



DER ZUG DER DIAMANTENKÖNIGIN

Ein DSA-Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden

Dieses Abenteuer nahm am Wettbewerb „Auf Aves Spuren IV“ teil

Regelwerk: DSA 4.1

Ort und Zeit der Handlung: Waldinseln/Südmeer, zu einem beliebigen Zeitpunkt nach 1029 BF

Komplexität (Meister/Helden): mittel/mittel

Erfahrung (Helden): erfahren

Anforderungen (Helden): Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Interaktion, detektivischer Spürsinn

Klappentext: Die Waldinseln – Peraines reicher Garten, Heimat der Utulus, Schlachtfeld verschiedenster Kolonialmächte. In den dampfenden Dschungeln wartet noch so manches Geheimnis auf seine Entdeckung. Auch die Helden müssen sich auf eine jahrhundertealte Spur begeben, um einer ebenso mächtigen wie wehrlosen Entität zu helfen. Feinde oberhalb und unterhalb des Meeresspiegels und zahlreiche Fährnisse gilt es zu bestehen. Der Preis für ein Versagen ist hoch – Denn wie sich bald herausstellt, steht nicht weniger als Sumus Schöpfung auf dem Spiel.

© René Schaal 2011/2012

Illustrationen und Lektorat: Corinna Rongisch

Kontakt: rene_schaal@gmx.net

„Das schwarze Auge“ und „Aventurien“ sind eingetragene Warenzeichen von Ulisses Spiele

ÍΠΗΛΤΣΒΕΡΖΕΙΧΠΙΣ

ÍΠΗΛΤΣΒΕΡΖΕΙΧΠΙΣ.....	2	ΚΑΠΙΤΕΛ ΙΙ: ΑΥΦ ΒΕΡΓΕΣΕΠΕΠ	
ΠΡΟΛΟΓ.....	3	ΣΠΥΡΕΠ.....	17
Auswahl der Helden.....	4	Fragen und Antworten.....	17
Hinweise an den Meister	4	Schildkröte an Bord.....	17
ΚΑΠΙΤΕΛ Ι: ΔΑΣ ΔΙΑΜΑΠΤΕΠΕ ΤΑΛ	5	Eine Seefahrt, die ist	17
Die Anwerbung.....	5	Ibekla.....	18
Benbukkula und Kap Sanin.....	5	Der Boronsgrund.....	18
Durch die grüne Hölle.....	7	Wundersame Hilfe.....	18
Die Reiseroute.....	7	Auf der Suche.....	19
Alltag im Dschungel.....	7	Das Grab des Druiden.....	19
Vascals wahre Absichten.....	8	Angriff aus der Tiefe.....	19
Intrigen und Sabotage.....	8	Katastrophe auf Benbukkula.....	20
Was tun?.....	8	Östlich von Javalasi.....	21
Optionale Ereignisse.....	9	Nördlich von Anterroa.....	21
Das Tal der Kualipu.....	10	Das Ziel der Reise.....	22
Der Eingang zum Tal.....	10	ΚΑΠΙΤΕΛ ΙΙΙ: ΣΥΜΥΣ ΓΠΑΔΕ.....	23
Fallen.....	10	Das Tangfeld.....	23
Angriff der Schildkröten.....	10	Die keraldischen Sände.....	23
Gefangen.....	10	Der Zug der Diamantenkönigin.....	23
Eine erste Seelenprüfung.....	12	Alles umsonst?.....	24
Unter Utulus.....	12	Das Sumu-Heiligtum.....	25
Matuhas Auftrag.....	12	Adwaitas Rettung.....	26
Zurück nach Kap Sanin.....	14	Zurück zum Heiligtum.....	27
Die Reise beginnt.....	14	Wiedergeburt.....	27
Einquartierung.....	14	Ausklang.....	28
Vascals Kajüte.....	15	Anknüpfungspunkte.....	28
Piraten!.....	15	Belohnungen.....	28

PROLOG

"So ist auch bei allen Lebewesen die Lebenskraft in jenen von ihnen am stärksten, die als Erste entstanden: Die Tierkönige und Baumkönige sind alle unsterblich. Zwar leben diese Wesen inmitten der ihren, doch kann man ihnen die niemals erschöpfende Lebenskraft ansehen, und sie sind allem Lebenden Freund."

Aus: „Geheimnisse des Lebens“, König-Khadan-Ausgabe, 771 BF

Vor etwas mehr als 400 Götterläufen lebte Adwaita, die Tierkönigin der Diamantschildkröten, noch in Frieden und Eintracht. In einem heiligen Hain in den südlichen Ausläufern des Raschtulswalls bewachte ein Zirkel von Druiden, die sich selbst die Adwaiten nannten, die Tierkönigin und ihr Gefolge. Aus dieser Zeit mögen auch die tulamidischen Legenden um die Schildkröte Kha stammen, deren Panzer ganz aus Diamant bestanden haben soll, und die gleichsam als Verkörperung der Urmutter Sumu und des mystischen Weltengesetzes galt.

Als jedoch die Magierkriege ausbrachen, war es um die Ruhe in Adwaitas Hain bald geschehen. Im Sommer des Jahres 593 BF drang ein Trupp von Söldnern und Schwarzmagiern in den heiligen Hain ein - Offenbar mit der Absicht, Adwaita gefangen zu nehmen und die Macht der Königin für ihre Zwecke zu missbrauchen. Die Adwaiten wehrten sich mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Kräften, doch sie wurden rücksichtslos und beinahe restlos niedergemacht. Einzig der junge Druiden Seychaban konnte zusammen mit der Königin Adwaita wie durch ein Wunder fliehen.

Nach einer langen Irrfahrt quer durch Aventurien landeten Seychaban und Adwaita schließlich auf der Waldinsel Benbukkula. Dort fanden die beiden Unterschlupf bei der Sippe der Kualipu, die in einem abgeschiedenen Tal im Herzen der Insel lebten. Seychaban freundete sich schnell mit den naturverbundenen Waldmenschen an. Darüber hinaus bot das Tal der Kualipu einen perfekten Unterschlupf für Adwaita. Das Schicksal hatte die Kualipu offenbar auserkoren, in die Fußstapfen der Adwaiten zu treten und fürderhin für die Sicherheit der Königin zu sorgen. Seychaban

weihte die Kualipu-Schamanin Ahosi in Alles ein. Außerdem lehrte er sie die druidische Magie und brachte ihr den Glauben an die Erdmutter Sumu näher. Noch immer sorgen die Kualipu für die Bewachung Adwaitas, und das Wissen Seychabans und Ahosis wurde bis heute von den Schamanen weitergegeben.

Seychaban und Ahosi war unterdessen klar, dass auch der Frieden auf Benbukkula nicht bis in alle Ewigkeit fortbestehen würde. Nach einer von Sumu höchstselbst gesandten Vision legten sie eine Fährte aus, die Adwaita, sollte ihre Existenz wieder einmal bedroht sein, zu einem neuerlichen Domizil führen würde. Doch seitdem sind Jahrhunderte vergangen, und Vieles hat sich in Aventurien verändert.

Nun schreiben wir das Jahr 1029 BF. Fernab der umwälzenden Ereignisse, die in den letzten Götterläufen Zentralaventurien in Atem gehalten haben, hat sich im tiefen Süden fast unbemerkt ein neues Konfliktpotential gebildet. Angesichts der reichhaltigen Schätze der Waldinseln - seien es nun Edelmetalle, Diamanten oder exotische Gewürze - ist es nicht verwunderlich, dass zahlreiche selbsternannte Kolonialmächte schon seit geraumer Zeit damit beschäftigt sind, sich ihren Teil des großen Kuchens zu sichern. Unter den Machtkämpfen zwischen Al'Anfa, Brabak, dem Kemi-Reich, den Horasiern und den thorwalischen Piraten leiden vor Allem die Ureinwohner der Waldinseln. Die zunehmende Ausbeutung an Mensch und Natur sowie die Ignoranz der Kolonialherren gegenüber der Glaubenswelt der Waldmenschen haben ihr Übriges getan, um das anfängliche Vertrauen der Inselbewohner in die Neuankömmlinge zu zerstören und den Lebensraum der Waldmenschen immer weiter zurückzudrängen.

Auch für die Kualipu auf Benbukkula wird die Situation immer prekärer. Nicht nur die Stammeskönige der Gegner und Anhänger des Sonnensohns haben die bislang neutralen Kualipu in eine Art Zugzwang gebracht. Die reichen Diamantvorkommen im Tal der Kualipu haben außerdem einige raffgierige Glücksritter auf den Plan gerufen, die sich die Schätze der Kualipu zu Eigen machen wollen.

In einer Geistervision wurde nun die Kualipu-Schamanin Matuha gewarnt, dass bald eine Katastrophe über Benbukkula hereinbrechen wird. Auch sie weiß allerdings nicht, dass der als erloschen geltende Vulkan auf Benbukkula kurz vor dem Ausbruch steht.

In der Vision wurde ihr außerdem die Ankunft einer Gruppe von hellhäutigen Abenteurern prophezeit. Diese sollen ihr helfen, Adwaita heimlich von Benbukkula fortzubringen, und sich auf die Spur von Seychaban und Ahosi begeben, um schließlich Adwaita in ein neues Domizil zu bringen.

Die Helden werden unterdessen am Kap Sanin an der Südküste Benbukkulas von dem verbannten Adligen Vascal della Tegalliani angeheuert. Vascal plant vorgeblich den Aufbau von „Handelsbeziehungen“ mit der Sippe der Kualipu und benötigt dabei Unterstützung. Doch schon während des Marsches durch den Dschungel kristallisiert sich heraus, dass Vascal aus dunklen Quellen von der Existenz eines riesigen Diamanten im Stammesgebiet der Kualipu erfahren hat, den er mit allen Mitteln in seinen Besitz bringen möchte. Eine Spionin Al'Anfas tut ihr Übriges, um die Moral der Truppe nach und nach zu zerstören. Die Helden schlagen sich schließlich auf die Seite der Kualipu. Von der Schamanin Matuha erhalten sie den Auftrag, eine geheimnisvolle, riesige Kiste von der Insel zu schaffen. Die Helden erfahren dabei erst recht spät, wen sie dort transportieren – Nämlich Adwaita, die Königin der Diamantschildkröten.

Zunächst müssen die Helden auf der Insel Ibekla und im Boronsgrund nach den Gräbern von Ahosi und Seychaban suchen. Neben den üblichen Gefahren, die auf hoher See lauern, müssen sich die Helden auch noch mit Piraten und Krakoniern herumschlagen.

Die weiteren Hinweise führen die Helden zu einer mysteriösen Obsidiansäule östlich der Insel Javalasi und auf ein kleines Eiland nördlich von Anterroa. Schließlich haben die Helden alle nötigen Hinweise zusammengetragen, um schlussendlich den angedachten Zufluchtsort zu finden – Ein versunkenes Sumu-Heiligtum inmitten der keraldischen Sände. Hier warten nochmals einige Überraschungen auf die Helden.

AUSWAHL DER HELDEN

Das vorliegende Abenteuer ist geradezu prädestiniert für „klassische“ Abenteurer, Entdecker und Glücksritter. Prinzipiell kommen alle Kulturen und Professionen in Betracht, sogar ausgesprochene Exoten wie Achaz können sich in dem Völkergemisch der Waldinseln zurechtfinden. Einen besonderen Reiz bietet das Abenteuer bestimmt für naturverbundene Wildnischaraktere und seetaugliche Helden, umgekehrt sind Stubenhocker und rein gesellschaftlich orientierte Charaktere wohl eher ungeeignet. Von Helden, denen das Klima der Waldinseln schwer zu schaffen machen könnte (wie z.B. Fjarninger, Nivesen oder Firnelten), sowie von Helden mit Meeresangst oder Vorurteilen gegenüber Waldmenschen sollten Sie komplett absehen. Das Abenteuer ist von mittlerem Schwierigkeitsgrad (sowohl für den Meister als auch für die Spieler), Ihre Gruppe sollte idealerweise aus 3-5 erfahrenen Helden bestehen. Gefordert werden die Helden insbesondere bezüglich Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Interaktion und detektivischem Spürsinn.

HINWEISE AN DEN MEISTER

Ich empfehle, das Abenteuer vor dem ersten Spielabend zumindest einmal komplett durchzulesen, um sich einen Überblick über den Handlungsverlauf zu verschaffen. In diesem Abenteuer werden ausschließlich die Regeln nach DSA 4.1 benutzt, mit einigen Modifikationen (z.B. Kampfwerte) können Sie das Abenteuer aber natürlich auch mit einer älteren Regelversion spielen. Das Abenteuer ist zeitlich um 1029 BF angesiedelt, es steht Ihnen aber selbstverständlich frei, den historischen Rahmen, den Handlungsverlauf und den Schwierigkeitsgrad Ihrem individuellen Geschmack und Ihrer Gruppe anzupassen.

Ich möchte Ihnen an dieser Stelle noch die Spielhilfen **"In den Dschungeln Meridianas"**, **"Efferds Wogen"** und **"Zoo-Botanica Aventurica"** anempfehlen. Dort finden Sie zahlreiche Ergänzungen und Regeln zur Geographie der Waldinseln, den Utulus, zu Abenteuern im Dschungel und auf hoher See, sowie zu wilden Tieren, Pflanzen und Krankheiten.

ΚΑΡΤΕΛ Ι: DAS DIAMANTENE TAL

DIE ANWERBUNG

Auch wenn das Abenteuer bei Kap Sanin im Süden der Waldinsel Benbukkula startet, müssen sich ihre Helden zu Beginn nicht zwangsweise dort befinden.

Vielleicht haben die Helden bereits einige Abenteuer auf den Waldinseln erlebt (z.B. in "**Ingerimms Schlund**" oder bei "**Klar zum Entern**"), und sie warten nun in Neu-Bosparan oder in Port Storrebrandt auf eine Schiffspassage. Prinzipiell kann die Anwerbung aber in jedem beliebigen Hafen der aventurischen Süd- und Ostküste stattfinden.

Hintergrund ist der Folgende: Der aus dem Horasreich verbannte Adelige Vascal della Tegalliani (siehe Kasten "**Die Expeditionsteilnehmer**") hat Hinweise darauf bekommen, dass im Herzen der Waldinsel Benbukkula ein Stamm von Utulus lebt, der angeblich einen riesigen Diamanten bewachen soll. Diesen Schatz möchte Vascal um jeden Preis in seinen Besitz bekommen. Da der Marsch durch den Dschungel Benbukkulas aber recht gefährlich sein wird, und außerdem gehöriger Widerstand der Utulus zu erwarten ist, wirbt Vascal Söldner, Träger sowie Wildnis- und Heilkundige als Begleiter an. Der offizielle Grund der Expedition ist der "Aufbau von Handelsbeziehungen mit den Utulu-Stämmen".

Vascal persönlich (oder aber sein Handlanger Ildebran Krapprodt, siehe "**Die Expeditionsteilnehmer**") könnte die Helden in einer Hafenkneipe ansprechen, oder die Helden durch einen entsprechenden Aushang auf die Expedition aufmerksam machen. Vascal zahlt gut, und auch die Aussicht auf ein spannendes Dschungelabenteuer (mit möglicherweise zusätzlichen "Vergütungen") sollte für die Helden Grund genug sein, Vascals Angebot anzunehmen. Sollten sich Ihre Helden dagegen nicht allzu sehr von pekuniären Belohnungen beeindrucken lassen, können Sie auch einige Gerüchte streuen, die von "geheimnisvollen Echsenruinen", "grauenvollen Geistererscheinungen" oder "einem verschollenen Magiergrab" sprechen, und somit vielleicht die Neugier Ihrer Helden wecken.

ΒΕΠΒΥΚΚΥΛΑ ΥΠΟ ΚΑΡ ΣΑΝΙΝ

Benbukkula ist mit circa 50 Meilen Durchmesser die größte und wahrscheinlich auch bekannteste der Waldinseln und gehört zur Gruppe der sogenannten Zimtinseln. Offiziell ist Benbukkula Teil des kemsch-horasischen Condominiums. Der namensgebende Benbukkel, aus dem ein wertvolles, zimtartiges Gewürz gewonnen wird, wächst auf der ganzen Insel. Benbukkula ist vollständig von schier undurchdringlichem Dschungel bewachsen, und in der Mitte der Insel erhebt sich ein Gebirgsmassiv, dessen höchste Erhebung der Schlot eines angeblich erloschenen Vulkans ist.

Die meisten Einwohner Benbukkulas sind Utulus. Fünf der Stämme sind dabei treu dem mysteriösen Sonnensohn ergeben, während die beiden anderen Stämme die Horasreicher als "Gesandte des Hauses der Sonne" verehren. Nur Wenige wissen von der Achaz-Siedlung der O'shr, die irgendwo im Dschungel Benbukkulas liegt, und noch unbekannter ist das verborgene Tal der Kualipu, das sich im Herzen der Insel befinden soll.

Kap Sanin wird der südlichste Punkt der Insel genannt. Hier liegt die Villa Elissa sowie die Hafenfestung der Thuan-Horas-Bastion mit dem von den Kemi beherrschten Stadtteil Kemhaven. Kap Sanin ist ein Schmelztiegel unterschiedlichster Rassen und Kulturen. Neben den Obstbauern, Seeleuten und Kolonialhändlern trifft man hier auch zahlreiche Glücksritter, Piraten und Verstoßene.

Falls sich die Helden nicht sowieso schon auf Benbukkula befinden, wird Vascal für eine Schiffspassage sorgen (und zwar auf der Karavelle "**Efferdstümmeler**", siehe gleichnamiger Kasten weiter unten). Ansonsten kann den Helden der Zweimaster, der offenbar von Vascal inklusive Besatzung angemietet wurde, im Thurán-Horas-Hafen auffallen. In Kap Sanin haben die Helden noch einmal die Möglichkeit, sich mit dem Nötigsten auszurüsten. Außerdem können sie sich auch noch ein wenig über Benbukkula und die Gefahren des Dschungels erkundigen, oder auch den einen oder anderen Glücksritter kennenlernen.

DIE EXPEDITIONSTEILNEHMER

Hier finden Sie eine Auflistung der wichtigsten Expeditionsteilnehmer. Vascal, Ildebran und Nellifer sollten Sie wie hier beschrieben übernehmen, andere Charaktere können Sie nach Belieben mit meisterlichem Erfindungsreichtum ausgestalten. Insgesamt nehmen um die 25 Personen (einschließlich Ihrer Helden) an der Expedition teil. Dazu gehört auch ein mohischer Waldläufer namens Tano, der Medicus Gilmon Bosparaner, 8 Söldner und ebenso viele mohische Träger, die Nahrung, Trinkwasser, Hängematten und andere Ausrüstung transportieren.

SIGNIOR VASCAL DELLA TEGALLIANI, DER INITIATOR

Hintergrund: Vascal stammt von einem eher unbedeutenden Adelsgeschlecht aus dem südlichen Horasreich ab. Während der Unruhen nach dem Tod von Kaiserin Amene-Horas war Vascal in unzählige Intrigen verstrickt und wurde schließlich auf die Waldinseln verbannt. Mit allen möglichen "Geschäftchen" hat er es in der Verbannung mittlerweile zu einem ansehnlichen Vermögen gebracht. Seine Habgier ist aber noch längst nicht gestillt. Seit er von dem Tal der Kualipu gehört hat, ist er von dem angeblich dort zu findenden Riesendiamanten geradezu besessen.

Aussehen: Der ungepflegte Mittvierziger wirkt durch sein wirres Haar, den ungesunden, leicht gräulichen Teint sowie seine bisweilen wie im Wahn blickenden Augen gänzlich unsympathisch. Einzig seine stolze Haltung und seine herrische Art gemahnen an sein adliges Erbe.

Charakter: Vascal ist ein autoritärer, habgieriger und rücksichtsloser Intrigant, der nur auf seinen eigenen Vorteil bedacht ist.

Wichtige Eigensch.: Arroganz 7, Goldgier 12, Hitzeresistenz, MU 14; Vascal spricht alle gängigen Umgangssprachen des aventurischen Südens

Rapier: INI: 11+1W6, AT: 12, PA: 10

TP: 1W6+3, **DK:** N

LeP: 30, **AuP:** 35, **RS:** 0, **MR:** 4, **KO:** 12

Kampfsonderfert.: Aufmerksamkeit, Ausweichen I+II, Finte, gezielter Stich

ILDEBRAN KRAPPRODT, VASCALS GEHILFE

Hintergrund: Ildebran hat seit vielen Jahren den Posten von Vascals Leibwächter inne.

Aussehen: Der kräftig gebaute Mann mittleren Alters hat eine Glatze und einen dichten Vollbart. Eine Narbe zieht sich quer über sein Gesicht, rechts trägt er einen Goldohrring.

Charakter: Ildebran steht Vascal in Nichts nach: Er ist ebenso rücksichtslos und goldgierig, darüber hinaus ein wollüstiger Sadist und Trunkenbold.

Wichtige Eigensch.: Gefahreninstinkt 13, GE 14, Goldgier 10, Grausamkeit 10, IN 14, KK 15, Sinnesschärfe 13, Zechen 11

Säbel: INI: 11+1W6, AT: 15, PA: 15

TP: 1W6+3, **DK:** N

LeP: 35, **AuP:** 42, **RS:** 2, **MR:** 3, **KO:** 13

Kampfsonderfert.: Aufmerksamkeit, Ausweichen I+II, Betäubungsschlag, Finte, Kampfreflexe, Niederwerfen, Schnellziehen, Wuchtschlag; diverse Manöver im Mercenario-Stil

ALRIKA KUPFERRAD ALIAS NELLIFER PHEBES, SPIONIN AL'ANFAS

Hintergrund: Vorgeblich eine Söldnerin aus Dröl, stammt Nellifer in Wirklichkeit aus der Nähe von Al'Anfa. Sie spioniert für die schwarze Allianz und hat sich der Expedition in der Hoffnung angeschlossen, wertvolle Erkenntnisse zu gewinnen oder Vascals Unternehmen vielleicht sogar sabotieren zu können.

Aussehen: Nellifer ist ein junges, sympathisches und recht hübsches Persönchen mit langen dunklen Haaren und Rehaugen.

Charakter: Die neugierige und raffinierte Nellifer versteht es, ihre weiblichen Reize für ihre Zwecke einzusetzen. Sie schäkert und witzelt gerne und ist überaus abenteuerlustig.

Wichtige Eigensch.: CH 15, Gefahreninstinkt 11, Menschenkenntnis 10, MU 14, Neugier 8, soziale Anpassungsfähigkeit, Verkleiden 13; Nellifer spricht nahezu akzentfrei Horathi

Kurzschwert: INI: 11+1W6, AT: 9, PA: 11

TP: 1W6+2, **DK:** H

LeP: 25, **AuP:** 31, **RS:** 2, **MR:** 5, **KO:** 10

Kampfsonderfert.: Ausweichen I

DURCH DIE GRÜNE HÖLLE

DIE REISEROUTE

Die Reise zum verborgenen Tal der Kualipu auf Benbukkula führt von Kap Sanin zunächst entlang eines unbenannten Flusslaufes etwa 40 Meilen in nordöstliche Richtung, bis zu den ersten Ausläufern des zentralen Gebirgsmassivs. Diesen Teil der Reise wird die Expedition in circa drei bis vier Tagen bewältigen. Von da ab wird der Marsch beschwerlicher. Die Gruppe wird sich die restlichen 10 Meilen sprichwörtlich durch den dichten Dschungel kämpfen müssen, außerdem wird die Umgebung schroff und hügelig, so dass die Expedition bis zum Eingang des Kualipu-Tals bestimmt nochmals zwei Tage brauchen wird.

Vascal führt zusammen mit Ildebran und dem Waldläufer Tano die Gruppe an, die anderen folgen im Gänsemarsch. Vascal überprüft dabei immer wieder mittels einer Landkarte und eines Südweisers die aktuelle Position und bestimmt die einzuschlagende Richtung.

ALLTAG IM DSCHUNGEL

Zu den Details einer Dschungelreise sei hier auf die Spielhilfe **"In den Dschungeln Meridianas"** verwiesen. Einige Eckpunkte finden Sie im Folgenden.

Durch das dichte Blätterdach gefiltert beherrscht grünliches Licht den Dschungel. Die Baumriesen stehen hier dicht gedrängt und sind zudem mit anderen Bäumen, Schlinggewächsen, Parasiten und Lianen zu einem schier undurchdringlichen Dickicht verwachsen. Dazwischen wachsen prächtige Orchideen, das eine oder andere Heilkraut und unzählige Zunderschwämme, oder sogar vereinzelt die berüchtigten fleischfressenden Pflanzen. Manche Pflanzen sind sehr nahrhaft oder speichern Trinkwasser in ihren riesigen Kelchen, andere Pflanzen wirken dagegen halluzinogen oder gar tödlich.

Die Sichtweite beträgt im Dickicht meist nur wenige Meter. Ausgetretene Pfade sind selten, oft muss man sich seinen Weg mit dem Haumesser freischlagen. Dagegen bieten die exotischen Pflanzen und Tiere in allen Farben des Regenbogens einen faszinierenden Anblick. Neben knallbunten Vögeln, Schmetterlingen

und Käfern gibt es aber auch zahlreiche gefährliche und meist giftige Schlangen, Spinnen, Echsen, Egel und Schnecken. Auch das ein oder andere Säugetier trifft man im Dschungel, wenn auch weitaus seltener. Die eher scheuen Affenartigen sind dabei weniger das Problem. Die Begegnung mit einem Rudel Raubkatzen oder einem der großen Dickhäuter kann dagegen durchaus gefährlich werden.

Nachts wird es stockdunkel, da Madamal und Sterne kaum durch die Blätter der Baumriesen zu dringen vermögen. Vereinzelt kann man zu Phexens Stunde aber immer wieder leuchtende Augen in der Dunkelheit erkennen.

Im Dschungel herrscht eine stetige schwülfeuchte Hitze. Kurz vor Sonnenuntergang prasselt regelmäßig ein sturzbachartiger Regen vom Himmel, der zwar für eine kurze Abkühlung, aber auch für schier undurchdringlichen Nebel sorgt. Wegen der generellen Strapazen drohen tagsüber Überhitzung, Atemnot, Übelkeit und Schwindel, besonders wenn man mit schwerem Gepäck (oder Rüstung) unterwegs ist. Die nächtliche Regeneration ist bei Ungewohnten eingeschränkt.

Schon tagsüber ist der Lärm im Dschungel fast unerträglich. Zikaden zirpen und Insekten Schwärme sirren, von überall her dringt ein ständiges Bellen, Gurgeln, Keckern und Brüllen. Einzig kurz vor dem allabendlichen Regenguss herrscht eine geradezu gespenstische Stille, nur um nach Einbruch der Dunkelheit mit noch ohrenbetäubender Lautstärke wieder einzusetzen.

Mal beherrscht betörender Pflanzenduft, mal Moder, Fäulnis und Raubtierschweiß die Luft. Die olfaktorischen Eindrücke im Dschungel sind vielfältig und in stetigem Wechsel.

Die allgegenwärtigen Moskitos, Fliegen, Termiten, Zecken und Asseln sind nicht nur enerzierend, sondern können in großen Schwärmen auch nachhaltigen Schaden anrichten und gefährliche Krankheiten übertragen. Marginalen Schutz bieten Moskitonetze oder übelriechende Hautsalben. Neben den üblichen, klimatisch bedingten Wehwehchen, leiden Dschungelreisende recht häufig an Dumpfschädel und flinkem Difar. Gefürchtet sind außerdem Brabaker Schweiß, Lutas oder Jahresfieber.

VASCALS WAHRE ABSICHTEN

Vascal und sein Gehilfe Ildebran sollten den Helden von Anfang an unsympathisch sein. Vascal macht sich schon recht bald durch seine herrische und rechthaberische Art unbeliebt, ebenso wie Ildebran durch sein aggressives und bisweilen sadistisches Verhalten, unter dem besonders die mohischen Träger und weibliche Expeditionsteilnehmer zu leiden haben.

Den Helden kann auffallen, dass die Träger zwar alle möglichen Ausrüstungsgegenstände, aber keinerlei Handelswaren transportieren. Außerdem erscheint ein Kontingent von acht Söldnern (plus eventuell kampfstarken Helden) für eine Handelsreise doch etwas übertrieben. Sprechen die Helden Vascal oder Ildebran auf diese Umstände an, werden sie unfreundlich abgewimmelt: "Das Geschäftliche überlasst ihr wohl besser uns!".

Einer der Helden kann bei der Nachtwache ein Gespräch zwischen Vascal und Ildebran belauschen. Dabei betont Vascal seine Absicht, "den Diamanten mit allen Mitteln in seinen Besitz zu bringen", während Ildebran lapidar meint, dass man "mit einer Handvoll Wilder mit Holzspeeren" schon fertig werden wird.

Falls es einem Ihrer phexisch begabten Helden gelingen sollte, Vascals Aufzeichnungen aus dessen Rucksack zu stibitzen, können Sie den Helden bereits hier die Dokumente zuspiesen, die sie eigentlich erst später auf der Karavelle "Efferdstümmeler" finden (siehe Abschnitt "**Vascals Kajüte**" bzw. "**Anhang: Handouts**").

INTRIGEN UND SABOTAGE

Die al'anfanische Spionin Nellifer alias Alrika Kupferrad dient als Joker, falls Ihre Helden nicht vor Erreichen des Kualipu-Tals hinter Vascals wahre Absichten kommen. Nach einer rahjagefälligen Nacht mit Ildebran (und der Mithilfe eines Liebestrunkes) hat Vascals Handlanger der attraktiven Spionin alles erzählt. Diese gibt darauf ihre Erkenntnisse nur allzu gerne an die Helden weiter – Hofft sie doch insgeheim auf eine "Meuterei" und damit das Scheitern von Vascals Expedition.

Nellifer wird übrigens frühzeitig versuchen, das Vertrauen der Helden zu gewinnen – Nur um es dann für ihre Zwecke zu missbrauchen. Einer-

seits versucht sie, unter den Expeditionsteilnehmern bei jeder sich bietenden Gelegenheit Unmut zu stiften, beispielsweise durch das Streuen falscher Gerüchte. Andererseits führt sie immer wieder Sabotageakte durch. Mal schneidet sie nachts die Tragegurte von Rucksäcken durch, mal lässt sie Ausrüstungsgegenstände verschwinden, mal vergiftet sie das Trinkwasser mit Krötenschemel.

Es wird für die Helden nicht leicht werden, der gerissenen Spionin auf die Schliche zu kommen. Mit einer einfachen Menschenkenntnis-Probe ist es hier nicht getan. Einzig einem sprachlich versierten Helden (Sprachkunde 10+) kann der al'anfanische Akzent in Nellifers nahezu perfektem Horathi auffallen. Sollte es während der Dschungelreise zu einer Kampfsituation (beispielsweise gegen wilde Tiere) kommen, wird sich Nellifer außerdem (ganz untypisch für eine vorgebliche Söldnerin) äußerst ungeschickt anstellen, und ihr vielleicht sogar ein unüberlegtes "Boron möge uns beistehen" entfahren. Eine Durchsuchung von Nellifers Gepäck fördert zwar nicht ihre wahre Identität zu Tage, die Schatulle in ihrem Rucksack, die mit diversen Giften und Alchimika gefüllt ist, dürfte den Helden aber äußerst suspekt vorkommen. Ansonsten können die Helden Nellifer nur bei einem ihrer nächtlichen Sabotageakte "in flagranti" erwischen. In jedem Fall wird Nellifer versuchen, sich aus der Angelegenheit herauszureden. Nur bei überzeugenden Argumenten und einer gewissen Vertrauensbasis wird sie den Helden gegenüber ihre Maske fallen lassen. Damit können die Helden eine wertvolle Verbündete gewinnen. Hegen die Helden dagegen grundsätzlichen Groll gegen Al'Anfaner, oder fühlen sie sich Vascal gegenüber verpflichtet und verraten die Spionin, wird Nellifer alleine im Dschungel ausgesetzt werden – Was einen Todesurteil gleich kommt.

WAS TUT?

Wie Ihre Helden mit den Erkenntnissen umgehen, lässt sich nur schwerlich voraussagen. Vielleicht sind Ihre Helden ebenso skrupellos wie Vascal und Ildebran, oder sie fühlen sich den beiden aufgrund ihrer "Söldnerethik" trotz Allem verpflichtet. Die Helden könnten ihr Wissen auch vorerst für sich behalten, um auf

eine günstige Gelegenheit zum Umsturz zu warten (die sie spätestens im Kualipu-Tal bekommen werden, siehe Abschnitt "**Gefangen**"). Möglich ist auch, dass die Helden zunächst versuchen, andere Expeditionsteilnehmer auf ihre Seite zu bekommen. Besonders die mohischen Träger, die ständig von Ildebran drangsaliert werden, lassen sich gerne von Vascals unlauteren Machenschaften überzeugen, sind aber zu feige, um einen offenen Umsturz zu wagen oder sich gar an Kampfhandlungen zu beteiligen. Mehr Kampfeskraft bieten da die an der Expedition beteiligten Söldner. Diese sind aber ihrem Geldgeber (also Vascal) aufgrund ihres Codex treu ergeben und lassen sich nur schwerlich (und in erster Linie pekuniär) von einem Seitenwechsel überzeugen. Der Waldläufer Tano sowie der Medicus Gilmon Bosparaner halten sich gänzlich neutral. Mit vereinten Kräften kann es den Helden gelingen, Vascal und Ildebran unschädlich zu machen. Damit die Expedition dann aber nicht unverrichteter Dinge nach Kap Sanin zurückkehrt, sollten Sie die Helden bereits hier Vascals Unterlagen (siehe "**Anhang: Handouts**") finden lassen. Hoffentlich wird dadurch die Neugier der Helden soweit geweckt, dass sie zumindest einer "näheren Untersuchung" des Kualipu-Tals zustimmen.

Einen gewaltsamen Umsturz im Alleingang sollten Sie Ihren Helden tunlichst ausreden, da die Heldengruppe gegen die geballte Kampfkraft von Vascal, Ildebran und den acht Söldnern wohl kaum eine Chance haben dürfte. Kampfwerte der Söldner finden Sie weiter unten im Abschnitt "**Gefangen**".

Sollten sich umstürzlerische Helden durch ungeschicktes Verhalten frühzeitig verraten, wird Vascal die Helden gefangen setzen lassen und dann nur mit ihren Kleidern am Leib im Dschungel aussetzen. Auch ist es möglich, dass sich die Helden in einer nächtlichen Aktion von der Expedition lösen, um die Kualipu von der nahenden Gefahr zu warnen, oder um auf eine Gelegenheit zu warten, aus dem Hinterhalt zuzuschlagen. In den letzteren Fällen sollten Sie Ihre Helden die volle Härte des Dschungels spüren lassen. Notfalls können Sie die Helden immer noch durch eine frühzeitige Begegnung mit einem Jäger der Kualipu "retten".

OPTIONALE EREIGNISSE

Die in der folgenden Liste aufgeführten Ereignisse sind für den Fortlauf der Handlung nicht entscheidend, können die Reise durch den Dschungel aber interessanter und spannender gestalten. Es steht Ihnen selbstverständlich frei, sich aus der Liste zu bedienen, oder auch weitere Ereignisse zu erfinden.

- **Utulus:** Neben den Kualipu leben noch insgesamt sieben weitere Utulu-Stämme auf Benbukkula. Es sei Ihrer meisterlichen Gnade überlassen, ob eine Begegnung mit einem der Stämme freundschaftlich, neutral oder feindselig abläuft. Von Begleitschutz und Tauschgeschäften bis hin zu kriegerischen Auseinandersetzungen ist alles denkbar. Außerdem können die Helden hier Informationen über die "seltsamen Kualipu" erhalten, die in einem als "tabu" geltenden Tal einen riesigen Diamanten bewachen sollen.
- **Tiere und Pflanzen:** Seien es nun Giftschlangen, prächtige Schmetterlinge, diebische Affen, hungrige Geparde oder Schlinggras: Sie können hier den gesamten Fundus der "**Zoo-Botanica Aventurica**" ausschöpfen, um den Helden die eine oder andere faszinierende, aufwühlende oder gar lebensgefährliche Begegnung zu bescheren.
- **Zeugen vergangener Zeiten:** Echsische Ruinen, verlassene Ritualplätze oder seltsame Granitstatuen – In den Dschungeln Benbukkulas stößt man vereinzelt auf die Hinterlassenschaften längst untergegangener Kulturen. Ob die Helden hier Schätze, fluchbeladene Artefakte oder nur Staub und Knochen finden, sei wiederum Ihrem meisterlichen Erfindungsreichtum überlassen.
- **Ein glückloser Geselle:** Die Helden entdecken die skelettierten und überwucherten Überreste eines Questadors, der in voller Rüstung und mit der Waffe in der Hand gestorben ist.
- **Fremde Hilfe:** Ein Träger bricht sich das Bein, oder ein Söldner bleibt in einem Sumpfloch stecken – Hier können sich die Helden als Retter in der Not profilieren.
- **Gefährliche Suche:** Die Helden werden beauftragt, zusammen mit dem Waldläufer Tano im Dschungel nach frischem Wasser, Heilkräutern oder jagdbarem Wild zu suchen.

DAS TAL DER KUALIPU

GEFANGEN

DER EINGANG ZUM TAL

Nach 50 Meilen und fünf bis sechs Tagen Reise erreichen die Helden den recht gut im Dickicht des Dschungels verborgenen Eingang zum Kualipu-Tal. In den südlichen Ausläufern des zentralen Gebirgsmassivs von Benbukkula führt hier eine dicht bewaldete Schlucht in nördliche Richtung. Direkt am Eingang der Schlucht stellen auf Speeren aufgespießte Totenschädel klar, dass hier niemand willkommen ist.

FALLEN

Die letzte Warnung am Eingang des Tals ist keineswegs eine hohle Drohung. Die Kualipu haben innerhalb der Schlucht zahlreiche, teilweise lebensgefährliche Fallen aufgestellt. Das Repertoire reicht von Speergruben und Beinschlingen bis hin zu magischen Fallen analog einer WAND AUS DORNEN.

ANGRIFF DER SCHILDKRÖTEN

Nach einigen Stunden Fußmarsch durch das Kualipu-Tal erreichen die Helden einen Flusslauf, der sich quer durch die Schlucht zieht und sich in zahlreiche Kaskaden und Wasserfällen ergießt. Hier haben sich mehrere Dutzend der eigentlich als scheu und friedlich geltenden, etwa zwei Spann großen Teichschildkröten niedergelassen. Diese stehen aber unter dem Einfluss ihrer Königin Adwaita, und greifen die Eindringlinge unvermittelt an, sobald diese den Fluß betreten. Wie viele der Schildkröten Sie den Helden zumuten wollen, bleibt Ihnen überlassen. Bedenken Sie, dass die Helden ggf. Unterstützung von anderen Expeditionsteilnehmern erhalten können. Die Teichschildkröten sind im Übrigen nicht lebensmüde und lassen von den Helden ab, sobald die ersten ihrer Artgenossen getötet oder schwer verletzt wurden.

Teichschildkröte

Biss: INI: 11+1W6, AT: 10, PA: 5

TP: 1W6+2, **DK:** H

LeP: 16, **AuP:** 20, **RS:** 5, **MR:** 9, **KO:** 9

Besondere Kampfgregeln: Kampf in hüfttiefem Wasser (AT+2/PA+4), gezielter Biss, Verbeißen

Wenn Ihre Helden schon ziemlich angeschlagen sind, ist der Zeitpunkt für die zunächst unliebsame Begegnung mit den Kualipu gekommen. Ein knappes Dutzend Stammeskrieger greift aus dem Hinterhalt an, dabei kommen vergiftete Pfeile, Speere und Hruruzat zum Einsatz. Da die Krieger noch nichts von der Vision ihrer Schamanin wissen, halten sie die Eindringlinge (einschließlich der Helden) für Feinde.

Der genaue Kampfverlauf hängt stark von den Taten ihrer Helden ab. Sind die Helden bereits alleine unterwegs (zum Beispiel als "Vorhut" oder Ausgestoßene), sollte es den Kualipu schnell gelingen, die Helden zu überwältigen. Falls die gesamte Expedition angegriffen wird, werden die mohischen Träger, der Waldläufer Tano und Gilmon Bosparaner panikartig die Flucht ergreifen. Die Anderen werden sich zum Kampf stellen. Falls noch nicht geschehen, wäre an dieser Stelle die beste Gelegenheit für die Helden, Vascal und seinem Handlanger Ildebran in den Rücken zu fallen. Auch hier hängt es von den vorhergehenden Taten der Helden ab, ob die Söldner für Vascal oder für die Helden einstehen.

Schlussendlich sollten die Helden von den Kualipu kampfunfähig gemacht und gefangengesetzt werden. Das Schicksal der anderen Expeditionsteilnehmer können Sie frei bestimmen.

Stammeskrieger der Kualipu

Holzspeer: INI: 15+1W6, AT: 16, PA: 14

TP: 1W6+3*, **DK:** S

Blasrohr: AT: 21, **TP:** 1W6-1*

LeP: 36, **AuP:** 47, **RS:** 0, **MR:** 3, **KO:** 16

Kampfsonderfert.: Aufmerksamkeit, Ausweichen I-III, Finte, gezielter Stich, Kampfflexe, Scharfschütze (Blasrohr), Hruruzat-Manöver

* Die Waffen sind mit Schlafgift behandelt; nach einem Treffer mit SP setzt nach 3 KR die Wirkung ein; der Betroffene fällt dann für 3 SR in einen SOMNIGRAVIS-ähnlichen Tiefschlaf.

Söldner

Säbel: INI: 10+1W6, AT: 14, PA: 14

TP: 1W6+3, **DK:** N

LeP: 33, **AuP:** 38, **RS:** 2, **MR:** 3, **KO:** 13

Kampfsonderfert.: Aufmerksamkeit, Ausweichen I+II, Finte, Sturmangriff, Wuchtschlag

DIE SIPPE DER KUALIPU

Das Dorf der Kualipu befindet sich in einem abgeschiedenen Seitental des zentralen Bergmassivs von Benbukkula. In den knapp 20 Baumhütten leben insgesamt etwa 70 Kinder, Erwachsene und Greise, wobei es nur etwa ein Dutzend Männer und Frauen in wehrfähigem Alter gibt. Die Kualipu leben hauptsächlich von der Jagd, aber auch von der Zucht von Süßkartoffeln und Geflügel. Einzig der Verzehr von "Wasserechsen" ist ihnen untersagt. Auf Fremde wirken die Kualipu zunächst recht scheu und abweisend. Hat man aber erst einmal ihr Vertrauen gewonnen, dann stehen einem die Kualipu als herzliche und treue Freunde zur Seite.

Als "Erben" des Druiden Seychaban bewachen die Kualipu seit mehr als 400 Jahren die Schildkrötenkönigin Adwaita. Diese Aufgabe nehmen sie sehr ernst, und das geheime Tal, in dem die Königin lebt, gilt für gewöhnliche Stammesmitglieder (und natürlich Fremde) als "tabu". Einzig Schamanen und verdiente Krieger dürfen das "Tal der Königin" betreten. Nähere Auskünfte über die Königin erteilen die Kualipu den Helden nicht.

Auch wenn die Kualipu auf den ersten Blick wie eine "gewöhnliche" Utulu-Sippe wirken (siehe hierzu die Spielhilfe "In den Dschungeln Meridianas"), haben die Einflüsse des Druiden Seychaban und der Tierkönigin Adwaita zu einigen Besonderheiten bei den Kualipu geführt. Zunächst einmal spricht jeder der Kualipu (neben Mohisch) ein nahezu akzentfreies, wenn auch bisweilen etwas altmodisch klingendes Tulamidya. Die Frauen tragen prächtigen, diamantbesetzten Schmuck. Die Edelsteine "wachsen" angeblich in einem der Seitentäler, und die Diamanten haben für die Kualipu keinerlei materiellen, dafür aber einen umso höheren spirituellen Wert.

Am Überraschendsten dürfte für die Helden sein, dass die Kualipu Entitäten aus dem zwölfgöttlichen Pantheon anbeten, insbesondere die Erdmutter Sumu, den Giganten Efferd und den Totengott Boron. Der Glaube wurde den Kualipu von einem "hellhäutigen Fremden mit Schamanenkraft" näher gebracht. Meeres- oder Totenangst kennen die Kualipu nicht.

МАТУХА, ДІЕ ШАМАНАПІІ

Hintergrund: Matuha ist sowohl weltliches als auch religiöses Oberhaupt der Kualipu. Sie hat das Amt von ihrem Vorgänger und Mentor Hatonwa geerbt und seit mehr als 30 Jahren inne. Zu ihren Aufgaben gehört die Verwaltung des Stammes, das Organisieren und Durchführen von Veranstaltungen, sowie die Beratung der Sippenmitglieder bei spirituellen, rechtlichen oder medizinischen Fragen. Matuha kümmert sich außerdem um den Nachlass Seychabans, hält die Stammesgeschichte (in geschriebenem Tulamidya!) fest, und unterrichtet die Kualipu, insbesondere ihre Schülerin Mwobanji, in den verschiedensten Dingen.

Aussehen: Obwohl Matuha bereits über 60 Jahre alt sein dürfte, hat sie sich vergleichsweise gut gehalten. Ihr langes, ergrautes Haar ist in dutzende Zöpfe geflochten, sie trägt ein körperbetontes Jaguarfell sowie unzählige Ketten, Ringe und Armreifen.

Charakter: Matuha wirkt bisweilen ein wenig kauzig, ist aber eine herzliche, gerechte und intelligente Zeitgenossin. Das Wohl ihrer Sippe und das der Tierkönigin Adwaita geht ihr über alles. Matuha ist zutiefst gläubig und würde ihr Leben für ihre Überzeugungen opfern.

Wichtige Eigensch.: Aberglaube 5, CH 16, dschungelkundig, gutes Gedächtnis, sämtliche Heilkundetalente 12+, Hitzeresistenz, Pflanzenkunde 14, Prophezeien 16, Sagen/Legenden 16, Selbstbeherrschung 11, Tierfreund, Tierkunde 17, Vollzauberer

Wichtige mag. Sonderfert.: Druidische Repräsentation (!), Merkmalskenntnis: Heilung, Regeneration I+II, verbotene Pforten

Wichtige Zauber: Balsam 15, Geisterruf 14, Klarum Purum 16, Sensibar 13, Somnigravis 11, Tiergedanken 15, Wand aus Dornen 11

Stab: INI: 10+1W6, AT: 9, PA: 11

TP: 1W6+1, **DK:** NS

LeP: 26, **AuP:** 34, **AsP:** 47, **RS:** 0, **MR:** 8, **KO:** 9

Die anderen Sippenmitglieder (wie beispielsweise Matuhas Schülerin Mwobanji) müssen Sie mit meisterlicher Phantasie ausgestalten.

EINE ERSTE SEELENPRÜFUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam erlangt ihr wieder das Bewusstsein. Der süßliche Geruch von exotischen Kräutern steigt in eure Nasen. Ihr schlagt die Augen auf und blickt euch um. Ihr befindet euch in einer aus Holz und Stroh gefertigten, kreisrunden Hütte, an deren Wand Tierfelle, riesige Blütenblätter und sogar ein Elefantenzahn hängt. Beim Versuch euch zu bewegen müsst ihr feststellen, dass ihr fachmännisch an kleine Holzstühle gefesselt wurdet. Mehrere grimmig dreinblickende, mit Speeren bewaffnete Utulu-Krieger bewachen euch mit wachsamen Augen.

Erst jetzt bemerkt ihr die in ein Jaguarfell gekleidete Frau undefinierbaren Alters, die euch nacheinander mit fragendem Blick mustert und immer wieder etwas Unverständliches murmelt. Ihr langes Haar ist in aufwändige Zöpfe geflochten, sie trägt unzählige, mit teils kirschgroßen Diamanten besetzte Schmuckstücke.

Schließlich nickt sie einem der Krieger zu. Zu eurer Überraschung werdet ihr daraufhin von euren Fesseln befreit, und dann wortlos aus der Hütte geleitet.

Matuha hat gerade die Absichten der Helden mittels SENSIBAR ergründet. Sie hegt bereits die Vermutung, dass es sich bei den Helden um die in einer Geistervision Prophezeiten handelt, möchte aber auf Nummer sicher gehen. Eventuelle Mitgefangenen der Helden werden übrigens nicht freigelassen.

Eine Beschreibung der Kualipu und der Schamanin finden Sie oben im Kasten **"Die Sippe der Kualipu"**.

VIIER UTULUS

Überraschenderweise haben die Helden nun innerhalb des Dorfes beinahe jegliche Freiheit. Zwar werden die Helden ständig von einem der jungen Krieger beobachtet, und es wird ihnen untersagt, das Dorf zu verlassen, andererseits bekommen sie aber von den Utulus sämtliche Annehmlichkeiten zugesprochen, sei es nun Nahrung, medizinische Versorgung oder das Flickeln von Kleidungsstücken. Auch die sichergestellte Ausrüstung, ja sogar ihre Waffen werden den Helden zurückgegeben.

Die Utulus geben sich dabei anfangs recht distanziert und wortkarg. Besonders zu Stichworten wie "Diamanten", "geheimes Tal" oder "Königin" hüllen sie sich in Schweigen. Die Schamanin wird die Helden vorerst nicht mehr empfangen.

Den Aufenthalt der Helden bei den Kualipu können sie beliebig in die Länge ziehen und mit Ihrer gesamten meisterlichen Phantasie ausgestalten. Die anfängliche, gegenseitige Skepsis sollte nach und nach einem freundschaftlichen Umgang weichen und den Helden Alltag, Kultur, Bräuche und Glaubenswelt der Utulus näher bringen (mit den speziellen und für die Helden bestimmt überraschenden Besonderheiten der Kualipu). Vielleicht dürfen die Helden irgendwann an einem spannenden Jagdausflug oder einem rauschenden Fest teilnehmen, oder es kommt gar zu einem amourösen Abenteuer mit einer oder einem der Kualipu.

MATUHAS AUFTRAG

Der immer noch skeptischen Schamanin Matuha geht es dabei die ganze Zeit darum, eine Bestätigung für die guten Absichten der Helden zu bekommen. Haben sich die Helden bewährt, werden sie schließlich wieder von Matuha empfangen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Hütte Matuhas betretet, sitzt die wunderliche Schamanin auf einem aus Tierknochen gefertigten, thronartigen Stuhl. Flankiert wird sie von ihrer Schülerin Mwobanji und zwei jungen Kriegern. Sie bittet euch, ihr gegenüber auf kleinen Holzstühlen Platz zu nehmen.

"Wie es scheint, seid ihr wahrlich tugendhafte Blasshäute", beginnt Matuha. "Die Geister ließen mich schon vor langer Zeit wissen, dass ihr kommen werdet". Die Schamanin mustert euch mit durchdringenden Blick. "Die Geister haben mir aber auch noch etwas anderes gezeigt". Einen Moment lang herrscht bedrückende Stille in der Hütte. Dann fährt Matuha fort: "Eine Katastrophe aus Feuer und Rauch wird bald über Benbukkula hereinbrechen, und etwas äußerst Wertvolles muss deswegen von der Insel geschafft werden. Ich brauche eure Hilfe".

Um was für einen Gegenstand es sich handelt, führt Matuha nicht näher aus. Erst auf Nachfragen der Helden faselt sie etwas von einem "großen Diamanten". Dass es sich natürlich um die Schildkrötenkönigin Adwaita handelt, erzählt sie den Helden vorerst nicht. Die Art oder den Zeitpunkt der bevorstehenden Katastrophe kann sie nicht näher benennen.

Wenn die Helden nicht den Rest ihres Lebens im Dorf der Kualipu als mehr oder minder Gefangene verbringen wollen, wird ihnen wohl nichts anderes übrig bleiben, als Matuhas Angebot anzunehmen. Diese trifft daraufhin alle notwendigen Vorbereitungen. Da Matuha die Helden persönlich begleiten will, übernimmt Mwobanji vorerst die Geschäfte im Dorf.

Die Entscheidung, was mit eventuellen Mitgefangenen (wie Vascal, Ildebran oder einem der Söldner) geschehen soll, überlässt Matuha den Helden.

Nach dem (möglicherweise herzzerreißenden) Abschied von den Kualipu finden sich die Helden schließlich zusammen mit Matuha, sechs Kriegeren sowie einer geheimnisvollen, gut vier Schritt langen und mächtig schweren Holzkiste am Eingang des Kualipu-Tals wieder. Als Ziel der Reise gibt Matuha vorerst nicht mehr als "weg von dieser Insel" an. Den Helden sollte unterdessen klar sein, dass sie nur bei Kap Sanin ein hochseetaugliches Gefährt finden werden. Der Kolonialhafen ist somit das erste logische Ziel.

DIE "EFFERDSTÜMMLER"

DAS SCHIFF

Die schnittige, zweimastige Karavelle ist ein Handelsschiff unter brabakischer Flagge. Es wurde von Vascal della Tegalliani bereits vor dem Aufbruch der Expedition angemietet und die Mannschaft für mehrere Wochen im Voraus bezahlt. Regeln zu Schiffstypen, Seefahrt und Seegefechten finden Sie in der Spielhilfe "Efferds Wogen".

Takelage: II (havenisch 1, havenisch 1)

Länge: 19,1 Schritt, **Breite:** 5,6 Schritt

Tiefgang: 2,9 Schritt

Schiffsraum: 121 Quader

Frachtraum: 82 Quader

Besatzung: 19

Beweglichkeit: hoch, **Struktur:** 6

Geschwindigkeit: Vor dem Wind: 13

Mit raumem Wind: 17

Am Wind: 6

Bewaffnung: 1 leichte Rotze, 1 Hornisse

KAPITÄN POTOROS HEAPOCRAS

Hintergrund: Potoros stammt von den Zykloninseln. Dort wuchs er in ärmlichen Verhältnissen auf und heuerte als junger Mann auf einem Handelsschiff an. Mit Fleiß, Mühe (und ein wenig phexischer Hilfe) arbeitete er sich langsam nach oben. Seit nunmehr drei Jahren ist er stolzer Kapitän der Karavelle "Efferdstümmler".

Aussehen: der Kapitän ist ein typischer, leicht untersetzter Seebär mit dunklem, wettergegerbtem Teint, einer Hakennase und einem ungepflegten Vollbart.

Charakter: Potoros interessiert sich nicht für die Belange seiner Passagiere. Ziel und Grund einer Reise ist für ihn nebensächlich - Solange die Bezahlung stimmt. Er ist überaus goldgierig, abergläubisch und feige und lässt sich leicht bestechen oder durch Drohungen einschüchtern.

Wichtige Eigensch.: Aberglaube 9, Boote fahren 12, Goldgier 9, Hitzeresistenz, meereskundig, Navigation 10, Seefahrt 14

Säbel: INI: 10+1W6, AT: 12, PA: 11

TP: 1W6+3, **DK:** N

LeP: 32, **AuP:** 38, **RS:** 2, **MR:** 3, **KO:** 15

Kampfsonderfert.: Ausweichen I, Niederwerfen, Wuchtschlag, diverse Raufen-Manöver

Weitere Besatzungsmitglieder wie den schüchternen halbmothischen Navigator und Steuermann Yayeko, den 1. Maat Claudio Ciliano, den schmierigen Smutje Rubec, die resolute Schiffszimmerfrau Salkya Quentel oder die knapp 15 Matrosinnen und Matrosen müssen Sie wiederum mit meisterlichem Erfindungsreichtum ausgestalten, da eine ausführliche Darstellung aus Platzgründen hier nicht möglich ist.

ZURÜCK NACH KAP SANIN

Für die Reise vom Kualipu-Tal bis nach Kap Sanin können Sie sich am Kapitel "**Alltag im Dschungel**" orientieren. Die wildniskundigen Begleiter der Helden werden aber dafür sorgen, dass die Rückreise nach Kap Sanin um Einiges gefahrloser von Statten gehen wird.

Es ist jetzt prinzipiell jederzeit möglich, dass die Helden **Adwaita, die Königin der Diamantschildkröten** (siehe gleichnamiger Kasten unten) "enttarnen". Die Kualipu hüllen sich zwar weiterhin in Schweigen und bewachen die geheimnisvolle Kiste Tag und Nacht, doch gerade mit arkaner Hilfe könnte den Helden schon frühzeitig ein Blick in das Innere der Kiste gelingen. Möglich wären Zauber wie ODEM, PENETRIZZEL, EXPOSAMI, oder auch das Ausschalten der Wachen mittels SOMNIGRAVIS oder PARALYSIS und einem nachfolgenden "profanen" Blick in die Kiste. Idealerweise erfahren die Helden die Wahrheit über Adwaita aber erst am Ende des Abschnitts "**Piraten!**".

Beschreibungen von **Benbukkula und Kap Sanin** finden Sie weiter oben im gleichnamigen Abschnitt.

In dem Kolonialhafen ist noch alles beim Alten, einzig ein thorwalisches Drachenschiff namens "Rouvensgröndir" kann den Helden als ungewöhnlich auffallen. Erster Anlaufpunkt der Helden wird wohl die Karavelle "**Efferdstümmeler**" (siehe Kasten oben) sein.

DIE REISE BEGİNNT

EINQUARTIERUNG

Die "Efferdstümmeler" wird in den nächsten Wochen Dreh- und Angelpunkt der Helden sein. Zunächst einmal müssen die Helden Kapitän Heapocras von ihren guten Absichten überzeugen. Ob sie ihm nun die bittere Wahrheit über die gescheiterte Expedition oder dagegen haarsträubende Lügen auftischen ist im Prinzip egal: Schiff und Mannschaft wurden bereits im Voraus bezahlt, und mehr interessiert Potoros Heapocras nicht. Mit der Aussicht auf zusätzliche Belohnungen (oder auch einigen handfesten Drohungen) lässt sich die Loyalität des Kapitäns endgültig versichern. Die "Efferdstümmeler" ist im Übrigen jederzeit startklar, die Helden müssen nur das Ziel nennen.

ADWAIȚA, DIE KÖNIGIN DER DIAMANTSCHILDKRÖTEN

Hintergrund: Nach der Ermordung der Erdmutter Sumu weinte der Urgott Los bitterlich, und aus seinen Tränen entstanden die Tiere. Die jeweils Ersten ihrer Art waren die Schönsten, Größten und Mächtigsten, und sie wurden von ihren Artgenossen als Könige verehrt. Somit ist auch Adwaita, die Königin der Diamantschildkröten, beinahe so alt wie der Kosmos selbst. Nur wenig ist über sie bekannt. Einzig einige tulamidische Legenden berichten von der Riesenschildkröte Kha, die während des Diamantenen Sultanats am Fuße des Raschtulswalls gelebt haben soll. Tatsächlich lebte Adwaita dort lange Zeit in einem heiligen Hain, bis sie vor den Schrecknissen der Magierkriege auf die Waldinsel Benbukkula fliehen musste. Nun ist sie auch dort bedroht, dieses Mal von einer Naturkatastrophe.

Aussehen: Adwaita ist eine respekteinflößende, über drei Schritt lange Schildkröte. Ihr Panzer besteht vollständig aus Diamant (!), und sie

scheint von einer überderischen Aura umgeben zu sein. Trotz ihrer nahezu gottgleichen Macht kann sich Adwaita aber kaum zur Wehr setzen. Sie redet und bewegt sich sehr langsam.

Charakter: Bei der Darstellung Adwaitas sollten Sie darauf achten, die Königin als mystische, weise und unergründliche Wesenheit darzustellen, die sich zwar ihrer Macht bewusst ist, aber gleichzeitig auch ein hohes Verantwortungsgefühl und eine bedingungslose Liebe für Sumus Geschöpfe empfindet.

Wichtige Eigensch.: Auch wenn Tierkönige (entgegen der landläufigen Meinung) keineswegs allwissend und unsterblich sind (sehr wohl aber altersresistent), verzichte ich an dieser Stelle auf die Angabe von Werten. Adwaita hat einen Rüstungsschutz und eine Magieresistenz jenseits von Gut und Böse, und sie beherrscht eine der Freizauberei ähnliche Magie mit den Merkmalen Heilung, Hellsicht, Illusion und Verständigung.

Einige an Bord werden sich sicher über die Utulus und die riesige Kiste im Gefolge der Helden wundern. Nachzufragen traut sich aber niemand. Die Helden sollten sich umgekehrt (auf Anraten Matuhas) mit Informationen weitgehend zurückhalten.

Während die Utulus bevorzugt an Deck unter freiem Himmel schlafen, können sich die Helden in einer der stickigen Kajüten auf dem ersten Unterdeck einquartieren. Die Kiste wird unterdessen in einem abschließbaren Frachtraum auf dem zweiten Unterdeck verstaut und rund um die Uhr von zwei Kualipu bewacht.

VASCALS KAJÜTE

Falls die Helden noch nicht im Besitz von Vascals Unterlagen sind (und somit auch noch keine Ahnung vom Ziel der Reise haben), bietet sich eine (offizielle oder heimliche) Nachforschung in Vascals ehemaliger Kajüte an. Neben allen möglichen nutzlosen Unterlagen finden die Helden eine seltsame Zeichnung und einen beigelegten Brief (siehe "**Anhang: Hand-outs**"). Mit Hilfe der Schiffsoffiziere können die Helden die Zeichnung als Teil einer Art Seekarte identifizieren, auf der einige charakteristische Punkte (namentlich das Diamantvorkommen im Herzen Benbukkulas sowie die Gräber des Druiden Seychaban und der Schamanin Ahosi) markiert sind. Matuha ist das Grab Ahosis auf der Insel Ibekla bekannt, so dass diese die nächste logische Etappe der Helden darstellt.

PIRATEN!

Nur wenige Stunden nach dem Auslaufen der "Efferdstümmeler" wird das Schiff der Helden von einem thorwalischen Drachenschiff namens "Rouvensgröndir" eingeholt – Genau dasjenige, das die Helden bereits im Hafen von Kap Sanin bestaunen konnten. Die Thorwaler haben von dem Transport der geheimnisvollen, riesigen Kiste Wind bekommen und wohl auch einige Gerüchte aufgeschnappt. Sie hoffen auf gleichermaßen reiche und leichte Beute.

Aus ihren Absichten machen die Thorwaler keinerlei Hehl. Schon in Sichtweite der "Efferdstümmeler" hissen Sie die Piratenflagge. Auf dem Schiff der Helden bricht daraufhin Panik aus. Auch Matuha wirkt unruhig.

Die "Rouvensgröndir"

Takelage: I (rah 1), **Riemen:** 2x20

Länge: 28,4 Schritt, **Breite:** 5,8 Schritt

Tiefgang: 1,2 Schritt

Schiffsraum: 54 Quader

Frachtraum: 27 Quader

Besatzung: 46

Beweglichkeit: sehr hoch, **Struktur:** 3

Geschwindigkeit: **Vor dem Wind:** 15

Mit raumem Wind: 22

Am Wind: 10

Gerudert (Marsch): 8

Gerudert (Rammen): 17

Bewaffnung: 2 Hornissen, 6 Harpun-Aale

Sie können gerne ein Seegefecht nach den Regeln aus "**Efferds Wogen**" ausspielen. Die kleine Karavelle der Helden hat aber kaum eine Chance gegen die wendige, pfeilschnelle und gut bewaffnete Otta. Schließlich wird es zu einem Entermanöver der Thorwaler kommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mehrere Dutzend Entershaken schlagen an der Reling der "Efferdstümmeler" ein. Mit einem plötzlichen Ruck, der euch fast von den Beinen fegt, werdet ihr zu der Otta herübergezogen.

Die Piraten kommen mit blankgezogenen Äxten zu euch herübergesprungen. Sie sind euch zahlenmäßig weit überlegen, dazu sind die einzig Wehrhaften an Bord eures Schiffes die Utulus. Die Besatzung der Karavelle hält sich vornehmlich zurück, der feige Potoros rutscht sogar vor dem hünenhaften Kapitän der Thorwaler auf die Knie und winselt um Gnade.

Dann beginnt der thorwalische Kapitän mit bebendem Bass zu sprechen: "Eure nutzlosen Leben könnt ihr meinetwegen behalten. Mich interessiert allein der riesige Schatz in eurem Frachtraum! Los, bringt ihn mir hoch!". Und plötzlich mischt sich Matuha zur Bestürzung Aller ein: "Den Schatz könnt ihr nicht bekommen! Eher werden wir alle sterben!".

Einige Sekunden lang herrscht bedrückte Stille, Potoros starrt entsetzt und ungläubig zu der Schamanin hinüber, und dann fängt der thorwalische Hetmann plötzlich an zu lachen: "Hahaha, soso, ganz schön vorlaut, die alte Hexe da! Na gut, bei Swafnir, dann soll es eben so sein! Macht sie restlos nieder, Jungs!".

An Deck entbrennt nun eine hitzige Schlacht. Hier sollten Sie die Helden bis an das Ende ihrer Kräfte fordern.

Thorwalischer Pirat

Skraja: INI: 11+1W6, **AT:** 17, **PA:** 15

TP: 1W6+4, **DK:** N

LeP: 39, **AuP:** 46, **RS:** 3, **MR:** 3, **KO:** 16

Kampfsonderfert.: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Hammerschlag, Kampflexe, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag, diverse Raufen-Manöver

Wenn der Kampf für die Helden schon fast verloren ist, greift Adwaita im letzten Moment durch einen RUHE KÖRPER ein. Aus dem Unterdeck der "Efferdstümmeler" dringt plötzlich grünliches Leuchten, und die Piraten fallen nach 5 KR in einen stundenlangen Tiefschlaf, so dass sie leicht überwältigt werden können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die "Efferdstümmeler" hat wieder Fahrt aufgenommen. Die Segel blähen sich freudig im Wind, doch der Nachhall des Piratenüberfalls sitzt noch immer tief in euren Knochen.

Mit verschwörerischem Lächeln kommt Matuha auf euch zu. "Kommt mit, ich möchte euch jemanden vorstellen!", fordert euch die Schamanin auf. Ohne weitere Worte führt sie euch die Treppe hinunter auf das zweite Unterdeck. Noch immer stehen zwei Krieger vor der Tür des Frachtraums, die Tür selbst ist aber geöffnet. Matuha bittet euch einzutreten.

Im Dunkel des Frachtraums könnt ihr eine riesige Echse erkennen, die euch mit Ehrfurcht gebietendem Blick mustert. Der Panzer der Echse funkelt im Licht von Matuhas Fackel. "Habt keine Angst", spricht das Wesen mit sonorer Stimme. "Ich bin Adwaita, die Königin der Diamantschildkröten!".



KAPITEL II: AUF VERGESSENEN SPUREN

FRAGEN UND ANTWORTEN

Die Helden werden nun bestimmt eine Menge Fragen haben, die Matuha gerne nach bestem Wissen und Gewissen beantwortet. Hier können Sie die letzten Wissenslücken der Helden schließen, seien es nun Themen wie Tierkönige, die Stammesgeschichte der Kualipu oder Matuhas Visionen. Die Schamanin spielt nun endgültig mit offenen Karten.

Sollten die Helden die Situation schamlos ausnutzen und die weise und uralte Adwaita ausfragen wollen (zum Beispiel über kosmologische, historische oder magietheoretische Themen), müssen sie viel Geduld mitbringen. Denn Adwaita redet wirklich laaaaaaaangsam und in kompliziert verschachtelten Sätzen, so dass die Helden auch nach vielen Gesprächsstunden nur wenig Nützliches erfahren werden.

Klar sollte schlussendlich werden, dass die Helden ein tiefgehendes Schicksal mit Adwaita verbindet, und dass für die Schildkrötenkönigin ein neues Domizil gesucht werden muss. Anscheinend haben der Druide Seychaban und die Schamanin Ahosi damals in weiser Voraussicht eine Fährte ausgelegt, die höchstwahrscheinlich den Weg zu einem sicheren Ort weist. Welche Bedrohung überhaupt auf die Königin lauert ist zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht ersichtlich.

SCHILDKRÖTE AN BORD

Adwaitas Existenz werden die Helden vermutlich nicht mehr allzu lange geheim halten können. Gerüchte machen unter den Matrosen der "Efferdstümmeler" die Runde, immer wieder werden Fragen nach dem "Wunder" während des Piratenüberfalls und dem geheimnisvollen Schatz der Utulus laut. Die Helden werden viel Überzeugungsarbeit leisten müssen, um den abergläubischen Seeleuten die Ammenmärchen von "finsternen Seedämonen" und "schwarzer Hexerei" auszureden. Umgekehrt sollten sie den Matrosen nach und nach die Natur der Tierkönigin näher bringen. Die Kualipu werden im Übrigen weiterhin dafür Sorge tragen, dass Adwaita kein Leid widerfährt.

EINE SEEFAHRT, DIE IST ...

Was Ausgestaltung und Reglement von Seereisen betrifft, bietet die Spielhilfe "**Efferds Wogen**" einen reichhaltigen Fundus. Einige Anregungen sind im Folgenden aufgeführt. Da bis zum Ende des Abenteuers noch so einige Tage auf hoher See vergehen werden, sollten Sie nicht gleich zu Beginn Ihr ganzes Pulver verschießen. Stattdessen sollten Sie zu passenden Zeitpunkten einzelne Ereignisse und Szenen einstreuen, um die Seereisen plastisch und spannend zu gestalten.

Im Südmeer wechselt sich brennender Sonnenschein mit Flauten, Unwettern und plötzlichen Regenschauern ab. Mangels guter Seekarten ist die Navigation äußerst schwierig, es gibt zahlreiche unbekannte Riffe, Mahlströme und Sandbänke. Nur selten begegnet man anderen Schiffen, die unter den unterschiedlichsten Flaggen fahren. Darunter sind Kriegs-, Forschungs- und Handelsschiffe, aber auch die gefürchteten Freibeuter und Piraten.

An Bord eines Schiffes gibt es fast immer etwas zu tun. Auch wenn von den Helden keine Unterstützung erwartet wird, freut man sich natürlich über jede helfende Hand. Mal müssen Segel gesetzt oder Taue angezogen werden, mal Sturmschäden repariert, Seekarten ausgewertet oder Essen gekocht werden.

Verletzungen und Krankheiten sind bei längeren Schiffsreisen an der Tagesordnung. Vom allbekanntesten Skorbut bis hin zum blutigen Rotz ist alles denkbar, außerdem wimmelt es auf Schiffen von Ungeziefer wie Kakerlaken, Mäusen, Flöhen und Ratten.

Die Freizeit verbringen die Matrosen gerne mit Trinkgelagen, Würfelspielen, Armdrücken oder Messerwerfen. Außerdem kennen die Matrosen unzählige Lieder und natürlich eine Menge Seemannsgarn.

Der bisweilen dröge Alltag an Bord kann jäh durchbrochen werden, wenn die Helden einen Schiffbrüchigen retten müssen, ein Feuer an Bord ausbricht, handfeste Streitereien zwischen den Matrosen zu schlichten sind, oder ein toter Seevogel auf Deck gefunden wird (was als böses Omen gilt).

DAS RÄTSEL UM SEYCHABAN UND AHOSI

Über 400 Jahre ist es nun her, dass der Druide Seychaban und die Schamanin Ahosi eine Vision der Erdmutter Sumu erhielten. Darin wurden sie angewiesen, zwei angeblich „aus Sumus Leib gewachsene“ Obsidiansäulen mit einer kryptischen Gravur zu versehen. Eine der Säulen befindet sich noch heute auf einem Felsen östlich von Javalasi, die andere auf einem kleinen Eiland nördlich von Anterroa. Nur mit Sumus Hilfe konnten die beiden die schwer zugänglichen Säulen erreichen. Außerdem veranlassten sie, dass auf ihren Gräbern

Plaketten angebracht werden sollten. Die eine zeigt dabei die Position der Gräber selbst sowie die des Tals der Kualipu, die andere die Position der beiden Obsidiansäulen.

Weder Seychaban noch Ahosi wussten ob der Bedeutung der seltsamen Zeichen. Bei diesen handelt es sich um Angaben zur geographischen Länge und Breite, die zusammengekommen die Position eines versunkenen Sumu-Heiligtums inmitten der keraldischen Sände ausweisen. Dort befindet sich das Adwaita zuge dachte Domizil.

İBEKLA

Die Toteninsel Ibekla liegt östlich von Benbukkula. Die knapp 50 Meilen von Kap Sanin wird die „Efferdstümmeler“ in wenigen Stunden zurücklegen können. Ibekla hat, von einigen als Wächter abgestellten Utulus abgesehen, keine lebenden menschlichen Bewohner. Die auf der Insel errichteten Krale dienen ausschließlich als Begräbnisstätten der umliegenden Inseln. Die Toten Benbukkulas sind auf dem südlichsten Kral nahe der Küste bestattet. Hier herrscht eine strenge Hierarchie – Die Gräber der einfachen Utulus befinden sich in Küstennähe, verdiente Jäger und Krieger bis hin zu Häuptlingen und Schamanen dagegen weiter im Landesinneren.

Das Betreten des inneren Friedhofs ist strengstens verboten – Ein Tabu, dass die Wächter notfalls auch mit Waffengewalt durchsetzen. Die Helden werden also tricksen oder eine nächtliche Dschungeltour unternehmen müssen, um zum Grab Ahosis zu gelangen. Das Grab der Schamanin werden die Helden dann recht schnell identifizieren können – Ist es doch das einzige, das von einem Grabstein mit Boronsrad geziert wird. Auf der Vorderseite des Grabsteins ist eine Inschrift in Tulamidya eingraviert: „Hier ruht die ehrenvolle Ahosi. Möge Boron ihr Frieden schenken“. Die halb zugewucherte und angerostete Bronzeplakette auf der Rückseite des Grabsteins dürfte den Helden aus dem Nachlass von Vascal della Tegalliani bekannt vorkommen (siehe **„Anhang: Handouts“**).

DER BORONSGRUND

Ungefähr 130 Meilen nordwestlich von Benbukkula erstreckt sich eine Gruppe von Klippen und kleineren Inseln, die aufgrund ihrer an ein Rad gemahnenden Anordnung als Boronsgrund bezeichnet werden. Der Legende nach hat der Totengott selbst die Inselgruppe geschaffen, um charyptoiden Unwesen in den Felsen einzuschließen. Tatsache ist jedenfalls, dass der gefährliche Boronsgrund mit seinen Untiefen, Riffen, Mahlströmen und unberechenbaren Winden ein regelrechter Schiffsfriedhof ist. Gerüchte besagen, dass es zwischen den schroffen Klippen zahlreiche Verstecke von Piraten und Schmugglern, ja sogar einen geheimen Flottenstützpunkt Al'Anfas geben soll. Darüber hinaus ranken sich viele grausliche Geschichten von Seeungeheuern, Geisterschiffen und namenlosen Umtrieben um die Inselgruppe. Ausgerechnet hier müssen die Helden – Dem Hinweis Ahosis folgend – Nach dem Grab des Druiden Seychaban suchen.

WUIDERSAME HİLFE

Das Unterfangen erweist sich in mehrfacher Hinsicht als schwierig. Zunächst einmal weigert sich Kapitän Heapocras strikt, sein Schiff in den gefährlichen Boronsgrund zu steuern. Er lässt sich höchstens dazu überreden, in Sichtweite der ersten Ausläufer zu ankern. Dafür bekommen die Helden von der Schildkrötenkönigin Adwaita Unterstützung. Zunächst bittet sie die Helden, sie ins Meer hinabzulassen (was für sich auch schon ein kleines Abenteuer darstellt).

Mittels eines Zaubers ähnlich der Formel GEDANKENBILDER nimmt Adwaita daraufhin mit ihren Artgenossen Kontakt auf. In den nächsten Stunden finden sich rund um das Schiff der Helden mehrere der mannsgroßen Benbukkula-Schildkröten ein, um zusammen mit Adwaita eine Art „lebendes Floß“ zu bilden. Dieses bietet zwar wenig Komfort und noch weniger Platz, kann aber die Helden vergleichsweise sicher durch den Boronsgrund bringen (und gegebenenfalls auch den einen oder anderen Kualipu-Krieger bei einer nicht allzu wehrhaften Heldengruppe).

AVF DER SUCHE

Die Reise durch den Boronsgrund können Sie nach Belieben mit Fähnissen und Gefahren ausgestalten. Besonders die Riffe und unberechenbaren Strömungen setzen dem Schildkrötenfloß der Helden zu. Da der Boronsgrund nur unzureichend kartographiert ist, und die Helden auch nur vage Hinweise auf die Position von Seychabans Grab haben, werden bestimmt zahlreiche Felsen und Inselchen erforscht werden müssen, die möglicherweise unliebsame Bewohner haben. Sie sollten die Geduld Ihrer Spieler aber nicht über alle Maße strapazieren, sondern zu einem geeigneten Zeitpunkt mit Väterchen Zufall nachhelfen.

DAS GRAB DES DRUIDEN

Seychabans Grab liegt auf einem kleinen, schroffen Eiland in den südöstlichen Ausläufern des Boronsgrundes. Ähnlich wie beim Grab der Schamanin Ahosi findet sich hier eine in Tulamidya verfasste Widmung sowie eine rückseitig angebrachte Bronzeplakette (siehe **“Anhang: Handouts”**), die Hinweise auf die Fundorte der beiden Obsidiansäulen nahe Javalasi und Anterroa enthält.

ANGRIFF AUS DER TIEFE

Auf der Rückfahrt wird Adwaita die Helden darüber aufklären, dass sie die Präsenz einer unheiligen Macht spürt. In der Tat hat einige Meilen südlich des Boronsgrundes ein krakonischer Spähtrupp von zehn Hammerhaireitern das seltsame Floß der Helden entdeckt. R'ruukh, der Anführer der Patrouille und Priester der von den Krakoniern als Gal'k'zuul verehrten Charyptoroth, erkennt sofort die überderische Macht Adwaitas inmitten der verhassten Schildkröten und befiehlt einen Angriff. Bevor es jedoch zum Kampf kommt, sollten Sie die Helden noch eine Zeitlang im Ungewissen lassen. Sie können sie mit aus dem Meer aufsteigenden Blasen, Schatten unter dem Meeresspiegel, und schließlich mit um das Floß kreisenden Haifischflossen verunsichern.

DIE KRAKONIER

Die menschengroßen, froschähnlichen Krakonier, nach ihrem ehemaligen Hauptgott Krakon benannt, leben in dem Unterwasserreich des Wahjad, das sich seit dem neunten Zeitalter in den Tiefen des Selemgrundes befindet und mehrere hundert Meilen in das Perlenmeer hinausreicht. Nur im Südosten wird es durch die göttliche Barriere des Boronsrades begrenzt. Seit der Stern von Selem vor über 1000 Jahren die Laichmutter Vurr-Krauk'Z in der Hauptstadt Yal-Zoggot vernichtete, können sich die Krakonier nur noch mit Hilfe Charyptoroths fortpflanzen. Dafür benötigen sie immer wieder frische Wirtskörper für ihre Brut.

Die Krakonier beten finstere Dämonen aus dem Gefolge der nachtschwarzen Herrin an, wie

beispielsweise die Seeschlange Schamaschtu, den Haigott Sholai'rr'ak oder den Riesenkalmar Yo'Nahoh. Risso-Sklaven sind in der untermeerischen Stadt Yug-Z'Guul damit beschäftigt, das leidige Boronsrad abzutragen, um die dort gefangenen Unwesen zu befreien.

Die Krakonier terrorisieren seit Jahrzehnten die Küsten und Inseln des südlichen Perlenmeers und sind als Piraten gefürchtet. Ihr zentrales Anliegen ist es, Einfluss, Macht und Zahl ihres Volkes zu mehren. Erklärte Feinde der Krakonier sind praktisch alle Anhänger und Getreuen Efferds, insbesondere aber die Schildkröten, mit denen die von den Krakoniern als Götter verehrten Kraken schon seit Äonen in Fehde liegen.

Der Angriff der Hammerhaireiter erfolgt unerwartet, schnell und durchaus raffiniert. Zunächst werden die Hammerhaie das Floß der Helden rammen und dabei versuchen, den Zusammenhalt der Schildkröten aufzubrechen. Dies kann für ungeschickte Helden schnell zu einem ungewollten Bad führen. Sobald die Helden, Adwaita oder ihre Artgenossen beginnen sich zu wehren, werden die Hammerhaie zu Bissattacken übergehen, und auch die Reiter werden von ihren Waffen Gebrauch machen. Beachten Sie je nach Kampfsituation die Regeln für den Kampf im bzw. unter Wasser.

Hammerhai

Rammen/Biss: INI: 8+1W6, AT: 8, PA: 2

TP: 1W6+2, **DK:** N

LeP: 55, **AuP:** 30, **RS:** 2, **MR:** 7, **KO:** 14

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Raserei (2, erleidet Schaden)

Krakonier

Dreizack: INI: 11+1W6, AT: 15, PA: 13

TP: 1W6+4, **DK:** S

LeP: 30, **AuP:** 31, **RS:** 6, **MR:** 9, **KO:** 15

Kampfsonderfert.: Aufmerksamkeit, Finte, gezielter Stich, Kampf unter/im Wasser

Der Kampfverlauf hängt stark von den Fähigkeiten und Taten Ihrer Helden ab. Den Krakoniern kann es vielleicht gelingen, das Floß der Helden zu zerstören, die Froschmenschen werden aber spätestens nach den ersten Verlusten in den eigenen Reihen den Angriff abbrechen. Bedenken Sie, dass Adwaita notfalls einen Helden mittels BALSAM von der Schwelle des Todes retten kann.

Schlussendlich sollte es den Helden gelingen, den ersten Angriff der Krakonier abzuwehren. Es wird definitiv nicht die letzte Begegnung mit den aggressiven Meereswesen sein. Der krakonische Spähtrupp wird die Helden weiterhin aus sicherer Entfernung verfolgen, um auf einen geeigneten Zeitpunkt für einen neuerlichen Angriff zu warten.

Ob nun als "Schiffbrüchige" oder auf dem Rücken der Schildkröten: Zuguterletzt werden die Helden wieder bei der "Efferdstümmeler" ankommen – Reicher an Erfahrungen und Informationen.

KATASTROPHE AUF BENBUKKULA

Die nächsten Anlaufpunkte der Helden sind nun die beiden Obsidiansäulen, die sich östlich der Insel Javalasi beziehungsweise nördlich von Anterroa befinden.

Auf der Fahrt vom Boronsgrund in Richtung Javalasi oder Anterroa werden die Helden schmerzlich erfahren müssen, welche Katastrophe Matuha prophezeit hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr werdet fast von den Beinen gerissen, als eine gewaltige Flutwelle urplötzlich euer Schiff herumreißt. Einige ewig erscheinende Sekunden lang hat die "Efferdstümmeler" Schlagseite, und ihr müsst euch festhalten, um nicht von Bord gespült zu werden. Glücklicherweise ist euer Steuermann Yayeko geistesgegenwärtig genug, um die Karavelle mit einem Wendemanöver wieder ins Gleichgewicht zu bringen.

Am Horizont könnt ihr eine riesige, dunkelgraue Aschewolke ausmachen, die das Licht der Praiosscheibe nahezu vollständig verschluckt. Als Benbukkula in Sichtweite kommt, lassen sich lodernde Feuerstöße über der Insel erkennen.

Ihr könnt es nicht glauben. Galt der Vulkan-schlot im Herzen Benbukkulas nicht als erloschen?

Neben euch fällt Matuha weinend und schreiend auf die Knie.

Es ist klar, dass die Kualipu in ihrem Dorf am Fuße des Berges das Inferno nicht überlebt haben werden. Matuha bereut insgeheim, dass sie nicht ihren gesamten Stamm evakuiert hat. Auch wenn sie zwar eine Katastrophe vorausgesehen hat, hat sie nicht mit einem derartigen Ausmaß gerechnet. Wenigstens Adwaita ist in Sicherheit. Für die Tierkönigin und die verbleibenden Kualipu gibt es jetzt jedenfalls keinen Grund mehr, in das Dorf auf Benbukkula zurückzukehren.

Vielleicht wollen die Helden auf Benbukkula anlanden, um den Inselbewohnern zu helfen. Der feige Kapitän Heapocras weigert sich aber strikt, auch nur in die Nähe von Benbukkula zu segeln – Vorgeblich um „Schiff und Besatzung nicht unnötig in Gefahr“ zu bringen.

ÖSTLICH VON JAVALASI

Ziel der Helden ist nicht die Insel Javalasi selbst, sondern eine Felsformation, die sich circa 10 Meilen östlich von Javalasi, und damit etwa 70 Meilen westlich von Benbukkula aus dem Meer erhebt. Über den seltsamen Felsen, auf dessen Spitze sich eine mysteriöse, fast zehn Schritt hohe Obsidiansäule mit eingraviertem Dreizack befindet, ranken sich zahlreiche Legenden. Eine der Legenden besagt, dass die Säule den Weg zum Schatz der Piratin Andra Paligan weisen soll. Doch anscheinend ist es noch Niemandem gelungen, den Felsen zu besteigen – Angeblich, weil die dort nistenden Möwen jeden Ankömmling attackieren und in den sicheren Tod reißen.

Während die "Efferdstümmeler" in gebührender Entfernung zu den Riffen ankert, müssen die Helden die letzte halbe Meile zwischen Schiff und Felsen mit dem wackeligen Beiboot zurücklegen. Ein geeigneter Anlegeplatz ist ebenso schwer zu finden wie ein günstiger Kletterstieg entlang der schroffen und glitschigen Steilklippen.

Die ersten Kletterversuche (oder auch Flugversuche) der Helden werden in der Tat von einem wütenden Schwarm Möwen zunichte gemacht. Die schiere Anzahl der aggressiven Seevögel wird den ohnehin schon gefährlichen Aufstieg der Helden (spätestens nach einigen schmerzhaften Abstürzen) als praktisch sinnloses Unterfangen erscheinen lassen.

Seemöwe

Schnabel: INI: 10+1W6, AT: 3/12* PA: 3/6*

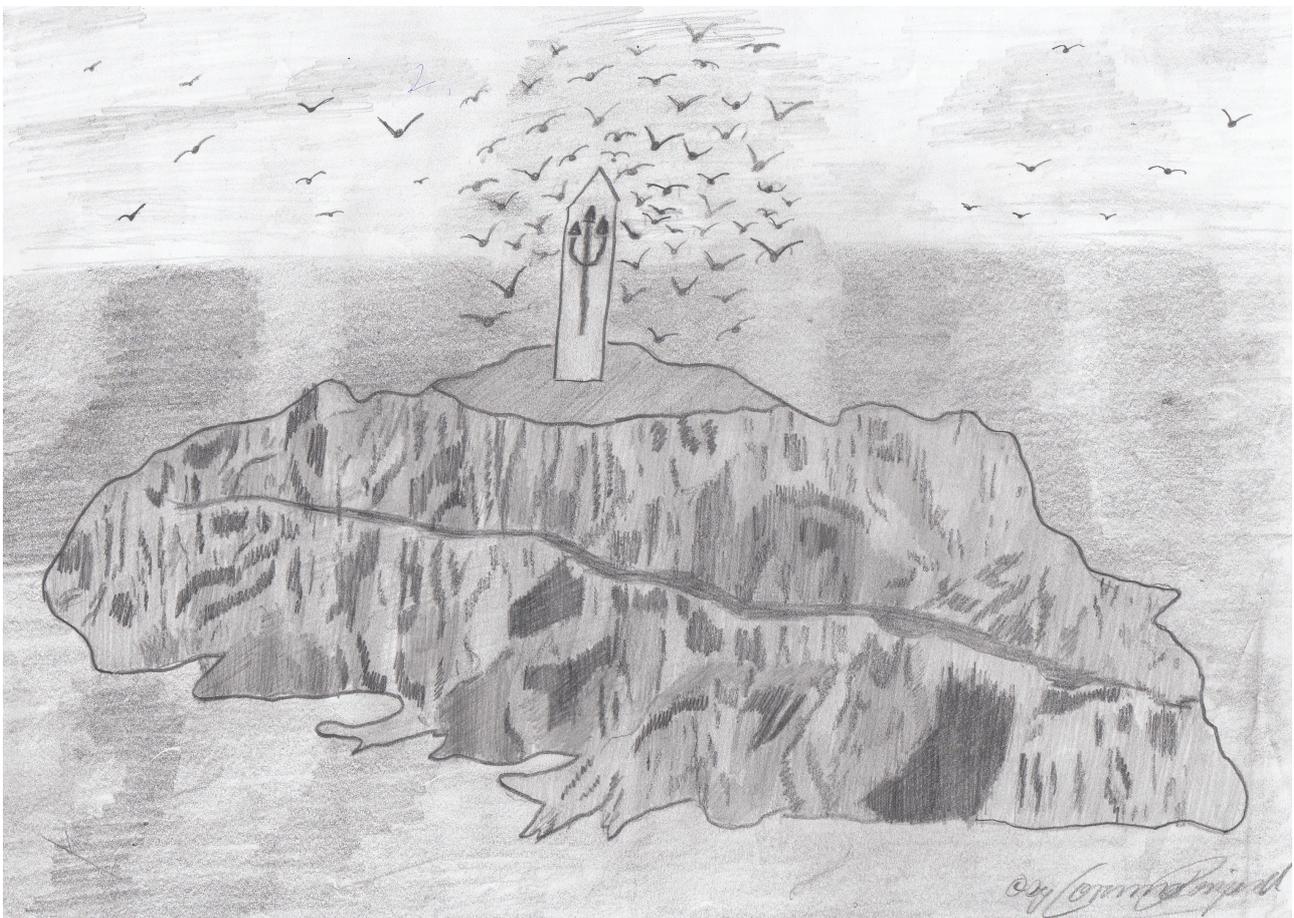
TP: 1W6+1, **DK:** H

LeP: 12, **AuP:** 70, **RS:** 1, **MR:** 2, **KO:** 7

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, gezielter Angriff

* Kampfwerte am Boden / in der Luft

Zurück auf der "Efferdstümmeler" werden die Helden abermals Hilfe von Adwaita erhalten. Nach einer kurzen Meditationsphase erzählt die Tierkönigin den Helden, dass sie "mit den Vögeln gesprochen" hat. Laut Adwaita werden die Vögel nun nicht mehr attackieren – Vorausgesetzt, die Helden nehmen auf deren Gelege Rücksicht.



Der zweite Anlauf der Helden beginnt wahrscheinlich mit etwas Skepsis, führt aber letztlich doch zum Erfolg. Tatsächlich lassen die Möwen von den Helden ab, und die seltsame Obsidiansäule lässt sich schließlich nach einer mühsamen Klettertour erreichen.

Aus der Nähe betrachtet erkennt man, dass die Säule förmlich aus dem Boden gewachsen scheint. Sie ist absolut symmetrisch und weist keinerlei Witterungsschäden auf. Eine magische Analyse führt zu keinem Ergebnis, da die Säule in der Tat karmalen Ursprungs ist, und definitiv nicht von der Hand eines Sterblichen geschaffen wurde. Naturverbundene Helden können in der Nähe der Säule eine Aura spüren, die ähnlich der Adwaitas ist.

Einzig die Gravuren eines Dreizacks auf der einen, sowie eine seltsame Kombination aus tulamidischen Buchstaben und Zahlen auf der anderen Seite stammen von Menschenhand. Die kryptische Inschrift lautet schlicht "RAH10". Diese weist auf den Längengrad 10 Richtung Rahja (Osten) hin – Eine Erkenntnis, die die Helden zusammen mit den navigationserfahrenen Besatzungsmitgliedern der "Efferdstümmeler" erarbeiten können. Ohne die Angabe des Breitengrades ist diese Information aber vorerst nutzlos.

NÖRDLICH VON ANTERROA

Die vermutlich letzte Etappe der Helden ist ein unbenanntes Eiland nördlich der Insel Anterroa. Schon vom Schiff aus lässt sich eine Obsidiansäule ähnlich derjenigen östlich von Javalasi erkennen, die auf einer felsigen Anhöhe inmitten der bewaldeten Insel steht. Auf der Insel gibt es außerdem einen kleinen Außenposten des Kemi-Reiches. In dem hölzernen, mit einigen schweren Rotzen ausgestatteten Fort fristen fünf Soldaten unter ihrem Anführer Nebkauri Miraatep ein einsames und gelangweiltes Dasein. Die Soldaten werden Niemanden ohne triftigen Grund auf die Insel lassen, und setzen den Helden zunächst einen Warnschuss vor den Bug. Die Helden müssen viel Überzeugungsarbeit leisten (oder auf Phex hoffen), um auf der Insel anlanden zu können.

Sollten die Helden das Gespräch suchen, so warnen die Soldaten die Helden eindringlich davor, sich der mysteriösen Obsidiansäule im

Zentrum der Insel zu nähern. Im Dschungel nahe der Säule soll ein Monster sein Unwesen treiben. Nachdem vor einigen Monaten ein junger Rekrut von der Kreatur getötet wurde, haben die Soldaten zum Schutz vor dem Unwesen einen Palisadenwall rings um den zentralen Hügel der Insel errichtet. In der Tat wird die Säule von einem von Sumu selbst geschaffenen Erdgolem bewacht.

Zunächst einmal werden sich die Helden einige Stunden durch den Dschungel kämpfen, und dann die mehr als vier Schritt hohe Palisade überwinden müssen. Sobald der erste Held die andere Seite des Zauns erreicht hat, wird sich der Golem zum Angriff bereit machen. Ein Kampf lässt sich nur dann vermeiden, wenn sich die Helden offen als Gesandte Adwaitas zu erkennen geben.

Erdgolem

Faust: INI: 7+1W6, AT: 8, PA: 2

TP: 3W6+3, **DK:** NS

LeP: 100, **AuP:** 250, **RS:** 2, **MR:** 15, **KO:** 20

Besondere Kampfregeln: Großer Gegner, Immunität (Form, Feuer, Stich), Niederwerfen, Wuchtschlag

Zuguterletzt werden Ihre Helden wieder eine kleine Klettertour einlegen müssen, um die Obsidiansäule auf dem Felsen inmitten der Insel erreichen zu können. Die Säule weist aus der Nähe betrachtet eine ähnliche Beschaffenheit wie diejenige östlich von Javalasi auf. Auf der einen Seite wurde ein Dreizack, auf der anderen der Hinweis "FIR13" (Breitengrad 13 Richtung Firun/Norden) eingraviert.

DAS ZIEL DER REISE

Zusammengenommen ergeben die beiden Hinweise der Obsidiansäulen die Position einer relativ unerforschten, als keraldische Sände bekannten Anhebung des Meeresbodens, die ungefähr 80 Meilen südöstlich von Anterroa liegt. Mit Hilfe der Offiziere der "Efferdstümmeler" und einigen Seekarten lässt sich der Zielort zumindest grob identifizieren. Über die Sände ranken sich zahlreiche Legenden, und nur wenigen Forschern ist es bislang gelungen, die unwirtliche Ansammlung von Felsen, Atollen und Mangrovensümpfen zu erkunden.

KAPITEL III: SUMVS GNADE

DAS TANGFELD

Auf dem Weg zu den keraldischen Sänden werden die Helden unliebsame Bekanntschaft mit einer Ausgeburt der Krakonier machen.

Aufgrund einer Flaute kommt die "Efferdstümmeler" kaum voran. Während der nächtlichen Ankerung wird ein Ulchuchu-Dämon versuchen, dass Schiff der Helden samt Mannschaft auszulöschen. Mitten in der Nacht werden die Helden durch den Schrei eines der Kualipu-Krieger geweckt.

Wenn die Helden an Deck stürmen, liegt ein miasmatischer, fauliger Gestank in der Luft. Ein Algentepich hat sich rund um das Schiff formiert und bereits begonnen, an der Schiffswand hochzuwachsen. Aus dem Meer steigen Gasblasen auf, und vereinzelt Tangschlingen zucken immer wieder aus dem Teppich hervor, um alles Lebende an Bord zu ergreifen. Beachten Sie für den nun folgenden Kampf die Regeln zu Dämonen, zum Kampf im Sternenlicht, sowie gegebenenfalls zum Unterwasserkampf. Matuha und die Kualipu-Krieger können Sie als Retter in der Not einsetzen, sollte einer Ihrer Helden in allzu große Bedrängnis geraten.

Ulchuchu

Beschwörung: +11, **Beherrschung:** +4

Wahrer Name: 3/5, **Basiskosten:** 6

Tangschlinge: IB: 8, AT: 12, PA: 8, TP: 1W6, DK: HNS

LeP: 65*, **RS:** 1, **MR:** 8

* Wert gilt für eine einzelne Tangschlinge; die Gesamt-LeP des Dämons betragen 400

Besonderheiten: 4 Aktionen/KR, Existenz, Formlosigkeit I, Präsenz II, Regeneration II, Verwundbarkeit (elementares Feuer); gelungenen Attacken des Ulchuchu muss ausgewichen werden, ansonsten wird das Opfer gepackt und ins Meer gezogen; aus der Umschlingung kann man sich mittels KK-Proben befreien, die pro KR um 1 Punkt erschwert sind; pro KR unter Wasser erleidet das Opfer 1W6 SP(A); der Ulchuchu kann gleichzeitig maximal 2 Personen unter Wasser halten und 2 weitere attackieren; die Dämpfe verursachen 1W6 SP pro SR.

Manöver: Entwaffnen, Umschlingen, Umreißen

Elegante Methoden, um den Ulchuchu schnell und sicher loszuwerden, wären beispielsweise ein PENTAGRAMMA oder ein SCHUTZSEGEN. Ansonsten bleibt den Helden nur übrig, sich mit blankem Stahl gegen den Dämon zu wehren. Der Algentepich wird sich erst kurz vor seiner Vernichtung zurückziehen.

DIE KERALDISCHEN SÄNDE

DER ZUG DER DIAMANTENKÖNIGIN

Die Helden wissen noch immer nicht genau, wen oder was sie eigentlich suchen. Kapitän Heapocras wird die Helden, die Kualipu und Adwaita auf einer der vorgelagerten Sandbänke absetzen lassen, da die Untiefen in den keraldischen Sänden zu riskant für eine Durchfahrt mit dem Schiff wären.

Für die Helden beginnt nun eine mehrtägige Suche zwischen Inselchen, Felsen und Sümpfen. Bisweilen kommt die Gruppe nur schwimmend voran. Adwaita führt den Zug an. Sie scheint instinktiv etwas zu spüren und bleibt immer wieder nachdenklich stehen, um dann nach einem kurzen Nicken die Richtung zu bestimmen. Sie betont immer wieder, dass sie die "Präsenz der Feinde Efferds" zu erahnen glaubt, kann aber über das Ziel der Reise noch immer nichts Konkretes sagen.

Das Klima ist hier noch unerträglicher als in den Dschungeln der Waldinseln. Sie sollten die Ausdauer- und Erschöpfungsregeln also rigoros ausspielen. An die allgegenwärtigen Moskitos werden sich die Helden ja mittlerweile gewöhnt haben.

In den Flachwassern gedeiht eine vielfältige Flora und Fauna. Berüchtigt sind die riesigen, knallbunten Rochen, die oft zu Dutzenden unter dem Sand eingegraben sind. Meeresschnecken und Krokodile leben hier, genauso wie zahlreiche Wasserschildkröten. Ansonsten können Sie sich natürlich auch wieder aus der "**Zoo-Botanica Aventurica**" bedienen. Erstaunlich ist, dass die Schildkröten Adwaita zu erkennen scheinen. Sie neigen immer wieder fast wie in Demut das Haupt, wenn der Zug der Königin vorbeizieht.

ALLES UMSONST?

Die Krakonier verfolgen die Helden und ihre Gefährten noch immer aus sicherer Entfernung. Sie haben mittlerweile allerdings ihren Plan geändert, und wollen Adwaita nicht mehr einfach so umbringen. Stattdessen hat der Charyptoroth-Priester R'ruukh beschlossen, seine Brut in einem unheiligen Ritual in die Schildkrötenkönigin einzupflanzen. Damit will er zwei Dinge erreichen: Einerseits hoffen die Krakonier, dass ein Teil von Adwaitas halb-göttlicher Macht auf das Gelege übergehen wird, und somit eine mächtigere Generation von Krakoniern geboren wird. Zum anderen gehen sie davon aus, dass die verhasste Schildkröte bei der Geburt des unheiligen Nachwuchses sterben wird.

Wenn Sie den Zeitpunkt für geeignet halten (idealerweise dann, wenn die Helden gerade wieder einen seichten Meeresarm überqueren), wird der neuerliche Überfall der Krakonier stattfinden. Der Angriff sollte für die Helden ebenso überraschend wie furchterregend sein. Die Krakonier haben wieder einen mächtigen Verbündeten in ihrem Gefolge – Einen waschechten Krakenmolch! Beachten Sie auch hier wieder die Regeln für den Kampf im bzw. unter Wasser. Werte der Krakonier und ihrer Hammerhaie finden Sie weiter oben im Kapitel "**Angriff aus der Tiefe**".

Krakenmolch

INI: 8+1W6, **PA:** 2

Würgen: **AT:** 8, **TP:** - ***, **DK:** HNSP *

Biss: **AT:** - ***, **TP:** 1W6+6, **DK:** H

LeP: 120 **, **AuP:** 60, **RS:** 1, **MR:** 13, **KO:** 17

* Ein Würgeangriff kann in allen Distanzklassen erfolgen; beim Gelingen zieht der Krakenmolch den Gegner dann in die Distanzklasse H

** 10 LeP je Arm, 40 LeP am Rumpf

*** Der Krakenmolch kann mit 6 seiner 8 Fangarme 2 Gegner beschäftigen. Den ersten versucht er mit 3 Fangarmen an sein Maul zu führen und zu töten, den zweiten hält er auf Reserve oder verteidigt mit den restlichen seinen Leib. Unabhängig von der Zahl der zupackenden Arme entsteht kein Würgeschaden. Man muss sich aber aus jedem Arm einzeln befreien.

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Hinterhalt (10), Würgen (14), Umreißen (4)

Die Strategie der Krakonier sieht wie folgt aus: Die Froschmenschen und die Haie versuchen, die Helden und ihre Gefährten abzulenken und zu beschäftigen. Denken Sie wie immer daran, dass Matuha und Adwaita der Heilmagie mächtig sind, und notfalls einen Helden vor akuter Lebensgefahr bewahren können. Währenddessen geht der Krakenmolch offen auf Adwaita los. Die langsame Schildkröte hat dabei kaum eine Chance, den Angriffen auszuweichen oder sich zu wehren. Einige Male darf es den Helden gelingen, Adwaita aus der Umklammerung des Krakenmolchs zu befreien, doch letztendlich sollte die Strategie der Krakonier aufgehen: Adwaita verschwindet schlussendlich gurgelnd in dem mächtigen Maul des Meeresungeheuers. Nur wenige Sekunden später werden die Krakonier von den Helden ablassen und zusammen mit dem Krakenmolch in den Tiefen des Südmeeres verschwinden. Eine Verfolgung ist aussichtslos.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr endlich wieder festen Boden unter den Füßen habt, kümmert ihr euch zuerst um eure Verwundeten. In der letzten halben Stunde wurde kein einziges Wort gesprochen. Der Schrecken der kürzlichen Ereignisse liegt förmlich in der Luft, Matuhas Augen blicken wehmütig und ratlos, und eure Gedanken drehen sich im Kreis. So weit seit ihr gekommen, das Ziel der Reise schien schon in greifbarer Nähe, und nun war alles umsonst! Königin Adwaita wurde Opfer der dämonischen Krakonier!

Als hätte sie eure Gedanken gelesen, nickt euch Matuha zu. Mit leiser, von Trauer gezeichneter Stimme spricht sie euch an: "Was sollen wir nun tun? Wir können doch jetzt nicht einfach unverrichteter Dinge auf das Schiff zurückkehren!". Noch im gleichen Atemzug nimmt euch die Schamanin die Antwort vorweg: "Wir sind Adwaita zumindest noch Eines schuldig. Irgendwo hier muss sich der Zielort befinden, den Ahosi und Seychaban einst angedacht hatten. Lasst ihn uns suchen. Vielleicht finden wir dort irgendjemanden, irgendetwas. Ich will einfach nicht glauben, dass alles verloren ist!".

In Matuhas Gesicht kehrt wieder so etwas wie Entschlossenheit zurück. Zu Verlieren haben die Kualipu jedenfalls nichts mehr.

DAS SUMU-HEILIGTUM

Nachdem den Helden nun Adwaita als Führerin fehlt, gestaltet sich die weitere Suche in den keraldischen Sänden als schwierig. Sie sollten die Helden einige Tage mit der Suche beschäftigen. Immer wieder werden die Helden dabei vereinzelte Schildkröten sehen, die erschöpft sind, krank wirken oder sogar bereits im Sterben liegen – Eine Folge der schwindenden Kräfte ihrer Königin. Matuha erklärt den Helden, dass in Sumus Schöpfung alles miteinander verzahnt ist – Das Aussterben einer einzelnen Tierart, wie beispielsweise der Schildkröten, könnte dramatische Folgen für die gesamte Natur haben.

Wenn Ihre Helden lange genug durch die keraldischen Sände geirrt sind, stoßen sie auf die Ruinen des Sumu-Heiligtums, dass das von Ahosi und Seychaban angedachte Ziel der Reise ist. Inmitten eines der Atolle lassen sich vereinzelte Formationen auf dem Meeresgrund erkennen, die in Farbe, Form und Beschaffenheit den Obsidiansäulen nahe Javalasi und Anterroa ähneln. Hier tummeln sich unzählige Fische in allen Farben des Regenbogens, ein Teil der Formation ragt sogar einige Schritt über den Meeresspiegel heraus.

Die Suche nach einem Zugang zu dem versunkenen Gebäudekomplex wird für die Helden bald frustrierend werden. Denn offensichtlich gibt es keinen oberirdischen, sondern lediglich einen mehrere Schritt unter dem Meeresspiegel liegenden Eingang. Die Helden werden also einen riskanten Tauchgang unternehmen müssen.

Die Fischschwärme am Zugang sind glücklicherweise ungefährlich. Durch das Eingangsportal erreicht man zunächst eine langgestreckte Säulenhalle, dahinter führen Treppen nach oben in das zumindest teilweise oberhalb des Meeresspiegels liegende Heiligtum. Vom Eingang bis zum Heiligtum müssen die Helden eine Strecke von ca. 30 Schritt tauchend zurücklegen. Falls die Helden über keine Zauber wie WASSERATEM oder Liturgien wie GRUSS DES VERSUNKENEN verfügen, müssen sie saftige Proben auf Schwimmen, Athletik oder Konstitution bestehen. Vielleicht kehrt der eine oder andere Held auf halber Strecke um, zumindest eine Person (notfalls einer der Kualipu-Krieger) sollte aber das Heiligtum erreichen.

Das Heiligtum selbst ist ein quadratischer, mehr als 10 Schritt hoher Raum, der bis auf einen schmalen Durchgang mit den exotischsten Pflanzen zugewachsen ist. Das Wasser steht hier schulterhoch, die Wände sind komplett mit grünlich leuchtenden Phosphorpilzen übersät. Auch einem nicht allzu pflanzenkundigen Helden dürfte klar sein, dass die meisten Pflanzen und Bäume unter den gegebenen Bedingungen hier eigentlich gar nicht wachsen dürften – Ein weiteres Indiz für den göttlichen Hauch Sumus, die das Heiligtum in seiner Gesamtheit geschaffen hat. Zwischen den Bäumen und Sträuchern wächst auch das eine oder andere Heilkräuter. Hier können sich Ihre Helden mit Allem eindecken, was Sie Ihnen in Ihrer meisterlichen Gnade zukommen lassen – Darunter auch exotische Kräuter, die auf den Waldinseln eigentlich gar nicht heimisch sind. Im Besonderen sollte den Helden einer der seltenen Kajubo-Sträucher auffallen, dessen Knospen sich für den bevorstehenden Endkampf (siehe Abschnitt "**Adwaitas Rettung**") noch als nützlich erweisen werden.

Von dem Heiligtum führt eine weitere Pforte in einen ebenfalls größtenteils unter Wasser stehenden Raum, in dem nur ein schwarzer Obsidianaltar steht. Die Gravur auf dem Altar dürfte die Helden an die Alraune auf der Plakette von Seychabans Grab erinnern (siehe "**Anhang: Handouts**"). Auf dem Altar liegt ein schlichter Obsidiandolch. Dessen Werte sind identisch mit denen eines gewöhnlichen Vulkanglasdolches, jedoch mit zwei entscheidenden Unterschieden: Erstens ist der Dolch gegenüber profanem Einwirken unzerbrechlich, zweitens liegt die Weihe Sumus auf ihm. Somit wirkt der Dolch gegen praktisch sämtliche Dämonen und Paktierer verletzend.

Diejenige Person, die als erstes den Dolch ergreift, wird schlagartig von einer Vision Adwaitas heimgesucht werden. Die Schildkrötenkönigin lebt noch! Sie schwebt allerdings, so ist es zu spüren, in großer Gefahr und ist stark geschwächt. Der Visionär kann grob den Ursprung der Vision ausmachen – Ein aus dem Meer herausragender Felsen, nur wenige Meilen von dem Heiligtum entfernt. Die Helden sollten nun keine Zeit mehr verlieren, da es sonst in der Tat um Adwaita geschehen ist.

ADWAITAS RETTUNG

Sollte es keinem Ihrer Helden gelungen sein, das Sumu-Heiligtum zu betreten, können Sie auch Matuha die Vision von Adwaita zukommen lassen und die Schamanin unterwegs "zufällig" einen Kajubo-Strauch entdecken lassen. Derjenige, der die Vision erhalten hat, spürt instinktiv, wo sich Adwaita befindet. Tatsächlich erreichen die Helden und ihre Begleiter nach einigen Stunden Fußmarsch einen schmalen Küstenstreifen. Mehrere hundert Schritt vom Ufer entfernt ragt ein Felsen aus dem Meer, an den Adwaita mit metallisch schimmernden Fesseln angekettet wurde. Die Schildkrötenkönigin wirkt kränklich und schwach und reagiert auf keinerlei Zurufe.

Rings um den Felsen und unterhalb des Meeresspiegels haben die Krakonier hier ihr Lager aufgeschlagen. Begleitet werden sie noch immer von ihren Hammerhaien, außerdem haben sie drei Feuerquallen (Scylaphotai) in ihrem Gefolge. Wenn Sie möchten, kann sich auch der angeschlagene Krakenmolch noch immer bei den Krakoniern befinden. Werte der Krakonier, der Hammerhaie und des Krakenmolchs finden Sie weiter oben.

Scylaphotai

Beschwörung: +9, **Beherrschung:** +3

Wahrer Name: 3/5, **Basiskosten:** 5

Nesseln: IB: 8, AT: 11, PA: 4, TP: 1W6+5,

DK: HNSP

LeP: 35, **RS:** 2, **MR:** 8

Besonderheiten: Wasserwesen, Formlosigkeit I, Präsenz I, Regeneration I, Verschleierung; der Nesselbeschuss gilt als Fernkampfangriff; fällt bei einer Attacke eine 1 oder 2, so beginnt der Dämon damit, das Wasser in seiner Umgebung binnen 3KR zum Kochen zu bringen. Wer sich im Areal des kochenden Wassers aufhält, erleidet pro KR W6 SP. An die Oberfläche steigen miasmatische Dämpfe, die bei einer misslungenen Selbstbeherrschungsprobe zu einer W6 KR dauernden Ohnmacht führen.

Der genaue Ablauf des Finales ist nur schwer voraussehbar. Überlassen Sie es ruhig Ihren Helden, einen Schlachtplan für Adwaitas Befreiung zu entwerfen. Einige Eckpunkte finden Sie im Folgenden.

- Die Krakonier haben die Ankunft der Helden und der Kualipu sehr wohl bemerkt, werden aber keinen Angriff an Land wagen. Stattdessen warten sie darauf, dass die Helden ins Meer steigen, um sie dort quasi auf eigenem Grund bekämpfen zu können. Sie müssen also wiederum die Regeln zum Kampf in und unter Wasser beachten. Die Krakonier sind raffiniert und greifen die Helden immer wieder gezielt und von mehreren Seiten gleichzeitig an. Umgekehrt lassen sie sich kaum durch Ablenkungsmanöver verunsichern. Es bleiben immer einige Wachen zurück, die die angekettete Schildkrötenkönigin bewachen.

- Die Kajubo-Knospen können sich für den Endkampf als nützlich erweisen. Der Verzehr einer Knospe führt dazu, dass der Essende für 1 SR keine Atemluft mehr benötigt. Die Maximaldosis sind 3 Knospen, darüber hinaus lässt sich die Wirkung der Kajubo-Knospen nicht weiter steigern.

- R'ruukh, der Charyptoroth-Priester und Anführer des Krakoniertrupps, sollte für die Helden als solcher erkennbar sein. Er greift selbst nicht an, sondern hält sich dezent im Hintergrund. Wenn sich ihm die Helden nähern, werden die Scylaphotai als eine Art Leibgarde einspringen, um den Priester zu beschützen. Durch die zahlreichen Beschwörungen der letzten Tage ist der Priester astral stark geschwächt und kann somit keine Zauber mehr wirken. Durch seinen Pakt ist es ihm aber möglich, den Helden 2x eine Wasserfontäne entgegenzuschleudern, deren Wirkung ähnlich einem ZORN DES WASSERS ist. Mit dem Tod des Priesters bricht die Beherrschung der Scylaphotai, des Krakenmolchs und auch der Krakensilberfesseln (siehe unten) zusammen. Es ist möglich, dass die nun freien Unwesen den Kampfplatz einfach verlassen, oder aber willkürlich Freund und Feind attackieren.

- Die Krakonier werden mit allen Mitteln zu verhindern versuchen, dass einer der Helden den Felsen erreicht, an den Adwaita gefesselt wurde. Gelingt es einem Helden schließlich doch, muss er zunächst den schroffen, glitschigen Felsen erklimmen. Die apathische Adwaita wurde mit Fesseln aus reinem Krakensilber an den Felsen gekettet, die jegliche Bewegungen und auch das Magiewirken der Königin verhindern.

- Um Adwaita von ihren unheiligen Fesseln zu befreien, gibt es mehrere Möglichkeiten. Das Krakensilber ist von dämonischer Essenz besetzt und somit gegen Magie und karmales Wirken empfindlich. Zauber wie PENTAGRAMMA oder EISENROST vernichten die Fesseln, außerdem lassen sie sich durch magische oder geweihte Waffen (wie beispielsweise den Obsidiandolch aus dem Sumu-Heiligtum) durchtrennen. Die beseelten Fesseln werden sich gegen jegliche Befreiungsversuche der Helden wehren. Vereinzelt werden sie sich von Adwaita lösen, um sich stattdessen um Arme, Beine (oder gar die Häse) der Helden zu winden. Rohe Gewalt hilft gegen die Fesseln nichts. Erst wenn der krakonische Charyptoroth-Priester getötet wurde, wird sich das Krakensilber in Wohlgefallen auflösen.
- Nach ihrer Befreiung kehrt nach und nach das Leben in Adwaitas Leib zurück. Ohne die unheilige Blockade des Krakensilbers ist er ihr nun auch wieder möglich, Zauber zu wirken. Je nachdem, wie der Kampf bislang verlaufen ist, kann sie die Helden und die Kualipu mit Zaubern wie BALSAM, DUPLICATUS, FAVILLUDO oder SENSATTACO unterstützen.
- Schlussendlich sollten Sie Ihren Helden den Erfolg gönnen, die Krakonier und ihre unheiligen Begleiter restlos ins Jenseits zu schicken oder zumindest nachhaltig zu vertreiben.

ZURÜCKZUM HEILIGTUM

Wenn Ihre Helden glauben, ein finsternes Ritual der Krakonier in letzter Sekunde verhindert zu haben, werden sie bitter enttäuscht werden. Wie Adwaita erklärt, haben die Krakonier ihre unheilige Brut in ihr abgelegt, und die Schildkrötenkönigin wird wohl die Geburt des Nachwuchses nicht überleben. Ein "chirurgischer Eingriff" ist nicht möglich.

Jetzt sollten die Helden von ihren Entdeckungen im Sumu-Heiligtum erzählen. In Adwaita wächst dann doch wieder etwas Hoffnung, denn in den heiligen Hallen könnte es eventuell möglich sein, das Leben der Königin zu retten. Die Zeit drängt. Zusammen mit der geschwächten Adwaita werden die Helden allerdings quälend lange Stunden für den Rückweg zum Heiligtum benötigen.

WIEDERGEBURT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt euch alle im Altarraum des Heiligtums versammelt – Matuha, die Kualipu, und natürlich Adwaita. Auf ihren Wunsch hin habt ihr die Schildkrötenkönigin auf den Altar gehievt, von dem sich euch reihum mit traurigem, aber bestimmtem Blick mustert.

"Der unheilige Saft der Feinde Sumus pulsiert durch meine Adern", setzt Adwaita mit ruhiger Stimme an. "Ihre Brut wird mich schon bald von Innen zerfressen. Doch es gibt noch eine letzte Möglichkeit, um Sumus Gnade einzufordern". Mit fragendem Blick starrt ihr Adwaita an. "Mit der Klinge einer heiligen Waffe muss mein Blut vergossen werden, und wir müssen Sumu hier in ihren heiligen Hallen das größte Opfer schenken, das wir zu bringen im Stande sind". So langsam dämmert euch, was Adwaita vorhat. Und die Gedanken gefallen euch nicht. Als ahne sie, was in euren Köpfen vorgeht, ruft euch Adwaita beinahe in einem Befehlstone entgegen: "Los, nehmt diesen heiligen Dolch dort, und tötet mich damit!".

Adwaita sieht keinen anderen Ausweg, als sich selbst der Erdgöttin Sumu zu opfern. Sie lässt sich auf keinerlei Diskussionen mit den bestürzten Helden ein. Die Schildkrötenkönigin dürfte Ihren Spielern mittlerweile sehr ans Herz gewachsen sein. Das moralische Dilemma, sie nun eigenhändig töten zu müssen, sollten Sie am Spieltisch ausführlich ausspielen. Letztendlich wird den Helden aber nichts anderes übrig bleiben, als Adwaitas Wunsch zu folgen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Adwaitas Blut benetzt den Altar, fließt an den Rändern zusammen, vergeht in dem salzigen Wasser des Meeres. Ihr fühlt euch schuldig. Matuha hat sich schon lange abgewendet. Sie kann den Anblick der sterbenden Königin nicht ertragen.

Adwaitas Todeskampf scheint ewig zu dauern, die Minuten kommen euch wie Äonen vor. Als sie endlich von ihrem Leiden erlöst wird und der letzte Atemzug ihren Mund verläßt, umspielt ein leichtes Lächeln ihre Lippen. Erwartungsvoll und durchdringend blicken euch ihre toten Augen an.

Erst jetzt bemerkt ihr das faustgroße Ei, das neben Adwaitas totem Leib auf dem Altar liegt. Im Inneren seht ihr zuckende Bewegungen, und reflexartig greift ihr zu euren Waffen. Welch unheilige Brut hat die Königin dort zur Welt gebracht? War das Opfer umsonst?

Doch dann seht ihr, wie sich das Köpfchen einer kleinen Schildkröte durch einem Riss in der Eierschale streckt. Das Wesen blickt euch gleichsam erstaunt und erfreut an, und dann vernehmt ihr eine leise, wohlbekannte und doch fremdartige Stimme: "Habt keine Angst! Ich bin Harieth, der König der Diamantschildkröten!".

AUSKLANG

Adwaitas Plan ist aufgegangen, und Sumu hat noch einmal Gnade walten lassen. Das Opfer der Königin hat die Geburt Harieths ermöglicht, der fürderhin als König der Diamantschildkröten für das Wohl seiner Artgenossen sorgen wird. Das Sumu-Heiligtum wird ihm quasi als Palast dienen, während Matuha und die verbleibenden Kualipu als eine Art Palastgarde für die Sicherheit des neuen Königs verantwortlich sein werden.

Falls einer Ihre Spieler seines Helden überdrüssig sein sollte, wäre hier eine gute Gelegenheit, den entsprechenden Helden in den "Ruhestand" zu schicken. Matuha und Harieth sind natürlich über jede Person glücklich, die sich freiwillig als Wache des Sumu-Heiligtums zur Verfügung stellt.

Harieth wächst in den nächsten Tagen beachtlich, und nach und nach zeichnet sich ein Schimmer von Diamant auf seinem Rückenpanzer ab. Zum Abschied danken er und Matuha nochmals den Helden auf das Herzlichste. Außerdem bekommen die Helden von dem Schildkrötenkönig einen kirschgroßen Diamanten geschenkt, der einige hundert Dukaten wert sein dürfte. Der diamantene Panzer der verstorbenen Adwaita wird übrigens im Heiligtum zurückbleiben. Matuha bittet die Helden, nach dem Verbleib des Dorfes auf Benbukkula zu schauen, und eventuelle Überlebende über das Heiligtum zu informieren. Ansonsten sollen die Helden aber über die Ereignisse schweigen.

Nun bleibt den Helden nur noch, ihren Weg zurück zur "Efferdstümmeler" zu finden – Auf zu neuen Abenteuern!

ANKNÜPFUNGSPUNKTE

Einige Handlungsfäden wurden bewusst offen gelassen, um Ihnen als Meister Anknüpfungspunkte für weitere Abenteuer zu liefern. Eine Auswahl an Vorschlägen finden Sie hier.

- **Das Schicksal der Kualipu:** Nach dem Vulkanausbruch herrschen auf Benbukkula katastrophale Zustände. Im Zentrum der Insel stehen große Teile des Dschungels in Flammen, Lavazungen bahnen sich ihren Weg durch das Zentralmassiv, Asche und Staub regnen immer wieder über der Insel und dem umliegenden Meer ab. Die Helden werden wohl Matuhas letzten Wunsch nicht abschlagen wollen, und auf Benbukkula nach dem Verbleib der Kualipu schauen wollen. Ob sie hier nur noch rauchende Trümmer oder vereinzelte Überlebende finden, oder vielleicht sogar eine geheimnisvolle Macht als Verursacher der Katastrophe identifizieren können, bleibt Ihnen überlassen.

- **Vascals Informant:** Vielleicht möchten sich die Helden auf die Spur des mysteriösen Informanten begeben, der Vascal über das Tal der Kualipu aufgeklärt hat. Gut möglich, dass sich die Verwicklungen Vascals bis in hohe Adelskreise, kriminelle Organisationen, oder gar götterlästerliche Geheimbünde ziehen.

- **Harieths Sicherheit:** Haben die Helden einen der Krakonier entkommen lassen? Die Froschmenschen werden mit Sicherheit finstere Pläne schmieden, um sich an den Helden, den Kualipu und dem neuen Schildkrötenkönig zu rächen.

BELOHNUNGEN

Für das erfolgreiche Bestehen des Abenteuers hat sich jeder Held **600 bis 800 AP** verdient – Je nachdem, welche Fähnisse Sie den Helden auferlegt haben, und wie Ihre Spieler diese gemeistert haben.

Außerdem bekommt jeder Held **bis zu 6 spezielle Erfahrungen**, die Sie auf häufig angewandte Talente verteilen können. Beispielhaft seien genannt: Das Hauptwaffentalent, Klettern, Schwimmen, Wildnisleben, Tierkunde, Geographie oder Seefahrt.

Zuguterletzt haben die Helden dank Sumus Gnade einmalig die Chance, **ihre Lebensenergie, Ausdauer oder Konstitution um eine Spalte verbilligt** zu steigern.

ΑΠΗΛΠΓ: ΗΑΠΔΟΥΤΣ

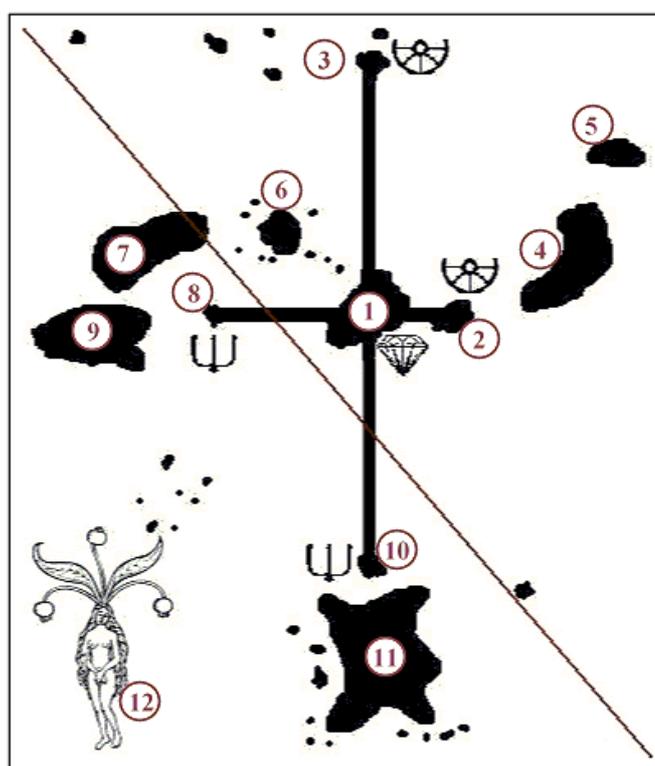
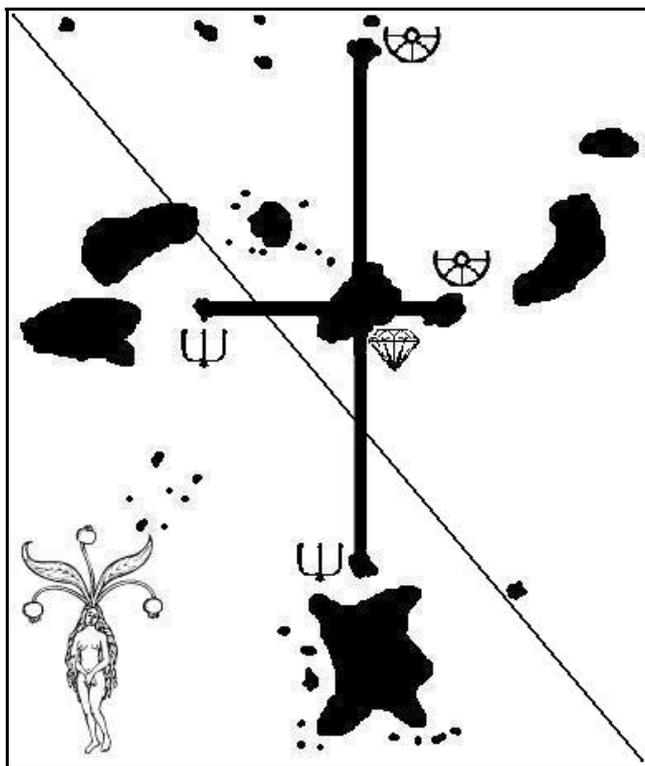
Seid gegrüsst, Signore Vascal!

Ich habe wieder interessante Informationen für Euch. In Neu-Bosparan fiel mir eine Art Schatzkarte in die Hände (Abschrift anbei), die auch mir zunächst kryptisch und unverständlich vorkam. Meine Recherchen haben allerdings ergeben, dass die Karte wohl die Position eines riesigen Diamantvorkommens im Zentrum Benbukkulas ausweist. In einem Tal inmitten des Zentralmassios soll einer Stamm von Wilden leben, die den materiellen Wert der Diamanten mit Sicherheit nicht zu schätzen wissen. Mit dem üblichen Tand werdet Ihr also bestimmt mit ihnen ins Geschäft kommen können. Ich möchte Euch noch warnen, denn die Utulus auf Benbukkula gelten allgemein als aggressiv. Für eine Expedition in das Herz der Insel solltet Ihr also für entsprechend kampfstarke Begleitung sorgen. Wie immer erwarte ich eine Aufwandsentschädigung von 20% der zu erwartenden Gewinne.

Euer ergebener Freund

O. L.

Diesen schon etwas ausgebleichten Brief können die Helden im Gepäck von Vascal della Tegalliani (oder alternativ in dessen Kajüte auf der „Efferdstümmeler“) finden. Der Brief wurde mit Sepia-Tinte auf schlichtem Pergament geschrieben und hat keinerlei Besonderheiten.



Bei den obigen Zeichnungen handelt es sich um das Rätsel von Seychaban und Ahosi, das die Helden zu lösen haben. Links ist der Handout für die Spieler, rechts eine Darstellung mit einigen Meisterinformationen. Den Handout müssen Sie noch diagonal durchschneiden, da die Helden nur den oberen rechten Teil als Plakette am Grab der Schamanin Ahosi auf Ibekla finden (sowie als Abschrift in den Unterlagen von Vascal della Tegalliani). Der untere linke Teil befindet sich als Plakette am Grab von Seychaban im Boronsgrund.

Legende:

- (1) Benbukkula (diamantenes Tal der Kualipu)
- (2) Ibekla (Grab von Ahosi)
- (3) Der Boronsgrund (Grab des Druiden Seychaban)
- (4) Ulikkani
- (5) Ilvat
- (6) Mikkan
- (7) Aeltikan
- (8) Obsidiansäule östlich von Javalasi
- (9) Javalasi
- (10) Obsidiansäule nördlich von Anterroa
- (11) Anterroa
- (12) Eine Darstellung der Erdmutter Sumu als Alraune