

Die Stunde der Rache (Teil II)

Ein Abenteuer für 4 – 6 Helden mittlerer Stufen

Von Steven Hepp und Andreas Reinhard

Das Abenteuer Teil II (Meisterinformationen)

Das Leben auf Tolken verlangt den Gestrandeten alles ab. Nach mehreren Tagen Tatenlosigkeit kommt es fast zu einer Meuterei. Nur das zufällige Eintreffen der "Admiral Sanin" vermag das Schlimmste zu verhindern. Schnell ist beschlossen, das Unmögliche zu wagen und das Schiff zu kapern. Während des Angriffs wird auch der Spion Lars bei seinem Versuch, den Feind zu warnen, enttarnt und dingfest gemacht.

Das Glück ist den Thorwalern hold, ihnen gelingt die Kaperung der "Sanin". Doch ihr Durst nach Rache ist noch längst nicht gestillt, und so verfolgt Jurga mit der wieder vereinten Flotte ein noch ehrgeizigeres Ziel: Neu-Bosparan, eine Kolonie der Horasier, soll unter den wütenden Schlägen der Nordmänner fallen und dem Feind ein für allemal klar machen, daß er sich nirgends in Sicherheit wiegen darf.

Ungewisse Tage

Allgemeine Informationen:

Seit zwei endlos langen Tagen seid ihr auf dieser verfluchten Insel am Ende der Welt gestrandet. Auf See war die Hitze ja noch zu ertragen, doch hier an Land wird sie zur echten Qual und die vielen Moskitos tun ein übriges. Nichtsdestotrotz habt ihr euch einigermaßen auf dem Eiland eingerichtet. Ein paar eilig zusammen gezimmerte Hütten bieten Schutz, und auf einer eurer Erkundungen habt ihr eine Quelle gefunden. Wenigstens um euren Wasservorrat müßt ihr euch keine Sorgen machen.

Doch der dämonische Dschungel hat bereits sein erstes Opfer gefordert: Bei einem Streifzug durch die immergrüne Hölle ist Ansgar Rogarson gestern von einer unscheinbar kleinen Schlange gebissen worden. Kurz darauf ging er nach einem qualvollen Todeskampf in Swafnirs Hallen ein. Weder der eiligst zu Hilfe gerufene Lars noch die Magier konnten etwas für den Unglücklichen tun.

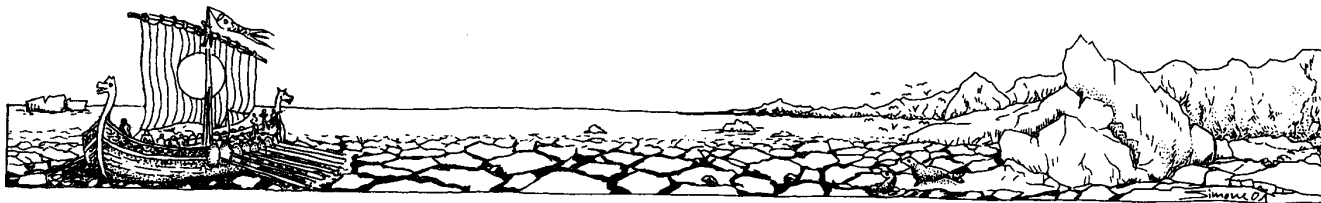
Seit diesem Vorfall meiden die meisten den nahen Dschungel, und es bedarf schon einiger Überzeugungskraft des Hetmannes, um die Zögerlichen zu bewegen, notwendige Ex-

kursionen in den Urwald zu unternehmen. Jene, die sich sträuben, werden zur Zielscheibe des Spotts der anderen, die sich von den Ereignissen nicht so leicht unterkriegen lassen wollen. Die Spannungen unter den Besatzungsmitgliedern nehmen zu. Und auch gegen Jurga, die euch hier zurückgelassen hat, mehren sich mißmutige Stimmen.

Meisterinformationen:

Natürlich nutzt Lars die Gelegenheit, den Unmut der Mannschaft zu schüren. Sein Ziel ist es, durch falsche Gerüchte und üble Nachrede eine Meuterei anzuzetteln, damit sich die Thorwaler gegenseitig an die Gurgel gehen. Tatsächlich soll es dem horasischen Spion auch gelingen, daß die ohnedies schlechte Stimmung sich weiter verfinstert. Die Frauen und Mannen reagieren zunehmend aggressiv, und mehr als einmal sind die Helden gefragt, um eine handfeste Auseinandersetzung zu vereiteln oder aufrührerische Reden gerade zu rücken. Achte möglichst darauf, daß Lars' Treiben von den Helden unbemerkt bleibt. Das fällt nicht schwer, weil er nicht der einzige ist, der mit seinem Schicksal hadert und unbedachte oder boshafte Rede führt.





Hier ein paar Gerüchte, die im Lager in Umlauf sind:

- Ragnar und seinen Leuten klebt das Pech an den Fersen. Sie alleine sind schuld am Scheitern der Expedition.
- Angeblich hat Jurga behauptet, daß die Lassirer selbst schuld an ihrem Schicksal seien, und daß sie diese Schwachköpfe am liebsten auf der Insel verrecken lassen würde.
- Die Hammerfaust-Otta steht im Sold der Brabaker, und die waren schon immer gut Freund mit den Horasiern.
- Ragnar ist ein unfähiger Kapitän und ganz alleine schuld an dem Unglück der Seespinne
- Asleif ist von einer Schlange gebissen worden und es hat ihm gar nichts ausgemacht. Bestimmt ist er mit Hrangar im Bund.
- Die Lassirer stehen unter dem Bann von Tula von Skerdu. Denen darf man auf gar keinen Fall trauen

Verschollen im Dschungel

Allgemeine Informationen:

Der Morgen beginnt für euch mit einer schlechten Nachricht. Die Gruppe, die gestern zur Erkundung der Insel ausgeschiedt worden ist, ist noch immer nicht ins Lager zurückgekehrt. Bereits mittags machen die wildesten Gerüchte die Runde. Den Gesichtern der Mannschaft ist deutlich anzusehen, daß dieser Vorfall die Abscheu gegen den Urwald nur noch verstärkt.

Meisterinformationen:

Als es am Nachmittag immer noch keine Spur von den Vermissten gibt, bittet Ragnar die Helden, sich auf die Suche zu machen. Er weist sie ausdrücklich darauf hin, kein unnötiges Risiko einzugehen, da er ungern noch mehr Leute an den Dschungel verlieren möchte.

Für die Vermissten jedoch wird jede Hilfe zu spät kommen. Bei ihrem Streifzug haben sie ahnungslos ein Heiligtum eines hier ansässigen Mohastammes entweiht und mußten dafür mit ihrem Leben bezahlen.

Allgemeine Informationen:

Die Vermissten wollten sich im Gebiet nördlich der Quelle ein wenig umschauen. Doch von ein paar vereinzelt Fußspuren abgesehen, könnt ihr dort nicht das geringste Lebenszeichen entdecken.

Meisterinformationen:

Etwa eine Meile nördlich der Quelle stoßen die Helden auf Totempfähle der Miniwatus (siehe Anhang bzw. Karte). Die etwa 1 Schritt hohen Pfähle sind im Abstand von ca. 200

Schritt aufgestellt. Die mit Schnitzwerk übersäten Figuren sind mit dämonisch grinsenden Fratzen versehen, die sämtlich nach Süden ausgerichtet sind (Orientierungs-Probe).

Die Statuen markieren eine Tabulinie der Miniwatus. Nach dem Glauben des Stammes werden so die „bösen Geister“ in der Tabuzone eingesperrt. Für die Eingeborenen selbst ist das Betreten der Zone verboten, ein Umstand der den Helden noch das Leben retten wird. Unweit eines Totempfahls findet einer der Helden an einem Dornenbusch einen Stoffetzen, der von einem der Verschollenen stammen könnte. Gegebenenfalls führen gelungene Fährtsuche-Proben + 3 Fußspuren zutage, die die Gefährten auf den richtigen Weg bringen.

Allgemeine Informationen:

Je weiter ihr nach Norden vordringt, desto dichter und felsiger wird der Boden unter euch. Die Spur, der ihr folgt führt direkt auf eine kleine Bergkette vor euch zu. Schließlich öffnet sich der dichte Dschungel zu einer kleinen Lichtung. Der süßliche Geruch des Todes dringt an eure Nasen. Mit einem unguuten Gefühl nähert ihr euch vorsichtig.

Spezielle Informationen:

Der Anblick läßt euch schauern. Vor euch liegen auf einer kleinen Lichtung die Leichen eurer Kameraden. Die vielen Wunden an ihren Körpern lassen darauf schließen, daß sie nicht kampfflos gestorben sind.

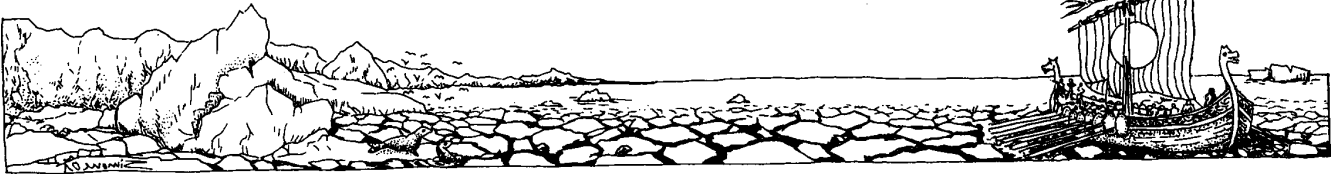
Man hat ihnen die Häupter abgeschlagen. Von den Köpfen fehlt jede Spur. Auch haben schon diverse Insekten, die Totengräber des Waldes, mit ihrer Arbeit begonnen.

Meisterinformationen:

Die Miniwatus haben die Köpfe als Trophäe mitgenommen. Es ist bei einigen Mohastämmen nicht unüblich, solche Trophäen zu sammeln – wie die Tschopukikuhas, die die Herzen ihrer Gegner verzehren, um deren Kraft in sich aufzunehmen. Ein Umstand, der vielleicht dem ein oder anderem Held bekannt sein mag.

Suchen die Helden gezielt nach Spuren (Fährtsuche-Probe +5), werden sie feststellen, daß die Fußspuren erst nach Norden weisen und wesentlich tiefere Spuren von Norden her zu diesem Platz zurückführen.





Allem Anschein nach wurden die Thorwaler hier auf ihrer Flucht von den Mohas gestellt. Die tieferen Spuren lassen vermuten, daß sie hier her gerannt sind.

Folgen die Recken der Spur nach Norden, vernehmen sie nach einem kurzen Wegstück ein rasselndes Geräusch. Die Spuren führen direkt zum Eingang einer Felsenschlucht, aus dem unzweifelhaft das merkwürdige Rasseln dringt.

Unweit des Zugangs in die Schlucht, finden die Helden etliche kleine Pfeile. Es ist anzunehmen, daß ihre Gefährten bereits hier angegriffen worden sind. Tiefe und Abstand zwischen den Fußabdrücken, die in südliche Richtung führen, lassen den Schluß zu, daß ab hier die Flucht der Unglücklichen begann.

Allgemeine Informationen:

Je tiefer ihr in die immer enger gewundene Schlucht eindringt, um so lauter wird das Rasseln vor euch. Schließlich öffnet sich die Felsspalte zu einem etwa 10 Schritt weiten Kessel. Ihr blickt auf einen sich windenden Berg aus Schlangen. An den Felswänden hallt das Rasseln der aneinander reibenden Körper und ihr wütendes Fauchen wieder.

Spezielle Informationen:

Eine Sinnenschärfe Probe +4 läßt die erfolgreichen Charaktere auf einen Berg von Schlangen aufmerksam werden, in dem sie ein Stück einer etwa ein Spann dicken Schlange ausmachen. Wie lang die Schlange sein mag, wollen sie sich womöglich lieber nicht vorstellen.



Meisterinformationen:

Die Schlucht der Schlangen ist ein Heiligtum der Miniwatus. Zur Zeit wimmelt es dort nur so von Schlangen, die sich hier gesammelt haben, um sich zu paaren. Das schabende Geräusch stammt von ihren geschuppten Leibern, die sich aneinander reiben.

Mache dem Spieler mit dem höchsten Gefahreninstinkt nach kurzer Zeit klar, daß das hier kein Ort für ein Picknick ist und man sich schleunigst zurückziehen sollte.

Doch die eigentliche Gefahr läßt nicht lange auf sich warten. Im Unterholz warten schon die Krieger der Miniwatu, bereit, die Frevler zu strafen.

Spezielle Informationen:

Kaum haben die Gefährten die Schlucht hinter sich gelassen, als sich plötzlich (Name des Helden) an die Wange greift. Einen Augenblick später befindet ihr euch in einen schieren Hagel aus winzigen Pfeilen.

Meisterinformationen:

Die Blasrohrpfeile der Miniwatu sind mit einem lähmenden Gift präpariert, das dazu dient, die Großlinge zu schwächen. Töten will man sie im Kampf. W3 Kampfrunden, nachdem sie ein Pfeil getroffen hat, machen sich die ersten Lähmungen bemerkbar (GE – 1W6, inkl. entsprechende Abzüge auf AT/PA).

Gegen die erfahrenen Miniwatus haben die Helden keine Chance. Einzig die Flucht ist die richtige Entscheidung. Sollten die Spieler wider Erwarten kämpfen wollen, findest du im folgenden die Werte für die Mohakrieger.

Die Helden sind zahlenmäßig unterlegen, auf jeden Helden kommen mindestens vier Miniwatu, die voll heiligem Zorn gegen die Frevler kämpfen.

Schlußendlich liegt das Heil der Helden nur in der Flucht, so lange sie noch in der Lage dazu sind ...

Ohne es zu ahnen, steuert die Gruppe auf ihre Rettung zu. Sobald sie die Tabulinie überquert haben, sind sie vor Angriffen der Eingeborenen sicher. Die Helden werden sich zwar wundern, aber womöglich auch schnell begreifen, warum sie überlebt haben und weshalb sie im Südteil der Insel noch keinen Moha zu Gesicht bekommen haben.

Wir wollen hoffen, daß die Charaktere in ihrer Wut über den Tod ihrer Gefährten sich nicht zu Attacken auf die Schlangen haben verleiten lassen. Denn in einem solchen Fall wäre es fraglich, ob die Miniwatu auch nach Überqueren der Tabulinie von ihnen ablassen.

Erfahrener Moha:

MU 13; LE 50; AT/PA 14/13; TP W +3 (Speere, Keulen) bzw. W+1* (Blasrohrpfeil); MR 0; TAW Fernwaffen (Blasrohr) 19

* zzgl. Schaden durch Gift (Lähmung oder Atemnot)

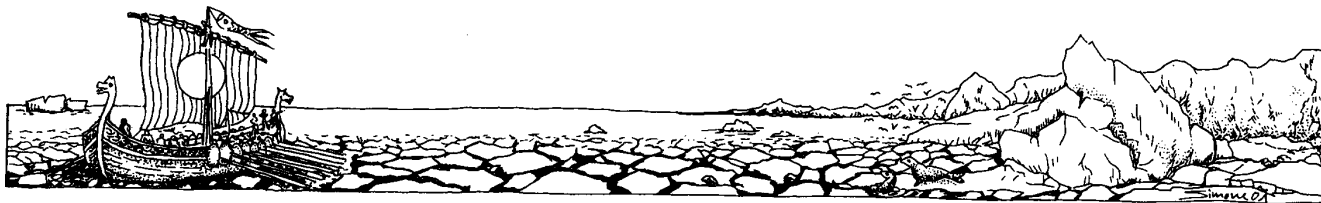
Allgemeine Informationen:

Eure Glieder schmerzen und eure Lungenflügel brennen, als ihr euch erschöpft auf dem Dschungelboden fallen laßt. Gerade eben waren die Wilden euch noch dicht auf den Fersen doch kaum daß ihr an einem der Pfähle vorbeigelaufen seid, haben sie von euch abgelassen.

So recht darauf vertrauen, daß sie weg sind, wollt ihr jedoch nicht, und so erwartet ihr jeden Augenblick einen heimtückischen Angriff. Doch dieser bleibt aus.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden zurück schleichen, können sie jenseits der Pfähle die Mohas beobachten, die entlang der Linie durch das Unterholz streifen. Sobald sie die Helden entdecken, stürmen sie wütend auf sie zu, um kurz vor der Tabulinie ihre Speere nach ihnen zu werfen. Die Grenze allerdings werden sie zur keiner Zeit überschreiten, was den Spielern verdeutlichen sollte warum sie hier in Sicherheit sind – es sei denn, die Helden hätten sich an ihrem Schlangenheiligtum vergangen (s.o.).



Eine unglaubliche Entdeckung

Meisterinformationen:

Auf einem Patrouillengang entlang der Tabulinie, führt die Helden ihr der Weg zu einem Hügel am anderen Ende der Insel, um dort Ausschau nach den thorwalschen Schiffen zu halten. Dort angekommen machen sie eine erstaunliche Entdeckung: In der Nacht hat in einer der Buchten ein Schiff seinen Anker geworfen. Seefahrerkundige Helden können den Viermaster als Schivone identifizieren. Eine gelungene Sinnenschärfe-Probe +3 fördert zutage, daß der Horasadler am Flaggenmast des Schiffes flattert. Eine Sinnenschärfe-Probe + 15 verrät sogar den Namen des Schiffes. Es ist ausgerechnet die „Admiral Sanin“! Helden, die sich mit der horasischen Marine auskennen, wissen auch ohne Falkenblick, daß nur wenige Viermaster die Ozeane befahren, einer ist die „Sanin“.

Diese wurde vor ein paar Tagen von ihren Begleitschiffen in einem Sturm getrennt. Die Sanin wurde bei diesem Sturm so schwer beschädigt, daß die nötigsten Reparaturen keinen Aufschub duldeten. So beschloß man, die Bucht von Token anzulaufen, dem nächstgelegenen Ort, der sich zum Anker anbot. Als dann wollte man sich auf die Weiterfahrt nach Khemhaven machen, wo die Begleitschiffe sicher schon auf die Sanin warten. Das Schiff ist mittlerweile wieder fahrtüchtig, bereits morgen Abend soll es mit der Flut hinaus gehen. Daß die Horasier nichts von den Thorwalern bemerkt haben, liegt daran, daß man keine Zeit auf Exkursionen verschwendet hat. Man kennt die Miniwatu und ihre Gebräuche und fühlt sich hinter der Tabulinie sicher. Und mit einer Horde ausgesetzter Thorwaler wird wohl nur der Mißtrauischste der Mißtrauischen auch nur im Entferntesten rechnen ...

Weitere Informationen über das Schiff findest du im Anhang.

Der Adler sitzt in der Falle!

Meisterinformationen:

Mit dieser guten Nachricht eilen die Helden vermutlich schleunigst zurück ins Lager. Was die Helden nicht ahnen ist, daß sich die Situation im Lager empfindlich zugespitzt hat. Die böse Saat, die Lars gesät hat, ist aufgegangen, ein Teil der Besatzung steht kurz vor einer Meuterei.

Die Helden sollten just in diesem Moment eintreffen, um das Schlimmste gerade noch zu verhindern. Die Nachricht von der Entdeckung der Sanin ist unzweifelhaft der beste Trumpf, um die Aufgebrachten wieder zu besänftigen.

Allgemeine Informationen:

Nachdem es euch gelungen ist, die Streithähne zu besänftigen, schauen die, die sich gerade noch gegenseitig

ans Leder wollten, verlegen und beschämt zu Boden. Der Geweihte Asleif ergreift das Wort: „Freunde, Kameraden, was geschehen ist, ist geschehen und wir können es nicht rückgängig machen. Laßt uns einfach vergessen, welches Unglück beinahe über uns hereingebrochen wäre und uns die Hand reichen zur Versöhnung. Ich kann eure Wut und euren Zorn gut verstehen. Doch anstatt ihn gegen eure Gefährten zu richten, hat Swafnir euch in seiner Gnade die Möglichkeit gegeben, ihn auf eure Feinde zu schmettern. Laßt uns aufbrechen, um den Horasknechten zu zeigen, wie der Zorn der Thorwaler aussieht. Das Wohl, bei Swafnir!“

Meisterinformationen:

Nachdem Ragnar und Frenjar die Helden zu ihrer Entdeckung eingehend befragt haben, wird schnell klar, daß es nicht lange zu zögern gilt: Die beiden Hetzmänner wissen genau, daß die Zeit drängt und sie womöglich nur heute Nacht die Gelegenheit haben werden, die Admiral Sanin zu entern. Bei dem folgenden Kriegsrat sind auch die Helden willkommen, sich an der Ausarbeitung des Schlachtplans zu beteiligen. Da es schwerlich möglich ist, den Ideen deiner Spieler vorzugreifen, müssen wir diese Szene, wie auch die endgültige Ausgestaltung des Angriffs, deiner Improvisationsgabe überlassen.

Der Angriff auf die Admiral Sanin

Allgemeine Informationen:

Das Glück scheint euch endlich wohl gesonnen zu sein. Nicht nur, daß ihr auf dem Marsch hierher keinen einzigen Verlust zu beklagen habt; auch die Admiral Sanin liegt immer noch in der Bucht vor Anker, wo ihr sie heute Morgen gesichtet habt.

Offenbar hegt die Besatzung keinerlei Verdacht, in welcher Gefahr sie sich befinden, denn zur Deckwache sind nicht mehr Matrosen eingeteilt als unbedingt nötig.

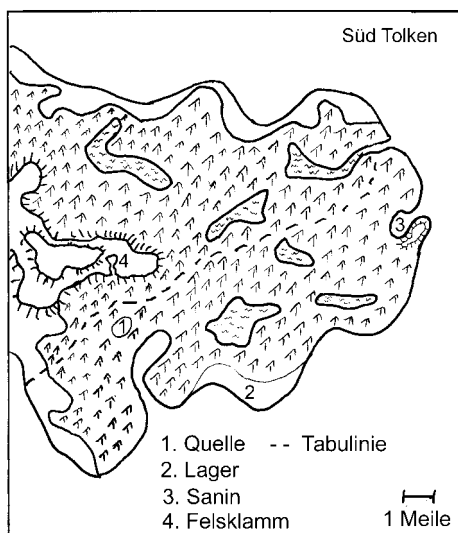
Nun liegt ihr auf eurem Posten am Rande des Dschungels und wartet auf das Zeichen der Hetzmänner.

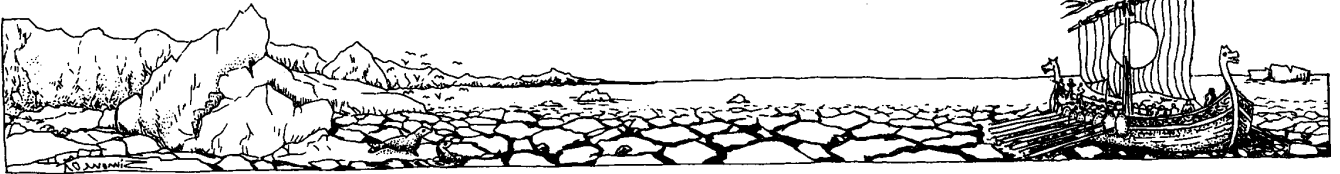
Noch einen Augenblick, dann wird das Signal sicher kommen. Doch was ist das? Da schwimmt jemand im Wasser. Der Spion, schießt es euch durch den Kopf, er will zur Sanin, um sie zu warnen!

Meisterinformationen:

Ganz richtig, es ist Lars, der zu dem Schiff schwimmt. Für die Helden sollte es da nicht viel zu überlegen geben: Der Verräter muß aufgehalten werden!

Folgendes sollte den Helden klar sein:
- Sie müssen den Verräter stellen, bevor er der Sanin so nahe gekommen ist, daß die Deckwachen ihn bemerken.





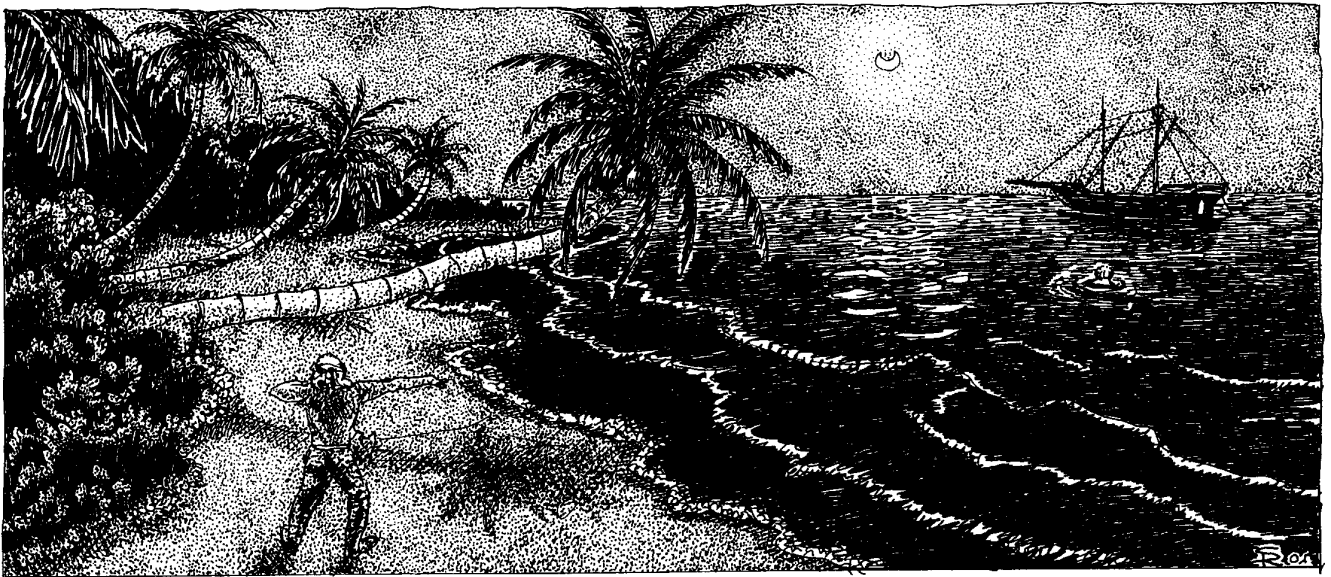
- In jedem Fall muß verhindert werden, daß der Spion durch Rufe oder ähnliches die Schiffsbesatzung alarmiert.
- Ein Schwimmer ist bei ruhiger See – wie man sie nicht nur für einen guten Ankerplatz, sondern auch für einen Angriff, bei dem man sich einem Schiff schwimmend nähert, braucht – relativ gut sichtbar, vor allem, wenn er es durch wilde Bewegungen darauf anlegt, gesehen zu werden.

Was die Helden zu diesem Zeitpunkt nicht ahnen können, ist, daß ihnen die Götter gefälliger sind als sie dachten: Just an diesem Abend hat Kapitän Ravallya ein Faß Rum ob der guten Arbeit bei der Reparatur des Schiffes und der bevorstehenden Abfahrt für die Mannschaft zur Abendmahlzeit ausgeben lassen. Nun liegt ein Gutteil der Mannschaft selig träumend in den Kojen und auch die Deckwachen haben ihren – wenn auch geringeren Anteil – bekommen – gegen den ausdrücklichen Befehl des Kapitäns, doch wofür hat man Freunde ...

mißlungen ist, um einen Schritt erhöht.

Sollten die Helden sich schwimmend an die Verfolgung machen, schlagen wir folgendes vor: Lars und jeder Held müssen pro Kampfrunde eine Probe auf das Talent Schwimmen ablegen. Die überschüssigen Talentpunkte ergeben die geschwommenen Meter in dieser Runde. Mißlingt die Probe, hat derjenige Wasser geschluckt oder einen Krampf, und es gelingt ihm nicht, in dieser Runde voranzukommen (mid. 1). Es bleibt zu hoffen, daß es gelingt, den Spion ohne großes Aufhebens und rechtzeitig zu stoppen. Ob die Helden/Thorwaler ihn sodann gleich töten oder ihn in Gewahrsam nehmen, um ihn später zu verhören, liegt in deinem Ermessen.

Lars wußte natürlich auch nichts von der Anwesenheit der "Sanin". Nach der Meldung durch die Helden erkennt er, daß sein Plan, eine Meuterei auszulösen, gescheitert ist. Er wartete die erste gute Gelegenheit ab, um sich aus dem Staub zu machen und die "Sanin" zu warnen.



Du kannst also getrost alle folgenden Sinnenschärfe-Proben für die Wachen entsprechend erschweren.

Es ist schwer vorhersehbar, wie die Spieler Lars aufzuhalten versuchen – ob durch Magie oder im Rahmen einer Verfolgungsjagd. Sollte sich die ganze Horde an die Verfolgung machen, würde das Spektakel womöglich erst recht die Wachen aufmerksam machen. Es zählt nicht nur Schnelligkeit, sondern auch Köpfchen. Ggf. wird Ragnar die Seinen von einer Verfolgung abhalten, wenn er gewahr wird, daß die Helden bereits „am Ball“ sind. Ob ihm das vollständig gelingt und inwieweit der Bordmagus die Gefährten unterstützen kann und wird, liegt in deiner Hand.

Jeder Spieler sollte eine Intuitions-Probe +3 würfeln, um zu ermitteln, wie rasch es ihm gelingt, die Situation zu verarbeiten und zu reagieren. Bei Gelingen hat Lars einen Vorsprung von 10 Schritt, der sich mit jedem Punkt, um den die Probe

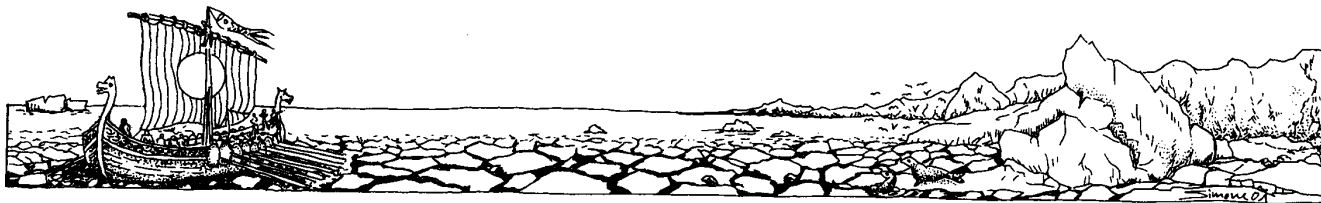
Spezielle Informationen:

Die meisten Thorwaler sind fassungslos, ob der Identität des Verräters. Besonders Ragnar wirkt ziemlich niedergeschlagen, da er Lars vertraut hat und nun seine eigene Menschenkenntnis in Frage stellt. Ein paar aufmunternde Worte der Helden wären sicher hilfreich.

Allgemeine Informationen:

Dem Schrecken zum Trotz muß der beschlossene Plan dennoch ausgeführt werden. Ohne weitere Verzögerung gibt Hetmann Frenjar das Zeichen für den Beginn des Überfalls. In kleinen Gruppen lösen sich die Thorwaler aus dem Dschungel, um kurz darauf in den dunklen Fluten zu verschwinden und möglichst unauffällig zur Sanin zu schwimmen.

Die Zeit, eure Rechnung zu begleichen, ist gekommen. Doch noch ist nichts gewonnen Hoffentlich kommt ihr an Bord,



ohne bemerkt zu werden, sonst ist der Angriff gescheitert, noch bevor er begonnen hat.

Meisterinformationen:

Da es uns unmöglich ist, jede Idee oder Aktion der Helden vorherzusehen – ganz davon ab, daß das den Rahmen dieses Szenarios sprengen würde, wollen wir uns auf die nötigen Hinweise beschränken, die es dir möglich machen sollen, die Szene entsprechend zu improvisieren.

Zum Zeitpunkt des Angriffs befinden sich sechs Mann als Ankerwache auf ihren Posten. Davon befinden sich zwei Wachen auf der Vordertrutz, zwei auf dem Geschützdeck und zwei auf dem Achterdeck. Vier der Wachen sind Seesoldaten. Die übrigen Matrosen und Soldaten schlummern in ihren Hängematten und Kojen, leicht berauscht durch den Rum, der am Abend ausgeschenkt wurde. Allerdings haben es sich 15 Matrosen wegen der Hitze auf dem Geschützdeck bequem gemacht.

Der aussichtsreichste Weg, um unentdeckt an Bord zu gelangen, ist eine Kletterpartie – entweder über die Ankerketten auf das Vorderdeck oder über das Ruder auf die Heckgalerie. Für die Ankerketten gilt, daß es leichter ist, sich an diesen empor zu hangeln (einfache Kletterprobe für Seeleute, für ungeübtere +1), dafür befinden sich auf der Vordertrutz zwei Seesöldner, die es lautlos zu überwältigen gilt. Ruder und Heckgalerie sind schwieriger zu erklimmen (Klettern-Probe + 3 für Seeleute, für ungeübtere +5), dafür ist die Wahrscheinlichkeit dort geringer, auf Wachen zu stoßen (10%).

Von der Galerie aus kann man auf das Achterdeck klettern oder aber durch zwei Türen (je eine auf jeder Seite), in die Unterkünfte der Offiziere vordringen. Den Kapitän und seine Offiziere gefangen zu nehmen, ist gewiß von Vorteil.

Auch auf dem Achterdeck stehen Wachen, doch handelt es sich dabei nur um einfache Matrosen und nicht um Seesöldner. Ist dieses Hindernis erst einmal überwunden, können die Thorwaler die Hornissen besetzen.

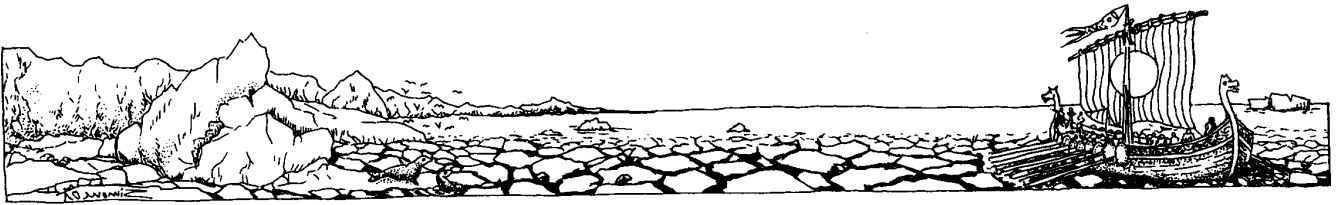
Hendrag kann das Kommandounternehmen mit Zaubern wie dem SILENTIUM (Achtung! Auch Stille kann auffällig sein!), DUNKELHEIT und WEHE WALLE NEBULA unterstützen.

Hendrag stehen die üblichen Zaubere eines Olporter Magiers zur Verfügung, dazu noch die klassischen gildenmagischen Formeln, wie sie zum Kanon der meisten Magier gehören.

Vom Achterdeck aus können die Helden über den Niedergang auf das darunter gelegene Geschützdeck vordringen. Hier wäre es sicher günstig, die Niedergänge zu den Mannschaftsquartieren zu verbarrikadieren. Danach sollte es ein leichtes sein, die beiden verbliebenen Wachen und die an Deck schlafenden Matrosen zu überwältigen.

Sollten sich die Thorwaler gar zu tölpelhaft anstellen, es ihnen nicht gelingen, die Wachen in aller Heimlichkeit zu überwältigen, einer der Schiffskatze aus Versehen auf den Schwanz treten oder jemand es nicht lassen können, an das Kabinfenster des Kapitäns zu klopfen – oder solltest du schlicht etwas mehr Aktion in dieser Szene wünschen – werden die schlafenden Hunde geweckt. Zögerlich zwar, werden die Horasier sich zum Kampf stellen. In diesem Fall wird es natürlich schwerer für die Nordleute, die Sanin zu nehmen und er wird zweifellos größere Verluste auf beiden Seiten geben. Werte für die Matrosen und Seesöldner findest du im Anhang.





Sieg!

Meisterinformationen:

Nachdem die Mannschaft festgesetzt und die Offiziere sicher eingesperrt sind, wird die Ladung des sagenhaften Schatzschiffes gesichtet. Es war fürwahr jede Mühe wert. Die Sanin hatte ihre Mission, die Steuern der horasischen Kolonien einzutreiben, fast schon beendet. Ihr letztes Ziel sollte Khemhaven sein, von wo aus sie dann ihre Reise in die Heimat antreten sollte.

An Bord finden sich schier unermeßliche Schätze (nach Wunsch des Spielleiters). Unter der Ladung befindet sich außerdem ein Faß Hylailier Feuer. Allerdings werden einige Tage ins Land gehen, bis die Ladung zur Gänze gesichtet und die Listen überprüft sind.

In der Kajüte des Kapitäns finden sich nach ausdrücklicher Suche (Sinnenschärfe-Probe + 6) hinter einem Brett der Wand-

verkleidung zwei Beutelchen mit kostbaren Juwelen. Wenn man davon ausgeht, daß der Kapitän seine Preziosensammlung nicht überall mit hin nimmt, muß man wohl davon ausgehen, daß Ravallya einem netten Nebenerwerb auf Kosten der horasischen Schatzkammer nachgeht.

Von weiterem Interesse sollten die Karten und Unterlagen des Kapitäns sein. Unter anderem findet sich auch eine Karte des Bilku-Archipels mit Angabe der engen Fahrinne.

Bei der Erkundung der weiteren Kabinen stößt man zudem auf die Adlige Esquiria Sara Mornicella, die sich wie eine wild fauchende Katze auf jeden Eindringling stürzt, um ihr Leben so teuer wie möglich zu verkaufen. Es wäre ein Jammer, sollte die Esquiria zu Tode kommen, eingedenk des ordentlichen Lösegelds, dessen Weg man dann verlustig geht. Die junge Adlige war auf dem Weg nach Khemhaven, um sich mit dem dortigen Kommandanten zu treffen.

Zwischenspiel

Spezielle Informationen:

Die Hetleute beschließen, die Besatzung der Sanin auf dem Eiland auszusetzen, sobald der Rest der Flotte zurückgekehrt ist. Einstweilen jedoch, gilt es ein Auge auf die gefesselten Gefangenen zu haben. Außerdem heißt es nun, einige Mäuler mehr zu versorgen, doch mit den üppigen Vorräten von der Sanin stellt das kein größeres Problem dar.

Alle Gefangenen von Rang und Namen, wie Kapitän Ravallya, Esquiria Momicella und einige der höheren Offiziere, werden in Eisen gelegt und in unterschiedliche Kabinen gesperrt. Man will von ihren Familien zu einem späteren Zeitpunkt Lösegeld einfordern.

Meisterinformationen:

Da ihr nicht wißt, wo sich die Flotte befindet, haben die beiden Hetmänner beschlossen, vor der Insel zu kreuzen bis die Flotte wieder hier eintrifft.

Vier Tage wird es dauern, bis der Ausguck am Horizont die Silhouette des Winddrachens ausmacht.

Allgemeine Informationen:

Jurga und die anderen sind fürbaß erstaunt über den unerwarteten Erfolg der „Gestrandeten“. Es gibt ein großes Freudenfest, wobei die Vorräte der Sanin – insbesondere die aus der Speisekammer der Offiziere und des Kapitäns – einmal mehr her halten müssen. Von Unglücksrabben sind die Leute der "Seespinne" mit einem Mal zu Glückspilzen geworden. So soll einem sein Schicksal schon besser gefallen. Einzig der horasische Kapitän und die junge Edeldame, die Jurga ebenfalls eingeladen hat, können sich dem Jubel und der ausgelassenen Stimmung nicht hingeben – Ravallya weiß nur zu gut, was ihn erwartet, sollte er jemals wieder horasischen Boden betreten. Einem, der das Schatzschiff der Kaiserin verloren hat, ist keine glänzende Zukunft vorbestimmt ...

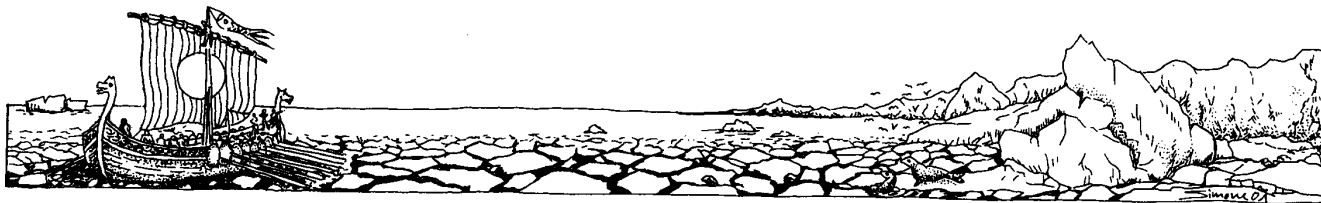
Meisterinformationen:

Jurga und die Hetleute beschließen nach Sichtung der Unterlagen an Bord einen verwegenen Plan: Nun, da man die Sanin gekapert hat, will man nach einem festen Stützpunkt Ausschau halten, als Basis für weitere Unternehmungen im Südmeer. Neu-Bosparan – jene Siedlung mit dem hochtrabenden Namen – hat man sich dafür auserkoren, erscheint diese doch nach allem, was man weiß, als geeignet ob ihrer Lage. Zudem ist sie nur schwach bemannt. Sicherlich gibt es bedeutendere Kolonien in der Hand der Horas, solche, deren Bodenschätze größeren Profit versprechen, doch gibt Jurga zu bedenken, daß den Thorwalern keine Armee zur Verfügung stünde, das einmal eroberte Land gegen wiederholte und erbitterte Angriffe zu halten. Und außerdem sollte die Blamage, ausgerechnet den Flecken mit diesem Namen an die Thorwaler einzubüßen, den Horasiern genug zusetzen.

Vor der Abfahrt werden noch folgende Dinge erledigt: Die einfachen horasischen Matrosen werden auf Token ausgesetzt. Man läßt ihnen Proviant für eine Woche, Werkzeug und ein paar Messer. Das ist unzweifelhaft mehr, als die Thorwaler im umgekehrten Fall von den Horasiern erwarten könnten, deren Gepflogenheiten im Umgang mit Piraten denen Al'Anfas in nichts nachstehen.

Außerdem wird die Ladung der Sanin – so weit es geht – auf die verbliebenen Thorwaler Schiffe verteilt. Auf der Sanin verbleibt nur ein Drittel der Güter. Swafnirdank, wie man im folgenden Kapitel sehen wird.

Es bleibt Jurga – und damit dir – überlassen, ob die horasischen Geiseln auf der Sanin verbleiben oder ob man sie auf den Winddrachen oder eines der anderen Schiffe verbringt. Du kannst es selbstverständlich auch davon abhängig machen, ob einer der Helden anregt, die Gefangenen von Bord der Sanin zu bringen (jetzt oder nach Bekanntgabe des Angriffsplans auf Neu-Bosparan).



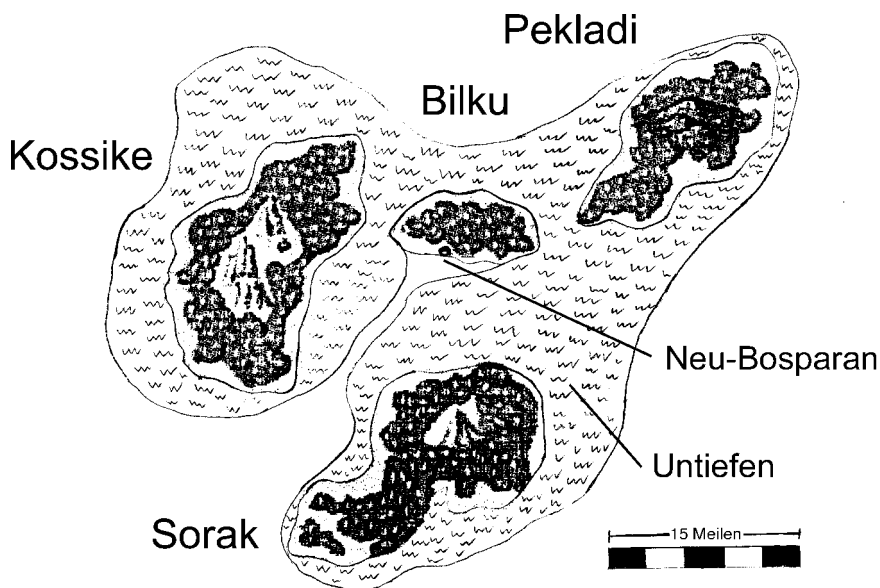
Kampf um Neu-Bosparan

Meisterinformationen:

In dem nun folgenden finalen Kapitel des Abenteuers wird der Kampf um Neu-Bosparan auf Bilku geschildert. Einmal mehr kommt es auf den Einfallsreichtum deiner Spieler an. Die Helden sollten in die Beratungen der Anführer mit einbezogen werden – sie haben sich in jüngster Vergangenheit schließlich mehr als einmal ausgezeichnet. Laß sie ihre Ideen vortragen. Es gibt selbstverständlich Dutzende von Möglichkeiten die Sache anzugehen. Eine der denkbaren Varianten werden wir auf den folgenden Seiten vorstellen. Es liegt ganz bei dir, sie zu befolgen, nach deinem Geschmack oder gemäß den Ideen der Spieler abzuändern.

Das Bilku-Archipel

Das Archipel besteht aus vier Inseln. Drei von ihnen (Sorak, Kossike, Pekladi) bilden einen Ring, in dessen Mitte Bilku liegt. Dort weht, über 2000 Meilen von Vinsalt entfernt, der



Horasadler über den Palmen von Neu-Bosparan. Einstmals befand sich an dieser Stelle nur eine einzige Insel, die jedoch bei einem gewaltigen Vulkanausbruch zerstört wurde und in die heute bekannten Inseln zerfiel. Das Meer rings um die Inseln ist gefährlich niedrig, es wimmelt von Untiefen und scharfkantigen Korallenriffen. Nur eine peinlich genau einzuhaltende Fahrrinne bietet einen sicheren Seeweg zur Insel Bilku, vor allem Schiffe mit einem Tiefgang wie die "Sanin" müssen peinlichst darauf achten, sich an die Steueranweisungen zu halten. Selbst für ein Drachenschiff sind noch etliche der Riffe gefährlich genug, auch wenn ihnen sicherlich mehr Freiraum bleibt, sich der Insel zu nähern.

Neu-Bosparan

Neu-Bosparan, die Hauptstadt des Capital Condominiums und Admiral-Kommissariat Südmeer: Einst ein verschlafenes Nest, ein Lager von hesindegefalligen Forschern, die dort

ihrem Tagwerk nachgingen, sind im Laufe der Zeit immer mehr feste Gebäude entstanden. Heute sind es immerhin stolze 20 Gebäude, die meisten aus Holz, dazu ein palisaden umfriedetes Fort, seit man in Vinsalt beschlossen hat, Neu-Bosparan als immerwährende Siedlung des Horasreiches zu betiteln. Verwaltet wird die Siedlung von Gouverneurin Cavalliera Nurim ya Berdin. Ein Banner Horasgarde und deren Familien halten hier die Traditionen der fernen Heimat hoch. Dazu kommen ein paar gestrandete Söldlinge, „wegbeförderte“ horasische Adlige und einige Geweihte der Hesinde und Peraine, die eng mit den Wissenschaftlern zusammenarbeiten, die auch heute noch Neu-Bosparan besiedeln. Insgesamt leben auf Bilku ca. 170 Menschen. Die Siedlung ist von einer Holzpalisade umgeben, eine weitere Umfriedung schützt den Hafen. Dort liegen ein großer bewaffneter Kutter und drei kleinere Fischerboote.

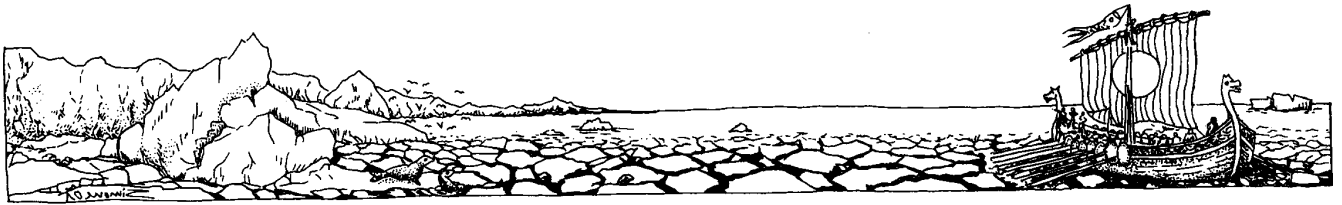
Der Angriffsplan

Die enge Fahrrinne verbietet einen gleichzeitigen Frontalangriff aller Schiffe. Außerdem sind die Wehranlagen der Siedlung mit Geschützen bestückt. Wohl wäre eine Landung aller Truppen im Norden der Insel und ein Angriff von Land möglich, allerdings würde sich dies Unterfangen gefahrvoll und langwierig gestalten, da Riffe und die ausnehmend heftige Brandung das Anlanden arg erschweren. Es würde womöglich Tage dauern, alle mit Beibooten an Land zu bringen, eine Entdeckung würde dadurch sehr wahrscheinlich

Also wird der tollkühne Plan gefaßt, mit der gekaperten Sanin nach Neu-Bosparan zu fahren. Jurga hofft, daß sich die Horasier von dem bekannten Schiff täuschen und dieses ungehindert passieren lassen.

Als dann will man die Garnison im Handstreich nehmen, so daß auch die anderen Schiffe in den Hafen einlaufen können. Gegebenenfalls soll die "Sanin" mit ihren Geschützen die Hafenbombarden unter Beschuß nehmen und zerstören, so die Horasier den Braten vorzeitig riechen sollten. Die Besatzung der "Sanin" wird sich so gut es geht mit den 'ausgeliehenen' Uniformen der Horasier verkleiden, um einer vorzeitigen Entdeckung vorzubeugen. Der Rest der Flotte folgt der Sanin ininigem Abstand, um keinen Verdacht zu erregen. Wenn die Geschütze ausgeschaltet sind, kann der Sturm der Insel mit vereinten Kräften beginnen.

Der erste Angriff schlägt allerdings fehl. Es gelingt den Horasiern, die Sanin aufzubringen und Gefangene zu machen. Jurga faßt den Entschluß, ein Kommandounternehmen über den gefährlichen Landweg in die Siedlung zu senden, um die Geschütze vor einem zweiten Angriff zu zerstören, und wenn möglich, auch die Gefangenen zu befreien.



Der erste Angriff

Allgemeine Informationen:

Früh am Morgen geht es los. Die "Sanin" wird mit insgesamt 76 Leuten besetzt, darunter die Lassirer Drachen, die Überlebenden der "Seespinne" und ihr. Der Wind bläht die Segel und es kommt Leben in die "Sanin". Gemächlich setzt sich die Schivone unter Jubelrufen und aufmunternden Worten eurer Kampfgefährten auf den anderen Schiffen in Fahrt. Um euch Mut zu machen, schlagen einige ihre Waffen auf die Schilde, kurze Zeit später setzen auch die anderen Schiffsbesatzungen mit ein. Und so fahrt ihr voller Stolz durch das Spalier der Schiffe. „Wir sehen uns am Strand von Bilku“, „Swafnir begleitet euch“, „haut den Gepuderten die Zähne raus!“ und ähnliche Rufe begleiten euch.

Der Horasadler flattert im Wind, lange wird er dort nicht mehr wehen. Vielleicht findet er später als Tisch Tuch oder in der Latrine seine Verwendung.

Back- und steuerbord am Bug hat Hetmann Ragnar einen Ausguck plaziert, um nach Untiefen Ausschau zu halten. Ein dritter hat es sich auf dem Bugspriet bequem gemacht. So ganz vertraut man den Seekarten der Spitztüchleinwinker nicht.

Meisterinformationen:

Auch die Helden können sich als Beobachtungsposten melden. Um die Riffe rechtzeitig auszumachen, bedarf es einer gelungenen Sinnenschärfe-Probe alle 50 Schritte, die du nach Geschmack variieren kannst (zwischen +3 und +15). Sollte eine der Proben scheitern, schlägt ein anderes Besatzungsmitglied gerade noch rechtzeitig Alarm. Passiert das einem der Helden mehr als einmal, wird er von seinem Posten abgezogen – das ist seinem Ruf allerdings nicht zuträglich.

Allgemeine Informationen:

Es geht ums Kap von Kossike herum. Von dort ist so früh am Morgen ein ohrenbetäubendes Schreien und Kreischen zu vernehmen. Große Schwärme bunter, fremdartiger Vögel steigen aus dem grünen Blätterdach auf. Welch ein Durcheinander, und doch scheint es eine Ordnung zu geben, die Zusammenstöße verhindert.

Nach guter Fahrt bei frischem Wind kommt bald schon Bilku in Sicht. Ein dichter grüner Teppich bedeckt große Teile der Insel. Aus dieser Entfernung sieht alles ruhig und friedlich aus. Aber ihr kennt den Dschungel besser – die Erfahrungen von Token sind noch nicht ganz verdaut.

Für Neu-Bosparan ist die Zeit der Ruhe und des Friedens bald vorbei. Die Stunde der Rache für den hinterhältigen Angriff auf Thorwal ist nicht mehr fern ...

Gleich darauf aber ist eure Aufmerksamkeit gefordert: Die "Sanin" steuert die enge Fahrwinne an, die in den Hafen von Neu-Bosparan führt. Ab jetzt heißt es höchste Konzentration zu wahren.

Die Beobachter verfolgen angespannt den Weg des Schiffes vorbei an scharfen Riffen und sandigen Untiefen. Laut ver-

melden sie jedes Hindernis, das dem Schiff gefährlich werden könnte. Noch ist der Kurs nicht allzu schwierig, die Rinne bietet genügend Raum für die Schivone. Hetmann Ragnar läßt es sich nicht nehmen, das Ruder des Schiffes zu führen, geleitet von den Rufen des Ausgucks.

Spezielle Informationen:

Allerdings wird dies nicht mehr lange so sein. An einigen Stellen wird die Fahrwinne gefährlich eng. Übersieht einer der Wachen eine Untiefe oder einen Felsen, schiebt sich das Schiff mit einem markerschütternden Geräusch eben noch über die Riffkrone, ohne größeren Schaden zu nehmen oder verharret für einen Augenblick auf der Kuppe einer Sandbank, nur um im nächsten Moment von einem gnädigen Windstoß über das Hindernis hinweg getrieben zu werden. Überhaupt, der Wind: Eine plötzliche Böe aus unerwarteter Richtung kann ein sicher geglaubtes Manöver leicht zum Scheitern bringen. Helden und Mannschaft werden mehr als einmal Blut und Wasser schwitzen, bevor Bilku auch nur in Schußweite ist.

Allgemeine Informationen:

Endlich habt ihr euch Bilku so weit genähert, daß ihr Einzelheiten zu erkennen vermögt: Die trutzige Palisade, die die Siedlung schützt, ein Flaggenmast, an dem das Banner mit dem verhaßten Horasadler flattert. Auch ein hoher steinerner Turm ist zu erkennen.

Die Siedlung scheint nicht sehr groß zu sein. „Prima, ist fast alles aus Holz, das brennt gut“, hört ihr einen eurer Gefährten sagen. Ein anderer feixt: „Wo Holz ist, finden Äxte einen Weg nach drinnen!“ Die Stimmung der Mannschaft steigt, angesichts der nahen Beute.

„Seht, über dem Fort wird eine Flagge aufgezo-gen“ verkündet Halram vom Bug. Es ist der Horasadler auf grünem Grund. „Sie begrüßen uns. Es funktioniert, sie erkennen die "Sanin". Der Adler weht nicht mehr lange!“ Freude und hämisches Lachen machen sich an Deck breit.

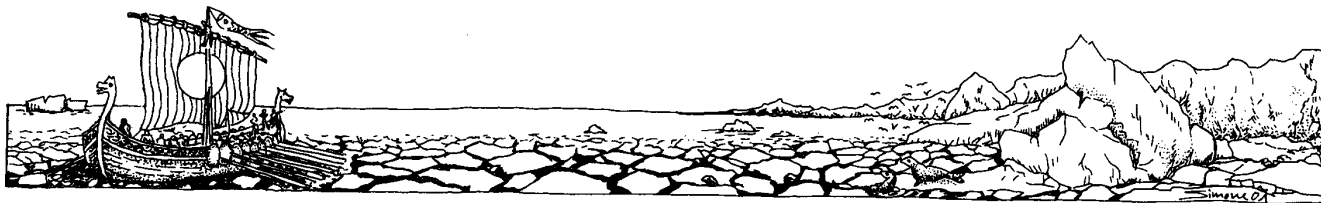
Meisterinformationen:

Leider irren die Thorwaler mit ihrer Einschätzung, daß es sich um ein Begrüßungszeremoniell handelt. Vielmehr haben die Horasier ein Flaggensignal gesetzt, das von Seiten der "Sanin" mit einer entsprechenden Signalflagge beantwortet werden muß.

Sollte einer der Charaktere darauf kommen, daß es sich um ein Erkennungssignal handelt, kannst Du dies mit 10 AP belohnen.

Spätestens bei einem zweiten Signal – einer roten Raute auf blauem Grund, die unter dem Adler aufgezo-gen wird, wird den erfahreneren Seeleuten ein Licht aufgehen. Es handelt sich um ein weiteres Erkennungssignal, da die Sanin auf das erste nicht reagiert hat. Sozusagen die letzte Chance, um einen Beschuß zu verhindern.

Die Helden können bei der Auswahl der Signalflagge behilf-



lich sein. Wohl könnte einer der Helden auf die Idee kommen, in den Unterlagen des Kapitäns nach dem Signalcode zu suchen oder gar ihn selbst zu befragen – sofern er sich an Bord befindet. Letzteres ist allerdings in der Eile kaum praktikabel. Die Signalrolle indes ist verschlüsselt – was keiner der Gefährten ahnen kann. Und so führt der Einsatz des vermeintlichen Schlüssels oder die Böswilligkeit des Spielleiters zu ein und dem selben Ergebnis: Egal, welche Flagge die Thorwaler auswählen, es ist die falsche. Dieser Kniff ist für den weiteren Ablauf des Abenteuers nötig.

Allgemeine Informationen:

Weiter schiebt sich die "Sanin" durch die enge Passage zwischen den Riffen. Gebannt beobachtet ihr das Geschehen auf der Festung. Unter dem Horasadler wird eine blaue Flagge mit einer roten Raute aufgezo-gen. Jetzt kommt Gemurmel auf: „Bei Swafnir, ein Erkennungssignal, schnell zieht ein Erkennungssignal auf.“

Eilig wird eine Flagge gezogen. Gespannt verfolgen alle, was nun geschehen mag. Die Geschützmannschaften halten sich bereit. Die Flagge auf dem Fort senkt sich. Hoffentlich war das Signal richtig.

Urplötzlich fährt ein Zischen durch die Luft. Etwa 10 Schritt vor eurem Schiff schlägt ein Geschoß mit lautem Klatschen ins tiefblaue Wasser der Bucht. Gischt spritzt auf und regnet auf euch nieder. Im ersten Moment herrscht Schweigen an Bord, doch dann bricht Hektik aus. Befehle werden gebellt, jeder rennt auf seinen Platz. „Feuer frei, schießt das Fort ins Stücke!“ Die Geschützbesatzungen prüfen hastig die Einstellungen und dann feuert die Sanin mit ihren Rotzen und Böcken. Zu kurz, die Geschosse schlagen ein gutes Stück vor der Insel ins Meer. Eine Kugel schlägt am Strand ein, doch zu weit weg, um die Siedlung zu gefährden.

Eifrig wird euer Geschützhagel erwidert. Rings um die "Sanin" verwandelt sich die Bucht in ein Inferno. Die Luft ist erfüllt von einem häßlichen Fauchen, je näher die Geschosse kommen, desto lauter wird es. Gischt spritzt auf, ein Segel ist getroffen, vorne am Bug schreit jemand.

In all der Aufregung hat niemand mehr daran gedacht, die Wache aufrecht zu halten. Urplötzlich geht ein mächtiger Ruck durchs Schiff, begleitet vom einen häßlichem Knirschen. Die Besatzung der "Seespinne" kennt es genau, so klingt es, wenn ein Schiff auf ein Riff fährt. Die "Sanin" sitzt fest!

Meisterinformationen:

Sollten die Helden weiter nach Untiefen Ausschau gehalten haben, wird ihre Umsicht dadurch vereitelt, daß Ragnar, abgelenkt vom Hagel der Geschosse, eines der Kommandos falsch deutet.

Die "Sanin" ist nunmehr den Geschützen Neu-Bosparans hilflos ausgeliefert. Ein unbewegliches Ziel von dieser Größe ist für eingespielte Schützen keine Herausforderung. Treffer um Treffer erschüttert das gestrandete Schiff.

Nicht lange, und es machen sich Boote im Hafen von Neu-Bosparan bereit, um die Schivone zu entern.

Das Debakel bleibt vom Rest der Flotte nicht unbemerkt. Doch was tun? Die Distanz zur "Sanin" ist zu groß, um vor den Schiffen der Horasier bei ihr einzutreffen. Jurga faßt den Entschluß, die "Walwut" auszusenden, um zu retten, was zu retten ist. Die Runajaski weben in aller Eile einen Windzauber, um das Schiff in sprichwörtlicher Windeseile an die "Sanin" heranzubringen. Der Zauber verhindert zudem, daß der Winddrache der Fahr-rinne folgen muß – das Schiff gleitet geradezu über die Wellenkämme, statt sie zu durchpflügen.

Es soll den Thorwalern gelingen, zumindest einen Teil der Besatzung an Bord zu nehmen. Allerdings verhindern der Beschuß der Fahr-rinne und die nahen horasischen Boote, daß alle gerettet werden können. Zumal längst nicht alle Thorwaler bereit sind, den Kampf einzustellen und das Schiff aufzugeben. Ob die Helden von Bord gehen, sei ihnen überlassen, auch wenn im folgenden davon ausgegangen wird, daß sie zu den Geretteten gehören. Mache ihnen die Hoffnungslosigkeit des Kampfes klar, während ihnen die Geschosse dichter und dichter um die Ohren fliegen. Sollten sie sich partout weigern, werden sie mit den anderen gefangengenommen. Für diesen Fall sollten die betreffenden Spieler mit einem Ersatzcharakter aus der Schar der Thorwaler weiter spielen.

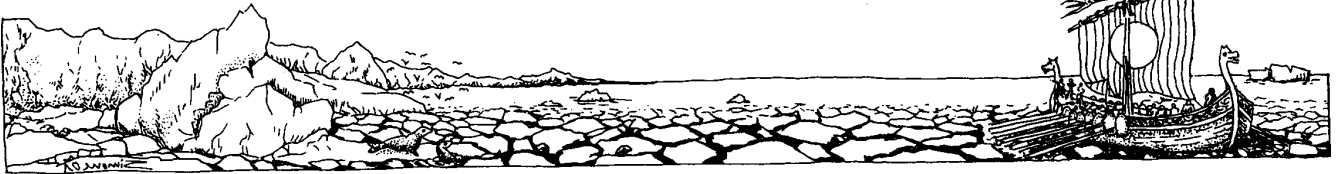
Nach diesem neuerlichen Rückschlag schlagen die Emotionen unter den Thorwalern erneut hohe Wellen. Nur mühevoll soll es – unter Mitwirkung der Helden – gelingen, die Wogen zu glätten.

Allgemeine Informationen:

An Bord der "Sanin" herrscht ein unbeschreibliches Chaos. Geschoß um Geschoß schlägt ein. Holz splittert, Menschen schreien schmerz erfüllt auf, überall Tod und Verwüstung. Die nächsten Geschosse beschädigen Vordertrutz und Geschütze, dazu die Takelage und den Vordermast. Mit einem Krachen bricht er auf das Deck und begräbt weitere Unglückliche unter sich. Das Schiffsdeck ist übersät mit Trümmern, Segeltuch und Verletzten.

Es kommt euch wie eine Ewigkeit vor, dann hört ihr hinter euch ein Hornsignal. Die "Walwut" taucht wie aus dem Nichts auf, das elegante Schiff gleitet in rasender Fahrt wie ein Sturmwind über die Wellen. Unzweifelhaft haben hier die Runajaski ihre Hände im Spiel. Die Rettung ist nah. Wieder dieses Zischen über euch in der Luft. Doch diesmal bleibt der Einschlag aus – urplötzlich schießt aus den Fluten eine Wasserwand empor und fängt die tödlichen Geschosse ab. Die Mannschaft jubelt, vielleicht seid ihr doch noch nicht verloren. Kurze Zeit später ist die "Walwut" längsseits und eure Gefährten springen an Deck und bergen die Verletzten. „Alle runter von der "Sanin", bringt euch in Sicherheit!“ hört ihr Raskirson rufen.

Schließlich aber scheint die Kraft der Magier erschöpft – die Geschosse sausen euch wieder um die Ohren, schlagen mit dumpfem Knall in die "Sanin" und auch in den Winddrachen. Noch einen Verlust könnt ihr euch nicht leisten. Außerdem sind die horasischen Schiffe gefährlich nahe gekommen. Nur



noch ein paar Augenblicke und ihr werdet mit den Säbeln der Sesselpuper Bekanntschaft machen.

Längst nicht alle befinden sich bereits an Bord des rettenden Schiffs. Auch Ragnar macht keinerlei Anstalten, die "Sanin" zu verlassen – trotzig hält er das letzte noch funktionierende Geschütz besetzt und feuert unverdrossen auf die horasischen Schiffe. Weder gute Worte, noch Flüche und schon gar keine Befehle können ihn und eine Handvoll Getreue dazu bewegen, sich in Sicherheit zu bringen.

Meisterinformationen:

Ragnar und die verbliebenen Geschützmannschaften – insgesamt 10 Frauen und Männer - werden der "Walwut" so lange Deckung geben, wie sie können. Der ankommende Kutter wird seine Geschosse auf die "Sanin" konzentrieren. Kurz darauf setzt die Besatzung des Kutters – 25 Kämpen - zum Entern an. Zwei Fischerboote mit weiteren 30 Leuten folgen auf dem Fuß.

Nach einem kurzen aber heftigen Kampf ist ein Teil (W6: 1-2, ein Drittel, 3-5, die Hälfte, 6 zwei Drittel) der unglücklichen Thorwaler tot, der Rest gefangen. Sollten sich die horasischen Geiseln an Bord der "Sanin" befinden, werden diese selbstverständlich befreit – so sie beim Beschuß des Schiffes nicht getötet worden sind.

Die Helden in Gefangenschaft

Sollten die Helden an Bord der "Sanin" ausgeharrt haben, erhöht sich die Zahl der an Bord Gebliebenen entsprechend. Die Gefangenen werden gebunden und mit dem Boot nach Neu-Bosparan gebracht.

Dort folgt zunächst ein unangenehmes Verhör: Wer sind die Angreifer und um wie viele handelt es sich? Über wie viele und was für Schiffe verfügen sie? Wie sind sie in Besitz der "Sanin" gekommen? Wie lauten ihre weitere Pläne? Ist es wahr, daß sich Dämonenpaktierer unter ihnen befinden? Welchem Dämon haben sie sich verschworen? – Dir werden sicher eine Menge Fragen einfallen.

Nachdem man sich notdürftig ihrer Wunden angenommen hat, werden die Gefangenen schließlich in einen großen Käfig aus Bambusholz gesperrt (Siehe Plan und Beschreibung von Neu-Bosparan, Nr. 20.) Nach und nach werden einzelne Gefangene zu weiteren Verhören geholt.

Entscheide selbst, ob die Helden darunter sind, und spiele die Szene dann mit ihnen – ggf. einzeln - aus.

Ein Hinweis an den SL sei erlaubt: Längst nicht alle Spieler schätzen es, wenn Verhöre oder gar Folter extensiv ausgespielt werden. Bitte achte auf die Stimmungslage deiner Gruppe, um nicht unnötigen Unmut zu erregen.

Kriegsrat

Meisterinformationen:

Ein zweiter Angriff von See ist wegen der weitreichenden Geschütze nicht möglich, zumal der Überraschungsmoment verspielt ist. Die "Sanin", das Schiff mit der größten Geschützreichweite, ist verloren. Die gefährlichen Untiefen und Riffe auf der Nordseite der Insel verhindern es, eine größerer Gruppe unbemerkt an Land zu setzen. Was bleibt, ist ein Kommandounternehmen von Landseite, um die Geschütze der Feste unbrauchbar zu machen. Dann wäre es den verbliebenen Schiffen möglich, sich ungefährdet Neu-Bosparan zu nähern und die Garnison zu stürmen.

Jurga faßt den Entschluß, eine kleine Gruppe über den gefährvollen Landweg in die Siedlung zu senden. Wenn möglich, sollen sie auch die Gefangenen befreien. Es bietet sich an, daß sich die Helden für dieses Unternehmen melden. Ihnen gesellen sich drei Thorwaler hinzu. Sollte sich kein Zauberkundiger unter den Helden befinden, wird Hendrag oder einer der Runjaski den Trupp begleiten. Für gute Vorschläge, wie man vorgehen soll, ist Jurga selbstverständlich jederzeit offen.

Jurga drängt zur Eile, sie will keinesfalls riskieren, daß die Gefangenen länger als unbedingt nötig in der Hand des Feindes bleiben. Ohnedies ist damit zu rechnen, daß ihnen arg zugesetzt werden wird – die Horasier werden mit allen Mitteln zu ergründen versuchen, wie die Thorwaler die Sanin in ihre Hand gebracht haben und wo die Ladung verblieben ist.

Um den Überraschungsmoment und die bessere Deckung zu nutzen, soll das Unternehmen nachts durchgeführt werden. Sobald die Helden erfolgreich waren, sollen sie ein Signal geben, um den zweiten Angriff einzuläuten.

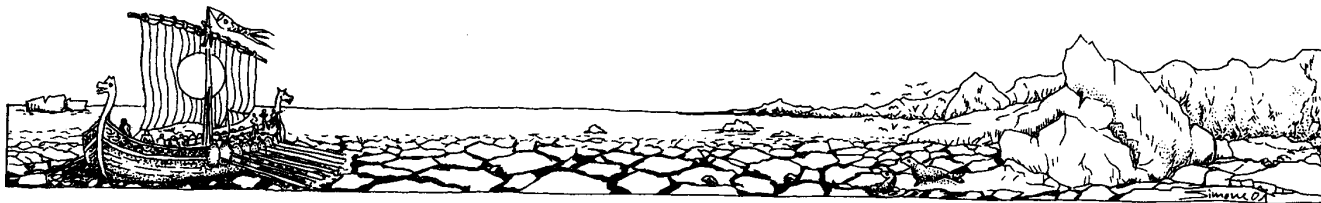
Spezielle Informationen:

Der Winddrache bringt die Auserwählten in rascher Fahrt in eine Bucht, außer Sichtweite der Siedlung. Mit einem Beiboot gilt es das letzte Stück zu überwinden. Auch an diesem Abschnitt der Küste dräuen gefährliche Riffe dicht unter der Wasseroberfläche und unberechenbare starke Strömungen machen die Fahrt zu einem besonderen Abenteuer.

Meisterinformationen:

Selbstredend ist es nicht geplant, das Unternehmen der Helden schon hier scheitern zu lassen. Und so sollten sie die Fahrt schlußendlich wohlbehalten überstehen. Allerdings steht es dir frei, mehr oder minder erschwerte Sinnenschärfe-Proben zu verlangen, um die gefährlichen Hindernisse rechtzeitig zu gewahren sowie Boote-Fahren-Proben von den Ruderern, ob es diesen gelingt, den Riffen rechtzeitig auszuweichen oder einer unvermuteten Strömung zu entinnen.

Der Winddrache wird wieder zurück zur Flotte segeln, um den kommenden Tag über und ggf. auch länger vor Bilku zu kreuzen, um die Aufmerksamkeit der Garnison auf sich zu lenken.



Eine Nacht auf Bilku

Allgemeine Informationen:

Endlich seid ihr am feinen Sandstrand von Bilku angekommen. Noch schnell das Boot verstecken und weiter geht's. Vor euch liegt der smaragdgrüne Dschungel. Ihr wißt, wieviele Schrecken sich in dem dichten Geflecht verbergen.

Als ihr den Wald betretet, seid ihr in einer anderen Welt. Anfangs trifft euch der Schein der Tropensonne noch, dann verschwindet er hinter einer Wand aus Blättern. Von überall her hört ihr Vögel schreien, kleine Affen meckern, und noch andere Geräusche erfüllen die Luft, die ihr nicht zuzuordnen vermögt: unheimliche Rufe, schrille Schreie, angstvolles Kreischen und bedrohliches Grollen.

An manchen Stellen scheint der Boden zu „leben“, aber es sind nur unzählige Insekten, die auf engem Fleck umher wimmeln. Mühsam bahnt ihr euch euren Weg durch die grüne Hölle. Die Luft ist unerträglich heiß und zugleich feucht, daß euch binnen kürzester Zeit die Kleider am Leib kleben. Nur schwer gelingt es euch, die Orientierung zu wahren, oftmals müßt ihr lange Umwege in Kauf nehmen, um ein Hindernis zu umgehen.

Meisterinformationen:

Charakteren ohne längere Dschungelerfahrung – und die Zeit auf Token reicht nicht aus - fällt es schwer, auch nur annähernd zu bestimmen, wie weit ein Geräusch entfernt ist oder woher es genau kommt.

Verlange den Helden hin und wieder erschwerte Orientierungsproben ab. Mißlingen diese, gelingt es ihnen nicht, den optimalen Weg zu finden und sie müssen einen Umweg in Kauf nehmen. Außerdem fällt es um so schwerer, wieder die richtige Richtung einzuschlagen.

Du kannst den Helden nach Wunsch Hindernisse in den Weg legen, die ihr Fortkommen erschweren, z.B. ein tief eingeschnittener Bachlauf, der nur mit Einfallsreichtum und Geschick zu überqueren ist, ein gefährlicher Sumpf oder ein tückisches Dornicht. Wildnisleben-Proben machen dschungelerfahrene Helden auf mögliche Gefahren aufmerksam, bei anderen – oder bei gänzlich unerwarteten Fährnissen – warnen (erschwerte) Gefahreninstinkt-Proben.

Raubtiere stellen mitnichten die größte Gefahr dar – zumal nicht auf einem solch kleinen Eiland wie Bilku. Vielmehr sind es die allgegenwärtigen Insekten, Schlangen, Spinnen und Skorpione, die unerwartet im Unterholz lauern, oder auch die wild wuchernden Pflanzen, von denen nicht alle harmlos sind, so wie Würgelianen oder der ebenso betörende wie gefährliche Lotos. Jede verlockende Frucht kann sich als giftig erweisen, eine klar sprudelnde Quelle mag den Keim der Krankheit tragen.

Wie schon auf Token sollte den Helden eindringlich bewußt werden, wie wenig sie in diese „grüne Niederhölle“ gehören. Als Anregung sei auf „Der tiefe Süden“ aus der Al'Anfa Box (insbesondere S. 90) sowie die Begegnungstabellen aus der Kreaturenbox verwiesen.

Schlußendlich sollte es den Helden aber vergönnt sein, den Dschungel zu durchqueren und Neu-Bosparan zu erreichen.

Meisterinformationen:

Bevorzugt sollten die Helden in der Abenddämmerung Neu-Bosparan erreichen. Allerdings hängt es wesentlich von ihrem Fortkommen im Dschungel ab, wie viel Zeit sie benötigen, um ihr Ziel zu erreichen.

Zwischen Waldrand und Siedlung liegt etwa eine Meile sauber gerodetes Kulturland, lediglich vereinzelte niedrige Büsche und Hecken bieten etwas Deckung. Auf den Wachtürmen brennen Feuer, ab und zu ist auch eine Patrouille mit einer Fackel auf dem Wehrgang zu erkennen.

Beobachten die Helden die Situation für mindestens eine Stunde, stellen sie fest, daß sechs Wachen gemeinsam Dienst tun, die in unregelmäßigen Abständen einen Rundgang über die Umfriedung machen. Mindestens zwei Wachen halten am Tor Wache.

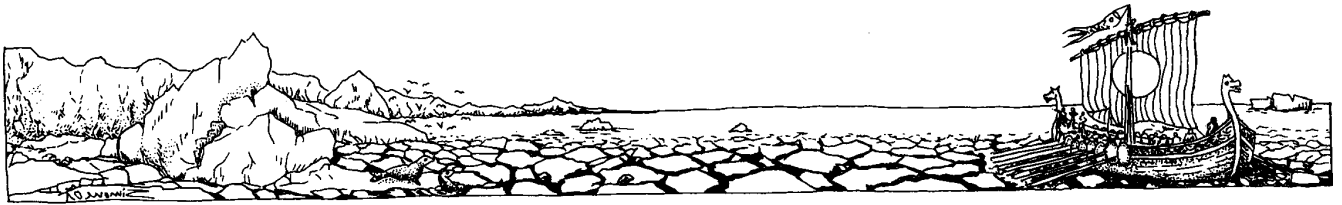
Es scheint wenig aussichtsreich, sich durch das Tor in die Stadt einschmuggeln zu wollen – in einer so kleinen Siedlung fällt jeder Fremde auf wie ein bunter Hund – zumal, wenn es sich um einen Thorwaler handelt.

Um sich der Siedlung unentdeckt zu nähern, bedarf es für die ersten 300 Schritt zwei Schleichen- bzw. Sich-Verstecken-Proben + 2 (je nach Situation), wobei die Charaktere tunlichst jegliche Deckung nutzen sollen. Um sich auf 200 Schritt zu nähern, braucht es zwei Schleichen- bzw. Sich-Verstecken-Proben + 4. Die folgenden 100 Schritt lassen sich mit zwei Schleichen- bzw. Sich-Verstecken-Proben +6 überwinden. Die nächsten 50 Schritt sind mit zwei Schleichen- bzw. Sich-Verstecken-Proben +9 zu bewältigen. Die letzten 50 Schritt erfordern besonderen Ideenreichtum, denn hier, so nahe der Festung, ist sämtliches Strauchwerk gerodet, es bietet sich keine natürliche Deckung. Mache es vom Einfallsreichtum deiner Helden abhängig, ob es ihnen gelingt, sich den Palisaden unentdeckt zu nähern und verlange entsprechende Proben.

Scheitern Proben, so sind Sinnenschärfeproben der Wachen erforderlich. Für die Helden kann man nur hoffen, daß bei einer Entdeckung ein guter Schütze unter ihnen und die Entfernung nicht zu groß ist.

Sollten die Helden den Plan gefaßt haben, gleich in die Garnison einzusteigen, sind alle Proben ab einer Distanz von 200 Schritt zur Festung um weitere 3 Punkte erschwert.

Ein Wort zur Magie: Mit großer Wahrscheinlichkeit wird der die Gruppe begleitende Magier nicht in der Lage sein, alle Gefährten mit einem INVISIBILI zu tarnen. Zudem würde dies auch bedeuten, ohne jegliche Ausrüstung in die Höhle des Horas zu gehen. Ein oder zwei Helden jedoch könnten sich aber so ungesehen an die Palisaden heranschleichen. Ein WEHE WALLE NEBULA würde wohl das Mißtrauen der Wachen wek-



ken. Auch wenn Nebelschwaden über dem Regenwald nichts ungewöhnliches sind, so sind sie doch in unmittelbarer Nähe der Siedlung und zudem in der WEHE WALLE NEBULA-typischen begrenzten Ausprägung zu ungewöhnlich. Eine Kuppel aus DUNKELHEIT kann gute Dienste leisten, wenn die Helden nicht zu ungeduldig sind und bis in die tiefste Nacht warten und sie zudem die Ausmaße der Kuppel nicht zu groß wählen. Eine Illusion, um die Wachen abzulenken, mag – wenn geschickt ausgeheckt – insbesondere für die letzten 100 Schritt überaus dienlich sein.

Um die vier Schritt hohe Holzpalisade zu überwinden, ist eine Klettern-Probe + 3 nötig. Ein Seil mit einer Schlaufe – geschickt geworfen – erleichtert die Kletterpartie (Klettern-Probe nur noch + 1).

Ein Wurfanker verursacht Lärm – es sei denn, ein SILENTIUM verhindert dies, allerdings solltest du dabei nicht vergessen, daß eine zu große Zone absoluter Stille jede Wache, die diese passiert, unweigerlich mißtrauisch machen wird.

Eine Beschreibung und Karte von Neu-Bosparan findest du im Anhang.

Neu-Bosparan

Innerhalb der Mauern

„Meisterinformationen:

Mache es den Helden nicht zu leicht, sich in der Siedlung zu bewegen. Eine Patrouille oder nächtliche Passanten sollten sie kräftig zum Schwitzen bringen. Wachhunde oder eine Schar aufmerksamer Gänse tun ein übriges. Verlange je nach Situation Schleichen- bzw. Sich Verstecken-Proben. Insbesondere die Geschütze und der Käfig mit den Gefangenen – die beiden vornehmlichen Ziele der Helden – sind schwer bewacht.

Ein wohl eingesetzter Beherrschungszauber kann Wunder wirken, desgleichen selbstverständlich Zauber wie IGNORATIA UNGESEHEN und ähnliche „Tarn“-sprüche.

Die Geschütze

Es bedarf Einfallsreichtums, Geschick und einer gehörigen Prise Glücks, um an die Geschütze zu gelangen. Diese sind in der Garnison stationiert – hinter festen Holzwällen und wohl bewacht.

Immerhin ist das Glück den Helden hold: Zur Stunde ihres Angriffs sind nur vier Wachen auf ihren Posten, statt der eigentlich eingeteilten acht. Die Horasier wiegen sich nach dem fehlgeschlagenen Angriff in Sicherheit – niemand traut es den Barbaren zu, einen neuen Angriff zu wagen – und wenn, schon gar nicht von Land aus.

Es hängt einmal mehr von deiner Gruppe, ihren Fähigkeiten und ihrem Einfallsreichtum ab, einen Plan zu schmieden. Je nachdem, wie sie vorgehen – entweder möglichst behutsam und unbemerkt oder, sobald sie in der Feste sind – kurz entschlossen zuschlagend – ist es ihnen entweder vergönnt, nach Möglichkeit in der Siedlung zu bleiben und den Feind gemeinsam mit den befreiten Gefangenen von innen zu bekämpfen,

während ihre Gefährten die zweite Attacke von See einläuten oder sie müssen nach ihrem Kommandounternehmen schnellstmöglich in den Dschungel fliehen, um sich dort vor Verfolgern zu verbergen. Letztere Möglichkeit mag auch dann sinnvoller sein, wenn die befreiten Thorwaler zu schwer angeschlagen sind, um die Stellung zu halten.

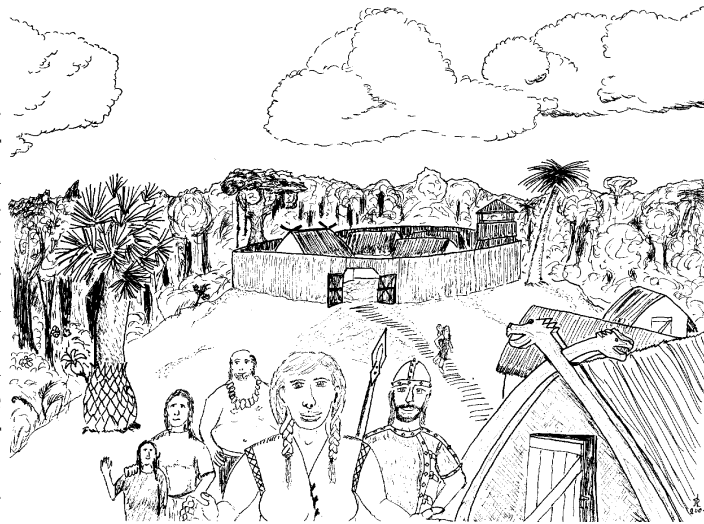
Die Geschütze lassen sich am nachhaltigsten mit Hylailer Feuer unbrauchbar machen – das sich zudem auf Distanz anwenden läßt. Allerdings solltest du den Helden verwehren, allzu großen Mengen dieser dämonischen Essenz mit sich zu führen – mit einem Fäßchen um den Hals klettert es sich nicht besonders bequem und auch mit dem pantherhaften Schleichen ist es dann nicht weit her.

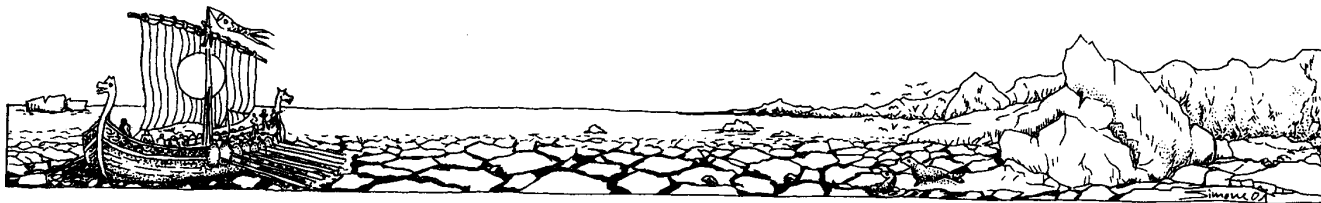
Ein IGNISPHAERO könnte ähnliche Dienste leisten – doch ist es wenig wahrscheinlich, daß dieser Zauber den Helden zu Gebote steht. Die NSC-Magier verfügen nicht über diesen Spruch.

Ähnlich wirkungsvoll ist es, die Sehnen bzw. Spannmechanismen der Wurfmaschinen zu sabotieren. Dazu ist es allerdings vonnöten, sich in die Garnison zu schleichen und unmittelbar Hand anzulegen. Um den Mechanismus so weit zu beschädigen,

daß er nicht binnen W3 SR wieder gerichtet werden kann, bedarf es einer gelungenen Mechanikprobe + 2 (Alternativ: Berufsfertigkeit Richtschütze ohne Zuschlag). Gelingt diese genau, benötigt der Charakter 1 SR, um sein zerstörerisches Handwerk zu tun, bei entsprechend besseren Erfolgen verkürzt sich diese Zeitspanne bis auf ein Minimum von 2 Minuten bei einem spektakulären Erfolg.

Um die Sehnen zu durchtrennen braucht man je nach Werkzeug zwischen einer (scharfer Dolch, Messer) und zwei SR (Schwert, Säbel). Diese Zeit läßt sich auf bis zu 3 (bzw. 5) Minuten verkürzen, wenn drei FF- und KK-Proben gelingen.





Mit einer Axt braucht man gar nur 2 Minuten, wenn drei Attacken hintereinander gelingen (aber Achtung, das macht auch am meisten Lärm).

Auch mit Zaubern wie dem HARTES SCHMELZE oder einem DESINTEGRATUS lassen sich die Geschütze sabotieren. Allerdings gilt auch hier, daß die NSC-Magier diese Zaubern nicht beherrschen.

Die Gefangenen

Zu später Stunde sollte sich eine Gelegenheit für die Helden bieten, sich dem Bambuskäfig unbemerkt zu nähern, um ihre Freunde zu befreien.

Schüre die Spannung jedoch getrost durch einen späten Passanten, der des Weges kommt, durch einen lästigen Köter, der die Helden entdeckt hat und ihnen nunmehr nicht mehr von den Fersen weicht und vor ihrem Versteck auffällig herumlungert, durch Signor Kelian, der ausgerechnet heute ein Siegesfest bis tief in die Nacht gibt oder eine betrunkenen Soldatin, die auf dem Heimweg noch einmal bei dem Geschmeiß vorbeisehen will.

Sämtliche Wände des Käfigs – also auch Decke und Boden – bestehen aus festen Bambusstangen, die man mit widerstandsfähigen, leicht klebrigen Lianen verbunden hat. Bequem ist das Ausharren in diesem Gefängnis keineswegs, und insbesondere die Verwundeten haben keine leichte Zeit, kann man sich doch nirgends leidlich hinlegen.

Einziger Zugang ist eine knapp einen Schritt hohe und 40 Finger breite Klappe, deren „Scharniere“ ebenfalls aus Lianen bestehen. Die Pforte ist mit zwei schweren Ketten mit Vorhängeschlössern gesichert.

Während die Ketten sich kaum ohne Magie (oder großen Lärm) sprengen lassen, bieten die beiden Schlössern einem geschickten Schlösserknacker keinen nennenswerten Widerstand (einfache Schlösser-Knacken-Probe oder alternativ eine

um 3 erschwerte Mechanikprobe, vorausgesetzt, die Helden verfügen über ein Stück festen Draht, die Nadel einer Gewandfibel oder gar einen Dietrich, wobei in letzterem Fall die Proben um 2 erleichtert sind).

Will das nicht gelingen, muß man sich daran machen, die Lianen zu durchsäbeln – eine klebrige und langwierige Angelegenheit. Es braucht zwischen 3 und 9 Minuten (FF- und KK-Probe, um festzustellen, ob die Helden länger oder kürzer brauchen), die Befestigungen so weit zu lösen, daß man die Luke öffnen kann, vorausgesetzt, zwei Charaktere schnippeln gleichzeitig an den widerspenstigen Strängen. Mehr als drei können nicht gleichzeitig arbeiten. Sämtliche Klingen sind nach dieser Aktion mit dem klebrigen Harz der Lianen verschmiert und nur noch bedingt einsetzbar (zum Schneiden weniger, zumal die Schärfe der Schneiden arg gelitten hat, zum Stechen wohl, allerdings besteht eine erhöhte Gefahr, daß die klebrigen Klingen sich verhaken oder stecken bleiben), bis sie gereinigt werden (z.B. mit hochprozentigem Alkohol).

Mißlingen sämtliche Proben, erhöht sich die Zeit entsprechend, bei Patzern sind die Klingen nach kurzer Zeit zu stumpf, um die Ranken zu durchschneiden.

Je nach Verfassung der Gefangenen (Entscheidung des SL) – und gemäß den Plänen der Spieler – sind diese entweder in der Lage, sich zum Kampf zu stellen oder sie müssen heimlich unter dem Geleit der Helden aus Neu-Bosparan verschwinden. Wenn du es den Helden (und Spielern) zumuten willst, kannst du noch eine kleine Verfolgungsjagd durchspielen. Allerdings sollen die Thorwaler ihren Häschern schließlich entkommen.

Wenn zumindest drei Viertel der Geschütze ausgeschaltet und die Gefangenen befreit sind, ist der Weg für die Landung auf Bilku frei. Ein Brandpfeil oder ein größeres Feuer könnten das vereinbarte Signal sein.

Der Hauptangriff

Meisterinformationen:

Der Hauptangriff auf Neu-Bosparan startet, sobald das Signal der Helden erfolgt ist. Mit versammelter Flotte geht es in Richtung Bilku ... Derweil die Helden (und womöglich die befreiten Gefangenen) in Neu-Bosparan – je nach Lage – das ihrige dazu beitragen können, um dem Angriff zum Erfolg zu verhelfen. Deine Spieler werden sicherlich einige Ideen haben, wie in der Stadt Verwirrung zu stiften ist.

Allgemeine Informationen:

Kaum ist das Signal erfolgt, setzt sich die Flotte in Bewegung. Von allen Schiffen dröhnt das Jurgalied und Waffen schlagen gegen Schilde.

Allen voran fährt der Winddrache. Ihm folgen in dichtem Abstand die "Walwut" und die "Nuianna". Am Bug des Winddrachen stehen Jurga und Frenjar Torstorson, beide haben ihre langen prächtigen Kriegsmäntel angelegt und sind voll gerü-

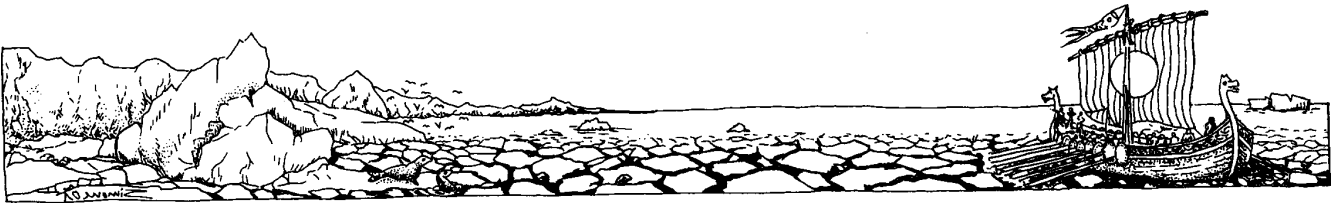
stet. Die Geschütze sind bemannt, und die Mannschaften brennen darauf, sich zu beweisen. Die Stimmung an Bord ist aufgewühlt, jeder fühlt, daß die Stunde der Rache nun endlich gekommen ist.

Vorsichtig geht es vorbei an der gestrandeten "Sanin", die auf dem Riff liegt wie ein waidwunder Wal.

Endlich sind die Befestigungen auf der Insel in Schußweite. Unter dem Jubel der Mannschaften fliegen die ersten Geschosse und hinterlassen ihre zerstörerischen Spuren. Der Angriff auf Neu-Bosparan hat begonnen!

Kurz vor dem Strand können sich die eifrigsten nicht mehr halten, springen mit lautem Angriffsgebrüll ins flache Wasser und stürmen auf die Holzpalisaden zu.

Ein Treffer mit einem Bock hat eine Bresche in die Umfriedung geschlagen. Dort stehen auch die Verteidiger mit gesenkten Piken und erwarten den wütenden Ansturm.



Meisterinformationen:

Wie das Gefecht um Neu-Bosparan ablaufen wird, hängt in hohem Maße davon ab, wie geschickt sich die Helden bei ihrem nächtlichen Unternehmen angestellt haben.

- Ist es ihnen gelungen, die Geschütze zu sabotieren, und wenn ja, wie viele?
- Ist es gelungen, die Gefangenen unbemerkt zu befreien?
- Sind die Gefangenen in einer Verfassung, die es ihnen erlaubt zu kämpfen?
- Haben die Helden durch geschickte Aktionen oder schieres Glück weitere Soldaten außer Gefecht gesetzt?
- Oder wurden sie vielmehr bemerkt und mußten mit schwerer Gegenwehr fertig werden?
- Sind sie gar selbst in Gefangenschaft geraten oder zumindest in eine so mißliche Lage, daß sie die Siedlung verlassen mußten (z.B. weil die Gefangenen so schwer verletzt sind, daß ihre Rettung Vorrang hat oder weil sie von den Wachen in die Enge getrieben worden sind, so daß nur noch die Flucht blieb)?

Im folgenden gehen wir davon aus, daß das Unternehmen der Helden so weit vom Erfolg gekrönt wurde, daß die Geschütze größtenteils funktionsunfähig sind, so daß sich die Flotte einigermaßen unbehelligt nähern kann. Sollte dies nicht den Gegebenheiten entsprechen, die sich in deiner Spielrunde ergeben haben, mußt du dies entsprechend abändern. Allerdings werden die horasischen Soldaten, wenn es die Situation erlaubt, alles daran setzen, einige der Geschütze wieder so weit instand zu setzen, daß sie – wenn auch mit Einschränkungen – schußbereit ist. Es liegt bei dir, inwieweit ihnen das gelingt.

Ein gezieltes Vorgehen der Thorwaler gegen Soldaten und “Widerstandsnesten” kann bewirken, daß der Kampf schneller entschieden ist.

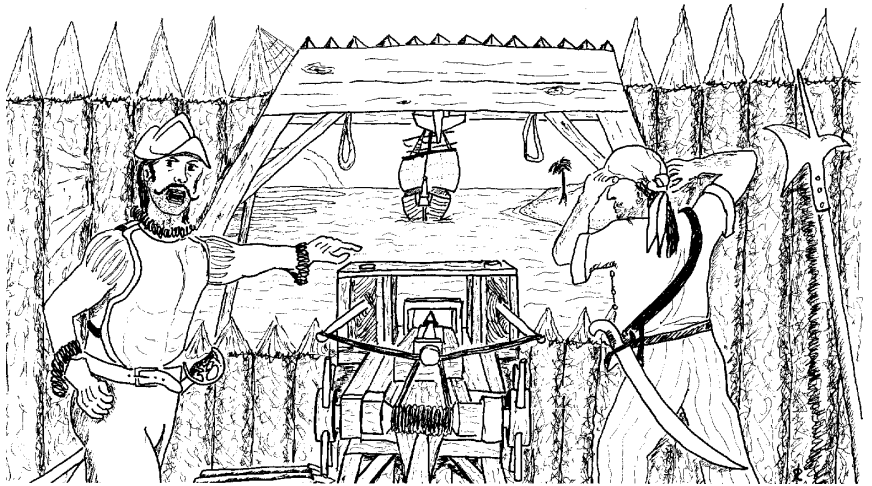
Auch die Helden können das ihre dazu tun: Vielleicht gelingt es ihnen, die Kommandantin der Festung im Gefecht zu besiegen oder der Gouverneurin habhaft zu werden, die ihre Soldaten zur Aufgabe bringt, wenn man sie nur „freundlich“ genug bittet.

In jedem Fall sollten die Thorwaler am Ende den Sieg davon tragen. Wenn nicht durch die Taten der Helden, dann durch den heldenhaften Einsatz von Jurga und ihren Getreuen, die nicht noch einmal eine Schmach hinnehmen wollen und dies auch nicht werden.

Spezielle Informationen:

Die Thorwaler, in ihrem Zorn ob der zurückliegenden Fehlschläge und Demütigungen, in ihrem Haß auf die Horasier ob der Zerstörung Thorwals, sind nicht gerade zimperlich,

als es daran geht, die feindliche Siedlung zu stürmen. Egal ob bewaffnet oder unbewaffnet, ob Mann oder Frau, Soldat oder Bürger, wer immer sich den Kriegerinnen und Kriegern entgegenstellt, wird gnadenlos niedergemacht. Ein Walwütiger macht selbst vor einer Geweihten nicht halt, erst als diese in ihrem Blut liegt, gelingt es einem der Hetleute, ihn zur Besin-



nung zu bringen. Einstweilen wagt Jurga es nicht, sich ihren rachedurstigen Leuten entgegenzustellen und von ihrem Toben abzuhalten. Sie weiß, was sie den ihren nach allem schuldig ist.

Bald schon stehen die ersten Gebäude lichterloh in Flammen – Vergeltung für die schwelenden Trümmer von Thorwal.

Meisterinformationen:

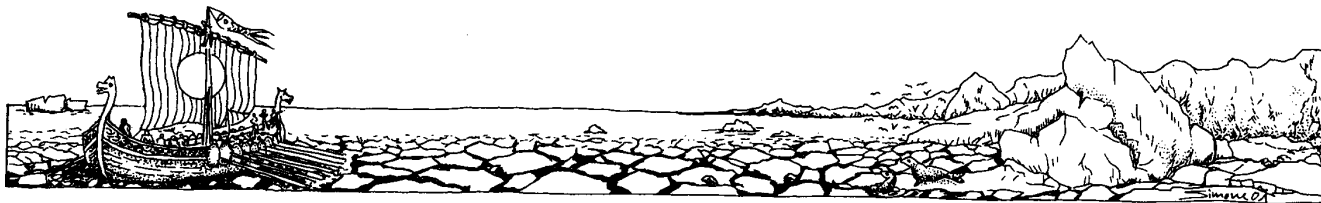
Es steht dir frei, die Eroberung Bilkus auch weniger blutrünstig auszugestalten, falls das eher dem Bild der Thorwaler entspricht, das in deiner Runde gilt.

Ebenso ist es denkbar, daß sich vor allem nicht-thorwalsche Helden schützend vor Geweihte oder Wehrlose stellen.

Ein Teil der Horasier kann sich in den Dschungel retten und sich vor den Angreifern verstecken. Das bietet die Grundlage für einen möglichen Partisanenkrieg oder für Suchaktionen der Thorwaler, um der Flüchtigen habhaft zu werden.

Die Garnison der Festung wird sich hartnäckig wehren und stellt ein ernstzunehmendes Hindernis auf dem Weg zum Sieg dar. Ob man die Feste ausräuchert, ob die Vernunft die Befehlshaberin schließlich kapitulieren läßt oder ob es eine ganz andere Lösung gibt, sei dir überlassen.

Keinesfalls sollte ganz Neu-Bosparan ein Opfer der Feuersbrunst werden. Nachdem der erste Rachedurst befriedigt ist, obsiegt die Vernunft. Man will die Insel zu einem thorwalschen Stützpunkt machen – da ist es wenig dienlich, wenn alles in Rauch und Flammen aufgeht. Das feuchte Klima und der relativ große Abstand zwischen den Häusern vereiteln ein allzu rasches Überschlagen der Flammen auf andere Gebäude – Zeit für Jurga und ihre Hetleute, die Situation unter Kontrolle zu bekommen.



Nach dem Kampf

Spezielle Informationen:

Die siegreichen Thorwaler machen sich nach gewonnener Schlacht daran, Neu-Bosparan nach Beute zu durchsuchen. Die letzten Widerständler werden gefangen genommen und eingesperrt.

Meisterinformationen:

Neu-Bosparan ist genommen, die "Sanin" aufgebracht. Auch wenn es große Opfer gekostet hat, war die Expedition ins Südmeer ein voller Erfolg für Jurga und ihre Getreuen. Zumindest bis hierher.

Wie es nun weitergehen soll mit der thorwalschen „Kolonie“ im Südmeer, muß an dieser Stelle offen bleiben. Sicher ist für den Meister nur, daß die Insel für mindestens ein Jahr in thorwalischer Hand bleibt.

Viele Fragen ergeben sich:

Ob Neu-Bosparan in Neu-Thorwal umbenannt und von den Thorwalern tatsächlich als Stützpunkt gehalten werden kann?

Und wenn ja, für wie lange?

Wie wird sich die Lage auf der Insel entwickeln?

Gelingt es den überlebenden Horasiern, sich gegen die Thorwaler zu erheben?

Oder werden sie es vorziehen, die Insel zu verlassen?

Wie werden die Horasier auf die schlechten Nachrichten reagieren? Kann es sich die Horas gefallen lassen, daß die Thorwaler ihr Schatzschiff geraubt haben?

Wird es sie nicht im mindesten kümmern, ob dieses unbe-

Bis in den frühen Morgen ziehen die Thorwaler johlend und siegestrunken durch die Siedlung.

Bei Wein und allerlei Köstlichkeiten aus den horasischen Kellern läßt es sich trefflich feiern. erst später, in einer ruhigen Stunde, wird der Toten gedacht, die die Reise bislang gefordert hat.

Ausblick

deutende Eiland Bilku zu ihrem Reich gehört oder nicht?

Werden die Verwandten der Geiseln Lösegeld bezahlen oder auf ihre Angehörigen pfeifen?

Oder werden sie gar auf eine Befreiungsaktion drängen?

Wird es den Thorwalern gelingen, die "Sanin" wieder flott zu machen?

Was wird Al'Anfa zu den neuen „Nachbarn“ sagen? Ein Feind des Horasreiches ist in der Regel in den Augen der Alanfaner ein Freund Al'Anfas. Aber gilt das auch für Thorwaler?

Und finden sich womöglich in den Inselarchipeln des Südmeers noch ganz andere Verbündete?

Nicht alle Provinzherrscher sind Freunde des Horasreiches oder Al'Anfas!

Da wäre z.B. das Königreich Kemi als ein möglicher Verbündeter.

Wie gesagt, das alles kann und wird nicht an dieser Stelle erörtert werden. Vielleicht aber zu einem späteren Zeitpunkt an anderer Stelle oder hier im Thorwal Standard.

Solltest du mit deinen Helden noch eine Weile im Südmeer verweilen wollen, findest du einige Anregungen für Abenteuer in der Al'Anfa-Box.

Belohnung und Belobigung

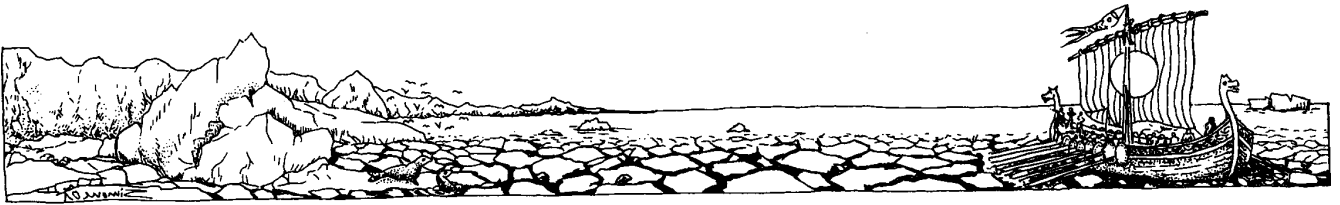
Für ihre Bemühungen und die erlittenen Strapazen erhält jeder Held 300 AP. Dazu steht es dir frei, für gutes Rollenspiel und gute Ideen bis zu 50 AP zu verteilen, zzgl. ev. Boni, wie im Abenteuer angegeben.

Außerdem erhält jeder Held einen Freiwurf auf das Talent „Boote Fahren“.

Es ist müßig, zu betonen, daß die Helden unter den beteiligten Thorwalern einen gehörigen Stein im Brett haben – und wer weiß, wozu die Freundschaft mit der ältesten Tochter Trondes einmal gut sein kann.

Wenn erst die Heldengesänge über die mutigen Taten der Südmeerfahrer bis in den hohen Norden gedungen sind, ist den Gefährten das Wohlwollen der meisten Thorwaler sicher. Weiter südlich indes mag ihnen ihr Ruf eher zum Nachteil gereichen ...

Sollten die horasischen Geiseln in ihre Heimat zurückkehren, ist gewiß, daß sie sich die Gesichter der Helden merken werden.



Anhang

Die Miniwatu:

Die Miniwatu sind erst seit wenigen Generationen auf den Gewürzinseln heimisch. Sie stammen von befreiten Sklaven des Festlandes ab, die – bisweilen auch von Thorwalern - hier abgesetzt wurden.

Eigentlich kein eigener Stamm, hat das gemeinsame Schicksal sie doch so eng zusammengeschweißt, daß sie sich als große Sippe empfinden. Mittlerweile sorgen natürlich auch etliche familiäre Bindungen dafür, daß die Miniwatu sich als ein Volk empfinden. Die Miniwatu pflegen eine feudale Herrscherstruktur und herrschen als Kriegeradel über die ursprünglich hier ansässigen Utulu.

Die weißen Großlinge sind den Miniwatu selbstverständlich nicht fremd, und sie treiben auch üblicherweise mit ihnen Handel. Eigentlich wäre der Stamm den Thorwalern nicht feindlich gesonnen. Doch zufällig sind diese in der Tabuzone angelandet, und wer aus dem von Geistern beherrschten Gebiet kommt, um die Heiligtümer der Miniwatu zu schänden, kann nicht auf Freundschaft hoffen.

Weitere Informationen über die Miniwatus findest du in Al'Anfa, Der Tiefe Süden, S. 84.



chen Bewohnern Tokens, errichtet. Kurz nach der Landung der ersten Sklavenjäger hofften sie, damit die „weißen Teufel“ zu bannen. Die Tabulinie schneidet die beiden Buchten ab, die sich als Ankerplatz für große Segelschiffe eignen.

Bedauerlicherweise zeigten sich die Sklavenjäger wenig beeindruckt von den Totempfähnen. Zu Hunderten verschleppten sie die Unglücklichen und pferchten sie in einem Lager im Südteil der Insel zusammen. Den unmenschlichen Bedingungen dort fielen etliche Sklaven zum Opfer.

Nachdem die Sklavenjäger wieder verschwunden waren, befanden die Schamanen, daß es notwendig sei, die Tabulinie weiter aufrecht zu erhalten, als Schutz vor den bösen Geistern, die im Süden umhergingen – die unglücklichen Tampams ihrer versklavten Schwestern und Brüder. Tatsächlich streifen die ruhelosen Geister der ermordeten Utulu durch den Dschungel, und anders als die Sklavenjäger werden sie durch die Tabulinie gebannt – nicht zuletzt

ein Grund, warum auch die Miniwatu die Tabulinie achten und hüten.

Womöglich stoßen die Helden ja auf eine dieser verlorenen Seelen. Ob diese sich voller Haß, Trauer oder gar mitfühlend gebärdet, sei dir überlassen.

Die Tabuzone bietet einen wirkungsvollen Schutz für die Thorwaler, so lange sie sich nicht aus ihr herauswagen.

Die Tabulinie:

Die Tabulinie wurde von den Schamanen der Utulu, den ursprüngli-

Die Admiral Sanin:

Vor drei Götterläufen in Grangor auf Kiel gelegt, ist die Admiral Sanin (Siehe auch "Die Seefahrt des Schwarzen Auges") das erste Schiff der gleichnamigen Schiffsklasse. In diesem Abenteuer begegnet sie den Helden als Schatzschiff des Horasiates, auf ihrer Fahrt, Waren und Abgaben der Kolonien nach Vinsalt zu verbringen.

In punkto Geschwindigkeit und Bewaffnung ist die Sanin eines der leistungsfähigsten Schiffe Aventuriens.

Kapitän ist der Efferdios Ravallya, für den diese Reise die letzte im aktiven Dienst der kaiserlichen Flotte sein sollte. Zu seinem Stab gehören nicht minder erfahrenen Offiziere. Womöglich ist es gerade die langjährige Routine und der feste Glaube an die Unüberwindlichkeit der "Sanin", die Ravallya und seine Mannschaft so unvorsichtig werden ließen, daß die Thorwaler eine Chance haben, das Schiff zu entern.

Takelage: IV: rah 3, rah 3 Havenisch 1, Havenisch 1, Sprietsegel

Länge: 37,3 Schritt

Breite: 11,9 Schritt

Schiffsraum: 780 Quader

Tiefgang: 5,2 Schritt

Frachtraum: 520 Quader

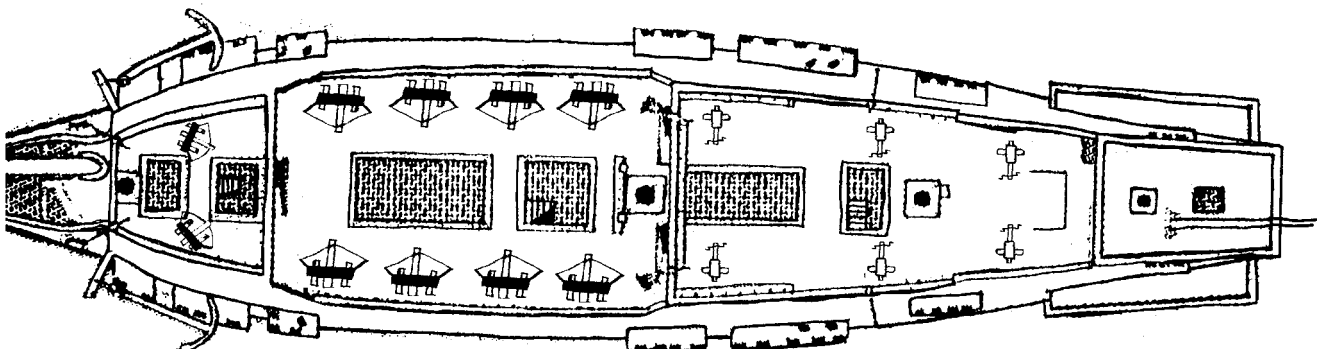
Besatzung: 120 M + 50 + G 25S

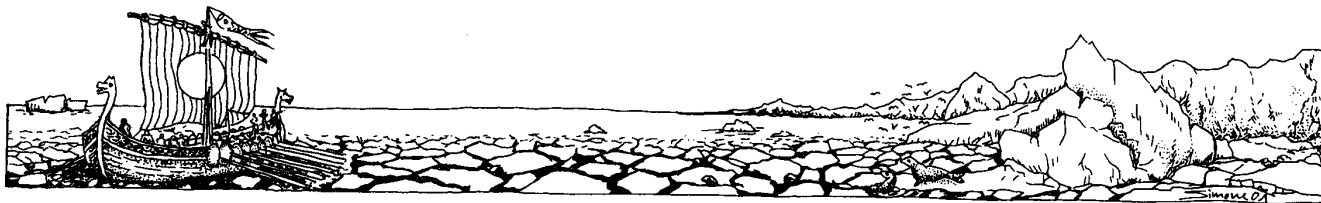
Beweglichkeit: mittel

Struktur: 5

Bewaffnung: 2 schwere Rotzen am Bug, je 4 mittlere Rotzen auf jeder Seite und 6 Hornissen

50 Kusliker Seesöldner tun zu dem Zeitpunkt, da die Thorwaler auf das Schiff stoßen, ihren Dienst auf der Sanin. Mannschaft und Soldaten sind durch Südmeerfieber und Stürme beeinträchtigt und es ist Ravallya nicht gelungen, sämtliche Verluste in den Kolonien auszugleichen, da insbesondere die Seesöldner es nicht zulassen, daß x-beliebige Fremde unter ihrem Banner kämpfen.





Neu-Bosparan

Bewohner:170, davon 30 % mohischer Herkunft

1. Garnison

Das Fort, Symbol der horasischen Militärmacht und Sitz der Horasgarde, thront auf einem kleinen Hügel am Rande der Siedlung. Hinter den hölzernen Umfriedungen liegen wohl gesichert die Geschütze – ein Ziel der Helden. Es handelt sich um drei große Aale, vier kleine und einen großen Bock. Letzterer bedeutet mit seiner ausnehmend großen Reichweite zugleich auch die größte Gefahr für die thorwalschen Angreifer.

Die Geschütze sind auch des nachts durch ein Wachfeuer und Laterne beleuchtet. Zwei Gardisten gehören normalerweise zur Wachbesatzung bei den Geschützen. Dazu kommen die üblichen Wachen (in Friedenszeiten 4). Unweit der Geschütze befindet sich ein kleiner Schuppen, in dem u.a. Wurfgeschosse aller Art aufbewahrt werden.

Die Kommandantur ist in einem der wenigen Steingebäude Neu-Bosparans inmitten der Feste untergebracht. Im Erdgeschoß befinden sich die Räume des Zahlmeisters, der beiden Unteroffiziere und die Kammern ihrer Knechte, im oberen Stockwerk die Arbeitsräume für die Offiziere sowie ein Kartenraum. Das zweite fest gemauerte Gebäude ist die kleine Garnisonsschmiede.

Entgegen der Direktive K/27 – P aus dem Leitfaden für das militärische Vorgehen in den Kolonien, sind nur die Soldaten der Horasgarde in der Feste anwesend, die Dienst haben. Darüber hinaus ist es ihnen gestattet, zu Hause bei ihren Familien zu übernachten. Eine Unvorsichtigkeit, die sich rächen soll.

2. Villa der Gouverneurin Cavalliera Nurim ya Berdin

Die U-förmige Villa ist das prachtvollste Gebäude von Neu-Bosparan – auch wenn das vielleicht nicht viel heißen mag. Der zweistöckige Holzbau im neu-horasischen Kolonialstil ist mit kunstvollen Schnitzereien verziert. Zum Innenhof lädt eine umlaufende Veranda dazu ein, die tropischen Nächte damit zu verbringen, dem Gesang der Zikaden zu lauschen und dabei den Blick gefällig auf einem Springbrunnen in Form der reitenden Rahja ruhen zu lassen. Der Garten, mit seiner üppigen, exotischen Blütenpracht ist die größte Passion der Cavalliera, oft sieht man sie dort sitzen. Auch sonst ist die trunksüchtige Baronin den schönen Künsten zugeneigt. So sitzt sie mit ihrem Mann, Capitain Henez ya Berdin, auf der Terrasse und lauscht dem Gesang ihrer beiden Barden. Diese sind von ihr für ein fürstliches Salär hierher gelockt worden, ebenso wie eine Gauklerin, der das Leben abseits der horasischen Zivilisation durch großzügige Behandlung schmackhaft gemacht wird.

Besondere Marotte der Gouverneurin sind ihre fünf Pferde, die sie mühevoll hierher hat verschifft lassen. Dabei stört es sie weder, daß das Futter für die Tiere teuer herangeschafft werden muß, noch daß die Insel kaum das Gelände für ausgiebige Ausritte bietet.

Die Verwaltung der kleinen Kolonie läßt Cavalliera ya Berdim viel Zeit, sich mit anderen Dingen zu beschäftigen. Und selbst wenn es anders wäre, würde sich die Gouverneurin wohl kaum darum scheren. Es reicht völlig, sich zusammenzureißen, wenn aus der fernen Heimat ein Schiff anlegt – und das geschieht höchstens einmal im Jahr.

Im Haus leben außerdem sieben Dienstboten, ein Koch, Leibdiener und –zofe der Herrschaften, eine Stallmagd, zwei Küchenmägde, die auch als Stubenmädchen fungieren und der Gärtner.

Auch wenn die Cavalliera es nicht wahrhaben will, pflegt sie für ihre Einkünfte einen bei weitem zu ausschweifenden Lebensstil – und so mehren sich die drängenden Briefe der Geldleiher, die die Cavalliera unbeachtet in einer Schatulle in ihrem Schlafgemach auf-

bewahrt.

3. Domizil Ya Badory

In dieser Villa lebt seit drei Götterläufen Signor Kelian Ya Badory mit seiner Frau, den beiden Kindern und vier Dienstboten. Ganz freiwillig ist er nicht hier; seine Intrigen gegen den Gransignor von Weissenfels wurden ihm zum Verhängnis. Damals ließ man ihm die Wahl zwischen zehn Götterläufen in Neu-Bosparan oder der Verpfändung seines Gutes. Seitdem grübelt er, wer ihn damals verraten hat.

4. Villa Ya Monai

Es war bei einem Empfang am Horashof vor fünf Monaten, als der edle Gerihat ya Monai nach reichlichem Alkoholgenuß mit wohl-tönender Stimme schmutzige Lieder sang und sich zu allem Überfluß dazu hinreißen ließ, auch noch anzügliche Bemerkungen über einen anwesenden Hesindegeweihten folgen zu machen. Einzig dem Renommee seines Vaters Frankus, einem hohen Militär des Horasiats, hat er es zu verdanken, daß die Affäre keine weiteren Kreise zog und man sich damit begnügte, ihn vom Hof zu entfernen und „zur Einschätzung der allgemeinen Lage“ ins Südmeer zu befördern. Ya Monai vermißt die Bälle, festlichen Empfänge und die Oper schmerzlich. Einzig seine Mätresse, die ihm ins Exil gefolgt ist, vertreibt ihm die Zeit. In den Briefen, die er in die ferne Heimat schickt, schildert sich der Edle als tollkühne Piratenbezwinger. Vor den Kriechtieren auf Bilku hat er aber furchtbare Angst.

5. Forscherturm

Inmitten der Siedlung erhebt sich ein für diese Gegend ungewöhnliches Bauwerk, mehr als 20 Schritt hoher, steinerner Turm. Vor etwa 40 Götterläufen haben horasische Gelehrte diese Stätte der Forschung errichtet, vornehmlich um die Gestirne zu beobachten.

Das Gemäuer besteht aus sechs Stockwerken und wird von einer Aussichtsplattform gekrönt. Dort oben befindet sich das kleine Observatorium. Vier Forscher weilen zur Zeit in Neu-Bosparan, eine Astronomin, ein Astrologe, eine Botanikerin und ein Ornithologe. Ihnen gehen drei Gehilfen zur Hand, die ebenfalls hier untergebracht sind. Jeder der Gelehrten lebt und forscht in einem der oberen Stockwerke, die beiden unteren beherbergen Küche, Speisesaal und eine kleine Bibliothek.

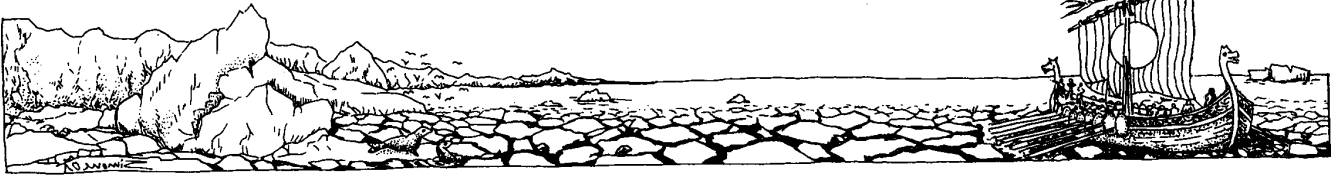
6. Tempel

Einzig die schlichten Zeichnungen von Schlange und Storch weisen das unauffällige Gebäude auch für Ortsfremde als Tempel aus. Hier sorgen Rethin Furlan, Hesindegeweihter (42, aus Methumis) und Schwester Niam Bonerthi (35, Vinsalt), Geweihte der Peraine, für das Seelenleben der Neu-Bosparaner – zumindest jener horasischer Herkunft. Die beiden teilen die Tempelhalle redlich, und ihr Quartier ebenfalls, wie es die Beos von den Bäumen plappern.

Beide arbeiten eng mit den Forschern zusammen, die oftmals zu wissenschaftlichen Gesprächen und Deutungen im Tempel weilen.

7. Hütten der Gestrandeten

Am Rand der Siedlung leben in schäbigen Hütten aus Stroh, Bambus und großen Palmwedeln einige verwegene Gestalten, die im Süden auf der Suche nach ihrem Glück waren – Goldsucher und Sklavenfänger, Diamantenjäger und Schatzsucher. Ihre Träume von Ruhm und Reichtum sollten sich aus den verschiedensten Gründen nicht erfüllen. Sämtlich sind sie in Neu-Bosparan gestrandet – und



so warten sie reichlich desillusioniert auf eine Gelegenheit, wieder in die Zivilisation zurückkehren zu können. Die meisten dieser elenden Gestalten sind der Trunksucht verfallen, und es ist fraglich, ob ein Schiff ihnen tatsächlich eine Heuer anbieten würde – für eine gewöhnliche Passage aber fehlt ihnen das Geld. Manch einer dieser Ausgestoßenen würde seine Seele für eine Fahrt zurück in die Heimat geben – oder auch seinen besten Freund verkaufen ... Solidarität unter ihnen gibt es nur, wenn die Gouverneurin wieder einmal den Versuch macht, das Gesindel nach Krawallen loszuwerden

8. Bierbrauer

Der alte Bodor verbringt hier seinen Lebensabend. Mit seiner Frau Liron lebt er schon seit etlichen Götterläufen hier und versorgt die Neu-Bosparaner mit frisch gebrautem Bier. Er nennt seine Ansammlung windschiefer Tische unter einem geflochtenen Palmendach stolz die einzige Schenke im Umkreis von 200 Meilen. Vornehmlich die Soldaten schätzen Bodors Bräu – auch wenn er die Gerste durch Hirse ersetzt hat, die im Süden weit besser gedeiht, eine gewöhnungsbedürftige Variante. Die feinen Herrschaften hingegen bevorzugen Importwein.

9. Backhaus

Elwin Mellteier ist ein ehemaliger Korporal der horasischen Armee, der seinen Lebensabend in Neu-Bosparan verbringen möchte. Nachdem der ehemalige Bäcker Gamlien verstorben war, übernahm Elwin kurzerhand die Backstube, um seine magere Pension aufzubessern. Mittlerweile hat sich Elwin das Bäckerhandwerk ganz gut angeeignet – was zu Beginn seiner „Karriere“ nicht eben der Fall war.

10. Speicher/Magazin

Eram Ridolsam zählt zu den wichtigsten Bürgern von Neu-Bosparan, ist er doch „Verwalter der horaskaiserlichen Magazine im Südmeer“. Mit diesem ehrfurchtgebietenden Titel ausgestattet, verwaltet er die Speicher der Ansiedlung. Vornehmlich Hesindigo und Tropenholz zählen zu den Reichtümern des Inselarchipels, die auf das horasische Schatzschiff warten. Einmal im Jahr kommt ein Transportschiff, um die Vorräte an Saatgut, Werkzeug und allen anderen Bedarfsgütern, die man im Süden nicht findet, wieder aufzufrischen.

In seinem kleinen Krämerladen verkauft Eram die Waren aus der fernen Heimat. Dabei sind ihm Naturalien lieber als Bargeld, denn mit Münzen kann man in Neu-Bosparan nur wenig anfangen.

11. Tischler

Die Arbeiten von Alrane Semporian sind einfach, doch den meisten, die hier leben, genügt es. Nur die Einrichtungen der Adels Häuser werden aus dem fernen Horasreich geliefert. Alrane arbeitet außerdem in der Werkstatt am Hafen mit.

12. Schneider

Rila Garthoni ist gar nicht erfreut, hier im Süden zu sein. In Vinsalt wohnte sie mit ihrem Mann Horais in der Nähe der Oper und belieferte die mittlere Gesellschaft und sogar einige der Statisten mit festlichen Gewändern und Kostümen. Sie kann bis heute nicht verstehen, warum Horais sich freiwillig dazu melden konnte, mit der Horasgarde nach Neu-Bosparan zu gehen. Rila fehlt all der Tratsch und Trubel aus der Hauptstadt, sie haßt die tropische Hitze, den Regen die Moskitos und überhaupt alles – kurz, sie fühlt sich nicht wohl, ganz im Gegensatz zu ihrem Gemahl. Ihr Unbehagen merkt man auch manchmal Rilas Arbeit an, weswegen es häufiger zu Auseinandersetzungen mit der Gouverneurin oder einem der anderen Edlen kommt, wenn wieder einmal ein Ärmel schlampig angenäht ist

oder sich das Violett der Beinkleider fürchterlich mit dem Rot der Schaupe beißt.

13. Grobschmied

Auch Readin ist alles andere als freiwillig in den Süden gezogen. Nachdem er bei einer Kneipenschlägerei in Neetha einen Saufkumpen erschlagen hatte, blieb ihm kein anderer Ausweg als die Flucht. Dabei nutzte er die Gelegenheit, auf ein auslaufendes Schiff zu springen, um seinen Häschern zu entgehen. Für seine Überfahrt mußte Readin hart schuften, doch jede Meile, die das Schiff gen Süden segelte, brachte ihn der Freiheit näher. Schließlich landete Readin in Neu-Bosparan. Nach einiger Zeit als Arbeiter auf den Feldern, wurde er Gehilfe von Meister Lothar, dem Grobschmied. Nach dessen Tod übernahm Readin die Schmiede und leistet dort gute Arbeit. Mit Loftan, dem Garnisonsschmied, versteht er sich gut, beide sitzen oft gemeinsam bei Bodor, und Lofdan hat ihm so manchen Kniff verraten.

14. Hafen mit Seilerei und Segelmacher

Der Hafen von Neu-Bosparan besteht aus einer Anlegestelle für die kleineren Schiffe und Kutter, einem Ladekran für schwere Waren und zwei Lagerhäusern. Größere Schiffe ankern in dem geschützten Hafenbecken und werden mit Kähnen geleichtert. Die meisten Waren werden gleich in das Horaskaiserliche Magazin gebracht, so daß eins der beiden Lagerhäuser in der Regel leer steht. Man unterhält außerdem eine Segelmacherei und Seilerei, und Alrane versteht sich außerdem darauf, kleinere Reparaturen an Schiffen vorzunehmen.

15./16. Felder

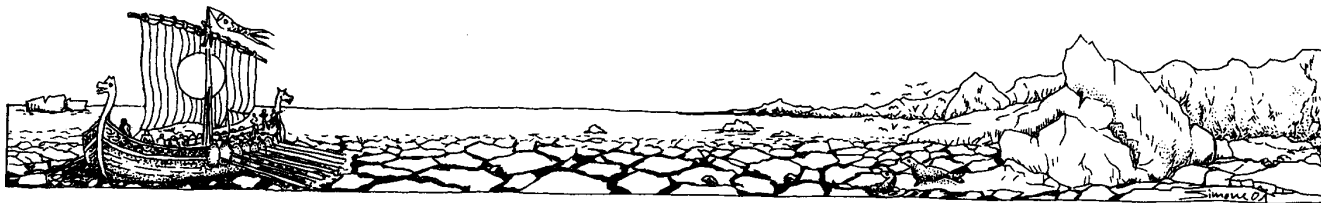
Einige Felder und Plantagen liegen innerhalb der Palisade. Sie dienen der Versorgung der Bevölkerung mit Getreide, Bananen und Tee. Sogar ein wenig Muskatnuß gedeiht hier. Vor den schützenden Palisaden sind weitere Felder angelegt. Hier wächst neben Getreide (vornehmlich Hirse) und Tee auch Tabak. Auf den Feldern arbeiten vornehmlich Mohas, und wiewohl es auch in den Kolonien des Horasiats keine Sklaven gibt, unterscheidet sich ihr Status nicht selten nur nominell von dem der mohischen Sklaven in den südlichen Reichen, Al'Anfa, Mirham und Brabak.

17. Stallungen und Wiese für Nutztiere

Größere Nutztiere wie Kühe oder Ziegen werden nur in geringem Maße in Neu-Bosparan gehalten, bedingt durch das Klima und die nur geringen Futterressourcen. Sie versorgen die Siedlung vornehmlich mit Milch, Butter und Käse – allesamt teure Güter auf der Insel. Außerdem verfügt man über ein Ochsenengespann für die Feldarbeit. Die Handvoll Schweine, die gemästet werden, sind den Reichen vorbehalten – Fleisch ist Mangelware auf Neu-Bosparan, auch wenn einige Bewohner ihren Speisezettel mit der Jagd auf Wildvögel aufwerten. Das Vieh teilt sich des tags eine Weide außerhalb der Palisaden, doch nachts werden die wertvollen Tiere stets wieder in die Stallungen gebracht. Auch die Pferde der Gouverneurin werden hier geweidet – standesgemäß auf einem abgetrennten Areal. Außerdem hält man allerlei Federvieh: Hühnervögel aller Art, Gänse und Pfauen.

18. Haupttor

Zwei Gardisten bewachen das Haupttor – im übrigen das einzige Tor in der Holzumfriedung. Diese haben in der Regel wenig zu tun. Meist sitzen sie im Schatten der beiden Holztürme und lassen sich den Herrn Praios auf den Bauch scheinen. Nur nachts ist man vorsichtiger geworden, nachdem es vor einiger Zeit eine Raubkatze gelungen ist, in die Umfriedung zu gelangen und sich am Federvieh



der Siedlung gütlich zu tun. Die hier diensttuenden Soldaten werden von ihren Familien mit Essen versorgt.

19. Der Kleine Yaquir

Unweit der Siedlung fließt der Kleine Yaquir. Das Gewässer hat wenig mit seinem Namensvetter im Horasiat gemein: An seiner breitesten Stelle gerade einmal 10 Schritt breit und selten tiefer als anderthalb Schritt, fließt er recht gemütlich. Er wird bei der Stadt von einer Holzbrücke überspannt, doch auch ohne diese ist er leicht zu überwinden. An einigen tieferen Stellen im Dschungel sollen angeblich Fische lauern, die sich wütend auf alles stürzen, was ihnen vor die zahnbewehrten Kiefer kommt.

20. Bambuskäfig

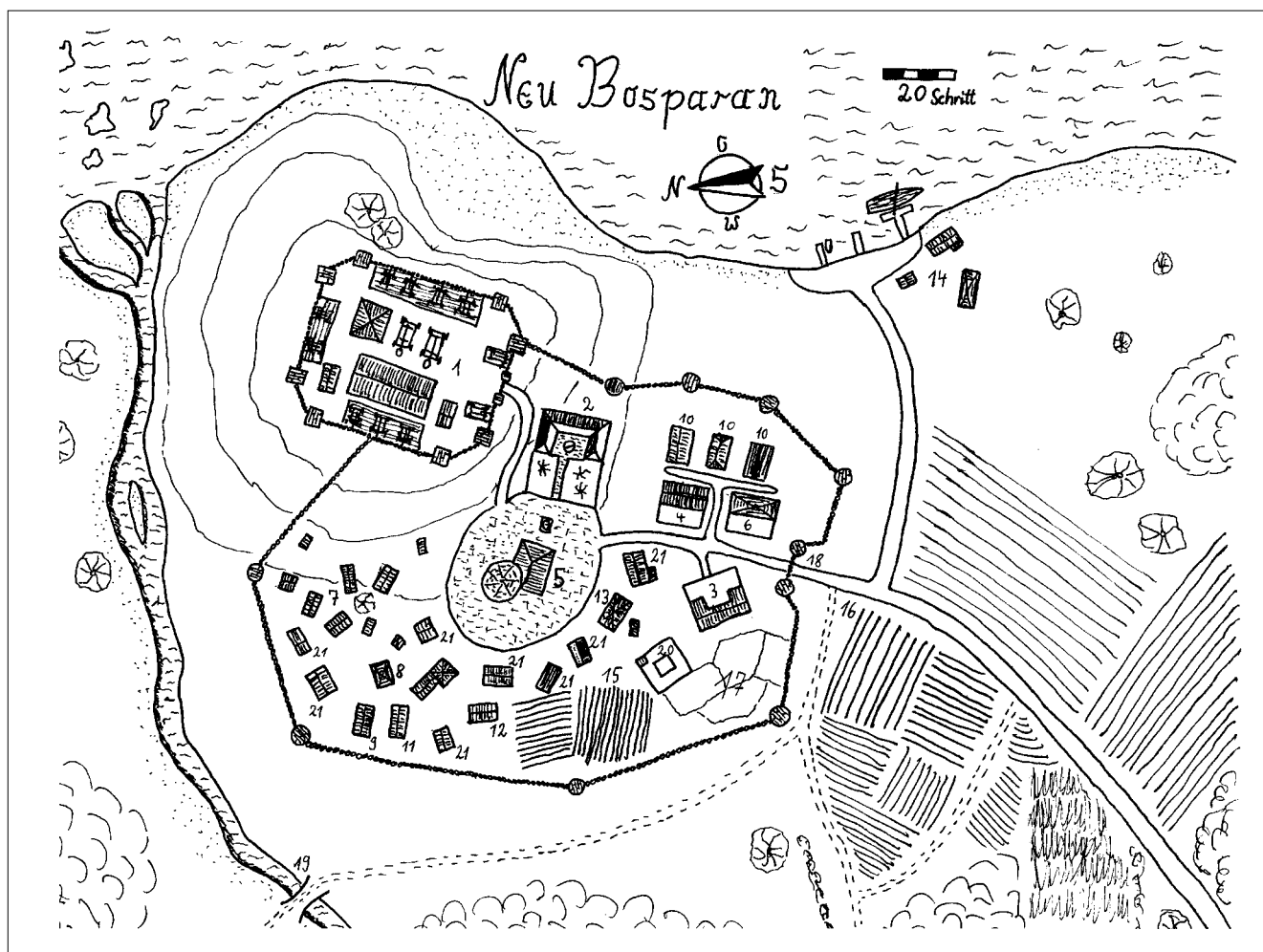
Hier sind die bedauernswerten Gefangenen untergebracht. Der Käfig dient seit einigen Jahren als Ausnüchterungszelle und Pranger.

Da es immer wieder dazu kommt, daß einer der Glücksritter Radau macht oder einer der Soldaten über die Stränge schlägt, achtet die Gouverneurin darauf, daß der Käfig allzeit gut in Schuß ist. Erst vor zwei Wochen hat Alrane schadhafte Stellen repariert.

Zur Bewachung der Thorwaler sind zwei Horasgardisten abgestellt, die sich nachts um ein Feuer versammeln und würfeln. Allzu aufmerksam sind die beiden nicht.

21. Wohnhäuser

Hier sind weitere Bewohner der Ansiedlung untergebracht. Das Spektrum der Häuser variiert dabei von festen Holzhäusern bis zu einfachen, aber soliden Palmwedelhütten unterschiedlicher Größe – je nach Einkommen und Kopffzahl der Familie. Am Tag spielen Kinder zwischen den Häusern, während ihre Eltern entweder ihren Dienst in der Garnison verrichten oder einem anderem Tagewerk nachgehen.



Kampf mit mehreren Beteiligten

Die Regeln dazu findest Du im Heft „Unter Piraten“ aus der Südmeerbox auf Seite 23/24

Kampfwerte:

Hjaldinger: Anzahl: ca. 250 Kampffähige

MU 13; LE 250; AT/PA 15/12; TP W +5; RS/BE 4/3; MR 2

Horasgarde in Neu-Bosparan Anzahl: 45 Kampffähige

MU 14; LE 45; AT/PA 16/12; TP W +5; RS/BE 4/3; MR 4

Zivilisten in Neu-Bosparan: Anzahl: 30 Kampffähige

MU 10; LE 30; AT/PA 8/8; TP W +1; RS/BE 0/0; MR 0

Abenteurer in Neu-Bosparan: Anzahl: ca 8 Kampffähige

MU 12; LE 8; AT/PA 13/11; TP W +3; RS/BE 2/1; MR 2