

Leinwand 2023 – Lugiens Grab

Gemeinschaftsprojekt: Ausgestaltung eines Weißen Fleckens in der Splittermond-Welt von Lorakis



Inhaltsverzeichnis

Autoren und Mitwirkende.....	3
Spurensuche.....	4
1. Einleitung: Wie es zu diesem Projekt kam	6
2. Struktur des Dokuments.....	7
3. Die Insel Lugiens Grab.....	8
3.1 Geographie, Natur, und Bewohner.....	8
3.2 Geschichte.....	11
3.3 Ort und Fraktion: Berilia.....	14
3.4 Ort und Fraktion: Limani.....	20
3.5 Ort und Fraktion: Piraten auf Lugiens Grab.....	31
3.6 Orte und Fraktion: Die Serazzol und der Kult des Barazzol	39
4. Die Kampagne „Der Sturm kommt“.....	47
4.1 Einführung: „Lineare Kampagne“ versus „Große Sandbox“.....	47
4.2 Überblick über die Kampagne.....	48
4.3 Kapitel.....	51
4.3.1 Einstieg.....	51
4.3.2 Berilia.....	55
4.3.3 Limani.....	58
4.3.4 Piraten	63
4.3.5 Die Serazzol / Der Kult des Barazzol.....	67
4.3.6 Reise (zu Land oder zu Wasser).....	72
4.3.7 Verhandlungen	77
4.3.8 Die Invasion.....	82
4.3.9 Das Ritual.....	87
4.4 Und danach – Ergebnisse und weitere Abenteuerideen.....	92
5. Anhänge	96
Anhang A: Personenverzeichnis.....	96
Anhang B: Beschreibungen besondere Personen.....	99
Hanko Parakas.....	99
Jaeheriz Kazzol.....	102
Kapitän Bluthand.....	107
Linus Candalus.....	110
Lira Tarabis.....	112
Lucius Latius.....	114
Shukar Sturmsäbel.....	116
Simira Goldauge.....	118
Anhang C: Typische Werte von Nichtspielercharakteren.....	121
Berilia.....	121
Limani.....	122
Piraten.....	124
Serazzol.....	126
Aufsätze für Unteranführer	128
Anhang D: Neue Kulturen und Ausbildungen.....	129
Anhang E: Neue Bestien und Kreaturen.....	131
Anhang F: Weiteres Material.....	134

Autoren und Mitwirkende

Autoren: Holyghost09, Rostam, Zauberfeder, Wandler

Lektorat: Zauberfeder

Karten: BoggyB, Loki, Zauberfeder

Illustrationen: Belfionn, BoggyB

Redaktion, Zusammenführung und Koordination: Wandler

Version: 1.0.5 – 26.02.2024

Schlagworte werden durch Fettdruck hervorgehoben

Für die Regelmechanik von Splittermond wichtige *Begriffe* wurden kursiv gesetzt.

Triggerwarnungen:

In diesem Werk wurde sorgfältig darauf geachtet, dass es von möglichst vielen Personen genutzt werden kann. Auch aus diesem Grund gibt es explizite Warnungen vor folgenden Inhalten:

- Autismus
- Charaktertod (durch Ertrinken, Feuer, Gewalt, Verschütten, ...)
- Entführung, Gefangenschaft und Stockholm-Syndrom
- Feuer
- Gewalt und Krieg
- Kannibalismus
- Käufliche Liebe (Prostitution)
- Klaustrophobie
- Kolonialismus
- Menschenopfer
- Psychische Probleme
- Raub und Piraterie

Spurensuche

Lucius Latius spähte vorsichtig in den Schacht. Der böige Wind kam von Westen her über die mit dornigen Büschen, Blutgras, Kakteen und Agaven bedeckten Hügel. Er wirbelte Staub und Pflanzensamen durch die Gegend, aber in diesem Fall war er eine Hilfe. Er trieb den beißenden heißen Dampf beiseite, der nach faulen Eiern roch. Cassia war einen Schritt zurückgetreten, um auf stabilem Boden zu stehen, während sie den Gnom sicherte. So konnte er die Pflöcke und das Dornengestrüpp zur Seite ziehen, das den Schacht sicherte, und hinab in die Tiefe sehen. Der Schacht musste an die sechs Schritte tief sein. Die Pflanzen hatten begonnen die Erde am Boden des Abgrunds zu besiedeln. Lucius schätzte, dass der Schacht weniger als zwei Jahre alt sein musste.

Er gab sich die Zeit, die Magie des Ortes zu analysieren, aber bis auf dieses latente Gefühl, dass dieser Ort etwas Besonderes war, konnte er nichts feststellen. Wer hatte diesen Schacht gegraben? Und zu welchem Zweck? Er hatte schon ein paar davon untersucht. Die anfängliche Euphorie seiner Begleiter war schnell verschwunden. Er hatte an der Beril viel Glück mit der Entdeckung einiger gediegenen Goldstücke gehabt. Und so erwarteten alle, dass er erneut einen solchen Glücksgriff tun würde. Bis jetzt hatte sich diese Erwartung nicht erfüllt.

Aber waren dies überhaupt Versuche, eine Goldader zu finden? Er hatte vorsichtig in Berilia nachgeforscht. Niemand hatte je davon gehört, dass abseits des Flüsschens Beril Gold gefunden worden war. Dieser Schacht war zwei Stunden von der Ostküste entfernt. So weit wagten sich die Piraten nicht ins Landesinnere. Blieben noch Limani und die Einheimischen. Die ersten siedelten an der Westküste. Sie wollten wohl die Provokation nicht so weit treiben, dass sie auf einer Insel, die von Patalis und der von dem Land entsandten Präfektin in Berilia beansprucht wurde, direkt vor der Nase der Obrigkeit Suchschächte gruben. Die Einheimischen blieben weitestgehend für sich im Landesinneren. Was sollten sie mit den Schächten anfangen?

Hier konnte er jedenfalls nicht in die Tiefe steigen. Die Dämpfe drangen durch eine Spalte an der Seite des Schachts aus. Noch bevor er unten angekommen wäre, hätten Hitze und giftige Gase ihn außer Gefecht gesetzt. Also zog er sich vorsichtig zurück.

„Na?“ Die Albin holte das Seil ein, bis er neben ihr auf festem Boden stand.

„Nichts!“ Lucius schüttelte den Kopf. „Ich habe keine Ahnung, wer die Schächte gegraben hat. Eins steht fest, es waren nicht immer die gleichen Leute. Sie haben unterschiedliche Querschnitte, Sicherungsmethoden und Werkzeuge benutzt.“

Er wollte noch eine Runde in sicherem Abstand von dem Schacht drehen, doch Cassia hielt hin zurück. „Nicht dahin, bitte.“ Der Gnom zog die Augenbrauen hoch und sah zu ihr auf. Cassia war ein Faktotum, Maultierführerin für das Goldwäscherlager, Köchin und Wache. Über das, was sie auf die Insel verschlagen hatte, schwieg sie. Auch sonst war sie nicht sonderlich gesprächig. Lucius entdeckte einen weichen Zug um ihren Mund und folgte ihrem Blick zu einem der unzähligen dornigen Büsche. Da sie



nichts weiter sagte, blieb auch er stehen und beobachtete den Busch. Finken schlüpfen zwischen den dornenbewehrten Ranken hin und her, ein paar von ihnen schienen ihn jedoch zu beobachten. „Ein Nest?“

„Vermutlich ein paar Nester, oder eine Sippe. Dornenburgfinken. Ich werde einen Schwarm zähmen. Irgendwann!“ Er war froh, dass sie leise gesprochen hatte. Nicht alle Mitglieder seiner Expedition hätten die scheinbar harmlosen Finken in Ruhe gelassen.

„Du wolltest mir noch etwas zeigen?“ Sie nickte und führte ihn um den Busch herum, und weiter zu einem Baum. Es brauchte keinen begabten Spurenleser, um zu sehen, dass ein paar Äste abgebrochen waren. Zudem schien sich etwas großes am Stamm gerieben zu haben. Die Albin deutete auf die Spuren am Boden. Die trockene Kruste nahm Abdrücke sehr schlecht an. Sie musste ihm ein paar der Stellen zeigen, wo sich Füße mit Krallen abzeichneten. „Für Hyänen oder Wölfe sind die Abdrücke viel zu groß, und Löwenspuren sehen anders aus. Was meinst du? Lugiensechsen?“ Wieder nickte die Albin. Sie hatte ihre Armbrust bereit gemacht. Schon das war für sich allein ein Zeichen, dass sie mit Ärger rechnete.

Lucius sah sie einen Moment lang unverwandt an, während er nachdachte. „Wir brechen auf und kehren zum Lager zurück. Der Wind ist böig, es liegt etwas in der Luft. Wenn ein Sturm von den Harkensteinen her aufzieht, sehen wir es erst wenn er über Lugiens Grab hängt. Und dann ist es zu spät! Außerdem wollen wir nicht ein paar gereizten Lugiensechsen im Weg stehen, wenn Sturm und Regen ihr Sonnenbad unterbrechen!“

Sie kehrten zum Lager zurück. Lucius gab das Zeichen zum Aufbruch. Er würde sich neue Ziele ausdenken müssen. Noch zögerte er, die Flanken des Vulkans zu untersuchen, aber entlang der Ostküste sollte es einige interessante Ruinen geben. Mauern, die an die Bauten von Drachlingen erinnerten, Steinmonumente, die Wind und Regen über Jahrhunderte lang bearbeitet haben mussten, bis die Konturen verschliffen waren und kaum noch Runen oder Reliefs zu erkennen waren.

Dank seines Goldfundes würde er noch eine ganze Weile auf eigene Faust forschen können. Aber irgendwann würden auch diese Expeditionen Gewinn abwerfen müssen! Er wollte definitiv nicht zu den Leuten gehören, die auf der Insel strandeten und dann hier bleiben mussten, da sie nicht mehr genügend Silber hatten, um eine Überfahrt zu bezahlen. Lugiens Grab lag gegenüber der Blutgrasweite, und so war der Weg zum nächsten zivilisierten Land lang und teuer.

Nein, er musste sich etwas einfallen lassen. Von selber würden die Gelder seines ursprünglichen Auftraggebers in Patalis nicht mehr anfangen zu fließen!

1. Einleitung: Wie es zu diesem Projekt kam ...

Am Neujahrstag 2023 wurde die Idee geboren, ein Projekt zu starten das sowohl einen Ort beschreiben als auch das dazu passende Abenteuer gleich mitbringen sollte. Das Konzept des „Weißen Flecken“ erschien wie geschaffen, um etwas zu veröffentlichen, das nicht mit dem offiziellen Splittermondkanon in Konflikt geraten konnte.

Aus der ursprünglichen Idee einen „Weißen Flecken“ in der Größe einer Kleinstadt zu besetzen wurde durch eine Wahl im Forum eine ganze Insel. Denn ... mit Piraten ist alles besser! :-)

Das Projekt wurde von Anfang an von mehreren Autoren und Forenmitgliedern gestaltet. Für die Ausarbeitung von einzelnen Orten und Fraktionen meldeten sich Autoren, für die Karten Zeichner.

Auch die weitere Arbeit wurde stets im Forum veröffentlicht – sowohl die Koordination als auch die Arbeitsergebnisse und Diskussionen.

Mitte April 2023 gab es bereits so viel Material, dass die auf verschiedene Foren Themen verteilten Bereiche unübersichtlich wurden. Deshalb wurde begonnen die Texte in dem vorliegenden Dokument zusammenzufassen.

Im Mai 2023 wurden die meisten Abschnitte in Form gebracht und in das Dokument integriert, der Ablauf der Kampagne wurde klarer. Noch im Mai begannen die Arbeit an weiteren Kapiteln wie den Anhängen wie den Namenslisten. Die wiederum zogen eine Überprüfung der Schreibweise der Namen, Geburtsdaten und Darstellung der Personen nach sich.

Die ersten Durchgänge für das Lektorat liefen ebenfalls in diesem Monat: Rechtschreibung, Fluss des Textes, logische Schlüssigkeit, Lücken, und vieles mehr wurden überarbeitet. Ende Mai kamen noch die ausführlichen Beschreibungen ausgewählter Charaktere hinzu.

Anfang Juni 2023 kamen die letzten Personenbeschreibungen dazu. Auch die neuen Bestien und Kreaturen wurden ergänzt. Eine kurze Szene führt in die Stimmung auf Lugiens Grab ein und deutet ein paar Besonderheiten der Insel an. Die Runde für Rückmeldungen der ursprünglichen Autoren wurde eröffnet.

Version 1.0.0 des Textes, noch ohne die endgültige Fassung der Karten, wurde noch im Juni veröffentlicht. Inhaltlich waren die Beschreibung der Insel und die Kampagne vollständig, die Integration ins Gesamtwerk mehrfach Korrektur gelesen und überarbeitet.

Mitte Juni lagen die beiden wunderschönen Karten der Insel und der Stadt Limani vor. Die Legenden wurden ins Dokument eingearbeitet.

Ende Juni konnten mit Version 1.0.4 Rückmeldungen von Benutzern und das Fanwerk-Logo für Splittermond eingearbeitet werden.

Im Adventskalender 2023 kamen die KI-generierten Bilder sehr gut an. Daher nahmen die Autoren das Angebot der Künstler im Januar 2024 gerne an, das Werk mit ähnlichen Bildern zu illustrieren. Es gab auch noch weitere Rückmeldungen, von denen ein Teil auch aufgenommen wurden. Januar und Februar kamen neben den Portraits für die Hauptcharaktere der Fraktionen das Cover und viele weitere Bilder hinzu, die die Stimmung der Insel mit ihren Ruinen, Ausgrabungen und Dörfern transportieren.

2. Struktur des Dokuments

Das vorliegende Dokument beschreibt den „Weißen Flecken“ „Lugiens Grab“, eine Insel in der Ewigen See beziehungsweise im Orkengolf, Teil der Harkensteine und der Blutgrasweite vorgelagert.

Siehe auch https://splitterwiki.de/wiki/Wei%C3%9Fer_Fleck für Weiße Flecken in Lorakis.

Nach einer allgemeinen Beschreibung der Insel werden die Geschichte und die größeren Orte und Fraktionen der Insel skizziert. Jeder der Orte und Fraktionen bietet dabei genügend Aufhänger, um sie als Ausgangspunkt und Anregung für Abenteuer zu nutzen.

Wer also langsam einsteigen will, kann sich erst einmal auf eine der Fraktionen und ihren Hauptort beschränken und dort die ersten Abenteuer spielen. Um eine Gruppe mit Heldengrad 1 auf die Insel einzustimmen, und auf Heldengrad 2 zu bringen, bietet sich Limani an: Es gibt dort einige Einsteigerabenteuer zu bestehen und Leute kennenzulernen, die sich im Verlauf der Kampagne als nützlich erweisen könnten.

Die Kampagne „Der Sturm kommt“ verknüpft die größeren Orte und erlaubt Abenteurern des Heldengrads 2 oder 3, einigen der Geheimnisse der Insel auf die Spur zu kommen und einen wesentlichen Einfluss auf das Schicksal der Insel und auch ihrer Fraktionen zu nehmen.

Um die kleine Kampagne für Gruppen zugänglich zu machen, die eher ein lineares Vorgehen bevorzugen, gibt es eine vorgeschlagene Reihenfolge in der die Handlungsorte besucht und Hinweise, wie die Kapitel der Kampagne verknüpft werden können.

Gruppen, die eher eine offene Vorgehensweise bevorzugen, finden aber auch genug Informationen, um die gesamte Insel als Sandbox darzustellen, und die Orte in verschiedenen Reihenfolgen zu besuchen und ihre eigene Geschichte zu schreiben.

Die Kampagne eignet sich zum Beispiel als Einschub zwischen dem zweiten und dritten Teil der Hexenkönigin-Kampagne des Uhrwerk-Verlags. Nach der Kampagne sollten die Charaktere die nötige Erfahrung haben um in den zweiten und danach dritten Teil der Hexenkönigin-Kampagne einzusteigen.

In den Anhängen sind die Charaktere mit ihren Beschreibungen und Werten zusammengefasst. Es gibt ebenfalls Material das zum Aushändigen an die Spieler geeignet ist: Dazu gehören Karten und Texte. Die Werte typischer Gefolgsleute aller vier Fraktionen, nebst Aufsätzen für Unteranführer ergänzen die Anhänge.

Die Möglichkeit Gruppen von Personen als Fraktion strukturiert zu präsentieren wurde ganz bewusst gewählt. Fraktionen haben eine Agenda, eine Führungsebene, Unteranführer und Gefolgsleute. Sie vereinfachen es Spielleitern Abenteuer zu leiten. Dabei braucht die Individualität einzelner Charaktere innerhalb der Fraktionen nicht zurückzustehen.

Das vorliegende Werk basiert auf dem **Grundregelwerk** von **Splittermond**. **Mondstahlklingen** und **Die Magie** werden empfohlen, sind aber nicht unbedingt notwendig. Auf **Bestien und Ungeheuer** wird in verschiedenen Kapiteln verwiesen, insbesondere dort wo es um Begegnungen mit Orks geht. Der Band **Ungebrochen – Zwingard, Termark und die Blutgrasweite** kann der Spielleitung Hilfestellungen geben, um ergänzende Abenteuer in der Blutgrasweite zu gestalten, ist für die Kampagne aber nicht erforderlich.

Es gibt ergänzendes Kartenmaterial (Welt, Ewige See, Zwingard inklusive Blutgrasweite) auf der Splittermond-Seite des Uhrwerkverlags: <https://www.splittermond.de/kartenarchiv/>

3. Die Insel Lugiens Grab

3.1 Geographie, Natur, und Bewohner

Überblick

Lugiens Grab ist eine Insel, die zu den Harkensteinen gehört. Diese Insel im Orkengolf liegt südwestlich der Blutgrasweite. Patalis beansprucht die Harkensteine für sich, aber die Entfernung zum Land und die besondere Bedeutung für alle seefahrenden Nationen, die die südwestliche „Ewige See“ befahren, macht die ganze Inselgruppe zu einer umstrittenen Gegend.

Das zeigt sich besonders bei Lugiens Grab. Die Insel ist nicht die größte der Inseln und zudem recht unwirtlich, doch ihre Lage zwischen der Harkensteinstraße im Südwesten und der Beriliastraße im Nordosten macht sie als Zwischenstopp besonders attraktiv.

Neben der patalischen Siedlung Berilia im Osten der Insel, haben sich Afali und der Meralische Städtebund in Limani an der Westküste niedergelassen. Sehr zum Ärger beider Parteien blieb ein geheimes Piratenversteck bisher unentdeckt. Es wird im Norden der Insel vermutet.

Daneben wird leicht übersehen, dass die Insel schon seit vielen Jahrhunderten vom Volk der Serazzol bewohnt wird, Einheimischen, die sich vorzugsweise in den zerklüfteten Tälern des nördlichen Binnenlands angesiedelt haben. Obwohl direkt vor der Blutgrasweite gelegen, gelang es den Orks bisher nicht, einen dauerhaften Brückenkopf auf der Insel zu errichten.

Hinweis: Für Lugiens Grab gibt es Karten für Spielleitung und Spieler → Anhang F.

Geographie

Die Insel ist von Vulkanismus geprägt. Der Hauptkrater des etwa 3000 Schritte hohen Vulkans Luminus, „der Leuchtende“, liegt auf einer gedachten Linie zwischen Limani und Berilia, ungefähr in der Mitte. Seinen Namen hat er glücklicherweise nicht von Ausbrüchen, sondern dem gelblich-orangen Schein über seinem Krater. Diese Aura verleiht dem Gipfel nachts etwas Unheimliches oder Erhabenes. Überall auf der Insel kann man zischenden Spalten begegnen, aus denen Dampf und giftige Gase ausströmen. Manche haben kleine bizarre Hügel aufgeworfen die schwefelgelb glänzen. Kleine Tümpel, vom Wind abgekühlt bis hin zu kochend heiß, stinken nach faulenden Eiern. Die Einheimischen schreiben dem Wasser heilende Wirkung zu. Die Besucher aus Limani, die bisher davon erfuhren, waren wenig begeistert von der Idee, darin zu baden.

Vom Vulkan und seinen Ausläufern ergießen sich drei Flüsse ins Meer. Der Rukh scheint größtenteils in dem nach ihm benannten Wadi zu versickern. Die Trallis hat den flachen natürlichen Hafen geschaffen, dem Limani seine Existenz verdankt, und die Beril segnet Berilia nicht nur mit Wasser und ausgewaschenem Gold, sondern bedroht die Stadt auch mit unberechenbaren Schlammlawinen und Überschwemmungen. Insgesamt ist die Insel recht trocken und heiß. Die Harkensteine im Westen und die große Landmasse der Blutgrasweite im Osten halten viel Regen ab. Kommt jedoch ein Gewittersturm, tobt er sich oft über der Insel aus und bringt Unmengen von Regen, der die Insel kurzzeitig zum Erblühen bringt, aber auch leicht zur tödlichen Gefahr für Lorakier und Tiere wird.

Der Norden der Insel ist in zerklüftete Täler aufgefaltet. Der Süden ist flacher, aber auch ungeschützt und weitestgehend unbewohnt. Bodenschätze gibt es an verschiedenen Stellen, auf der Westseite Eisen, auf der Ostseite sogar Gold. Doch eine wirklich ergiebige Ader hat bisher noch niemand gefunden. Auf Schwefelablagerungen trifft man bevorzugt im Süden, Mineralien findet man an den verschiedensten Stellen.

Die Insel wird von der relativ flachen, aber tückischen Harkensteinstraße im Westen und der Beriliastraße im Osten begrenzt. Während wechselnde, unberechenbare und teilweise ziemlich schnelle Strömungen die Schifffahrt im Westen erschweren, gibt es im Osten andere Probleme: Die vorherrschenden Strömungen an den Küstenlinien von Lugiens Grab und der Blutgrasweite führen nach Süden, die Strömung in der in der Mitte zwischen den Küsten fließt jedoch nach Norden.

Das erschwert die Seefahrt zwischen der Blutgrasweite und der Insel deutlich.

Fauna und Flora



Der starke Wind und auch der felsige Untergrund haben Wälder nur an einigen Stellen entstehen lassen. Der größte Teil der Insel ist von Blutgras und dornigen Büschen bedeckt. Dazwischen trotzen Agaven und Kakteen dem Land ein Auskommen ab. Diese Vegetation macht ein Vorankommen schwer. An vielen Orten wachsen die Büsche so dicht zusammen, dass regelrechte Labyrinth entstehen. Dazwischen wachsen niedrige Sträucher, die man andernorts nicht kennt: Die bläuliche Maffa-Bohne kann in verschiedenerlei Art zubereitet werden und wirkt anregend. Violette Bohnen entfalten eine besondere Wirkung, doch bis auf die Einheimischen kennt niemand das Geheimnis wie man die Büsche dazu bringt, solche Bohnen in nennenswerter Anzahl zu tragen.

Die Agavenart „Riesenschädel“ wird ebenfalls genutzt, und zwar sowohl seit Jahrhunderten durch die einheimischen Serazzol als auch durch die Alchemisten von Limani.

Trotz der kargen Landschaft finden viele Tiere hier ein Auskommen: Es gibt Gnus, Ziegen und Kaninchen, viele kleine Echsen und verschiedene Mäuse. Zwei Tiere benutzen die Dornenbüsche in besondere Weise: Die Lugiensechse jagt in den Labyrinth und sonnt sich fast unsichtbar im Schutze dieser Büsche. Die Dornburgfinken gehen noch einen Schritt weiter. Die Schwärme dieser kleinen Vögel nutzen den Schutz der wehrhaften Büsche, indem sie ihr Wachstum mit ihrer Magie anregen und zupfen sie zusätzlich so zurecht, dass sie undurchdringliche Burgen um ihre Nester bilden. Den Zugang kontrollieren sie mit ihrer Magie, so dass sie einen Hinterausgang benutzen können, falls sich doch einmal ein Angreifer durch die Dornenranken kämpft.

An der Küste kann man Seeadler und Otter beobachten, sowie die Klapperkrabbe, die mit ihrem ohrenbetäubenden Scherengeräusch kleine Beutetiere betäubt und große in die Flucht schlägt. Im Meer tummeln sich Haie, Delphine und Kraken, sowie unzählige verschiedene Fische. Viele Arten kann man essen, doch die Fischerei in diesen Gewässern erfordert ein hohes seemännisches Wissen und gute Nerven.

Mythen

Es ist nicht schwer an Riesen zu glauben, wenn man die Fundamente der Ruinen auf Lugiens Grab gesehen hat. Sie lassen die Überreste der Gebäude der Drachlinge klein erscheinen. Der Name Lugien wird schon in den ältesten bekannten Überlieferungen genannt und könnte auf eine reale Person zurückgehen. Die Einheimischen, die in den nördlichen Tälern leben, schweigen sich zu dem Namen und seiner Herkunft jedoch aus. Selbst in den Archiven des Wyrmbannordens findet man nur sehr wenige, vage Hinweise auf die Insel, doch die klingen interessant: Es scheint einst magische Streiter auf der Insel gegeben zu haben, die dafür gesorgt haben, dass die Orks hier nicht Fuß fassen konnten.



3.2 Geschichte

In grauer Vorzeit Riesen bewohnen Lugiens Grab und hinterlassen verschiedenste Strukturen auf der Insel.

Um -160 LZ errichten die Drachlinge einen Außenposten auf Lugiens Grab. Ursprünglich ist der Außenposten dazu gedacht, die Orks in der Blutgrasweite von Süden her im Auge zu behalten. Der Orkengolf bildet ein natürliches Hindernis für die Orks, wodurch sich die Lage für einen solchen Posten besonders gut eignet.

Um -110 LZ entdecken die Drachlinge, dass es auf Lugiens Grab riesige versunkene Ruinen gibt. Der Außenposten erhält dadurch eine ganz neue Bedeutung. Es wird eine größere Anzahl an Sklaven auf die Insel gebracht, um zu helfen, die versunkenen Ruinen zu untersuchen und teilweise wieder freizulegen. Die Drachlinge holen vornehmlich albische Sklaven aus den Dämmerwald auf die Insel, weil diese mit den klimatischen Bedingungen gut zurechtkommen.

Um -60 LZ entdecken die Drachlinge einzelne Orte auf der Insel, in denen die Magie mancher Magieschulen stärker wirkt. Es werden Gnome auf die Insel gebracht, die bei der magischen Analyse helfen sollen.

Um -20 LZ finden die Drachlingen den Eingang zu einer großen unterirdischen Anlage der Riesen. Inschriften verraten auch die Natur des zentralen Gebäudes: Es handelt sich um das Mausoleum von Lugien. Mit der Entdeckung der Grablege erhält die Insel den Namen Lugiens Grab.

0 LZ Die meisten Drachlinge verlassen nach dem Mondfall die Insel. Der Entdecker von Lugiens Grab, Jaeheriz Kazzol, und die Sklaven bleiben zurück.

In den folgenden Jahrhunderten entwickelt sich das Volk der Serazzol. Jaeheriz wird zum Herrscher des Volkes.

Um 250 LZ Die Serazzol gründen zunächst Gravasso und später dann weitere kleine Siedlungen auf Lugiens Grab. Die Lebensverhältnisse auf der Insel sind jedoch schwierig und die Bevölkerung wächst nur sehr langsam. Es gibt immer wieder Rückschläge und ganze Siedlungen gehen durch Überflutungen oder durch Angriffe von wilden Tieren verloren.

543 LZ ein Seebeben vernichtet Fischersiedlungen der Serazzol an der Küste.

635 LZ Patalis baut erste Hafenanlagen in Berilia.

635-688 LZ Der Kult des Barazzol entsteht.

812 LZ Die Serazzol beginnen an den unterschiedlichsten Orten auf der Insel zu graben.

868 LZ Meralische Handelsfahrer gründen im Westen von Lugiens Insel Limani, einen Außenposten, um unabhängig von Patalis die eigenen Schiffe versorgen zu können. Für einen einzelnen Stützpunkt reicht das kleine Flüsschen Trallis, das hier ins Meer mündet, um die Versorgung mit Trinkwasser sicherzustellen.

911 LZ Als Folge des Mondsteinschauers fängt Lipor Ragades, ein Entdecker aus Gondalis an, das Innere der Insel Lugiens Grab zu erkunden. Er sucht nach Mondstein. Die Ausbeute bleibt jedoch bescheiden. Doch er findet auf der Insel interessante Pflanzen und seltene Mineralien, die insbesondere in der Alchemie nützlich und die durchaus wertvoll sind. Sein Versuch, in der Heimat Leute zu finden, die bereit sind, ans Ende der Welt zu ziehen, um dort Laboratorien zu errichten und einen Handel mit Alchemika aufzuziehen, scheitert jedoch. Sein Traum davon, aus dem

Außenposten Limani eine richtige Kolonie zu machen, bleibt jedoch bestehen.

911 LZ Als Lipor Ragades aus Limani anfängt, das Innere der Insel Lugiens Grab systematisch zu erkunden, befürchtet Jaeheriz Kazzol, dass auf Dauer die unterirdische Anlage und ihre Geheimnisse enttarnt werden könnten. Das wiederum könnte Gelehrte aus aller Welt anziehen, die in der Lage wären, seine Maske zu durchschauen. Er wirkt ein Ritual der Illusionsmagie, welches es schwer macht, das Hochtal und das Dorf Gravasso durch die sie schützende Dornenhecke hindurch zu erreichen. Gravasso wird zu einem heiligen Ort, den man Fremden nicht zeigt.

930 – 970 LZ Durch Unfälle bei den Grabungen kommt langsam Unzufriedenheit unter den Serazzol mit dem Kult auf.

941 LZ Einige Schiffe der Afali erreichen Lugiens Grab, nachdem sie erfolgreich vor Schädelkorsaren fliehen konnten. Aus der Termarker Zeit gibt es gute Verbindungen zu den Mertaliern. Die Afali beschließen, in Limani eine kleine schwimmende Siedlung zu errichten.

951 LZ Eine Gruppe von Abenteurern kommt aus der Blutgrasweite zurück und berichtet von größeren Wanderungen von Orks bis weit nach Osten. Kapitänin Brankia Tharwin von den Afali gelingt es, Lipor Ragades davon zu überzeugen, eine Evakuierungsmission in die Termark zu beginnen, um zurückgebliebene Verwandte und Freunde zu retten. Bis ins Jahr 952 werden drei Fahrten durchgeführt, die jedes Mal mehr Flüchtlinge nach Limani bringen. Die meisten der Termarker Flüchtlinge schließen sich aber nicht den Afali an, sondern bleiben in Limani an Land. Aus dem Außenposten wird innerhalb der nächsten Jahre eine kleine Stadt.

Ab 963 LZ mehren sich Anzeichen, dass die Schutzwirkung des Rituals langsam immer mehr abnimmt. Gelegentlich werden seitdem Orks auf Lugiens Grab gesehen.

966 LZ Lipor Ragades erlebt noch, wie das erste Alchemie-Labor in Limani seinen Betrieb aufnimmt und stirbt wenige Wochen später in der Hoffnung, dass sein Traum von einer echten aufstrebenden Kolonie wahr werden wird.

Vor 970 LZ Piraten von den Suderinseln nutzen die kaum erforschten Harkensteine unregelmäßig, um sich mit Frischwasser zu versorgen und sich vor patalischen Piratenjägern zu verstecken bzw. patalischen Handelsschiffen aufzulauern. Dauerhafte Verstecke der Piraten gibt es zu diesem Zeitpunkt nicht.

970 LZ Es kommt zum Zerwürfnis im Kapitänsrat von Navir: Kapitän Bluthand verliert seinen Posten und wird samt seiner Crew von den Suderinseln verbannt.

970 LZ Kapitän Bluthand nutzt ein früheres Versteck auf Lugiens Insel und den Kontakt zu den Serazzol. Der Kult des Barazzol schließt einen Pakt mit dem Piraten. Die Piraten liefern dem Kult regelmäßig Gefangene. Dafür sorgt der Kult dafür, auch das Piratenversteck mittels eines Rituals der Illusionsmagie zu verbergen.

Ab 970 LZ Die Piratenüberfälle auf und um die Harkensteine herum, und vor allem um Lugiens Grab herum, nehmen drastisch zu. Besonders auffällig sind die gehäuften Entführungen.

978 LZ Horatia Candalus wird Präfektin von Lugiens Grab.

978 LZ In den Hügeln von Lugiens Grab finden Limanier Eisenerz.

981 LZ Der Tempel Jarakahs in Limani wird geweiht.

983 LZ Durvala aus Sunjas Schar schlägt mit der Stadtwache sowie mutigen Bürgern einen Überfall von Piraten auf Limani zurück. Die Piraten hatten die Wehrhaftigkeit der Stadt unterschätzt.

985 LZ Juras Dilenko wird neuer Ratsvorsitzender in Limani.

987/988 LZ Über diesen Winter werden besonders viele Leute von den Piraten entführt. Eine

Schlammlawine verwüstet Berilia.

988 LZ Der Sohn der Präfektin in Berilia wird von Piraten entführt; der erste Maat dafür bestraft. (siehe Geheimnisse: Berilia: „Der Sohn der Präfektin“, Piraten: „Der Sohn der Präfektin“, Serazzol: „Der Sohn der Präfektin“). Die Piratenjagd durch die in Berilia ansässigen Patalier erlahmt daraufhin endgültig.

990 LZ Der Wiederaufbau von Berilia ist fast abgeschlossen, doch die Präfektin fängt an, ihre Villa zu eine Vordan-gefälligen Festung auszubauen. Dabei werden Fundamente gefunden, die möglicherweise auf Drachlinge oder noch ältere Bewohner von Lorakis zurückgehen.

3.3 Ort und Fraktion: Berilia

PAT(ALI) ♦ ANC(ORA) ♦ PRI(MA) (ERAT)

(Der erste Anker (war der) von Patalis)

Verwitterte Inschrift an der Außenwand der Hafensteuer von Berilia

Der kleine Hafen Berilia liegt an der Ostseite der Insel Lugiens Grab an der Mündung des Beril. Die mit dem Hafen verbundene Fraktion ist die von Patalis eingesetzte Präfektin der Insel und ihre Leute. Mit 3100 Einwohnern ist die Stadt mit Abstand die größte Ansiedlung auf der Insel.

Stimmung:

Berilia ist ein geschäftiger Hafen. Es heißt, dass auch viele Piraten hier zu sehen waren, auch wenn sie sich in jüngerer Zeit nicht mehr offen blicken lassen. Es herrscht die Ruhe vor dem Sturm, und das ist jedem klar, sobald er ein paar Nächte in der Stadt verbracht hat. Irgendetwas wird passieren, aber was, und von wem ausgelöst?

Agenda:

Offiziell dient die Hafenstadt der Wahrung der patalischen Interessen. Die Präfektin Horatia Candalus hat daneben noch weitere Interessen: Sie will endlich ihren Sohn Linus befreien und ihren neuen Vordan-Glauben leben. Sollte sie von ihrem Posten abberufen werden, gefährdet sie auch das Leben ihres durch die Piraten entführten Sohnes. Diese teils widersprüchlichen Ziele können sie als unentschlossen oder zögerlich, oder gar unberechenbar erscheinen lassen.

Wirtschaft:

Berilia ist als Hafenstadt für patalische Schiffe wichtig genug, um eine Daseinsberechtigung zu haben. Zusätzlich wird etwas Gold gewonnen, aber auch Fischfang spielt eine bedeutende Rolle. Weitere Erzeugnisse der Insel wie Kräuter, Flechten und Pilze, sowie Schwefel und Mineralien werden hauptsächlich als Zutaten für Alchemika gesammelt.

Ein richtiger Umschlagplatz wurde der Hafen nie, und wird es wohl auch nicht werden. Trotzdem könnte der Hafen an Bedeutung gewinnen, sollte die Piraterie in der Gegend eingedämmt werden. Nicht ganz unerheblich ist der Handel mit Artefakten aus vergangenen Zeiten, die von Fischern und Prospektoren gefunden und auf dem Markt in Berilia verkauft werden. (→ Abenteueraufhänger).

Gelegentlich dient die Stadt auch als Ausgangspunkt für Abenteurer und für Expeditionen des Wyrmbannordens, die die Blutgrasweite und ihre Geheimnisse nicht von der Grenze zu Zwingard beziehungsweise der Termark aus erkunden wollen.

Örtlichkeiten:

Die Nähe zum Vulkan Luminus ist Fluch und Segen in vielerlei Hinsicht. Das Flüsschen Beril versorgt das Städtchen nicht nur mit Trinkwasser, sondern hat auch mit seiner Mündung einen guten Seehafen geschaffen. Die Beril führt Goldstaub, der entlang ihrer Windungen an mehreren Stellen gewaschen wird. Wenn es stark regnet, kürzt die Beril die lange Schleife jedoch ab und eine Welle aus Schlamm und Wasser trifft auf die Hafenstadt.

Bis auf das Goldwäscherlager, das an der bisher ergiebigsten Kehre der Beril angelegt wurde, ist die Siedlung sehr kompakt, nicht zuletzt wegen der Bedrohungen von beiden Seiten: Land und See. Nach dem Aufbau 988/989 hat sich der Charakter geändert: Neben dem klassischen patalischen Stil der Gründerzeit gibt es nun sehr viel mehr neue Gebäude - und die Villa der Präfektin wirkt immer martialischer.

Die wichtigsten Gebäude und Orte im Überblick:

- Villa der Präfektin (wird gerade befestigt)
- Kommandantur (herunter gekommener Bau, chronisch unterbesetzt)
- Hafen (guter, geschützter Hafen in der Flussmündung) und Hafenmeisterei
- Handwerkerviertel (Berilia muss über Monate auf sich gestellt lebensfähig sein. Meisterhandwerker sucht man hier vergeblich, aber es kann so gut wie alles repariert werden)
- Seeskorpion von Larisana, das einzige verbliebene Kriegsschiff für die Piratenjagd und den Goldtransport
- Tempel der Gottheiten Luseria und Cabrid, sowie ein Vordan-Schrein
- Marktplatz
- Die Seewölfin (Kaschemme und Bordell)
- Goldwäscherlager vor der Stadt (flussaufwärts an der Beril) mit 30 bis 70 Leuten

Beziehungen zu anderen Fraktionen:

- **Limani:** Die beiden Häfen konkurrieren um Schiffe und Handel. Der Hafen an der Westseite weigert sich Patalis als Herrin der gesamten Insel anzuerkennen was die Situation verschärft. Zudem verdächtigt die Präfektin Limani, die Piraten zu unterstützen oder gar ihnen Unterschlupf zu gewähren – und somit eventuell etwas mit dem Verschwinden ihres Sohnes zu tun zu haben.
- **Piraten:** Es besteht ein labiler Waffenstillstand mit den Piraten. Diese haben der Präfektin einen „Vertrag“ aufgezwungen, der das Leben ihres Sohnes schützt und patalische Schiffe vor Piraterie schützt. Im Gegenzug musste Berilia die Jagd auf die Piraten beenden. Die Präfektin vermutet, dass im Rat der Stadt mindestens ein Pirat sitzt, was ihre Handlungsmöglichkeiten weiter einschränkt. Sollte sie ihren Sohn befreien können, wird sie sich für die Demütigungen und die lange Untätigkeit rächen.
- **Serazzol / Kult des Barazzol:** Viel konnte sich die Präfektin noch nicht mit den Einheimischen beschäftigen, doch glaubt sie, dass die Heimlichtuer etwas mit den Piraten zu tun haben könnten. Mit den Einwohnern des nächst gelegenen Dorfs Pasculla geraten die Patalier immer wieder aneinander: Die Serazzol werfen ihnen vor, Tabus zu brechen. Von dem Kult und seinem Einfluss auf die Einheimischen ahnt sie nichts.
- **Patalis:** Die Präfektin ist direkt der Verwaltung in Patalis unterstellt. Die Hoffnung, etwas gesunden Wettbewerb zwischen den anderen, teils von Patalis besetzten Inseln der Harkensteine zu schaffen, hat sich leider nicht erfüllt. Die Verwaltung im fernen Patalis ist nicht zufrieden mit der Arbeit der Präfektin. Die Insel schluckt zu viel Silber und wirft zu wenig Gold ab. Die ständige Angst ihres Postens enthoben zu werden, oder von ihren Auftraggebern bespitzelt oder überwacht zu werden, schwebt wie ein Damoklesschwert über der Frau. Zudem braucht es keinen Hellseher um vorauszusagen, dass interne Konkurrenten nur auf ein weiteres Zeichen ihrer Schwäche warten, um sie abzusägen.

Geheimnisse:

- **Der Sohn der Präfektin**
Seit ihr Sohn Linus durch die Piraten entführt wurde, und spätestens nach der verheerenden Schlammlut, die Berilia verwüstete, glaubt Horatia daran, dass die Götter sie und andere auf der Insel für ihren Lebenswandel bestrafen. Sie hat sich der Vordankirche zugewandt - und schließlich kam Pater Domenicus auf die Insel und wurde einer ihrer Berater.

Der Ausbau der Villa, ihre gestiegene Disziplin und der Versuch, aus ihrer Lage zu entkommen, sind Anzeichen für den Sinneswandel.

Hinweis: Die Piraten haben Linus an den Kult des Barazzol weiter verkauft. Dort lebt er seit einiger Zeit als Gefangener.

Hinweis: Linus Candalus wird in Anhang B genauer beschrieben.

- **Agenten der Piraten in Berilia**

Die Piraten haben zwei "Agenten" in Berilia: Alana Licarus lässt sich für bestimmte Leistungen bestechen, würde aber ihre Stellung ungern aufgeben. Sie hat vor kurzem herausgefunden, dass auch Marius Bracchus, der Händler für die Piraten arbeitet. Die beiden sind wie Hund und Katze - schon immer gewesen. Noch mehr als vorher streuen sie Sand ins Getriebe des Rates, Alana weil sie dafür bezahlt wird, Marius weil er voll und ganz auf Seiten der Piraten steht.

Stärken und Schwächen:

- **Guter Hafen:** Im Gegensatz zu Limani ist Berilia ein guter natürlicher Tiefseehafen der keine weiteren Befestigungsanlagen braucht
- **Ausreichende Mittel:** Wenn Horatia Gold und Leute richtig einsetzen würde, könnte sie viel bewegen. Immerhin führt sie die zahlenmäßig stärkste Fraktion an. Auch an Schiffen mangelt es nicht - auch wenn aktuell nur ein Kriegsschiff dauerhaft im Hafen stationiert ist.
- **Schlechte Moral:** Widersprüchliche Befehle, Korruption, die scheinbare Untätigkeit der Präfektin und das Verschwinden von Leuten haben zu einer miserablen Moral geführt. Es bräuchte einen guten Grund oder eine Bedrohung vom außen, um das zu ändern.
- **Klotz am Bein:** Offenes Vorgehen gegen Piraten verbietet sich von selbst, solange der Sohn der Präfektin ein Gefangener der Piraten ist.

Wichtige Vertreter:

Führungsebene:

- **Präfektin Horatia Candalus** (Albin, *870, nach patalischer Kapitänsmode gekleidet, strenges Auftreten, stets etwas nachdenklicher Blick).
Horatias eher lockeres Wesen hat sich seit dem Verschwinden ihres Sohnes Linus und der Hinwendung zum Vordan-Glauben deutlich gewandelt. Sie klammert sich daran, dass der Gott etwas Besonderes mit ihr vorhat. Sie hofft, dass sie für frühere „Sünden“ nicht mit dem Tod ihres Sohnes büßen muss.
- **Alana Licarus** (Zwergin, *949, Hafenskapitänin, liebt das gute Leben und geschraubte Ausdrucksweisen).
Die Kapitänin kennt noch die „alte“ Horatia und wundert sich umso mehr über ihr strenges Auftreten. Für sie ist das Amt der Hafenskapitänin eine Einladung zum Geldverdienen. Sie arbeitet mit den Piraten zusammen, und zwar nicht aus Überzeugung sondern zur Gewinnmaximierung.
- **Marius Bracchus** (Mensch, *960, Händler, schnoddriges, joviales Auftreten)
Der Händler ist ein Agent der Piraten. Der ständige Streit mit Alana Licarus ist nur zum Teil Tarnung. Er kann die Zwergin nicht ausstehen und würde gerne eine wichtigere und damit besser bezahlte Rolle spielen. Allerdings kann auch er nur hoffen, dass die Präfektin sein Doppelspiel niemals durchschaut. Gegen ihren Sohn ausgetauscht zu werden, wäre das geringste Übel. Doch sollte Horatia Candalus nicht mehr daran glauben, dass ihr Sohn lebt, könnte ihm ein fürchterliches Schicksal blühen!

- **Pater Domenicus** (Varg, *946, Vordanpriester, stets mit Kettenhemd und oft mit Breitschwert unterwegs, freundlicher Blick)
Der alternde Pater wurde von Elyrea gerufen, um der Präfektin seelsorgerisch zur Seite zu stehen. So tauschte er ein Ehrenamt als Prior eines Klosters mit Lugiens Grab. Die neue Aufgabe hat ihn aufleben lassen. Auch er glaubt daran, dass Vordans Hand ihn auf die Insel geführt hat. Er ist kein Dogmatiker, aber fest im Glauben und würde große Opfer für Horatia Candalus und die Insel bringen.



- **Portus Valerius** (Alb, *928, Kapitän der Seeskorpion, jederzeit makellose Kleidung und Waffen, strammes Auftreten)

Portus hat in seinem Leben einige kleinere und mittlere Erfolge gefeiert. Die Piratenjagd ist bis jetzt eher ein Misserfolg geblieben. Den jedoch lastet er der Präfektin an. Er ist in einem Alter, in dem er sich vorstellen könnte, Horatia auf ihrem Posten abzulösen. Daher sammelt er Informationen über die Piraten, um selbst einen Sieg einfahren zu können. Wenn es notwendig wäre, würde er die aber auch nutzen, um Horatia spektakulär scheitern zu sehen. Andererseits will Portus Valerius auch nicht Hilfe aus Gaiana anfordern. Hier ist er sich mit der Präfektin einig: Diese Hilfe würde beide ihr Amt und Ansehen kosten.

Es gibt noch weitere Berater, und Mitglieder des Rates. Alana und Marius haben ihre eigene Agenda. Alana wird vorsichtiger, nachdem sie gemerkt hat, dass Domenicus an Einfluss gewinnt und die Präfektin womöglich ahnt, dass sie einen Verräter in den eigenen Reihen hat.

Unteranführer:

Es gibt eine ganze Reihe rangniederer Offiziere, die der Hafenskapitänin, oder dem Kapitän der Seeskorpion unterstellt sind. Sie werden kein Risiko auf sich nehmen, sondern lieber ihre Vorgesetzten fragen, wenn es um etwas wichtiges geht.

Der Posten eines Hauptmanns der Wache ist aktuell vakant, ein Umstand, den sich erfindungsreiche Charaktere zu Nutze machen könnten. Die Unteroffiziere der Wache müssen aktuell mehr Verantwortung übernehmen, da sie nicht mit jedem kleinen Problem direkt zur Präfektin rennen können. Horatia hätte tatsächlich gerne einen fähigen Hauptmann der Stadtwache eingestellt. Doch wie findet man einen loyalen, fähigen Lorakier, der gleichzeitig untätig bleibt, solange Linus nicht in Sicherheit ist?!

Gefolgsleute:

In der Stadt gibt es Soldaten, Fischer, Abenteurer und Beamte der Präfektin. Die meisten werden nichts tun, was ihnen oder der Stadt schaden könnte: Die „Heimat“ ist weit weg und die isolierte Lage sowie die besondere Situation tragen dazu bei, dass man zumindest nach außen hin ein einigermaßen geschlossenes Bild abgibt und einander hilft.

Weitere Personen:

- **Arub "Blitzspeer"** (Mensch, *965, Fischer, unternehmungslustig und geschäftstüchtig)
In der Tat war Arub früher einmal Pirat, wenn auch nicht lange, und nicht freiwillig. Seine Verschwiegenheit nach dem "Verlassen der Crew" hat ihm das Leben gerettet. Arub könnte Kontakte zu den Piraten herstellen. In einen Konflikt mit ihnen will er aber auf keinen Fall

geraten.

- **Cassius** (Zwerg, *851, Händler für alte Dinge, traurig und verschlossen)
Der Beamtensohn sollte in eine adelige Dynastie in Patalis einheiraten, wurde jedoch Opfer einer Intrige. Anstatt nur die Stadt zu verlassen, schloss er sich der Expedition nach Berilia an. Vom Leben enttäuscht, erschafft er sich seine eigene Welt. Er haust in einem erstaunlich geräumigen Keller im Händlerviertel und kauft Fundstücke von der Insel ein um sie dann mit einer fantastischen Geschichte auszustatten und mit dem nächsten Schiff nach Patalis zu schicken. Er sieht sich dabei mehr als Archäologe denn als Betrüger. Zudem verschwimmen bei ihm Realität und „seine“ Geschichte.
Er wird niemals Hehlerware annehmen, kauft aber Funde, vom Mosaiksteinchen bis hin zum magischen Artefakt, wenn er sie für authentisch hält. Es ist zwar mühsam, etwas aus ihm heraus zu bekommen, aber er ist bei allen „zusammengereimten“ Geschichten doch ein Experte für Artefakte der alten Kulturen auf der Insel.
- **Lucius Latius** (Gnom, *869, Prospektor, Hörnchen mit blauen Spitzen, skeptischer Blick)
Auf die Insel kam Lucius Latius als Ermittler im Auftrag der patalischen Verwaltung. Rasch stellte sich jedoch heraus, dass auch die Präfektin nicht willens war, ihn zu unterstützen. Sobald er von dem Verschwinden ihres Sohnes hörte, fand er sich vor die Wahl gestellt, die Karriere der Mutter zu beenden und damit auch das Schicksal ihres Sohnes zu besiegeln – oder die Füße still zu halten und sich auf andere Dinge zu konzentrieren.
Seitdem ist der Gnom scheinbar dem Goldfieber verfallen, doch hält er seine Augen weiter offen, untersucht das magische Muster der Insel und wartet auf seine Gelegenheit seinen Auftrag weiter zu führen. Er wird versuchen, für Patalis und sich selbst zu retten, was zu retten ist.
Hinweis: Lucius Latius wird in Anhang B genauer beschrieben.
- **Mutter Fiorina** (Gnomin, *936, Inhaberin der Seewölfin)
Wenigen Leuten ist es bekannt, dass Fiorina eine alte Weggefährtin von Horatia ist. In der Seewölfin sind alle Kunden gern gesehen, aber bestimmte Informationen trägt Fiorina Horatia zu. Eine solche Informationsquelle ignoriert die Präfektin trotz ihres Vordanglaubens natürlich nicht. Zur Zeit schützt Fiorina ihre Freundin dadurch, dass sie Informationen gar nicht oder nur sehr vorsichtig nutzt.

Hinweis: Alle Personen sowie typische Werte für Bewohner und Mitglieder der Fraktionen stehen in den Anhängen A, B und C.

Abenteueraufhänger:

Die folgenden Abenteuer können im Rahmen der Kampagne „Der Sturm kommt“ oder separat genutzt werden.

- **Befreiung:** Horatia oder Domenicus wollen Horatias Sohn Linus (*957) befreit sehen und die Erpressung durch die Piraten damit beenden. Dazu muss das Piratennest erst einmal gefunden werden. Dann müssen Pläne geschmiedet werden, wie der Sohn aus dem Nest heraus geholt werden kann, ohne dass die Piraten ihn sofort wieder schnappen.
Linus ist inzwischen ein „Gast“ der Serazzol, aber das wissen sehr wenige Leute auf der Insel.
Hinweis: Dieser Auftrag kann sich mit der Kampagne überschneiden oder ein Einstieg in die Kampagne darstellen.
- **Erkundung:** Horatia braucht mehr Handelsspielräume. Dazu wären höhere Erträge der Insel

wünschenswert. Ingeheim aber will sie auch herausfinden was die verheerende Schlammlawine ausgelöst hat. Hatte da jemand seine Finger im Spiel? Zürnen ihr die Götter?

- **Agenten in Limani:** Horatia braucht Erfolge, um sich als Präfektin zu halten. Noch ist Limani nicht wirklich eine Konkurrenz, sollte der Hafen jedoch das Piratennest sein, dann muss sie gegen es vorgehen, sobald ihr Sohn befreit wurde. Außerdem droht Limani der zweite Nagel in ihrem politischen Sarg zu werden. Die Bewohner unterwerfen sich ihrer, bzw. der patalischen Führung nicht und wollen gar die Insel im Auftrag anderer Mächte ausbeuten!
- **Verschwundene Leute:** Horatia gerät mehr und mehr unter Druck - es ist wieder mal die Besatzung eines Fischerboots bei einem Landgang verschwunden, nur das Boot und ein verängstigter Junge blieben zurück. Dessen Schicksal geht ihr sehr nahe. Auch deshalb schickt sie Leute los die diese Spur aufnehmen.
Hinweis: Die Besatzung kann Tieren, Serazzol oder den Piraten zum Opfer gefallen sein, aber auch in einer alten Ruine (→ Villa der Riesen) festsitzen.
- **Der Prospektor:** Lucius Latius wurde als Rechtsberater und Ermittler nach Berilia geschickt. Doch anstatt Ermittlungen gab es Sand im Getriebe und Verbote. Den Fall "Linus Candalus" durfte er niemals bearbeiten. Als er sich frustriert im Lager der Goldwäscher umsehen wollte, entdeckte er zwei Dinge: Sein Talent für das Goldwaschen und die magische Natur der Insel.
"Offiziell" sucht Lucius nach wie vor nach ergiebigen Goldfundstellen, doch tatsächlich interessiert ihn die Insel und ihre Magie viel mehr. Lucius kommt als alternativer Auftraggeber oder auch als Unterstützung einer Gruppe in Frage. Er kennt Teile der Insel, ist gut im Überleben und inzwischen recht gut in Arkaner Kunde.
Hinweis: Erste Aufträge von Lucius Latius anzunehmen, wäre ebenfalls ein guter Einstieg in die Kampagne.
- **Die Villa der Riesen:** Fischer bringen ein paar glasierte Steinchen auf den Markt in Berilia. Da die zugehörige Behauptung, sie kämen aus einem uralten Gebäude, einfach zu unglaublich erscheint, verdienen sie an den hübschen Steinen nicht viel. Daher suchen sie nach einer wagemutigen Gruppe, die ihnen hilft, das Mosaik in 'der Villa der Riesen' auf der Südostküste der Insel freizulegen und abzuzeichnen. Die Gegend ist gefährlich, nur eine winzige Ecke des Bodens durch starken Regen frei gespült - Säulen, Durchgänge und Mauern wahrhaft gigantisch. Haben hier wirklich Riesen gelebt?!
In der Umgebung sind Felsformationen, ein Säulenfundament und ein Grabhügel die alle eine *Affinität* zu Schutz- und Naturmagie aufweisen, der *Magiefluss* ist dort "reichhaltig". (Die Magie, S. 153 ff.).
Gehören diese Orte zu etwa größerem, wie passt die "Villa" ins Bild?
Hinweis: Dies ist ein geeigneter Auftrag um etwas Silber in die Kassen der Spielercharaktere zu spülen. Zudem bietet er sich an um sie mit den Fischern bekannt und Cassius bekannt zu machen.

3.4 Ort und Fraktion: Limani

*Hier zählt nicht, wer Du warst und was Du getan hast.
Hier zählt, was Du für die Gemeinschaft tust und was Du erreichst.*
Lipor Ragades, erster Vorsteher des Stadtrats von Limani

Limani liegt in einer geschützten Bucht an der Westküste von Lugiens Grab in etwa auf der Höhe der Südspitze des südlichen Waldes. Die Stadt wurde auf einem sanften Hügel angelegt. Südlich und östlich der Stadt fließt der kleine Fluss Trallis ins Meer, der seine Quelle im Wald hat. Die Stadt ist von einer dichten Dornenhecke umgeben, die Schutz gegen wilde Tiere bietet. Die meisten Häuser der Stadt haben einen festen Rahmen aus Holz, doch die Wände bestehen aus Lehm. Die Dächer sind meistens mit Reet gedeckt. Wer sich ein Fachwerkhaus leisten kann, gilt als reich. Nur die wohlhabenden Bewohner der Stadt können sich ein Ziegeldach leisten. Die ärmeren Bewohner leben in Lehmhütten.

Hinweis: Für Limani gibt es Karten für Spielleitung und Spieler → Anhang F.

Nördlich der Stadt erstrecken sich Hirsefelder und Wasserbecken, die während der Regenzeit geflutet werden und eine Bewässerung der Felder auch während der Trockenzeit ermöglichen. Der Hafen der Stadt ist wenig spektakulär und nutzt die natürlichen Gegebenheiten der flachen Bucht. Limani und seine kleinen umliegenden Siedlungen kommen zusammen auf etwa 1500 Einwohner. Davon leben etwa 200 Afali auf einer schwimmenden Siedlung vor dem Hafen. Weitere 100 Bewohner leben in Silberstrand, einer kleinen Strandsiedlung nur eine Wegstunde von Limani entfernt. Etwa 150 Personen betreiben eine Holzfäller- und Köhlersiedlung am Westrand des südlichen Waldes von Limani, und etwa weitere 50 haben sich am Südwestende der Hügel angesiedelt und betreiben dort eine Mine. Die Holzfäller Siedlung ist etwa einen Tagesmarsch entfernt, zur Mine benötigt man zu Fuß zwei Tage.

Stimmung:

Limani ist eine aufstrebende Kolonie. Hier herrscht eine positive Stimmung trotz der gefährlichen Umgebung auf Lugiens Grab. Es gibt viele Widrigkeiten, mit denen die Bewohner zu kämpfen haben: Überschwemmungen im Sommer, Dürre im Winter, Überfälle durch Piraten und Auseinandersetzungen mit den Einheimischen. Doch die Limanier stemmen sich dagegen, weil sie wissen, dass das was sie erreichen in erster Linie ihnen selbst und ihren Kindern und Enkeln zu Gute kommt.

In Limani finden sich alle möglichen Rassen von Lorakiern, wobei Menschen und Alben die größten Bevölkerungsanteile stellen. Die Bewohner sind hauptsächlich termarker, mertalischer und afalischer Abstammung. Die Stadt steht aber allen offen, die hier leben wollen und die etwas zum Aufbau der Stadt beitragen können. Taugenichtse werden höflich aber bestimmt aufgefordert, die Stadt entweder ins Landesinnere oder mit dem nächsten Schiff zu verlassen. Auf der anderen Seite kümmert man sich aber auch gut um Alte und um kranke Bewohner der Stadt.

Getreu dem Leitspruch von Lipor Ragades, dem ersten Vorsteher des Stadtrats von Limani: „Hier zählt nicht, wer Du warst und was Du getan hast. Hier zählt, was Du für die Gemeinschaft tust und was Du erreichst.“, zieht die Stadt aber auch Verbrecher und Verstoßene aus ganz Lorakis an. Neuankömmlinge insbesondere aus Patalis und von den Suderinseln werden zunächst genau beobachtet, bis sie das Vertrauen der Stadtbewohner erworben haben. Doch hier bekommen alle eine zweite Chance, so lange sie sich an Recht und Gesetz halten und nicht den Interessen Limanis zu wider handeln.

Agenda:

Die Bewahrung der eigenen Unabhängigkeit, sowohl vor patalischer Herrschaft, als auch vor zu großer mertalischer Einflussnahme, steht bei den Bürgern von Limani ganz oben auf der Agenda. Sie wollen außerdem die Ressourcen der Insel nutzen, um die Kolonie weiter zügig aufzubauen und mit dem durch den Handel entstehenden Wohlstand das Leben auf der Insel verbessern.

Die ursprüngliche Zielsetzung des Mertalischen Städtebunds mit Limani eine sichere Anlaufstelle für Handels- und Entdeckerschiffe aller Völker zu bieten, und den Seeweg durch die Harkensteine gegen Piraten und Monster zu sichern, besteht weiterhin und ist auch der Hauptgrund, warum der Städtebund Limani finanziell unterstützt.

Des Weiteren sollen die Insel Lugiens Grab, sowie die umliegenden Inseln der Harkensteine erkundet werden. Expeditionen in die Blutgrasweite werden vorerst den Pataliern überlassen.

Wirtschaft:

Lipor Ragades fand bei seinen Expeditionen ins Innere der Insel zwar kaum Mondstein, doch dafür erlangte er Kenntnisse von wertvollen Ressourcen auf der Insel. So gibt es auf Lugiens Grab in den vulkanischen Hügeln verschiedenen Mineralien, die wichtig in der Alchemie sind, unter anderem Schwefel.

Es gibt auf der Insel am Fluss Trallis gute Tonerde, die die Basis für hochwertige Töpferwaren bildet.

In der Bucht und ihrer Umgebung gibt es reiche Fischgründe, die wesentlich zur Ernährung der Stadt beitragen. Auf den Feldern um die Stadt wächst Hirse. Die Landwirtschaft ist aber mühsam und erfordert ein ausgeklügeltes Bewässerungssystem.

In den Hügeln wurde Eisenerz gefunden und mit dem Abbau begonnen, was die Notwendigkeit, Eisen und Eisenwaren zu importieren nach und nach reduzieren wird.

Auf der Insel gedeiht der „Riesenschädel“, eine Agavenart, die nicht nur Pflanzenfasern liefert, sondern aus der ein hervorragender Schnaps namens "Lugiens Klarheit" destilliert werden kann. Dieser besondere Schnaps ist ein wichtiges Exportgut. Die Rinde von Akazien wird als Gerbstoff genutzt.

Örtlichkeiten:

Gebäude in und um Limani

Das Ratsgebäude wurde auf der Spitze des sanften Hügels errichtet, über den sich die Stadt erstreckt. Es enthält außer dem Ratszimmer und der Versammlungshalle auch die Räumlichkeiten der Kämmerin.

Der Tempel Jarakahs ist zwar nicht das imposanteste, aber dafür das am liebevollsten gestaltete Bauwerk von Limani. Es steht etwa 100 Meter vom Strand entfernt in der Nähe des Hafens. Der Tempel ist der Dank an die Gottheit, die die Rettung vieler Bürger Limanis aus der Termark ermöglicht hat.

Der Tempel Ulmons ist der älteste Tempel der Stadt. Man merkt dem Gebäude an, dass es ursprünglich als kleiner Schrein angefangen hat und nach und nach ausgebaut wurde.

Der Schrein Vangaras ist in der Nähe der Kaserne zu finden.

Der Schrein Drugons wurde von den Handwerkern in ihrem eigenen Viertel erreicht.

In der Kaserne ist die Besatzung der Kriegsgaleere „Wogenbrecher“ untergebracht, wenn sich das Schiff gerade nicht auf See befindet. Da das Gebäude häufig leer steht, wurde dort zwischenzeitlich auch die Stadtwache einquartiert.

Der Hafen besteht aus 3 Stegen, die jeweils 200 Meter weit ins Meer hinein gebaut wurden. Die geschützte Lage der Bucht, sowie einige gewaltige Steine im Meer, die die Wellen brechen, sorgen hier für einen natürlichen Hafen.

Die schwimmende Siedlung der Afali ist am südlichsten der drei Stege festgemacht. Die Siedlung

unterliegt stetem Wandel, da Schiffe regelmäßig kommen und gehen.

Die Hafentaverne „Lugiens Anker“ liegt direkt am Ende des mittleren Stegs. Die Taverne ist auf einigen riesigen Steinblöcken am Strand erbaut, deren Form an einen liegenden Anker erinnert.

„Zur Muschel“ ist das beste Restaurant der Stadt.

Limani hat keine Stadtmauer. Um dafür zu sorgen, dass wilde Tiere nicht leicht in die Stadt gelangen können, wurde eine dichte Dornenhecke um die Stadt herum gepflanzt.

Orte außerhalb der Stadt

Das Flüsschen Trallis entspringt im südlichen Wald und mündet bei Limani ins Meer. Die Trallis ist für Schiffe zu flach, wird aber für Flößerei genutzt. Es gibt viele Furten und Sandbänke im Fluss. Während der Regenzeit im Sommer wird aus dem sonst beschaulichen Flüsschen Trallis ein reisender Strom. Die Bewohner Limanis haben vor der Stadt Wasserbecken gegraben, sowohl um die tieferliegenden Bereiche der Stadt vor Überschwemmungen zu schützen, als auch um das kostbare Nass auch außerhalb der Regenzeit zur Bewässerung der Felder nutzen zu können. Die Siedlung der Holzfäller liegt am Westrand des südlichen Waldes. Das Holz wird für die Errichtung von Gebäuden, sowie zum Bootsbau benötigt. Eine Köhlerei gibt es hier ebenfalls. Die Eisenmine liegt im Südwesten der Hügel. Hier gibt es nur ein paar einfache Hütten. Im Moment ist der Abbau des Eisens noch sehr mühsam. Die Mine befindet sich erst seit 2 Jahren im Aufbau.

„Silberstrand“, eine kleine Siedlung aus vielen Hütten und wenigen Häusern, befindet sich etwa eine knappe Stunde zu Fuß etwas außerhalb Limanis, nördlich der Stadt. „Silberstrand“ hat seinen Namen von dem hellen, feinen Sand, der hier den Strand säumt. Die Hütten und Häuser der Siedlung sind in sehr unterschiedlichem Zustand.

Manche sind stabil, haben ein festes Dach und sind ordentlich eingerichtet. Andere erinnern eher an ein befestigtes Zeltlager in der Wildnis.

Dieser Abschnitt der Bucht ist flach und eignet sich gut zum Algenanbau und zur Muschelzucht. Am südlichen Ende der Siedlung gibt es einen weiteren Steg an dem einige Fischerboote festgemacht sind. In dieser Siedlung leben Algenbauern und Muschelzüchter, Strandgutsammler und ein paar Fischer, die nicht zu den Afali gehören. „Taugenichtse“, die in der Stadt nicht gerne gesehen werden, die sich aber auch nicht ins Landesinnere trauen, landen oft in „Silberstrand“.

Am nördlichen Ende von Silberstrand, mit etwas Abstand zur Siedlung liegt die Herberge „Silberruh“.

„Silberruh“ ist auch ein Bordell, in dem sich manche Bewohner von Limani gelegentlich etwas dazu

verdienen, insbesondere dann, wenn gerade ein fremdes Schiff im Hafen liegt oder wenn die Kriegsgaleere „Wogenbrecher“ von einer längeren Fahrt zurückkommt.



Beziehungen zu anderen Fraktionen:

- **Piraten**

Limani versucht die Piraten zu bekämpfen. Leider ist ihnen deren Versteck aus unerfindlichen Gründen bis heute unbekannt. Auch gelingt es den Piraten regelmäßig, Strafexpeditionen der „Wogenbrecher“ auszuweichen.

- **Berilia / Patalis**

Die Anerkennung der patalischen Präfektin als Herrin der Insel wird strikt abgelehnt. Die

Limanier sind stolz auf ihre Unabhängigkeit und auf das, was sie selbst erreicht haben.

- **Mertalischer Städtebund / Aurigion**

Banken aus Aurigion haben den Aufbau der Kolonie in der Vergangenheit finanziell unterstützt. Doch so langsam wollen die Geldgeber nicht nur investieren, sondern auch Gewinne aus ihren Investitionen sehen. Das Abschöpfen von Gewinnen der Stadt zur Rückzahlung der Schulden, anstelle zur Investition in einen Ausbau der Siedlung und ein besseres Leben gefällt vielen in der Stadt nicht.

- **Serazzol / Kult des Barazzol**

Die Bürger Limanis bemühen sich um eine gute Zusammenarbeit und um Handel mit den eingeborenen Stämmen. Sie tauschen bei diesen unter anderem pflanzliche Produkte für die Herstellung von Alchemika gegen gute Eisenwaren und Waffen.

Auf der anderen Seite gibt es immer wieder Konflikte mit den Stämmen, was die Nutzung von Ressourcen auf der Insel angeht, die religiösen Tabus unterliegen. Dazu gehört nicht nur, dass an bestimmten Stellen keine Pflanzen gepflückt und auch keine Bäume geschlagen werden dürfen. Nein, es scheint Orte zu geben, die von Fremden nicht betreten werden sollten, obwohl es die Vermutung gibt, dass man dort Erze finden könnte, die interessanter sind, als Eisen. Die Existenz des Kultes des Barazzol ist in Limani nicht bekannt.

Geheimnisse:

- **Maffa**

Auf der Insel wächst der Bohnenstrauch Maffa. Diese Bohnen sind braun, mit einem leicht bläulichen Schimmer. Aus Früchten kann ein anregendes Getränk gemacht werden, wenn sie geröstet und gemahlen in heißes Wasser gegeben werden.

Dieser Strauch bildet unter gewissen Bedingungen aber auch violett schimmernde Bohnen aus. Ein Tee daraus wirkt bewusstseinsweiternd und kann tranceähnliche, rauschhafte Zustände erzeugen. Tatsächlich lassen sie sich in der Alchemie als Zutat für einen Trank verwenden, der *Mystik* steigert. Ein entsprechend guter Alchemist kann daraus Tränke herstellen, die einen *Bonus* von bis zu 3 Punkten auf *Mystik* ergeben, statt des üblichen Maximums von 2 Punkten. Die Eingeborenen wissen, wo diese besonderen Sträucher wachsen und hüten dieses Geheimnis eifersüchtig. Zum einen nutzen sie entsprechenden Tränke für religiöse Riten, zum anderen sind diese besonderen Bohnen ein wichtiges Handelsgut.



Die Limanier versuchen seit einiger Zeit Maffa zu kultivieren, um herauszufinden, unter welchen Bedingungen die violette Färbung der Bohnen mit den besonderen Eigenschaften zu Stande kommt. Sie haben bislang aber noch keine nennenswerten Fortschritte gemacht. Die Einheimischen wären darüber nicht erfreut, wenn sie das heraus bekämen.

Der Schnaps „Lugiens Klarheit“, der mit gemahlenden violetten Bohnen versetzt wird, ergibt eine Droge, die in Gondalis unter „Lugiens Traum“ bekannt und in den höheren Kreisen sehr beliebt ist. Der Alkohol scheint die bewusstseinsweiternde Wirkung noch einmal deutlich zu verstärken. Über Herstellung und Export der Droge wissen auch in Limani nur wenige ausgewählte Personen Bescheid. In Limani ist die Droge nicht erhältlich.

Stärken und Schwächen:

- **Schiffe und Kämpfer der Stadt**

Die Stadt verfügt über die Kriegsgaleere „Wogenbrecher“ samt Seesöldnern und Seeleuten, die im Sold des Mertalischen Städtebunds stehen.

Juras Dilenko besitzt zwei Holken, die abwechselnd Handelsfahrten nach Gondalis übernehmen. Er verschifft Alchemika, Keramik und Schnaps und kommt mit Metallwaren und anderen Waren zurück, die Limani nicht selbst herstellen kann.

Die Afali verfügen über eine Dhau. Sie haben Kontakte zu anderen Afali, die mit Waren aus Limani Handel treiben.

Die "Robbe" ist eine Kogge, die ihre besten Jahre schon hinter sich hat und die bereits mehrfach überholt wurde. Das Schiff befährt als einziges aus Limani regelmäßig die Ewige See. Für eine Kogge ist das Schiff ziemlich schnell.

„Katiars Arm“ ist eine Katumar mittlerer Größe. Das Schiff hat eine unheimlich aussehende Krake als Galionsfigur. Es gibt Gerüchte, dass „Katiars Arm“ einige Jahre lang im Besitz von Piraten war und dass die Galionsfigur eigentlich den Sekal darstellen soll. Angeblich soll das Schiff noch immer in Piratenbesitz sein.

Im Hafen liegen eine ganze Menge an Fischerbooten und kleineren Schiffen, mit denen eine Fahrt zu anderen Inseln der Harkensteine, sowie an die Küste der Blutgrasweite möglich wäre.

Die Stadtwache besteht aus 30 Wachen, die gut ausgebildet sind. Die erwachsenen Bürger der Stadt nehmen einmal wöchentlich an Wehrübungen teil, so dass die Stadt schnell eine Miliz von mehreren hundert Bewaffneten aufstellen könnte.

- **Moral**

Die Moral der Bürger ist im Allgemeinen hoch. Die meisten sind sich bewusst, dass sie in Limani eine sehr hohe Freiheit genießen und sie sind bereit diese Freiheit zu verteidigen. Dadurch, dass die Früchte ihrer Arbeit weitgehend ihnen selbst zu Gute kommen, sind die meisten Bürger sehr fleißig. In der Stadt herrschen Zucht und Ordnung, ohne dass es einer besonderen Instanz bedürfte, die diese mit Gewalt aufrecht erhalte. Die hohe Moral schlägt sich auch darin nieder, dass Rückschläge schnell weggesteckt werden und bei Verlusten für Ersatz und Wiederaufbau gesorgt wird.

- **Spionage**

Die Offenheit der Stadt für Neuankömmlinge macht die Stadt anfällig für Spionage. Natürlich werden Lorakier, die offensichtlich aus Patalis oder von den Suderinseln kommen, zunächst unter kritischer Beobachtung gehalten. Doch bei anderen Lorakiern will man zum Teil gar nicht so genau wissen, welches Schicksal sie nach Limani gebracht hat, so lange sie sich in Limani an Recht und Gesetz halten.

- **Schulden**

Die Stadt hat noch immer Schulden ab, auch wenn von diesen in den letzten Jahren der größte Teil zurückbezahlt wurde. Der Verlust eines Handelsschiffes wäre für die Stadt ein herber Schlag und würde die Träume von finanzieller Unabhängigkeit um Jahre zurückwerfen.

Die Stadt kann viele Dinge nicht selbst herstellen und ist für die meisten Waren auf Lieferungen über den sehr weiten Weg von Mertalien aus angewiesen. Die Strecke nach Patalis ist sehr viel kürzer.

- **Der Einfluss der Stadt**

Die Stadt hat sowohl für den Mertalischen Städtebund, als auch für die Afali eine gewisse Bedeutung als sich selbst tragender Stützpunkt am südwestlichen „Ende der Welt“. Insofern

sind diese bereit, der Stadt in begrenztem Umfang Unterstützung zukommen zu lassen. Sie tun das auch, auch um zu verhindern, dass die Patalier einfach selbst in Limani investieren und darüber Einfluss auf die Geschicke der Stadt nehmen. Insgesamt sind Bedeutung und der Einfluss Limanis aber begrenzt. Juras Dilenko, der die Interessen der Stadt gegenüber dem Städtebund vertritt, ist auf seine meisterhaften diplomatischen Fertigkeiten, sowie auf exotische Geschenke für einflussreiche Persönlichkeiten angewiesen, um eine wohlwollende Stimmung zu erhalten.

- **Das Vermögen der Stadt**

Limani hat zwischenzeitlich eine Größe und Wirtschaftskraft erreicht, die es der Stadt ermöglichen sollte, die verbleibenden Schulden in Aurigion in wenigen Jahren zurück zu zahlen, vorausgesetzt, die Handelsfahrten werden nicht durch Piraten geplündert oder durch Katastrophen zum Scheitern gebracht. Danach könnte sie schnell zu einer der bedeutendsten Siedlungen auf den Harkensteinen heranwachsen und ihren Bewohnern Wohlstand bringen. Im Vergleich zu einer typischen Kleinstadt des mertalischen Städtebundes sind die Lebensverhältnisse akzeptabel, aber unterdurchschnittlich.

Wichtige Vertreter:

Führungsebene (Der Rat von Limani):

- **Juras Dilenko** (Mensch, *945, charismatisch, gesellig, listig) Ratsvorsitzender und wichtigster Händler der Stadt.
Juras Dilenko ist nicht nur Ratsvorsitzender und wichtigster Händler, sondern auch der Vertreter der Stadt gegenüber Geldgebern und politischen Unterstützern aus dem Mertalischen Städtebund. Juras Aufgabe ist nicht einfach. Die Termarker Flüchtlinge haben Limani erst zu dem gemacht, was es heute ist und drängen über ihre Vertreter im Stadtrat darauf, ihre Interessen stärker zu berücksichtigen.
- Kapitänin **Odeile Sturmschwester** (Menschenfrau, *938, streng, diszipliniert) Vertreterin der Afali im Rat.
Die Afali tragen durch Fischerei und Handel mit ihresgleichen wesentlich zur Versorgung und dem Aufbau der Stadt bei. Odeile wirkt im Rat oft ausgleichend zwischen den unterschiedlichen Interessen.
- **Ketal Barisan** (Mensch, *947, wagemutig, impulsiv) Kapitän der Kriegsgaleere „Wogenbrecher“.
Ketal Barisans Aufgabe ist es, die Passage durch die Harkensteine für Handelsschiffe sicherer zu machen. Er, seine Seesöldner und seine Seeleute stehen direkt im Sold des Mertalischen Städtebundes und werden nicht von Stadtrat von Limani bezahlt. Ketal ist zwischenzeitlich ziemlich frustriert, weil er das Piratennest, das er irgendwo auf Lugiens Grab vermutet, trotz mehrfacher intensiver Suche noch immer nicht gefunden hat. Die Piraten sind außerdem erstaunlich gut darin, seiner Kriegsgaleere auszuweichen.
- **Lira Tarabis** (Menschenfrau, *963, wirkt immer fröhlich) Kämmerin und Vertreterin der „Entdecker“.
Lira Tarabis ist tatsächlich die Vertreterin der Interessen Aurigions im Stadtrat. Die junge Frau hatte sich mit Krediten für Immobilien in Aylantha verspekuliert und wurde ans Ende der Welt strafversetzt, um die Schulden der Stadt bei Aurigions Banken einzutreiben. Lira vermisst ihr ehemals luxuriöses Leben in Aurigion und hat Heimweh. Um ihre Verbannung möglichst kurz zu halten, finanziert sie auch riskante Expeditionen, die das Ziel haben, neue Ressourcen auf Lugiens Grab oder den Harkensteinen zu finden. Ansonsten steht sie

weiteren Investitionen der Stadt sehr kritisch gegenüber, sollten sich diese nicht auf absehbare Zeit auszahlen.

Hinweis: Lira Tarabis wird in Anhang B genauer beschrieben.

- **Hurano aus Gerias Schar** (Zwerg, *912, tief sinnig, konzentriert) Vertreter der Alchemisten, Binnenhändler und Sammler.
Hurano ist ein Meisteralchemist und vermutlich einer der klügsten Köpfe im Rat. Es ist seinen Rezepten zu verdanken, dass Limani durch den Handel mit Alchemika anfangen konnte, die Schulden an die Banken in Aurigion zurückzuzahlen.
- **Ravwin aus Bargers Schar** (Varg, *969, ruhig, bedächtig) Minenbesitzer, sowie Vertreter der Handwerker.
Ravwin ist ein ruhiger Geselle, der die Mine erst vor kurzem von seinem Vater geerbt hat. Dieser ist im Norden der Insel verschollen und wird für tot gehalten. Ravwin ist ein geschickter Schmied, muss in seine neue Stellung als Ratsmitglied aber erst noch hinein wachsen.
- **Geria Scharführerin** (Menschenfrau, *955, eifrig, geschwätzig) Vertreterin der Bauern und Viehzüchter.
Geria vertritt die Bauern, die auf dem umliegenden Land mit viel Mühe Hirse anbauen und einige Rinder halten. Sie hat das Talent andere so lange mit Worten zu bearbeiten und im wahrsten Sinne des Wortes zu überreden, bis diese genervt ihren Anliegen zustimmen. Wenigstens solange es sie selbst nicht zu viel kostet.
- **Durvala aus Sunjas Schar** (Albin, *903, souverän, gelassen) Speermaid, Anführerin der Stadtwache, sowie der Miliz.
Durvala aus Sunjas Schar ist eine Veteranin aus dem Orkkrieg, die die Planke zum letzten Flüchtlingsschiff, das nach Limani ging, so lange gegen alle anstürmenden Orks verteidigte, bis die letzten Passagiere an Bord waren. Durvala genießt in Limani insbesondere unter den Bürgern Termarker Abstammung ein hohes Ansehen. Sie hat durchgesetzt, dass es nach dem Vorbild Zwingards und der Termark einmal die Woche Wehrübungen gibt, an denen alle Erwachsenen teilzunehmen haben.
Ketal Barisan sieht Durvalas Einfluss und die Wehrhaftigkeit der Bewohner mit gemischten Gefühlen. Einerseits ist er froh, dass er sich keine großen Sorgen um Piratenüberfälle auf Limani während der Abwesenheit der Seesöldner machen muss. Auf der anderen Seite reduziert die Speermaid dadurch seinen Einfluss auf die Stadt.

Unteranführer:

Siehe Anhang C – die Werte der Unteranführer ergeben sich aus denen des „Fußvolks“ und den Aufsätzen für Unteranführer.

Weitere Bewohner

- **Halla Sverin** (Zwergin, *917, gütig, bestimmtes Auftreten) Priesterin Jarakahs
Halla Sverin ist nicht nur Priesterin Jarakahs, sondern auch Lehrerin. Es ist ihr ein persönliches Anliegen, dass jeder, der nach Limani kommt, grundlegende Wissensfertigkeiten erlangt. Sie glaubt daran, dass etwas Bildung die Grundlage einer gesunden Kultur ist. Als Erfolg kann sie verbuchen, dass in Limani etwa die Hälfte der erwachsenen Bewohner lesen und schreiben können.

- **Corto Vedalis** (Mensch, *955, gesellig, humorvoll) Priester Ulmons
Außer dem Priesteramt hält Corto auch das Richteramt der Stadt. Er hat aber ein Talent dafür Streitigkeiten zwischen den Bewohnern dadurch zu entschärfen, dass er die Streithähne dazu bringt, vernünftig miteinander zu reden. Corto ist außerdem ein beliebter Gast auf jeder Feier.
Wenig bekannt ist, dass Corto auch für die Enttarnung von Spionen anderer Fraktionen zuständig ist. Das ist eine Rolle, die man dem umgänglichen Mann gar nicht zutrauen würde.
- **Farline aus Erbwils Schar** (Albin, *943, wirkt oft verträumt) Alchemistin
Farline ist bei weitem nicht so gut wie Hurano aus Gerias Schar. Doch dafür ist ihr Schnaps „Lugiens Klarheit“ der beste der ganzen Stadt. Die Albin besitzt ein sehr schönes Fachwerkhäus und ein exzellent ausgestattetes Labor.
Die Alchemistin stellt „Lugiens Traum“ her, das als gewöhnlicher Schnaps „Lugiens Klarheit mit Bohne“ deklariert, nach Gondalis und Aurigion geschmuggelt wird. Die Drogen sind ein lukratives Zusatzgeschäft, mit dessen Hilfe Juras Dilenko hofft, die Schulden schneller zurück zahlen zu können. Bislang geht dieser Plan auf. Außerdem ist es ihm gelungen, einen wichtigen Bankbesitzer von der Droge abhängig zu machen.
- **Hanko Parakas** (Mensch, *965, zurückhaltend, beobachtend) Großwildjäger
Hanko lebt davon Jagd auf Großwild, sowie auf Raubtiere wie Löwen und Krokodile, die die Umgebung der Stadt unsicher machen. Er wagt sich aber alleine nicht sonderlich weit in die Wildnis hinaus.
Hanko ist eine ehemalige Schattenklinge aus Gondalis, die nach dem Mord an einem Magnaten die Stadt schneller verlassen musste, als ursprünglich geplant. In Gondalis ist ein Kopfgeld von 200 Lunaren auf ihn ausgesetzt. Hier in Limani fühlt er sich zwar einigermaßen sicher, dennoch beobachtet er genau, wer mit welchem Schiff in die Stadt kommt und wirkt selten entspannt.
Hinweis: Hanko Parakas wird in Anhang B genauer beschrieben.
- **Saban Caru** (Mensch, *962) ist der Besitzer von „Silberruh“, dem Bordell in der Strandsiedlung. Ihm gehört auch das Restaurant „Zur Muschel“, das am Hafen von Limani liegt.
„Zur Muschel“ war das erste Bordell in Limani. Nachdem es dort mehrfach zu Schlägereien zwischen Seesöldnern und durchreisenden Seeleuten gekommen war, wurde Prostitution innerhalb der Stadtgrenzen verboten. Saban machte aus dem ehemaligen Bordell „Zur Muschel“ ein gutes Restaurant und eröffnete das deutlich diskretere „Silberruh“ in Silberstrand.
- **Gunfreia aus Varnirs Schar** (Menschenfrau, *969) stammt aus der Termark und kam erst vor 3 Jahren nach Limani. Gunfreia sammelt Strandgut und taucht nach Perlen. Die junge Frau ist sehr hübsch, trotz ihres harten Lebens immer fröhlich und gelegentlich in „Silberruh“ anzutreffen.
Gunfreia ist tatsächlich eine Piratin, die den Lockvogel spielt, um Personen an Orte zu locken, wo sie von anderen Piraten überfallen und verschleppt werden. Sie beherrscht Verwandlungsmagie, spricht mehrere Sprachen und ist sehr gut darin sich zu verkleiden. Sie tritt oft als Afali in Erscheinung. Sie ist in der Lage ihr Geschlecht zu wandeln, was sie als Lockvogel für die verschiedensten Bedürfnisse interessant macht. Mit ihrer Verwandlungsmagie kann sie auch „echte“ Spuren einer Hyäne hinterlassen. Sie verkauft in Limani Dinge, von denen sie vorgibt, sie am Strand gefunden zu haben, die aber teilweise aus der Beute der Piraten stammen.

- **Darwald** (Mensch, *966) und **Sila** (Menschenfrau, *968) sind zwei Fischer von Silberstrand, die die besten Fische vor der Küste fangen. Die beiden sind immer wieder mehrere Tage unterwegs zu ihren Fischgründen. Die beiden sind tatsächlich begnadete Fischer, aber auch Piraten von Kapitän Bluthand. Hinter den tagelangen Fischzügen stecken auch Fahrten ins Piratenversteck, um Waren, Informationen und Gefangene abzuliefern, neue Anweisungen einzuholen und etwas Beute mitzunehmen, die in Limani durch Gunfreia als „Strandgut“ an geeigneter Stelle verkauft wird. Dadurch tauchen in Limani immer wieder Beutestücke auf, die die Stadt mit Piratenüberfällen in Verbindung bringen.
- **Barko** (Varg, *971) ist ein Fischhändler mit einem lauten Organ, das dem besten Marktschreier in Ioria Konkurrenz machen würde. Sein Stand ist beliebt, verkauft er doch die besten Fische von Limani, die Darwald und Sila vor der Küste fangen. Barko schimpft gerne auch lautstark über die mertalische „Obrigkeit“ und versucht die „Termarker“ zu überzeugen, sich die „Ausbeutung“ nicht länger gefallen zu lassen. Barko ist ebenfalls ein Pirat aus Kapitän Bluthands Mannschaft. An seinem Fischstand bekommt er vieles mit, was in der Stadt vor sich geht.
- **Fredero** (Mensch, *959) ist der Wirt der Hafentaverne „Lugiens Anker“. Die Taverne ist in der ganzen Stadt bekannt und beliebt. Frederos selbstgebrannter „Lugiens Klarheit“ ist zwar bei weitem nicht der beste Schnaps der Stadt, aber dafür der günstigste bei noch akzeptabler Qualität. Fredero ist nicht nur Wirt, sondern auch Hehler. Er stellt keine Fragen, wo bestimmte Gegenstände her kommen, die ihm verkauft werden. Hier versilbern Piraten und die wenigen Diebe, die es in der Stadt gibt, unauffällig ihre Waren. So manches „Fundstück“ vom Strand landet im „Weinkeller“. Fredero steht im Ruf bestimmte Dinge besorgen zu können. Einige Bürger in Limani sind froh, ein klein wenig Luxus ihr Eigen zu nennen und fragen nicht so genau nach, wo die Dinge eigentlich her kommen, die Fredero ihnen verkauft.
- **Quintus Trellus** (Mensch, *959) ist Kapitän der Robbe. Der patalische Händler befährt die ewige See und treibt Handel mit Westergrom. Quintus leistet sich eine Mannschaft, die für das Schiff eigentlich zu groß ist. Der Handel mit Westergrom ist eine Lüge. Tatsächlich schmuggelt Quintus „Lugiens Klarheit“ nach Patalis, wo er ihn unter der Marke „Feuer der Stromlandinseln“ deklariert und für sündhaft teure Preise an die verwöhnte Oberschicht von Ultia verkauft. Dort kauft er zur Tarnung auch Waren aus Westergrom ein. Seine Mannschaft besteht aus Gaunern und Verbrechern aus Patalis und dem mertalischen Städtebund, sowie wenigen Piraten von den Suderinseln. Quintus betreibt nebenbei etwas Piraterie, wenn sich die Gelegenheit ergibt und das Risiko niedrig ist. Seine Taktik besteht darin, Probleme mit dem Schiff vorzutäuschen, um Opfer anzulocken, die helfen wollen. Sein zahlenmäßig unerwartet große Mannschaft stürmt dann überraschend an Deck und entert das andere Schiff. Auch so mancher Pirat, der in der Robbe leichte Beute sah, hat schon sein blaues Wunder erlebt. Quintus hat Kontakte auf den Suderinseln, an die er Gefangene und verräterische Beute verkauft.
- **Alanee Sternsucher** (Albin, *927) ist eine Vindarai und Kapitänin von „Katiars Arm“. Wenn sie nicht gerade Handel mit den Flüsterwindinseln betreibt, ist die Albin auf der Suche nach dem Wrack der „Seeschwalbe“, einer verschollener Xiliumar, die irgendwo bei den Harkensteinen auf Grund gelaufen sein soll. Manche in der Stadt verdächtigen sie, eine sehr gerissene Piratin zu sein, der man keinen ihrer Überfälle nachweisen kann. Hinter den unberechtigten Gerüchten steckt ein wahrer Kern. Die Galionsfigur zeigt

tatsächlich Katiar in Form einer Krake. Das Schiff wurde aber in der Vergangenheit von Piraten gestohlen und die Galionsfigur verschandelt. Alanee hat einige Jahre gebraucht, um ihr Schiff zurückzubekommen. Sie hat auch die Galionsfigur wieder reparieren lassen, aber wirklich schön ist die Figur nicht mehr geworden. Sie sucht das Wrack der „Seeschwalbe“ unter anderem, weil dieses eine magische Galionsfigur gehabt haben soll, die das Schiff vor verborgenen Riffen und Untiefen warnte.

Hinweis: Alle Personen sowie typische Werte für Bewohner und Mitglieder der Fraktionen stehen in den Anhängen A, B und C.

Abenteureraufhänger:

- **Die Suche nach den Piraten auf dem Landweg**
Nach mehreren Fehlschlägen, das Versteck der Piraten über die See zu finden, sucht Ketal Barisan nach mutigen Abenteurern, die die Küste auf dem Landweg nach dem Versteck absuchen und vielleicht darüber Erfolg haben.
- **Die Heiligtümer der Einheimischen**
Lira Tarabis finanziert eine Expedition von Völkerkundlern, die die Gebräuche und heiligen Orte der Serazzol untersuchen sollen.
Tatsächlich will sie herausbekommen, was die Einheimischen verbergen und ob sich daraus Gewinn schlagen lässt.
- **Schnapsdiebstahl**
Ein paar Piraten stehlen in einer Nacht und Nebelaktion kurz vor der Abfahrt eines der Schiffe von Juras Dilenko zwei Fässer voll mit Schnaps. Juras Dilenko benötigt dringend Abenteurer, die die Piraten verfolgen und die Kisten möglichst unversehrt zurückbringen. Er bietet als Belohnung den vollen Wert der Schnapsfässer.
Die Piraten haben zufällig zwei Kisten mit „Lugiens Traum“ erwischt. Davon abgesehen, dass die Beute sehr viel teurer ist, als zwei gewöhnliche Schnapsfässer, hätten die Piraten wenn sie die Droge für gewöhnlichen Schnaps halten und entsprechend saufen, den Trip ihres Lebens. Das könnte die Piraten auf die Spur des Drogenlabors bringen, was Juras in jedem Fall verhindern will.
- **Tauchgang**
Taucher der Afali finden bei der Suche nach Muscheln in der Bucht immer wieder seltsame große Gegenstände, die sie nicht identifizieren können. Schöne Gegenstände werden der Göttin Jarakah gespendet. Halla Sverin steht vor einem Rätsel und auch ihre Korrespondenz mit Ioria war bislang wenig hilfreich, um herauszufinden, worum es sich bei diesen Funden handeln könnte.
Die seltsamen Steine im Hafen sind die Überreste von versunkenen Bauten der Riesen, die hier früher lebten. Die gefundenen Gegenstände sind teilweise überdimensionale Gebrauchsgegenstände, die durch die Jahrtausende unter Wasser teilweise bis zur Unkenntlichkeit abgeschliffen oder von einer dicken Kruste überwuchert sind. Gelegentlich finden sich darunter aber auch noch unbekannte Arkane Strukturgeber. Die Bucht ist damit eine Fundgrube für Experten Arkaner Kunde.
- **Wilde Tiere**
Das Leben in Silberstrand ist nicht ganz ungefährlich: Gelegentlich kommen wilde Tiere in die Siedlung, die auch mal einen Lorakier anfallen können. Rings um die Siedlung herum sind auch schon Leute verschwunden. Die Stadtwache hat versucht die Vorfälle aufzuklären, ist in diesen Fällen aber meist auf Tierspuren gestoßen und beauftragte dann Jäger aus der Stadt, um das Tier zu erledigen. Die Jäger kommen dann auch mit einer entsprechenden

Trophäe zurück und werden bezahlt. Bis auf wenige Fälle wurde von den Verschwundenen aber nie mehr etwas gefunden.
Tatsächlich stecken hinter dem Verschwinden die Piratin Gunfreia aus Varnirs Schar, sowie eine kleine Gruppe von weiteren Piraten.

3.5 Ort und Fraktion: Piraten auf Lugiens Grab

*„Echte Piraten fürchten weder Galgen, Meer noch Götter!
Seid ihr echte Piraten?!“ - „Ja, Kapitän!“*

Auszug aus einer Anfeuerungsrede von Kapitän Bluthand vor einer Kaperfahrt



Unter Kapitän Bluthand hat sich eine Gruppe von Piraten an der Nordspitze von Lugiens Grab niedergelassen. Sie sind ein Bündnis mit den Serazzol eingegangen, um ihren „Hafen“ vor Entdeckung und Angriffen zu schützen. Die Piraten sind unter dem Namen „Kapitän Bluthands Bande“ oder „Schrecken der Harkensteine“ bekannt – je furchteinflößender desto besser – in ihren Augen! Die hiesigen Piraten setzten sich zum größten Teil aus Schädelkorsaren zusammen. Die allermeisten wurden aus unterschiedlichsten Gründen von den Suderinseln verbannt, sei es auf Grund übermäßiger Brutalität oder dem Missachten des Korsarenkodex. Ein geringer Teil kommt auch aus anderen Teilen Lorakis. Diese werden aber erst richtig aufgenommen, wenn sie sich das Vertrauen der anderen Piraten erarbeitet haben.

Das Versteck der Piraten befindet sich in nördlichen Teil der Insel im Delta des Wadi Rukh, ein zum größten Teil ausgetrockneter Fluss, der vom zentralen Hochland bis zur Nordspitze der Insel windet. Zwischen 150 und 200 Piraten leben dort in meist recht einfachen Holzbehausungen, die von bunten Planen und verrissenen Segeltüchern ergänzt werden.

Tatsächlich befindet sich die kleine Siedlung auf einer üppig bewachsenen Insel im Delta. Frisches Trinkwasser ist reichlich vorhanden, große alte Mangroven spenden Schatten, süße Früchte gibt es das ganze Jahr.

Hinweis: Mehr dazu unter Geheimnisse in diesem Kapitel

Stimmung:

Die Stimmung ist rau aber gut. Wer sich einmal als vertrauenswürdig erwiesen hat und dem Kapitän die Treue schwört, zählt zur Crew und wird gut behandelt. Verfehlungen hingegen werden knallhart bestraft. Man lässt auch den unerfahrensten Leichtmatrosen an der Beute teilhaben, hält aber gleichzeitig eine grobe Kultur aufrecht, um im Kampf unerschrocken dastehen zu können und den rucklosen Ruf aufrecht zu halten.

Örtlichkeiten:

Relativ zentral im Unterschlupf, auf dem höchsten Punkt der Flussinsel, befindet sich die Unterkunft des Kapitäns, der im Kern aus dem Rumpf einer alten patalischen Galeere gezimmert wurde - Mast und Krähennest inklusive. Die recht geräumige Behausung kann als Versammlungsort dienen, doch zieht Bluthand es vor, vom Krähennest zu seiner Crew zu sprechen, vor allem wenn er sie vor einer Beutefahrt anstacheln will.

Am Rande der Siedlung, zwischen einigen Felsen gelegen, befindet sich der Verschlag der Alchemistin und Schnapsbrennerin nebst einer kleinen Werkstatt für Keramik. Dies ist, neben den Arbeiten auf den Schiffen und am Hafen, der einzig nennenswerte Ort wo handwerklich gearbeitet

wird.

An der Nordspitze des Eilandes liegt der "Hafen". Dort stehen recht große alte Mangrovenbäume, an denen die Schiffe und Boote festgebunden sind. Dies ist notwendig, da üblicherweise kaum Wasser durch den Wadi Rukh fließt (Mehr dazu unter Geheimnisse).

Zwischen den Bäumen befinden sich einfache Vorrichtungen um die Schiffe schnell zu be- und entladen. Außerdem gibt es einen recht hoch gelegener Ausguck um die Umgebung im Auge zu behalten.

Agenda:

Kurzfristige Ziele:

- Beute machen! Das ist es, was die Piraten an ihre Kapitäne bindet.
- Verhindern, dass Berilia oder Limani den Unterschlupf entdecken. Der Unterschlupf und seine Tarnung sind zu gut, um ihn leichtfertig zu verspielen.
- Verhindern, dass Patalis eine Kriegsflotte in die Region schickt. Sollten nicht einzelne Schiffe, sondern gar eine ganze Flotte nach den Piraten suchen, wird auch das Versteck nicht mehr viel helfen.
- Genügend Leute entführen (siehe Geheimnisse). Die Serazzol sind zu gute Verbündete, um sie vor den Kopf zu stoßen. Daher dürfen die regelmäßigen „Lieferungen“ nicht abreißen.

Langfristiges Ziel:

- Der Kapitän möchte genug Beute und Ruf sammeln, um mit stolz geschwellter Brust zu den Suderinseln und in den Rat der Kapitäne zurückzukehren.
- Heimlich mehren sich die Stimmen, die den Status quo beibehalten und die Unabhängigkeit von den Schädelkorsaren und allen anderen wahren wollen.

Beziehungen zu anderen Fraktionen:

- **Berilia / Patalis**

Die Patalier zählen seit jeher als Feinde aller Korsaren und Piraten, so verwundert es auch nicht, dass Niemand gut auf den Hafen zu sprechen ist. Man liegt in mehr oder minder offener Feindschaft.

Seit dem der Sohn der Präfektin entführt wurde, vermeidet man Beutezüge und andere Unternehmungen gegen diese Siedlung. Zumindest gilt das, sofern man sich anderweitig mit genug Beute und Entführungsoffern eindecken kann. Der Kapitän fürchtet, dass ein zu hartes Vorgehen die Kriegsflotte Patalis auf den Plan ruft. Ebenso aber fürchtet er, vor seiner Crew als Feigling dazustehen.

Die eingeschleusten Piraten in Berilia wurden angewiesen, vorerst die Füße stillzuhalten: Gewaltverbrechen, Erpressungen und Diebstähle, sonst gern gesehen, sollen unterbunden werden. Lediglich Informationen über die Präfektin und einem möglichen Eingreifen von Patalis sollen beschafft werden.

- **Limani**

Auch mit dem Hafenstädtchen Limani hegt man eine recht offene Feindschaft. Der bunte Handel an Waren von Afali, Mertaliern und anderen sorgt für schöne Beute, und nicht zuletzt der gute Schnaps hat es den Piraten angetan.

Seit man weniger Aktivitäten in Berilia unternimmt, ist Limani mehr in den Fokus der Piraten gerückt. Nachdem 983 ein Angriff fehlschlug, geht man zwar nicht mehr direkt und offen vor, doch kleinere Aktionen unternimmt man sehr häufig. Die mertalischen Seesöldner werden von den Korsaren als verwöhnte Landratten beschimpft.

Die offene Kultur der Stadt nutzt man schamlos aus, um einige Piraten in einzuschleusen. Diese haben, neben Beute und Entführungen, die Aufgabe für einen schlechten Ruf der Stadt zu sorgen. Man arbeitet aktiv am Gerücht, Limani sei tatsächlich das Piratenversteck.

- **Serazzol / Kult des Barazzol**

Man erkennt sich untereinander als Verbündete an, jedoch mit einem respektvollen Abstand. Mitglieder des Kultes gehen im Unterschlupf ein und aus, teilen Information und tauschen Nahrungsmittel ein.

Der Kult scheint die Skrupellosigkeit und Brutalität der Piraten für ihre Zwecke zu schätzen. Außerdem können sich die Piraten unauffälliger in die Hafensiedlungen einschleichen, da sie weniger fremd wirken. Dort erledigen sie recht gerne Aufträge für den Kult. Schließlich springt meistens etwas dabei heraus. Die genauen Ziele kennt man nicht, nur so viel, dass sie die Bewohner der Hafenstädte als Eindringlinge ansehen und verhindern wollen, dass die Rohstoffe der Insel geplündert werden.

Da die meisten Piraten nicht vorhaben, dauerhaft hier Fuß zu fassen, und sie auch keinerlei Ambitionen haben, hier irgendwelche Schwefelminen zu betreiben, hat man sich gut arrangiert. Solange das große Ziel nicht erreicht ist, versucht man die Beziehungen freundlich zu halten, denn das Geheimnis des Verstecks der Piraten hat man eben jenem Kult zu verdanken (siehe Geheimnisse).

Einige der Piraten scheinen sich langfristig beim Kult ansiedeln zu wollen und leben in deren Siedlungen. Dies ist Kapitän Bluthand zwar ein Dorn im Auge, doch hält er um der guten Beziehung willen die Füße still. Diese Piraten haben aktuell keinerlei Bestrafung zu befürchten.

Umgekehrt haben die Einheimischen, von einzelnen Missionen abgesehen, kein Interesse sich den Piraten anzuschließen. Zu groß scheinen die Unterschiede in Kultur und Lebensweise zu sein.

Geheimnisse:

- **Das Versteck, und warum es bisher nicht gefunden wurde**

Für Außenstehende ist das gesamte Gebiet des Wadi Rukh im Norden eine halb ausgetrocknete Ödnis. Dornige Büsche prägen die Landschaft, und nur nach stärkeren Regenfällen fließt Wasser durch die Flussarme, bis es recht schnell im Schlamm versickert oder in brackigen Lagunen verdunstet.

In Wirklichkeit jedoch sind einige Teile des Flussdeltas sehr grün. Versteckt ist das Flussdelta durch einen mächtigen Illusionszauber der als Ritual vom Kult des Barazzol gewirkt wird und regelmäßig erneuert werden muss.

Das wenige Wasser in den schlammigen Flussbetten lässt sich mit einem kleinen durch die Piraten durchgeführten Ritus zu einer kurzzeitigen Flut aufstauen. Das gibt einer geübten Piratencrew genug Zeit, um mit ihren schnellen Schiffen und Booten in See zu stechen.

Dieser ganze Umstand ist einem Handel mit dem Kult des Barazzol zu verdanken.

Zu jedem Vollmond des Splittermondes liefert man dem Kult je einen weiblichen und männlichen gefangenen Lorakier. Dabei gibt der Kult mit vorab erstaunlich präzise Angaben, wann die nächsten Vollmonde sind. Bekanntermaßen schwankt der Zyklus des Splittermondes stark. Zudem geben sie Hinweise auf die Eigenschaften, die der Gefangene haben soll: Besondere Fertigkeiten, Lebenswandel, oder äußere Merkmale. Viele dieser Angaben sind entweder Versuche, die wahre Eignung zu verbergen oder schränken die Auswahl so ein, dass genau die Person herauskommt die man zum Beispiel in Limani gesehen hat.

Was genau mit den Gefangenen passiert, weiß kein Pirat. Kapitän Bluthand schloss den

Handel mit den Einheimischen ab, und seine Entscheidungen wagt es kaum jemand zu hinterfragen.

Mit den Entführungen beauftragt wird man entweder vom Kapitän selber oder durch seine engsten Vertrauten. Seit der Entführung des Präfektensohnes jedoch ausschließlich durch Bluthand (siehe unten). Skrupellosigkeit ist ein wichtiges Kriterium für diese Leute. Wer moralische Zweifel andeutet darf nicht an solchen Missionen teilnehmen und muss Strafdienste im Lager verrichten.

Jeder der eins und eins zusammenrechnen kann ist sich sicher, dass ein oder mehrere Feenpakete dahinter stecken müssen. Auch dies ist ein Thema, das man in der Nähe des Kapitäns nicht zu laut aussprechen sollte. Was natürlich einerseits als Indiz dafür gewertet wird, aber andererseits auch Gerüchte zur Vergangenheit des Kapitäns entstehen lässt.

- **Der Winter 987/8**

Der Kult des Barazzol verlangte in diesem Zeitraum bis zu einer bestimmten Mondkonstellation mehr Gefangene als üblich. Kurz darauf kam es zu größeren Verwüstungen der Umwelt, wie beispielsweise einer Schlammlawine in Berilia.

- **Der Sohn der Präfektin**

Shukar, einst der erste Maat auf der Seeharpyie, ist verantwortlich für die Entführung des Präfektensohnes. Man sagt, er hätte ihn absichtlich ausgesucht, um der Präfektin einen Schlag zu verpassen und ihn als Ass im Ärmel gegen sie einsetzen zu können. Dass auch der Sohn dem einheimischen Kult des Barazzol übergeben wurde, scheint egal für den Plan zu sein, denn man würde das große Ziel erreichen, bevor irgendjemand herausfindet, was mit den Entführten passiert.

Als Kapitän Bluthand dies erfuhr, war es bereits zu spät: der Junge war mit den anderen Gefangenen im Unterschlupf und eine Delegation des Kultes wartete bereits auf die Übergabe. Shukar wollte den Kapitän überraschen, dieser blendete ihn daraufhin und ließ ihn einsperren. Die Furcht vor einer patalischen Racheaktion ist seiner Meinung nach größer, als der Vorteil einen Verwandten der Präfektin als Faustpfand zu haben. Um seinen Ruf zu wahren, bestrafte er Shukar offiziell wegen Ungehorsam mit der Begründung, dass "namhafte" Personen nur auf sein Geheiß entführt werden dürfen.

Stärken und Schwächen:

- **Schutz des Piratennests**

Ein Ritual des Kults des Barazzol verbirgt das Tal vor neugierigen Blicken, das scheinbar trockene Tal kann geflutet werden, um Schiffen das Ein- und Auslaufen zu ermöglichen, siehe Geheimnisse.

- **Schiffe und Kampfkraft**

Man verfügt über drei wendige mittelgroße Korsarenschiffe, 2 kleinere Schaluppen und einige Ruderboote.

Die Korsarenschiffe sind gut in Schuss gehalten und innerhalb kürzester Zeit bereit zum Gefecht. Für die Schaluppen reicht das Material nicht ganz aus, entsprechend sind sie im schlechteren Zustand, aber seetüchtig. Sie werden hauptsächlich für den Transport von Beutegut und Personen verwendet, nicht für Überfälle. Bestückt mit zahlreichen Fahnen und bunten Tüchern lassen sie sich gut als Fischer- oder Händlerboote anderer Nationen/Fraktionen ausgeben.

In der größten Not lassen sich jedoch alle fünf Schiffe mit Seekriegern bemannen.

Unter den Korsarenschiffen sticht die „Seeharpyie“ heraus, das Flaggschiff der Piraten. Es verfügt nicht nur über einen Rammsporn, sondern auch über eine spezielle Balliste, mit der sich Brandgeschosse in beachtlicher Geschwindigkeit abfeuern lassen.

Die Brandgeschosse werden in eigener Geheimrezeptur hergestellt und stellen eine furchteinflößende Waffe dar. Zwar liegt es nicht im Interesse der Piraten eine Siedlung oder ein Schiff abzufackeln, doch deckt ein brennendes Beiboot oder auch die Wasseroberfläche perfekt den Rückzug.

Ein Großteil der Crew besteht aus hartgesottenen, erfahrenen Korsaren; gute Seeleute und zähe Krieger. Da jedoch nur relativ selten Neue hinzukommen, schmerzt jeder Verlust bei Kämpfen, an Krankheiten oder Ungeheuern. Ein großangelegter Angriff auf einen der Häfen wäre damit irrsinnig, das sieht auch der angriffslustige Kapitän Bluthand ein.

- **Versorgung**

Die Insel selber gibt genug Wasser und ein wenig Nahrung in Form von Früchten und Fleisch her. Aus den Bäumen in den Mangroven und anderswo lässt sich Holz für den Schiffsbau gewinnen und aus anderen Pflanzen Fasern für Seile und Netze herstellen. Alles andere, wie Getreide, Kleidung, guten Alkohol und Werkzeug und andere Eisenwaren, vor allem Waffen, müssen durch Beutezüge beschafft werden. Einen Nachschub aus Handel über andere Häfen gibt es selten und eher unregelmäßig.

- **Moral**

Die Moral der Crew ist gut, vor allem wenn man nicht das selbstgebraute und -gebrannte Gesöff trinken muss.

Die Allermeisten sind mutig, kampftentschlossen und vertrauen ihrem Kapitän, der sie in diese ungewöhnliche, aber interessante Situation gebracht hat.

Bei längeren Versorgungsengpässen kann die Moral jedoch schnell kippen. Ebenso muss es ein gewissen Ventil geben für die raue Kultur, in der Brutalität durchaus gefragt ist.

Ohne ein Ziel vor Augen oder ohne die strikte Führung von Kapitän Bluthand würde das Recht des Stärkeren die Fraktion wohl schnell auseinanderreißen.

- **Schwächen**

Es gibt eine starke Abhängigkeit von Beute.

Falls jemand einen Weg findet das Versteck ausfindig zu machen, fehlt der beachtliche strategische Vorteil.

Die zentrale Figur ist Kapitän Bluthand. Würde er ausfallen, könnte das schnell zur Spaltung der Mannschaften führen. Die würde noch durch die von einigen als übertriebene Bestrafung gesehene Blindung seines ersten Maats Shukar Sturmsäbel verstärkt.

- **Einfluss**

... auf Berilia: In der patalischen Stadt sitzen an einigen Stellen Piraten, die Augen und Ohren offenhalten. Allen voran der Händler Marak "Marius Bracchus" Silberzunge und die Hafenskapitänin Alana Licarus, die beide im Rat der Stadt sitzen und ein perfides Spiel spielen. Um sich zu decken, arbeiten sie im Rat offen gegeneinander; kaum einer würde vermuten, dass sie der gleichen Fraktion angehören und die Ziele der Piraten verfolgen. Mit teils heftigen Streitereien über banale Themen versuchen sie die Politik der Stadt zu lähmen, und nebenbei an Einfluss zu gewinnen.

Bisher ist es jedoch noch nicht gelungen, jemanden in den engeren Kreis der Präfektin einzuschleusen.

... auf Limani: In der freien Hafenstadt belegen die Piraten keine höheren Posten. Einige geben sich als Händler und Fischer aus, um so zumindest ein wenig Nachschub für den

Unterschlupf organisieren zu können. Die Politik selber wird dadurch allerdings nicht beeinflusst.

Doch an anderen Stellen bewegen sich die Piraten offener und dreister - man versucht den Ruf der Stadt in den Schmutz zu ziehen. Gerne ist man bemüht den Stolz der alten Termaker zu verletzen, oder Verbrechen den Afali in die Schuhe zu schieben. Bisher schafft man es kaum die Gruppen gegeneinander aufzuwiegeln, doch wenigstens gelang es dabei, Beute zu machen und Leute zu entführen.

... **auf die Serazzol und den Kult des Barazzol:** Der Einfluss auf den Kult ist recht gering. Der Kapitän hat aktuell wenig Interesse die bestehende Beziehung zu gefährden, ist froh über den Schutz und erkennt nicht die Reichtümer, die auf der Insel verborgen sind. Die wenigen Piraten, die zum Kult überliefen, fahren nun nicht mehr zur See und lassen sich selten im Piratenversteck blicken, so dass sie auch der strengen Hand des Kapitäns entkamen. Da sich Kult und Piraten gegenseitig zu brauchen scheinen, entsteht bei dem Einfluss eine Art Patt.

- **Vermögen**

Mit der Zeit hat sich ein beachtlicher Schatz angehäuft, aufgeteilt unter der gesamten Crew, die kaum Gelegenheit hat es auszugeben.

Wer ausgewählt ist, sich in einem der beiden Häfen aufzuhalten, ist angehalten nur wenig Geld bei sich zu tragen. Alles andere wäre zu auffällig.

Schmuckstücke und andere Wertgegenstände bleiben im Versteck, zu viele Erbstücke und andere Teile befinden sich darunter, die man erkennen könnte.

Man spart für das große Ziel, eines Tages reich zu den Suderinseln zu fahren.

Damit auch ja keiner auf die Idee kommt, sich mit einem Teil der Beute abzusetzen, werden regelmäßig Teile vergraben. Dazu zieht der Kapitän mit einem handverlesenen Teil der Crew los und sucht sich abgelegene Orte auf den Harkensteinen.

Wichtige Vertreter:

Führungsebene:

- **Kapitän Bluthand** (Zwerg, *875, gewaltiger grauer Schnauzbart, Glatze, stechender Blick) ist ein berühmter Kapitän von den Suderinseln. Für seine Brutalität und sein aggressives Vorgehen ist er ebenso bekannt, wie für sein Durchsetzungsvermögen. Seine Crew folgt ihm in die größten Gefahren, blickt zu ihm auf, und fürchtet sich auch ein wenig vor ihm. Im Kampf schlägt er gnadenlos und unbewaffnet zu; auch die meisten Strafen verhängt er eigenhändig.

Hinweis: Kapitän Bluthand wird in Anhang B genauer beschrieben.

- **Shukar Sturmsäbel** (Mensch, *943, groß und drahtig, vom Leben gezeichnet, blind) war der erste Maat unter Bluthand. Er gilt als weitsichtiger und strategisch denkender langjähriger Weggefährte von Kapitän Bluthand. Oft sah man ihn das Kommando eines zweiten Schiffes übernehmen. Seine Narben sprechen für viel Kampferfahrung. Man sagt, er sei ein sehr geschickter Seemann und kundiger Windmagier. Seit einiger Zeit scheint er sich jedoch rar gemacht zu haben.

Hinweis: Shukar Sturmsäbel wird in Anhang B genauer beschrieben.

- **Kaan Blutrochen** (Mensch, *941, prächtiger, dichter, schwarzer Vollbart, schöner Schmuck und feine Gewänder, zuvorkommend, großzügig und stets optimistisch) findet man häufig auf See und in anderen Häfen, vor allem außerhalb der Harkensteine. Dort gibt er sich als

Händler, Kapitän und Mäzen aus und scheint häufig Leute anzuheuern. Er hat die wichtige Aufgabe Nachschub zu besorgen und neue Korsaren zu rekrutieren. Dafür fährt er immer wieder zu den Suderinseln und versucht mit Reichtümern Leute zu werben. Er hat somit den größten Kontakt zu der „Außenwelt“, was viele Gefahren mit sich bringt. Dessen ist sich der Kapitän auch bewusst, weshalb er versucht, ihn nah an sich zu binden und für einen guten Bonus bei der Beuteverteilung sorgt.

Weitere wichtige Personen:

- **Rubaliah Schekalsruf** (Menschenfrau , *947, vernarbtes Gesicht und Hände, immer voller Ruß, unangenehm anstrengendes Lachen) ist die Alchemistin im Lager der Piraten. Aufgrund ihres unterirdisch schlechten Fusels ist sie nicht sonderlich beliebt, jedoch hinterfragt niemand ihre Daseinsberechtigung, denn ihre Hauptaufgabe ist das Herstellen der gefürchteten Brandgeschosse für das Flaggschiff. Fast täglich tüfelt sie an einer Verbesserung der Rezeptur.
- **Alana Licarus** (Zwergin, *949, geschraubte Ausdrucksweise), ist die Hafenkaptänin in Berilia. Sie war schon früher als Zollmeisterin in anderen Häfen tätig und bekannt unter Piraten und Schmugglern, da sie gegen entsprechende Bezahlung wegsieht. Aktuell wird sie sehr gut bezahlt, um im Rat von Berilia für Uneinigkeit zu sorgen. Da sie jedoch kein Mitglied der Piraten ist, wurde sie nicht in die Geheimnisse eingeweiht. Außerdem steht sie ständig unter Beobachtung.
- **Marak "Marius Bracchus" Silberzunge** (Mensch, *939, schnoddriges, joviales Auftreten) war lange Zeit Quartiermeister auf der Seeharpyie. Seine sozialen und logistischen Geschicke sind bestens geeignet für die Infiltration. Deshalb wurde er nach Berilia geschickt, wo er sich als Händler bis zum Ratsmitglied mausern konnte. Er versorgt Bluthand mit wertvollen Informationen, sabotiert die Arbeit des Rates und behält Alana Licarus im Auge.
- **Barko Wellentod** (Varg, *971, bräunliches Fell, Augenklappe, sehr laute Stimme) ist getarnt als Fischhändler in Limani unterwegs und versucht, an allerlei Informationen zu kommen. Diese gibt er an die als Fischer getarnten **Darwald Stachelrochen** (Mensch, *966, ruppiges Auftreten, nicht der spitzeste Pfeil im Köcher) und **Sila** (Menschenfrau, *968, redselig und gewieft) weiter, welche diese sowie verschiedene Waren in unregelmäßigen Abständen zum Versteck bringen.
- **Gunfreia aus Varnirs Schar "Grutta aus Bluthands Crew"** (Menschenfrau, *969) stammt aus der Termark. Die sehr hübsche Frau hat sehr schnell die Aufmerksamkeit der Piraten auf sich gezogen und dort in recht kurzer Zeit Vertrauen und Ansehen erlangt. Sie gibt sich als Perlentaucherin aus, kann allerdings durch ihre Verwandlungsmagie und ihre Sprachkenntnisse in verschiedenste Rollen schlüpfen, was sie zum perfekten Lockvogel macht, um an Gefangene und Beute zu kommen. Nebenbei handelt sie mit Beutegut, um so an mehr benötigte Dinge zu kommen.
- **Waseelah Salzfell** (Vargin, *974, gräuliches Fell, gesellig, riecht irgendwie immer auf gute Art nach Meer) segelt auf Kaan Blutrochens Schiff als Steuerfrau mit und gilt als sportliche, lebensfrohe Piratin. An Kaans Seite scheint sie genau richtig zu sein, vermittelt sie doch leicht den Eindruck, es würde sich tatsächlich nur um eine freie Händler handeln. Viele im Lager der Piraten sind der Meinung, sie sei zu weichlich und sanft für einen so hohen Posten. Neben der angeblichen "Weichlichkeit" ist auch ihre ehemalige gute Freundschaft zu Shukar

Sturmsäbel ein Grund, warum die hartgesottenen Gefährten von Bluthand nicht gut auf sie zu sprechen sind. Tatsächlich hält sie noch heute Kontakt zu Shukar und findet seine Ideen interessant. Sie stellt den besten Kontakt für Shukar in die Welt außerhalb des Lagers dar, und sucht aktiv nach Hilfe für seine Befreiung.

Hinweis: Alle Personen sowie typische Werte für Bewohner und Mitglieder der Fraktionen stehen in den Anhängen A, B und C.

Abenteueraufhänger:

- **Schmuggler wider Willen?**

Zwei Fischer in der Nähe von Limani benötigen Hilfe. Sie haben einen überaus üppigen Fang und einiges an Strandgut gegen mehrere Fässer guten Schnaps eingetauscht. Aus "Sicherheitsgründen" wollen sie diese in einer Höhle in einer anderen Bucht verstecken, bis ihre Kontakte es mit einem Schiff holen. Dazu gilt es die schweren Fässer aus der Stadt und unbemerkt zum Versteck zu bringen.

Selbstverständlich ist die ganze Sache ein krummes Ding. Ob die Fässer mit den Erbstücken von limanischen Bürgern gekauft oder schlicht geklaut wurden, ist auf den ersten Blick nicht ersichtlich. Die "Konkurrenz", von denen die Fischer erzählen, sind keine Gauner sondern Milizionäre und das Versteck in der Höhle unweit von Silberstrand ist das übliche Zwischenlager der Piraten.

Bei Erfolg und Verschwiegenheit legen die Fischer ein gutes Wort für die Gruppe ein, so dass das Vertrauen steigt.

- **Hafenkamalitäten**

Im Hafen von Berilia kommt es zum Streit. Der Kapitän eines Handelsschiffes möchte nach einem erfolgreichem Warenumschlag auslaufen, wird jedoch daran gehindert.

Die Hafenskapitänin Alana Licarus möchte die Weiterreise genehmigen, doch Portus Valerius bezichtigt Alana zu lasch bei den Kontrollen zu sein. Er scheint dem fremden Kapitän nicht zu trauen und sieht eine Gefahr für die Stadt.

Es bietet sich an, dass die Gruppe mit dem Schiff kam. Der Kapitän bittet die Gruppe ihn zu helfen und die Sache **irgendwie** zu lösen.

Der Kapitän ist niemand geringeres als Kaan Blutrochen. Und weder seine Fracht noch die Crew würde einer gründlichen Kontrolle standhalten. Das weiß auch Alana, schließlich kennen die beiden sich. Auch hier steigt bei Erfolg und je nachdem wie es gelöst wird das Ansehen der Gruppe bei den Piraten.

- **Feuer und Flamme (Wenn man bereits bei den Piraten ist)**

Rubaliah Schekalsruf bittet die Gruppe die neuste Version der Brandgeschosse zu testen und möchte dies mit einem praktischen Ziel verbinden. Man soll die Waffenkammer von Limani sprengen, natürlich ohne dabei aufzufliegen. Kontaktpersonen vor Ort sind Barko, Darwald und Sila.

3.6 Orte und Fraktion: Die Serazzol und der Kult des Barazzol

*Diene Barazzol treu.
Strebe nach Erkenntnis.
Beschütze, so wie du von Barazzol beschützt werden willst!*

Die ersten drei Zeilen des Glaubensbekenntnisses des Kults

Die Eingeborenen auf der Insel nennen sich Serazzol, was ursprünglich so viel heißt wie „Diener des Azzol“. Sie verehren eine Gottheit, die sie Barazzol nennen.

Es gibt bei diesem Volk einen geheimen Kult, der den Kern der Religionsgemeinschaft ausmacht. Dieser wird angeführt von Jaeheriz Kazzol, einem Drachling, der in der Maske eines Alben dem Kult vorsteht. In diesem Kult sind die Verehrung des Drachlings als Herrscher über das Volk der Serazzol mit der Verehrung der Drachlingsgottheit Azzol verschmolzen. Barazzol war ursprünglich der Titel eines Hohepriesters des Azzol. Zwischenzeitlich wird dieser Name aber für die Verehrung der Gottheit selbst verwendet, siehe Anhang B unter Jaeheriz Kazzol, Geschichte.

Bei den Serazzol handelt es sich zu etwas mehr als der Hälfte um Alben, ansonsten um Gnome. Es gibt nur wenige Personen aus anderen Rassen, die sich diesem Volk angeschlossen haben. Die meisten Personen dieser anderen Rassen sind Nachkommen von Lorakiern, die erst später auf Lugiens Grab einwanderten.

Insbesondere in den letzten Jahren haben sich auch Piraten den Serazzol angeschlossen.

Das Volk der Serazzol lebt in wenigen kleinen Dörfern, die sich hauptsächlich im Norden der Insel befinden. Die Dörfer umfassen typischerweise ein paar Hundert Bewohner. Obwohl das Meer reich an Fischen ist, haben die Serazzol eine große Scheu davor, sich direkt an der Küste nieder zu lassen und das Meer mit Schiffen zu befahren. Die Dörfer befinden sich an Orten wo die Wasserversorgung auch in der Trockenzeit sichergestellt werden kann und es gutes Land für ein wenig Landwirtschaft und Viehzucht gibt.

Die Hauptsiedlung Gravasso liegt in einem fruchtbaren Hochtal in den Hügeln. Der Ort ist heilig und der Zugang ist den Gläubigen Barazzols vorbehalten. Die Einheimischen werden für gewöhnlich Fremde dort weder hinführen noch sie dort willkommen heißen. Eine Ausnahme sind ausgewählte Abgesandte der Piraten, da die als Verbündete angesehen werden. Gravasso ist durch verschiedene Maßnahmen wie Dornenhecken, magische Fallen und Illusionen vor Entdeckung und Zugang geschützt.

Die Dörfer bestehen aus Lehmhütten, die mit Reet gedeckt sind. Sie sind von Dornenhecken umgeben, die wilde Tiere fernhalten. Die Serazzol leben von der Jagd, von Viehzucht und bauen etwas Gemüse und Hirse an, wo es die kargen Bedingungen der Insel zulassen. Mit dem geringen Baumbestand der Insel gehen sie sehr sorgsam um und entnehmen nicht mehr Holz als nachwächst. Die Jäger des Volkes sind typischerweise mit Albenbögen und Speeren bewaffnet. Rüstungen und Schilde sind aus gehärtetem Leder. Viele Gegenstände sind aus Ton und die Töpferkunst wird bei den Serazzol in Ehren gehalten.

Das Leben in diesen Dörfern wirkt zwar einfach, doch das Volk der Serazzol ist in mancher Hinsicht unerwartet kompetent. So sind sie gute Alchemisten und verstehen viel von Heilkunde und



den Magieschulen Fels, Natur und Schutz. Sie sind aber eher Jäger als Krieger und verstehen so gut wie nichts von einer organisierten Kriegsführung.

Die wichtigsten Dörfer der Serazzol, außer Gravasso, sind:

- Argillo, das am Rand des südlichen Waldes in der Nähe von Limani liegt. Die Bewohner dort treiben vergleichsweise regelmäßig Handel mit den Bewohnern Limanis und sind für Serazzol Fremden gegenüber vergleichsweise aufgeschlossen.
- Collo und Ebulo liegen am Rand der Ausläufer des Vulkans in den zerklüfteten Tälern im Westen der Insel. Die Bewohner dort sind Fremden gegenüber eher misstrauisch eingestellt. Insbesondere in Collo behält man die Bergbauarbeiten der Limanier im Auge. In Ebulo gibt es die besten Alchemisten unter den Serazzol.
- Silvesso liegt am nordwestlichen Rand des nördlichen Waldes. Die Serazzol dort leben sehr naturverbunden und sind Fremden gegenüber scheu. Es soll dort auch sehr gute Heiler geben.
- Die Bewohner Pascullas hingegen sind Fremden, insbesondere aus Berilia, gegenüber tendenziell feindlich eingestellt. Die Goldwäscher der Stadt tauchen regelmäßig an Orte auf, an denen sie aus Sicht der Serazzol nichts zu suchen haben.

Es gibt weitere kleine Siedlungen der Serazzol auf der Insel aber nur sehr wenige, die südlich von Limani liegen.

Die Serazzol sind ein tief religiöses Volk, das ihre Gottheit Barazzol als Schutzgottheit ihres Volkes und der Insel Lugiens Grab verehren. Lugien ist in ihrer Mythologie ein Gesandter Barazzols, der die Insel in der Vergangenheit vor dem großen Übel jenseits des Meeres, den Orks, beschützte. Diese Religion stärkt auch den Zusammenhalt des Volkes. Bei Konflikten zwischen den Dörfern werden die Priester der Dörfer nach Gravasso entsandt, wo sie ihr Anliegen dem religiösen Oberhaupt Jaeheriz Kazzol vortragen und dessen Schiedsspruch entgegen nehmen dürfen. Barazzol kann aber auch diejenigen strafen, die ihn nicht fürchten. So schickt er Erdbeben, um Frevler und Ungläubige zu vernichten.

Alle wirklich wichtigen Entscheidungen sind dem religiösen Oberhaupt vorbehalten. So sind die Häuptlinge und Priester in den Dörfern oft langsam und zögerlich in ihren Entscheidungen, wenn es um wichtige Angelegenheiten geht. Falsche Entscheidungen könnten den Zorn Barazzols über das Dorf bringen.

Stimmung:

Bei der einheimischen Bevölkerung wird Wert auf Traditionen gelegt. Der Kult des Barazzol hat dafür gesorgt, dass alle ein Gefühl der Überlegenheit über andere und die Ahnung einer besonderen Bedeutung haben. Es liegt in der Natur des Kultes, dass man erst dann mehr über die Hintergründe erfährt, wenn man weitere Weihen erhalten hat.

Fremden begegnet man mit Misstrauen, sie scheinen fast schon Vorboten des Bösen zu sein. Es gibt natürlich auch Leute, die die Neugier oder schlicht der Wunsch Handel zu treiben dazu bringt, den Kontakt zu suchen.

Agenda:

Das wichtigste Ziel des Kultes ist der Schutz der Insel vor den Orks durch die Entschlüsselung der Geheimnisse der uralten Magie der Riesen. Schließlich will Jaeheriz Kazzol versuchen, die alte Ritualmagie zu erneuern.

- Zu diesem Zweck werden Lorakier benötigt, die bei Grabungen helfen, um die unterirdischen Strukturen freizulegen. Diese werden seit einiger Zeit durch die Piraten geliefert.
- Weiterhin werden echte Gebeine Lugiens für das Ritual als notwendige Komponente benötigt. Dazu muss Lugiens wahres Grab gefunden werden, was sich als schwierig erweist, weil verschiedenen Orte dafür in Frage kommen.

Die Serazzol halten Fremde von heiligen Orten ihres Glaubens fern, um zu verhindern, dass diese Orte versehentlich beschädigt werden und das Ritual dadurch geschwächt wird.

Es gibt einzelne Personen unter den Serazzol, die dem Handel mit den Fremden gegenüber aufgeschlossen sind.

Jaeheriz Kazzol versucht seine eigene Identität und das Wissen um den Kult verborgen zu halten, um nicht ins Visier von feindlichen Organisationen auf Lorakis zu geraten.

Zudem arbeitet er hart daran „sein Volk“, die Serazzol weiterhin unter enger Kontrolle zu halten. Er hofft auch auf Dauer mehr Einfluss auf die Piraten zu bekommen und über sie Einfluss auf Berilia zu nehmen.

Wirtschaft:

Die Einheimischen haben von jeher eine Abhängigkeit von anderen Parteien und insbesondere von „Fremden“ abgelehnt. Somit ist die Wirtschaft autark und nicht von Importen oder Exporten abhängig, mit der Ausnahme seltener Gegenstände oder Materialien die der Kult für Rituale braucht.

Trotzdem wird im beschränkten Maße mit den Piraten und mit Bewohnern von Limani Handel getrieben. Besonders begehrt sind dort die violetten Maffa-Bohnen (siehe Geheimnisse in → Limani). Reich wird dabei niemand, aber Reichtum und Neid prangert der Kult ohnehin als Sünde an.

Hinweis: Im Anhang D wird die Kultur der Serazzol erläutert.

Beziehungen zu anderen Fraktionen:

- **Limani:** Die Leute von Limani sind aus Sicht des Kultes auf der Insel geduldete Fremde. Es gibt unregelmäßigen Handel, unter anderem mit Maffa-Bohnen (braunen, und besonders begehrt, violetten), und wenn Jaeheriz Kazzols Späher wirklich geeignete Leute entdecken, die bei den heiligen Arbeiten unter Tage helfen können, vielleicht auch mal eine Entführung. Auch die typischen Serazzol haben ein ambivalentes Verhältnis zu den Limaniern: Zwar sind die Waren der Fremden willkommen. Ihre Neugier, was die Geheimnisse der Serazzol angeht und ihr Interesse, die Schätze der Insel abzubauen, sind es jedoch weniger, berühren sie doch religiöse Tabus.
- **Berilia:** Den Leuten von Berilia gegenüber ist die Beziehung noch etwas reservierter als in Bezug auf Limani. Zwar werden die Fremden geduldet, doch Jaeheriz Kazzol ist klar, dass hier eine Macht ihre Hände im Spiel hat, die viel schneller Unterstützung aus Patalis schicken könnte, als die Limanier Unterstützung aus dem mertalischen Städtebund

bekommen könnten. Er will diese nicht auf den Plan rufen, bis er die Insel vollkommen unter Kontrolle hat. Wenigstens versichern ihm die Piraten, die Sache im Griff zu haben. Im Moment gibt es keine Anzeichen, dass dem nicht so ist.

- **Piraten:** Die Piraten sind aus der Sicht des Kultes nützliche, wenn auch verdorbene, Helfer, die ein gutes Geschäft zu schätzen wissen. Somit sind sie ein notwendiges Übel auf dem Weg zu einem wichtigen Ziel. Jaeriz Kazzol glaubt, sie hätten auf der Insel ohne ihn keine Chance und erwartet dementsprechend Gegenleistungen. Außerdem lenken die Piraten die Aufmerksamkeit bezüglich der verschwundenen Personen auf sich und damit von den Serazzol und vom Kult ab. Aus der Sicht der meisten Serazzol sind die Piraten wagemutige und leichtsinnige Lorakier, die es wagen, die See zu befahren. Es gibt einige Piraten, die weise genug waren, sich den Serazzol anzuschließen, um Barazzols Schutz zu erlangen.
- **Orks:** Die Orks sind für den Kult und die Serazzol der Ausdruck des Verderbten, vor der die Riesen die Insel oder vielleicht gar die ganze Welt schützen wollten. Sie sind keine abstrakte Gefährdung, sondern einer der Rechtfertigungen für das was der Kult tut.

Geheimnisse:

- **Religiöse Geheimnisse**
Die Serazzol sind sehr zurückhaltend damit, Fremde in ihre religiösen Geheimnisse einzuweihen. Dazu gehören die Existenz des Kultes, sowie die Position verschiedener heiliger Orte auf der Insel, an denen sich aber interessante Pflanzen und Zutaten für die Alchemie finden lassen. Die Serazzol befürchten, dass Fremde diese Orte beschädigen und so den Zorn Barazzols heraufbeschwören könnten.
- **Gefährlicher Bergbau**
Um die Geheimnisse des magischen Musters zu entschlüsseln, betreibt der Kult gefährlichen Bergbau, für den die Piraten Leute entführen und dem Kult zur Verfügung stellen. Es wird versucht jegliche "Verfälschung" des magischen Musters durch massive Stützen, Mauern oder Verfüllung von alten Gräben durch "ortsfremdes Gestein" zu vermeiden. Die unfreiwilligen Bergleute fallen Unfällen und unterirdischen Gegnern zum Opfer. Das ist aus der Sicht von Jaeriz Kazzol ein geringer Preis für die Möglichkeit, die fremdartige Magie der Riesen zu erlernen und die Insel zu schützen. Leute mit hoher Mystik, Arkaner Kunde oder solche die den "Fels lesen können" sind bevorzugte Opfer von Entführungen.
- **Der Sohn der Präfektin**, Linus Candalus, wird vom Kult in der unterirdischen Stadt festgehalten und gut behandelt. Linus gab sich als Sohn der Präfektin zu erkennen und Jaeriz Kazzol wollte definitiv nicht das Risiko eingehen, dass Linus bei einem Unglück unter Tage oder bei einem Angriff von Monstern ums Leben kommt. Der Sohn der Präfektin ist ein viel zu wertvolles Faustpfand.
Inzwischen „wohnt“ Linus Candalus in Gravasso. Siehe auch seine Personenbeschreibung im Anhang B.
- Dass **Jaeriz Kazzol ein Drachling** sein könnte, weiß außer ihm so gut wie niemand mehr. Bestenfalls einige wirklich alte Alben unter den Serazzol könnten noch eine Ahnung davon haben, dass dem so sein könnte. Allerdings hat Simira Goldauge seine Maske durchschaut. Bis jetzt hat sie dieses Geheimnis wohlweislich für sich behalten.

- **Der Riese Lugien liegt nicht in „seinem“ Mausoleum**
Der Kult hat erkannt, dass sich Lugiens wahres Grab nicht in dem alten Mausoleum, sondern an einem anderen Ort auf der Insel befinden muss. Mögliche Orte liegen in Berilia, sowie im Hafenbecken von Limani oder noch weiter südlich auf der Insel.
- **Zugang zum Tiefdunkel**
In der unterirdischen Stadt gibt es einen Zugang zum Tiefdunkel. Der Kult bewacht diesen Zugang. Jaeriz Kazzol hat zwar vor langer Zeit eine Expedition dorthin unternommen, war in den letzten Jahrhunderten aber zu beschäftigt, um sich systematisch mit den dortigen Geheimnissen zu befassen. Er sieht diesen Zugang als möglichen geheimen Notausgang, sollte er jemals von der Insel fliehen müssen. Er ist sich sicher, notfalls alleine das Tiefdunkel durchqueren und an einer anderen Stelle von Lorakis wieder auftauchen zu können.

Stärken und Schwächen:

- **Schutz des Tals**
Der größte Teil des Tals, insbesondere der Bereich um Gravasso ist durch eine Kombination von Schutzmaßnahmen gesichert. Die Jäger der Serazzol patrouillieren außerhalb des Tals um Gefahren jeder Natur frühzeitig zu erkennen.
Ein Ritual sorgt für eine dichte Hecke aus Dornenbüschen, die den Zauber *Ranken* und *Rankenwand* tragen. Über diesen Zonen liegt eine Illusion, die es schwer macht, den Büschen auszuweichen und die die Sinne verwirren so dass Eindringlinge leicht die Orientierung verlieren und feststellen, dass sie sich nicht durch die Büsche sondern aus ihnen heraus gekämpft haben.
Die Einheimischen sind auf das Ritual eingestimmt und kennen auch ein paar Durchgänge. Doch selbst diejenigen, denen es gelingt, den Spuren zu folgen, müssen sich etwas einfallen lassen, um nicht von den Ranken und den Wächtern erwischt zu werden.
- **Ortskenntnis**
Die Serazzol haben eine exzellente Ortskenntnis und wissen, wie man in der gefährlichen Savanne überlebt.
- **Autark**
Sie sind im Prinzip autark, auch wenn einige die Waren aus Übersee schätzen lernen. Der Kult reglementiert jedoch den Handel streng. Allerdings führt Jaeriz Kazzol Materialien ein, die er für Rituale und magische Untersuchungen braucht und nicht selbst herstellen kann.
- **Rohstoffe**
Sie haben Zugang zu Rohstoffen auf der Insel, die unter anderem für die Alchemie interessant sind.
- **Wissensvorsprung:** Nur Kazzol und die Anführer des Kults kennen die Geheimnisse der Insel – inklusive der Bedrohung durch die Orks. Ohne das über Jahrhunderte gesammelte Wissen Kazzols und seiner Priester wird sich die Insel auf Dauer nicht wirkungsvoll schützen lassen.
- **Ausrichtung auf den Kult**
Durch die starke Ausrichtung auf den Kult und die Person Jaeriz Kazzols werden in den Dörfern vor Ort kaum wichtige Entscheidungen getroffen.
- **Unerfahren in der Kriegsführung**
Die Serazzol mussten in der Vergangenheit so gut wie niemals Krieg führen, auch wenn sie

sich gegen wilde Tiere und Monster zur Wehr setzen können. Sie können zwar mit Bogen oder Speer umgehen, sind aber für gewöhnlich keine ausgebildeten Krieger.

Wichtige Vertreter:

Hinweis: Im Anhang D werden die Hierarchiestufen des Kults beschrieben.

Führungsebene:

- **Der Prophet des Barazzol**

Jaeherez Kazzol (Drachling, *-270) ist als Prophet des Barazzol der eigentliche Herrscher der Serazzol. Er trägt für gewöhnlich die rote Robe des Propheten, auf die ein schwarzer Lindwurm gestickt ist. Jaeherez wirkt meist, als ob er tief in Gedanken und nicht ganz von dieser Welt ist. Tatsächlich ist es selbst für ihn als Drachling nicht leicht, die uralte Magie der Riesen zu entschlüsseln und zu verstehen.

Sein Ziel, die Insel vor den Orks zu schützen, entwickelte sich von einer intellektuellen Herausforderung im Lauf der Jahrhunderte immer mehr zu einer echten, religiösen Mission. Er hat die Lehren Azzols so lange gepredigt, dass er sie selbst verinnerlichte und sie Teil seines Wesens wurden. Auch wenn er wenig auf die neuen Gesetze der minderen Rassen gibt, so fühlt er sich dennoch seinem Volk verpflichtet und kümmert sich gut darum.

Jaeherez Kazzol ist ein alter und erfahrener Drachling. Er ist ein Großmeister der *Arkanen Kunde* und verfügt über sämtliche verfügbare Meisterschaften in Bezug auf *Ritualmagie* und arkane Analyse. In den Magieschulen *Fels*, *Schutz*, *Erkenntnis* und Illusion hat er wenigstens *Meisterrang*.

Hinweis: Jaeherez Kazzol wird in Anhang B genauer beschrieben.

Die Weisen:

- **Kemar Altein** (Gnom, *948) ist im Moment der Erste unter den Weisen. Kemar wirkt streng und autoritär. Er achtet auf strikte Disziplin im Kult. Kemar hat seinen Aufstieg in den Reihen des Kultes seinen überragenden magischen Fertigkeiten zu verdanken. Er versteht die Überlegungen Jaeherez zu dem Ritual weitgehend und hätte eine Chance, dessen Werk weiterzuführen, sollte dieser aus irgendwelchen Gründe ausfallen. Er versucht, Jaeherez irgendwann als Prophet des Kultes zu beerben. Der Alb kann ja nicht ewig leben.
- **Simira Goldauge** (Albin, *730) ist eine herausragende Erkenntnismagierin. Darüber hinaus ist sie das heimliche „Herz“ des Kultes. Sie hat eine stark integrierende Kraft und kennt jedes einzelne Kultmitglied, die meisten sogar besser als diese sich selbst kennen. Aufgrund dieser Tatsache kann ihr subtiler Einfluss auf die Entscheidungen des Kultes gar nicht überschätzt werden. Simira ist auch die gefährlichste Gegnerin, der sich Spione, die den Kult infiltrieren wollen, stellen müssen. Simira hat die Maske Jaeherez durchschaut, behält das aber wohlweislich für sich. Kemars Ambitionen amüsieren sie teilweise, teilweise hält sie diese für gefährlich und beobachtet ihn genau. Sie glaubt, dass der Kult nahe am Ziel ist und will das nicht durch interne Rivalitäten gefährdet sehen.

Hinweis: Simira Goldauge wird in Anhang B genauer beschrieben.

Die Erhobenen:

- **Nobali Fa'hul** (Mensch, *972) ist farukanischer Abstammung. Er hat es als einziger ehemaliger Pirat geschafft, den Status eines Erhobenen zu erlangen. Nobali wirkt ruhig und bestimmt. Er leitet selbständig wichtige Ausgrabungen. Darüber hinaus ist er einer der Kontaktpersonen zu den Piraten, weil er deren Denkweise noch immer sehr gut versteht. Nobalis Ziele haben sich zwischenzeitlich aber von denen Beute zu machen entfernt. Er hat eine Albin in Gravasso geheiratet, die seinem fremdartigen Charme verfiel, und sieht die Wichtigkeit seiner Aufgabe als gegeben an. Er findet es sehr bedauerlich, dass Kapitän Bluthand seinen alten Freund Shukar Sturmsäbel hat blenden lassen. Er sucht nach einer Möglichkeit, diesen zu befreien. Eventuell ließe sich im Kult ja eine Möglichkeit finden, Shukars Blendung rückgängig zu machen.

Hinweis: Alle Personen sowie typische Werte für Bewohner und Mitglieder der Fraktionen stehen in den Anhängen A und B.

Abenteueraufhänger:

- **Der Prospektor**
Svarborg aus Bargers Schar (Varg, *949, neugierig, ernsthaft), Prospektor und Ravwins Vater, wurde durch den Tipp eines Spions der Piraten in Limani – Barko der Fischhändler – in den Norden gelockt und vom Kult des Barazzol in Dienst gepresst.
Svarborg hat noch von seinem Vater, der noch in der Termark Thaumarium abgebaut hat, eine Menge über die Anlage von Minen und Tunnel in einer magischen Umgebung gelernt. Sein Wissen ist für den Kult von Bedeutung bei Grabungen im Untergrund von Lugiens Grab.
In Limani ahnt niemand etwas von diesen Ereignissen. Sollte Barko enttarnt werden und etwas in die Waagschale werfen müssen, um seine Haut zu retten, sieht das anders aus. Svarborg selbst hat in der Arbeit unter Tage für den Kult seine Erfüllung gefunden. Er hat das Gefühl hier Teil von etwas zu sein, das größer und wichtiger ist, als nur in einer Mine Eisenerz abzubauen. Gerne würde er aber seinem Sohn mitteilen, dass es ihm gut geht und er etwas Wichtiges tut.
- **Der Pirat im Kult**
Nobali ist auf der Suche nach Personen, die in der Lage sind, seinen alten Freund Shukar Sturmsäbel unauffällig zu befreien. Er ist vorsichtig und weiß, dass er nicht zu viel riskieren darf. Sollten die Helden auf irgendeine Weise nach Gravasso kommen und sein Vertrauen gewinnen, so wäre die Entführung Shukars aus den Fängen von Kapitän Bluthand eine Möglichkeit, Nobalis Vertrauen zu gewinnen und damit an Informationen über den Kult zu kommen oder eventuell einen Austausch Shukars gegen eine andere Person zu erreichen. Alternativ treffen sie auf ihn, wenn er versucht, in die Villa der Präfektin Horatia Candalus einzudringen und diese unauffällig zu untersuchen, siehe der magische Ort in Berilia.
- **Der magische Ort in Berilia**
Der Kult vermutet ausgerechnet unter der Villa der Präfektin Horatia Candalus einen der alten Ritualorte der Riesen. Sie schicken Nobali, der als ehemaliger Pirat in Berilia nicht sonderlich auffällt und weiß, wie man „Schurken“ in einer Stadt anheuert.
So taucht Nobali in Berilia auf und sucht nach Helfern, die es ihm ermöglichen, einen Blick in den Keller der Präfektin zu werfen. Das seltsame ist, dass er glaubhaft versichert, sich nur umsehen und keinesfalls etwas stehlen zu wollen.
- **Der magische Ort in Limani**
Jaeheriz Kazzol vermutet aufgrund der Grabungen, die in einem Fall in Richtung Limani

laufen, dass sich dort einer der magischen Orte befinden könnte, die er für die vollständige Entschlüsselung des Rituals benötigt. Er schickt Simira Goldauge zusammen mit zwei erfahrenen Jägerinnen und einem Glaubenskrieger des Kultes los, um nach Limani zu gehen und mehr herauszufinden.

Simira tarnt sich als Alchemistin, die in Limani einige Zutaten verkaufen und andere einsammeln möchte. Tatsächlich sucht sie aber Abenteurer, die das Hafenbecken untersuchen. Sie vermutet, dass es dort „exotische Steine“ geben müsste, die bei der Alchemie helfen. Letzteres ist eine Lüge. Die „Steine“ wären bestenfalls ein Hinweis darauf, dass dort tatsächlich einer der alten Ritualorte liegt.

Sie bezahlt aber für die Tauchgänge bei Erfolg sehr gut – in kleinen Goldnuggets oder in alchemistischen Tränken.

4. Die Kampagne „Der Sturm kommt“

*Über sieben Brücken musst du gehen
In die Tiefe sehen, die Wellen reiten,
um dem Sturm zu entgehen*

- Prophezeiung in Ioria, zugeschrieben Marmuk dem Alten

Die vorliegende Kampagne ist für Charaktere mit Heldengrad 2 (*Wanderer*) oder 3 (*Veteran*) geeignet. Es gibt Hinweise in den einzelnen Kapiteln wie die Herausforderungen den Fähigkeiten der Charaktere und dem Spielstil der Gruppe angepasst werden können. Die Komplexität von „Der Sturm kommt“ ist mittel bis hoch, je nachdem welchen Weg man geht und erfordert eine gewisse Erfahrung der Spielleitung, siehe nächster Abschnitt.

Bespielt wird im Wesentlichen der „Weiße Flecken“ „Lugiens Grab“ wie in diesem Dokument beschrieben.

Es wird empfohlen die Orte, die Fraktionen und die wichtigsten Protagonisten zu kennen, sowie auch ihre Motive.

Es gibt an vielen Stellen alternative Aufhänger und „Zwischenabenteuer“. Davon eignen sich nicht alle für jede Spielergruppe, beziehungsweise für alle Charaktere. Daher ist es sinnvoll, sich vorab ein paar der Bausteine für die Kampagne heraus zu suchen und sich zum Beispiel zu überlegen, welcher Einstieg für die Gruppe stimmig ist, welche Auftraggeber mit den Charakteren kompatibel sind und was mögliche Motivationen für die Charaktere sind, die sie bei der Stange halten.

4.1 Einführung: „Lineare Kampagne“ versus „Große Sandbox“

Es gibt sehr verschiedene Möglichkeiten eine Kampagne zu leiten. Die Spielleitung kann die Spieler durch die Kampagne führen – hier als „Lineare Kampagne“ bezeichnet – oder den Spielern und ihren Charakteren größtmögliche Freiheiten lassen, um sich ihren eigenen Weg durch das große Abenteuer zu bahnen.

Um beiden Möglichkeiten gerecht zu werden, zeichnet die Kampagne einen möglichen „Abenteurpfad“ durch die einzelnen Kapitel. Ergänzend sind jedoch überall Einstiege und Verbindungen gegeben. Diese können aber auch bei einem linearen Spiel helfen, wenn die Spieler und ihre Charaktere einmal vom „geraden Weg“ abbiegen sollten.

4.2 Überblick über die Kampagne

Thematisch geht es in der Kampagne zunächst um das Kennenlernen der vier großen Fraktionen auf der Insel, während die Charaktere einer von mehreren „Fährten“ folgen. Die Suche nach dem entführten Sohn von Horatia Candalus, der Präfektin von Lugiens Grab, ist eine davon. Parallel dazu verdichten sich Hinweise auf die magischen Geheimnisse der Insel, zum Beispiel die Orte von besonderer magischer Bedeutung, und die Anzeichen für eine drohende Invasion der Orks. Die beiden logischen Stränge kommen zusammen, wenn klar wird, dass das magische Muster schon von den Riesen benutzt wurde, um Lugiens Grab vor den Orks zu schützen. Mit Verhandlungen der vier Fraktionen, einem Abwehrkampf gegen die Orks und der Durchführung des Rituals erreicht die Kampagne ihren Höhepunkt. Die Prophezeiung kann dabei helfen, die Fraktionen von einer „epischen Bedrohung“ zu überzeugen und zu unterstreichen wie wichtig das Ritual ist.



Für die Kampagne „Der Sturm kommt“ sind Charaktere des Heldengrads 2 oder 3 vorgesehen. Eine gute Verteilung an Fertigkeiten in den Bereichen Überleben, Kampf, Soziales und Magisches wäre ideal, die Kampagne ist jedoch so geschrieben, dass die Lücken durch Nichtspielercharaktere (NSCs) geschlossen werden können.

Die Motivation der Charaktere wird bei den einzelnen Einstiegsoptionen nochmal aufgegriffen. Die Kampagne wird einige ethische Konflikte aufwerfen. Bei diesem eher grau bis hellgrau angelegten Szenario wird es schwierig werden eine blütenreine Weste zu behalten. Eine gewisse Kompromissbereitschaft sollte also gegeben sein.

Die Charaktere werden von einer der vier großen Fraktionen angeheuert: Dabei müssen sie sich erst einmal beweisen, bevor es mit der eigentlichen großen Mission losgeht. Sobald sie in das eigentliche Geschehen eingebunden sind, führen die Spuren von einem Handlungsort zum nächsten. Dabei können die Charaktere entweder ihrem ursprünglichen Auftraggeber die Stange halten oder die Seiten wechseln.

Während der Kampagne treiben die einzelnen Fraktionen ihre Pläne voran:

- **Berilia / Horatia Candalus** versucht ihren Sohn zu finden und zu befreien, um wieder handlungsfähig zu sein. Außerdem versucht sie, möglichst viel über andere Parteien heraus zu finden.
- **Limani** arbeitet am Abzahlen der Schulden. Wirtschaftliche Geheimnisse sind begehrt, Störenfriede und Entführer müssen ausgeschaltet werden.
- **Die Piraten** müssen verhindern, dass eine oder gar beide Städte auf Lugiens Grab gegen sie vorgehen. Zudem müssen sie die Einheimischen und den Kult zufriedenstellen. Außerdem müssen sie Beute machen, um die eigenen Leute bei Laune zu halten.
- Der **Kult des Barazzol / Jaeheriz Kazzol** arbeiten unter Zeitdruck daran, die Mysterien des Großen Rituals der Riesen zu entschlüsseln und das Ritual nutzbar zu machen. Der Schutz der heiligen Orte ist dabei nicht nur Selbstzweck, sondern diesem wichtigen Ziel untergeordnet.

- Die **Orks** erkunden die Schwachstellen der Verteidigung und bereiten eine erste größere Landeoperation auf Lugiens Grab vor.

Nach und nach werden die Charaktere mit genügend Eingeweihten in Kontakt kommen und auch selbst die zunehmend deutlicher werdenden Zeichen erkennen: Die Bedrohung durch eine Landung der Orks wird immer stärker, und eine einzelne Fraktion auf der Insel wird diese Bedrohung nicht im Alleingang abwehren können.

Die drei großen Kapitel der Kampagne schließen sich an: Der Versuch, alle Parteien an den Verhandlungstisch zu bringen, die Abwehr des ersten großen Landungsversuchs der Orks und das Ritual.

Teilerfolge sind möglich und werden Auswirkungen auf die zukünftige Situation auf Lugiens Grab haben.

Für die lineare Führung sehen die Stationen (ohne Reisekapitel) so aus:

1. Berilia (Auftraggeber: Lucius Latius, Prospektor und Agent)
2. Limani
3. Piratenversteck (oder Ort außerhalb)
4. Ein Dorf des Kults, später eventuell sogar das Zentrum, Gravasso
5. Neutraler Ort für Verhandlungen
6. Abwehr der Orks im Südosten
7. Das Ritual (verteilt auf die Magischen Orte)
8. Und danach (Resultate, Aufhänger für weitere Abenteuer)

Die beiden untenstehende Diagramme zeigen die möglichen Verknüpfungen der Kapitel an.

Die Charaktere können außerhalb von Lugiens Grab oder direkt auf der Insel angeworben werden. Anlaufpunkte sind in beiden Fällen die Städtchen Berilia oder Limani. Das Versteck der Piraten ist zu geheim, als dass die Piraten es einem möglichen Verbündeten sofort verraten würden. Der Kult des Barazzol interagiert über Limani oder den Piraten mit der Außenwelt, auch sie scheiden als initiale Auftraggeber aus.

Nach und nach sammelt die Spielergruppe Hinweise auf die anderen Parteien, inklusive dem geheimen Kult der Einheimischen, aber auch zu seltsamen Dingen die vor sich gehen, wie dem Versuch das magische Muster der Insel zu nutzen und weiteren Landemanövern der Orks: Das Ritual des Schutzes, das die Riesen einst durchgeführt haben, und das der Drachling Jaeheriz Kazzol versucht zu erneuern, droht endgültig zu scheitern. Sollten die Orks wichtige Punkte auf der Insel besetzen, wird es unmöglich, das Ritual durchzuführen und damit die Inselgemeinschaften zu retten.

Sobald damit das eigentliche Problem der Insel – und hoffentlich dann auch der Charaktere – klar wird, sollten sie sich auf die Prophezeiung besinnen und verstehen, dass nur die Zusammenarbeit von mindestens drei, besser allen vier Parteien zu einem wirksamen Schutz der Insel führen wird. Das verlangt drei Dinge: Verhandlungen über die Zusammenarbeit und den Ausgleich der Interessen, dann eine erste Verteidigung der Insel, die verdeutlicht, dass man eine weitere Landung in größerer Anzahl nicht aufhalten können wird, und schließlich das Ritual, das den Schutz der Insel erneuern wird.

Am Ende gibt es noch Hinweise wie es danach weitergehen könnte.

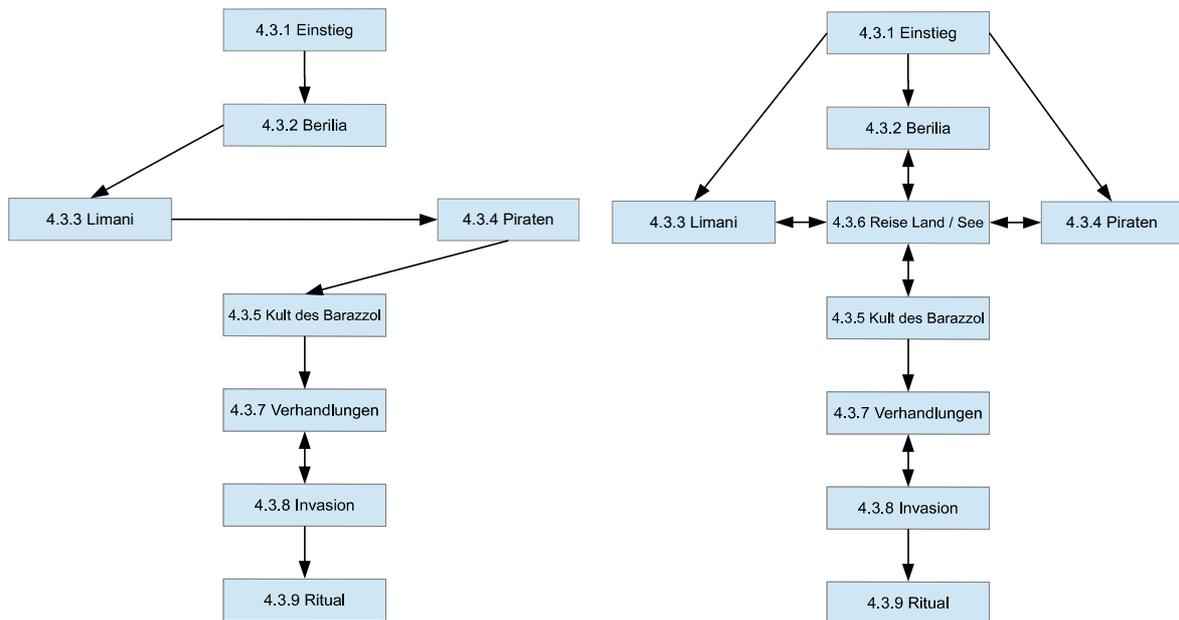


Diagramme Ablauf „Lineare Kampagne“ (ohne die Reise Abschnitte) und „Freie Kampagne“

4.3 Kapitel

Die folgenden Kapitel können in verschiedenen Reihenfolgen durchlaufen werden. Die Verbindungen zum nächsten Kapitel sind jeweils am Ende des Kapitel verzeichnet.

Die meisten Kapitel nach dem Einstieg sind in der gleichen Art und Weise gegliedert:

1. Möglichkeiten zu diesem Kapitel zu gelangen
2. Aktionsmöglichkeiten der Spielergruppe
3. Aktionen der Fraktionen
4. Verbindungen zu weiteren Kapiteln & Hilfestellungen mit dem Plot

4.3.1 Einstieg

Prinzipiell ist es möglich, sich von jeder Fraktion anheuern zu lassen. Während einige dieser Optionen auf Initiative der Charaktere beruhen, gibt es andere, die eher unfreiwillig passieren können. Generell gehen die Autoren davon aus, dass die Gruppe der Charaktere geschlossen bei einer Fraktion anheuert und auch gemeinsam agiert.

Denkbar, wenn auch weitaus aufwendiger zu meistern, wäre eine Teilung der Gruppe bei der Mitglieder zum Schein bei verschiedenen Fraktionen anheuern und getrennt operieren. Diese Option ist insbesondere für Gruppen interessant, die gerne verdeckte Ermittlungen durchführen.

Anheuern in Berilia:

Berilia liegt auf der Route zwischen Patalis (und weiteren Ländern an der Ewigen See) und dem Binnenmeer. Es gibt die verschiedensten Gründe warum die Charaktere dort landen könnten: Sie reisen mit einem Schiff, das routinemäßig oder nach einem Sturm Berilia anläuft. Eventuell haben sie einen Tipp in Patalis bekommen oder jemand in der Verwaltung dort will Klarheit über die Situation auf Lugiens Grab haben.

In Berilia angekommen können die Charaktere ihrer Agenda weiter folgen oder sich anwerben lassen.

Hier sind ein paar Beispiele von Parteien, die die Charaktere anwerben könnten:

- **Lucius Latius** wird auf die Charaktere aufmerksam und versucht ihr Potential zu beurteilen. Den patalischen Agenten und Goldschürfer kann man in der Seewölfin treffen, wenn er Leute sucht, oder im Goldgräberlager. Er nimmt sie mit auf eine Fahrt auf einem Fischerboot entlang der Ostküste um → Die Villa (Aufhänger, Berilia) zu erkunden. Klappt das, geht er mit ihnen auf Prospektion (→ Reise im Landesinneren). Bei diesen beiden „Probeaufträgen“ ergeben sich schon erste Spuren. Bewährt sich die Gruppe wird Lucius Latius die Charaktere auf die Suche nach Linus Candalus schicken. Im weiteren Verlauf der Kampagne wird dies als die Standardoption für den „Linearen Verlauf“ gesehen.
- **Horatia Candalus**, Präfektin der Insel und Herrin von Berilia bittet die Charaktere um Hilfe: Sie will ihren Sohn befreit sehen, kann das aber nicht mit ihren eigenen Leuten tun. Bei dieser Option ist von vornherein absehbar, dass es sich um eine größere und längere Mission handeln wird. Ähnlich wie bei Lucius Latius muss die Gruppe erst einmal das

Vertrauen der Präfektin gewinnen. Nachdem Linus Mutter glaubt, dass sie bald handeln muss, wenn sie nicht alles verlieren will, vertraut sie auf ihre Intuition bei diesem heiklen Auftrag.

Alternativer Auftraggeber: **Pater Domenicus** – er verfolgt ähnliche Ziele. Seine Verbindungen reichen bis nach Patalis und Elyrea.

- Die **Patalische Verwaltung** oder ein patalischer Adeliger haben endgültig genug von ihren eigenen Leuten und Agenten (Horatia Candalus, Lucius Latius) und schicken „externe Kräfte“ um die Lage aufzuklären. Die Insel verschlingt zu viel Silber und wirft zu wenig Gold ab. Andere Mächte beschwerten sich regelmäßig über die Piraterie, die von der Insel ausgehen soll.
Der Vorteil eines solchen Vorgehens für Spieler und Charaktere ist ein hohes Maß an Freiheit – der Nachteil, dass der Auftraggeber weit weg ist und Eigeninitiative und Mut zu Entscheidungen gefragt sein wird.

Anheuern in Limani:

Die Gründe, warum die Charaktere in Limani landen, ähneln denen, die für Berilia sprechen. Hinzu kommt die Motivation zu „verschwinden“ - sei es weil sie Schulden haben oder einem mächtigen Gegner auf die Zehen getreten sind. Vielleicht fordert ein Gönner einen Gefallen ein – und der hat damit zu tun, dass sie in Limani nach dem Rechten sehen.

- **Lira Tarabis** hat Zugriff auf die Finanzen von Limani und wird Leute mit entsprechendem Ruf anheuern oder für kleinere Aufträge auch „Neuen“ eine Chance geben, ihren Wert für die Stadt zu beweisen. Sie macht ihre Aufträge durch Aushang in Kneipen und Mund-zu-Mundpropaganda bekannt.
- Eine **Bank in Aurigion** wünscht eine unabhängige Beurteilung, wie die Lage in Limani tatsächlich ist. Die Helden sollen sich vollkommen inkognito „ein Bild von der Lage machen“.

Anheuern bei den Piraten:

Es gibt verschiedene Varianten für eine freiwillige oder nicht ganz so freiwillige Anwerbung der Charaktere bei den Piraten. In allen Fällen setzt dieser Einstieg Charaktere voraus, die es mit der Gesetzestreue nicht so ernst nehmen oder eine solche Gesinnung glaubhaft darstellen können.

- **Freiwilliger Einstieg bei den Piraten, pro Bluthand:** Die Charaktere werden in irgend einem zwielichtigen Hafen von Piraten angesprochen oder hören von den geheimnisvollen Piraten der Harkensteine.
In keinem der Fälle wird das Versteck der Piraten preisgegeben – der Tipp lautet: Seht euch in Limani um!
Bewähren sich die Charaktere bei den Missionen (siehe Kapitel „Bei den Piraten“), dann werden sie mehr und mehr eingeweiht. Beute und entsprechende Belohnungen gibt es von Anfang an um die Gruppe „anzufüttern“.
Ihre Kontaktperson und „Verbindungsoffizier“ ist **Kaan Blutrochen**, der im Auftrag von Kapitän Bluthand handelt. Kaan Blutrochen wird sie dann auch mit ins Versteck der Piraten mitnehmen.
- **Freiwilliger Einstieg bei den Piraten, pro Shukar Sturmsäbel:** Die initiale Anwerbung geschieht durch den Kapitänsrat in Navir. Es gibt Hinweise darauf, dass sich Kapitän Bluthand und **Shukar Sturmsäbel** entzweit hätten. Die Auftraggeber würden gerne herausfinden, in wie weit das zutrifft und ob der verbannte Kapitän Bluthand gedenkt zurück

zu kehren. Es wird angedeutet, dass man im Zweifel eher auf Shukar Sturmsäbel bauen würde.

Diese Variante ist gefährlich und erfordert entsprechende soziale Fertigkeiten, um als Doppelagent arbeiten zu können – für die Piraten auf Lugiens Grab und den Kapitänsrat von Navir, beziehungsweise Shukar Sturmsäbel.

Der weitere Verlauf ist wie in der ersten Variante („Pro Bluthand“).

- **Unwissentlicher Einstieg bei den Piraten:** Die Gruppe wird durch einen der Agenten der Piraten (**Kaan Blutrochen** außerhalb der Harkensteine, **Marak „Marius Bracchus“** in Berilia, **Gunfreia aus Varnirs Schar „Grutta aus Bluthands Crew“** oder **Barko Wellentod** in Limani) angeheuert – aber ohne ihnen den wirklichen Auftraggeber zu nennen. Sie sollen diverse Aktionen für die Piraten ausführen, an Orten, wo sich die Gesetzlosen nicht blicken lassen dürfen.

Diese Variante ist gefährlich und erfordert eine gute Koordination zwischen Spielleitung und Spielern: Die Charaktere können leicht zwischen die Räder geraten und müssen sich irgendwann einmal „berappeln“ und feststellen, dass man sie als verzichtbare Joker benutzt. Arub Blitzspeer kann als Helfer auftauchen und sich als Verbündeter zu erkennen geben, wenn er das Potential der Gruppe erkennt. Genauso wahrscheinlich ist es jedoch, dass die Gruppe sich absetzt und bei einer anderen Fraktion anheuert, um einen gewissen Schutz zu genießen. Die dadurch entstehenden Spannungen und möglichen Feindseligkeiten gilt es dann später erst einmal zu überbrücken ...

- **Unfreiwilliger Einstieg bei den Piraten:** Eine dramatische und sicherlich interessante Variante ergibt sich, wenn die Charaktere von den Piraten gefangen genommen werden. Es gibt verschiedene Gründe, warum man die Charaktere nicht einfach auf einer unbewohnten Insel oder mit einem winzigen Beiboot aussetzt: Jemand mit *Stand* oder *Rang* 2 oder höher, mit *Kontakten* oder *Vermögen* 3 oder höher ergibt ein hübsches Lösegeld. Geübte Kämpferinnen oder passable Magier, oder gar Leute mit diversen interessanten Fertigkeiten (Soziales, Heimlichkeit, Fingerfertigkeit, Seefahrt, ...) könnten die Crew eines der Piratenschiffe ergänzen.

Natürlich wird man den Charakteren nicht von Anfang an trauen. Die Charaktere könnten einen Nichtspielercharakter als Geisel stellen müssen. Auch Aktionen von einem Schiff, das erst einmal dem geheimen Piratenversteck fern bleibt, können dafür sorgen, dass sich die Charaktere einen Namen machen.

Siehe die drei oberen Vorschläge für mögliche weitere Verläufe.

Anheuern bei den Serazzol / Kult des Barazzol:

Diese Variante wird nicht beschrieben, weil die Charaktere damit schon wichtigen Geheimnissen auf der Spur wären, bevor sie richtig angefangen hätten. Rein prinzipiell kann man auch junge Serazzol spielen, die ausgeschickt werden, um das Leben der Fremden besser kennenzulernen und deren Kultur und Ziele zu verstehen. Von den Geheimnissen des Kults wissen viele Serazzol nicht viel. Dass die Piraten kein ungeschminktes Bild der „Fremden“ zeichnen, ist auch vielen Anführern des Kults inzwischen klar.

Und da war noch die Frage nach der Bezahlung ...

Bei so vielen möglichen Auftraggebern und Zielen ist es schwer eine allgemeingültige Richtlinie für die Entlohnung der Gruppe vorzugeben. Trotzdem können die Hinweise unten helfen:

- Weit entfernte Auftraggeber in Patalis, dem Mertalischen Städtebund oder Navir werden wohl kaum „nach Zeit“ bezahlen – sie erwarten glaubwürdige Informationen und Ergebnisse und werden diese entsprechend entlohnen. Zusätzliche Ziele, die im Sinne des Auftraggebers erreicht werden, werden normalerweise ebenfalls honoriert werden. Eine feste Summe in Silber, ein Artefakt oder Gegenstand mit Qualität oder ein Gefallen sind denkbar.
- Auftraggeber vor Ort werden erst einmal die Eignung der Charaktere testen. Das kann durchaus bedeuten, dass der erste Auftrag „umsonst“ geleistet werden muss. Mit den Gefahren und Ergebnissen steigen auch hier die Belohnungen. Die meisten Auftraggeber werden jedoch keine Unmengen an Silber zur Verfügung haben.
- Die Gruppe sollte von Anfang an schätzen zu lernen, wie wichtig lokale Kontakte und Verbündete sind. Wenn eine Gruppe das nicht von sich aus tut, kann man sie auch daran heran führen: Ein Informant will erst einmal selbst eine Information oder eine Dienstleistung bekommen. Personen, für die die Gruppe etwas getan hat, kommen von sich aus mit einer Information auf die Charaktere zu ...

Auftraggeber – Klotz am Bein oder wertvolle Helfer?

Gerade bei der Linearen Führung der Kampagne bietet es sich an, den Auftraggeber (Lucius Latus) mitreisen zu lassen. Er kennt sich in der Wildnis und mit Magie aus.

Sollten er oder andere Auftraggeber wie ein Klotz am Bein wirken, oder verdeckte Ermittlungen zeitweilig ein anderes Vorgehen gebieten, spricht nichts dagegen, den Auftraggeber an seinem Wohnort oder an einer neutralen Stelle zurückzulassen und dort nach Abschluss eines Abenteuers wieder aufzusuchen, um neue Aufträge zu erhalten oder gemeinsam Entscheidungen zu treffen.

Wurde der Auftrag außerhalb der Insel vergeben, dann ist die Gruppe während des Abenteuers auf sich gestellt, wenn sie keine Kontakte, beziehungsweise Verbündete auf der Insel gewinnen oder lokale Aufträge von anderen Auftraggebern angenommen haben.

4.3.2 Berilia

Dieses Kapitel behandelt, was während der Kampagne in Berilia passiert. Es ergänzt das Kapitel „Ort und Fraktion: Berilia“. Es dient als Auftakt der (linearen) Kampagne und führt in die offensichtlichen Konflikte ein. Berilia kann als ein befristeter „sicherer“ Hafen dienen, wenn die Charaktere schon andere Orte besucht haben.

Möglichkeiten zu diesem Kapitel zu gelangen

Wird der „lineare Ablauf“ der Kampagne gewählt, ist Berilia die erste Anlaufstation der Charaktere und auch der Ort wo sie angeworben werden. Dies kann auch der Fall sein, wenn die Spieler von sich aus entscheiden, nach Berilia zu reisen oder wenn es sie dorthin verschlägt.

Ansonsten erreichen sie Berilia über das Kapitel 4.3.6 (Reise) – von Limani (4.3.3), den Piraten (4.3.4) oder gar den Einheimischen (4.3.5) aus.

Aktionsmöglichkeiten der Spielergruppe

Die folgenden Möglichkeiten bieten sich den Charakteren:

- **Sich Anheuern lassen**
Berilia ist der Sitz der Präfektur von Lugiens Grab. Es gibt verschiedene mögliche Auftraggeber: Präfektin Horatia Candalus, oder ihr Berater Pater Domenicus gehören zu offiziellen Stellen, Lucius Latius tritt als Privatmann auf.
Siehe auch Kapitel 4.3.1 Einstieg.
- **Aufträge in und um Berilia annehmen**
Falls die Gruppe sich von Lucius Latius oder einer der anderen Auftraggeber in Berilia anheuern lassen, gibt es eine Reihe von Möglichkeiten, in und um Berilia tätig zu werden und damit das Vertrauen der Auftraggeber zu gewinnen.
Siehe auch → Ort und Fraktion Berilia: Hier sind einige kleinere Aufträge und Aufhänger beschrieben.
- **Nach Spuren suchen**
Ist die Gruppe schon weiter fortgeschritten oder sucht bereits nach Spuren, oder will die Spielleitung sie über Spuren stolpern lassen, gibt es einige Möglichkeiten Hinweise zu entdecken – siehe Verbindungen unten.
- **Kontakte knüpfen**
Wie in jeder Hafenstadt gibt es eine Reihe von Möglichkeiten, um an Informationen zu kommen. Da wäre die Hafenkommantur (Kommandeurin Alana Licarus), die Fischer im Hafen (zum Beispiel Arub Blitzspeer, der ehemalige Pirat), sowie der Markt, aber auch das Bordell und Hafenspelunke „Die Seewölfin“ (Mutter Fiorina). Cassius ist ein dankbarer Abnehmer alter Artefakte und anderer „authentischer“ Gegenstände und hat sich sein eigenes Bild von der Vergangenheit der Insel gemacht.
Freilich sind einige diese Kontakte nicht ganz ungefährlich: Alana Licarus lässt sich von den Piraten bestechen, und Mutter Fiorina sammelt Informationen für die Präfektin.

Aktionen der Fraktionen

Während die Charaktere sich in Berilia aufhalten, werden die Fraktionen nicht untätig bleiben:

- **Berilia:** Fremde Gruppen werden von der Stadtwache beobachtet. Auch Lucius Latus wird sie im Auge behalten und eventuell anheuern oder überprüfen. Erkundigungen in der Seewölfin werden der Präfektin zugetragen.
- **Limani:** Diese Fraktion hat kaum Leute in Berilia und wird nur aktiv, falls jemand die Charaktere nach Berilia verfolgt hat. Verfolger aus Limani werden sehr vorsichtig agieren, da sie sich „auf feindlichem Territorium“ befinden.
- **Piraten:** Für alle Fremden, die sich noch nicht mit den Piraten angelegt haben gilt: Alana Licarus wird sich vorsichtig verhalten und beobachten. Marius Bracchus wird eher versuchen herauszufinden, was die Gruppe vorhat und was sie über die Piraten herausgefunden haben, um es dann gewinnbringend an Bluthand weiterverkaufen. Sollten die Piraten die Gruppe als Bedrohung oder Gegner einstufen, werden sie direkter vorgehen. Marius Bracchus wird Leute anheuern und gegebenenfalls den Charakteren ein lukratives Angebot unterbreiten. Er wird versuchen, die Sache ohne einen bewaffneten Konflikt zu lösen, solange er sich nicht sicher sein kann, eine überlegene Gruppe vor Ort zu haben – und er dabei keine allzu verräterischen Spuren hinterlässt.
- **Serazzol / Kult des Barazzol:** Diese Fraktion hat keine Präsenz in Berilia. Sie verlässt sich darauf, dass die Piraten dafür sorgen, dass alles „nach Plan läuft“. Sollten die Piraten versagen, wird der Kult einen Anführer mit Leuten schicken, die auf eine günstige Chance warten, um der Gruppe außerhalb von Berilia einen Hinterhalt zu legen. Idealerweise ergeben sich die Charaktere und werden gefangen genommen. Somit könnte man sie verhören oder sie entsprechend ihrer Fertigkeiten einsetzen.

Verbindungen zu weiteren Kapiteln & Hilfestellungen mit dem Plot

Die folgenden Spuren bringen die Charaktere weiter. Das muss nicht bedeuten, dass sie sofort eine der weiteren Fraktionen „entdecken“, aber sehr wohl, dass ihr Wissen über die Gesamtsituation wächst.

Für den Fall, dass die Charaktere Spuren entdecken, die zu weiteren Orten führen, sind die entsprechenden Kapitel mit angegeben.

- **Lineare Führung der Kampagne:** Sobald über einer der unten aufgeführten Möglichkeiten ausreichend Spuren nach Limani zeigen, schlägt Lucius Latus vor, dorthin zu reisen. Bei einer Reise über Land kann man sich weitere Landmarken und magische Besonderheiten ansehen.
Die Hinweise können direkt auf die Piraten deuten, aber auch auf Einheimische – die naheliegenden Informationsquellen sind „die andere Stadt“ und die Insel selbst!
- **Allgemein bekanntes Gerücht:** Die Piraten haben den Sohn der Präfektin Horatia Candalus, Linus, entführt → Piraten. Da das Versteck der Piraten noch nicht bekannt ist, müssen erst weitere Hinweise gefunden werden.
- **Gerücht:** Die Jagd nach den Piraten ist erlahmt, vermutlich traut sich die Präfektin nicht die Piraten zu jagen, solange ihr Sohn bei ihnen ist → Piraten, Horatia Candalus. Da das Versteck der Piraten noch nicht bekannt ist, müssen erst weitere Hinweise gefunden werden.
- **Wissen:** Vor einigen Jahren hat es eine verheerende Schlammlawine gegeben, die von der Flanke des Vulkan Luminus abging und dann die Beril herunter kam. Es soll einige Omen

wie Wetterleuchten, Gewitter und ein Erdbeben davor gegeben haben → Landesinnere, eventuell Serazzol und Kult, 4.3.5 über 4.3.6 (Reise). Es ist unwahrscheinlich, dass die Gruppe direkt nach Gravasso gelangt, aber sie können die Einheimischen kennen lernen.

- Wissen: Die Präfektin baut ihre Villa zu einer Vordan-gefälligen Festung aus. Gerücht: Dabei sollen uralte, mächtige Fundamente aufgetaucht sein. Einige der Steine sind mit Runen bedeckt → Magische Orte, Horatia Candalus
- Gerücht: Bei Fiorina, der Inhaberin des Bordells „Meerwölfin“ kann man allerlei kaufen – und auch Leute treffen. Gerücht: Vielleicht sogar Piraten ...
- Gerücht: Lucius Latus ist ein Goldgräber, aber er ist nicht zufrieden mit der Ausbeute. Er sucht Leute, die ihm helfen das Landesinnere zu erkunden → Lucius Latus
- Gerücht: Pater Domenicus predigt regelmäßig, dass es nicht reiche zu beten – richtig zu handeln gehöre beim Vordan-Kult dazu. Das will nicht so recht dazu passen, dass sein Schützling Horatia Candalus eben nichts zu tun scheint ... → Pater Domenicus, Horatia Candalus
- Gerücht: Alana Licarus und Marius Bracchus haben sich mal wieder so gestritten, dass die Fetzen geflogen sind – danach haben Marius (oder beide) mit einem Fischerboot die Stadt verlassen → Piraten, Marius Bracchus, Alana Licarus
- Gerücht: In Berilia verschwinden zwar gelegentlich Leute, aber in Linnai ist es viel schlimmer. Bestimmt stecken die Limanier mit den Piraten unter einer Decke.
- Gerücht: In Limani taucht immer wieder Beute der Piraten auf. Ein Seemann hat zum Beispiel vor kurzem erzählt, dass ihm dort ein goldener Ohrring verkauft wurde, der genauso aussah, wie der, der einem seiner Kumpel bei der letzten Reise von den Piraten vom Ohr geschnitten wurde. Vermutlich bauen die Limanier ihre junge Stadt auf den Raubzügen der Piraten auf. Wie sonst sollte die Stadt so schnell so erfolgreich werden?

4.3.3 Limani

Dieses Kapitel behandelt was während der Kampagne in Limani passiert. Es ergänzt das Kapitel „Ort und Fraktion Limani“. Limani kann ein möglicher Einstieg sein, und damit ein früherer Berührungspunkt mit Lugiens Grab, oder ein weiterer Anlaufpunkt während der Mission auf der Insel.

Im Gegensatz zu Berilia gibt es hier schon einige wichtige Hinweise zu finden und ein paar der Puzzleteile zusammenzufügen. Das Kapitel ist umfangreicher was die Handlungsmöglichkeiten der Charaktere angeht. Ein paar der Fahrten sind jedoch „falsch“ und können zu interessanten Verwicklungen führen oder einfach als Sackgasse genutzt werden.

Möglichkeiten zu diesem Kapitel zu gelangen

Wird der lineare Ablauf gewählt, dann ist Limani die zweite Anlaufstation (nach Berilia, 4.3.2). In diesem Fall hat vermutlich Lucius Latus die Gruppe angeworben. Entweder die Gruppe verfolgt mögliche Spuren zu Piraten in Limani, oder Lucius will seine Theorie überprüfen, dass es auch in Limani („aus Symmetriegründen“) ähnliche Spuren magische Spuren gibt wie in Berilia. Schon die Reise über Land könnte helfen, das magische Muster um den Vulkan herum besser zu verstehen.

Ansonsten können sie über Land oder zur See hierher gelangt sein und waren vorher ebenfalls in Berilia (4.3.2), bei den Piraten (4.3.4), oder unter Umständen sogar bei den Einheimischen (4.3.5). In jedem Fall kamen sie um eine Reise (4.3.6) nicht umhin.

Aktionsmöglichkeiten der Spielergruppe

Die folgenden Möglichkeiten bieten sich den Charakteren:

- **Sich anheuern lassen**
Die Charaktere haben möglicherweise schon einen Auftraggeber (zum Beispiel aus Berilia). Sollten sie noch keinen haben, können sie sich von verschiedenen Personen in Limani anheuern lassen. Lira Tarabis bietet sich an. Weitere Informationen stehen im Kapitel 4.3.1 Einstieg.
- **Aufträge von weiteren Personen annehmen**
Die Kampagne ist so aufgebaut, dass es durchaus möglich und sinnvoll ist auch dann noch weitere Aufträge anzunehmen, wenn die Gruppe schon einen Auftraggeber hat. Das kann der Tarnung dienen und helfen das Vertrauen wichtiger Leute zu erringen. Ohne Informationen, Helfer und Kontakte wird es in einer fremden Stadt schwer, weiter zu kommen.
Es bieten sich unter anderem folgende Personen an. Weitere Hintergründe stehen im Kapitel „Ort und Fraktion Limani“.
 - **Alanee Sternsucher** ist die Kapitänin der „Katiars Arm“. Sie sucht Leute, um eine passende Galionsfigur für ihre Katumar zu finden.
 - **Gunfreia aus Varnirs Schar**, Perlentaucherin und Verkäuferin von Strandgut und anderen „gefundenen Sachen“, ist ein Lockvogel und Agentin der Piraten. Sie hat immer wieder scheinbar lukrative Aufträge und interessiert sich ebenfalls für neue Leute in der Stadt.

- **Nach Spuren suchen**
Ist die Gruppe schon weiter fortgeschritten oder sucht bereits nach Spuren oder will die Spielleitung sie über Spuren stolpern lassen, gibt es einige Möglichkeiten Hinweise zu entdecken – siehe Verbindungen unten.
- **Kontakte knüpfen**
Auch in Limani gibt es eine ganze Menge Orte, an denen man an Informationen kommen und Kontakte knüpfen kann.
Alanee Sternsucher, die Kapitänin der Katumars „Katiars Arm“ steht im Verdacht mit den Piraten gemeinsame Sache zu machen. Tut sie das wirklich? Warum hat sie so eine hässliche Galionsfigur?
Halla Sverin, die Jarakah-Priesterin von Limani, ist eine gute Anlaufstelle, wenn es um Bildung und Wissen geht. Sie kann sowohl Informationen liefern, als sich auch dafür interessieren, Geheimnisse aufzuklären.
Lira Tarabis, Kämmerin in Limani und die Vertreterin der Interessen Aurigions sucht immer wieder Leute, die helfen, die Stadt in die Lage zu versetzen, ihre Steuern zurückzuzahlen. Informationen von außen, aber auch über das was auf der Insel, in Berilia, oder im Inland vor sich geht, sind für sie interessant. Auch sie weiß, dass Informationen ihren Preis haben ...
Saban Caru ist der Betreiber des Bordells „Silberruh“ nördlich von Limani und des Restaurants „Zur Muschel“ in der Stadt selbst. Er hat also Zugang zu Informationen aus vielen Gesellschaftsschichten.
Fredero, der Wirt von Lugiens Anker, handelt mit allerlei – Gestohlenem und Informationen. Natürlich will er sich existierende Geschäftsverbindungen nicht zerstören, aber es könnte trotzdem gelingen, ein paar Hinweise zu erhalten, die der Gruppe weiter helfen.
- **Sich gefangen nehmen lassen**
Wollen die Charaktere herausfinden, wie man zu den Piraten gelangt und was dort mit den Gefangenen passiert, könnten sie selbst als Lockvögel agieren und sich fangen lassen. Hier ist durchaus möglich, dass nur ein Teil der Gruppe sich schnappen lässt und der Rest versucht, in sicherer Entfernung zu folgen.

Aktionen der Fraktionen

Während die Charaktere sich in Limani aufhalten, werden die Fraktionen nicht untätig bleiben:

- **Berilia:** Die Stadt ist so mit sich selbst beschäftigt, dass sie keine nennenswerte Präsenz in Limani hat.
- **Limani:** Die Stadtwache und auch einzelne Akteure wie Hanko Parakas werden Neuankömmlingen beobachten und versuchen herauszubekommen, ob sie eine Gefahr darstellen oder etwa angeworben werden können. Grundsätzlich sucht Limani Leute, die zum Gedeihen der Stadt beitragen. Wenn sich die Charaktere nicht eines Verbrechen schuldig machen oder offensichtlich den Interessen der Stadt zuwider handeln, wird man sie unbehelligt lassen.
Bei einem ernsthaften Verdacht wird der Rat informiert und bei einer echten Bedrohung eingeschaltet, um Gegenmaßnahmen zu veranlassen. Dazu können zum Beispiel eine Ausweisung oder Verhaftung und Vernehmung gehören.
- **Piraten:** In Limani sitzen ein paar Agenten der Piraten. Die suchen ständig nach geeigneten Opfern (nach Beschreibung des Kults) und nach Leuten, die ihre Nase zu tief in die

Angelegenheiten der Piraten (oder des Kults) stecken. Zunächst werden sie nicht viel unternehmen, um ihre Tarnung nicht zu gefährden, wenn aber Gefahr im Verzug ist, schicken sie einen Boten zu den Piraten.

Sehen die Piraten die Notwendigkeit die Charaktere zu stoppen, werden sie versuchen, ihnen ein Verbrechen anzuhängen, das sie selbst begangen haben.

- **Serazzol / Kult des Barazzol:** Auch diese Fraktion hat keine nennenswerte Präsenz in Limani – sie verlassen sich darauf, dass die Piraten dafür sorgen, dass alles „nach Plan läuft“. Sollten die Piraten versagen, wird der Kult einen Anführer mit Leuten schicken, die auf eine günstige Chance warten, um der Gruppe außerhalb von Limani einen Hinterhalt zu legen.
Idealerweise ergeben sich die Charaktere und werden gefangen genommen. Somit könnte man sie verhören oder sie entsprechend ihrer Fertigkeiten einsetzen.

Verbindungen zu weiteren Kapiteln & Hilfestellungen mit dem Plot

Die folgenden Spuren bringen die Charaktere weiter. Das muss nicht bedeuten, dass sie sofort eine der weiteren Fraktionen „entdecken“ – insbesondere bei den Piraten und dem Kult ist das nicht so einfach – aber ihr Wissen über die Insel und die Zusammenhänge wird wachsen.

- **Lineare Führung der Kampagne:** Gibt es genügend Hinweise darauf, wo die Piraten zu finden sein könnten, oder eine Möglichkeit die Piraten zu infiltrieren, wird Lucius Latus sein Ziel Linus Candalus zu finden oder mehr über die Magie der Insel heraus zu finden, weiter verfolgen, in dem er die Gruppe bittet, die Möglichkeiten (siehe unten) zu nutzen.
- Auf der Spur der Piraten I (Allgemeine Hinweise)
 - Wissen: In Limani verschwinden immer wieder Leute. Ein Beispiel wird im Abschnitt „Wilde Tiere“ in Limani beschrieben → Piraten?
 - Indiz: In Limani tauchen „Fundstücke“ auf bei denen es sich um Piratenbeute handelt → Piraten
- Auf der Spur der Piraten II:
 - Indiz/Gerücht: Bei „**Katiars Arm**“ handelt es sich um ein ehemaliges Piratenschiff mit einer hässlichen Galionsfigur, die eher den Sekal als Katiar darstellt → Alanee Sternsucher
 - Auftrag: **Alanee Sternsucher** heuert die Charaktere an, wenn sie zeigen können, dass sie ausreichende Fertigkeiten im **Tauchen** mitbringen, um eine legendäre Galionsfigur vom Meeresboden zu heben. Die Probetauchgänge findet im **Hafenbereich von Limani** statt, die Fundstücke werden vorgelegt. In der weitläufigen Bucht finden sich jedoch nicht nur Artefakte sondern auch massive, uralte Mauerfundamente, die schief auf dem Meeresboden zu stehen scheinen.
Machen sich die Charaktere ans Werk, werden sie erst einmal enttäuscht werden: Zwar gelingt es ihnen vielleicht Alanee zu helfen, die zwischen den Harkensteinen versunkene Xilumar Seeschwalbe zu finden und deren legendäre Galionsfigur zu bergen, doch lassen sich keine Hinweise finden, dass Alanee eine Piratin ist – im Gegenteil – sie hasst die Piraten, die die Galionsfigur in Form einer Krake so verschandelt haben.
→ Halla Sverin (Jarakah-Priesterin von Limani)
→ Magischer Ort Limani
→ Unterstützerin mit Schiff: Alanee Sternsucher

- Auf der Spur der Piraten III:
 - Indiz: **Alanee** lädt die Charaktere ein, sie auf ihrer **Probefahrt** mit der neuen **Galionsfigur** zu begleiten. Die Figur soll vor Untiefen warnen. Doch schon im Norden der Insel scheint die Figur zu versagen – dort wo ganz offensichtlich Untiefen sind, schweigt die Figur. Eine erschütterte und enttäuschte Alanee kehrt nach Limani zurück, um weitere Recherchen zu betreiben, doch den Charakteren ist vielleicht ein Licht aufgegangen ...
 - Versteck der Piraten
- Auf der Spur der Piraten IV:
 - Indiz/Gerücht: Vor kurzem sind **zwei Personen verschwunden**. Wenn die Charaktere dem nachgehen, geht es zum **Limani-Abenteurer „Wilde Tiere“**. Tatsächlich stellt sich heraus, dass die Piraten hinter dem Verschwinden stecken.
 - Piraten: Darwald und Sila
 - Aussage: **Darwald** und **Sila** können als Piraten enttarnt werden. Bevor sie durch die Charaktere hingerichtet oder an Berilia oder Limani ausgeliefert werden, liefern sie eine Spur:
 - Gunfreia aus Varnirs Schar, oder
 - Barko Wellentod, Agent der Piraten
 - Es gibt mehrere Möglichkeiten über **Gunfreia aus Varnirs Schar** oder **Barko Wellentod** weiter zu kommen. Die Charaktere können sich zum Schein **auf die Seite der Piraten schlagen** (oder zumindest ein krummes Ding drehen), oder sie können die Boten der Agenten zu den Piraten verfolgen.
 - Piraten
- Die Prophezeiung
 - **Simira Goldauge** (eine der Weisen des Kults des Barazzol) oder andere Parteien haben die Charaktere gebeten, im **Hafenbecken von Limani nach Spuren** einer besonderen Ruine zu suchen. *Arkane Kunde* und *Geschichten und Mythen* helfen hier. Tatsächlich sucht Simira nach dem wahren Grab Lugiens – der Kult befürchtet, es könnte sich in Limani oder Berilia befinden. Das Grab ist hier nicht zu finden, aber aufmerksame Charaktere können eine magische Struktur entdecken, die zu einem sehr viel größeren Muster zu passen scheint.
 - Magisches Muster, Großes Ritual
 - **Halla Sverin**, die Jarakah-Priesterin von Limani, kommt auf sie zu, wenn sie das Interesse der Charaktere an den alten Hafenanlagen bemerkt. Sie erzählt ihnen von einer **Prophezeiung**, die angeblich die Afali auf die Insel gebracht haben.
 - Prophezeiung, Großes Ritual
 - Auf die **Prophezeiung der Afali** können die Charaktere immer dort stoßen, wo sie es mit Afali zu tun bekommen: Im Hafen oder bei Nachforschungen über deren mögliche Verstrickungen mit der Piraterie. Im Lugiens Anker erzählt man sich auch davon.
- Es tut sich etwas
 - Gerücht: Die Charaktere sind zu weit weg vom Geschehen im Südosten der Insel, aber sie können Gerüchte darüber hören, dass „**fliegende Ungeheuer**“ (Orks auf Gnureißer) oder gar „**Barbaren auf Flößen**“ (ebenfalls Orks) gesichtet wurden. Das Verhalten dieser beiden Gruppen ist so bizarr, dass es sich wie Seemannsgarn anhört: Die fliegenden Ungeheuer stürzen fast ab oder machen spektakuläre

Flugmanöver und drehen wieder ab, die Barbaren landen und rudern dann hastig mit ihren Flößen zurück – so als ob der Boden heiß wäre, und probieren es erneut
→ Orks, Magisches Muster

4.3.4 Piraten

Dieses Kapitel behandelt was in und um das Versteck der Piraten während der Kampagne passiert. Es ergänzt das Kapitel „Ort und Fraktion: Die Piraten“. Die Piraten gehören zu den Fraktionen, die die Charaktere angeworben haben könnten – und hier gibt es mehrere Möglichkeiten (siehe Einstieg 4.3.1).

Die Piraten sind ein wichtiges Bindeglied zum nächsten Kapitel „Die Serazzol / Der Kult des Barazzol“.

Möglichkeiten zu diesem Kapitel zu gelangen

Wird der lineare Ablauf gewählt, dann folgt dieses Kapitel auf 4.3.3 Limani. Vermutlich hat Lucius Latus die Gruppe angeworben, und diese hat genügend Hinweise darauf gesammelt, wo sich die Piraten aufhalten könnten, oder zumindest Kontaktleute identifiziert, denen man ins Versteck der Piraten folgen könnte. Je nachdem wie „offiziell“ der Besuch ist, ergeben sich verschiedene Handlungsmöglichkeiten (siehe unten).

Ansonsten können sie über Land oder zur See hierher gelangt sein und waren vorher ebenfalls in Limani (4.3.3), in Berilia (4.3.2) oder unter Umständen sogar bei den Einheimischen (4.3.5). In jedem Fall kamen sie über eine Reise (4.3.6) nicht umhin.

Aktionsmöglichkeiten der Gruppe

Die folgenden Möglichkeiten bieten sich der Gruppe:

- **Heimliches Eindringen**

Die Charaktere sind Boten bis ins Versteck gefolgt oder haben mit Hilfe von Alanees Schiff das Versteck gefunden. Sie schleichen sich in den Piratenhafen. Sobald man die Lage des Verstecks kennt, ist das zwar gefährlich aber nicht unmöglich. Die Illusion wirkt nur um das Piratennest herum, aber nicht mehr wenn man diese Schutzzone einmal betreten hat.

- **Auskundschaften**

Wenn die Charaktere heimlich eindringen, wissen sie vermutlich noch nicht viel über den Ort. Es gilt zu klären wie viele Schiffe hier liegen, wie viele Leute es gibt und was sie hier tun, eventuell auch besondere Orte zu finden (Wachposten, Haus des Anführers, Schatzhäuser, Schmieden, Gefängnisse, ...)

- **Gespräche belauschen**

Um herauszufinden wer wirklich hier lebt, wer Befehle gibt und wer sie ausführt, und um Geheimnisse zu erfahren, können die Charaktere Gespräche belauschen und die Piraten und mögliche Gäste und Gefangen beobachten.

Suchen sie nach **Linus Candalus** wird ihnen nicht viel übrig bleiben, als diese Methode anzuwenden.

- **Magische Analyse**

Sobald man innerhalb der von der Illusion geschützten Zone ist „verschwindet“ die Illusion wieder. Doch woher kommt sie, wie stark ist sie? Wie kommen die auf dem Trockenen liegenden Schiffe ins Wasser? Hat der Ort irgendetwas mit dem interessanten magischen Muster der Insel zu tun?

Das und weitere Fragen zur Magie lassen sich mit *Arkaner Kunde* erforschen. Das ist eine ebenso zeitaufwendige aber lohnende Aufgabe, denn sie kann zum Verständnis des Geheimnisses der Piraten führen.

- **Anreise mit Einladung**

Einer der Piratenanführer hat die Charaktere auf die Probe gestellt und sie eingeladen.

- **Aufträge**

Die Gruppe kann hier weitere Aufträge annehmen. Solche Aufträge werden die Charaktere voraussichtlich wieder aus dem Piratennest heraus führen. So können sie aber ihre Nützlichkeit beweisen und das Vertrauen der Piraten gewinnen.

- **Magische Analyse**

Im Vergleich zum geheimen Vorgehen ist es ungleich schwieriger hier herumzuschneffeln und die Nase in Dinge zu stecken, die die Charaktere in den Augen der Piraten nichts angehen. Mit Ablenkungsmanövern, einem „Schläfchen“ unter einem Baum oder ähnlichen Methoden kann die Analyse trotzdem gelingen.

- **Soziale Ermittlungen**

Zu viele dumme Fragen wecken schnell das Misstrauen. Aber gerade in einer solchen Situation können Charaktere mit sozialen Fertigkeiten ihre Stärken zeigen und unauffällig die Hierarchie der Piraten erforschen und ermitteln wo Gefangene untergebracht sind und warum das Tal so aussieht wie es aussieht.

Einer der interessantesten Fragen dürfte nach dem Aufenthaltsort von Linus Candalus sein – gleichzeitig lauert aber hier auch ein gefährliches Fettnäpfchen.

Die Rivalität von Kapitän Bluthand und seinem ehemaligen (und von ihm geblendeten) ersten Maat Shukar Sturmsäbel ist eine mögliche Schwachstelle die die Charaktere nutzen könnten.

- **Allianzen bilden**

Aufbauend auf ihren Erkenntnissen könnten die Charaktere sich mit einem der beiden Widersacher (Kapitän Bluthand oder Shukar Sturmsäbel) oder zumindest einem ihrer Fürsprecher verbünden.

- **Anreise als Gefangene**

Die Charaktere sind von den Piraten gefangen genommen worden. Ein wahrscheinlicher Ort dafür ist Limani, aber sie könnten auch auf See in Gefangenschaft geraten sein.

Aus dieser besonderen Lage heraus gibt es ein paar Möglichkeiten zu agieren:

- **Der Auftraggeber hinter dem Auftraggeber**

Cleveren Charakteren werden schnell Unstimmigkeiten auffallen. Die Gruppe wird fast wie Gefangene bewacht, ein paar der Piraten sind schwatzhafter als sie es sein sollten, ganz so als ob die Gruppe ohnehin bald nichts mehr ausplaudern könnte.

Sozial starke Charaktere können versuchen heraus zu bekommen, was hinter diesen Unstimmigkeiten steckt, und sich nach und nach ein Bild machen: Die Charaktere sollen bald zu den Serazzol geschickt werden. Sie werden wohl schon erwartet ...

- **Gegenmaßnahmen ergreifen**

Es gibt mehrere Möglichkeiten, der Gefahr der „Auslieferung“ zu begegnen.

Die offensichtliche ist eine Flucht. Da man den Charakteren nicht notwendigerweise die Ausrüstung und die Waffen weggenommen hat und sie in dem Glauben lässt, sie wären Gäste, braucht es zwar einen guten Plan, aber wenigstens müssen sie nicht ihre Habseligkeiten zurückerobern ...

Die Gruppe könnte auch die Abreise verzögern in dem sie sich für die Piraten als nützlich erweisen oder einer der Charaktere flieht.

Gute Miene zum bösen Spiel zu machen, ist eine interessante Option – es gilt, so viel wie möglich über den Kult heraus zu finden und eventuell teilt sich die Gruppe – nur

diejenigen, die ausgeliefert werden sollen, fügen sich scheinbar in ihr Schicksal, die anderen tauchen zu einem passenden Zeitpunkt unter und folgen ihren Kameraden.

Aktionen der Fraktionen

Während die Charaktere sich bei den Piraten aufhalten, werden die anderen Fraktionen nicht untätig bleiben, doch das Piratenversteck ist vermutlich noch nicht bekannt, so dass sie sich auf Aktionen außerhalb des Verstecks beschränken müssen.

- **Berilia:** Haben sich die Charaktere auffällig verhalten und es wird vermutet, dass sie mit den Piraten zusammenarbeiten, könnten Späher versuchen ihnen zu folgen. Dies wird eher nicht passieren wenn sie mit Lucius Latus, Pater Domenicus oder gar der Präfektin zusammenarbeiten.
- **Limani:** Werden die Charaktere als Piraten oder Spione gesucht, ist es durchaus möglich, dass jemand den Charakteren von Limani aus folgt.
- **Piraten:** Ganz egal wer die Charaktere angeheuert oder hierher begleitet hat – sobald die Gruppe hier sichtbar wird, werden eine ganze Reihe von Leuten sie im Auge behalten. Sind sie heimlich hier, löst nur ein schwerwiegender Vorfall einen Alarm aus – die Piraten halten ihre Tarnung für sehr gut ...
- **Serazzol / Kult des Barazzol:** Für den Kult gibt es nur zwei Gründe hier anwesend zu sein: Die Erneuerung des Schutzrituals oder „Bestellungen“ von Opfern oder Ware. Treffen Vertreter des Kults hier auf interessante Leute, könnten sie versuchen sie zu „bekommen“ - oder die Piraten warnen.

Verbindungen zu weiteren Kapiteln & Hilfestellungen mit dem Plot

Die folgenden Spuren bringen die Charaktere weiter. Das muss nicht bedeuten, dass sie sofort eine der weiteren Fraktionen „entdecken“, aber sehr wohl, dass ihr Wissen über die Gesamtsituation wächst.

Für den Fall, dass die Charaktere Spuren entdecken, die zu weiteren Orten führen, sind die entsprechenden Kapitel mit angegeben.

- **Lineare Führung der Kampagne:** Die Charaktere erfahren bei den Piraten früher oder später, dass Leute „vom Kult übernommen wurden“ – und dass Linus Candalus nicht mehr bei den Piraten weilt. Damit ist klar, dass sie bei dem Kult weiter suchen müssen. Lucius Latus – wenn aufgesucht und gefragt – wird sowohl eine Spähaktion als auch eine offene Unterhändlermission billigen und unterstützen.
- Gerücht/Information: Die Piraten liefern regelmäßig **Gefangene** oder „Gäste“ **an die Kultisten** – manche werden regelrecht „bestellt“ oder zumindest Fertigkeiten oder Besonderheiten der gewünschten Personen angegeben. → 4.3.5 Kultisten über 4.3.6 Reise (Land)
- Gerücht/Information: Auf der Hochfläche leben **Einheimische**, die fähige Magier haben. Diese kommen einmal im Mond herunter und erneuern das **Ritual, das das Piratenversteck schützt**.
→ 4.3.5 Kultisten über 4.3.6 Reise (Land)
- Gerücht: **Kapitän Bluthand** und **Shukar Sturmsäbel** sind sich nicht grün. Es muss da einen Zusammenstoß in der Vergangenheit gegeben haben ...

→ Shukar Sturmsäbel, Linus Candalus, 4.3.5 Kultisten über 4.3.6 Reise (Land)

- Gerücht: Südlich des Piratennests gibt es einen **alten Felsen mit Ritzungen** nahe einer alten, längst eingestürzten Brücke, den ein paar der Piraten angefangen haben anzubeten, beziehungsweise dem sie kleine Opfer bringen – und schwören, dass das Glück bringt! Tatsächlich ist der abseits der normalen Wege gelegene Fels eigentlich der Sockel eines abgebrochenen Obeliskens – und gehört zu den wichtigen magischen Strukturen der Insel
→ Magisches Muster, nördlichstes Element des magischen Kreises
- Information: Es kommen regelmäßig **Boten aus Berilia** an – und die scheinen für gewöhnlich recht gut informiert zu sein!
→ Alana Licarus, Marius Bracchus, 4.3.2 Berilia
- Information: Es kommen regelmäßig **Boten aus Limani** an – und die scheinen für gewöhnlich recht gut informiert zu sein!
→ Gunfreia aus Varnirs Schar, Darwald, Sila, 4.3.3 Limani
- Information: Die Gruppe sieht die hier **versteckten Schiffe** und ihre Abmessungen und kann damit auch die ungefähre Besatzungsgröße schätzen
- Information: Eventuell gelingt es der Gruppe, Piraten zu belauschen, die mit **versteckten Schätzen** prahlen. Diese Schätze könnten auf der Insel Lugiens Grab, aber auch irgendwo auf den Harkensteinen oder außerhalb liegen. (Siehe auch: Und danach...)

4.3.5 Die Serazzol / Der Kult des Barazzol

Dieses Kapitel behandelt, was im von den Einheimischen bewohnten Hochtal im Norden der Insel, sowie insbesondere in dem zentralen Ort Gravasso während der Kampagne passiert. Es ergänzt das Kapitel „Ort und Fraktion: Die Serazzol und der Kult des Barazzol“. Es ist sehr wahrscheinlich, dass die Kampagne ihren vorläufigen Höhepunkt mit den Erkenntnissen erreicht, die die Charaktere in diesem wichtigen Kapitel erfahren.

Möglichkeiten zu diesem Kapitel zu gelangen

Wird der lineare Ablauf gewählt dann folgt dieses Kapitel auf 4.3.4 Piraten. Vermutlich hat Lucius Latius die Gruppe angeworben, und diese hat genügend Hinweise darauf gesammelt, dass die Einheimischen beziehungsweise der Kult etwas mit verschwundenen Leuten zu tun hat – und wohl auch mit Linus Candalus. Das mag inzwischen weniger schwer wiegen, als die Frage was aus den Leuten wurde, und was der Kult bezweckt. Mittlerweile ist möglicherweise klar, dass der Insel eine Bedrohung durch eine Invasion der Orks droht, und das würde der Mission noch eine ganz andere Brisanz verleihen.

Ansonsten können sie über Land – Reise (4.3.6) – von Limani (4.3.3) oder Berilia (4.3.2) oder aus dem Süden der Insel kommen, wenn sie auf der Suche nach weiteren Spuren waren.

Aktionsmöglichkeiten der Gruppe

Wie die Charaktere bei den Einheimischen aufgenommen werden, hängt sehr davon ab, wie sie im Hochtal auftreten. In den wenigsten Fällen wird man die Gruppe direkt militärisch konfrontieren, selbst die Anführer des Kults haben wenig Interesse daran, es zum Kampf kommen zu lassen. Eskaliert die Lage, wird der Kult jedoch seine magische Macht zeigen und ihre Jäger hinzuziehen, um der Lage Herr zu werden.

Prinzipiell hat das Hochtal eine Reihe von „Verteidigungsmechanismen“. Der Kult achtet darauf, dass die heiligen Städten nicht von Uneingeweihten betreten werden. Sollten die Charaktere also in das Tal gelangen, werden sie je nach dem, mit wem sie eingetroffen und welche Fertigkeiten sie mitbringen, durch Unteranführer des Kults (Dorfvorsteher) in Empfang genommen und geprüft. Simira Goldauge wird sich dann mit ihnen befassen und der Gruppe gegebenenfalls Aufgaben stellen. Die können vom Bergbau, der oberirdischen Suche nach magischen Spuren, dem lebendigen Fangen oder Erlegen eines Tieres bis hin zu einer sehr ausgiebigen Fragestunde über die „Welt da draußen“ reichen ...

Die folgenden Möglichkeiten bieten sich der Gruppe:

- **Heimliches Eindringen**

Die Charaktere haben von dem Hochtal erfahren und davon, dass es hier einige Dörfer geben soll. Diese Dörfer sind durch Dornenhecken geschützt.

Es ist jedoch nicht einfach, in das Heilige Hochtal des Kults des Barazzol zu reisen. Das Tal ist durch eine Dornenhecke und ein Ritual geschützt, und außen herum patrouillieren Späher und Jäger der Einheimischen. Die Details sind in der Beschreibung „Ort und Fraktion: Die Serazzol und der Kult des Barazzol“ beschrieben.

Trotzdem kann die Gruppe im Hochtal einiges tun:

- **Auskundschaften**

Vielleicht haben die Charaktere eine vage Ahnung wie viele Dörfer es hier gibt, wie viele Leute hier wohnen, aber nur sehr wenige Leute wissen, was es mit dem heiligen

Ort Gravasso auf sich hat. Aber auch die Wege, Brücken, Pässe, Spährupps und Wachen der Serazzol sind interessant.

- **Gespräche belauschen**

Diese Aufgabe ist viel schwieriger als vielleicht gedacht. Zwar fühlen sich die Einheimischen in ihren Dörfern und den Hochtälern sicher, aber sie sprechen eine einzigartige und unbekannte Sprache. Eventuell kann Magie helfen, oder die Charaktere lernen die Sprache so gut und so schnell es geht.

Dann lassen sich durchaus auch Geheimnisse aufdecken. Beispiele sind die Lage von Gravasso, Hinweise auf den schon Jahre bei den Serazzol lebenden Piraten Nobali Fa'hul, den aus Limani verschwundenen Svarborg aus Bangers Schar, oder gar den Verbleib von Linus Candalus.

- **Magische Analyse**

Das magische Muster der Insel ist auch hier nur schwer oberirdisch zu durchschauen. Das ist einer der Gründe, warum der Kult angefangen hat, den magischen Kraftlinien unterirdisch zu folgen. Sobald man jedoch Gravasso und der Grotte näher kommt, spürt man die Macht dieses Ortes, vorausgesetzt man ist gut genug in *Arkaner Kunde*.

Dagegen ist das Ritual, das die Hochtäler schützt, eher eine Meisterleistung an Subtilität – dafür aber nicht weniger interessant.

- **Anreise mit einem Vertreter der Piraten**

Ein hochrangiger Vertreter der Piraten begleitet die Charaktere, weil er glaubt sie könnten nützlich für den Kult sein, oder weil bereits die Vorzeichen einer großen Krise sichtbar geworden sind. Wie frei sich die Gruppe bewegen kann, hängt sehr davon ab ob sie als „Opfer“ gedacht sind oder sich bei den Piraten bereits einen gewissen Ruf geschaffen haben.

- **Aufträge**

Sind die Charaktere „abgeliefert“ worden, wird der Kult verlangen, dass sie das tun wofür sie geordert worden sind: Magische Spuren unter Tage zu verfolgen. Doch in den letzten Tagen sind die Arbeiten ins Stocken gekommen. Jaeheriz Kazzol, der Prophet des Gottes Azzol befürchtet, dass das schützende Ritual der Riesen noch schneller zusammenbricht als ursprünglich gedacht, möglicherweise aufgrund des Fehlschlags bei dem Versuch der Erneuerung. Damit ist der Kult eventuell geneigt, andere Aufgaben zu vergeben als ursprünglich geplant.

Das gleiche gilt insbesondere für den Fall, dass die Charaktere andeuten mehr zu wissen. Auch wenn der Drachling sich selbst nicht zeigt, wird er versuchen heraus zu bekommen, wie tief die Gruppe schon in die Geheimnisse der Insel und ihrer Magie eingetaucht ist.

- **Soziale Interaktionen**

Haben die Charaktere die Sprache der Einheimischen gelernt oder bemühen sie sich ernsthaft das zu tun, werden Gespräche mit allen Einheimischen möglich sein und nicht nur mit den Anführern, die auch Basargnomisch und Dragoreisch sprechen.

Auf jeden Fall könnten das interessante Gespräche werden, wenn die Charaktere geschickt vorgehen. Es ist gut möglich, dass die Charaktere dabei etwas über den schon seit Jahren bei den Serazzol lebenden Piraten Nobali Fa'hul oder gar Linus Candalus erfahren.

- **Magische Analyse**

Im Gegensatz zum heimlichen Eindringen könnte eine magische Analyse zur offiziellen Aufgabe werden – aber nicht im Hochtal das den Serazzol und dem Kult hinlänglich

bekannt sind. Dafür muss aber erst ein gewisses Vertrauen da sein ...

○ **Flucht**

Die Serazzol werden Vorsichtsmaßnahmen ergreifen, um den Charakteren eine Flucht zu erschweren. Wachen werden sie begleiten, ein Priester des Kults ein Auge auf ihre magischen Aktivitäten haben. Es ist auch nicht einfach, Spuren so zu verwischen, dass die Jägern sie verlieren. Die Charaktere könnten aber dafür Tabus und die „Geheimnistuerei“ des Kults nutzen, um zu entkommen.

Sollten gar Kameraden heimlich gefolgt sein, hat die Gruppe noch ein Ass im Ärmel.

Aktionen der Fraktionen

Während die Charaktere sich bei den Einheimischen aufhalten, werden die anderen Fraktionen nicht untätig bleiben, doch ist den Anführern der Fraktionen von Berilia und Limani nicht klar, wie groß das Volk der Serazzol wirklich ist. Über die Existenz des Kultes wissen sie nichts.

- **Berilia:** Haben sich die Charaktere auffällig verhalten und wird vermutet, dass sie mit den Einheimischen zusammen arbeiten, könnten Späher versuchen ihnen zu folgen. Dies wird eher nicht passieren, wenn sie mit Lucius Latius, Pater Domenicus oder gar der Präfektin zusammenarbeiten.
- **Limani:** Hier ist die Wahrscheinlichkeit noch größer, dass jemand den Charakteren gefolgt ist, wenn sie durch Limani kamen und die Spur von dort aus aufgenommen haben. Sollte sich die Spur bei den Piraten verloren haben, dann bleibt den Leuten aus Limani nicht viel mehr übrig, als zu warten, bis die Charaktere wieder auftauchen.
- **Piraten:** Sollte die Gruppe von den Piraten zum Kult begleitet worden sein, dann werden die Piraten höchstens darauf aufpassen, dass kein „Opfer entkommt“ oder dass die Fremden nicht versuchen, den Kult gegen die Piraten aufzuwiegeln.
- **Serazzol / Kult des Barazzol:** Dringen die Charaktere ohne Einladung in das Gebiet vor werden Wächter / Jäger der Serazzol sie abweisen, sobald sie entdeckt werden. Sie dulden Gäste nur an wenigen Grenzorten des Hochtals, nicht aber im Tal selbst. Sind die Charaktere als Gruppe von den Piraten „geliefert“ worden, werden sie von **Simira Goldauge** in Empfang genommen und zu ihrer Herkunft und ihren Fähigkeiten befragt. Danach werden sie je nach Eignung (Opfer, magische Spurensucher) eingeteilt. Sollten sie als Spione enttarnt werden, versucht man sie festzusetzen. Mit Gästen wird im Wesentlichen gleich verfahren – doch Simira Goldauge wird **Jaeheriz Kazzol** hinzuziehen, wenn sie befürchten muss, dass das Verschwinden der Charaktere für Ärger sorgen wird. Den Sohn der Präfektin hier zu haben, ist schon ein ausreichend schwieriger Hochseilakt!
Treten die Charaktere sogar als Vertreter einer mächtigen Partei auf, wird der Prophet sie hören und ihre Aussagen überprüfen. Somit ist es gar nicht so schwierig ins Zentrum der Macht vorzustoßen. Das Vertrauen des Kults zu gewinnen, ist jedoch weitaus aufwendiger.

Verbindungen zu weiteren Kapiteln & Hilfestellungen mit dem Plot

Mehr noch als die Kapitel zu Berilia, Limani und den Piraten ist dieses Kapitel als Übergang zu den Verhandlungen gedacht. Deshalb sind hier auch Verbindungen aufgeführt, die von anderen Orten aus genutzt werden können.

- **Lineare Führung der Kampagne:** Die Gruppe erfährt in Gravasso bei den Serazzol, dass die Jäger Orks im Süden von Lugiens Grab gesichtet haben. Der magische Schutz der Insel ist dabei zusammen zu brechen. Die Fraktionen auf der Insel müssen handeln – und zwar gemeinsam. Nur Verhandlungen und Einigkeit können die Inselbewohner vor einer groß angelegten Invasion der Orks bewahren ...
- Entdeckung / Vorstellung: **Linus Candalus**, der Sohn der Präfektin von Berilia (und offiziell Lugiens Grab) lebt → Verhandlungen mit Berilia
- Entdeckung / Enthüllung: In Gravasso gibt es eine **Grotte** mit einer Nekropole / Grabmal – es handelt sich um das **Grab von Lugien**, einem Riesen. Den Namen wirklich zu bestätigen ist nicht ganz einfach – die Inschrift ist sehr alt und die Sprache kaum mehr bekannt. Für das magische Muster der Insel ist es ein wichtiger Knotenpunkt → Magisches Muster
- Entdeckung: Das **Grab von Lugien** dem Riesen ist **leer**. Das hat weitreichende Konsequenzen für das magische Muster der Insel und das Ritual. Sollte weder der Kult noch die Gruppe die letzte Ruhestätte des Riesen Lugien gefunden haben müssen sie es tun, bevor das Ritual durchgeführt werden kann → Magisches Muster, Ritual 4.3.9.
- Informationen: Einer der **magischer Knotenpunkte** ist bekannt: Lugiens Grabmonument in der Grotte. Weitere werden in Limani und Berilia vermutet, einer irgendwo im Wadi Rukh, und einer im Süden. Aufgrund der wachsenden Bedrohung ist das „Nachspüren der magischen Muster“ keine Option mehr – die Orte müssen aktiv und oberirdisch gesucht und überprüft werden.
Zudem werden **Knochen** des **Riesen Lugien** für das Ritual benötigt.
- Information: Der innerste Kreis des Kults des Barazzol arbeitet an einem **Ritual zur Abwehr des „Bösen“ - der Orks**. Dieses Ritual wurde einst von Riesen entwickelt und durchgeführt. Ein Versuch es zu erneuern, hat nur sehr mäßige Erfolge erzielt und schreckliche Nebenwirkungen gehabt – es mussten nicht nur Leute geopfert werden, es gab auch Erdbeben und Erdrutsche.
→ Ritual 4.3.9
- Entdeckung: **Jaeheriz Kazzol** ist ein **Drachling**. Das ist sehr schwer heraus zu finden, da er sich mit einer mächtigen Illusion schützt – und wenn dieses Geheimnis entdeckt wird, könnte es für die Charaktere brenzlich werden, denn Jaeheriz fürchtet um sein Lebenswerk und sein Leben, falls die Kunde über seine Natur anderen zu Ohren kommt.
- Entdeckung / Information: Im Hochtal wächst der **Maffa-Bohnenstrauch** (siehe Ort und Fraktion: Die Serazzol / Der Kult des Barazzol). Die Bohnen werden zu einem anregenden Getränk, besondere, violette Bohnen jedoch zu einer magischen Droge verarbeitet, die die Mystik steigert. Sowohl das Rezept als auch die Umstände, unter denen der Strauch solche Bohnen ausbildet, sind streng geheim.
Bei dem Ritual könnte das Wissen um die Maffa-Bohnen jedoch von Vorteil sein – insbesondere, wenn nicht genügend magische Unterstützer zusammen kommen ...
→ Ritual 4.3.9
- Entdeckung / Information: Der Kult betreibt **Handel mit den Piraten** und eingeschränkt **mit Limani**, bis jetzt jedoch noch nicht mit Berilia – um die Präfektin nicht auf den Kult und das Hochtal aufmerksam zu machen.
- Information: Jaeheriz Kazzol findet die im bis dato unbekannte Prophezeiung sehr interessant. Er interpretiert sie wie folgt:
Brücken sind von jeher Verbindungen zwischen Orten, aber auch Leuten. Er kennt einige

Brücken – darunter die zwei die zum Mausoleum führen, und vermutet, dass weitere Brücken im Umfeld der anderen magischen Landmarken eine Rolle spielen könnten. Beim „In die Tiefe sehen“ gibt er vor, keine Ahnung zu haben was das bedeutet (er deutet es als einen Hinweis auf den Zugang zum Tiefdunkel in der Grotte). „Die Wellen reiten“ deutet er als einen Hinweis auf das Meer. Da Jaeheriz Kazzol noch davon ausgeht, dass das Ritual einer Landung der Hauptflotte der Orks zuvor kommt, weiß sich auf die Bedeutung des Meeres keinen rechten Reim zu machen. Der letzte Satz ist in seinen Augen sonnenklar: Der Sturm ist die drohende Invasion der Orks.

4.3.6 Reise (zu Land oder zu Wasser)

Reisen zu Land

Bis auf die Hochtäler im Norden und die Umgebungen der Städte Berilia und Limani gelten alle Bereiche der Insel als *Wildnis* im Sinne von Splittermond (GRW, Seite 154 ff.). Siehe auch allgemeine Beschreibung der Insel zu Fauna und Flora. Das Hochtal, die Umgebung des Piratennests und auch die Umgebung von Berilia und Limani gelten als *Rand der Wildnis*.

Die Gefahren bleiben die gleichen, die Schwierigkeit der Proben für *Wildnisführung*, *Lagerbereitung* und *Versorgung* entsprechend angepasst.

Für die Würfelergebnisse für Reisen kommen dann folgende Ereignisse in Frage:

Feinde:

1 Im Südosten eventuell Orks, im Norden Serazzol, ganz im Norden Piraten

2-3 Wilde Tiere wie Löwen- und Hyänenrudel (siehe auch Lugiensechsen)

Hindernisse:

4-5 Spalten, Täler oder mit Dornbüschen überwucherte Flächen, die überwunden werden müssen

6 Fumarole / Spalte aus der Dampf austritt, teilweise sporadisch. Gefahr Verbrennungsschaden zu erhalten

Kein Ereignis:

7-8 Keine besonderen Vorkommnisse

Reiseglück:

9 Die Gruppe findet essbare Bohnen (W6: 1-2) (Maffa), andere essbare Pflanzen oder jagdbares Wild, oder (W6: 3-5) einen geschützten Ort, der einen *stark positiven* Umstand auf den Bau eines Lagers bringt. Wenn sie wirklich Glück haben (W6: 6) finden sie eine Schwefelquelle (siehe unten).

Freunde:

10 Das nächste Mal, wenn die Gruppe in Schwierigkeiten gerät, tauchen zwei Lugiensechsen auf und greifen den Gegner an oder stoßen laute Warnrufe aus wenn sich die Gruppe einer Gefahr nähert.

Besondere Spuren auf dem Land

Das magische Muster der Insel wird früher oder später an Bedeutung gewinnen. An den meisten Orten der Insel verläuft es unterirdisch und ist nur sehr schwer wahrzunehmen (*Arkane Kunde* (35) oder höher). In der Nähe wichtiger magischer Punkte tritt es zu Tage und kann leichter erfasst werden (*Arkane Kunde* (30), in unmittelbarer Nähe eines magischen Punktes (25)).

Auf der nördlichen Hälfte der Insel und an sehr wenigen Stellen im Süden kann die Gruppe auf Schächte treffen, die in den Boden getrieben wurden, um das magische Muster zu erforschen. Als Fallgruben taugen die Schächte nicht, sie wurden teilweise wieder zugeschüttet, manche mit Steinplatten oder mit Flechtwerkmatten abgedeckt. Charaktere, die wissen, wie man Bergbau richtig betreibt, werden sich über die oft unfachmännischen Arbeiten wundern.

Das magische Muster kann man sich als ein Wurzelwerk vorstellen, das sich von dem Mausoleum in Gravasso aus über die ganze Insel ausbreitet. Die Hauptwurzeln verlaufen zu den magischen

Orten auf der Insel: Dem versunkenen Bauwerk im Hafen von Limani, dem Obelisken im Wadi Ruhk nahe des Piratenverstecks, zum Keller der Villa der Präfektin von Berilia, und schließlich zu dem wahren Grab Lugiens in der Mitte der Südhälfte der Insel.

Von diesen Orten aus verzweigt sich das Wurzelwerk weiter und überzieht die ganze Insel. Genauso wie bei einem Baum, kann der Verlust einer wichtigen Wurzel den Baum als Ganzes in Mitleidenschaft ziehen, aber ohne die Versorgung durch den Baum sterben auch Wurzeln ab. Diese beiderseitige Abhängigkeit illustriert die Notwendigkeit das Muster zu verstehen, wenn man das Ritual der Riesen erneut durchführen will.

Zudem kann man immer wieder auf farbige Bänder treffen, die an Bäume und Sträucher gebunden wurden. Die von den Serazzol hinterlassenen Markierungen kennzeichnen nicht etwa magische Muster, sondern Stellen die schon untersucht wurden oder Gefahrenbereiche wie zum Beispiel die Sonnenplätze von Lugiensechsen.

Die Dörfer der Serazzol

Bei weitem nicht alle Dörfer der Serazzol liegen innerhalb des „Heiligen Tals“, das durch Natur- und Illusionsmagie geschützt ist. Auf der Karte sind alle Dörfer sowie das Tal eingezeichnet. Es gibt die verschiedensten Gründe, warum die Charaktere die Dörfer der Serazzol aufsuchen könnten: Viele der Einheimischen kennen die Umgebung ihrer Dörfer wie ihre Hosentasche und können Hinweise auf Besonderheiten, Gefahren oder nützliche Pflanzen geben. Ein ausführliches Gespräch bringt einen *leicht bis stark positiven* Umstand bei Überlebensproben in der Gegend der Insel.

Aus den Agaven wird nicht nur ein Schnaps gebrannt. Die Serazzol stellen auch leichte Heiltränke und Alchemika her, die gegen Verbrennungen und Gifte helfen. Verletzte oder durch andere Parteien gejagte Charaktere können Schutz in einem der Dörfer finden. Die Bewohner haben über Jahrhunderte gelernt, dass auf der Insel die Gesetze ihres Gottes gelten. Daher werden sie auch Leute in Schutz nehmen, die von Piraten oder der Stadtwache von Berilia oder Limani gejagt werden.

Allerdings ist es nicht ganz so leicht mit den Dorfbewohnern zu verhandeln: Nur wenige Serazzol beherrschen Basargnomisch. Die Heiligen Orte wie zum Beispiel Felsen, manche der Schächte, bestimmte Bäume und Schreine in den Dörfern sind nicht immer leicht als „tabu für Fremde“ zu erkennen. Eindringlingen werden die Serazzol freundlich aber bestimmt entgegen treten. Sollte das nicht helfen, werden die Fremden ab diesem Augenblick als Feinde des Glaubens und des Volkes der Serazzol behandelt. Die Jäger versuchen sie zu verscheuchen oder gefangen zu nehmen. Boten verbreiten die Kunde in den verschiedenen Dörfern.

Reisen ohne eigenen Wildnisexperten in der Gruppe

Die folgenden Lorakier können die Gruppe über die Insel führen, falls sie keinen eigenen Wildnisführer dabei haben. Natürlich setzt das ein entsprechendes gegenseitiges Vertrauen voraus.

- **Limani: Hanko Parakas** – der Großwildjäger und frühere Schattenklinge kennt sich inzwischen recht gut auf der Insel aus. Es könnte sogar sein, dass er die Gruppe gern aus eigenem Antrieb begleitet, um zu sehen was die Charaktere vorhaben ...
- **Berilia: Lucius Latius** – wenn er ohnehin der Auftraggeber ist, kann er die Gruppe auch als Führer unterstützen, sonst lässt er sich von einer Gruppe anheuern, die seinen Interessen nicht zuwiderhandelt.
- **Piraten: Gunfreia aus Varnirs Schar** – die Piratin und Perlentaucherin kennt die Küsten, ist aber auch schon auf der Insel herum gekommen. Sie mag nicht die Erfahrung von Hanko

oder Lucius haben, aber wirkliche Wildnisexperten haben die Piraten nicht zu bieten. Dafür sind einige von ihnen ausgesprochen gute Seeleute (→ Anhang: Pirat als Seebär).

- Die Einheimischen (Serazzol) – es gibt mehrere Jäger (siehe Anhang). Die Führer der Serazzol bekommen einen *stark positiven* Umstand (nördliche Inselhälfte) oder einen *leicht positiven* Umstand (südliche Inselhälfte) für alle Reiseproben.

Die Reise schwieriger oder einfacher gestalten

Stürme ziehen oft vom Westen heran und sind durch die Harkensteine erst sehr spät zu erkennen. Außer den starken, böigen Winden treten auch sintflutartige Regengüsse auf, die vormals trockene Bachläufe fluten und sie kurzzeitig in gefährliche Sturzbäche verwandeln.

Lugiensechsen sonnen sich oft fast unsichtbar auf Steinterrassen – wenn dort fünf bis fünfzehn Tiere zusammenkommen, können sie ein echtes Hindernis darstellen, da sie in dieser Situation auch ausgesprochen aggressiv reagieren.

Schlangen sind eine andere Gefahr – sowohl schönes Wetter als auch Regenfälle können sie aus ihren Verstecken treiben. Praktisch alle Arten, die hier vorkommen sind giftig.

Auf der Nordhälfte der Insel könnten Späher der Serazzol auf die Spuren der Charaktere aufmerksam werden, ganz im Norden Piraten. Im Südosten sind einzelne Orkgruppen gelandet oder versuchen es. Je nach dem Zeitpunkt der Reise und was zuvor passiert ist, könnten eine oder mehrere dieser Gruppen bereits aktiv nach den Charakteren suchen.

Die in Limani so effektiv eingesetzten Dornenbüsche gibt es auch sonst überall auf der Insel, sie können Reisen deutlich erschweren und erfordern an manchen Orten Navigationsproben mit einem *stark negativen* Umstand.

Diese Büsche helfen jedoch auch ein sicheres Lager zu errichten, nutzt man sie entsprechend aus. Findet man eine geeignete Stelle, erhält der Lagerbau einen *stark positiven* Umstand. Reisende haben in Limani, Berilia und auch bei den Serazzol wiederholt von Lugiensechsen berichtet, die sie angeblich vor Gefahren gewarnt haben. Diese oft stark ausgeschmückten und umgedeuteten Geschichten haben einen wahren Kern: Die Echsen sind soziale Kreaturen und warnen nicht nur ihresgleichen vor Gefahren.

Das Bad in einer Schwefelquelle ergibt einen *stark negativen* Umstand bei sozialen Proben solange sich der Charakter nicht gewaschen hat: Der Geruch nach faulen Eiern ist doch ziemlich aufdringlich. Doch bringen einige der Quellen im nördlichen und südlichen Hochland zwei Punkte *Lebensenergie* bei der nächsten Ruhephase zurück.

Lugiensechsen

Diese vargen großen Tiere sind gefährliche Jäger. Wenn sie sich unsichtbar sonnen, um auf Temperatur zu kommen, können sie ausgesprochen aggressiv auf Störungen reagieren.

Die Werte dieser Echsen stehen im Anhang E.

Reisen zu Wasser

Grundsätzlich gibt es zwei Möglichkeiten die Strecken zwischen den Häfen und verschiedenen Küstenabschnitten zurückzulegen: Entweder heuert die Gruppe eine Crew und ein Schiff oder wenigstens einen Kutter oder Segelboot an, oder sie stechen mit einem geliehenen, gemieteten oder gestohlenen Gefährt selbst in See.

Die gesamte Umgebung der Insel gilt als „**Wildnis**“ im Sinne von Splittermond (GRW, Seite 154 ff.). Siehe auch allgemeine Beschreibung der Insel zu Fauna und Flora.

Es gelten folgende zusätzliche Modifikationen:

- Navigation ohne Karten (oder guter Ortskenntnis): *Leicht negativer* Umstand
Hinweis: Für die Nord- und Südspitzen gibt es keine verlässlichen Karten
- Westlich der Insel (Harkensteinstraße): *Leicht negativer* Umstand durch Strömungen
- Östlich der Insel (Beriliastraße): *Stark negativer* Umstand für das Queren der Wasserstraße

Für die Würfelergebnisse für Reisen kommen dann folgende Ereignisse in Frage:

Feinde:

1-2 Eine feindlich gesinnte Fraktion taucht auf (Piraten, Kriegsschiff)

3 Wilde Tiere (Haie umkreisen das Fahrzeug, die Gruppe gerät in die Jagd von Orcas)

Hindernisse:

4 Die tückische Strömung und schnell wechselnde Winde machen der Besatzung zu schaffen

5 Gefährliche Untiefen und Felsenriffe erfordern langsame Fahrt und zeitaufwendige Manöver

6 Ein großes Tangfeld treibt auf das Schiff zu.

Kein Ereignis:

7-8 Keine besonderen Vorkommnisse

Reiseglück:

9 Das Schiff hat gute Winde und günstige Strömungen erwischt und kommt schneller voran (W6: 1-4), trifft auf Delphine die das Schiff begleiten und vor tückischen Unterwasserfelsen, Untiefen oder Feinden warnen (W6: 5-6).

Freunde:

10 Eine befreundete Fraktion taucht mit einem Schiff auf und kann Tipps geben oder die Gruppe gegen Feinde unterstützen.

Die Reise schwieriger oder einfacher gestalten

Die meisten Auftraggeber können helfen, ein kleines Schiff mit oder ohne Besatzung zu bekommen. Will der Spielleiter die Situation verkomplizieren, kann dieser Versuch scheitern und die Gruppe muss erst einmal an ein Schiff, eventuell mit Besatzung kommen.

Mögliche Schiffe im Dienst der Gruppe:

- In **Berilia** gibt es einige Fischerboote, die die Charaktere mit oder ohne Besatzung mieten könnten. Ein Einsatz der Seeskorpion mit Kapitän Portus Valerius wird nur mit einer sehr guten Begründung genehmigt werden.
- **Limani** hat ebenfalls Fischerboote – mindestens so viele wie Berilia. Auch hier ist der

Einsatz der Kriegsgaleere „Wogenbrecher“ recht unwahrscheinlich. Es gibt jedoch auch noch die Kogge „Robbe“ und die „Katiars Arm“, sowie eine Dhau der Afali. Insbesondere die „Katiars Arm“ und die Dhau wären für eine Inselerkundung geeignet – es ist mehr eine Frage der Überzeugungsarbeit, ob man die Schiffe bekommt. Diese Schiffe gibt es auch nicht ohne Mannschaft ...

- Die **Piraten** haben neben den drei eigentlichen Schiffen zwei kleinere Schaluppen – und die wären für eine Erkundung der Küste der Insel ideal. Erachten die Piraten eine Mission als wichtig genug, könnte eines der Piratenschiffe (dann mit Mannschaft) zum Einsatz kommen.
- Die **Serazzol** haben keine eigenen Schiffe, können aber auf die Piraten einwirken, die Gruppe zu unterstützen.

Hat die Gruppe eine erfahrene Schiffsbesatzung, kann die mit Rat und Tat zur Seite stehen und die von der Gruppe gewünschten Manöver ausführen, ohne auf Mithilfe angewiesen zu sein.

Plötzlich aufziehende Stürme können einen *leicht* oder *stark negativen* Umstand bescheren. Ein Fischerboot, das die Gruppe „beschattet“, kann manche Unternehmen, vor allem die heimlicher Natur erschweren. In so einem Fall muss erst einmal der Verfolger abgehängt oder in die Irre geführt werden.

4.3.7 Verhandlungen

Dies ist ein besondere Kapitel – es ist der Schlüssel zum Erfolg bei der Abwehr der Invasion und schlussendlich der Durchführung des Rituals. So wie andere Kapitel in dieser Kampagne auch kann es mehr als einmal besucht werden. Es ist sogar wahrscheinlich, dass die Charaktere versuchen werden, Einigkeit zwischen zwei oder drei Fraktionen zu erzielen, bevor sie den Rest „ins Boot holen“.

Es gibt recht starke Akteure in diesem Kapitel – die Führer der Fraktionen. Daneben können die Charaktere klein und schwach erscheinen, aber sie haben mit dazu beigetragen, dass es überhaupt zu den Verhandlungen kam. Die Spielleitung kann die Gruppe in verschiedenen Rollen einbinden – rein erzählerisch oder mit sozialen Aktionen. Als Alternative bieten sich einige Aktionen an, die weiter unten beschrieben sind.

Es ist sehr wahrscheinlich, dass der ursprüngliche Auftraggeber der Gruppe sofort nach Wegen suchen wird, die Verhandlungen zu arrangieren, sobald er sich der Tragweite der Bedrohung im Klaren ist. Auch Jaeheriz Kazzol wird das tun, wenn er erkennt, dass einige der magischen Orte sich auf dem Gebiet anderer Fraktionen befinden. Somit müssen die Charaktere die Verhandlungen nicht selbst anregen.

Möglichkeiten zu diesem Kapitel zu gelangen

Sobald es den Charakteren gelingt, Repräsentanten mehrerer Fraktionen an einen Treffpunkt zu bringen, kann dieses Kapitel als Leitlinie benutzt werden.

Aktionsmöglichkeiten der Spielergruppe

Die folgenden Optionen stehen den Charakteren offen:

- **Gezielt Verhandlungen herbeiführen:** Die Charaktere können den Ort, die Parteien am Verhandlungsort und möglicherweise die Zeit so wählen, dass „ihre“ Fraktion oder das große gemeinsame Ziel davon profitieren.
Herausforderung: Nicht alle Parteien sind bereit an den Verhandlungsort zu kommen oder stellen Forderungen die vorab akzeptiert werden müssen (die Piraten gehen straffrei aus, zum Beispiel); eine Partei lehnt Verhandlungen ab, wenn eine bestimmte andere Partei dabei ist (Berilia wenn die Piraten dabei sind, zum Beispiel).
- **Linus Candalus nach Hause bringen:** Wenn sich die Charaktere als ehrenhaft erwiesen haben oder das Vertrauen von Horatia oder Pater Domenicus erarbeitet haben, werden sie beauftragt, Linus nach Berilia zu begleiten.
- **Eine Fraktion unterstützen:** Das Angebot von Hilfe, der Einsatz von Ressourcen (Ansehen, Mentor, Rang, Stand, und eingeschränkt Vermögen) können helfen.
- **Als Unterhändler einer Fraktion auftreten:** Insbesondere Fraktionen, die ihr wahres Gesicht nicht zeigen wollen oder die nicht ganz unberechtigte Angst haben, sofort verhaftet oder angegriffen zu werden, wenn sie vor Ort erscheinen, schätzen sicher Vertreter denen sie vertrauen können.
- **Lugiens Grab suchen:** Falls dieser für das Ritual so wichtige Ort noch nicht gefunden wurde, wird die Gruppe eventuell damit beauftragt, ihn auf der südlichen Hälfte der Insel zu suchen, gleich nachdem eine erste Einigung erzielt wurde.

Aktionen der Fraktionen

Die Erläuterungen hier sind ausführlicher als in anderen Kapiteln, um die Ziele und die Verhandlungsmasse der einzelnen Fraktionen darzulegen.

Gemeinsame Ziele:

- Vorbedingungen: Freies Geleit der Unterhändler, gleich große Unterhändlergruppen für alle Fraktionen.
- Schlechtestes Szenario: Die Orks überrennen schon beim ersten Landeversuch die Insel
- Bestes Szenario: Die Orks werden an der Landung gehindert und das Ritual schützt die Insel in Zukunft vor einer Landung.
Um das Ritual durchführen zu können, muss das Ritualteam ungehinderten Zugang zu allen wichtigen Stellen bekommen (Grotte in Gravasso, Lugiens Grab im Süden, Hafen von Limani, Obelisk beim Piratenversteck, Villa der Präfektin in Berilia).
- Verhandlungsmasse: Um das Ritual zu wirken, nimmt man eine „kleine“ Landung in Kauf und vertreibt die Orks später.

Auch wenn es auf den ersten Blick nicht so aussieht, die Verhandlungsparteien sind ungefähr gleich stark.

Berilia:

- Vorbedingungen: Linus Candalus wird freigelassen, sofern er noch lebt, keine Hoheitszeichen (Flaggen, Wappen) fremder Nationen auf Lugiens Grab.
- Schlechtestes Szenario: Linus Candalus stirbt, Berilia geht als Stützpunkt für Patalis verloren.
- Bestes Szenario: Berilia bleibt vom Sturm der Orks verschont, obwohl es an der Ostküste liegt, die Oberhoheit der Insel wird von allen Beteiligten anerkannt.
- Verhandlungsmasse: Anerkennung einzelner steuerfreier Gebiete anderer Nationen auf Lugiens Grab.
- Wünsche: Höhere Einkünfte für Berilia.
- Einschätzung: Berilia liegt an der Ostküste und wird einer der ersten Orte sein, die durch die Orks zu leiden haben werden. Der Totalverlust der Insel droht. Allerdings hat Horatia Candalus ein paar Trümpfe auf der Hand was Zugeständnisse angeht. Sie ist die offizielle Herrin der Insel, und sie sitzt sicher auf einem der Ritualorte. Zudem stellt Berilia die zweitstärkste Streitmacht auf der Insel nach Limani.

Limani:

- Vorbedingungen: Keine Forderung der Anerkennung der Hoheit von Patalis / Berilia durch Vertreter von Limani.
- Schlechtestes Szenario: Limani wird die Wirtschaftsgrundlage entzogen oder von den anderen drei großen Fraktionen bekämpft: Die Schulden müssen zurückgezahlt werden, und die Freiheit muss erhalten bleiben!
- Bestes Szenario: Limani gewinnt durch den Handel mit den anderen Fraktionen einen wirtschaftlichen Vorteil und steht nachher besser da als vorher. Berilia übernimmt die

Aufgabe einer „Wacht an der Ostküste“.

- Verhandlungsmasse: Sonderkonditionen beim Handel mit anderen Parteien, Anerkennung von Patalis / Berilia als „Herrin der Insel“, vorausgesetzt Limani bleibt ein „Freihafen“.
- Wünsche: Mehr Handel, weniger Beschränkungen und Geheimnistuerei der Serazzol!
- Einschätzung: Limani liegt im Westen, sitzt auf einer der fürs Ritual wichtigen Plätze und stellt die stärkste Streitmacht auf der Insel (noch vor Berilia und den Piraten). Jegliche längere militärische Auseinandersetzung würde die Wirtschaftlichkeit jedoch in Frage stellen.

Piraten:

- Vorbedingungen: Treffen auf neutralem Boden (keinesfalls Berilia oder Limani)
- Schlechtestes Szenario: Die Piraten werden bei dem Handel als entbehrlich betrachtet, die drei anderen Parteien „opfern“ sie als Schuldige und nutzen das Piratenversteck gänzlich ohne Gegenleistung.
- Bestes Szenario: Die Piraten werden als „Freibeuter“ beider seefahrenden Fraktionen (Berilia, Limani) anerkannt, es bleibt eine dauerhafte Abhängigkeit dieser Parteien zu den Piraten. Das würde die Piraten und ihr Versteck schützen.
Eine andere Möglichkeit ist, eine so hohe Bezahlung zu erhalten, dass sie stolz mit der „Beute“ zu den Suderinseln zurückkehren können.
- Verhandlungsmasse: Hilfe beim Kampf gegen die Orks, Änderung in einen Status als „Seesöldner“, Reparation für die Verschleppung oder den Tod von Linus Candalus.
- Wünsche: Erhalt des Piratenverstecks – als geschützter Ort
- Einschätzung: Die Piraten sind abhängig von dem Kult des Barazzol, der definitiv am Erfolg des Rituals interessiert ist. Ohne ein geheimes Versteck sind die Piraten verwundbar. Sollte sich der Kult mit den anderen Parteien einigen, braucht er die Piraten nicht mehr unbedingt. Auf der Haben-Seite können sie jedoch ihre Koffer packen und mit ihren Schiffen verschwinden – sie haben außer dem hervorragenden Versteck keine besonderen Gründe sich ausgerechnet auf Lugiens Grab einen Stützpunkt zu suchen.
Als Piraten sind sie im Kampf zur See erfahren und sie bringen einige kampftaugliche Schiffe ein, was bei der Abwehr einer breit angelegten Invasion mit vielen Flößen der Orks ein wichtiger Faktor wäre. Zudem haben sie eine nennenswerte Menge an Brandgeschossen, die bei der Abwehr der Invasion eine nicht zu unterschätzende Rolle spielen könnten.

Der Kult des Barazzol:

- Vorbedingungen: Treffen an einem neutralen Ort, kein Betreten von heiligem Boden.
- Schlechtestes Szenario: Der Anführer des Kults wird als Drachling identifiziert – die anderen Parteien gründen eine Allianz mit dem Ziel Drachling und Kult zu vernichten. Dabei könnten sie das eigentliche Ziel – den Schutz der Insel – aus den Augen verlieren.
- Bestes Szenario: Die Identität von Jaeheriz Kazzol bleibt unentdeckt oder wird nur ganz wenigen Personen klar. Das Wissen um das Ritual führt zu einer dauerhaften Abhängigkeit der anderen Parteien vom Kult, was diesen schützt und dafür sorgt, dass der Drachling unbehelligt weiter forschen kann.

- Verhandlungsmasse: Freilassung von Linus Candalus, Einführung in Teile des Rituals, Zugeständnis der Oberhoheit von Berilia / Patalis über die Insel, eingeschränkter Handel mit diversen Gütern, eingeschränkte Besuche in den äußeren Dörfern durch Abgesandte der anderen Fraktionen.
- Wünsche: Geheimhaltung der Grotte und des Zugangs zum Tiefschwarz, Schutz des Hochtals, Schutz der Identität von Jaeriz Kazzol, Straffreiheit für frühere Verbrechen.
- Einschätzung: Es dürfte eine Handvoll Personen auf ganz Lorakis geben, die dieses spezielle Ritual rechtzeitig wirken könnten. Zwei oder drei davon sind Mitglieder des Kults. Also wird es unmöglich, die Insel mittelfristig zu verteidigen, wenn der Kult nicht mitzieht. Dagegen steht, dass der Kult militärisch kaum etwas in die Waagschale werfen kann. Eine Enthüllung von Jaeriz Kazzols Identität ruft mit Sicherheit diverse Drachenjäger (wie den Wyrmbannorden) auf den Plan. Bei den Verhandlungen muss der Kult also vorsichtig taktieren.
Der Kult des Barazzol hat bei den Verhandlungen eine gute Position, die dann vollständig zusammenbrechen würde, wenn die Jagd auf einen einzelnen Drachling und sein Gefolge wichtiger würde als der Schutz der Insel.

Verbindungen zu weiteren Kapiteln & Hilfestellungen mit dem Plot

In diesem Kapitel geht es nicht um Spuren und das Entdecken von Geheimnissen, sondern um Einigungen, kurzfristig zur Bekämpfung der Orks und danach um die Durchführung des Rituals.

Dabei spielen eine Reihe von Faktoren eine Rolle:

1. Der Verhandlungsort:
Einen einigermaßen sicheren, neutralen und zentral gelegenen Verhandlungsort gibt es nicht. Es kommt also ein Treffen mehrerer Schiffe an einem vereinbarten Punkt in Frage (die Piraten oder eine andere seefahrende Partei müssten den Verhandlungsführer des Kults mitbringen), aber auch das Treffen in einer der beiden Häfen (mit strikter Zusicherung von freier An- und Abreise) wäre denkbar.
Linearer Ablauf: Lucius Latus sorgt dafür, dass die Präfektin für die Dauer der Verhandlungen Burgfrieden in dem Goldgräberlager westlich von Berilia zusagt. Das ist eine erste Kröte, die die Piraten schlucken müssen.
2. Die Verhandlungsführer:
Wenn die Charaktere nicht als Verhandlungsführer der jeweiligen Parteien auftreten, werden voraussichtlich folgende Personen von ihren Fraktionen erwählt:
Berilia: Pater Domenicus (sehr weitgehende Vollmachten) + Lucius Latus (Unterstützung)
Limani: Corto Vedalis (weitgehende Vollmachten) + Odeile Sturmschwester (Afali)
Piraten: Kaan Blutrochen (eingeschränkte Vollmachten) + Waseelah Salzfell (Unterstützung)
Kult: Simira Goldauge (eingeschränkte Vollmachten) + Nobali Fa'hul (Unterstützung)
3. Verhandlungsmodus – ein Paket oder zwei?
Das dringendste Problem ist die drohende Invasion der Orks. Es dürfte relativ einfach sein, einen Waffenstillstand zu vereinbaren und dann zu sehen, was man als nächstes tut. Immerhin sollte die Abwehr der Landung der Inselgemeinschaft erst einmal etwas Zeit verschaffen.
Diejenigen, die bei einer solchen geteilten Lösung am meisten zu verlieren haben, sind die Piraten. Sie könnten die Köpfe hinhalten und danach vertrieben werden. Auch der Kult könnte ähnliche Befürchtungen haben – wenn Berilia und Limani nicht einsieht, welche Herausforderung so ein Ritual darstellt, könnten sie versucht sein, den Kult zu „ersetzen“. Daher werden diese Fraktionen auf ein „Gesamtpaket“ drängen.

Linearer Ablauf: Es wird **ein** Paket geschnürt, die Zeit drängt, und niemand vermag zu sagen, wie schnell die Orks nach einem Fehlschlag wieder landen werden ...

Der folgende Vorschlag skizziert ein mögliches Paket für eine Einigung die auch für den linearen Ablauf so oder so ähnlich zustande kommen könnte:

- Linus Candalus wird sofort freigelassen. Er schwört dem Kult, keine Geheimnisse zu verraten.
- Die Oberhoheit von Berilia / Patalis über die Insel wird anerkannt. Das nördliche Hochland wird dem Kult überlassen, Limani wird zum freien Hafen – beide zahlen keine Steuern an Patalis. Der Kult sagt Handel mit Limani zu (geheim: Maffa-Bohnen) und mit Berilia (geheim: Goldvorkommen).
- Berilia, Limani, die Piraten und der Kult einigen sich auf einen Zugang zu den relevanten Orten – aber nur für das Ritualteam. Maximale Größe 10 Personen vor Ort, siehe auch 4.3.9 Das Ritual. Die Vorbereitungen fangen sofort an.
- Das Ritual wird durch einen Vertreter des Kults geleitet.
- Berilia, Limani und die Piraten stellen eine Flotte zur Abwehr der Orks zusammen. Sie wird durch Portos Valerius (Berilia, Kapitän der Seeskorpion), Stellvertreter Ketal Barisan (Limani, Kapitän der Wogenbrecher) kommandiert.
- Der Einsatz in der Flotte wird als „Reparation“ der Piraten gewertet. Solange sie sich als „Seesöldner“ verdingen, werden sie von Berilia und Limani nicht als Piraten betrachtet.

Es geht weiter mit 4.3.8 (Die Invasion).

4.3.8 Die Invasion

Sollte den Charakteren oder einer der Fraktionen der Ernst der Lage noch nicht klar sein, der Landeversuch der Orks wird endgültig zeigen, dass die Insel und ihre Bewohner einer sehr realen Bedrohung ausgesetzt sind. Im Gegensatz zu den vorangegangenen Kapiteln treiben nicht mehr die Spielercharaktere oder eventuell ihre Auftraggeber das Geschehen voran. Es muss sofort gehandelt werden!

Dafür gibt es zwei Gründe: Der magische Ort an der Südspitze der Insel wurde über die Jahrhunderte geschwächt und brach schließlich zusammen. Das Ritual des Kults des Barazzol schlug teilweise fehl und erreichte nur den nördlichen Teil der Insel. Das wahre Grab Lugiens wurde nicht einbezogen, und somit brechen nun die Schutzmaßnahmen des Rituals schneller zusammen als durch Jaetheriz Kazzol erwartet.

Die Schwächung des magischen Schutzes durch das große Ritual der Insel äußert sich so, dass sich vom Südosten angefangen Risse im Gefüge bilden – vergleichbar mit den Rissen in einem ausgetrockneten Flussbett. Auf diesen unsichtbaren Rissen können sich die Orks und ihre Kreaturen bewegen. Raten, Versuch und Irrtum sind gefährlich und zeitraubend, das Gleiche gilt für eine magische Analyse mit *Arkaner Kunde* (Zielnummer 25). Allerdings ähnelt sich das Muster überall, so dass ein *stark positiver* Umstand für die Probe gilt, sobald man mehr als hundert Schritte solcher Risse erkundet hat.

Erst diese Effekte erlauben es den Orks wirklich zu landen – und das haben sie bereits mit einem Vorkommando getan, das an der südöstlichen Küste Stellen markiert hat, die „sicher“ sind. Sie haben die Risse bis zu einem Lager einen Kilometer ins Landesinnere verfolgt und mit rot bemalten Stöcken markiert.

Die Herausforderung für die Spielleitung ist, die Charaktere entsprechend ihrer Fähigkeiten einzubinden und ihnen besonderen Momente zu schenken, ohne zu erwarten, dass sie die Invasion quasi im Alleingang aufhalten.

Möglichkeiten zu diesem Kapitel zu gelangen

Dieses Kapitel folgt auf den ersten Teil der Verhandlungen (4.3.7).

Der Plan der Landung durch die Orks

Die Orks stechen mit vielen selbstgebauten Gefährten aus Riedgras, aufgeblasenen Tierhäuten und Holz ins Meer. Ergänzt wird diese Flottille durch gestohlene und geraubte Boote. Weder die primitiven Gefährten noch die kleinen Boote sind hochseetauglich, es braucht ein paar Voraussetzungen, dass diese Überfahrt überhaupt klappt. Ein paar Tage Ostwind helfen, dazu kommt eine jahreszeitlich bedingt schwache Strömung in der Straße zwischen Lugiens Grab und der Blutgrasweite.

Um an der richtigen Stellen landen zu können, müssen die Orks erst einmal entlang ihrer Küste nach Süden segeln, die Strömung hilft ihnen dabei. Doch sobald sie sich in die Mitte der Beriliastraße begeben, werden sie wieder nach Norden getrieben. Erst in der Nähe von Lugiens Grab kehrt sich die Strömung wieder in Richtung Süden um.

Hinweis: Für die Landung der Orks gibt es eine Spielleiterkarte, → Anhang F.

Nicht nur aus taktischen Gründen, sondern auch wegen mangelnder nautischer Künste der Orks, zerstreut sich die Flotte bald. Das bringt zwar den Vorteil schwerer im Verband angegriffen werden

zu können, macht aber eine Schwerpunktbildung und gegenseitige Unterstützung schwieriger. Jedes Schiff, das ihnen nahe genug kommt, wird von den Orks sofort geentert – die Gefahr gerammt und versenkt zu werden, ist für die Nichtschwimmer sonst zu groß. Zudem bindet ein solches Manöver sofort die Schiffsbesatzung. Unterstützt wird dieses Vorgehen durch Orks auf Gnureißern, die als fliegende Aufklärung und Einsatzgruppen dienen, um Chaos zu stiften, gezielt die Brücken von Schiffen anzugreifen und Seeleute in der Takelage zu stören.

Ein Vorauskommando der Orks hat es bereits auf die Insel geschafft. Sie haben an der südlichen Ostküste Stellen abgesteckt, die nicht mehr von den Wirkungen des nachlassenden Rituals betroffen sind. Bei einer Landung versuchen die Orks ausreichend große Gruppen zu bilden und sofort in das Landesinnere zu gelangen. Der Schutz ihrer Priesterschamanen hat dabei höchste Priorität – sie sollen Wege finden, die Magie der Insel zu schwächen oder für sich zu nutzen.

Von Lugiens Grab wissen die Orks noch nichts. Sie könnten auch noch nicht zu diesem südlichsten aller Punkte des magischen Kreises vordringen.

Ablauf der Seeschlacht

Die Spielercharaktere und auch die vorangegangenen Ereignisse und Verhandlungen können einen entscheidenden Einfluss auf den Ablauf und den Ausgang des Versuchs der Orks auf der Insel zu landen haben.

Deshalb stellen die hier vorgestellten Phasen nur Anhaltspunkte dar, die die Spielleitung nach eigenem Ermessen anpassen oder ganz umwerfen kann.

1. **Marsch der Landstreitkräfte an die Ostküste**
Es werden nur relativ kleine Gruppen der Milizen von Limani und Berilia sowie Jäger der Serazzol aufgeboten: Das Misstrauen sitzt tief, dass eine andere Fraktion die zeitweilige Schwäche ausnutzen könnte. Zudem ist der Marsch gefährlich und der Nutzen noch unklar – sich an der Küste bereitzuhalten, bedeutet nicht, dass man bei einer Landung auch rechtzeitig dort wäre, wo man gebraucht wird. Der potentielle Landungsbereich ist mehr als 200 Kilometer lang und das Vorankommen an Land ausgesprochen mühselig und langsam.
2. **Sammeln der Flotte vor Berilia**
Die Flotten von Limani, Berilia und den Piraten sammeln sich vor Berilia. Es werden letzte Vorbereitungen getroffen, wie die Vereinbarung von Flaggensignalen, Aufstellung und im besten Fall der Austausch von Munition oder Verbindungsleuten.
3. **Aussenden von Patrouillenschiffen in der Beriliastraße**
Eine Eigenart dieses Gewässers macht es relativ einfach von Nordwesten nach Südosten entlang der Blutgrasweite zu patrouillieren: Die Strömung in der Mitte fließt nach Norden, die an der Küste nach Süden. Ein erfahrener Kapitän kann das zu seinem Vorteil nutzen.
4. **Sichtung der Orks**
Der Wind dreht und die Invasion wird durch einen anhaltenden, ablandigen Nordostwind möglich. Die Orks werden gesichtet – auf Flößen aus Riedgras, teilweise ergänzt durch aufgeblasene Ballons aus Leder, und auf einigen wenigen Ruderbooten.
5. **Angriff durch die vereinigte Flotte**
Der Flottenanführer nutzt die Strömungsverhältnisse, um die Orks so früh wie möglich anzugreifen.
Zu diesem Zeitpunkt ist die „Flotte“ der Orks bereits durch unterschiedliche Geschwindigkeiten der Gefährte, mangelndes seemännisches Können und aus taktischen Gründen stark zerstreut, was einen massiven Angriff erschwert. Spätestens nach dem ersten Einsatz von Brandbomben durch die Piraten, oder auch andere Schiffe, teilen sich die Orks weiter.
Die gefährlichsten Schiffe werden durch Orks auf Gnureißern angegriffen.
Wenn möglich, schickt der Flottenadmiral ein oder zwei schnelle Schiffe oder Barkassen, um die am weitesten vorgedrungenen, oder an den Flanken entkommenen, Gefährte der Orks im Auge zu behalten.
6. **Bindung verschiedener Schiffe**
Einzelne Einheiten der Orks binden Teile der Flotte – das passiert spätestens wenn die Brandmunition ausgegangen ist. Rammangriffe führen zu Entermanövern der Orks.
7. **Entkommen einzelner Einheiten der Orks**
Die Gruppen von Orks, denen es gelingt durchzukommen, versuchen eine Landung. Es hängt sehr davon ab ob der Voraustrupp an Land bereits bekämpft wurde und die Markierungen entfernt – und davon wie stark die Einheiten abgedrängt werden können. Gelingt eine Landung an im Süden markierten Stellen, dann verlagert sich der Kampf an Land. Dort wo Einheiten der Milizen oder Jäger der Serazzol aufpassen, werden sie die Landung größtenteils vereiteln, aber das wird nicht überall der Fall sein.

Ansonsten ist die Invasion hier zu Ende – das Ritual vernichtet die landenden Orks.

8. Kampf an Land

Die Flotte setzt Einheiten an der Küste ab. Im Gegensatz zu den Orks können sie das überall wo sich Landemöglichkeiten für Boote bietet. Die gelandeten Orks versuchen eine taktisch günstige Stelle zu erreichen und sich dort zu verteidigen – wenn sich die Gelegenheit dazu gibt, brechen sie durch. Auch hier müssen sie sich darauf verlassen, dass das Gebiet markiert ist, wer sich in Gebiete wagt, die vom Ritual vollständig geschützt sind, verliert sein Leben (siehe auch Auswirkungen des Rituals).

Aktionsmöglichkeiten der Spielergruppe

Je nach Stärken der Gruppe und Vorlieben der Spieler können sich ganz unterschiedliche Aufgabengebiete während der Abwehr der Invasion ergeben.

Hinweis: Die Spielleitung sollte nach Möglichkeit für jedes Floß eine passende Mischung der einzelnen Orktypen zusammen stellen. Das erlaubt es unterschiedlich kampfstärke Gruppe zu bedienen und passt auch sonst eher zum Auftreten der Orks. Zwar sehen rudernde und (schlecht) segelnde Orks auf den ersten Blick eher lächerlich aus – aber so eine entschlossene und angriffslustige Besatzung ist alles andere als harmlos.

- Ist **Lugiens letzte Ruhestätte** noch nicht gefunden, können die Charaktere sie suchen – ein wichtiger Punkt auf dem magischen Kreis wird im Süden vermutet, und der wird nun bedroht!
- Das **Vorauskommando bekämpfen** – es sind schon Orks gelandet, und die haben die wichtige Aufgabe der Flotte geeignete Landeplätze zu zeigen. Die Charaktere könnten von einem Schiff an der Küste abgesetzt werden, dort aufklären, und vor allem sowohl die Markierungen entfernen als auch die Orkgruppe ausschalten, die nur auf die Invasionsarmee wartet.
- Eine interessante Erweiterung des Auftrags ist, das **magische Muster an der Küste zu untersuchen** um **Schwachstellen zu finden** und damit Orte an denen die Orks landen könnten. Die Orks haben bei weitem nicht alle Stellen markiert. Aber auch zufällig angeschwemmte Einheiten der Invasoren stellen eine ernste Gefahr dar. Findige Gruppen könnten die Markierungen der Orks fälschen um sie auf noch geschütztes Territorium zu locken.
- Es gibt einige kreative und aufgrund der noch die vorher dagewesenen Situation unorthodoxe Ansätze, um die Orks zur See zu bekämpfen. Die Gruppenmitglieder können **beraten** und **magische Unterstützung** liefern. Alles was die Orks daran hindert, angreifende Schiffe zu entern, oder sie von der Luft aus anzugreifen, hilft. Barrieren und rutschige Oberflächen können ein Schiff sehr wirkungsvoll schützen. Es gibt eine ganze Reihe von Zaubern, die einem fliegenden Gegner das Leben schwer machen können und Gnureißer abhalten können.
Feuerzauber können die primitiven Segel und Flöße aus Riedgras der Orks in Brand setzen. Die hauptsächlich den Piraten zur Verfügung stehenden Brandgeschosse könnten sogar Feuerteppiche auf dem Wasser erzeugen.
- Kampfstärke Gruppen können eine **Schiffsbesatzung direkt unterstützen**. Entermanöver müssen verhindert werden, die Segel- und Ruderbesatzungen sowie die Brücke geschützt werden, fliegende Angriffe abgewehrt werden.

- **Gesandte und Beobachter auf fremden Schiffen** spielen bei dieser Schlacht eine wichtige Rolle. Drei Fraktionen, die sich gegenseitig nach wie vor nicht so ganz über den Weg trauen und bei der Seeschlacht viel riskieren, stellen Schiffe für diesen Abwehrkampf. Sollten sich die Charaktere einen Namen als vertrauensvolle Unterhändler oder Boten gemacht haben, könnte eine Fraktion sie bitten, bei einer anderen Fraktion als Gesandte und „Aufpasser“ mitzufahren.
- Die Gruppe könnte besondere **Einzelaufträge** bekommen. Alleine oder mit Hilfe von weiteren Leuten, könnten sie besonders wichtige Ziele zu bekämpfen. Sollten zum Beispiel **Orkschamanen** gesichtet werden, wird die Gruppe gebeten, ein großes Floß mit einem Boot anzugreifen und sicher zu stellen, dass keine Orkschamanen die Insel erreichen.
- Gelingt es einigen Flößen die Küste zu erreichen, wird es brenzlich – ein großer Teil der Streitkräfte besteht aus Seefahrern. Die Gruppe könnte gebeten werden, mit in die Boote zu gehen und den **landenden Orks entgegen zu treten**, oder schlimmstenfalls einzelne Orktrupps zu **verfolgen** und zu stellen. Je nach Größe der durchgebrochenen Truppen ist das eine Aufgabe, die die Gruppe nicht alleine wahrnehmen kann. Verteidiger, die geschickt vorgehen, können sich in durch die Magie geschützten Bereichen aufhalten, von denen aus man die Orks mit Fernwaffen und Magie angreifen kann.

Verbindungen zu weiteren Kapiteln & Hilfestellungen mit dem Plot

Es ist nicht sehr wahrscheinlich, dass die Gruppe den Ausgang der Schlacht entscheidet – dafür sind auf beiden Seiten zu große Verbände im Spiel. Trotzdem sollten die Charaktere und ihre Spieler zu Recht das Gefühl bekommen, einen wichtigen Anteil am Erfolg zu haben. Es können Krisen vermieden werden, ein Schiff so verteidigt werden, dass die Mannschaft weiter agieren kann, aber auch landende Orkgruppen durch die schwächer werdende Magie der Insel vernichtet werden (siehe auch Wirkung des Rituals).

Wichtig ist zu sehen, dass schon eine relativ kleine Flotte von Orks die vereinigte Flotte der Inselfraktionen an ihre Grenzen gebracht hat. Je nach Ausgang der Schlacht und der Art und Weise wie die Fraktionen zusammengearbeitet haben, und wer welchen Beitrag geleistet hat, geht es zurück zu 4.3.7 Verhandlungen oder weiter zu 4.3.9 Das Ritual.

4.3.9 Das Ritual

Die Bedeutung der Prophezeiung

*Über sieben Brücken musst du gehen
In die Tiefe sehen, die Wellen reiten,
um dem Sturm zu entgehen*

- Prophezeiung in Ioria, zugeschrieben Marmuk dem Alten

Sinn der Prophezeiung ist es den Charakteren und ihren Spielern die Notwendigkeit eines großen Rituals, und damit eine Zusammenarbeit der Fraktionen auf der Insel nahezubringen, sowie Hinweise auf die magischen Orte auf der Insel zu geben.

Dies sind die drei Schlüsselnachrichten der Prophezeiung:

- Es gibt eine epische Bedrohung („der Sturm“)
- Es braucht ein Ritual mit bestimmten magischen Orten die auf der Insel verteilt sind („sieben Brücken) und eventuell eine Abwehrschlacht („die Wellen reiten“) um dieser Bedrohung zu entgehen
- Um die beiden genannten Maßnahmen wirkungsvoll durchführen zu können, müssen die Fraktionen auf der Insel zusammenarbeiten („sieben Brücken“)

Die Afali brachten diese Prophezeiung nach Limani. Lange galt sie daher auch als eine ihrem Volk gewidmete Wahrsagung. Brücken gibt es gerade bei den schwimmenden Siedlungen der Afali, aber auch auf Schiffen, und der Sturm ist eine ständige Bedrohung auf See. Auch die Tiefe ist eine mögliche Darstellung der Urängste von Seefahrern, und der realen Gefahren, die dort lauern.

Erst mit der Deutung des Sturms als einer möglichen Invasion von Lugiens Grab durch die Orks, ergaben sich neue Möglichkeiten.

Die Brücken beziehen sich auf die Bauwerke nahe des abgebrochenen Obeliskens (Piratennest), der Struktur im Hafen von Limani, der Struktur im Keller der Villa der Präfektin (Berilia), der Felsformation nahe dem getarnten Felsgrab Lugiens (Süden der Insel), und den zwei Brücken vor und in der Grotte (Gravasso). Damit kommt man jedoch nur auf sechs Brücken.

Es gibt einige weitere Möglichkeiten die Prophezeiung auf kreative Weise auszulegen:

- Eine weitere Brücke könnte an der Südspitze der Insel zu finden sein (ein Felsentor in der Küste). Findet man keine, und glaubt doch daran, dass dort ein magischer Ort sein sollte, könnte man ihn mit *Arkaner Kunde* suchen und dort eine Brücke bauen.
- Man könnte jedoch auch die Verbindung der Fraktionen als eine Brücke sehen – also eine gemeinsame Aktion, in diesem Fall das Große Ritual zum Schutz der Insel. Um dies zu symbolisieren könnte man den Verhandlungsort an einen Ort legen wo die Vertreter der Fraktionen über eine Felsbrücke laufen müssen, oder gar über einen Teppich („Brücke“).
- Da die Bedrohung aus dem Osten kommt, wäre die Entsendung von Kundschaftern, die nach einer Invasionsarmee suchen auch ein „Brückenschlag“ – die Überquerung der Beriliastraße.

Die „Wellen reiten“ deutet auf eine Gefahr auf dem Meer hin, könnte aber auch auf die Stärke der seefahrenden Völker hinweisen, und darauf, dass eine Aktion, zum Beispiel die Abwehr der Invasion zur See, stattfinden muss.

„In die Tiefe sehen“ kann ebenfalls mehrere Bedeutungen haben:

Zunächst müssen die ersten Wellen der Invasionsarmee in einer Seeschlacht gestellt werden, das wäre eine Verstärkung von „die Wellen reiten“ – und die Seestraße zwischen Lugiens Grab und der Blutgrasweite ist tief. Die Tiefe könnte aber auch ein Hinweis auf den zentralen Ort des Ritual (den einzigen unter der Erde, und einen mit einem Zugang zum Tiefdunkel) sein. Aber auch das magische Muster in der Tiefe zu suchen, ist eine mögliche Auslegung: An vielen Stellen verlaufen die magischen Kraftlinien nicht an der Oberfläche.

Die genannten Möglichkeiten stellen keine vollständige Liste dar. Die Natur einer Prophezeiung bedeutet, dass Symbole und Interpretationen eine große Rolle spielen. Das ist eine schöne Gelegenheit für Gruppen sich in die Welt von Lorakis hineinzusetzen und zu überlegen wie sie sowohl Buchstaben als auch Geist der Prophezeiung erfüllen können.

Für die Beschreibung des magischen Musters, und damit der Bestimmung der wichtigen magischen Orte, siehe 4.3.6 Reise.

Durchführung des Rituals

Wir empfehlen die Nutzung der Ritualregeln von „Splittermond Die Magie“ – stellen hier aber davon abweichende Regeln vor, die eine erzählerische Darstellung der Vorbereitung und Durchführung des Rituals erlaubt.

Beschreibung des Rituals – Erzählerische Darstellung

Um das Ritual durchführen zu können, braucht es folgende Voraussetzungen:

1. Zugang zu allen fünf (notfalls nur vier) wichtigen Orten:
 1. Mausoleum von Lugien in Gravasso
 2. Obelisk im Norden (nahe dem Piratennest)
 3. Villa der Präfektin in Berilia im Osten
 4. Lugiens wahres Grab (Felsengrab in der Südhälfte der Insel)
 5. Unterwasserstruktur in Limani im Osten
2. Die Gebeine Lugiens (siehe Felsengrab, oben)
3. Das magische Ritual zum Schutz der Insel (aktuell nur den Anführern des Kults des Barazzol bekannt)
4. Teilnehmer, die über ausreichend gute Fels-, Schutz-, Naturmagie oder Arkane Kunde verfügen
5. Teilnehmer, die den Fokus für das Ritual bereitstellen
6. Die Festlegung eines Schwachpunkts, da das Ritual etwas überhastet und möglicherweise sogar ohne Zugang zu allen fünf wichtigen Punkten durchgeführt werden muss.

Ein Ritual dieser Macht „aus dem Stand“ ist praktisch unmöglich. Glücklicherweise arbeitet der Kult des Barazzol schon seit Jahrzehnten an der Umsetzung des magischen Wissens und der Interpretation dessen, was an Spuren von den Riesen noch übrig ist.

Ein Versuch, mit Hilfe des (unvollständigen) Rituals die Insel zu schützen, schlug bereits fehl.

Wichtige Punkte fehlten – bis auf das Mausoleum war kein magischer Punkt bekannt, die Gebeine Lugiens nicht im Besitz der Magier, und auch das Team, das das Ritual durchführte, zu klein. Trotzdem kam es schon zu heftigen Nebenwirkungen, die Berilia schwer getroffen haben.

Nach den neuen Erkenntnissen muss das Ritual so ablaufen:

Der Ritualführer bleibt im „Brennpunkt“ des magischen Kreises (geometrisch mehr eine Ellipse) in Gravasso am Mausoleum von Lugien. Die anderen Ritualteilnehmer verteilen sich auf die vier äußeren Punkte – alle fünf Parteien brauchen einen mindestens faustgroßen Knochen von Lugien. Die Knochen werden dabei nicht verbraucht – wohl aber Materialien im Wert von 50 Solaren (!). Dazu gehören violette Maffabeeren, Gold, sowie seltene Mineralien, Schwefel und verarbeitete Dornenranken von der Insel.

Das Opfern von Lorakiern wird für Limani und Berilia keine Option sein, solange sie mit anderen Mitteln ersetzt werden können. Auch der Kult des Barazzol wird sich hier sehr vorsichtig geben, da diese Opfer sonst auf den Anführer des Rituals und des Kults zurückfallen könnten.

Die Vorbereitungen dauern mehrere Wochen, die eigentliche Durchführung an Lugiens Todestag Stunden. Ersichtlich ist dieser Tag aus dem sehr gut erhaltenen Mausoleum in der Grotte in Gravasso: Die magischen Zeichen zeigen eine entsprechende Konstellation der Monde und Sterne. Es wird beachtlicher Fokus benötigt – ca. 100 verzehrte Punkte.

Beschreibung des Rituals – nach „Die Magie“

Auf den Seiten 158ff „Die Magie“ wird Ritualmagie beschrieben. Für Gruppen die diese Regeln nutzen, sind die folgenden Punkte gedacht:

Der *Ritualgrad* ist initial 3.

Komponenten:

- *Dauer:* Stufe 3 (Vorbereitungen laufen seit Jahrzehnten)
- *Zeitpunkt:* Stufe 3 (Lugiens Todestag)
- *Ort:* Stufe 5 (Kombination von Orten, gefährliche Gegenden)
- *Fokus:* Stufe 3
- *Material:* Stufe 3
- *Unterstützer:* Stufe 4 (Verlangt eine Mobilisierung bei allen vier Fraktionen)
- *Opfer:* -
- *Blutopfer:* -

Das sind in der Summe 21 *Komponentenpunkte*.

Schwachpunkte:

- Alle Ritualleiter (an allen fünf Orten) brauchen das schriftlich niedergelegte Zeremoniell des Rituals.
- Das Ritual muss alle fünf Jahre wiederholt werden.
- Das Ritual wird aufgehoben wenn der Ritualort (also einer der fünf magischen Orte) beschädigt werden: Eine von einem Felsen abgesplitterte Kante zählt nicht, wohl aber das Umstürzen des Fundaments des Obelisken, das Bedecken des Kellers der Villa in Berilia mit Brandschutt oder ähnlichem.

Mit den Komponentenpunkten und den gewählten Schwachpunkten kann die Ritualstufe auf 2 gesenkt werden. Zudem sinkt die Schwierigkeit für die Durchführung der Proben um 3 Punkte.

Sollte ein magischer Ort fehlen, bedeutet das einen *stark negativen* Umstand für diejenigen die das Ritual durchführen. Bei zwei fehlenden Orten funktioniert das Ritual nicht mehr. Werden die Knochen von Lugien nicht bei dem Ritual verwendet, führt das zu einem zusätzlichen *fast unmöglichen* Umstand.

Jaeheriz Kazzol und sein Stellvertreter haben die notwendigen Meisterschaften, um das Ritual durchzuführen und die Fokuskosten auf freiwillige (und im Falle von Jaeheriz Kazzol auch auf unfreiwillige) Teilnehmer aufzuteilen.

Aktionsmöglichkeiten der Spielergruppe

Die folgenden Optionen stehen den Charakteren offen:

- **Das Ritual unterstützen**

Wenn die Gruppe einen guten Magier dabei hat, der *Fels-, Natur- Schutzmagie* oder *Arkane Kunde* ausreichend hoch beherrscht, dann könnte die Person das Ritual an einem der vier äußeren magischen Orte abhalten.

Ist Jaeheriz Kazzol der Anführer, kommt es auf die Punkte zur Unterstützung nicht an, wurde er vertrieben oder getötet zählt jeder Punkt.

Zudem können die Charaktere Fokus liefern.

- **Das Ritual bewachen**

Zwar dürften die Orks nicht in der Lage sein, die Durchführungsorte des Rituals direkt anzugreifen. Doch Haie im Hafenbecken von Limani, Lugiensechsen am Grab Lugiens, andere wilde Tiere oder abtrünnige Splitterfraktionen können das sehr wohl.

Das betrifft nicht nur die Durchführung des Rituals selbst sondern auch die Anreise mit den Unterstützern des Rituals (Tänzer, Handwerker, Magier, Priester) und den Magiern die das Ritual durchführen

- **Das Ritual bezeugen**

Die Nerven liegen blank, und jede an einem Erfolg des Rituals interessierte Fraktion will sicher gehen, dass niemand insgeheim das Ritual sabotiert. Ein Fehler könnte Erdbeben oder schlimmstenfalls einen Ausbruch des Vulkans Luminus, „dem Leuchtenden“ bedeuten. Also macht es Sinn, Beobachter an Stellen zu schicken, die man selbst nicht direkt unter Kontrolle hat.

Auswirkungen des Rituals

Die Wirkungen des Rituals sind ausgesprochen mächtig, wenn auch auf eine subtile Art. Gelingt das Ritual, spüren Teilnehmer und andere Personen auf der Insel mit hoher *Arkaner Kunde* oder *Wahrnehmung* eine unsichtbare Welle die von den vier magischen Orten auf den Brennpunkt zuläuft und sich von dort aus über die ganze Insel verteilt. Das fühlt sich wie eine frische Brise an, oder das Aufatmen der Insel, manche mögen sogar tief im Boden ein Grummeln hören. Ein Erdbeben gibt es nicht.

In den nächsten fünf Jahren ist die Insel vor Angriffen der Orks folgendermaßen geschützt:

- Mit am auffälligsten ist, dass jegliches verorkte Wesen, egal es natürlich fliegt, auf einem fliegenden Wesen reitet, oder Magie nutzt, zur Landung gezwungen wird. Ist das fliegende Wesen nicht verorkt, kann es versuchen diesem Schicksal zu entgehen, in dem es seinen

verorkten Reiter abwirft.

- Jegliches verorkte Wesen wird von der Erde verschlungen: Fels und Erde verwandeln sich in Treibsand der das Wesen verschluckt und erstickt.
- Alle Wesen, Lorakier, Tiere und Pflanzen auf der Insel sind immun gegen Verorkung. Rituale und Versuche der Heilung eines verorkten Lebewesens erhalten einen *stark positiven* Umstand wenn sie eine Woche in der Nähe der Insel bleiben: Praktisch ist das nur möglich wenn ein Boot mit dem Wesen in einer Bucht der Insel ankert.

Nach fünf Jahren beginnt der Schutz wieder zu schwinden – es bilden sich Flecken, die nicht geschützt sind, die werden immer größer, und leider kennen die Orks bereits magische Methoden, nicht nur Versuch und Irrtum, um diese Flächen zu identifizieren.

4.4 Und danach – Ergebnisse und weitere Abenteuerideen

Belohnungen

Es gibt sehr verschiedene Möglichkeiten, die Charaktere für ihren Einsatz zu belohnen. Anstatt hier feste Werte vorzugeben sind hier ein paar Vorschläge und Optionen aufgeführt, die miteinander kombiniert und an den Spielstil der Gruppe angepasst werden können:

- **Erfahrungspunkte:** Je nach Länge der Sitzung, Heldengrad der Charaktere, Gefahren und Erfahrungen können pro Sitzung zwischen acht und fünfzehn Punkte gegeben werden. Fünf bis zehn Punkte extra zum Abschluss markieren das (vorläufige?) Ende der Kampagne.
- **Finanzen:** Wie schon beim Anheuern angedeutet, hier gibt es sehr große Unterschiede zwischen den Auftraggebern. Anstatt ein oder zwei Goldstücke (Solare) als Anerkennung für die Taten zu erhalten könnten auch Gegenstände mit einer Qualität von vier bis sechs in Frage kommen.
- **Wissen:** Der Zugang zu geheimen Wissen, oder auch als Schüler eines Meisters angenommen zu werden, kann ebenfalls eine besondere Belohnung darstellen.
- Es bietet sich an, die Spieler zwei Punkte aus der Liste der *Ressourcen* unten auswählen zu lassen. Dabei können sie dann auch die Steigerung von *Ressourcen* „mischen“. Je nach *Ressource* könnte es eine Deckelung nach oben geben, um Ressourcen einzelner Spielercharaktere nicht in einen Bereich zu bringen, die für folgende Abenteuer hinderlich sind.
 - **Ansehen:** Die Rettung der Insel ist eine Großtat. Machen Auftraggeber, Barden und Händler diese bekannt, steigt das Ansehen der Charaktere entsprechend.
 - **Gefolge:** Hat sich die Gruppe insgesamt, und einzelne Charaktere im Besonderen hervor getan, haben sie vielleicht Lorakier angezogen, die ihnen gerne folgen würden.
 - **Glauben:** Hat einer der Spielercharaktere seine Taten aus tiefer Überzeugung zu den Lehren ihrer Gottheit getan, kann dies eine sehr angemessene Belohnung sein.
 - **Kontakte:** Die Charaktere haben vermutlich mit sehr vielen Lorakiern interagiert, so dass es mehr als plausibel wäre, wenn sie einige davon als Kontakte gewinnen.
 - **Kreatur:** Es gibt auf der Insel sowohl Leute, die gut mit Tieren umgehen können, als auch besondere Tiere. Die besonderen Erfahrungen können auch die Bindung an eine Kreatur festigen, die den Charakter begleitet.
 - **Mentor:** Einige der Leute auf der Insel sind als Mentor geeignet. Hier bietet es sich an, die Spieler nicht auf Mentoren niedriger Stufe zu beschränken, sondern ihnen zu erlauben, Mentoren höherer Stufen (wie Jaeriz Kazzol, Pater Domenicus oder andere) auf niedrigerer Stufe einzuführen und nach und nach auszubauen – das ist auch ein wunderbarer Aufhänger für weitere Abenteuer.
 - **Rang:** Wenn die Charaktere einer Organisation (Flotte von Aurigion oder Patalis, Stadtwachen von Berilia oder Limani, Wyrmbannorden, ...) oder dem Kult des Barazzol beitreten wollen, können sie Empfehlungsschreiben erhalten oder über Beziehungen direkt aufgenommen werden.
 - **Relikt:** In den Schatzkammern aller vier Fraktionen lagern Gegenstände, die für die Charaktere sehr interessant sein können. Wenn sie jedoch ein vorhandenes Relikt

steigern wollen, können die besonderen Erfahrungen auf der Insel dazu beigetragen haben, das zu tun.

- **Stand:** Insbesondere in den beiden Städten Berilia und Limani gibt es Leute, die ehrgeizigen Charakteren helfen können, einen höheren Stand zu erreichen.
- **Vermögen:** Alle Geldgeber auf der Insel werden zu schätzen wissen, wie viel Silber die Gruppe ihnen dadurch erspart haben, dass die Insel nicht überrannt wurde. Die Punkte könnten als Handelsbeteiligungen am Handel von Limani, Berilia oder den Serazzol, aber auch als Beute- oder Soldanteil der Piraten gedeutet werden.
- **Zuflucht:** Auch diese Ressource lässt sich sehr einfach auf der Insel darstellen. Die Fraktion, für die die Gruppe maßgeblich gearbeitet hat, könnte ihnen ein sicheres Versteck anbieten (Gravasso bei den Serazzol, Limani oder Berilia, oder das Piratenversteck).
Haben die Charaktere bereits Punkte in dieser Ressource könnten sie die „übertragen“ und die Zuflucht ausbauen (sicherer, schöner, mit Werkstatt, ...).
Auch das Zusammenlegen von Punkte zu einer Gruppenressource würde eine sehr ordentliche Zuflucht ergeben.

Anknüpfungspunkte für weitere Abenteuer

Die Interaktion mit so vielen Gruppen und die Komplexität der Situation, in der sich die Fraktionen auch nach einem gelungenen Ritual finden, bieten viele Anknüpfungspunkte.

- Haben die Charaktere sich von einem **weit entfernten Auftraggeber** anheuern lassen, steht erst einmal eine **Reise zu ihm** an. Die Ereignisse glaubhaft darzulegen, vielleicht auch in einer angemessenen künstlerischen Form, ist ein kleines Abenteuer für sich. Gerade in Patalis, aber auch in Zwingard bieten sich Lieder und eventuell sogar Schauspiel an. Eventuell braucht es Zeugen oder Beweisstücke um den Auftraggeber vom Erfolg zu überzeugen, vielleicht aber auch Spezialisten für eine „begrenzte Wahrheit“ wenn die Gruppe nicht alle Erkenntnisse über die Fraktionen mitteilen wollen.
- Es mag nach der abgewehrten Invasion und dem Ritual eine erschöpfte Pause eingetreten sein. Das bedeutet aber nicht, dass sich plötzlich alle Fraktionen grün sind und einander vertrauen. Es gibt weitere **Punkte zu verhandeln**, Botschafter oder Beobachter zu entsenden, den Schutz von Lugiens Grab zu organisieren und ähnliches (siehe auch unten). Die Charaktere können vermitteln und Gesandtschaften begleiten und beschützen. Der Frieden will gesichert sein.
- Wenn sich die Gruppe als fähig und loyal erwiesen hat, kann es durchaus sein, dass der **aktuelle Auftraggeber** die Charaktere **weiterbeschäftigt** – oder aber ein **neuer Auftraggeber** die Gruppe **anheuert**.
Ein Beispiel wäre der **Kult des Barazzol** der eingesehen hat, dass sie sich nicht nur auf die Piraten alleine verlassen sollten. Nun, nachdem die Existenz des Kults offenbar wurde, müssen Vorkehrungen getroffen werden, dass niemand auf die Idee kommt, hier nach einem Drachling oder großen Schätzen zu suchen ...
Zudem sind die Serazzol nicht gerade wehrhaft. Also kann man loyale Leute im Tal oder als Agenten anderswo gut brauchen!
Die Piraten haben zwar Agenten außerhalb der Insel, aber wenn sie als „Seesöldner“ erfolgreich sein wollen, brauchen sie Auftraggeber. Vielleicht haben die Charaktere die Verbindungen zu einem potentiellen Geldgeber, aber der wird erst einmal dafür sorgen wollen, dass seine „neue Flotte“ auch das tut was er will. Somit haben die Charaktere

plötzlich die Aufgabe als „Verbindungsoffiziere“ zu den neugegründeten Seesöldnern zu dienen.

- Bei dem Ritual musste aufgrund der Dringlichkeit eine Schwachstelle eingebaut werden: Eine Zerstörung einer der fünf wichtigen Orte würde die Wirkung des Rituals innerhalb weniger Monde beenden und eine weitere Durchführung deutlich erschweren. Eine oder mehrere Parteien könnten die Gruppe mit dem **Schutz von Lugiens Grab** betreuen, bis ein fester Außenposten von einer oder ein gemeinsamer aller Fraktionen dort etabliert ist. Das ist eine kompliziertere Aufgabe, als es auf den ersten Blick aussieht. Die Stätte liegt mitten in der gefährlichen Wildnis im Süden der Insel.
- Mit dem vorgenannten Punkt lässt sich eine **Erkundung der südlichen Hälfte der Insel** verbinden. Noch ist nicht viel über diesen Bereich der Insel bekannt. Je nach Auftraggeber geht es auch um eine wirtschaftliche Nutzung oder eine Erforschung der Ruinen dort.
- Charaktere die sich mit **Linus Candalus** angefreundet und das Vertrauen der Mutter gewonnen haben, könnten Linus mit auf Exkursionen auf der Insel mitnehmen. Er kann eventuell neue Einsichten über das magische Muster, Fauna und Flora gewinnen. Wer weiß, vielleicht gelingt es ihm, das Rätsel um die Maffa-Bohnen zu entschlüsseln?
- Sollten Orks zu irgend einer Zeit vor, während oder nach der Invasion entkommen sein, arbeiten sie möglicherweise an Gegenmaßnahmen, die das Ritual für sie zeitweise oder örtlich begrenzt unwirksam machen. Sollte ein solcher Versuch beobachtet werden, schickt man die Charaktere in die **Blutgrasweite**, um herauszufinden was die Orks über Lugiens Grab wissen und was sie als nächstes planen.
Berilia oder der verborgene Hafen der Piraten würden sich für eine solche Erkundung als Ausgangspunkt besonders gut eignen.
- Nicht nur die Orks kommen als Gegner in Frage – es gibt eine ganze Reihe von Individuen, die eine Verbesserung des Verhältnisses zwischen den Gruppen gar nicht schätzen werden. Sie könnten versuchen, durch Sabotage oder Anschläge das auf tönernen Füßen stehende Bündnis zu zerschlagen, bevor es sich stabilisieren kann. **Diese Taten aufzuklären** und die Schuldigen zu verhaften, könnte zu einer wichtigen Aufgabe werden.
Quintus Trellus sieht seine Form von Piraterie gefährdet, wenn die Piraten von Lugiens Grab nicht mehr als Sündenböcke herhalten können – oder schlimmer noch, sie als Seesöldner auf ihn aufmerksam werden und ihn jagen ...
Ketal Barisan betrachtet ein Bündnis mit den Piraten schlicht als Verrat an dem Mertalischen Städtebund und Aurigion. Sollte dieser Abschaum gar den Status als Seesöldner erhalten, könnte er versucht sein, diesen Status so bald wie möglich zu unterminieren – gemeinsame Erfolge beim Kampf gegen die Orks hin oder her!
- Es gibt eine ganze **Reihe von Personen, die das Versteck der Piraten verraten** könnten. Entweder sie wissen ganz genau wo und wie es zu finden ist, oder sie ahnen es aufgrund der Reisen des Ritualteams.
Piraten, die nicht Seesöldner werden wollen, aber auch Leute in Limani und Berilia haben vielleicht noch eine Rechnung mit den Piraten offen und glauben, die Piraten in der Zukunft nicht mehr für den Schutz der Insel zu brauchen.
Die Gruppe wird von den Piraten oder einer anderen Partei angeheuert, die diesen Verrat am Vertrag nicht hinnehmen und einen Bruch zwischen den Fraktionen verhindern will.

Ein oder **zwei Schiffe der Piraten könnten ein anderes Schiff überfallen** – und der ausgeraubten Mannschaft „Grüße von Bluthand aus dem Wadi Rukh an der Nordspitze von Lugiens Grab“ schicken – vielleicht sogar mit einem Hinweis wie man die Einfahrt tatsächlich findet.

Ein Informant in Limani oder Berilia hat dem Rat oder der Präfektin zugetragen, dass eine **bestimmte Person finstere Drohungen ausgestoßen** hat und sich sicher ist „dass die Piraten die verdiente Belohnung bald erhalten werden – und sie dann baumeln“!

Im Falle eines teilweisen Erfolgs liegen noch weitere Aufgaben vor den Charakteren.

- Sind die **Friedensverhandlungen gescheitert** und damit das Ritual nur um Haaresbreite und mit Einschränkungen gelungen? Was muss getan werden um das Ritual in ein paar Jahren auf eine solidere Basis zu stellen?

Das Ritual könnte ohne die Mitwirkung einer der folgenden Fraktionen erfolgt sein: Berilia, Limani oder die Piraten.

- Wurden **Jaeheriz Kazzol** und sein Stellvertreter vertrieben oder getötet, und das **Ritual scheiterte** daran, dann muss jemand gefunden werden, der in seine Fußstapfen tritt und das Ritual nächstes Jahr durchführt.
- War die **Landung der Orks zunächst ein Erfolg**, doch dann hat sie das Ritual eingeholt und vernichtet? Dann steht vermutlich eine weitere Landung bevor, diesmal aber mit einer Reihe von mächtigen Schamanen der Orks ...

5. Anhänge



Anhang A: Personenverzeichnis

Alle namentliche genannten Charaktere sind in der Tabelle alphabetisch nach Vornamen und Nachnamen (also so, wie sie in der Beschreibung der Insel und in der Kampagne genannt sind) sortiert. Einige sind nicht im Text vertreten und sollen der Spielleitung als Inspiration dienen.

Sollte eine Person als Agent bei einer anderen Fraktion tätig sein, wird die Fraktion der die Person angehört, normal genannt, das Operationsgebiet in Klammern. Die Rolle der Person beschreibt, für was die Person zuständig ist, beziehungsweise wo sie in der Hierarchie der eigentlichen Fraktion steht.

Die Funktion im Abenteuer beschreibt schließlich, in welcher Art und Weise die Person im Abenteuer für den Spielleiter nutzbar ist, als zum Beispiel, ob sie als Wildnisführer oder Auftraggeber gedacht ist. Anführer der Fraktionen können auch leicht zu Gegnern werden, falls sich die Gruppe einer potentiell befeindeten Fraktion anschließt.

Die vier großen Fraktionen sind:

- Berilia (auch stellvertretend für die Interessen von Patalis)
- Limani (auch stellvertretend für die Interessen von Aurigion und den Afali)
- Piraten (Piraten auf Lugiens Insel)
- Serazzol (kurz für die Serazzol und den Kult des Barazzol)

Ratsmitglieder oder Mitglieder einer Führungsebene sind als solche gekennzeichnet.

Bei manchen Charakteren steht als Funktion „Herausforderung“. Sie gehören zu einer Fraktion, spielen aber oft ihr eigenes Spiel und könnten auf dem Weg zum Erfolg besondere Maßnahmen erfordern (Überzeugung, Erfüllung deren Ziele, Erpressung, Ersetzung durch eine andere Person in ihrer Rolle bei der Fraktion, oder ähnliches).

Tabellarische Liste der Nichtspielercharaktere:

Name	Fraktion	Rolle	Funktionen im Abenteuer
Alana Licarus (Zwergin, *949)	Piraten (Berilia)	Rat, Agentin (Hafenkapitänin in Berilia)	Verbindung zu Piraten
Alanee Sternsucher (Albin, *927)	Limani	Kapitänin von Katiars Arm	Auftraggeberin, Unterstützerin
Arub Blitzspeer (Mensch, *965)	Berilia	Fischer, Ex-Pirat	Verbindung zu Piraten
Barko (m, Varg, *971) (Barko Wellentod als Pirat)	Piraten (Limani)	Fischhändler (Agitator gegen Obrigkeit)	Verbindung zu Piraten
Bluthand (Zwerg, *875)	Piraten	Kapitän der Seeharpyie, Anführer	Auftraggeber
Callia (Albin, *962)	Berilia	Tierführerin, Faktotum	Unterstützerin
Cassius (Zwerg, *851)	Berilia	„Antiquitätenhändler“	Hinweisgeber zu alten Kulturen (Riesen, Drachlingen, Serazzol)
Corto Vedalis (Mensch, *955)	Limani	Priester Ulmons, Richter	Herausforderung Enttarnung
Darwald Stachelrochen (Mensch, *966)	Piraten (Limani)	Fischer (Agent und Hehler der Piraten)	Verbindung zu Piraten
Durvala aus Sunjas Schar (Albin, *903)	Limani	Anführerin Stadtwache	Beraterin Krieg
Farline aus Erbwils Schar (Albin, *943)	Limani	Alchemistin, Drogenköchin	Auftraggeberin
Fredero (m, Mensch, *959)	Limani	Wirt von Lugiens Anker, Hehler	Informationen, Verbindung zu Piraten
Geria Scharführerin (Menschenfrau, *955)	Limani	Rat, Bauern und Viehzüchter	
Gunfreia aus Varnirs Scharf (Menschenfrau, *969) (Grutta aus Bluthands Crew als Piratin)	Piraten (Limani)	Perlentaucherin (Lockvogel, Hehlerin)	Falle, Spur zu den Piraten
Halla Sverin (Zwergin, *917)	Limani	Priesterin Jarakah	Unterstützerin, Beraterin
Hanko Parakas (Mensch, *965)	Limani	Großwildjäger, Ex-Schattenklinge	Wildnisführer, Herausforderung Infiltration
Horatia Candalus (Albin, *870)	Berilia	Präfektin von Lugiens Grab	Auftraggeberin
Hurano aus Gerias Schar (Zwerg, *912)	Limani	Rat, Alchemist	Auftraggeber
Jaeherez Kazzol (m, Drachling, *-270) (Auftreten als alter Alb)	Serazzol	Prophet und Anführer des Kults des Barazzol	Auftraggeber, magischer Berater, Anführer des Rituals
Juras Dilenko (Mensch, *945)	Limani	Ratsvorsitzender, Händler, Mortalischer Städtebund	
Kaan Blutrochen (Mensch, *941)	Piraten (Diverse)	Kapitän (Mäzen, Händler, Werber)	Auftraggeber, Verbindung zu den Piraten
Kemar Altein (Gnom, *948)	Serazzol	Erster der Weisen des Kults	Magischer Ersatz für Kultanführer
Ketal Barisan (Mensch, *947)	Limani	Rat, Kapitän der Wogenbrecher	
Linus Candalus (Alb, *957)	Berilia (Serazzol)	Sohn der Präfektin, Gefangener der Serazzol	Aufhänger, Mittler, Informationen über den Kult
Lira Tarabis (Menschenfrau, *963)	Limani	Rat, Kämmerin, Aurigion	Auftraggeberin
Lucinia (Menschenfrau, *974)	Berilia	Strandgutsammlerin	Hinweisgeberin
Lucius Latius (Gnom, *869)	Berilia	Agent, Goldwäscher, Forscher	Auftraggeber, Wildnisführer
Marius Bracchus (Mensch, *960) (Alias Marak Silberzunge als Pirat)	Piraten (Berilia)	Rat, Agent (Händler in Berilia)	Verbindung zu den Piraten
Mutter Fiorina (Gnomin, *936)	Berilia	Besitzerin der Seewölfin	Informationen
Nobali Fa'hul (Mensch, *972)	Serazzol	Erhobener des Kults, Ex-Pirat	Verbindung zu den Piraten. Auftraggeber
Odeile Sturmschwester (Menschenfrau, *938)	Limani	Rat, Kapitänin, Afali	
Pater Domenicus (Varg, *946)	Berilia	Vordan-Priester, Berater der Präfektin	Auftraggeber, Berater

Name	Fraktion	Rolle	Funktionen im Abenteuer
Portus Valerius (Alb, *928)	Berilia	Kapitän der Seeskorpion	Herausforderung
Quintus Trellus (Mensch, *959)	Limani	Kapitän der Robbe, Händler	Falle, Auftraggeber, Verbindung zu Piraten der Suderinseln
Ravwin aus Bargers Schar (Varg, *969)	Limani	Rat, Minenbesitzer	Auftraggeber
Rubaliah Schekalsruf (Menschenfrau, *947)	Piraten	Alchemistin	Herstellerin Brandgeschosse
Saban Caru (Mensch, *962)	Limani	Besitzer Silberruh und Muschel	Informationen
Shukar Sturmsäbel (Mensch, *943)	Piraten	Abgesetzter erster Maat	Auftraggeber, Spur zu den Serazzol, Herausforderung
Sila (Menschenfrau, *968)	Piraten (Limani)	Fischerin (Agentin und Hehlerin der Piraten)	Verbindung zu Piraten
Simira Goldauge (Albin, *730)	Serazzol	Weise des Kults, Integrationsfigur	Informationen über Kultanführer, Herausforderung Infiltration
Solana Eulenflug (Albin, *943)	Serazzol	Jägerin und Wächterin in Argillo	Begegnung, Kontakt mit Stamm
Svarborg aus Bargers Schar (Varg, *949)	Limani (Serazzol)	Ravwins verschollener Vater, Minenspezialist	Spur zu Serazzol, Mittler zwischen ihnen und Limani
Waseelah Salzfell (Vargin, *974)	Piraten (Diverse)	Steuerfrau von Kaan, (Händlerin)	Falle, Verbindung zu den Piraten

Anhang B: Beschreibungen besondere Personen

Die Beschreibung der unten aufgeführten Personen kann dem Meister helfen Auftraggeber, Unterstützer, Gegner und Schlüsselpersonen mit Leben zu erfüllen.

Ausrüstungsgegenstände, inklusive Beute, und Meisterschaften, die einen ständigen Bonus geben, sind in die Widerstands- Angriffs- und Fertigkeitwerte bereits eingerechnet. Zauber, Meisterschaften und Ausrüstung, die nur in speziellen Situationen wirken, sind nicht eingerechnet.

Hanko Parakas

(Mensch, *965)

„Natürlich bekommt man viele Dinge in Limani, man muss nur wissen wo!“

„Eine Jagd auf Lugiensechsen hat natürlich ihren Preis!“

Erscheinung

Hanko ist ein eher unscheinbarer junger Mann. Seine Gesichtszüge wirken konturlos. Das dunkle Haar ist kurz geschnitten. Seine grauen Augen wirken unruhig und schauen mal hierhin mal dahin. Hanko trägt normalerweise eine bequeme schwere Lederrüstung aus dem Leder von Lugiensechsen. Im Gespräch wirkt er zurückhaltend, abwartend und beobachtend.



Motivation

Hanko ist nach Limani gekommen, um der Verfolgung durch einflussreiche Persönlichkeiten aus Gondalis zu entgehen. Er versucht in der Stadt seinen Geschäften als Jäger nachzugehen und dabei nicht großartig aufzufallen.

Agenda

Hanko hat es sich zum Ziel gesetzt, in Limani ein neues Leben aufzubauen. War er früher als professionelle Schattenklinge in Gondalis dafür zuständig, Lorakier gegen Geld zu töten, so hat er sich in Limani auf das Töten von Großwild und Raubtieren spezialisiert. Bislang ist er mit der neuen Berufswahl ganz zufrieden. Er kann von der Jagd und dem Schutz von Händlern, die zu den Serazzol reisen, leben. Außerdem schmieden Krokodile und Gnus keine Rachepläne.

Geschichte

Hanko stammt aus der Gosse von Gondalis und geriet bereits als junges Waisenkind in schlechte Gesellschaft. Damals hieß er noch **Tamino Pilakis**. Er war jedoch geschickter und cleverer als andere Kinder und setzte sich so auf der Straße durch, auch wenn andere Kinder größer, stärker und gemeiner waren. Zunächst schloss er sich einer unbedeutenden Bande an, die er jedoch bald wieder verließ, um sein Glück auf eigene Faust als professionelle Schattenklinge zu versuchen. Das ging einige Jahre lang gut, bis er einen Auftrag falsch einschätzte und auf einmal nicht nur die Protektoren des Magnaten, den er getötet hatte, hinter ihm her waren, sondern auch die halbe Unterwelt von Gondalis. Er schlich sich auf das nächste auslaufende Schiff, eine der Koggen von Juras Dilenko. Er einigte sich mit Juras auf einen Preis für die Überfahrt und strandete in Limani. Zunächst versuchte er nur eine Zeit lang unterzutauchen, bis sich der Staub in Gondalis gelegt hatte. Doch zwischenzeitlich hat er Geschmack an seinem neuen Leben gefunden und eine geheime Geliebte, **Nunai Invetos**, eine Schreinerin und Bogenbauerin. Er könnte sich vorstellen, sie eines

Tages zu heiraten.

Rolle im Spiel

Hanko ist in Limani gut vernetzt. Er bekommt schnell mit, wenn Leute in der Stadt auftauchen, die potentiell hinter ihm her sein könnten und versucht erst einmal heraus zu bekommen, was sie wirklich in der Stadt wollen, bevor er sich entspannt. Hanko hat längst herausgefunden, dass Frederico, der Wirt von Lugiens Anker, ein Hehler ist und vermutet, dass dieser direkt oder indirekt Kontakte zu den Piraten hat. Er bindet das aber nicht jedem erstbesten auf die Nase, sondern macht „Freunden“ gegenüber bestenfalls Andeutungen, dass man in „Lugiens Anker“ mehr bekommt, als nur etwas zu essen und zu trinken.

Hanko ist eher Jäger als Wildnisführer. Er ist aber gut genug, um auf Lugiens Grab nicht so leicht verloren zu gehen und kann angeheuert werden, um die Charaktere durch die Wildnis auf der Insel zu begleiten und ans Ziel zu bringen. Er erwartet aber, dass seine Dienste angemessen vergütet werden.

Natürlich kann Hanko auch ein Aufhänger sein, um die Charaktere nach Limani zu locken, für den Fall, dass sie irgendwo auf seine Spur gestoßen sind und sich das Kopfgeld für „Tamino Pilakis“ holen wollen. Ein offener Mord an Hanko würde ihnen den Zorn der Limanier und eine entsprechende Anklage einbringen. Nach all den Jahren ist es auch nicht mehr leicht, nachzuweisen, dass Hanko und Tamino ein und dieselbe Person sind.

Es dauert sehr lange, bis Hanko zu jemandem Vertrauen fasst. Ihn zu überzeugen, mehr als nur Tiere zu jagen und sich gegebenenfalls mit Piraten oder Orks anzulegen ist nicht unmöglich, erfordert aber sehr viel Überzeugungsarbeit. Über das Wissen um seine Geliebte und den Appell damit auch sie zu schützen, könnte man ihn vielleicht umstimmen.

Werte

AUS: 2 BEW: 5, INT: 5, KON: 2, MYS: 2, STÄ: 3, VER: 3, WIL: 4
GK: 5, GSW: 12, LP: 7, FO: 22, VTD: 27*, SR: 0, GW: 23, KW: 22
*Leder, schwer, Ausweichen I

Fertigkeitspunkte: Klingenwaffen: 9, Schusswaffen: 9

Skavona: 20, INI: -1, Meisterschaften: I: Umreißen, Ausfall, Verwirrung, Spezialisierung Skavona 1, II: Gezielte Treffer.

Kurzbogen**: 21, INI: -1, Meisterschaften: I: Scharfschütze, Belagerungsschütze, Schnellschütze, Spezialisierung <Waffe> 2, II: Zielschuß, Gezielte Schüsse I

**Albenbogen, falls mit Mondstahlklingen gespielt wird.

Hanko lässt sich nur ungern in einen Nahkampf verwickeln. Er lauert seiner Beute lieber im Hinterhalt auf und erledigt sie mit wenigen gezielten Schüssen.

Fertigkeiten: Akrobatik: 15, Athletik: 14, Empathie: 14, Entschlossenheit: 12, Heimlichkeit: 19, Jagdkunst: 14, Naturkunde: 14, Redegewandtheit: 12, Straßenkunde: 14, Überleben: 13, Wahrnehmung: 15, Zähigkeit: 11, Naturmagie: 11, Schattenmagie: 14

Zauber: Natur (0: Magischer Kompass, I: Wasser finden, Wasser reinigen), Schatten (0: Schattenspiel, I: Schattenmantel, Katzenaugen, II: Verhüllung)

Meisterschaften: Akrobatik (I: Ausweichen I, Blitzreflexe II, II: Koordiniertes Ausweichen), Athletik (I: Kletteraffe), Empathie (I: Rede mit mir), Entschlossenheit (I: Eiserner Wille), Heimlichkeit (I: Leisetreter, Unauffällig, II: Hinterhalt, Überraschungsangriff II), Jagdkunst (I: Tierkenner (Großwild, Reptil), Unermüdlicher Verfolger, Waidmann, II: Schneller Jäger), Naturkunde (I: Jäger (Großwild, Reptil)), Redegewandtheit (I: Improvisierte Verkleidung),

Straßenkunde (I: Gerüchte aufschnappen, Schwarzmarkt), Überleben (I: Geländekunde (Savanne)),
Wahrnehmung (I: Umgebungssinne (Stadt, Savanne), Naturmagie (I: Lied der Natur),
Schattenmagie (I: Sparsamer Zauberer, Ungesehen (Magie))

Stärken: Entfernungssinn, Flink, Taktiker, Hoher Geistiger Widerstand, Hoher Körperlicher
Widerstand

Beute: Leder, schwer (Lugiensechsenleder) Q:2 Tick+ -1, Kurzbogen (Albenbogen) Q:4: TP:+2,
WGS -1, Skavona Q:2, WGS -1, Kompass.

Sprachen: Basargnomisch, Mertalisch, Zwingardisch

Jaeheriz Kazzol

(Drachling, *-270)

„Mit dem Glauben kommt Wissen, mit Wissen Verantwortung, mit Verantwortung die richtigen Taten!“

„Es ist eine hohe Ehre in Zeiten wie diesen geboren worden zu sein.“

„Wir alle bringen Opfer. Immerdar. Wer würde das leugnen?!“

Erscheinung

Jaeheriz hat rötliche Schuppen mit komplexen orangegelben Zeichnungen. Für einen Drachling ist er eher klein. Nichtsdestoweniger bleibt er in den Augen der meisten Lorakier eine imposante Erscheinung. In seiner Maske als Alb hat Jaeheriz kupferrotes Haar und graue Augen. Auch für einen Alben wirkt er unterdurchschnittlich groß, doch dafür vergleichsweise kräftig. Als Alb trägt Jaeheriz den selben Vornamen mit den Titel „Prophet des Barazzol“. Er fand es lästig, sich mit unterschiedlichen Namen herumschlagen zu müssen und trug dafür Sorge, dass seine albische „Mutter“ „ihn“, d.h. den Alben, in dessen Rolle er Jahre später schlüpfte, aus Frömmigkeit nach ihm selbst benannte.

Jaeheriz trägt für gewöhnlich die rote Robe des Propheten, auf die ein schwarzer Lindwurm gestickt ist. Wenn man Jaeheriz begegnet, wirkt er meist abgelenkt und tief in Gedanken versunken. Doch der Eindruck kann täuschen. Der Drachling ist sich der Anwesenheit von Fremden meist sehr bewusst.



Motivation

Jaeheriz ursprüngliche Motivation war rein akademischer Natur. Er wollte die uralte Magie der Riesen entschlüsseln, um unter den Drachlingen Ansehen zu erlangen. Aus der Notwendigkeit, sein Volk nach dem Mondfall auf emotionale und spirituelle Weise an sich zu binden, wandte er sich der Verehrung Azzols zu und wurde selbst Priester dieser ansonsten in Lorakis so gut wie vergessenen Gottheit. Dadurch wandelten sich auch seine Ziele und aus einer rein akademischen Forschung wurde das Ziel, den Schutz der Riesen gegen das Böse in der Blutgrasweite zu erneuern. Er verfolgt dieses Ziel zwischenzeitlich mit entsprechendem Fanatismus. Allerdings ist er dabei noch immer an die Glaubensgrundsätze seiner Gottheit gebunden, für die „Schutz“ ein wesentlicher Aspekt ist. Opfer und Leiden anderer müssen gerechtfertigt werden können, selbst dann, wenn sie einem höheren Ziel dienen und keine Gläubigen betroffen sind.

Agenda

Jaeheriz treibt die Vollendung des Rituals mit aller Kraft voran. Nach zwei Fehlschlägen weiß er, dass ihm vermutlich nur noch ein Versuch bleibt. Er ist selbst für einen Drachling nicht mehr der Jüngste. Das nächste Mal muss alles klappen.

Jaeheriz hat kein prinzipielles Problem damit, auch andere Lorakier außer den Piraten für seine Zwecke einzuspannen. Ihm ist allerdings bewusst, dass das das Risiko einer Entdeckung erhöht. Insofern wird er Verhandlungen mit Berilia und Limani dann zustimmen, wenn entweder fast alles für das Ritual bereit ist oder er sie für die Abwehr der Orkhorden benötigt. Bis dahin überlässt er es den Piraten, Berilia und Limani zu kontrollieren, beziehungsweise zu beobachten.



Geschichte

Um -20 LZ findet Jaeherez Kazzol den Eingang zu der unterirdischen Anlage der Riesen. Dort befinden sich mehrere große Gebäude der Riesen unter der Erde, darunter das Mausoleum Lugiens, sowie eine gewaltige Zisterne. Mit der Entdeckung des Mausoleums erhält die Insel den Namen Lugiens Grab.

Jaeherez beginnt im Folgenden damit eines der unterirdischen Gebäude für seine Bedürfnisse einzurichten, um das Mausoleum und den Ritualort untersuchen zu können. Er nimmt einige Sklaven mit an diesen Ort, um während seiner Studien nicht auf Annehmlichkeiten verzichten zu müssen. 0 LZ Die meisten Drachlinge verlassen nach dem Mondfall die Insel. Jaeherez Kazzol und die Sklaven bleiben zurück. Jaeherez ist so in seine Studien vertieft, dass er das wahre Ausmaß der Katastrophe erst mit Verzögerung begreift.

Der Außenposten auf Lugiens Grab wird von der Versorgung abgeschnitten und er und die Sklaven müssen ums Überleben kämpfen.

In den folgenden Jahren erweist sich der Drachling als kluger Kopf, der seine Sklaven dazu anleitet, das Überleben auf der Insel zunächst mit Hilfe der Hinterlassenschaften der Drachlinge zu organisieren. Es wird ihm klar, dass von seinem Volk niemand zurückkommen wird. Also fängt er an, die Sklaven auszubilden, damit sie ihn am Ende auch bei seinen Studien unterstützen können. Er inszeniert sich selbst als gütiger und weiser Herrscher, der für die Seinen sorgt. Als religiösen Unterbau wählt er den Glauben an den Drachlingsgott Azzol, dessen Lehre ihm geläufig ist und der als Schutzgott und Gott der Erde gut zu den Bedürfnissen der Situation passt.

Die Ansiedlung der Sklaven zunächst in der unterirdischen Stadt hat ganz praktische Vorteile: Durch die uralte riesige Zisterne ist die Wasserversorgung der Bewohner sichergestellt. Die unterirdische Anlage bietet außerdem Schutz vor wilden Tieren. Die Beleuchtung wird dadurch ermöglicht, dass ewige Lichter aus dem Außenposten der Drachlinge entfernt und in der unterirdischen Anlage angebracht werden.

Jaeherez Kazzol wird in dieser Zeit in seinen Studien deutlich zurückgeworfen. Der Aufbau und die Formung eines neuen Volkes, die er als Basis benötigt, um seine Studien fortsetzen zu können, nehmen deutlich mehr von seiner Zeit in Anspruch, als er das ursprünglich gedacht hätte.

Um 250 LZ wird die unterirdische Stadt zu klein und die Serazzol, wie sich die ehemaligen Sklaven nun nennen, gründen zunächst Gravasso und später dann weitere kleine Siedlungen auf Lugiens Grab.

Jaeherez Kazzol etabliert einen streng hierarchischen religiösen Kult rund um die Gottheit Azzol und um seine eigene Person, um dafür zu sorgen, dass auch Lorakier auf Lugiens Grab, die er nicht direkt vor Ort in Gravasso kontrollieren kann, nicht auf die Idee kommen, sich von seiner Herrschaft loszusagen oder sich gar gegen ihn zu wenden.

In den nächsten Jahrhunderten nehmen die Untersuchungen des Mausoleums und des magischen Musters der Insel wieder zu. Erste Grabungen beginnen, um das unterirdische magische Muster zu untersuchen.

543 LZ Jaeherez Kazzol glaubt, das Ritual der Riesen wiederherstellen zu können und führt ein eigenes Ritual durch. Er löst dabei ein Seebeben aus. Die folgende Welle vernichtet drei Fischersiedlungen der Serazzol an der Küste. Das Ereignis wird als Zorn Azzols gedeutet, der die Gläubigen vernichtet, die nicht der Erde vertrauten. Seitdem halten sich die Serazzol mit ihren

Siedlungen von der Küste fern.

635 LZ Spätestens mit der Gründung Berilias wird Jaeherez klar, dass die Isolation von Lugiens Grab vorbei ist. Er erkennt, dass die Drachlinge im Rest Dragoreas keinen guten Ruf mehr haben und dass es sogar Organisationen wie den Wyrmbannorden gibt, die Drachen und Drachlinge jagen. Daher schlüpft er in die Maske eines Alben und baut diese Figur zum Hohepriester auf, während er selbst in seiner Form als Drachling immer weniger gesehen und als immer erhabener Persönlichkeit dargestellt wird. Im Laufe von Jahrzehnten wird so der Kult des Barazzol aufgebaut. Mit dem Verschwinden des „Drachlings“ endet auch die Sklaverei. Die Serazzol sehen sich nun als treue Diener ihres Gottes.

In den nächsten Jahrhunderten werden die unterirdischen Tunnel zur Untersuchung des magischen Musters vorangetrieben.

812 LZ Jaeherez Kazzol erkennt, dass die verschiedenen magischen Orte auf der Insel durch ein gemeinsames magisches Muster zusammenhängen, das jedoch im Laufe der Zeit in der Erde versunken ist und nun weitgehend unterirdisch verläuft. Er beginnt mit groß angelegten Grabungen, um das Muster weiter untersuchen zu können und die fehlenden Orte zu finden.

930 – 970 LZ Bei den Grabungen, um das magischen Muster zu untersuchen, kommt es immer wieder zu tödlichen Unfällen, insbesondere dann, wenn Jaeherez Kazzol entsprechende Experimente mit den alten Ritualorten anstellt, werden kleinere Erdbeben ausgelöst. Es kommt nach und nach Unzufriedenheit unter den Serazzol mit ihrem Schutzgott und dem Kult auf. Der Kult geht deswegen dazu über, Fremde, die sich in der Wildnis verlaufen haben, für die Grabungsarbeiten „anzuwerben“. Er ist dabei sehr vorsichtig.

987/988 LZ Über diesen Winter werden besonders viele Leute von den Piraten entführt und den Einheimischen zur Verfügung gestellt. Ein weiterer Versuch von Jaeherez Kazzol das Ritual zu erneuern, schlägt fehl. Er geht vorsichtiger als beim letzten Mal vor, löst aber dennoch eine Schlammlawine aus, die Berilia verwüstet. Er erkennt, dass im Mausoleum nicht die echten Knochen Lugiens liegen können, sondern dass sich diese an einem anderen Ort befinden müssen. Die Nutzung der Knochen ist jedoch ein zwingender Bestandteil, um das Ritual zu erneuern. Im Nachhinein ist Jaeherez von der Möglichkeit erschüttert, dass er mit der Schlammlawine einen der wichtigen Orte des Rituals hätte zerstören oder gar Lugiens wahres Grab vollkommen verschütten können. Er beschließt in Zukunft vorsichtiger zu sein.

Rolle im Spiel

Jaeherez Kazzol ist ein Drachling, der zwischenzeitlich über 1200 Jahre alt ist. Er spielt die Rolle des klassischen Vordenkers und Genies, dessen Jahrhunderte Jahre alte Pläne sich der Vollendung nähern. Er kann sowohl ein mächtiger Verbündeter als auch ein sehr gefährlicher Gegner sein. In der Kampagne versucht Jaeherez im Hintergrund zu bleiben und seine Ziele voranzutreiben und die Interaktion mit den Charakteren seinen Untergebenen im Kult, insbesondere Simira Goldauge zu überlassen. Sollte er von der Prophezeiung des Kristallorakels von Ioria erfahren, so wird ihn seine Neugier dazu treiben, sich direkt mit den Charakteren abzugeben. Das gleiche gilt, wenn er glaubt, dass die Charaktere von einer mächtigen Gruppierung geschickt wurden.

Jaeherez wird wie Simira die Charaktere dann in die Pläne einweihen, wenn ihm klar wird, dass er das Ritual nicht vor einer ersten Landung der Orks durchführen kann und dass die Serazzol Hilfe bei der Abwehr der „ersten Welle“ benötigen.

Ohne das Wissen von Jaeherez wird es sehr schwierig, den magischen Schutz der Insel zu erneuern. Seine wichtigste Rolle in der Kampagne ist es, das Ritual zu leiten. Kemar Altein könnte diese Rolle nur eingeschränkt übernehmen.

Eine Enttarnung von Jaeherez bedeutet nicht, dass Teile des Kultes oder gar das Volk der Serazzol von ihm abfallen werden. Die Serazzol haben ähnlich wie der Wächterbund ein positives Bild von den Drachlingen. Allein einige der Piraten, die sich dem Kult angeschlossen haben, werden ihre Mitgliedschaft überdenken.

Werte

AUS: 7, BEW: 5, INT: 4, KON: 5, MYS: 9, STÄ: 5, VER: 9, WIL: 8

GK: 7, GSW: 12/16, LP: 13, FO: 59, VTD: 30*, SR: 6*, KW: 31, GW: 44**

*Ausweichen II, Kette, leicht **Amulett

Fertigkeitspunkte: Klingenwaffen: 9

Breitschwert (Klingenwaffen): 20, INI: 0, Meisterschaften: I Ausfall, Verwirren, II: Gezielte Treffer, Klingenwirbel

Fertigkeiten: Akrobatik: 19, Arkane Kunde: 33, Athletik: 16, Diplomatie: 26, Empathie: 22, Entschlossenheit: 24, Heimlichkeit: 14, Wahrnehmung: 24, Zähigkeit: 22, Erkenntnismagie: 30, Felsmagie: 26, Illusionsmagie: 31, Schutzmagie: 28

Zauber:

Erkenntnismagie (0: Magie erkennen, I: Alarm, II: Einstellung erspüren, Geistersprache, III: Gift erkennen, Sinne verstärken, Illusion enttarnen (Magie), Traumbotschaft (Magie), IV: Gedankenlesen)

Felsmagie (I: Standfest, II: Erdstoß, Steinhaut, Steinwand III: Fels formen, Felsstachel, IV: Stahlhaut)

Illusionsmagie (I: Gute Miene (Magie), Erkenntnis stören, II: Blenden, Kreischen, Wahrer Blick, III: Chamäleon, Halluzination, IV: Maskerade, Stimme des Glaubens (Götter), V: Unsichtbarkeit)

Schutz (I: Gedankenschutz, Schutz vor Feuer, II: Eiserner Aura, Windschild, III: Leben verhüllen, Schutz vor Gift, Magischer Panzer)

Meisterschaften:

Akrobatik (I: Blitzreflexe 2, II: Ausweichen II, Koordiniertes Ausweichen), Arkane Kunde (I: Analyst (Magie), Artefaktkunde, Schwerpunkt Rituale 4, Zaubergestenexperte (Magie), II: Arkane Verteidigung II, Langzeitbeobachtung (Magie), III: Höherer Artefaktmagier (Magie), IV: Ritualkunde 3 (Magie)), Diplomatie (I: Diplomat, II: Missionar), Empathie (I: Beruhigen, Rede mit mir, II: Werte einschätzen), Entschlossenheit (I: Eiserner Wille, Unbeirrbar, Undurchschaubar), Heimlichkeit (I: Leisetreter), Wahrnehmung (III: Unterschwellige Warnung)

Alle Magieschulen (I: Sparsamer Zauberer, Hand des Zauberers, II: Nichts Passiert!)

Erkenntnismagie (II: Zaubergespür II (Magie), III: Arkaner Forensiker 3 (Magie), Magiegespür (Magie))

Fels (III: Herr der Felsen)

Illusionsmagie (II: Übermäßiges Vertrauen (Magie), Undurchschaubare Magie (Magie), III: Artefaktmeister (Magie), IV: Herr der schwachen Geister (Magie))

Schutzmagie (I: Eiliger Schutz 2 (Magie) III: Knapp daneben (Magie))

Merkmale: Attraktivität, Konzentrationsstärke, Literat, Priester, Stabile Magie, Taktiker, weitere Merkmale siehe „Bestien und Ungeheuer“ unter „Erfahrener Drachling“.

Sprachen: Basargnomisch, Dragoreisch, Lingua Dracis, Serazz, Zwingardisch

Beute: Breitschwert Q:6 (WGS-1, TP: +2, Fertigkeit +1),

Kette, leicht Q:6 (Beh. -1, Tick+ -1, SR+1), Amulett Azzols AQ 6: GW+3, Amulett der Maskerade (Höheres Drachlingsartefakt, das die Fokuskosten für den Zauber Maskerade um 5 kanalisierte Fokuspunkte reduziert und den Zauber für bis zu 6 Stunden nach Ende der Kanalisation weiter aufrecht hält. Zielnummer für eine Analyse der Wirkungsweise: 35)

Jaeheriz ist zu vorsichtig, als dass er sich gefährlichen Gegnern alleine im Kampf stellen würde. Er würde bestenfalls dann direkt in einen Kampf eingreifen, wenn wichtige Leute seines Kultes wie Simira oder Kemar in Gefahr gerieten. Er gibt sich keinen Illusionen hin, dass eine entsprechend entschlossene und gerüstete Gruppe von Lorakiern ihn nicht erledigen könnte. Notfalls wird er fliehen und den Konflikt zu seinen eigenen Bedingungen neu aufnehmen.

Kapitän Bluthand

(Zwerg, *875)

*Geräusch knackender Knöchel. Dann: „Finger und Peitsche weg! Das übernehme ich selbst!“
„Mädchen, das ist kein Sturm! Du hast in deinem Leben noch keinen richtigen Sturm gesehen!“
„Erbarmen, Gnade, Segen der Götter?! Mögen die Götter verflucht sein! Winsel weiter, aber erwarte keine Gnade von mir!“*

Erscheinung

Kapitän Bluthand ist ein stattlicher und durchtrainierter Zwerg. Er hat einen gewaltigen grauen Schnauzbart, der Rest seines Kopfes ist jedoch kahl. Er trägt typischerweise dunkle Kleidung und einen schwarzen Dreispitz. Schwere Goldketten zieren seinen Hals, dicke Edelsteinringe seine Finger. Sein Blick ist stechend und unangenehm. Er ist sehr gut darin, eine Aura der Furcht um sich zu verbreiten, ohne dabei auf Magie zurückzugreifen. Seine Unberechenbarkeit trägt mit dazu bei. Zwar umgibt sich Kapitän Bluthand mit Piraten, die versuchen sich in ihrem Auftreten gegenseitig zu überbieten, doch achtet er stets darauf, dass er aus diesem Haufen heraussticht.



Motivation

Bluthand glaubt nicht mehr an die Rückkehr seiner geliebten, albischen Gefährtin Jumalah Wellenschnitt (siehe unten unter Geschichte). Um den Schmerz zu betäuben gibt es jedoch nur eine Richtung: Vorwärts, hart am Wind, noch härter, noch grausamer. Es mag kurze Momente geben, in denen sich der Zwerg an die schönste Zeit in seinem Leben erinnert. In jenen Augenblicken überrascht er seine Umgebung mit Güte oder Gnade.

Jumalah hätte es ja auch getan ...

Aber Jumalah wurde ihm entrissen, und so dreht auch der Wind bei ihm schnell. Wer gerade noch einen gerechten Kapitän vor sich sah, sieht sich nun mit einem jähzornigen Wüterich konfrontiert.

Agenda

Um seinen Ruf auszubauen, braucht es eine reale Stärke und Taten die seinen Ruf weiter fördern. Beides stützt sich auf die Piraten, die sich um ihn geschart haben. Inzwischen sind es so viele, dass er mehrere Schiffe damit bemannen kann. Er ist realistisch genug, um zu erkennen, dass eine zu große Präsenz an Piraten ihm eine Flotte auf den Hals hetzen würde.

Insgeheim arbeitet er an einem Überfall, der zeigen soll, dass er weder Tod noch Dämonen fürchtet. Seine Mannschaft ist noch nicht soweit, bei solch einem Einsatz mitzumachen. In seinen Augen hat Shukar Sturmsäbel seinen geheimen Plan leichtfertig aufs Spiel gesetzt. Bluthand hängt nicht an der Insel, er ist bereit sie aufzugeben, sobald sie nicht mehr nützlich für ihn ist. Doch bis dahin dient sie als geheimer Stützpunkt.

Der Gedanke, als Seesöldner betrachtet zu werden, würde ihn zunächst anwidern, doch dann wird er schnell feststellen, dass er damit seinem großen Ziel ein gutes Stück näher kommen würde. Mit mehr Leuten, mehr Schiffen und den richtigen Papieren könnte er unbehelligt in einen Hafen seiner Wahl einlaufen und dort ein Verbrechen begehen das Lorakis und die Welt der Götter erschüttern würde. Wenn ihm also so ein Angebot unterbreitet werden sollte, wird er fluchen, verhandeln und

das Beste für sich heraus holen, nur um später jeden Schwur und jeden Vertrag zu brechen ... Der Plan den er öfters erwähnt, genügend Beute zu machen, um mit stolz geschwellter Brust und beladen mit Schätzen auf die Suderinseln zurück zu kehren, ist Teil des Ablenkungsmanövers. Beute ist für ihn Mittel zum Zweck, und nicht das eigentliche Ziel. Auch die Aufnahme in den Kapitänsrat würde ihm nur kurzfristig Genugtuung verschaffen.

Geschichte

Rhubar Brenner, wie Bluthand mit bürgerlichem Namen heißt, ist im Jahre 875 irgendwo in Midstad als Sohn von Seefahrern oder Hafenarbeitern geboren. Er machte jedenfalls recht bald eine Ausbildung zum Seemann und heuerte auf verschiedensten Schiffen an. Ein Gefühl von Heimat oder Kulturverbundenheit interessierten ihn nie sonderlich, einzig seine Hingabe zur See spornten ihn an. Bis er sich eines Tages unsterblich in Jumalah Wellenschnitt (Albin, *unbekannt, wunderschön und abenteuerlustig) verliebte. Das Paar machte sich schnell einen Ruf beim Durchsegeln der lorakischen Meere. Bis zu jenem Tag, an dem ein Sturm Jumalah in die Tiefe, und ein großes Loch in Rhubars Herz riss. Daraufhin ersuchte er Feen um Rat und flehte die Göttern der See an, man möge sie zurückbringen. Nach Jahren ohne jeden Erfolg wurde er immer verbitterter und irgendwann verfluchte er die Götter und alle Kreaturen der Ozeane und schwor sich, der gefürchtetste Seefahrer der Welt zu werden, bis selbst Feen und Götter Angst vor ihm bekommen und ihm seine Geliebte Jumalah zurückgeben würden. Seit dem kennt man Kapitän Bluthand, den Schrecken der Meere. Nur eine Handvoll alter Weggefährten wissen über diese Vergangenheit.

Rolle im Spiel

Bluthand kann ein brutaler Gegner sein, der verhindert, dass Verhandlungen zustande kommen. Genauso gut könnten er und seine Piraten eine wichtige Unterstützung bei der Abwehr der Orkinvasion darstellen. Da er nicht notwendigerweise die Interessen seiner Mannschaften, sondern die eigenen verfolgt, ist es gut möglich, dass er ein unberechenbares Chaoelement darstellen wird. Ihn uneingeschränkt für „die Sache“ zu gewinnen, dürfte schwierig sein. Mit Shukar Sturmsäbel hat er einen Konkurrenten, den er klein halten will.

Anders als die Anführer anderer Fraktionen, erfordert es sein Ruf, sich selbst immer wieder im Kampfgeschehen zu beweisen. Damit könnte er ein direkter Gegner der Charaktere werden. Dies gilt umso mehr, falls er den Eindruck gewinnt, sie könnten seinen Rivalen unterstützen oder ihm Konkurrenz machen. Das kann bis hin zu einer Forderung zum Duell mit einem kampfstarken Charakter führen.

Der Kapitän kann impulsiv handeln und durchdenkt seine Aktionen manchmal nicht bis zu Ende. Daher ist er anfällig für Provokationen, was die Charaktere zu ihrem eigenen Vorteil nutzen können.

Werte

AUS: 4, BEW: 3, INT: 3, KON: 5, MYS: 4, STÄ: 5, VER: 2, WIL: 5

GK: 4, GSW: 8, LP: 11, FO: 33, VTD: 32*, SR: 0, KW: 30, GW: 25

*Ausweichen III

Fertigkeitspunkte: Handgemenge: 12

Körper/Faustschlag (Handgemenge): 20 (23), INI: 1, Meisterschaften: I Abdrängen, Block, Halten, Schwerpunkt Faustschlag 3, Umklammern, Umreißen, Verwirrung II: Verbessertes Umreißen, Tödlicher Schaden, III: Klingentanz, Würgegriff

Fertigkeiten: Akrobatik: 20, Athletik: 16, Anführen 21, Entschlossenheit: 18, Heimlichkeit: 11, Schwimmen: 19, Seefahrt: 20, Überleben: 14, Wahrnehmung: 16, Zähigkeit: 19, Kampf: 19, Wassermagie: 17

Zauber:

Kampfmagie (I: Flammenhand, Schockgriff, Rüstungsdurchdringung (Magie), II: Feuerstrahl, Faust der Zerstörung (Magie), III: Eislanze, Schadenswelle)

Wassermagie (I: Nebel auflösen (Magie), Nebelsicht, Schwimmhäute, II: Kälteschild, Schutz des Wassers (Magie), III: Nebel rufen, Über Wasser gehen, Wasseratmung)

Meisterschaften: Akrobatik (I: Blitzreflexe II, Stehaufmännchen, II: Koordiniertes Ausweichen, Meisterhafte Balance, III: Ausweichen III), Anführen (I: Herausforderung, Sammeln, Schwerpunkt: Einschüchtern 3, II: Schlachtplan Angriff, Schlachtplan Verteidigung, III: Taktisches Genie), Athletik (I: Kletteraffe, Weitspringer), Entschlossenheit (I: Eiserner Wille, Unbeirrbar, II: Willensanstrengung), Schwimmen (I: Flusstäucher, II: Kampf unter Wasser), Seefahrt (I: Beine des Seemanns, Blick auf die Sterne, Seebär, II: Korsar, III: Held der Meere), Überleben (I: Geländekunde (Meer)), Wahrnehmung (I: Umgebungssinne (Meer), Zähigkeit (I: Wachsamkeit, II: Schmerz widerstand I)

Kampfmagie (I: Sparsamer Zauberer, Fernzauberer, Gezielte Zauber, II: Nichts Passiert!, Herz des Zerstörers, Veteran des Kampfgetümmels)

Wassermagie (I: Sparsamer Zauberer, Kälteaura, II: Nichts Passiert!, Wogenbezwinger)

Merkmale: Flink, Robust 2, Taktiker, Hoher Geistiger Widerstand, Hoher Körperlicher Widerstand 2

Sprachen: Basargnomisch, Dragoreisch, Mertalisch, Patalisch

Beute: Talisman der Kampfmagie: Verstärkungssparer (Magie), Talisman der Wassermagie: Verstärkungssparer (Magie), Schatzkarte eines persönlichen Schatzes, dessen Lage nur ihm bekannt ist.

Im Kampf schlägt er unbewaffnet und erbarmungslos zu. Diese Auftritte dienen entweder seinem Ruf oder sind seinem jähzornigen Wesen geschuldet.

Linus Candalus

(Alb, *957)

Beobachtet stundenlang Dornenburgfinken beim Bau ihres Nestes.

Ausholende Gesten, die ein Muster beschreiben. Zu einem Vertrauten: „Hier ist ein Bruch.“



Erscheinung

Linus sieht mit seinen langen dunklen Haaren und dem fein geschnittenen Gesicht gut aus, aber dieser erste Eindruck verpufft bei vielen Leuten schnell. Seine langsamen Bewegungen, der Blick der lange auf irgendwelchen Dingen ruht und die scheinbare Unfähigkeit mit anderen Leuten zu reden, verführen die meisten Leute zu dem falschen Schluss: Sie halten ihn für einfältig.

Dabei haben diese autistischen Züge nichts mit Dummheit zu tun. Linus ist ausgesprochen intelligent und hat eine spezielle Begabung im Erkennen von Mustern in der Natur, der Magie und der Musik. Dennoch sorgen Leute die in Gruppen auftauchen und auf ihn einreden zu einer Reizüberflutung, und der begegnet er damit, dass er sich räumlich und emotionell zurückzieht.

Motivation

Chaotische Orte und aggressive Lorakier verunsichern Linus so sehr, dass er sich in seine eigene innere Höhle verkriecht. Er wünscht sich einen Ort des Friedens und Leute die ihn verstehen. Dafür ist er durchaus bereit, sich aus seiner Komfortzone zu bewegen.

Agenda

Linus hilft denjenigen, die gut zu ihm sind. Er ist sehr wohl in der Lage, eine größere Gefahr zu erkennen und zu analysieren. Es gibt jedoch nur sehr wenige Leute, die auf ihn hören. Er hat es aufgegeben, andere von der Existenz „seiner Hirngespinnsten“ zu überzeugen.

Geschichte

Er hat die Gefangenschaft als Geisel bei den Serazzol gut überstanden – Jaeheriz Kazzol und Simira Goldauge unterhalten sich mit ihm, niemand traut ihm eine Flucht durch die Wildnis zu. Die Entführung durch die Piraten war eine Tortur, der Aufenthalt dort auch, aber diese Erinnerungen verblassen, er wird jetzt gut behandelt, und es gibt beim Kult Leute die ihn verstehen. Aber selbst die Serazzol, die mit Linus über das eine oder andere reden, wissen nicht wie viel er über die Zeit hinweg aufgeschnappt und behalten hat.

Rolle im Spiel

Linus ist unfähig einer Fraktion anzugehören. Er ist sehr wohl in der Lage, zu einer Handvoll Personen eine Beziehung aufzubauen, aber die Auswahl erfolgt nach sehr persönlichen Kriterien – und dem Willen und der Fähigkeit der Person sich auf diesen besonderen Geist einzulassen.

Als Serazzol-Übersetzer, Analyst für magische Muster und selbst als Mittler zwischen den Serazzol und anderen Parteien könnte er für die Charaktere sehr interessant sein, immer vorausgesetzt, sie bekommen Zugang zu ihm.

Werte

AUS: 2, BEW: 2, INT: 4, KON: 2, MYS: 4, STÄ: 2, VER: 4, WIL: 2

GK: 5, GSW: 7, LP: 7, FO: 12, VTD: 16, SR: 0, KW: 16, GW: 22

Steine (Schusswaffen) 14: INI: 6, Meisterschaften: Improvisation (Wurfwaffen), Scharfschütze (Wurfwaffen), Starker Wurfarm

Linus ist sehr gut darin Flugbahnen von Objekten vorauszuberechnen, würde einen Stein aber nur in höchster Not gegen einen Lorakier einsetzen.

Fertigkeiten: Akrobatik: 8, Arkane Kunde: 14*, Athletik: 9, Darbietung 10, Diplomatie: 9, Entschlossenheit: 9, Naturkunde: 15*, Schwimmen: 6, Tierführung 11, Wahrnehmung: 14*, Zähigkeit: 8

Meisterschaften: Arkane Kunde (I: Analyst (Magie), Langzeitbeobachtung (Magie)), Entschlossenheit (I: Eiserner Wille), Darbietung (I: Geselle (Saiteninstrumente)), Tierführung (I: Dompteur), Wahrnehmung (I: Perfektes Gehör, Umgebungssinne (Steppe)).

Merkmale: Attraktiv, Dämmersicht, Literat, Scharfes Gehör, Taktiker, Hoher Geistiger Widerstand 2,

*Autist (er erhält auf Analysen einen Umstand *Kinderspiel*, wenn er für die Analyse mindestens zehn Minuten in ungestört bleibt. Er erhält einen Umstand *fast unmöglich* für Darbietungen und soziale Interaktionen mit allen Personen und Gruppe. Ausnahmen sind Leute, die sich auf ihn eingestimmt haben und die er akzeptiert).

Sprachen: Basargnomisch, Patalisch, Serazz

Beute: Zwei Maffa-Bohnen, ein paar sehr schöne aber wertlose Steine, eine Leier uralter Machart Q4 (Darbietung/Saiteninstrumente +2).

Lira Tarabis

(Menschenfrau, *963)

„Das nennt ihr ordentliche Handwerksarbeit?!“

„Wie kann man diese Bohnen kultivieren? Gar nicht? Also dann, wie viele Säcke pro Monat könnt ihr liefern?“

Erscheinung

Lira Tarabis ist eine ansprechend gekleidete junge Dame. Sie hat braune Augen und schulterlanges hellbraunes Haar, das sie offen trägt. Sie wirkt immer gepflegt, höflich und fröhlich. Im Gespräch drückt sie sich gewählt aus. Bei einem ersten Treffen hat sie die Angewohnheit, ihr Gegenüber neugierig zu mustern.

Motivation

Lira wirkt zwar immer fröhlich, doch diese Fröhlichkeit ist aufgesetzt. Tatsächlich sehnt sie sich sehr nach ihrer Heimat Aurigion und will nach Hause zurück. Sie liebt Luxus und den Umgang mit angemessener Gesellschaft. Das macht sie empfänglich für Leute, die ihr entweder besondere Geschenke machen oder ihr das Gefühl geben, mit wichtigen Leuten von Stand oder hohem Ansehen zu verkehren.



Charakteren von Adel (Stand 2+) mit entsprechenden Umgangsformen gegenüber ist ihre Einstellung wenigstens aufgeschlossen, solange sie keine Interessen vertreten, die in Konflikt mit ihren eigenen geraten.

Agenda

Lira wird alles dafür tun, dass Limani seine Schulden bei ihrer Bank so schnell es geht zurückzahlt. Sie bremst entsprechende Investitionen, die den Leuten in Limani ein besseres Leben ermöglichen würden, wie zum Beispiel die Anlage einer Kanalisation und investiert einen Teil des Geldes aus der Stadtkasse, um Lugiens Grab, bzw. die Harkensteine erkunden zu lassen. Sie scheut dabei auch nicht vor riskanten Ausgaben zurück, solange sich diese in Grenzen halten. Sie hofft auf einen „Hauptgewinn“ wie den Fund von Mondstein, Gold, Edelsteinen oder diesen seltsamen schwarzen Steinen, die brennen sollen. Sie ist sich auch ziemlich sicher, dass die „Wilden“ auf der Insel etwas verbergen, das interessanter ist, als diese Maffa Bohnen, auch wenn diese wenigstens etwas Geld in die Kasse spülen. Dass Lira solche Erkundungsmissionen finanziert, ist in ganz Limani bekannt und entsprechende Erkundungsaufträge hängen sowohl in „Lugiens Anker“ als auch in der „Muschel“ aus. Lira ist als Auftraggeberin sparsam bei der Bezahlung eines festen Gehalts, aber dafür eher großzügig, wenn Erkenntnisse gewonnen werden, die sich für sie oder für die Stadt auszahlen. Versuche, Lira für eine andere Seite abzuwerben, erhalten aufgrund ihrer starken Heimatverbundenheit einen *fast unmöglichen* Umstand. Dies ließe sich nur durch ein Angebot kompensieren, das ihr ein Leben in Wohlstand ermöglichen und eine Aufnahme in die adlige Gesellschaft bedeuten würde.

Sollte sie von dem drohenden Sturm der Orks auf Lugiens Grab erfahren, so wird sie alles in die

Waagschale werfen, was in ihrer Macht steht, um den Angriff abwehren zu lassen und die Investitionen ihres Hauses in Limani zu retten. Sie verbindet damit die Hoffnung, dass ihr Einsatz zu Hause entsprechend honoriert wird und das ihr eine frühere Rückkehr ermöglicht. Sie wäre in diesem Fall sogar dafür, Piraten zum Schutz anzuheuern und mit Berilia zusammen zu arbeiten. Natürlich ohne die Eigenständigkeit Limanis aufzugeben.

Rolle im Spiel

Lira ist eine verlässliche Auftraggeberin. Sie zu gewinnen ist nicht ganz einfach, solange bei den Helden niemand ist, der über entsprechende Ansehen verfügt, bzw. der von Stand ist. Doch am Ende zählen auch für sie Ergebnisse, selbst wenn sie sich dafür mit „Gesindel“ abgeben müsste. Lira hat gute Verbindungen in Limani und zu einigen Kapitänen, die regelmäßig den Hafen anlaufen und kann die Helden mit entsprechenden Personen bekannt machen, sich für diese einsetzen und Türen öffnen. Darüber hinaus weiß sie deutlich mehr über die Serazzol und die geographische Umgebung von Lugiens Grab, als mancher auf den ersten Blick vermuten würde. So begleitet sie immer wieder Händler ins nächste Dorf der Eingeborenen.

Lira wird sich nicht auf längere oder gefährliche Abenteuer begeben, könnte aber die Helden in eines der Dörfer der Einheimischen begleiten oder gar nach Berilia, wenn diese jemand benötigen, der das Reden übernimmt.

Werte

AUS: 5, BEW: 2, INT: 4, KON: 2, MYS: 3, STÄ: 2, VER: 5, WIL: 4

GK: 5, GSW: 7, LP: 7, INI: 6, FO: 29, VTD: 18, SR: 0, GW: 25, KW: 20

Lira ist keine Kämpferin und wird versuchen, sich in einem Kampf mit Worten aus der Affäre zu ziehen, bzw. Gegner mit Zaubern wie Furcht, bzw. Schlaf zu beeinträchtigen.

Fertigkeiten: Akrobatik: 7, Athletik: 8, Arkane Kunde: 14, Diplomatie: 19, Heimlichkeit: 9, Entschlossenheit: 17, Empathie: 18, Länderkunde: 18, Redegewandtheit: 18, Wahrnehmung: 13, Zähigkeit: 10, Beherrschungsmagie: 14, Erkenntnismagie: 15

Zauber: Beherrschungsmagie (0: Einstellung verbessern, Einstellung verschlechtern, I: Furcht, Moral erhöhen, II: Gedankenschutz, Schlaf), Erkenntnismagie (0: Magie erkennen, I: Alarm, Magische Botschaft, Text verschlüsseln, II: Einstellung erspüren, Sprachverständnis)

Meisterschaften: Diplomatie (I: Diplomat, Feilscher, Stil & Grazie, II: Etikette), Entschlossenheit (I: Eiserner Wille, Unbeirrbar), Empathie (I: Rede mit mir, Gegner durchschauen I), Länderkunde (I: Sprachbegabt, II: Gute Allgemeinbildung, Philosoph), Redegewandtheit (I: Ablenken, II: Nicht ins Gesicht!), Beherrschungsmagie (I: Sparsamer Zauberer, Zielender Zauberer (MAG)), Erkenntnismagie (I: Sparsamer Zauberer, Stimmungsgespür)

Stärken: Literat, Soziales Gespür, Stabile Magie, Taktiker, Weltgewandt

Beute: Talisman der Beherrschungsmagie Verstärkungssparer (MAG)

Sprachen: Basarnomisch, Mertalisch, Patalisch, Serazz, Zwingardisch

Lucius Latus

(Gnom, *869)

„Nein, dort hinten, dort in der Schleife der Beril, am äußeren Rand, da finden wir Gold!“

„Seht ihr den Felsen da, in mitten des Dornengestrüpp? Man spürt die Magie von hier aus!“



Erscheinung

Lucius Latus hat krause dunkle Haare, Hörnchen mit blauen Spitzen, dunkle Augen und ist ein recht stattlicher Gnom. Er passt seine Kleidung und sein Auftreten der jeweiligen Situation an. Daher hat man ihn schon als ein Chamäleon bezeichnet.

Motivation

Tief in seinem innersten ist der Gnom ein Überlebenskünstler. Es geht ihm weniger darum, ein bestimmtes Ziel im Leben zu erreichen, als immer wieder auf die Füße zu kommen und die Situationen zu seinem Vorteil zu nutzen. Dabei ist er jedoch ein weitgehend gesetzestreuer und loyaler Patalier.

Agenda

Horatia Candalus und ihr Sohn tun ihm leid. Wenn möglich würde er ihnen gerne helfen.

Diese Hilfsbereitschaft hat ihn bereits in Schwierigkeiten gebracht (siehe Geschichte). Er würde gerne irgendwie so aus der Geschichte heraus kommen, dass es nicht so aussieht, als hätte er versagt und gar nichts geleistet. Im Zweifelsfall wird er patalische Interessen über die anderer Fraktionen stellen. Sein Ruf als Problemlöser ist ihm wichtiger als Gold und Silber.

Geschichte

Aufgewachsen als Sohn niederer Beamte in Patalis hat sich Lucius Latus schnell einen Ruf als Problemlöser mit einem teils sehr eigenwilligen Stil gemacht. Das gefiel nicht allen Auftraggebern, und so musste er immer wieder auf Gönner warten, die seinen Stil billigten. Meistens war der Grund dafür einfach: Andere hatten es vor ihm versucht und waren gescheitert.

Der patalische Adelige, der ihn auf die Insel schickte, stellte nach ein paar Wochen die Zahlungen ein. Lucius Latus war auf ein Dilemma gestoßen: Verriet er Horatia Candalus, würde sie von der Insel abgezogen und das Leben ihres Sohnes wäre dann vermutlich keinen Telar mehr wert.

Doch Lucius Latus hatte Glück im Unglück. Er investierte den größten Teil seiner Ersparnisse in die Goldwäscherei und fand einige größere Nuggets. Seinen Platz an der Beril verkaufte er an andere, und so steht er auch als Auftraggeber nicht mittellos da.

Das magische Muster der Insel weckte seine Neugier. Er ist sich ziemlich sicher, dass er dieses Wissen irgendwann einmal gewinnbringend nutzen kann.

Rolle im Spiel

Lucius Latus ist ein potentieller Auftraggeber, der seine Gruppe mit großen Freiräumen ausstattet. Er ist durchaus daran interessiert, dass die Gruppe seinem Ruf als Problemlöser gerecht wird. Für ihn sind jedoch auch unkonventionelle Methoden in Ordnung.

Zudem kann er als Magiekundler und Wildnisführer einspringen, wenn die Gruppe keine Experten

auf diesem Gebiet vorzuweisen hat. Er ist kein offizieller Vertreter von Berilia oder Patalis und kann somit auch als Mittler zwischen der Präfektin und anderen Parteien auftreten.

Werte

AUS: 2, BEW: 3, INT: 4, KON: 4, MYS: 3, STÄ: 2, VER: 5, WIL: 3

GK: 3, GSW: 8, LP: 8, FO: 22, VTD: 25*, SR: 2, KW: 21, GW: 24

*Kette, leicht

Fertigkeitspunkte: Klingenwaffen: 9, Schusswaffen: 9

Säbel (Klingenwaffen): 16, INI: 3, Meisterschaften: I Ausfall, Verwirrung II: Gezielte Treffer

Leichte Armbrust (Schusswaffen): INI: 3, Meisterschaften: I Scharfschütze, Schnellschütze I II:
Zielschuß

Buckler: 15

Fertigkeiten: Akrobatik: 12, Arkane Kunde: 17, Athletik: 12, Diplomatie: 13, Entschlossenheit: 12, Heimlichkeit: 15, Jagdkunst: 15, Länderkunde: 18, Naturkunde: 18, Schwimmen: 13, Überleben: 17, Wahrnehmung: 16, Zähigkeit: 13, Erkenntnismagie: 14, Naturmagie: 12

Zauber

Erkenntnismagie (0: Magie erkennen, I: Alarm, Wahrer Blick, Sicht verbessern, Zauberahnung (Magie), II: Sprachverständnis)

Naturmagie (0: Magischer Kompass, Freund der Tiere, I: Wasser finden, Wasser reinigen, Rindenhaut, II: Spurlos in der Wildnis)

Meisterschaften: Akrobatik (I: Blitzreflexe I, Stehaufmännchen), Arkane Kunde (I: Analyst (Magie), Artefaktkunde, II: Arkane Verteidigung II, Langzeitbeobachtung (Magie)), Athletik (I: Sprinter I), Diplomatie (I: Diplomat), Entschlossenheit (I: Eiserner Wille), Heimlichkeit (I: Leisetreter), Jagdkunst (I: Unermüdlicher Verfolger), Länderkunde (I: Sprachbegabt, Universalgelehrter, II: Gute Allgemeinbildung), Naturkunde (I: Konservierung, Schwerpunkt Gesteinskunde 2, II: Schneller Sammler), Schwimmen (I: Flusstaucher, Arbeit unter Wasser), Überleben (I: Geländekunde (Savanne), Wildnisläufer, II: Vorausschauender Führer), Wahrnehmung (I: Umgebungssinne (Savanne, Stadt), Zähigkeit (I: Rüstungsträger I, Starker Schildarm I) Erkenntnismagie (I: Sparsamer Zauberer, Fokuskontrolle) Naturmagie (I: Sparsamer Zauberer, Fokuskontrolle, Lied der Natur)

Merkmale: Feensinn, Flink, Hoher Geistiger Widerstand, Literat, Robust, Taktiker

Sprachen: Basargnomisch, Patalisch

Beute: Kette, leicht Q:2 Tick+-1, Säbel Q:2 TP+2, Leichte Armbrust Q:2 WGS-1

Shukar Sturmsäbel

(Mensch, *943)

„Geduld, Leute! Vor Wut zu schäumen ist kein Plan!

„Ich habe das nicht vergessen. Der Tag wird kommen ...“

Erscheinung

Shukar ist ein großer drahtiger Mann Ende 40. Seine Haut ist wettergegerbt und von Narben übersät. Man sieht ihm an, dass er weit herum gekommen ist und viele Kämpfe überlebt hat. In seinen dunklen Haaren zeigen sich insbesondere in seinem Bart einige graue Strähnen. Seitdem Kapitän Bluthand ihn geblendet hat, trägt er eine Augenbinde.

Motivation

Shukar ist sehr ehrgeizig, ein Umstand, der wohl mit dazu beigetragen hat, dass Kapitän Bluthand die Übergabe von Linus Candalus an den Kult des Barazzol zum Vorwand nahm, um ihn zu blenden, weil er ihn als zunehmende Konkurrenz sah und weil ihre langfristigen Ziele nicht mehr übereinstimmten.



Außerdem hat er die Freiheit der Piraten auf Lugiens Grab und die Unabhängigkeit, die sie hier genießen, zu schätzen gelernt.

Agenda

Auf Dauer will Shukar auf Lugiens Grab „sein eigenes Ding“ machen. Besser hier König sein, als auf den Suderinseln dem Kapitänsrat gehorchen und sich an den Kodex halten zu müssen. Als Vision schwebt ihm vor, die Piraten von Lugiens Grab zu einer echten Macht auszubauen und nach und nach die Kontrolle über die Insel zu übernehmen. Den Kult und die Serazzol sieht er aufgrund ihrer fehlenden Kampferfahrung als keine Bedrohung an. Schließlich benötigen sie die Piraten sogar dazu, ein paar Leute zu entführen. Und die Präfektin von Berilia lässt sich über ihren Sohn, der als Geisel beim Kult ist, kontrollieren. Limani macht ihm am meisten Kopfzerbrechen, weil die kleine Stadt ihre Unabhängigkeit militant verteidigt. Langfristig könnte er sich einen eigenen Korsarenstaat auf den Harkensteinen vorstellen. Die Patalier scheinen das Gebiet ja für interessant genug zu halten, um es für sich zu beanspruchen.

Shukar hofft darauf, dass Crewmitglieder, die ähnlich denken wie er, ihn eines Tages befreien. Und er glaubt, dass er danach mehr Piraten von seinen Vorstellungen überzeugen kann. Er befürchtet zwar, dass seine Befreiung die Piraten auseinander reißen könnte, doch das würde er in Kauf nehmen. Mit Kapitän Bluthand sieht er in keinem Fall mehr eine gemeinsame Zukunft. Wenn er könnte, würde er sich für die Blindung rächen, doch es ist ihm bewusst, dass es bis dahin ein sehr weiter Weg ist und dass Rache am besten kalt genossen wird.

Geschichte

Shukar Sturmsäbel ist seit vielen Jahren ein Mitglied von Kapitän Bluthands Crew. Er kennt dessen Geschichte und seine Verbitterung über den Tod seiner Geliebten. Er hat mit Bedauern gesehen, was das aus dem Zwerg gemacht hat. Dennoch blieb er lange Jahre seinem Kapitän gegenüber loyal und unterstützte ihn, selbst als dies die Verbannung von den Suderinseln bedeutete. In den letzten Jahren stieg Shukar zum ersten Maat auf. Er ist ein exzellenter Seemann, gefürchteter Kämpfer und guter

Windmagier und genießt bei vielen Crewmitgliedern einen guten Ruf, weil er das unbeherrschte und teilweise kurzsichtige Wesen des Kapitäns oft auszugleichen vermochte.

Rolle im Spiel

Shukar ist der Kopf der Opposition innerhalb der Piraten. Die Charaktere könnten seine Befreiung nutzen, um die Fraktion der Piraten zu schwächen. Mit ihm wäre eine Einigung bei den Verhandlungen deutlich leichter, als mit Kapitän Bluthand. Sollten die Charaktere pro Bluthand agieren, so ist Shukars Existenz der Dorn in ihrer Ferse. In diesem Fall werden sie versuchen müssen, ihm seine Getreuen nach und nach abspenstig zu machen. Ihn einfach umzubringen wird nicht funktionieren und Shukar ist selbst das beste Beispiel, was Kapitän Bluthand mit Leuten macht, die Dinge ungebeten „in vorauseilendem Gehorsam“ erledigen.

Shukar denkt langfristig. Er könnte kurz- bis mittelfristig einen Vertrag als Seesöldner oder Freibeuter akzeptieren, sich von Berilia und Limani aufrüsten lassen, um sich später gegen die beiden Städte zu wenden und selbst die Kontrolle über Lugiens Grab zu übernehmen. Wenigstens wenn diese nicht aufpassen und zulassen, dass er zu mächtig wird.

Werte

AUS: 3, BEW: 4, INT: 4, KON: 4, MYS: 4, STÄ: 3, VER: 5, WIL: 4
GK: 5, GSW: 9, LP: 10, FO: 31, VTD: 27*, SR: 0, KW: 24, GW: 25

*Ausweichen II

Fertigkeitspunkte: Klingenwaffen: 10

Zwei Säbel (Klingenwaffen): 20 (22), INI: 3, Meisterschaften: I Abdrängen, Kampf mit zwei Waffen, Schwerpunkt Säbel 2, Vorstürmen, Umreißen, II: Beidhändige Abwehr, Beidhändiger Angriff, Gezielte Treffer

Fertigkeiten: Akrobatik: 16, Athletik: 15, Anführen 16, Entschlossenheit: 15, Heimlichkeit: 14, Schwimmen: 16, Seefahrt: 18, Überleben: 17, Wahrnehmung: 15, Zähigkeit: 16, Wind: 19

Zauber: Windmagie (0: Sanfter Fall, I: Nebelsicht, II: Beflügelte Waffe, Blitzschlag, Sprungfeder(Magie), III: Kettenblitz, Nebel rufen, Windschild)

Meisterschaften: Akrobatik (I: Blitzreflexe I, Stehaufmännchen, II: Ausweichen II, Koordiniertes Ausweichen, Meisterhafte Balance), Anführen (Sammeln, Schlachtplan Angriff), Athletik (I: Kletteraffe, Weitspringer), Entschlossenheit (I: Eiserner Wille, Unbeirrbar), Heimlichkeit (I: Leisetreter), Schwimmen (I: Flusstauher, II: Kampf unter Wasser), Seefahrt (I: Beine des Seemanns, Blick auf die Sterne, Seebär, II: Korsar), Überleben (I: Geländekunde (Meer), Meteorologe, II: Vorausschauender Führer), Wahrnehmung (I: Umgebungssinne (Meer)), Zähigkeit (I: Wachsamkeit)

Windmagie (I: Sparsamer Zauberer, Wetterkundig, Vom Winde umweht (Magie), Zielender Zauberer (Magie), II: Nichts Passiert! Windmeisterschaft)

Merkmale: Geblendet 4 (Blendung), Robust, Taktiker, Zielstrebig

Sprachen: Basargnomisch, Dragoreisch, Mertalisch, Patalisch

Beute: 2 Säbel Q:4 TP+2, WGS-1

Shukar ist nicht umsonst ein gefürchteter Kämpfer mit zwei Säbeln. Auf die Ferne schwächt er seine Gegner mit Blitzen oder Kettenblitzen. Vorausgesetzt, es gelingt ihm seine Sehkraft auf irgendeine Art und Weise zurück zu bekommen.

Simira Goldauge

(Albin, *730)

„Gut, dass ihr zu mir gekommen seid. Schildert mir euer Problem!“

„Weise ist derjenige, der seine eigenen Schwächen erkennt!“



Erscheinung

Man merkt Simira Goldauge kaum an, dass sie zwischenzeitlich über 260 Jahre alt ist. Die Albin wirkt immer noch vital und ihr langes blauschwarzes Haar ist fast so voll und kräftig wie in ihrer Jugend. Ihre goldenen Augen strahlen eine tiefe Ruhe aus. Gelegentlich zeigt sich ein belustigtes Funkeln darin. Simira trägt für gewöhnlich eine weiße Robe, die mit einem roten Lindwurm bestickt ist und sie als Weise des Kultes ausweist.

Motivation

Simira hat ihr Leben ihrer Gottheit und dem Schutz der Insel geweiht. Sie ist nicht nur bereit hohe persönliche Opfer zu bringen, um die Sicherheit ihres Volkes zu gewährleisten, sie ist auch bereit, andere dafür zu opfern, wenn es sein muss und wenn diese selbst dazu bereit sind.

In letzterem unterscheidet sich ihre Einstellung von der von Jaeheriz Kazzol, dem dieser letzte Punkt nur eingeschränkt wichtig ist.

Agenda

Simira ist eine der wichtigen Personen, die Jaeheriz dabei unterstützt, die Vollendung des Rituals voranzutreiben. Auch wenn sie entsprechendes Wissen über Ritualmagie erworben hat, wäre sie selbst nicht in der Lage, ein solches Ritual zu leiten ohne weitere kritische Schwachpunkte einzubauen und die Wirkung deutlich einzuschränken. Sie hält dafür die Organisation des Kultes zusammen. Sie schlichtet Streit innerhalb des Volkes, den die Abgesandten der Dörfer in Gravasso vorbringen und mit dem Jaeheriz nicht persönlich behelligt werden muss. Außerdem sorgt sie dafür, dass im Kult alle die ihnen zugewiesene Rolle ausüben. Ein besonderes Auge hat sie auf Kemar Altein geworfen, dessen zunehmenden Ehrgeiz sie als potentiell gefährlich für die Einheit des Kultes ansieht.

Geschichte

Simira wurde 730 LZ geboren. Sie trieb sich in jungen Jahren viel auf der Insel herum, untersuchte neugierig und staunend die Ruinen der Riesen und begleitete als Erwachsene sogar einige Male patalische Entdecker, die die Blutgrasweite von Berilia aus erkundeten. Sie hat die Brutstätten der Orks gesehen und weiß genau, was der Insel blüht, sollten größere Horden von Orks über die Beriliastraße kommen und über die Insel herfallen. Diese Erkenntnisse waren auch der Grund dafür, warum sie schließlich ihr Dorf verließ und sich dem Kult des Barazzol anschloss. Sie arbeitete dort sehr lange als bescheidene Dienerin der Gottheit, und erlangte im Alter von 200 Jahren schließlich ihre Position als Weise im Kult, kurze Zeit nachdem sie die Maske von Jaeheriz durchschaute. Vor 30 Jahren starb ihr Mann, den sie sehr liebte. Sie hat 4 Kinder, viele Enkel und ist inzwischen Urgroßmutter.

Rolle im Spiel

Simira wird Neuankömmlinge im Kult eine Zeit lang genau beobachten, bis sie sich sicher ist, dass diese dem Kult nicht schaden wollen und die Ziele des Kultes unterstützen. Sie wird außerdem Einfluss auf Neue nehmen und versuchen, sie zum Glauben an Barazzol und der Wichtigkeit der Aufgabe des Kultes zu bekehren oder sie in diesem Glauben zu festigen. Selbst Feinde des Kultes, die sie durchschaut hat, wird sie versuchen entsprechend zu beeinflussen, wenn sie glaubt, dass sie der eigenen Sache am Ende nutzen könnten. Bei diesen ist sie aber sehr viel vorsichtiger und wird ihnen niemals alleine begegnen. Außerdem wird sie andere Kultmitglieder vor deren verderblichen Einfluss warnen.

Werte

AUS: 7, BEW: 5, INT: 4, KON: 3, MYS: 6, STÄ: 2, VER: 4, WIL: 5

GK: 5, GSW: 10, LP: 8, FO: 42, VTD: 27*, SR: 0, KW: 24, GW: 29

*Ausweichen II

Fertigkeitspunkte: Stangenwaffen: 9

Kampfstab (Stangenwaffen): 20, INI: 3, Meisterschaften: I Ausfall, Rückzugsgefecht, Gezielte Treffer

Fertigkeiten: Akrobatik: 16, Arkane Kunde: 22, Athletik: 11, Diplomatie: 22, Empathie: 20, Entschlossenheit: 21, Heimlichkeit: 14, Wahrnehmung: 18, Zähigkeit: 17, Erkenntnismagie: 22, Felsmagie: 17, Schicksalsmagie: 25, Schutzmagie: 22

Zauber:

Erkenntnismagie (0: Magie erkennen, I: Alarm, II: Einstellung erspüren, Geistersprache, Wasser Finden, III: Gift erkennen, Sinne verstärken, Illusion enttarnen (Magie), Traumbotschaft (Magie), VI: Gedankenlesen)

Felsmagie (I: Standfest, II: Erdstoß, Steinhaut, Steinwand III: Fels formen)

Schicksalsmagie (0: Glück, I: Segnung, Weihe, II: Leichtes Ziel, III: Eulengespur, Hohe Segnung, Prophezeiung, IV: Verdammung, Hohe Weihe (Götter))

Schutzmagie (I: Gedankenschutz, Schutz vor Feuer, II: Eiserne Aura, Windschild, III: Leben verhüllen, Schutz vor Gift, Magischer Panzer)

Meisterschaften: Akrobatik (II: Ausweichen II, Koordiniertes Ausweichen), Arkane Kunde (I: Artefaktkunde, Ritualband (Magie), Zaubergestenexperte (Magie), II: Arkane Verteidigung II, III: Ritualkunde 2 (Magie)), Diplomatie (I: Diplomat, Feilscher, II: Missionar), Empathie (I: Beruhigen, Rede mit mir, II: Begabter Menschenkenner), Entschlossenheit (I: Eiserner Wille, Unbeirrbar, Undurchschaubar), Heimlichkeit (I: Leisetreter), Wahrnehmung (I: Umgebungssinne (Savanne), II: Veränderte Umgebung), Zähigkeit (I: Wachsamkeit, II: Schmerzwiderstand I)

Alle Magieschulen (I: Sparsamer Zauberer, Hand des Zauberers, II: Nichts Passiert!)

Erkenntnismagie (I: Forschender Geist, Stimmungsgespür, II: Subtile Forschung, III: Magiegespür (Magie))

Schicksalsmagie (II: Schicksalskenntnis (Magie), III: Prophet)

Merkmale: Attraktivität, Dämmersicht, Hitzeresistenz, Hoher Geistiger Widerstand 2, Literat, Priester, Scharfes Gehör, Stabile Magie, Taktiker, Splitterträgerin – Mondzeichen „Omen des dunklen Modes“

Sprachen: Basargnomisch, Mertalisch, Patalisch, Serazz, Zwingardisch

Beute: Kampfstab Q:6 (WGS -1, Fertigungsbonus +2), Robe Q:4 (Diplomatie – Bekehren +2). Falls mit den Regeln des Magiebandes gespielt wird, verfügt Simira über je einen Talisman der Schicksalsmagie und der Erkenntnismagie mit den Eigenschaften Verstärkungssparer und Magieunterstützer.

Simira hat zwar eine Vergangenheit als Abenteurerin, doch diese liegt sehr lange zurück. Sollte sie in einen Kampf verwickelt werden, so wird sie Verbündete mit Schicksalsmagie und Felsmagie unterstützen und Feinde mit Flügen schwächen. Zum Kampfstab greift sie nur, wenn ihr der Fokus ausgeht und Rückzug keine Option ist. Simira ist sich bewusst, dass sie Splitterträgerin ist.

Anhang C: Typische Werte von Nichtspielercharakteren

Berilia

Stadtwache von Berilia

Typische Werte der **Wache** von Berilia:

Monstergrad 2/1, typischerweise Mensch

AUS: 2, BEW: 4, INT: 4, KON: 3, MYS: 2, STÄ: 4, VER: 2, WIL: 3

GK: 5, GSW: 10, LP: 8, FO: 15, VTD: 25*, SR: 2*, KW: 22, GW: 19

* Kette, leicht, +Lederschild

Langschwert (Klingenwaffen): 18, Initiative: 3, Meisterschaften: I: Umreißen, Verteidiger, Verwirrung, Spezialisierung Langschwert 1, II: Gezielte Treffer

Lederschild: 17, Defensiv 3

Fertigkeiten: Akrobatik: 14, Athletik: 15, Empathie: 13, Entschlossenheit: 11, Heimlichkeit: 11, Wahrnehmung: 14, Zähigkeit: 15, Stärkungsmagie: 14

Zauber: 0: Ausdauer Stärken, I: Gehör verbessern, Sicht verbessern, II: Heilung stärken

Unteranführer, s.u., verfügen zusätzlich über die Zauber I: Aura der Entschlossenheit, II: Eiserne Aura, sowie 5 zusätzliche Fokuspunkte.

Meisterschaften: Akrobatik (I: Stehaufmännchen, Blitzreflexe), Athletik (I: Sprinter), Empathie (I: SP: Lügen erkennen), Entschlossenheit (I: Kühler Kopf), Wahrnehmung (I: Umgebungssinne Stadt), Zähigkeit (II: Rüstungsträger II, Starker Schildarm II), Stärkungsmagie (I: Sparsamer Zauberer)

Merkmale: Taktiker, Verbesserter KW, Zäh.

Beute: Langschwert, Lederschild, Kette, leicht, 1W6*30 Tellare

Die Wache von Berilia besteht aus professionellen Kämpfern, die von der Präfektin gut bezahlt werden und die entsprechend loyal sind. Die Wache ist gut ausgebildet und gut ausgerüstet. Die Stadtwache ist dazu da, Augen und Ohren offen zu halten und sollte sich nicht leicht hereinlegen lassen.

Trotz guter Ausbildung gehen die Mitglieder der Stadtwache in einem Kampf vorsichtig und taktisch geschickt vor. Die meisten Wachen haben keine große Lust, in einem Kampf schwer verwundet oder gar getötet zu werden. Sie geben sich gegenseitig Deckung, versuchen einen Vorteil durch zahlenmäßige Überlegenheit herzustellen und herauszufinden, wie sie ihre Gegner am besten besiegen können. Typischerweise setzt eine der Wachen die Manöver Verwirren oder Umreißen ein, damit die anderen einen Vorteil erlangen können.

Die Unteranführer der Stadtwachen halten sich eher im Hintergrund und unterstützen ihre Leute mit entsprechenden Anweisungen und Aurazaubern der Stärkungsmagie. Sie sind es gewohnt eigene Entscheidungen zu treffen da der Posten des Hauptmanns seit längerer Zeit vakant ist.

Limani

Miliz von Limani

Typische Werte eines Mitglieds der Miliz von Limani:

Monstergrad 1/0, typischerweise Mensch

AUS: 2, BEW: 3, INT: 3, KON: 2, MYS: 2, STÄ: 2, VER: 2, WIL: 3

GK: 5, GSW: 8, LP: 7, FO: 10, VTD: 20*, SR: 3*, KW: 17, GW: 17

*Leder, leicht + Steinhaut

Speerkämpfer der Miliz:

Valkyrja-Speer (Stangenwaffen): 12, Initiative: 7, Meisterschaften: I Verteidiger oder Ausfall oder Umreißen**

Schildabwehr mit Buckler: 11

**Die Miliz von Limani arbeitet zusammen und versucht gegen Gegner zunächst möglichst zahlenmäßige Überlegenheit herzustellen. Im Kampf schützt ein Mitglied mit der Meisterschaft Verteidiger zwei andere. Diese arbeiten gegen einen gefährlicheren Gegner zusammen und nutzen Unterstützungsangriffe oder sie versuchen, den Gegner zunächst zu Fall zu bringen, bevor ein ernsthafter Angriff erfolgt.

Bogenschütze der Miliz:

Kurzbogen (Schusswaffen): 12, Meisterschaften: Scharfschütze, Schnellschütze

Fertigkeiten: Akrobatik: 10, Athletik: 10, Entschlossenheit: 10, Heimlichkeit: 8, Wahrnehmung: 10, Zähigkeit: 11 (Starker Schildarm I, Rüstungsträger I), Schutzmagie: 10

Zauber: Schutzmagie (0: Kleiner Magieschutz, II: Steinhaut)

Meisterschaften: Zähigkeit (I: Starker Schildarm I, Rüstungsträger I), Schutzmagie (I: Sparsamer Zauberer)

Merkmale: Taktiker

Beute: Valkyrja-Speer, Buckler, Leder, leicht, 1W6*10 Tellare

Die Miliz Limanis nutzt leichte Lederrüstungen, leichte Kurzspeere, wie sie auch in Zwingard und Termark verwendet werden, sowie Buckler. Waffen und Rüstungen sind vergleichsweise günstig werden aber regelmäßig inspiziert und wenn nötig repariert. Durch wöchentliches Training wird sichergestellt, dass Waffen und Rüstungen ohne Behinderung und Abzüge eingesetzt werden können. Besonderer Wert wird darauf gelegt, dass die Mitglieder der Miliz reibungslos zusammenarbeiten, um in Überzahl auch gefährlicheren Gegnern Widerstand leisten zu können.

Limani Seesöldner

Typische Werte eines Seesöldners:

Monstergrad 2/1, typischerweise Mensch

AUS: 2, BEW: 4, INT: 4, KON: 3, MYS: 2, STÄ: 3, VER: 2, WIL: 4

GK: 5, GSW: 9, LP: 9, FO: 17, VTD: 23*, SR: 2*, KW: 23, GW: 20

*Kette, leicht

Skavona (Klingenwaffen): 19, Initiative: 3, Meisterschaften: I: Ausfall, Verteidigungswirbel, Verwirrung, Spezialisierung Skavona 2, II: Gezielte Treffer

Dornenhandschuh: 16, Kampf mit 2 Waffen, Block, Beidhändige Abwehr

Fertigkeiten: Akrobatik: 15, Athletik: 14, Entschlossenheit: 12, Heimlichkeit: 12, Schwimmen: 15, Seefahrt: 13, Wahrnehmung: 14, Zähigkeit: 11 (Starker Schildarm I, Rüstungsträger I), Wassermagie: 14

Zauber: I: Schwimmhäute, Nebelsicht, Einfrieren oder Wasserstrahl, II: Eislanze oder Schutz des Wassers.

Meisterschaften: Akrobatik (I: Stehaufmännchen, Blitzreflexe), Athletik (I: Kletteraffe, Weitspringer), Entschlossenheit (I: Eiserner Wille), Schwimmen (II: Kampf unter Wasser), Seefahrt (I: Beine des Seemanns), Wahrnehmung (I: Umgebungssinne Meer), Zähigkeit (II: Rüstungsträger II), Wassermagie (I: Sparsamer Zauberer, Zielender Zauberer)

Merkmale: Robust, Taktiker, Verbesserter KW.

Beute: Skavona, Dornhandschuh, Kette, leicht, 1W6*30 Tellare

Die Seesöldner sind professionelle Kämpfer, die für den Kampf auf einem Schiff sowie im Wasser ausgebildet sind. Im Gegensatz zu anderen Söldnern sind sie vergleichsweise leicht gerüstet. Ihre Taktik besteht darin, ihre Gegner mit schnellen Angriffen und entsprechenden Manövern zu überwältigen. Schwer gerüsteten Gegner setzen sie mit entsprechender Durchdringung ihrer Waffen und gezielten Treffern zu.

Piraten

Piraten können sich deutlich unterscheiden, je nachdem, welche Rolle sie in der Mannschaft spielen. Daher werden hier zunächst Grundwerte für typische Piraten angegeben, die je nach Ausrichtung als Seebär, Kämpfer oder Gauner durch weitere Fertigkeiten und Meisterschaften ergänzt werden.

Monstergrad 2/1, typischerweise Mensch

AUS: 2, BEW: 4, INT: 3, KON: 4, MYS: 2, STÄ: 5, VER: 2, WIL: 3

GK: 5, GSW: 9, LP: 10, FO: 15, VTD: 27*, SR: 0, KW: 21, GW: 19

*Ausweichen II, ohne Rüstung

Langschwert (Klingenwaffen): 18, Initiative: 4, Meisterschaften: I: Abdrängen, Vorstürmen, Umreißen, II: Gezielte Treffer

Für den Fall, dass mit Mondstahlklingen gespielt wird, wird das Langschwert durch ein Entermesser ersetzt.

Fertigkeiten: Akrobatik: 18, Athletik: 17, Entschlossenheit: 10, Heimlichkeit: 14, Schwimmen: 16, Seefahrt: 15, Wahrnehmung: 12, Zähigkeit: 14

Meisterschaften: Akrobatik (I: Stehaufmännchen, Blitzreflexe, II: Ausweichen II, Meisterhafte Balance), Athletik (I: Kletteraffe), Schwimmen (I: Arbeit unter Wasser, Flusstauher), Seefahrt (I: Beine des Seemanns), Wahrnehmung (I: Umgebungssinne Meer), Zähigkeit (I: Wachsamkeit)

Merkmale: Taktiker, Robust.

Beute: Langschwert, 1W6*10 Tellare

Der Pirat als Gauner:

Gauner sind die Schurken unter den Piraten. Sie kennen eine Menge Tricks und wissen, wie man Leute übers Ohr haut oder mit flinken Fingern ausnimmt. Davon abgesehen kennen sie die richtigen Leute und wissen wo man die unredlich erworbenen Waren wieder gewinnbringend losschlagen kann.

Zusätzliche Fertigkeiten: Fingerfertigkeit: 13, Redegewandtheit: 12, Straßenkunde: 13, Schattenmagie: 12

Zusätzliche Zauber: 0: Schattenspiel, I: Schattenmantel, Katzenaugen, II: Verhüllung

Zusätzliche Meisterschaften: Fingerfertigkeit (I: Kreative Ablenkung), Redegewandtheit (I: Beißender Spott, Improvisierte Verkleidung), Straßenkunde (I: Schwarzmarkt), Schattenmagie (I: Sparsamer Zauberer)

Der Pirat als Kämpfer:

Die Kämpfer unter den Piraten konzentrieren sich auf ihre Fertigkeiten mit den Waffen und lernen etwas Kampf magie, was sie im Kampf zu einer größeren Herausforderung macht. Kämpfer meistern den Kampf mit zwei identischen Waffen und führen eine entsprechende zweite Waffe mit sich.

Zusätzliche Fertigkeiten: Kampf magie: 13, erhöhter Waffenwert +2

Zusätzliche Zauber: 0: Geisterdolch, I: Flammende Waffe, Magischer Schlag

Falls mit „Die Magie“ gespielt wird: II: Geschärfte Klinge

Zusätzliche Meisterschaften: Klingenwaffen (I: Kampf mit 2 Waffen, Schwerpunkt <Waffe> 2, II: Beidhändige Abwehr, Beidhändiger Angriff), Kampf magie (I: Sparsamer Zauberer)

Der Pirat als Seebär:

Die Seebären unter den Piraten sind für das Überleben auf See, Fischfang und die Navigation zuständig. Sie kennen sich auch mit Wassermagie aus und haben ein paar Zaubertricks aus dieser Schule auf Lager.

Zusätzliche Fertigkeiten: Jagdkunst: 13, Naturkunde: 13, Überleben: 14, Wassermagie: 12

Zusätzliche Zauber: 0: Wasser reinigen, I: Nebelsicht, Wasser finden, II: Eisglätte

Zusätzliche Meisterschaften: Jagdkunst (I: Tierkenner (Fisch), Waidmann), Naturkunde (I: Jäger (Fisch)), Überleben (I: Geländekunde (Meer)), Wassermagie (I: Sparsamer Zauberer)

Serazzol

Jäger der Serazzol

Monstergrad 2/1, typischerweise Alb oder Gnom. Hier sind die Werte eines Alben angegeben.

AUS: 3, BEW: 4, INT: 4, KON: 3, MYS: 2, STÄ: 2, VER: 3, WIL: 3

GK: 5, GSW: 10, LP: 8, FO: 15, VTD: 20/21/24/25*, SR: 0/0/0/2*, KW: 17, GW: 17

*ungerüstet / +Ausweichen I mit Rüstung / +Leder, schwer Q:2 (Tick+ -1) / +Rindenhaut (verstärkt)

Speer (Stangenwaffen): 13, INI: 3, Meisterschaften: I Ausfall

Kurzbogen Q:2 (TP+2) (Schusswaffen): 19, INI: 3, Meisterschaften: Scharfschütze, Schnellschütze, Zielschuss, Schwerpunkt <Waffe> 2

Wenn nach den Regeln aus den Mondstahlklingen gespielt wird, wird der Kurzbogen durch einen Albenbogen Q:2, (WGS -1) ersetzt.

Fertigkeiten: Akrobatik: 15, Athletik: 13, Entschlossenheit: 12, Heimlichkeit: 17, Jagdkunst: 15, Überleben: 16, Wahrnehmung: 14, Zähigkeit: 13, Naturmagie: 13

Zauber:

Naturmagie (0: Freund der Tiere, Magischer Kompass, I: Rindenhaut, Tierischer Bote, Wasser reinigen, II: Spurlos in der Wildnis, Tiere beherrschen)

Meisterschaften: Akrobatik (I: Blitzreflexe I, Ausweichen I, II: Koordiniertes Ausweichen): 15, Athletik (I: Sprinter), Entschlossenheit (I: Kühler Kopf I), Heimlichkeit (I: Leisetreter, II: Überraschungsangriff II), Jagdkunst (I: Waidmann, Unermüdlicher Verfolger, II: Schneller Jäger), Überleben (I: Geländekunde Savanne, Wildnisläufer, Vorausschauender Führer), Wahrnehmung (I: Umgebungssinne Savanne), Zähigkeit (I: Wachsamkeit), Naturmagie(I: Sparsamer Zauberer, Lied der Natur)

Merkmale: Taktiker, Attraktivität, Scharfes Gehör, Dämmersicht, Ausdauernd, Hitzeresistenz

Beute: Speer, Kurzbogen Q:2 (TP+2) oder Albenbogen Q:2 (WGS -1), Leder, schwer Q:2 (Tick+ -1)

Die Jäger der Serazzol verlassen sich im Kampf auf das Überraschungsmoment. Sie schleichen sich an oder lauern an geeigneter Stelle und schlagen blitzschnell und gezielt mit ihren Bögen zu, um ihre Gegner zu schwächen und wenn möglich in die Flucht zu schlagen. Bei ernsthaften Kämpfen, zum Beispiel gegen Orks arbeiten sie mit Glaubenskriegern des Barazzol zusammen, die sie abschirmen und verteidigen.

Priester des Barazzol

Monstergrad 2/1, typischerweise Alb oder Gnom. Hier sind die Werte eines Gnomen angegeben.

AUS: 4, BEW: 2, INT: 2, KON: 3, MYS: 5, STÄ: 2, VER: 5, WIL: 3

GK: 3, GSW: 6, LP: 6, FO: 31, VTD: 23/26/28*, SR: 0/0/2*, KW: 20, GW: 24

*ungerüstet / +Leder, schwer Q:2 (Tick+ -1) / +Steinhaut

Kampfstab (Stangenwaffen): 11, INI: 8, Meisterschaften: I Rückzugsgefecht

Fertigkeiten:** Akrobatik: 13, Arkane Kunde: 19, Athletik: 7, Entschlossenheit: 14, Heimlichkeit: 10, Wahrnehmung: 11, Zähigkeit: 11, Erkenntnismagie: 19 (16), Felsmagie: 17 (14), Schicksalsmagie: 18 (15), Schutzmagie: 17 (14)

Zauber:**

Erkenntnismagie (0: Magie erkennen, I: Alarm, Katzenaugen, II: Einstellung erspüren, Geistersprache, Wasser Finden, III: Gift erkennen, Sinne verstärken),
Felsmagie (I: Standfest, II: Erdstoß, Steinhaut, Steinwand III: Fels formen)
Schicksalsmagie (0: Glück, I: Segnung, Weihe, II: Leichtes Ziel, III: Hohe Segnung, Prophezeiung)
Schutzmagie (I: Gedankenschutz, Schutz vor Feuer, II: Eiserne Aura, Windschild, III: Leben verhüllen, Schutz vor Gift)

Meisterschaften:** Akrobatik (I: Ausweichen I, II: Koordiniertes Ausweichen): 13, Arkane Kunde: 19 (I: Artefaktkunde, II: Arkane Verteidigung II), Entschlossenheit (I: Eiserner Wille), <Magieschulen> (I: Sparsamer Zauberer, Hand des Zauberers, Fokuskontrolle, II: Nichts Passiert!)
**Die Priester beherrschen von den 4 Magieschulen typischerweise 2 mit einem Fertigkeitswert von 9 und Zaubern bis dritten Grades und zwei weitere mit einem Fertigkeitswert von 6 und Zaubern bis Grad 2.

Merkmale: Taktiker, Feensinn, Hoher Geistiger Widerstand, Flink, Hitzeresistenz, Stabile Magie, Priester

Beute: Kampfstab Q:2 (WGS -1), Leder, schwer Q:2 (Tick+ -1)

Falls mit den Regeln des Magiebandes gespielt wird, empfiehlt es sich, den Priester mit einem geeigneten Talisman der Schicksalsmagie auszustatten.

Die Priester des Barazzol kämpfen nur im Notfall selbst. Und wenn, dann meist nur, um sich den Weg für den Rückzug zu bahnen. Im Kampf unterstützen sie ihre Anhänger mit ihren Zaubern. Dafür schirmen diese sie, so gut es geht, vor Gefahren ab.

Glaubenskrieger des Barazzol

Monstergrad 2/1, typischerweise Alb oder Gnom. Hier sind die Werte eines Alben angegeben.

AUS: 4, BEW: 5, INT: 2, KON: 2, MYS: 3, STÄ: 4, VER: 2, WIL: 3

GK: 5, GSW: 11, LP: 8, FO: 27, VTD: 23/26/27/30*, SR: 0/0/0/0*, KW: 21, GW: 21

*ungerüstet / +Leder, schwer Q:2 (Tick+ -1) / +Lederschild / + Magische Rüstung (verstärkt)

Speer (Stangenwaffen): 20, INI: 2, Meisterschaften: I Vorstürmen, Sturmloch, Verteidiger, Schwerpunkt <Waffe> II, II: Gezielte Treffer, Klingenspiral
Schildabwehr mit Lederschild: 15

Fertigkeiten: Akrobatik: 15, Athletik: 15, Entschlossenheit: 13, Heimlichkeit: 12, Wahrnehmung: 12, Zähigkeit: 14, Heilungsmagie: 13, Kampfmagie: 16, Schicksalsmagie: 13, Schutzmagie: 13

Zauber:

Heilungsmagie (I: Geh noch nicht, Gift erkennen, II: Leichte Heilung, Schutz vor Gift, Reparatur)

Kampfmagie (I: Flammende Waffe, II: Feuerstrahl, III: Beflügelte Waffe, Eislanze)

Schicksalsmagie (0: Glück, I: Segnung, Weihe, II: Leichtes Ziel)

Schutzmagie (I: Gedankenschutz, Magische Rüstung, II: Windschild)

Meisterschaften: Akrobatik (I: Blitzreflexe II, Stehaufmännchen), Athletik (I: Sprinter),

Entschlossenheit (I: Kühler Kopf I), Zähigkeit (II: Starker Schildarm II, Schnelle Schildabwehr)

<Magieschulen> (I: Sparsamer Zauberer, Fokuskontrolle), Kampfmagie (I: Gezielte Zauber, II: Herz des Zerstörers, Veteran des Kampfgetümmels)

Merkmale: Taktiker, Attraktivität, Scharfes Gehör, Dämmerlicht, Hitzeresistenz, Stabile Magie, Priester, Robust, Hoher Geistiger Widerstand, Hoher Körperlicher Widerstand

Beute: Speer Q:2 (WGS -1), Leder, schwer Q:2 (Tick+ -1), Lederschild

Falls mit den Regeln des Magiebandes gespielt wird, empfiehlt es sich, den Glaubenskrieger mit einem geeigneten Talisman der Kampf magie auszustatten.

Wenn nach den Regeln aus den Mondstahlklingen gespielt wird, kann der Lederschild durch einen geeigneten verbesserten Lederschild ersetzt werden.

Die Glaubenskrieger des Barazzol sind die Beschützer des Kultes und des Volkes der Serazzol. Sie können sowohl mit einem Sturm lauf den Gegner schnell in Bedrängnis bringen, als auch Priester oder Jäger verteidigen und gegen Angreifer abschirmen.

Allerdings gibt es nur wenige von ihnen. Eine organisierte Kriegsführung mit mehr als einem Dutzend Leuten haben sie nie gelernt.

Aufsätze für Unteranführer

Unteranführer HG 1

AUS: +1, WIL: +1, KW: +1, GW: +1, Entschlossenheit: +2, Wahrnehmung +1, Zähigkeit +1

Anführen: 6+AUS+WIL, Meisterschaft: Koordinator oder Sammeln

Unteranführer HG 2

AUS: +1, WIL: +1, KW: +1, GW: +1, Entschlossenheit: +2, Wahrnehmung +1, Zähigkeit +1

Anführen: 9+AUS+WIL, Meisterschaften: Koordinator, Sammeln, Schlachtplan Angriff

Seefahrer: Seefahrt +3, Meisterschaft: Korsar

Anhang D: Neue Kulturen und Ausbildungen

Die Kultur der Serazzol

Übliche Rassen: Alben, Gnome

Übliche Abstammungen: Einsiedler, Handwerker, Kleinbauern, Landadel, Priester

Sprache: Serazz, welche in unterschiedlichen Aspekten Dragoreisch, Antial und Basargnomisch ähnelt.

Kulturkunde: Serazzol

Stärke: Hitzeresistenz

Fertigkeiten: Alchemie +2, Athletik +1, Entschlossenheit +1, Geschichten und Mythen +1, Handwerk+1, Heilkunde +1, Jagdkunst +1, Naturkunde +1, Überleben +2, Wahrnehmung +1, Zähigkeit +1, Stangenwaffen oder Schusswaffen +1, Fels- oder Natur- oder Schutzmagie +1

Meisterschaft: Überleben – Geländekunde (Savanne)

Die Kleidung der Serazzol besteht entweder aus Leder oder aus Stoffen aus Pflanzenfasern.

Während die Lederkleidung meist in gedeckten Farben daher kommt, um in der Wildnis möglichst unauffällig zu bleiben, sind die Stoffe oft farbenprächtig. Häufig sieht man die Motive von Löwen, Alligatoren, Schlangen oder Lindwürmern auf den Kleidern, manchmal auch eher abstrakte Muster, die an magische Zeichen erinnern oder die tatsächlich magische Zeichen sind.

Sowohl Frauen als auch Männer tragen das Haar oft lang und stecken es für die Arbeit mit langen Dornen kunstvoll zusammen.

Die Vornamen der Serazzol entsprechen typischerweise altertümlichen Formen der Vornamen von Dämmeralben oder dragoreischen Vornamen. Teilweise wurden diese Namen an die Lingua Dracis angepasst und dadurch verfremdet.

Einige Vornamen (weiblich): Cyla, Darja, Egnis, Iasi, Karaja, Menja, Onua, Pryga

Einige Vornamen (männlich): Antus, Pelar, Valko, Gertan, Lakus, Iganus, Tamako

Der Nachname ergibt sich entweder aus einer besonderen körperlichen Eigenschaft der Person, einem besonderen Talent, einer schicksalhaften Begegnung oder einer Weissagung oder in manchen Fällen aus einem Familiennamen. Letzteres ist besonders bei Serazzol der Fall, die Nachfahren von später eingewanderten Mitgliedern der Stämme sind. In diesen Fall können entsprechende Nachnamen aus dem Land der Zuwanderung gewählt werden. In einzelnen Fällen verweisen die Nachnamen auf alte Drachlingsnamen aus religiösen Legenden und Mythen.

Beispiele: Felsformer, Goldauge, Himmelshaar, Löwentöter, Samthaut, Schicksalsmond, Steinfinder, Wirbelhorn

Der Kult des Barazzol

Der Kult des Barazzol ist ein Geheimkult der nur den Gläubigen Barazzols zugänglich ist. Er rekrutiert sich vornehmlich aus verdienten und erfahrenen Priestern Barazzols.

Das Heiligtum des Kultes ist eine unterirdische Anlage in den Hügeln, die Platz für mehrere hundert Lorakier bietet. Beleuchtet wird diese Anlage durch Immerlichter, die mittels Drachlingsmagie hergestellt wurden. Die unterirdischen Anlage beeindruckt durch ihre monumentale Architektur, kunstvollen Brücken und Treppen. Ihre Ausdehnung hält sich aber in Grenzen. Die Anlage enthält eine alte riesige Zisterne, die die Wasserversorgung sicherstellt und die durch einen Bach, der durch das Hochtal fließt und insbesondere durch dessen Überflutungen in der Regenzeit gespeist wird. Die Zisterne ermöglicht das Jahr durchgehende Landwirtschaft und sichert das Überleben des Ortes Gravasso.

Der Zugang zu der unterirdischen Anlage befindet sich in Gravasso in einer Grotte durch die das Wasser in die Tiefe fließt und die Zisterne speist. Das Herzstück der unterirdischen Anlage ist das Mausoleum Lugiens, in dem auch der Hochaltar der Gottheit Barazzol steht.

Der Kult ist streng hierarchisch organisiert. Aus der gesamten Priesterschaft des Volkes rekrutieren sich etwa 60 Eingeweihte, die in die tieferen Mysterien des Kultes eingeführt werden. Diese Einweihung ist eine große Ehre. Die so Berufenen verlassen ihre Dörfer um ihr Leben ganz dem Dienst an Barazzol zu widmen und werden oft für mehrere Jahre nicht mehr gesehen. Selbst wenn sie zurückkehren, so reden sie nicht über die Geheimnisse, die sie erfahren haben und dieses Schweigen wird von den anderen respektiert.

Nur wer die Lehren des Kultes vollkommen verinnerlicht hat, wird zu einem der 15 Erhobenen.

Diese organisieren alle Aktivitäten des Kultes von Gottesdiensten bis hin zu den heiligen Grabungen, die dazu dienen, das magische Muster der Insel zu entschlüsseln.

Die drei Weisen schließlich werden von Jaeheriz Kazzol persönlich bestimmt. Sie genießen sein besonderes Vertrauen und haben ihre Loyalität in jeder Hinsicht bewiesen. Sie haben die Befugnis selbst Entscheidungen im seinem Sinne zu treffen.

An der Spitze des Kultes schließlich steht Jaeheriz Kazzol, als Hohepriester und Prophet des Kultes. Er ist das Sprachrohr des Barazzol und nur der Gottheit selbst gegenüber verantwortlich. Sein Wort ist damit göttliches Gesetz.

Barazzol wird in Form eines Lindwurms verehrt. Die wichtigsten Aspekte des Glaubens sind: Steine & Felsen, Höhlen, Schutz, Erdbeben. Bevorzugte Magieschulen sind Schutz, Fels, Erkenntnis. Eher unüblich ist die Befassung der Priester mit der Magieschule Tod. Übliche Ausbildungen sind Mystiker und Glaubenskrieger, wobei die Magieschulen der Ausbildung an die üblichen Magieschulen der Gottheit angepasst werden sollten.

Der Kult des Barazzol

Rang	Bedeutung
1	Eingeweihter
2	Erhobener
3	Weiser
4	Prophet Barazzols

Anhang E: Neue Bestien und Kreaturen

Dornenburgfinken (Schwarm)

Die intelligenten Finken wissen nicht nur ihr Heim und sich selbst zu schützen. Sie sind auch gesellige und gelehrige Sänger und hübsch anzuschauen. Als Begleiter im Kampf eignen sie sich nur sehr bedingt. Trotzdem kann ein gezähmter Schwarm viel Freude bereiten.



Siehe Bestienmeister S. 45, Feenschwarm, mit folgenden Modifikationen:

Typus: Vogel, Tier, Kollektiv

Fertigkeiten: Siehe Feenschwarm; Darbietung 10, Überleben 10, Naturmagie 12 statt Kampfmagie und Stärkungsmagie.

Zauber: Natur: 0: Magischer Kompass, 1: Wachstum, Wasser finden 2: Ranken

Meisterschaften: Geselle Singen (Darbietung), Lied der Natur (Naturmagie)

Merkmale: Feigling, Fliegend, Kreatur 5, Schwächlich, Schwarm (1/5)

Beute: Keine

Taktik: Dornenburgfinken verstecken sich in den dornigen Büschen auf Lugiens Grab. Sie formen vorhandene Büsche, um ihre Nester in einer geschützten Umgebung bauen zu können. Angreifer versuchen sie durch Ranken zu behindern. Ihre Version der Zauber *Wachstum* und *Ranken* benötigen das Vorhandensein von Dornenbüschen. *Ranken* erzeugt pro Versuch sich aus der Umklammerung zu befreien 1W6 Schaden, Durchdringung 1.

Klapperkrabben

Die Krabben sind leicht an ihren ungleich großen Scheren zu erkennen, wenn sie bei Niedrigwasser über Sand und Geröll huschen. Sie sind auf der Suche nach Gezeitentümpel, in den Fische oder andere Meeresbewohner vom Meer abgeschnitten wurden.

Die Krabben selbst sind schmackhaft und relativ leicht zu erlegen. Wenn sich jedoch viele Tiere bedroht fühlen, kommt es zu einem schmerzhaften und im wahrsten Sinn des Wortes ohrenbetäubenden Spektakel. Sie nutzen ihre Scheren dann nicht mehr, um einzelne Tiere zu betäuben, sondern lassen die Scheren gleichzeitig zuschnappen. Je zehn Tiere erzeugen dabei eine Stufe des Zustands *Benommen*. Der Zustand wird nach 60 Ticks um eine Stufe reduziert. Die Krabben nutzen die Zeit, in der ihr Gegner desorientiert und verlangsamt ist, um sich in alle Richtungen zu zerstreuen.

Typischerweise kann man in der Gezeitenzone in einem Bereich zwischen zehn und fünfzig Krabben antreffen.

Hinweis: Bis auf die Regelung mit dem Zustand *Benommen* wurden keine weiteren Werte festgelegt. Die Krabben können zwar ordentlich zwicken, aber ein geübter Jäger kann sie dennoch relativ einfach fangen. Einem Kampf als Schwarm stellen sich die Krabben nicht, ihre Taktik ist die Flucht.

Sie können trotzdem Begegnungen am Ufer interessant gestalten, wenn sie Freund und Feind mit ihrem Knall überraschen.

Lugiensechsen

Diese Echsenart findet man nur auf der Inselgruppe der Harkensteine im Orkengolf. Ob sie tatsächlich von Lugiens Grab stammen, oder dies nur die Insel ist, auf der sie ihre größte Population haben, ist nicht bekannt.



Die vargengroßen Tiere haben lange, auffällige Stachelfortsätze am Rücken, zwischen denen sich Haut spannt. Mit diesen Segeln gelingt es ihnen, schneller auf Temperatur zu kommen, wenn die Sonne scheint. Um nicht angegriffen zu werden, wenn sie noch starr und unbeweglich sind, können sie sich wie ein Chamäleon tarnen. Die diese Fertigkeit ergänzende Illusion funktioniert nur, solange die Tiere unbeweglich sind. Werden sie beim Sonnenbaden gestört, können sie ausgesprochen aggressiv reagieren. Da sie in diesem verwundbaren Zustand den Schutz einer Gruppe von bis zu zehn Tieren suchen, kann es also leicht passieren, dass ein Wanderer sich plötzlich einer großen Schar zischender Lugiensechsen gegenüber sieht. Das Gleiche kann passieren, wenn man zwei oder drei Weibchen überrascht, die ihr Gelege bewachen.

Die erwachsenen Tiere jagen einzeln und ernähren sich von Kaninchen, kleinen Ziegen und Früchten, verschmähen aber auch bestimmte Tangarten und selbst Aas nicht. Sie nützen die Labyrinth aus Dornenbüschen und Blutgras geschickt für ihre Jagd aus. Der Biss der Tiere ist sehr gefährlich. Es kommt leicht zur gefürchteten *Schlafkrankheit*.

Das Leder der Echse ist gut zu verarbeiten. Daraus hergestellte Lederrüstungen sind bequem und gewähren einen Schutz gegen Hitze.

Werte:

Werte in Klammern stehen für Echsen die starr vor Kälte sind oder nur leicht aufgewärmt.

Monstergrad 3/2

AUS: 2, BEW: 5, INT: 4, KON: 6, MYS: 2, STÄ: 8, VER: 2, WIL: 3

GK: 6, GSW: 12 (4/8), LP: 8, FO: 18, VTD: 26, SR: 3, KW: 28, GW: 24

Körper 21 (8/16), 2W6+4, 9 Ticks, Initiative 2 (8/5). Übertragung Schlafkrankheit (GRW S. 177)

Typus: Reptil, Tier

Fertigkeiten: Akrobatik: 14, Athletik: 21 (8/16), Entschlossenheit: 10, Heimlichkeit: 16, Jagdkunst 14, Schwimmen 15, Wahrnehmung: 16, Zähigkeit: 15, Illusionsmagie: 23

Zauber: Illusion: 1: Stille, 2: Kreischen, 3: Chamäleon

Meisterschaften: Überraschungsangriff I

Merkmale: Taktiker, Echse, Kreatur 7

Beute: 2 Last Leder Q2 (Lugiensechsenleder ist bequem und bringt einen Hitzeschutz Stufe 1)

Taktik: Lugiensechsen tarnen sich mit ihrer Magie, während sie sich sonnen. Während der Jagd nutzen sie geschickt die natürlichen Deckungen wie Büsche und Felsen, sowie den Zauber *Stille* um sich an ihr Opfer anzuschleichen. Im Kampf untereinander, oder wenn sich die Beute allzu sehr wehrt, setzen sie *Kreischen* ein.

Als Aasfresser lassen sie gelegentlich von verletzter Beute ab, wenn die sich als zu stark herausstellt und kehren später wieder, wenn diese von der *Schlafkrankheit* heimgesucht wird.

Anhang F: Weiteres Material

Einige Dokumente und Materialien wurden zur einfacheren Handhabung ausgelagert.

Für den Spielleiter:

- Insel Lugiens Grab (Spielleiterkarte)

Legende:

1. Vulkan Luminus "Der Leuchtende"
2. Fluss Rukh, im Wadi Rukh
3. Berilia
4. Goldgräberlager
5. Trallis
6. Argillo (Serazzol)
7. Limani
8. Silberstrand
9. Holzfäller- und Köhlersiedlung
10. Mine

11. Piratenversteck
12. Collo (Serazzol)
13. Ebullo
14. Heilige Grotte
15. Gravasso
16. Pasculla
17. Orklager
18. Das echte Grab Lugiens
19. Silvesso

- Limani (Spielleiterkarte)

Legende:

1. Ratsgebäude
2. Tempel Jarakahs (Hafennähe)
3. Tempel Ulmons (Stadtzentrum)
4. Schrein Vangaras (Kaserne)
5. Schrein Drugons (Handwerkerviertel)
6. Kaserne
7. Schwimmende Siedlung
8. Lugiens Anker (Hafentaverne)
9. Zur Muschel (Gasthaus)
10. Huranos Alchemielabor
11. Ravwins Schmiede
12. Hirsefelder
13. Stadtzentrum
14. Fischmarkt

Zum Aushändigen an die Spieler:

- Die Prophezeiung
- Insel Lugiens Grab (Spielerkarte)
- Stadt Limani (Spielerkarte)