mächtigen, verkniffen auf die See gerichteten Augen.

- Beim Rundumblick über die Insel erkennt man vor der Behausung eines greisenhaften Stammesweisen einen auffallend eindrucksvoll verzierten Meilenstein des Imperiums, der ihm seit Jahren als Sitzgelegenheit dient.

- Für einige Geschenke helfen die Insulaner den Helden, sich gegen die Hyänengefahr zur Küste, zum See oder zurück zur Wolkenpfug zu bewegen, wodurch sich weitere gefährliche Kampfbegegnungen nach meisterlicher Maßgabe erübrigen können. Da sie sich jedoch untereinander etwaige Zuwendungen bitterlich neiden, kann es zu lähmendem Streit der Wilden untereinander kommen. Alternativ können die Forderungen an die Helden in völlig überzogene Höhen schießen. Begehrteste Tauschobjekte sind möglichst pompöse Waffen oder (einmal gekostet) scharfe Alkoholika.

Der ursprüngliche Standort des Meilensteins kann unweit der Küste als Sockel inmitten einer schmutzigen Hyänenkolonie ausgemacht werden. Korrekt eingesetzt und übersetzt (im Zweifelsfall hilft *Nolvaris*) weist er tiefer ins Meer hinein und verkündet: *Brajanogyldaraque 45 Milias*.

Turm 14 - imperiales Vorratslager (ehemals: Brajanogyldaraque)

Erscheinung:

Schroff und scharfkantig ragen zahlreiche graubraune Felsenriffe jäh aus dem gischtenden Wasser bis in luftige Höhen. Segeln in der Nähe dieser Formationen wäre viel zu gefährlich, wüsste man nicht um das verborgene Vorratslager, das sich inmitten einer Riffgruppe befinden soll.

Am Fuß eines besonders massiven Riffes ragt eine rutschige Steinplatte einige Schritte ins gurgelnde Meer hinein. Von diesem natürlichen Anlegeplatz aus schraubt sich eine in den Fels gehauene schiefe Freitreppe in schwindelerregenden Spiralen bis hinauf zu einer schmalen Plattform. Ein aus großen Steinquadern verfügter Turm reckt sich abweisend in die Höhe, bis er im Nebel verschwindet. Am Fuß des tür- und fensterlosen Turmes liegen Federn, Vogelkot und rostige Reste mechanischer Bauteile.

Der imperiale Vorratturm ist eine Art steinernes Silo. Um unbetenen Gästen den Zugriff auf den Inhalt zu erschweren, bediente sich der Architekt vor unzähligen Jahren verschiedener Kniffe, unter anderem einem komplexen Verschluss- und Verzögerungsmechanismus, der einen schnellen, unautorisierten Zugriff durch nichtimperiale Seefahrer unmöglich machen sollte. Zur Zeit seiner

Benutzung lag immer eine kleine Bedeckung aus wenigen Nachschubsoldaten vor Anker, die auch eine transportable Leiter besaßen, um den einzigen Zugang zum Turminnenen über die Dachluke gut erreichen zu können.

An der Spitze des Turms, im wallenden Nebel verborgen, befinden sich sowohl ein stabiler Lastkran mit einigen Seilwinden, als auch ein Mechanismus, der die eingelagerten Kisten über ein Hebesystem aus seiner Tiefe ans Tageslicht befördern kann, von wo aus sie in schwindelnder Höhe mit dem Kran verladen werden können. Um die Rollen und Zahnräder im Inneren in die eine oder andere Richtung in Gang zu setzen, befanden sich an der Außenseite des Turmes drei große Windräder, kleinen Windmühlrädern nicht unähnlich. Zwei davon fielen der Zeit zum Opfer und stürzten in die Tiefe, das Notwindrad aus leichten Metallplatten ist jedoch nur fest gerostet und beginnt nach einem festen Tritt wieder brav im Wind zu schnurren und zu klappern.

Szenen auf Brajanogyldaraque:

- ohne Leiter kann man den Turm an seinen Mauerfugen mühselig erklettern. Wer die richtige Seite wählt, stürzt im Zweifelsfall nur tief hinab ins schwarze Meer und nicht auf das Felsplateau.
- Auf dem Turm nistet ein Schreimövenschwarm, der um seine Brut fürchtet und an der Kleidung von Kletterern zupft. Schreimövengeschrei ruft nach und nach immer mehr Artgenossen herbei, die Besucher im böhigen Wind in den *Tod* stürzen möchten.
- Unter einer dicken Schicht Vogelkot befindet sich ein Kreis mit Götterbildern der Oktade. Die Luke *öffnet* sich, wenn man drei zifferblattähnliche Metallstäbchen genau den *Göttern* zuordnet, die der Inselname rühmt (der dritte und kürzeste Zeiger ist für Brajans und Gyldaras mythologischen Sohn Shinxir). Die rostige Platte kann zur *Not* mit Gewalt zerschlagen werden und knirscht bereits vielversprechend.
- Sobald die Luke geöffnet ist und sich mindestens ein Windrad dreht, rasselt eine Hakenkette mit quälender Trägheit ins dunkle Innere des Turms und fördert alle 3-6 Stunden (Wasservorrat der Helden beachten!) eine schwere Warenkiste mit einem der folgenden Inhalte (nach meisterlichem Ermessen) ans Tageslicht: eine Kiste voll blinkender Eisenhelme / 120 Flaschen stark gezuckerter feuerroter Rum / Saatgut für blaue Blumen / kaum zerreißbares Seidentuch (Segel!) / verschiedenfarbige Glasperlenketten (Riemen!) / Briefbeschwerer / Echsenlederstiefel in winzigen Größen / übelriechender, salziger Schleim voll Haaren und Fühlern / schwere, geschütztaugliche Harpunen / tausende, in Rollen abgepackte Kupfermünzen / der grässlich ausgemergelte Kadaver eines verhungerten Grubenwurms / edle Sonnenhüte aus bemaltem Papier / Erfrischungsimpullen mit Zitruswasser (höllisch sauer, aber genießbar) / ein ausgestopfter Leonirkopf / eine Ladung Messerklingen / abgepackte Trockenpulpellen mit fragwürdigem Verfallsstatus / usw.

Die Insel im Spiel

*Gönnen* sie den Helden viele Runden Lotteriespaß und Ausrüstungsgetüffel, bevor sie sie durch Wassermangel oder ein gerissene Hakenkette zur Weiterfahrt drängen.

*Yuyuradh* würde den Turm erklettern, um eine bezeugte Heldentat zu vollbringen, fürchtet sich aber sichtlich vor einem Sturz in die brodelnden Fluten. Kurz vor der Abreise fragt er die Helden unschuldig, ob sie die schönen Seile des Seilzugs denn nicht mitnehmen wollen. *Nolvaris* kann, am Seil zur Turmspitze gehievt, den Grundmechanismus des Turmes durchschauen und die Zeit bis zur nächsten emporgeförderten Kiste grob abschätzen. Riesige Andockringe am Anlegebereich könnten auf die schwimmende Festung zurückzuführen sein.

Ein metallener Wetterfisch auf der Turmspitze weist in zwei Richtungen: Zurück nach Aboratis und auf eine tiefer im Meer liegende ‚Theaterinsel Schlingengrün‘ (40 Milias).

Schlingengrün - verlassenes Amphitheater

Erscheinung:

Umklammert von einer kraftvollen Küstenströmung kann die kreisrunde Insel nur mit *größter* Anstrengung erreicht und kaum wieder verlassen werden. Bereits von fern erkennt man unter düster zusammengeballten Wolken an der Küste entlang die Tribünenränder eines kolossalen Amphitheaters, die sich schließlich als beinahe vollständig im Schlamm versunkene Ruinen aus dämmergrünem Marmor erweisen. Die mit vom Wind umgeworfenen Statuen längst vergessener Optimaten übersäten und von Algen und Schlingpflanzen überwucherten Außenwände scheinen dem feuchten Landfleck eine gewisse Stabilität verliehen und ihn vor dem völligen Versinken bewahrt zu haben.

Auf der triefend feuchten Insel lebt der Schiffbrüchige *Chothanes*, ein zauselbärtiger Irrer, dem der ewig dumpf über der Insel dröhnende Wind schon lange den letzten Funken Verstand geraubt hat. Er haust in schlammigen Gewölben der ehemals als hochexquisites Theater hergerichteten Zerstreungsinsel eines Magnaten. Hinter seinem einfältigen Gesicht glimmt ein listiger Funke des Wahnsinns, der ihn alle anlandenden Besucher brabbelnd begrüßen und verschwörerisch das Skelett einer kleinen Katze zeigen lässt, als wäre es ein wertvoller Schatz. *Chothanes* hat praktisch kein sauberes Trinkwasser, dafür bergeweise ungesalzene Algen anzubieten, die er hasst, und deshalb einen einzigen heimlichen Wunsch: Fleisch! Er plant, die zu Helden nach und nach zu töten und sie bis auf die Knochen abzunagen.

Szenen auf Schlingengrün

- Egal, was die Helden ihn fragen, er bedeutet ihnen verheißungsvoll brabbelnd, ihm zu folgen, woraufhin er mit ihnen in halsbrecherischem Tempo mehrere Runden auf der brüchigen und splitterübersäten Mauer der Arena entlang hetzt, bis sich jemand verletzt.
- Hungrigen Helden mischt *Chothanes* dornige Nesselblätter unter die angebotenen Algen, die die Kehle schmerzhaft anschwellen lassen und zu Erstickungsanfällen (KO-Probe) führen.
- Mitten im Theaterrund haust im hüfttiefen Schlamm versteckt ein mächtiger, warzenübersäter Krake, der vor Jahren aus dem Meer geklettert kam. *Chothanos* deutet eindringlich gestikulierend auf den dort stehenden Pavillon, der schon beinahe völlig versunken ist. Er plant, die Helden ahnungslos in den grünen Schlick zu schicken und den am schwersten verletzte Helden anschließend mit Statuenfragmenten zu erschlagen.
- Sein düsteres Lager ist gegen die Nässe mit fauligem Strandgut ausgelegt. Eine gründliche Untersuchung fördert morsche Ruder, einen nagelneuen Mast und etwa 30 Aureal zu Tage.

*Yuyurach* wird sich dafür einsetzen, *Chothanes* oder den Kraken ruhmreich zu töten. *Nolvaris* kann erkennen, dass diese Insel vor Jahren einmal ungewöhnlich mächtigem Geschützfeuer ausgesetzt war. Er bittet die Helden, im Schlamm nach überdimensionalem Munitionskaliber zu tauchen. Dieses lässt sich finden, ebenso verstörend viele Schädel.

Ein Schwarm kurzatmiger Buntvögel landet auf Schlingengrün und beschert *Chothanes* ein kurzes euphorisches Glücksgefühl, bis er bis er sich vor lauter Hast in einer seiner Vogelfallen versehentlich selbst erhängt, sollte er bisher noch keiner Auseinandersetzung mit den Helden zum Opfer gefallen sein. Die Vögel können höchstens einen Tag weit fliegen (weiß ein Held oder *Nolvaris*) und weisen mit ihrer Flugrichtung den Weg zur nächsten Insel.

Aerozante - Das Orakel des Windes

Erscheinung:

Schon weit vor der Küste beginnt sich der Nebel merklich zu lichten, den schließlich ein scharfer Wind urplötzlich auseinander reißt, bis nur noch einzelne Nebelfetzen "über die Meeresoberfläche getrieben werden und nach und nach gänzlich verwehen. Dies gibt den Blick frei auf eine malerisch geschwungene

Insel, auf der sich im warmen Sonnenschein ganze Meere von gelben und roten Blumen wiegen. Am Nordrand der Insel, hinter einigen windschiefen Zedern beinahe verborgen, befindet sich das dachlose Rund eines kleinen Säulentempels. Dieser öffnet sich zu einer makellosen Statue einer knienden, übermannshohen Frau mit üppigem Gefieder und kraftvollen Flügeln, die zum Sprung in die Höhe bereit zu sein scheint. Ihr fragender Blick richtet sich auf eine große Opferschale aus weißem Marmor, die von Aureolen des Windes umspielt wird.

Die Helden haben einen verborgenen Verehrungsort der göttlichen NyAkh entdeckt, die als himmlische Windsbraut verehrt wird. Die Amaunir preisen sie für ihren Blick, der weit über den Horizont reicht, und erflehen sich von ihr häufig Prophezeiungen über die Zukunft und die Ferne. Der ganze Ort ist von einer heiligen Aura erfüllt, der die Schritte leicht macht und die ganze Last der Welt weniger drückend erscheinen lässt. Gönnen sie den Helden einen Moment der Ruhe und trocknende Kleidung.

Szenen auf der Insel:

Reliefs und Inschriften zeigen verschiedene Bildfolgen, in denen die Statue NyAkhs vor überbordend gefülltem Opferteller zu Fischern und Seefahrern verschiedenrassigen Wesen spricht. Immer wieder weist mit ausgestrecktem Arm in verschiedene Richtungen. Allein die dargebotenen Gaben sind stilisiert und nicht als konkrete Gegenstände erkennbar.

- *Nolvaris* ahnt sofort die Möglichkeit auf ein Ende der Odyssee durch göttlichen Fingerzeig - Am Ufer der Insel liegt ein völlig zerstörtes Wrack eines Fischerbootes, das neben einem funktionstüchtigen Steuerruder auch ein reparierbares Harpunengeschütz und ein engmaschiges Netz birgt

- Lassen sie die Helden über eine angemessene Opfergabe und seine Darreichungsweise grübeln. *Yuyurach*, in seinem Herzen unschuldig fromm, warnt davor, sich mitten im Meer zu Respektlosigkeiten gegenüber der Gottheit hinreißen zu lassen und empfiehlt, ausschließlich Opfergaben von einigem (symbolischen oder konkreten) Wert aufzuhäufen.

Sollten die Helden auf die dumme Idee kommen, einem der immer wieder landenden Vogelschwärme mit dem Netz zu Leibe zu rücken und der Windgottheit ausgerechnet einen großen Packen kleiner bunter Singvögel zu opfern, schmettern sie die *Wolkenflug* direkt im Anschluss daran mit einem mächtigen Windstoß auf das nächste Riff.

Ansonsten ist die Palette der akzeptierten Opfergegenstände breit, solange sie wertvoll sind und die Schale hoch beladen wird. Gönnen sie den Helden einen Erfolg bei der phantasievollen Opferung des erlegten Kraken, einer Ladung teuren Rums, Krallenhyänenfellen, der Hälfte des mitgeführten Süßwassers oder ähnlicher Kostbarkeiten, zur Not auch eines großes Bergs rasch gepflückter bunter Blumen.

-

Wenn die Opfergabe angenommen wird' und ein andächtiger Held im einzelnen oder gemeinschaftlichen Gebet die Hilfe der Gottheit erbittet, hebt ein durchdringender Windstrom an zu singen, der mit beständiger Kraft immerfort in ein und dieselbe Richtung auf das Meer hinaus weht. Vorhandene Segel auf der *Wolkenflug* straffen sich und rütteln erwartungsvoll im Wind.

Argonavipolis - am Ende der Reise

"Mit einem schrillen Kreischen stößt ein massiger, tiefblau gefiederter Vogel direkt vor euch aus der Nebelwand. Mit mächtigen Schlägen rast er gradlinig auf euren Steuermann zu, reckt seine hornigen Krallen nach dessen Kopf und reißt ihn daran unsanft einige Schritt in die Höhe. Doch der hat Glück: Am glatten Helm rutschen die Klauen ab und so fällt er einige Meter hinter der *Wolkenflug* in die

finstere See."

Wenn keiner der Helden steuert oder einen Helm trägt, erwischt es den armen *Yuyurach*, der im kalten Wasser jämmerlich zappelnd und spritzend um sein Leben fürchtet.

Die Seevögel, die sonst nach fetten Silberschuppenfischen tauchen, haben es allein auf metallisch schimmernde Gegenstände abgesehen, um diese meckernd in ihr Nest zu tragen. Lassen sie die Helden einige Zeit um ihre Köpfe fürchten und ihre Helme enger schnallen, bis ihnen die Situation klar wird. Die Vögel sind keine ernst zu nehmenden Gegner und schnell aus- der Gift gehauen oder geschossen, allein der dichte Nebel gibt ihnen einen Überraschungsvorteil. Sobald alle silbernen Klingen, Rüstungen und Gegenstände an Bord ausreichend abgedeckt sind, enden die Vogelattacken.

Wenn die Helden nicht von selbst darauf kommen, vermutet *Nolvaris*, dass sie für ihre Nistplätze einen Landfleck benötigen, der sich in der unmittelbaren Nähe befinden muss.

"Einsam, männlich, Bronze, sucht: ... "

"Einige kräftige Ruderschläge später schält sich eine finstere Felsnadel aus dem Nebel. Überall in ihren zerklüfteten Höhen befinden sich große Nester, von wo aus sich immer wieder einzelne kräftige Vögel in die dunkle See hinabstürzen, um mit zappelnder Beute wieder aufzutauchen. Ihr befestigt euer Schiff an einem wuchtigen moosgrünen Felsen und gebt Acht, nicht in die messerscharfen Stachel der Seeigel zu treten, die sich dicht an dicht auf seiner Oberfläche aneinanderdrängen."

Traktieren sie ihre Spieler beim Anlanden mit Gewandtheitsproben, bis mindestens einer von ihnen ins Meer fällt und dabei mit seinem Fuß einige Seeigel beiseite reißt. Zum Vorschein kommt ein mächtiges Auge, das schräg in Richtung des Himmels starrt, und die Oberfläche des Felsens erweist sich bei genauerer Untersuchung als grün angelaufene Bronze. Sollten die Helden den Felsen komplett von seinem Bewuchs befreien, erkennen sie einen massiven, archaisch geformten Metallkopf, der ab der Nasenspitze aus dem Wasser ragt. Etwaige Unterwasserrecherchen lassen eine kolossale Statue erahnen, erweisen sich durch Schlingpflanzen und die schwarze See aber als lebensgefährlich. Behalten sie das im Hinterkopf, falls die Helden später irrigerweise beginnen, nach der Madakugel zu tauchen.

Gekröntes Haupt

"Unweit des Kopfes treibt, eingeklemmt in einer kleinen Bucht, eine Art riesiger Bottich, der im Wellengang mit leisem metallischem Scheppern dumpf an den Felsen schlägt."

Nach rutschiger Kletterpartie durch Vogelkot und Algen, entpuppt sich das treibende Objekt als gewaltige bronzene Krone, deren Relief aus groben arkanen Glyphen besteht. Sie treibt verkehrt herum im Wasser und droht bei unvorsichtiger Behandlung vollends voll zu laufen und unter dramatischem Zischen und Gluckern zu sinken, bevor sie knapp unter der Wasseroberfläche auf den Ufergrund läuft. Nachdem *Nolvaris* unter Algen und Schlick einen Schriftzug in Frühimperial ausgemacht hat (übersetzt: ‚treu zu dienen, nie zu wanken!‘) wird er die Helden wie ein Besessener dazu antreiben, die Krone auf das bronzene Haupt zu setzen, das auch eine entsprechende Randfuge aufweist. *Nolvaris* hat irrtümlich die Vermutung, dass der kolossale Kopf einen weiteren Wegweiser bergen könnte.

Die schiere Größe der Krone und ihr Gewicht (sie ist glücklicherweise leichter als der erste Eindruck vermuten lässt) sollten die Helden vor große Probleme stellen. Schüren sie den Eindruck, es handle sich hier um den letzten Hinweis zur verschollenen Seefestung und verlangen sie den Helden und ihrer Ausrüstung alles ab. Sie benötigen alle verfügbaren Seile (auch aus der Takelage), die Ruder als Hebel, die Lafette und die Rollen eines etwaigen vorhandenen Geschützes und all ihre gemeinsame Körperkraft, um die Krone an einer Seilzugkonstruktion aus dem Wasser zu hieven. Verausgaben sie magische Fähigkeiten der Helden, falls vorhanden, und denken sie an mögliche Elemente von anderen Inseln (z.B.

den Seilzug des Vorratsturms). Inszenieren sie auf dem rutschigen Felsen einen dramatischen Spannungshöhepunkt mit Windböen und aufkommendem schweren Regen. Sobald die zerschundenen Helden ihr Boot ausreichend ramponiert haben und die schwankende Krone auf dem Schädel setzen, passiert - nichts.

"Der Sockel der riesigen Krone, die auf dem halb versunkenen Schädel schief in die Höhe ragt, umrahmt das Haupt wie eine Brüstung. Über dessen Stirn befinden sich auf der Innenseite mehrere silbrige Kristallkugeln, die locker in stabilen Fassungen sitzen und darin in verschiedene Richtungen gedreht werden können. Die Krone wird von geschwungenen Schmuckstreben überspannt, die in einer hohen Spitze über euren Köpfen zusammenlaufen. Schmale Arkaniumverstreben laufen von den Kugeln bis hinauf in die Höhe."

Die große Fassung in der Spitze ist offensichtlich leer, die dazugehörige Kugel ist beim Sturz der Krone aus der Halterung gerollt und im Meer versunken. Das Meer in der Nähe der Insel ist jedoch hässlich tief und finster (s.o.). Lassen sie die Helden über Tauchgängen verzweifeln, bis einem von ihnen angesichts der tauchenden Vögel die rettende Idee kommt (notfalls hat *Yuyurach*, der sich vor dem Tauchen drücken will, einen Geistesblitz): Die silberne Kugel für die Spitze, in deren Oberfläche das Abbild des *Madamals* eingefräst ist, befindet sich zwischen allerlei Fischgräten und Metallschund in einem struppigen Nest, und kann unter viel Protestgekrächze sicher geborgen und eingesetzt werden.

"Als du die Krone erklettert und die große Kugel an ihren Platz gewuchtet hast, geht ein plötzlicher Ruck durch den kolossalen Schädel, der dich fast ins Meer wirft. Den wilden Rufen deiner Kameraden kannst du entnehmen, dass die Kristalle schwach zu leuchten begonnen haben. Sollen sie sie berühren?"

Aus trüben Wassern Tiefe

Die See erbebt, als sich die gigantische Statue mit ungelinken Bewegungen aufrichtet, bis ihr die Wellen an die breite Brust schlagen. Lassen sie ihre Spieler mit der Kristallkugelsteuerung experimentieren und den Bronzekoloss mit dem dritten Auge auf der Stirn einige schwankende Schritte tun, bis sich noch zusätzlich zum mysteriösen Riesen an seinen sich straffenden Armen im Kielwasser der Statue ein wahrer umgekehrter Weltuntergang ereignet!

Vom Giganten emporgezogen erhebt sich, triefend und tosende Schwälle Seewasser ausspeiend, eine versunkene Festungsstadt; die sich aus ihrer untermeerischen Verkeilung löst und bald darauf majestätisch und mächtig (und durchaus auch mächtig stinkend) auf den Wellen ruht. Massive Wehrtürme recken sich dem Sonnenlicht entgegen, Garnisons- und Vorratsgebäude, eine kleine Hafenanlage, eine Wehrbrüstung mit schmutzigem Schanzkleid, ja sogar ein kleiner Tempel der Oktade drängen rauschend an die Oberfläche. Zwar ist anhand der schweren Beschädigungen unübersehbar, dass die Seefestung nicht als Sieger aus ihrer letzten Schlacht hervorgegangen ist und natürlich fehlen ihr mindestens drei Hektaden Seesoldaten zur Bemannung, doch auch der abgewrackte Charme kann nicht verhehlen, dass die eindrucksvolle Konstruktion trotz ihrer langen Zeit auf dem Meeresgrund sowohl schwimmt als auch seetauglich ist. Wem es gelänge, die Festung wieder mit Mannschaft, Ausrüstung und Geschützen zu versehen, der wäre wahrhaft der unbestrittene Herrscher des Meeres der schwimmenden Inseln.

Weitere Hinweise zur Beschaffenheit und zur Herkunft der Festung und des bronzenen Riesen entnehmen sie bitte dem Anhang.

Abspann und Ausblick

Wie geht es weiter?

Applaus! Ihre Spieler haben *Argonavipolis* nach entbehrensreicher Reise erfolgreich entdeckt und

zumindest so weit wieder in Stand gesetzt, dass ein rudimentäres Manövrieren möglich ist. Dies ist uns in jedem Fall satte 450 Abenteurpunkte und je nach Abenteuerverlauf einige zusätzliche spezielle Erfahrungen auf *Boote fahren*, *Orientierung*, *Schwimmen* oder ähnliche Talente ihrer Wahl wert. Es ergeben sich nun verschiedene Anschlusszenarien, von denen sie dasjenige auswählen sollten, das dem Wunsch ihrer Spielgruppe und ihren meisterlichen Zukunftsplänen am weitesten entgegenkommt.

- *Argonavipolis* kann als sicherer Zufluchtsort, mobiler Hort für Plündergut und stationäre Seebasis für weitere Abenteuer auf dem Meer der sieben Winde genutzt werden.

- Die mächtige, hochseetaugliche Seefestung bietet sich geradezu an, um in ausreichendem Abstand an den Yachjin-Wächtern der Küste vorbeizudümpeln und den ursprünglichen Weg fortzusetzen. Alternativ eignet sich die Festung auch außerordentlich für eine triumphale Rückkehr *Yuyurachs* zu seinem Stamm, die ihm die Häuptlingswürde sichert, wofür er sich aufrichtig dankbar und erkenntlich zeigt.

- *Nolvaris* möchte die schwimmende Festung nach Möglichkeit seinem Zirkel in die Hände spielen. Dies ist deutlich riskanter als deren offizielle Rückgabe an die imperiale Marine, die sich zwar nur mit wenig konkreter Entlohnung, dafür aber mit umso opulenteren Ehrungen aus der Affäre ziehen wird.

- Ebenso interessant gestaltet sich eine mühevoll Aufrüstung und Bemannung der Festung zum ultimativen Machtinstrument des Meeres der schwimmenden Inseln, mit dem die Helden den örtlichen Machthabern ganz nach Belieben in die Suppe spucken und zahllose weitere Inseln entdecken, tyrannisieren oder befreien können.

Wie auch immer sie sich entscheiden mögen - wir wünschen ihnen allzeit einen fetten Leuchtfisch am Haken und noch unzählige aufregende Abenteuer in den unergründlichen Weiten hinter dem Nebel!

## Anhang 1: Hintergründe

### Der Koloss

Der namenlose Bronzekoloss, der die schwimmende Festung zieht, während er durch die See stapft (die nicht allzu tief sein sollte), stammt ursprünglich aus den Lichterhöhen, einem myranischen Mittelgebirge. Dort wurde er zum Lobpreis und nach dem Ebenbild des lokalen Horas gegossen und war einstmals mit einer goldenen Triopta versehen. Um das Geschenk zu einem wahren Prunkstück aufzuwerten, ließ der Auftraggeber in dessen Brust einen massiven Arkaniumkern versenken und befahl, unablässig die Kraft Belyabels herabzurufen, bis er nach einem Jahreslauf von einem kundigen Telepathen beherrscht und zum Ruhme des Horas in Ehrfurcht gebietender Pose in verschiedene Reichsstädte geschickt werden konnte. Nach dem Tode des Horas verdingte sich der Magier an anderer Stelle und so stand der metallene Riese Jahrzehnte lang ungenutzt an einer Brücke in einem Grenzort. Dort entdeckten ihn reisende Händler der G'Rolmur und erkannten sein Potential. Um die Gunst des neuen Herrschers zu erringen und ihre eigene Sippe vor Pogromen zu bewahren, legten sie ihm Pläne für eine maritime Verwendung samt arcanomechanischem Steuerungsmechanismus vor. Mit seiner Einwilligung montierten die Tüftler zwei starre Verbindungsarme an bewegliche Achsen an die Stelle seiner alten, und verkauften ihm eine passgenaue Krone als Kommandositz für den Schiffstribun.

### Die Madakugeln

Die astrale Kraft, die den Koloss erneut in Bewegung setzen würde, speisten sie aus mehreren Madakugeln, die, nachdem sie lange Zeit im ungetrübten Licht ihres himmlischen Verwandten aufgeladen wurden, ihren Zauber im nebligen Meer nach und mit der Zeit verbrauchten. Ursprünglich ermöglichten sechs Kugeln im wechselnden Einsatz ausgedehnte Reisen, bevor die Steuerkristalle zu flackern begannen und wieder eine lange astrale Regenerationsphase nötig war.

### Die Seefestung

Der Horas ließ bei nächster Gelegenheit ein wuchtiges Experimentalschiff zimmern, dessen Ausdehnung

sich nicht an die üblichen nautischen Begrenzungen halten musste. Im Schlepptau des Riesen konnte er seine Machtansprüche auch gegen die Widrigkeiten der See weithin durchsetzen, bis schließlich eines Tages eine durch Gefechte und Seepest geschwächte Mannschaft von einem Gischtwurm überrascht und vollständig massakriert wurde. Dieser rammte in unbekannter See den Koloss im Gefecht von der Seite, wodurch er zur Seite kippte, die Festung in die Tiefe riss und seine Kopfbedeckung verlor. Seither ruht er einsam in der schwarzen See, still korrodierend und doch nur schlummernd.

#### Anhang 2: Ausgewählte Werte:

##### Yachjinkrieger / Wildleute

INI 10 AT 11 PA 9 TP 1W+1 DK N LeP 25 KO 10 RS 1 MR 1 GW 4

##### Riesengründler / Grauhai

INI 10 AT 12 PA 6 TP 1W+5 DK N LeP 15 KO 10 RS 1 MR 0 GW 5

##### Krallenhyäne

INI 12 AT 14 PA 5 TP 2W DK N LeP 16 KO 12 RS 2 MR 1 GW 6

*Optionale Kampffregel:* Rudel (2W6)

##### Grullgomar, die Schmetterechse

INI 8 AT 12 PA 6 TP 3W DK N LeP 70 KO 18 RS 4 MR 2 GW 9

##### Der Kraken

INI 10 AT 8 PA 4 TP 1W+3 DK N LeP 40 KO 10 RS 1 MR 1 GW 8

*Optionale Kampffregel:* 1 W6 Angriffe pro Kampfrunde

##### Seevogel

INI 13 AT 10 PA 3 TP 1W DK N LeP 4 KO 7 RS 0 MR 0 GW 2

*Optionale Kampffregel:* Schwarm (1 W6)

##### Yuyurach

INI 12 AT 15 PA 13 TP n.Waffe DK LeP 27 KO 11 RS 2 MR 2

##### Nolvaris

INI 9 AT 10 PA 9 TP n. Waffe DK LeP 24 KO 10 RS 1 MR 5

##### Chothanes

INI 11 AT 11 PA 11 TP n. Waffe DK LeP 22 KO 7 RS 0 MR 4