

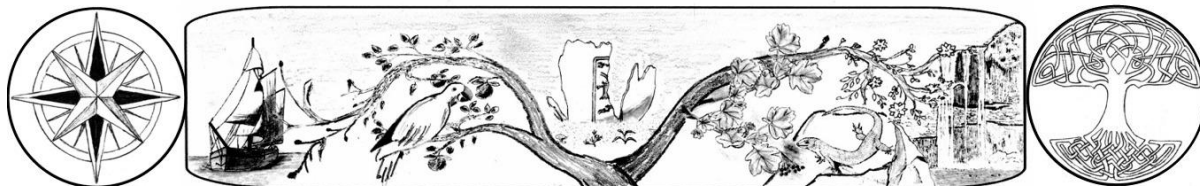
EINE UNOFFIZIELLE SPIELHILFE ZU DEN ABENTURISCHEN REGIONEN

DIE HEXEPINSEL

BESONDERHEITEN UND GEHEIMNISSE
DER INSEL IM ASKANISCHEN MEER



FANWARE



Die Hexeninsel

Ein Projekt von www.dsa-hexenkessel.de

Eine inoffizielle Regional-Spielhilfe zur Fantasywelt Aventurien

Das Autoren-Team:

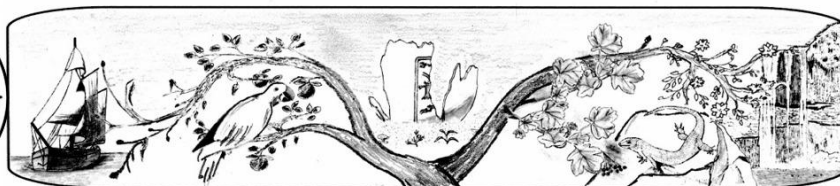
Sylvia Zensen, Melanie Käfer, Stefan Albiez und Simon Seber
(hexeninsel.autorenteam@dsa-hexenkessel.de)

mit Beiträgen und Ideen von:
Florian Rudig und Alex Spohr

Bilder und Grafiken:
Stefan Albiez

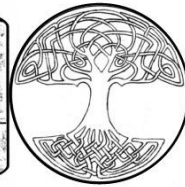
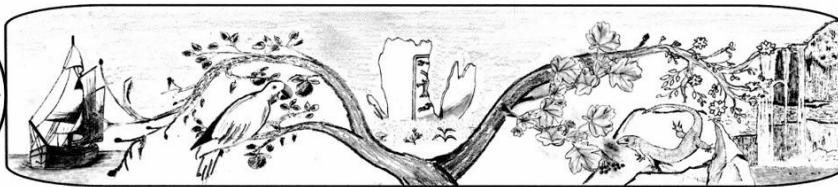
Layout:
Melanie Käfer

"Das Schwarze Auge", "Aventurien" und "Dere" sind eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH sind Sie nicht befugt, Ulisses-Spiele-Markenzeichen- oder Namen in gleich welcher Weise zu verwenden.

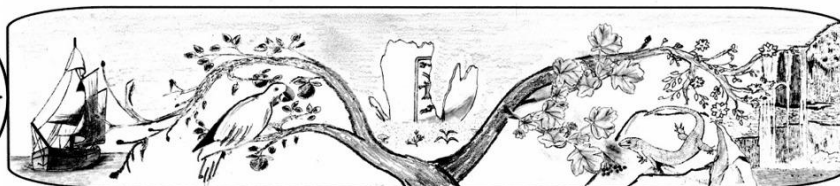


Inhaltsverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS	3
ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS	5
EIN WORT VORAB	6
DEROGRAPHIE	7
Lage, Größe & Grenzen	7
Vom Klima der Insel	8
Vom Reisen im Regenwald	8
HISTORIE	9
Besiedlung im Zeitablauf	11
DIE TIERWELT DER INSEL	14
Meeres- und Küstenbewohner	14
Bewohner der Sümpfe	15
Bewohner des Regenwaldes	15
Bewohner der Berge	15
Bewohner im und am See	16
DIE PFLANZENWELT DER INSEL	16
VON DEN PIRATEN	18
Das Leben auf der Insel	18
Zwistigkeiten	19
Vom Aberglauben	20
Die Sturmtrotzer	20



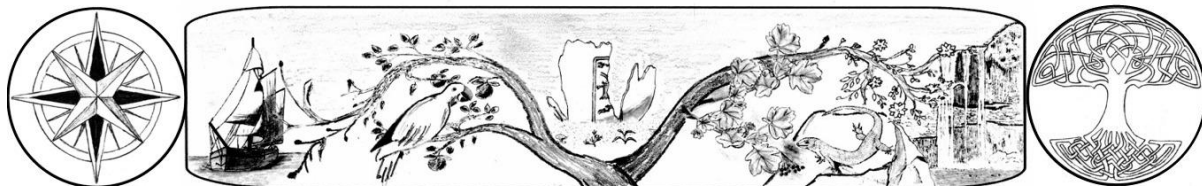
Die Geschichte vom einäugigen Papagei	21
VON DEN HEXEN	22
Wohnen und Leben auf der Insel	23
VON DEN VERTRAUTEN	23
Die Vertrauten der Inselhexen.....	23
Nächtliche Bindungsrituale	27
Zauberfertigkeiten	28
Kapitän Askarbert „Der Freie“	28
ASKARBERT	29
Endofreid „Der Treue“	29
ENDOFREID	30
Mikaltur ibn Suran „Der Wütende“	30
MIKALTUR IBN SURAN	31
Saranya, die Heilerin	31
SARANYA	32
Die alte Liretana	32
LIRETANA	33
Orelia, die Oberhexe	33
ORELIA	34
Zerayda, Die Priesterin	34
ZERAYDA	35
Svetlana, die geheime Aufrührerin	35
SVETLANA	36



MYSTERIA ET ARCANA.....	36
Die Bibliothek der Hexen.....	36
Die hohlen Berge.....	38
Der große Wasserfall	38
Der Wunderbaum.....	39
Zu- und Abwanderungen.....	40
Das heilige Ei der Tsaturia	40
Das Wrack im Sand	41
HELDEN VON DER INSEL	41
Die Inselhexen im Spiel	41
Besondere Zauber.....	43
SZENARIOVORSCHLÄGE.....	44

Abkürzungsverzeichnis

EW.....	Efferds Wogen
AKW.....	Aventurisches Kartenwerk
WdS.....	Wege des Schwerts
Basis.....	Das schwarze Auge Basisregeln 4.1
GA.....	Geographia Aventurica
ZBA.....	Zoo Botanica Aventurica
WdZ.....	Wege der Zauberei

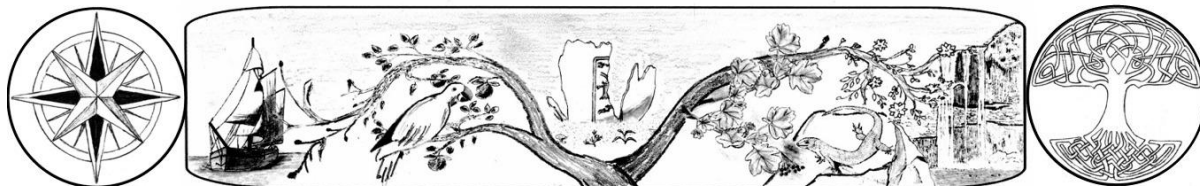


Ein Wort vorab

Willkommen auf der Hexeninsel, verehrter Leser! Im Frühjahr 2006 kam in unserer Gemeinschaft erstmals die Idee auf, den Hexen Aventuriens größere Aufmerksamkeit zu widmen. Als Folge entstand eine neue Webseite, der DSA-Hexenkessel, der im letzten Jahr schon sein vierjähriges Bestehen feiern konnte. Als Spielerin einer Hexe war ich schon immer auf der Suche nach neuen Ideen um meine Figur weiter auszubauen und noch detaillierter zu beschreiben als dies mit den offiziellen Spielhilfen möglich war. In der Folgezeit entwickelte sich ein kleines Team von Hexenliebhabern, das sich über unser Forum kennen gelernt hatte. Die Community begann schon bald damit, gemeinsam an neuen Texten und Ideen zum Thema Hexen zu arbeiten. Parallel zu unseren ersten Projekten auf der Seite begann Mitte 2007 auch die Arbeit und erste Ideenfindung für diese Spielhilfe, welche die so genannte „Hexeninsel“ näher beschreiben soll. Dieser geheimnisvolle Ort ist von der offiziellen Redaktion mit einem vielversprechenden Namen ausgestattet, aber nie weiter ausgearbeitet worden. Wir stellten uns die Frage, wie dieser Ort wohl zu seinem Namen gekommen sein mochte, warum so wenig über ihn bekannt ist und welche Geheimnisse er birgt. All diese Fragen waren der Ausgangspunkt für die nun vorliegende Spielhilfe, die es anderen Spielern ermöglichen soll, ihr ganz persönliches hexisches Abenteuer auf einer noch nicht erforschten Insel zu erleben.

Satuaria mit Euch!

Melanie Käfer für das Autorenteam



„Nein, mein Freund, da irrt ihr Euch! Die fremde Insel von der ihr sprecht stellt keine Gefahr dar. Sie ist so dicht bewachsen, dass sie völlig unbewohnbar ist. Wer sollte dort schon leben? Noch nie haben wir eine Menschenseele zu Gesicht bekommen wenn wir sie passierten. Gebt lieber Acht auf die Untiefen, Strudel, Sandbänke und Piraten! Letztere sind das wirkliche Übel!“

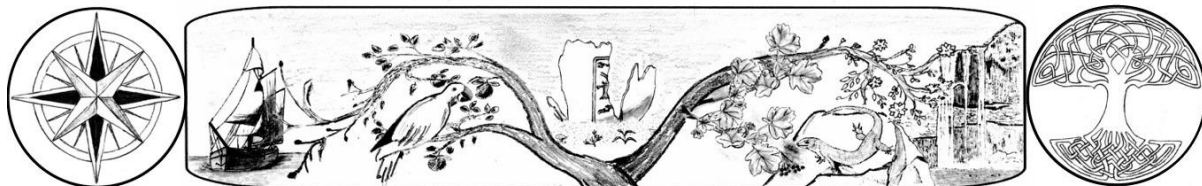
Ein Händler an einen Zunftkollegen
Neuzeitlich; gehört in Chorhop



Derographie

Lage, Größe & Grenzen

Die Hexeninsel, von der hier die Rede sein soll, liegt 20 Meilen vom aventurischen Festland entfernt im Askanischen Meer, dem südlichsten Teil des großen westlichen Ozeans. An der längsten Stelle ist sie 35 Meilen lang und 30 Meilen breit. Würde man die Insel parallel nach Osten verschieben, so läge sie südlich des Südask, genau zwischen Chorhop und Nasha. Das Seegebiet gehört zum ruhigeren Randmeer des Meers der sieben Winde und dennoch lauern zahlreiche Gefahren auf unbedachte Seeleute. Untiefen, Strudel und tückische Sandbänke umgeben die Insel von allen Seiten und bilden natürliche Grenzen die nur die Mutigsten je zu überqueren wagten. Eine weitere nicht zu verachtende Gefahr stellen die Piraten dar. Viele von ihnen flüchten sich mit ihren Booten in dieses Seegebiet, wenn sie von einem Raubzug in den größeren Hafenstädten wie Mengbilla oder Chorhop zurückkehren. Sie kennen die sicheren Wege zwischen den tückischen Sandbänken und verstehen sich gut darauf, etwaige Verfolger auf den falschen Kurs zu bringen. Die See als solche ist meist ruhig und leuchtend blau und klar, wie man es aus dem Süden kennt. Selten ist das Wasser in Landnähe kälter als 20° und so lässt es sich an den Küsten gut leben. (Nähere Informationen zu diesem Seegebiet finden Sie in EW 17) Von der Stadt Dschimbas aus, sie ist die nächstgelegene Stadt auf dem Festland, ist die Insel bei gutem Wetter in der Ferne zu sehen, denn sie ist die größte Insel der Umgebung. (Eine offizielle Karte der Insel finden Sie in AKW – Teil 1) In der Mitte der Insel befindet sich ein einzelner großer See. Er führt Süßwasser aus den Bergen, die ihn an drei Seiten umgeben. Nur an der Süd-Ost-Seite dringt der Regenwald bis an das Ufer vor.



An der breitesten Stelle gemessen (von West nach Ost) ist der See 15 Meilen breit, in der Mitte bis zu 300 Schritt tief. Wer hier verloren geht, den findet niemand mehr. Das Wasser ist durch das Klima angenehm warm (zumindest an den Stellen wo es weniger tief ist) und glasklar. Ebenso wie das Meer rings um die Insel herum ist auch der See von tiefblauer Farbe. Die Ufer sind flach und seicht, teilweise leicht sumpfig. Ein idealer Lebensraum für Amphibien und Reptilien jeglicher Art.

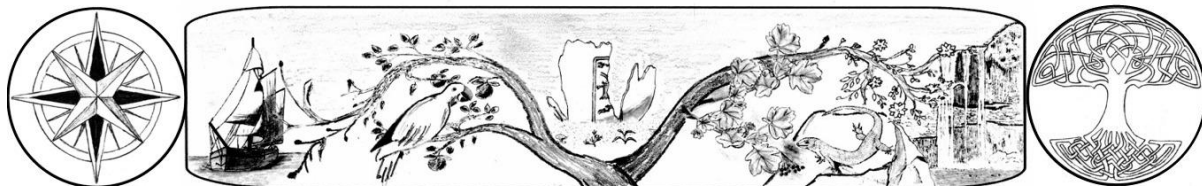
Geht man nach Norden oder Westen steigt das Gelände an. Der Gebirgszug ist an allen Stellen in etwa gleich hoch und relativ leicht gangbar. Hier und da finden sich kleinere Plateaus und Höhlen. Mit einer Höhe von maximal 1200 Schritt handelt es sich jedoch eher um eines der niedrigeren Gebirgszüge des Regenwaldes. Anschließend muss man sich durch den nahezu undurchdringlichen Dschungel schlagen, der wie ein dichter Ring das Zentrum der Insel umschließt, bis man endlich die hellen Sandstrände der Insel bewundern kann. Der helle, feine Sand ist von zahlreichen Muscheln übersät und bietet mit seinen ausladenden Palmen einen paradiesischen Anblick. Im Osten allerdings reichen die Regenwälder bis an die Küste heran, so dass man den sonst üblichen schmalen Küstenstreifen mit den idyllischen Sandstränden hier vergebens sucht.

Vom Klima der Insel

Die Insel gehört zum Gebiet des südlichen Regenwaldes (ZBA 284) und besitzt ein entsprechend heißes und sehr schwüles Klima. Jeden Mittag pünktlich zur Praiosstunde brechen die Mittagsgewitter über die Insel herein. In den Regenzeiten im Tsa/Phex und Rondra/Efferd fallen starke Niederschläge, die für vorübergehende Überschwemmungen sorgen können. Die Küstenstreifen verändern sich hierdurch um bis zu zehn (!) Meilen, so dass der Eindruck entstehen kann, die Insel verschwände zeitweise. Verstärkt wird dieser Eindruck durch „Horoban“, den dritten der sieben Winde des Ozeans. Er bläst die lieblichen Blütendüfte aus dem Süden bis hinauf zu den Zyklopeninseln. Dabei bleibt er jedoch stets dunstig und geheimnisvoll, so dass zahlreiche ungeliebte Besucher in seinem Schutz ihre nahegelegenen Verstecke erreichen. Die askanische Brise, auch „Caranthu“ geheißen, ist der fünfte der sieben Winde und gleichzeitig der zweite, der für die Hexeninsel eine Rolle spielt. Er weht aus nordöstlicher Richtung und nimmt an Stärke und Stetigkeit zu, je weiter man sich vom Festland entfernt. Am meisten Respekt haben die Seefahrer jedoch nicht vor den Stürmen, sondern vor „Doldrum“, einer Windstille, die jegliche Kraft aus den Segeln der Schiffe nimmt und sie zum Stillstand verdammt.

Vom Reisen im Regenwald

Im dicht bewachsenen Regenwald sind Reittiere jeglicher Art mehr hinderlich als nützlich. Sie können in dieser Gegend nicht geritten werden. Die Reisegeschwindigkeit beträgt daher im besten Fall 2,7 Meilen am Tag (30 Meilen für eine Fußtruppe x 0,1 für Reisen im



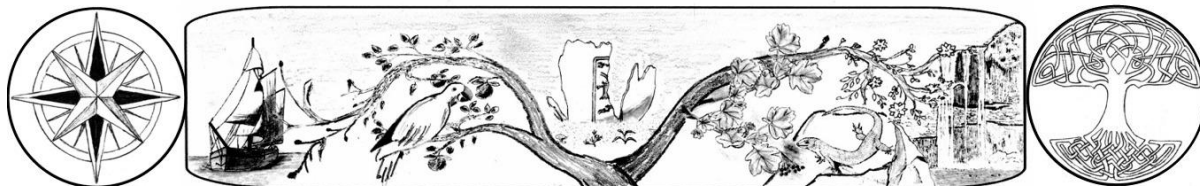
Dschungel x 0,9 für das Reisen in schwülen Gegenden, vgl. WDS 142), etwaige Weghindernisse noch nicht mit eingerechnet. Wenn gerade Regenzeit ist, schafft eine Reisegruppe sogar nur 1,5 Meilen pro Tag, weil Wasserlöcher umgangen oder durch sumpfiges Gebiet gewatet werden muss. Man wird das Gefühl nicht los, trotz größter Anstrengung nicht voran zu kommen. Ständig muss der Weg durch das dichte Blattwerk freigekämpft werden, und die Stiefel versinken immer wieder tief in kleineren Sumpflöchern oder verhaken sich in den Wurzeln des Unterholzes. Immer wieder müssen Reisegruppen eine Rast einlegen um sich von der Anstrengung ein wenig zu erholen. Der stetige Dunst der über den Wäldern hängt, die hohe Luftfeuchtigkeit und die Schwüle machen das Atmen schwer. Jeder Reisende erleidet pro Stunde Marsch zwei Punkte Erschöpfung (Sie können zusätzliche Punkte für schweres Gepäck vergeben). Beachten Sie hierbei die Regeln zur Regeneration von Erschöpfung und Überanstrengung. (Basis 195) Die normale nächtliche Regeneration beträgt auf der gesamten Insel nur 1W-2 (wird nicht negativ). Die Helden sind auf Grund des dichten Bewuchses nicht in der Lage Zelte zu errichten, und müssen „unter freiem Himmel“ irgendwo im Unterholz übernachten. Zudem bleibt die anstrengende Schwüle auch bei Nacht, und die fremden Geräusche des Regenwaldes dürften ebenso zu einem unruhigen Schlaf beitragen. Die Lichtverhältnisse im dichten Wald sind auch tagsüber stets nur als dämmrig zu bezeichnen. Die hohen Baumriesen lassen kaum einen Blick auf den Himmel zu, so dass auch der Untergrund und die zahlreichen Stolperfallen nur schwer zu erkennen sind. Die Unfallgefahr ist entsprechend hoch, besonders auch für am Strick mitgeführte Pferde, Ponys und Esel. (Siehe auch GA 121) Beachten Sie daher die folgenden Vor- und Nachteile die in dieser Gegend eine besondere Rolle spielen könnten: Dämmerungssicht, Hitzeresistenz, Immunität und Resistenz gegen pflanzliche und tierische Gifte, Zeitgefühl, Richtungssinn, Angst gegen Insekten, Arachnophobie, Dunkelangst, Angst vor Gewitter, Eitelkeit, krankhafte Reinlichkeit, Hitzeempfindlichkeit, krankheitsanfällig. Sonderfertigkeiten, die besonders zum Tragen kommen könnten sind: Akklimatisierung und Geländekunde: Dschungelkundig. Zuletzt sei noch der Hinweis gegeben, dass der Versuch einen Karren mitzunehmen von vorne herein zum Scheitern verurteilt ist.



Historie

„Chrssz a’ree zhaa hvv n’tuul rtsi“ [In etwa: Die von zornigem Wasser beschützte Zuflucht der Mutter]

In den Legenden der Achazstämme am Loch Harodrôl auftauchender mystischer Ort.



„Echsen, Hexen, das fällt doch sofort auf, das klingt doch schon gleich! Und wenn man noch weiß, dass im Rssah das Anlaut-H mit Ehrfurcht oder Göttlichem verbunden ist, werden die wahren Zusammenhänge erkennbar. Was soll das heißen, Ihr seht da keine Zusammenhänge?! Was vergeude ich dann meine wertvolle Zeit mit Euch?!“

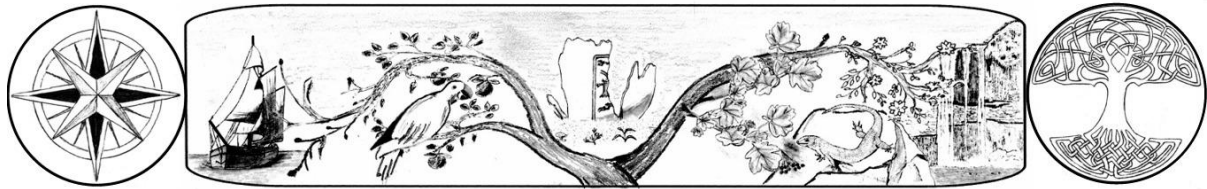
Aus einer Vorlesung des Saurologen und Meistermagiers Rakorium Montagonus, gehört 1015 BF in Festum.

„... So komme ich zu dem Schluss, dass die zentrale Persönlichkeit in dieser Krise, die Satu-Priesterin Pha'neta war. Sie setzte sich über die Anordnungen der Hohepriesterin hinweg, indem sie das verbotene Eiland Lev'thasu betrat. Nach ihrer Rückkehr unternahm sie alle Anstrengungen, die Autorität der Hochgeweihten zu untergraben, indem sie sich als Visionärin ausgab. [Unruhe im Publikum] Trotz ihrer Verbannung blieb sie jedoch auf Era'Sumu und es gelang ihr, Anhängerinnen um sich zu scharen und ihre Geschichten weiterzuverbreiten. Ja, sie war darin so erfolgreich, dass sich aus ihrer Lüge ein Mythos ergab, der bis in unsere Zeit weitererzählt wird! Eine Lüge, die einen wohlmeinenden Gott bis heute [Zwischenrufe aus dem Publikum] jawohl einen Wohltäter der Menschen verunglimpft ... [Rest geht im Tumult unter; die Draconiter greifen ein und entfernen den Redner vom Podium]

Aus dem Protokoll einer offenen Vorlesung zum Thema „Die güldenländischen Wurzeln der aventurischen Glaubensmythen“, Punin, 1005 BF

„Die Untersuchung der alten Schichten des Ausgrabungsgeländes legen nahe, dass dieses weit vor der Nutzung als Gutshof schon einmal besiedelt worden ist. Die Fundstücke 93 a bis f weisen auf einen güldenländischen Ursprung hin. Vielleicht haben wir hier endlich den Beweis, dass Balträa zu den ersten Siedlungsgebieten des güldenländischen Exodus gehörte, wenn auch die Symbolik auf den beiden Vasen 93 c und 93 e nicht recht zu den bekannten Darstellungen aus dem Kulturkreis der Hexateer passen mag. Ob es hier einen weiteren Kult gab, der das Kaiserreich verlassen hat? Auf jeden Fall deuten die Aschereste auf dieser Schicht auf eine gewaltsame Vertreibung dieser frühaventurischen Siedler hin. Es wird wohl ein ewiges Rätsel bleiben, wer diese Siedler waren.“

Notizen des leitenden Archäologen Mäander dylli Archomenes, begutachtet und zur versiegelten Bewahrung empfohlen – In nomine lucem et veritam; Quästora Praiadne Küferin, Balträa, 980 BF



Besiedlung im Zeitablauf

Die Besiedlung der Insel erfolgte in mehreren Phasen die nachfolgend erläutert werden. Auf echsischer Seite war die Insel ungefähr seit der Machtübernahme Pyrdacors...

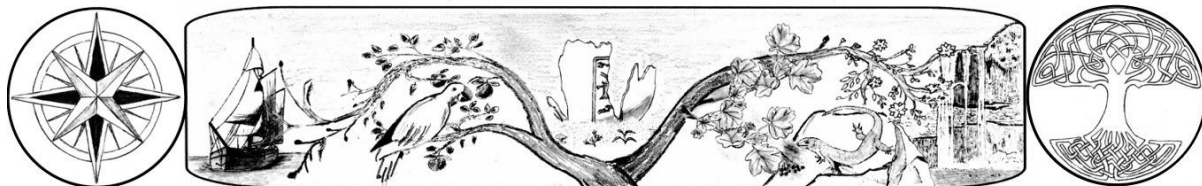
(ca. 15 – 20000 vor BF) ...ein Rückzugsort für verfolgte Priester der H'Ranga Ssad'huar. Tatsächlich scheint bis heute eine Art Verhehlung auf geistiger Ebene über der Insel zu liegen, die besonders bei den Echsenartigen wirkt: Die Achazstämme der Küstenregionen beispielsweise sind überzeugt, dass es keine Inseln im Meer gibt. Auf Menschen wirkt der Zauber nicht so stark, doch fällt es auch zufällig Vorbeireisenden schwer, sich an Details zu erinnern.

Um 1500 vor BF folgte eine Splittergruppe der Satu-Priesterinnenschaft der Insel Era'Sumu dem Exodus der Hexateer aus Myranor und siedelte sich auf den Zyklopeninseln an. Für eine kurze Zeit gab es daher auf Balträa ein Zentrum des Satu-Kultes. Vor allem das Orakel auf der Insel hatte bald überregionalen Ruf. Die aggressive Expansion des Praios-Glaubens gerade auf Balträa sorgte für einen weiteren Exodus:

Gegen 1420 vor BF flohen die letzten Anhänger des Satu-Glaubens auf Anweisung des letzten Orakelspruchs Richtung Süden. Mit sich führten sie alle Wert- und Kultgegenstände, die sich auf den wenigen Schiffen unterbringen ließen. Nach einer langen Fahrt wurde schließlich eine große Insel erreicht. Dass recht schnell eine passende Anlegestelle gefunden wurde, interpretierte man als göttlichen Fingerzeig. In einem Akt der Unterwerfung unter die göttliche Gnade verbrannten die Überlebenden die Schiffe.

Auf Grund der Größe der Insel dauerte es noch einige Jahre bis es zum unvermeidlichen Zusammentreffen zwischen Echsen und Menschen kam:

Um 1400 vor BF wurde der drohende Konflikt durch ein göttliches Eingreifen verhindert. Die anschließende Zusammenarbeit der Gruppen führte schließlich zum Entstehen der satuarischen Tradition oder einfacher gesagt zur Entstehung der Hexen. Von der Insel aus verbreitete sich die Hexenschaft über den Kontinent, wobei



bei den Festland-Hexen die Bedeutung der Insel immer stärker abnahm. Ein Grund hierfür war sicher die Weiterentwicklung der Hexenschaft, die sich z.B. in der Erweiterung der gewählten Vertrautentiere ausdrückte. Schließlich wurde die Insel wie die Entstehungsgeschichte der Hexen fast völlig aus dem Gedächtnis gestrichen – vielleicht eine Spätwirkung des echsischen Verhehlungszaubers der Insel.

Die Entdeckung der Insel durch gewöhnliche Menschen liegt ebenfalls lange Zeit zurück. Spätestens mit der Gründung der Stadt Dschimbas...

im Jahr 285 BF

... kann man davon ausgehen, dass die Existenz der Insel bekannt war. In Seefahrerkreisen hat die Inselumgebung durch die vielen Riffe einen schlechten Ruf. Zwar fanden sich im Laufe der Jahre immer wieder Abenteurer, die loszogen um die Insel zu erkunden, doch keiner von ihnen kehrte je zurück. Noch heute warnen Väter ihre Söhne und Töchter davor es diesen Entdeckern gleich zu tun. Die Geschichten über seltsame Vorkommnisse zum Zeitpunkt der Sonnenwenden und die Gerüchte über einen unheimlichen Fluch überdauerten die Jahrhunderte.

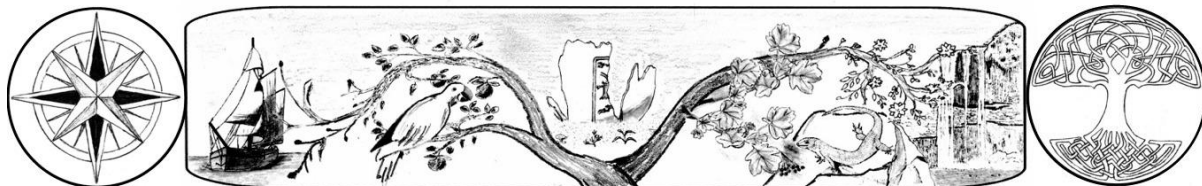
Die jetzigen Hexen der Insel sind keineswegs alles direkte Abkömmlinge der ersten Hexen. Vielmehr wurde die Insel im Laufe der Jahre mehrfach (wieder-)besiedelt. So kam es während der Priesterkaiserzeit...

etwa um 420 BF

...zum Rückzug der gesamten verbliebenen Eidechsen-Schwestern auf die Insel. Einige schriftliche Zeugnisse aus der damaligen Zeit legen nahe, dass das Geheimnis der Insel gerade bei den Hexen mit einer Eidechse als Vertrautentier als Zirkelgeheimnis wachgehalten worden war.

730 BF

erfolgte die vorerst letzte (Wieder-) Entdeckung der Insel durch die Hexen des Südasker Zirkels. Die Schwestern fielen Ende des Jahres einer Intrige zum Opfer und wurden während ihres Hexenfestes von Hexenjägern der Praioskirche aufgestöbert. Nachdem ihr Versteck aufgefliegen war wurde beschlossen, fünf Gruppen á zwei Schwestern auszuschicken, einen neuen Platz für den Zirkel zu finden. Die Schwestern Kadriga und Lopija waren es schließlich, die bei ihrem Rundflug die heutige



Insel entdeckten. Während es für „Landgänger“ reichlich schwierig ist sich durch den Dschungel bis zur Mitte der Insel vor zu kämpfen, landeten die Hexen direkt am See. Zu ihrer großen Überraschung fanden sie eine uralte Frau vor, die sie mit Hilfe des „Hexenblicks“ identifizierte. Leider starb diese Frau (in der Überlieferung trägt sie den Namen Laceritida) in der Nacht, nachdem sie zuvor ihre unglaublich staunenden Zuhörerinnen über die Bedeutung der Insel für die Töchter Satuaris informiert hatte. Kurzerhand entschlossen Kadriga und Lopija, diesen Platz als neue Heimat des Zirkels vorzuschlagen. Bereits einen knappen Monat später einigten sich die Schwestern nach hitzigen Diskussionen schlussendlich auf die Hexeninsel als neue Heimat.

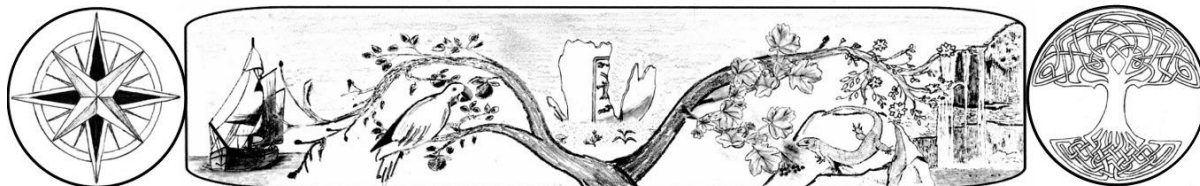
Mitte Efferd 731 BF

war der Umzug in die neue Heimat bereits abgeschlossen und wurde mit einem großen Fest gefeiert – die Geburtsstunde der „Efferdsnacht“ (23. Efferd), die heute noch von einigen Hexenzirkeln des Festlands gefeiert wird. Und das, obwohl die Existenz der Insel und ihrer Schwesternschaft wieder nahezu komplett vergessen wurde. Die Nachkommen der Südasker Schwestern griffen das (schriftliche) Wissen ihrer Vorgängerinnen auf und begannen nach den alten Regeln zu leben. Dazu gehörte neben der Rückkehr zu Eidechsen-Vertrauten (siehe Kapitel zu den Inselhexen) auch die Auffrischung der Schauergeschichten über die Insel bei gelegentlichen Ausflügen aufs Festland.

Heutzutage gibt es jedoch weitaus konkretere Gründe die Insel zu meiden. Wie unter den Händlern der näheren Umgebung nur allzu bekannt ist, befahren zahlreiche Piratenbanden das Askanische Meer und manche glauben, dass sie „die Verfluchte“ auch als Versteck für ihre Beute nutzen. Dies ist eine naheliegende Idee, die aber wegen der bereits angesprochenen Riffe fast nicht umzusetzen ist. Tatsächlich wurde die Insel erst...

im Jahr 997 BF

ein Piratenstützpunkt, denn da fand der junge Askarbert Dolvam, damals Steuermann des horasischen Kauffahrers „Seepfeil“, auf der Flucht vor einer al’anfanischen Galeere den einzigen schiffbaren Zugang zur Insel. Als er sich kurz darauf bei einer Meuterei zum neuen Kapitän der nunmehr „freischaffenden“ Mannschaft ernannte, kam ihm dieses Wissen gut gelegen.



Derzeit (1032 BF)

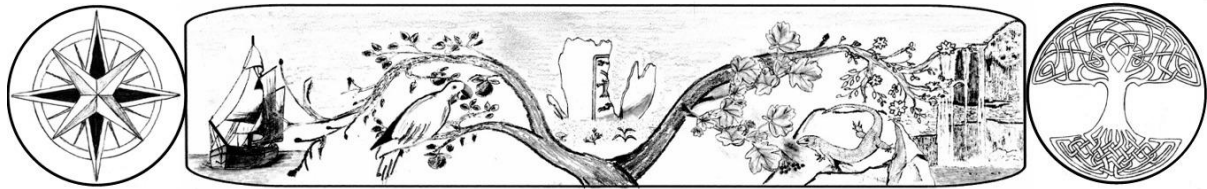
leben die Hexen gut versteckt im Inselinnern, während die Piraten (bis auf wenige Ausnahmen) nichts von ihrer Existenz wissen. Die abergläubische Furcht vor der Insel, die die Piraten zu ihrem Vorteil nutzen, ist ironischerweise der Grund dafür, dass sich keiner der Piraten allzu weit ins Inselinnere wagt. Ob diese friedliche Koexistenz allerdings noch lange anhält, muss sich noch zeigen ...



Die Tierwelt der Insel

Meeres- und Küstenbewohner

Im dunkelblauen Wasser des askanischen Meeres leben zahlreiche Fischarten, so dass bei passendem Seegang – auf den man sich hier allerdings nicht immer verlassen kann – gute Fänge gemacht werden können. An der Südküste ist beim Fischen der Gildenlandstrom zu beachten, der sowohl reichen Fang versprechen, oder auch die plötzliche Flut mit sich bringen kann. Er weht von Südwest nach Nordost. Während man etwas weiter draußen im Meer durchaus auch schon einmal die Schwanzflossen von Delphinen (ZBA 79), Grünwalen (ZBA 185), Hammerhaien, nicht besonders angriffslustigen Schwerthaien (ZBA 107), hochintelligenten, Kraken fressenden Pottwalen, Zwergwalen (ZBA 186), und anderen großen Fischen und Meeressäugern erkennen kann, wagen sich doch nur die wenigsten von ihnen einmal näher an den für sie zu flachen Küstenstreifen heran, wie die bisweilen bis in den Dschungel eindringenden Krakenmolche (ZBA 123). Interessanter für die Fischer sind die giftigen, in Schwärmen jagenden, in Tiefseehöhlen oder Schiffwracks lauernden Blindfische (ZBA 138) und die an den Küsten lebenden Fischechsen (ZBA 97). Schwarzblaue Königsadler, die mit ihren großen Schwingen durch die Lüfte schweben scheinen förmlich über der Insel zu verschwinden. (ZBA 65). An der südwestlichen Küste der Insel sind die schlanken Westwindddrachen beheimatet, die aber noch kein Seemann von dort hat kommen sehen. (ZBA 87) (Weitere Bewohner des Meers der sieben Winde zur eigenen Ausgestaltung finden Sie in ZBA 285)



Bewohner der Sümpfe

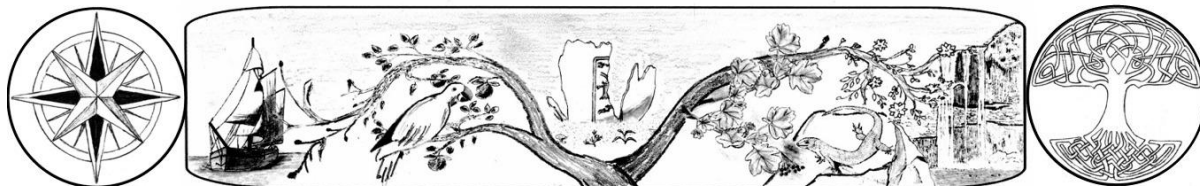
Die sumpfigen Gebiete der Insel die sich insbesondere an den bewaldeten Küstenregionen und rund um den Süßwassersee in der Mitte der Insel herum befinden, werden in erster Linie von zahlreichen Insekten bevölkert, verschiedenen Eulen (ZBA 94) und Amphibien. Insbesondere sind hier Ameisen, Moskitos, Bienen (ZBA 169) und Libellen (ZBA 171) zu nennen. Den Sumpfeiern (ZBA 89), Sumpfechsen (ZBA 180), Panzerechsen (ZBA 148) Hornechsen (ZBA 111) und Sumpfratten (ZBA 155) gegenüber ist besondere Aufmerksamkeit zu empfehlen. Dort wo die Nässe des Sumpfes kleine Flüsse bildet und in der Nähe des Sees im Wasser, finden sich auch Wasserschlange wie die Mysobvipern (ZBA 165) und einzelne Morfus (ZBA 138). Sehr selten begegnet man einem Grubenwurm (ZBA 82). Ein unbedachter Wanderer soll auch schon einmal von einer Flugechse (ZBA 98) überrascht worden sein, aber die Aussage, dass es gar Schlinger geben soll, muss wohl ins Reich der Märchen verwiesen werden. (Weitere Bewohner der südlichen Sümpfe zur eigenen Ausgestaltung finden Sie in (ZBA 284))

Bewohner des Regenwaldes

Auf Grund des feuchten und schwülen Klimas und der Mittagsgewitter bilden sich auf der Insel Regenwaldgebiete. Hier gibt es neben den zahlreichen Insekten, viele Sing- und Rabenvögeln (ZBA 183) auch Papageien, Kolibris (ZBA 184) und Jäger wie einzelne Gaukelweihen (ZBA 106). Ebenso befinden sich hier wie im Sumpfgebiet, zahlreiche Amphibien. Kleine Nagetiere wie Mäuse, Hamster und Eichhörnchen (ZBA 141/142) sind hier gut versorgt und bilden die Beute für größere Raubtiere. Besonders erwähnt seien hier die vorkommenden Palmvipern (ZBA 166) und Blattpfottern (ZBA 164), die nicht ungefährlich sind. Durch das Geschrei der Papageien hört man das Gezeter der Purzel-Löwen- und Moosäffchen (ZBA 66/67). Für Menschen und andere Geschöpfe mit Spinnen- oder Schlangenphobie hat der Wald noch einiges zu bieten. Denn hier gibt es zum Beispiel Baumspinnen/ Höhlenspinnen (ZBA 176/177), Vogelspinnen (ZBA 178) und Käfer (ZBA 116/172) sowie gelegentlich eine Würgeschlange (ZBA 166). So kann man auch der einen oder anderen Sumpfratte (ZBA 155) begegnen. Sehr selten sollen auch schon Harpyien (ZBA 108) und gesehen worden sein. (Weitere Bewohner des Regenwaldes zur eigenen Ausgestaltung finden Sie in ZBA 284)

Bewohner der Berge

Die Gebirge der Insel verdienen kaum diese Bezeichnung. Sie sind nicht annähernd so hoch oder so ausgedehnt wie die Berge des südlichen Regenwaldes rund um Brabak.



Doch reichen einige Spitzen hoch genug hinaus, um auch den sonnenverwöhntesten Echsen der Insel Heimat bieten zu können. Deshalb verdienen sie an dieser Stelle eine eigene Erwähnung, denn die hier lebenden Tiere unterscheiden sich doch sehr von denen, die das Leben in den Sümpfen am Fuß der Berge vorziehen. In und auf den Felsen dieser Berge leben Skorpione (ZBA 174) an den wärmsten Stellen. Die Höhlen werden von den Fledermäusen (ZBA 97) bevorzugt. Auch hier gibt es Spinnen und kleine Käfer. Unzugängliche Bereiche nutzen einige Adler (ZBA 64) für ihre Nester. Auch hier leben am Rande der Berge zwischen Felsen, Wiesen und Bäumen kleinere Nager wie Wühler oder Stinktiere. Bemerkenswert ist, dass auf der Hexeninsel angeblich auch bereits einige Male Baumdrachen (ZBA 81) gesichtet wurden, von denen aber nicht sicher ist, ob sie auf der Insel leben, oder auf den nahegelegenen Zyklopeninseln.

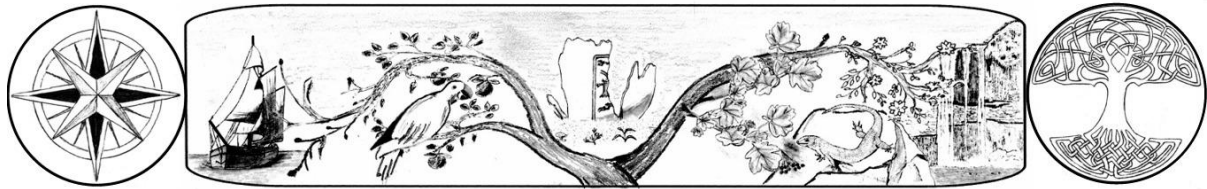
Bewohner im und am See

Der sauerstoffreiche, saubere Süßwassersee ist reich mit Fischen gefüllt. Dort schwimmen Barsche, Forellen, Hechte, Karpfen und Zander (ZBA 180). Am Rande des Sees leben Laub-, Moor-, und Teichfrösche (ZBA 126) sowie Salamander und himmelblaue Wassermolche, gelbschwarze Teichmolche und Kamm-Molche (ZBA 126). So weit sie einen passenden Lebensraum finden, sind Amphibien auf der ganzen Insel anzutreffen. Am See fliegt eine besondere Vielzahl Insekten herum und aus dem Boden quellen die Regenwürmer nur so heraus. Auf freieren Flächen der Wiesen sind schon von weitem die Hügel der Maulwürfe (ZBA 131) zu erkennen. Bei Sonnenschein singen Lerchen und andere Singvögel (ZBA 183) ihre Lieder.



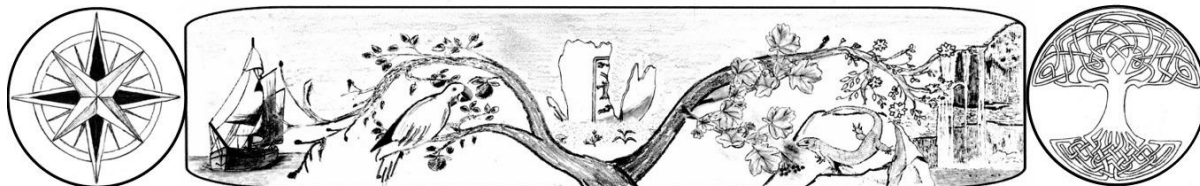
Die Pflanzenwelt der Insel

Wer der Insel etwas näher kommt, sieht nicht nur den undurchdringbaren Regenwald und die uneinnehmbare Küste. Die Insel bietet dem Betrachter aus der Ferne eine Vielfalt an Farben und Formen. Sie scheint eine perfekte Schönheit zu sein. Wenn es windstill ist hört der ferne Seefahrer unheimliche und fremde Geräusche. Kaum zu sagen, ob sie von den Pflanzen oder von unbekannten Tieren stammen. Die riesigen bis zu 15 Schritt hohen, gelb-weiß und blau blühenden Mangrovenbäume (ZBA 199/200), die von den Überflutungsgebieten der Insel bis ins Meer hinein wachsen, deren lange Stelzwurzeln sogar im Sand noch Halt finden, wirken wie eine verschlossene Tür. Hoher Strandhafer



und Strandroggen (ZBA 216) versperren den Blick auf die Insel. Das Unterholz des Waldes das langsam zum dichten Regenwald anwächst besteht aus Bingelkraut (ZBA 208/217), bittersüßem Nachtschatten (ZBA 206/217), Espen (ZBA 196), Haselsträucher und Bäume (ZBA 202). Außerdem finden sich dort Ekelschwämmerringe u. Levthansmorcheln (ZBA 217/221) unter Kakaobäumen mit ihrem rötlichen Holz (ZBA 200). Duftende Magnolien (ZBA 198), kegelförmige, gelblich-weiß blühende Muskatenerbäume, (ZBA 201) Steineichen, (ZBA 196) Yuchak-Ni-Bäume (Blasrohrbäume) deren kegelförmige Blüten Schutz vor Nässe bieten (ZBA 201) und Zypressen prägen hier das Bild. Die samtig, braunen Moarana-Lianen die sich überall an kleineren Bäumen anhängen, lassen die Umgebung bizarr erscheinen. Der aufmerksame Besucher findet Sauerklee (ZBA 208) und Heidelbeeren (ZBA 210). Sollte ein Wanderer sich verirren und in den Regenwald laufen, so verändert sich dort die Vegetation. Hier fällt mehr Niederschlag und es ist stickig feucht. Zwischen dunkelrindigen, unheimlich erscheinenden Boronsweiden (ZBA 196), den von Affen geliebten Brotfruchtbäumen (ZBA 199) entwickelt sich weiteres Dornestrüpp und Sauergras (ZBA 215). Hier finden sich Ginkgobäume, die aus der Ferne wegen ihrer Form und der spitzen Blätter wie Nadelgehölze aussehen (ZBA 198/217). Hellrote, sehr verwachsene Korallenbäume die das Unterholz bilden mit ihren hunderfachen Wipfeln auf deren dunkelgrünen Blättern purpurne Reflexe spielen (ZBA 200) und sogar Mohagani (ZBA 200) und wilde Perainäpfel (ZBA 199). Doch sollte sich der Wanderer nicht ablenken lassen von der Farbenpracht, denn kaum ist er durch Riedgras (ZBA 216) gestolpert und an bittersüßem Nachtschatten vorbei (ZBA 206/217) betrachtet er noch die bunten Wicken die überall ranken (ZBA 206) oder sammelt Wollgras (ZBA 216), so steht er vielleicht unversehens vor einer Disdychonda (ZBA 233)!

Sollte der Wanderer es vorziehen sich den Bergen zu nähern, so wandert er, wenn er die Uferpflanzen überwunden hat, über satte Wiesen. Überall stehen grüne Zwergpalmen mit ihren spitzen Blättern (ZBA 199), Stechpalmen (ZBA 202/217) und Quittenbäume (ZBA 197). Auf den Wiesen dazwischen Haselsträucher, Butterblumen (ZBA 198), Brauner Pfeiferling (ZBA 220), Brenn-Nesseln (ZBA 206/217), Iltok-Knollen (ZBA 219) und Knäuelgras (ZBA 216). Der Ginster mit seinen gelben Schmetterlingsblüten harmonisiert wunderbar mit den Heckenrosen die in allen Farbschattierungen vorhanden sind (ZBA 202). Daraus hervor leuchtet, der etwa acht Schritt große, weiß u. gelb blühende Oleander mit seinen lederartigen Lanzettblättern (ZBA 203/217). Überall finden sich Hexenpilze, Brauner Pfeiferling (ZBA 217/220/221) und Erdbeeren (ZBA 209). Dort wo es trockener wird und der Weg zu den Bergen führt geht der Wanderer durch kleines Rispengras und Almgras (ZBA 215/216) immer höher in die Berge. Auch hier stehen Hexenpilze und Steinpilze (ZBA 220). Die Heckenrosen werden spärlicher und je höher der Wanderer steigt desto mehr entwickeln sich hellrote bis zu 5 Schritt hohe wilde Rosen, der Steinbrech mit seinen kleinen hellen Blüten und den dicken Blättern (ZBA 212) und der hüfthohe Schwingel mit seinen ellenlangen Blättern und verzweigten Rispen. (ZBA 217)



Hier und dort steht ein gelb blühender Goldregen (ZBA 203/217) und überall verstreut stehen pyramidenförmige, zyressenartige Wacholdersträucher (ZBA 202).

Wendet der Wanderer seinen Fuß mehr in die Richtung zum See, so geht er unter großen, schlanken Erlen (ZBA 196), Sanddorn (ZBA 202) und widerstandsfähigen Steineichen (ZBA 196) hindurch. Zwischen im Phex blühenden Weiden mit ihren biegsamen Ruten und dem weichen Holz (ZBA 196), den grünen Zwergpalmen (ZBA 199), durch Schritt hohem, buschigem Fuchsschwanz (ZBA 215) gelangt er zum See. Dieser See, von einem Schritt hohem Ufergras, der quicklebendigen Quecken (ZBA 216), Brenn-Nesseln (ZBA 206/217), Druidenpilzen (ZBA 220), Hexenpilzen, Ekelschwämmern eingerahmt, sieht aus wie ein blanker, blauer Spiegel.

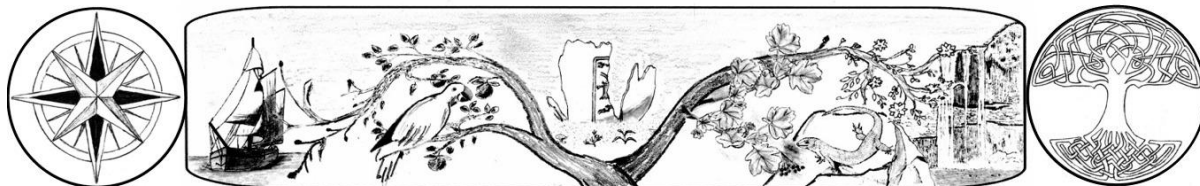


Von den Piraten

Das Leben auf der Insel

Piraten, Seeräuber oder Freibeuter. Wie immer man die rauen Gesellen nennen will, die Kauffahrer der angrenzenden Städte haben Recht mit ihren Vermutungen, und kommen nicht an die Widersacher heran. Immer wieder gibt es Plünderungen in den Lagerhäusern der größeren Hafenstädte und Überfälle auf kleinere Handelsschiffe, die den Fehler machen weder mit Begleitschutz noch in großen Gruppen zu fahren. Die Gerüchte um ein Piratenversteck auf der Insel sind wahr! Ein Geheimnis, welches die Piraten so eifersüchtig hüten, dass sie sich gegenseitig erschlagen sobald auch nur die Idee aufkeimt einem Dritten hiervon zu berichten. Sie gehören außerdem zu den wenigen Menschen, die den sicheren Weg zwischen den tückischen Sandbänken hindurch zum Nord-westlichen Zipfel der Insel kennen. Wenn wir im Folgenden von Piraten sprechen, dann meinen wir tatsächlich gesetzlose Plünderer. Keiner der hier lebenden Seeräuber besitzt einen Kaperbrief, niemand von ihnen untersteht irgendeinem Rechtsschutz. Man lebt auf eigenes Risiko gegen das Gesetz und akzeptiert es dafür, als vogelfrei erklärt zu sein. (Zum Thema Piraten lesen Sie auch: EW 35 ff)

Die Piraten die heute auf und rund um die Hexeninsel herum leben und rauben, nennen sich „die einäugigen Papageien“. Ein Name, den ein Unwissender zunächst amüsant finden wird, bis er die Wahrheit erkennt und verzweifelt. Der Name eignet sich nämlich



nicht nur hervorragend für verdeckte Nachrichten, (Der einäugige Papagei fliegt zurück in die Heimat = Der Kapitän macht das Schiff bereit für die Rückfahrt zur Insel), sondern hat auch einen grausamen Hintergrund. Einige der Männer machen sich einen Spaß daraus einem Lästler die Geschichte im Detail zu erzählen, so dass diesem Angst und Bange wird, dass er selbst zum Einäugigen werden könnte. (Zur Geschichte des Namens siehe unten.) Insgesamt besteht die Gruppe aus etwa 300 Seeleuten. Dauerhaft halten sich jedoch nur ca. 200 Piraten auf der Insel auf, welche zu den Kapermannschaften der „Sturmtrotzer“ gehören. Die Übrigen verstreuen sich über das gesamte askanische Meer und kommen nur zu besonderen Anlässen zusammen. Das Hauptziel der hier ansässigen Piraten ist das Leben als solches. Sie nehmen was sie bekommen können und geben nichts davon wieder her.

Das Versteck der Piraten liegt an der Ostküste der Insel nämlich dort, wo es scheinbar keine Anlegemöglichkeit gibt, und wo der Dschungel so dicht ist, dass dort niemand menschliches

Kapitän Askarbert
erster Offizier, der
Navigator

Treue, kennen als
geheimen Weg
Untiefen und
Mangrovenwälder
vom Blattwerk fast
verborgen

Auf keiner Karte
Einfahrt gerade so



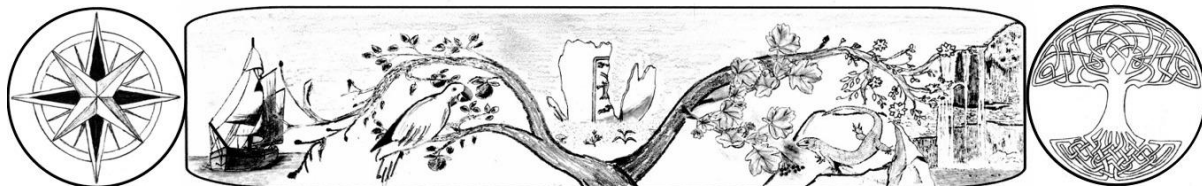
Leben erwartet.
der Freie und sein
Steuermann und
Endofreid der
Einzige den
zwischen den
Wurzeln der
hindurch, zu einer
vollständig

Flussmündung.
erfasst, ist die
groß, dass die

Karavalle „Sturmtrotzer“ – das momentan einzige Schiff der Mannschaft – hineinpasst. Je weiter man dem Flusslauf folgt, desto schmaler und seichter wird er, bis er schließlich zu einem kleinen Rinnsal verkommen ist. An der Stelle, wo man mit der Karavalle nicht mehr weiterfahren, und gerade noch genügend Platz zum Wenden hat, liegt das kleine versteckte Dorf der Bande. Ein paar Handwerker wie Zimmerleute, Mechaniker (darunter ein Zwerg, der die Torsionswaffen in Ordnung hält), Schmiede, Segelmacher und Seiler haben kleine Werkstätten eingerichtet. Ja, es gibt sogar erste Anzeichen für Häuslichkeit: Wäscheleinen, kleine Gemüsebeete und sogar die eine oder andere Ziege ist bei den Hütten zu sehen.

Zwistigkeiten

Einigen Piraten geht diese häusliche Niederlassung zu weit. Sie sehen darin ein Zeichen der Verweichlichung. Der inoffizielle Sprecher dieser Gruppe ist Mikaltur ibn Suran, genannt „Der Wütende“. Er ist zweiter Offizier der Sturmtrotzer. Endofreid dagegen, der



schon seit einiger Zeit mit der Sturmtrotzer auf Kaperfahrt ist, tritt für einen gemüthlicheren Heimathafen ein. Er hat sich sogar so weit vorgewagt, dass er den Zuzug von Ehefrauen (bzw. Männern) vorgeschlagen hat. Dies hat Kapitän Askarbert jedoch kategorisch abgelehnt. Er bietet allerdings jedem altgedienten Piraten an, dass er ausbezahlt werden, und auf einem befreundeten Schiff nach Brabak oder Sylla zurückkehren kann. Der einzige, der dieses Angebot bislang angenommen hat, kam bei seiner letzten Kaperfahrt ums Leben. Seither hat es keiner mehr gewagt, dieses Angebot anzunehmen – insgeheim glauben die Piraten nicht an einen zufälligen Tod ihres ehemaligen Kameraden.

Vom Aberglauben

Auch wenn sie finstere Gesellen sind – oder sich zumindest so darstellen – neigen die meisten Bewohner des Dorfes dazu nach Erklärungen für seltsame Vorkommnisse zu suchen und kommen dabei zum Teil auf recht abstruse Ideen. Nach dem Erwerb des neuen Schiffes wurde das alte Schiff auf Grund gefahren und etwas umgebaut. (siehe unten: Die Sturmtrotzer). Beim Umlegen des Mastes wurde der damalige Schiffszimmermann tödlich getroffen. Unter den Piraten geht seitdem die Legende, dass der Geist des Handwerkers weiter auf „seinem“ Schiff umgeht. Zwar glauben sie, dass er hauptsächlich das Schiff bewacht, doch würde es keiner ohne Not wagen, sich nach Einbruch der Dunkelheit in die Nähe es Schiffes zu begeben. In Wahrheit handelt es sich in keiner Weise um einen Geist. Die ansässigen Hexen haben mit Sorge beobachtet, dass das alte Schiff in Sichtweite des Tsa-Baums versenkt wurde und deuten dies als schlechtes Omen. Die Erscheinungen und die unheimlichen Geräusche sind gezielte Maßnahmen, um den Aufenthalt der Piraten auf ein Minimum zu reduzieren.

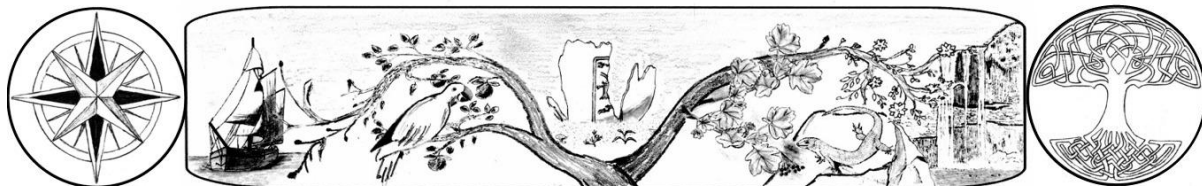
Die Sturmtrotzer

Das Schiff der Piraten ist eine leichtgängige Karavellen-Variante mit zwei Masten und verschiedenen Segel-Varianten. Es wurde bei einer Hylailer Werft nach genauen Plänen

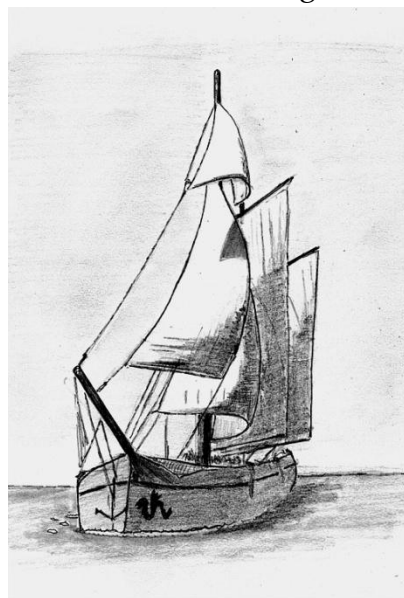


des Kapitäns über einen Strohmann in Auftrag gegeben und bei ihrer ersten Probefahrt geentert. Als Piratenschiff ist es normalerweise mit Havena-Takelung ausgestattet und die Piratenflagge zeigt einen einäugigen Papageienkopf über einem Entermesser und einem Schwert. Ist eine Fahrt in einen Hafen geplant, wird zur Tarnung umgebaut und am vorderen Mast werden zwei Rahsegel aufgezogen. Der (zivile) Name

des Schiffes lautet „Sturmtrotzer“, von den Piraten wird es jedoch nur „der Papagei“ genannt. Neben den berühmten schwarzen Segeln, die den Opfern einen frühen Tod verheißen, führt das Schiff auch weiße Segel mit sich – sonst wäre die Tarnung als

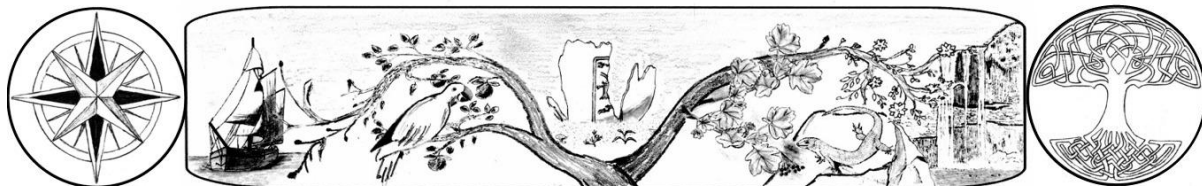


Handelssegler auch schlecht machbar. Die Besatzung besteht normalerweise aus 50 Mann, wobei das Schiff notfalls auch mit 12 Mann Besatzung auskommt. Für die Einfahrt in den versteckten Hafen braucht es aber mindestens 30 Mann, die dazu noch ganz genau wissen müssen was zu tun ist, um an den versteckten Untiefen und den scharfkantigen Riffen unbeschadet vorbei zu kommen. Nach dem Erwerb des neuen Schiffes wurde daher das alte Schiff, die ehemalige „Seepfeil“, als zusätzliche Anlegestelle für schwierige Wetterverhältnisse in einer riffreichen Bucht auf Grund gefahren und etwas umgebaut. Dor können auch gekaperte Schiffe entladen werden, die man hinterher wieder frei fahren lassen möchte. An Bewaffnung führt das Schiff drei (erbeutete) Aale, von denen einer am Heck und zwei mittschiffs angebracht sind. Normalerweise werden sie dazu eingesetzt, um Harpunen mit Widerhaken und Tauen zu verschießen, die dann an bereitstehenden Winden befestigt werden, um das fremde Schiff heranzuziehen. Da die Harpunen teuer sind werden sie, soweit möglich, aus den Beständen des gekaperten Schiffs ersetzt. Notfalls ist der Schmied auf der Hexeninsel auch in der Lage andere Geschosse mit zu Widerhaken umgestalteten Spitzen auszustatten.



Die Geschichte vom einäugigen Papagei

„Du willst wissen woher der Name „Die einäugigen Papageien“ kommt? Dann hör gut zu: Die letzten Strahlen der Praiosscheibe lugten noch hinter den Gipfeln der nahen Berge hervor und tauchten das Land in ein weiches Licht. Die Männer zogen ihre Mäntel enger, rückten näher an die Feuerstelle und rieben ihre kalten Hände um wenigstens etwas dem kaltem Wind entgegenzusetzen, der seit dem Morgen über das Land fegte. Deshalb beachtete auch keiner von ihnen den Mann der, eskortiert von zwei Wachen, zur Hütte des Kapitäns gebracht wurde. „Asfar, du warst nicht artig“, hörten sie draußen den Kapitän sprechen, von dem sie wussten, dass er auf einem gemütlichen Sessel saß auf dessen Lehne sich ein gewaltiger Papagei festkrallte. „Verzeiht, verzeiht“, wimmerte die Person, die drinnen geräuschvoll zu Boden gestoßen wurde. „Eins müsstest du inzwischen wissen Asfar, der einäugige Papagei vergibt nie! Du hast uns bespitzelt, du hast wertvolle Informationen an den Feind verkauft. Das war nicht nett von dir, dadurch haben wir viele Männer verloren, und jetzt bettelst du um Gnade?“ Die krächzende Stimme verstummte, so dass nur noch Asfars Wimmern aus dem Zelt drang. „Hackt ihm das linke Auge aus und dann an den Galgen mit ihm, als Warnung an alle.“ drang es dann plötzlich nach draußen. Und die Männer sahen, wie die Wachen mit Blicken voller Vorfreude den Schreienden aus der Hütte in die Nacht schleiften und den riesigen Papageien alleine in der Hütte zurückließen.“



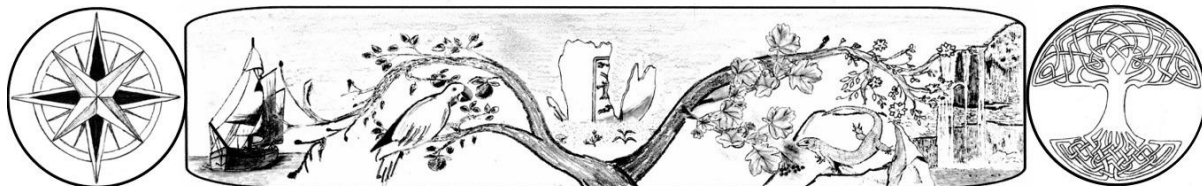
Und noch eines solltest du dir merken, auch wir haben den alten Sitten nie abgeschworen.“

– Ein Pirat an einen neu rekrutierten Kameraden –



Von den Hexen

Die Gemeinschaft der Hexen auf der Insel ist sehr klein, nicht ganz zwei Dutzend Schwestern leben verteilt im Inselinnern. Was die Gemeinschaft eint und ihr Selbstverständnis prägt ist das Bewusstsein der Bedeutung des Ortes für die gesamte aventurische Hexenschaft. Die Hexen der Insel sind nämlich überzeugt, dass sie einige der entscheidenden Geheimnisse der Schwestern bewahren. Da wäre zum einen die Tatsache, dass sie Satuaria nicht unter diesem Namen, sondern als Tsatura verehren. Damit verbunden ist die Überzeugung, dass es sich bei den beiden in Aventurien verehrten Gottheiten Tsa und Satuaria letztendlich um dieselbe Wesenheit handelt. Ganz alten Legenden nach soll die Göttin einen Streit zwischen ihren echsischen Anhängern, die die Insel schon bewohnten, und menschlichen Gläubigen die als Flüchtlinge kamen, sogar persönlich geschlichtet haben. Die darauf folgende Zusammenarbeit dieser sehr unterschiedlichen Traditionen war der Ursprung der Hexenschaft Aventuriens. Zeichen für diese Einigung finden sich – nach Überzeugung der Hexen – an mehreren Orten der Insel, weswegen die Hexen es als heilige Pflicht sehen, die Insel zu beschützen. Eine weitere Besonderheit der Insel ist die Tatsache, dass die hier lebenden Hexen eine Eidechse als Vertrauten haben. Dies kommt im restlichen Aventurien kaum vor. Neuere historische Funde belegen allerdings, dass es wenigstens während der dunklen Zeiten deutlich mehr derartige Hexen gab. Wäre das den Inselhexen bekannt, würden sie sich erneut bestätigt fühlen, sehen sie sich doch in einer uralten Tradition – ja, bisweilen wird sogar behauptet, die Eidechse sei das ursprüngliche Vertrautentier der Hexen gewesen. Unter den restlichen Hexen Aventuriens gilt die Gemeinschaft der Insel bestenfalls als verschoben – wenn überhaupt bekannt ist, dass sie existieren. Das Wissen über die Insel tendiert nämlich dazu, in Vergessenheit zu geraten, was die Inselhexen nicht recht erklären können, und daher auf das Wirken der Göttin zurückführen. Trotzdem gibt es natürlich einige Hexen auf dem Festland, die über die Insel Bescheid wissen und versuchen, wenigstens ein Mal im Jahr, meist um die Levthansnacht herum, auf die Insel zu kommen. Dieses ist nämlich das höchste Fest des Jahres und die Feiern auf der Insel sind legendär. So wird schon Wochen im Voraus geplant und organisiert, damit das Fest



noch größer und prächtiger als im Vorjahr wird. Da freundlich gesonnene Gäste an diesen Tagen gerne gesehen werden, bringt die eine oder andere erfahrene Festlandhexe auch gelegentlich einen als zuverlässig anzusehenden Gast mit, und im Notfall greift die Oberhexe eben zu einem Gedächtniszauber...

Wohnen und Leben auf der Insel

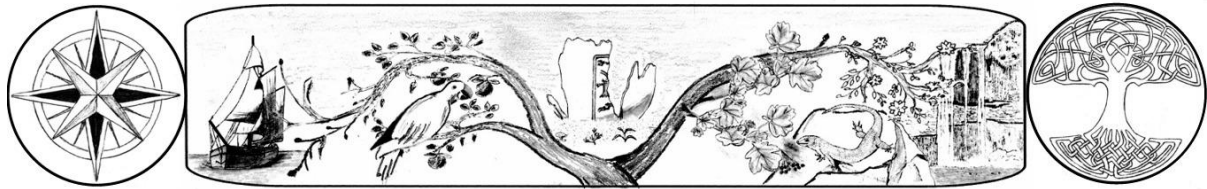
Auch wenn sich die Schwestern auf Grund ihrer Vertrautentiere und ihrer gemeinsamen Verpflichtung sehr verbunden fühlen heißt das nicht, dass sie alle in einem gemeinsamen Dorf wohnen. Dazu sind ihre Vorlieben und Eigenheiten, aber auch ihre selbst gestellten Aufgaben zu unterschiedlich. So gibt es Hexen, die in gemütlich ausgebauten Höhlen im Berghang leben, während andere eine kleine Blockhütte im Grasland bevorzugen. Die Entscheidung, wo sie leben möchte, kann jede Hexe selbst treffen und manche ziehen auch mehrfach um, bevor sie sich längerfristig niederlassen. Die geselligsten unter den Hexen leben im einzigen kleinen „Dorf“ auf einer Waldlichtung unweit des Sees. Zehn Hütten umstehen hier einen zentralen Platz, bewohnt sind aber nur sechs davon. Die anderen dienen als Gästehäuser oder Lager oder als Reserve, falls doch noch mal jemand Neues dazu stößt. Andere Hexen haben ihre Unterkünfte so gelegt, dass jede ihre Ruhe hat, aber die nächste Nachbarin innerhalb von wenigen Minuten zu Fuß (oder vielmehr mit dem Fluggerät) erreichbar ist. Orelia, die Oberhexe, bewohnt ein größeres Höhlensystem in den Bergen, das von jeher der Oberhexe zusteht. Von hier aus lassen sich die wichtigsten Orte der Hexen in wenigen Flugminuten erreichen: Tsaturas Wunderbaum, der Ritualplatz am Seeufer und die geheime Bibliothek. Da sie sich in den Höhlen nicht ganz so heimisch fühlt, hat Orelia vor einen geschickt gelegenen Ausgang ihrer Höhlen einen Garten angelegt, der die prächtige Aussicht mit einer Vielzahl wunderschöner Pflanzen kombiniert. Bei gutem Wetter trinkt sie hier gerne mit Saranya einen Tee oder bespricht mit einer Gruppe Mithexen die Aufgaben, die zum nächsten Fest anstehen.



Von den Vertrauten

Die Vertrauten der Inselhexen

Die auf der Hexeninsel lebenden Hexen wählen sich Eidechsen als Vertraute. Je nach Gesinnung der Tochter Satuarias kann der Vertraute eine Bergeidechse/Graniteidechse, eine Smaragdeidechse oder eine Sumpfeidechse sein. Die seltenen machtvollen Vertrauten



sind die Regenbogeneidechsen. Nachfolgend finden Sie eine Beschreibung über Äußerlichkeiten und Besonderheiten der einzelnen Arten sowie detaillierte Informationen zu Werten und speziellen Kampfgeln. Weitere allgemeine Regeln zu Vertrauten finden Sie in (WDZ 121)

Bergeidechsen /Graniteidechsen

Diese tagaktiven Echsen wählen sich Hexen aus, die sich dem Berg nahe fühlen und auch im Gebirge der Insel heimisch sind. Nur solche Hexen, die sich viel im Gebirge aufhalten, können diese Echsen finden, die sich blitzschnell in kleinen Spalten verstecken. Da diese Echsenart als einzige keine Eier legt, werden egeborene Hexen niemals von einer Bergeidechse erwählt.

Körperbau: schlank, kurzbeinig, Halsband stark gezähnt, nicht abgesetzter Kopf, kräftiger Schwanz.

Größe: 7-8 Finger

Farbe: Rückenfärbung: braun, graubraun, grau mit einem dunklen Längsstreifen und vielen Flecken. Bauch: weißlich/gelb bis orange mit Punktierung

Tarnung: Durch Verschmelzen mit dem Untergrund, wenn möglich in Deckung

Liebste Umgebung: 500-2000 Schritt Höhe, üppige Gras u. Krautbestände. Dort wo der Wald bis ans Gebirge reicht.

Besonderheit / Tiersinn: Bergkundig, Verstecken +3

Smaragdeidechsen

Die Smaragdeidechsen sind gute Kletterer auf Sträuchern und kleinen Bäumen, die sogar springen können. Genaugenommen lassen sie sich mit einem kleinen Schwung fallen. Ein einmal zur Ablenkung abgeworfener Schwanz flüchtet in die andere Richtung und findet später meistens zur Echse zurück. Andernfalls wird er zur Blindschleiche, oder kann als Zutat für einen Heiltrank verwendet werden. Diese Echsen wählen Hexen, die sich gerne mit bunten Blumen und Kräutern beschäftigen; solche die Farben lieben, ggf. Blumen züchten oder sich mit dem Brauen von Tränken beschäftigen. Viele der erwählten Hexen sind besonders tsaturagläubig.

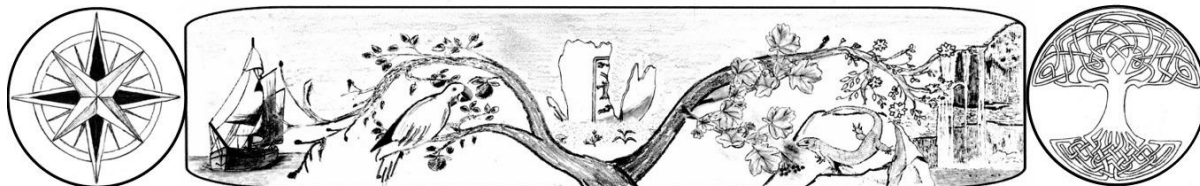
Körperbau: durchgehend schlank mit abgesetztem Kopf.

Größe: 6-7 Finger, Schwanz mehr als doppelt so lang.

Farbe: Kehle der Männchen leicht blau. Körper leuchtend grün mit braunen bis schwarzen Punkten. 1-2 Längsstreifen.

Tarnung: Verstecken in grüner Umgebung oder – wenn keine Deckung vorhanden – durch Versteifung u. Verdrehung des Körpers: vorgetäuschter Tod

Liebste Umgebung: Rand von dichter Vegetation



Besonderheit / Tiersinn: klettern +3

Sumpfeidechsen

Sumpfeidechsen wählen Hexen mit Führungsqualitäten, möglicherweise zukünftige Oberhexen. Sie sind zähe und bissige Vertraute die sich stets in der Nähe der Hexe aufhalten, weil sie sich schnell einsam fühlen. Sie greifen nur im Notfall (zur Verteidigung) auch andere Lebewesen an und entwickeln dabei sehr kämpferische Stärken. Sie sind sogar in der Lage gemeinsam mit anderen Echsen gleicher Art eine Strategie zur Verteidigung eines Geleges oder von Jungtieren gegen Feinde durchzuführen. Dies ist eine Fähigkeit, die auch die Hexe mit ihrem Vertrauten ausüben kann. Während die meisten Echsen sich in der Mittagshitze sonnen um ihre Körpertemperatur wieder auszugleichen, zieht es die Sumpfeidechse vor, sich im Schlamm des Sumpfes einzugraben. Sie wird dann sehr leicht von unbedachten Wanderern übersehen, so dass es zu unerwarteten Konfrontationen kommen kann.

Körperbau: kräftiger leicht ovaler Körper, Nackenkamm, hohe kräftige Beine

Größe: 3 Spann

Farbe: grünlich/ braun

Tarnung: Anpassung an die Umgebung und langes Verharren an einer Stelle.

Liebste Umgebung: Sumpfige Waldgebiete, gerne in der Nähe der Hexe fühlt sich sonst einsam.

Besonderheit / Tiersinn: Hinterhalt

Regenbogeneidechsen (mächtige Vertraute)

Regenbogeneidechsen sind die machtvollen Vertrauten und wählen daher Hexen mit dem Vorteil "machtvoller Vertrauter; darunter viele egeborene. Ihren Namen verdanken sie der Tatsache, dass sie jede beliebige Farbe annehmen können und sogar völlig bunt erscheinen. Ihre starken Krallen erleichtern ihnen das Eingraben in die Erde. Die feinen Sinne mit denen die ausgestattet sind bringen ihnen einige Vorteile. Mit ihrer feinen Nase finden sie schnell ihre Beute. Der feine Tastsinn ist gut geeignet um immer genau zu wissen, auf welchem Untergrund sie sich bewegen.

Körperbau: ebenmäßig, durchgängig gleichmäßig geschuppt, kräftige Beine, große Füße mit starken Krallen

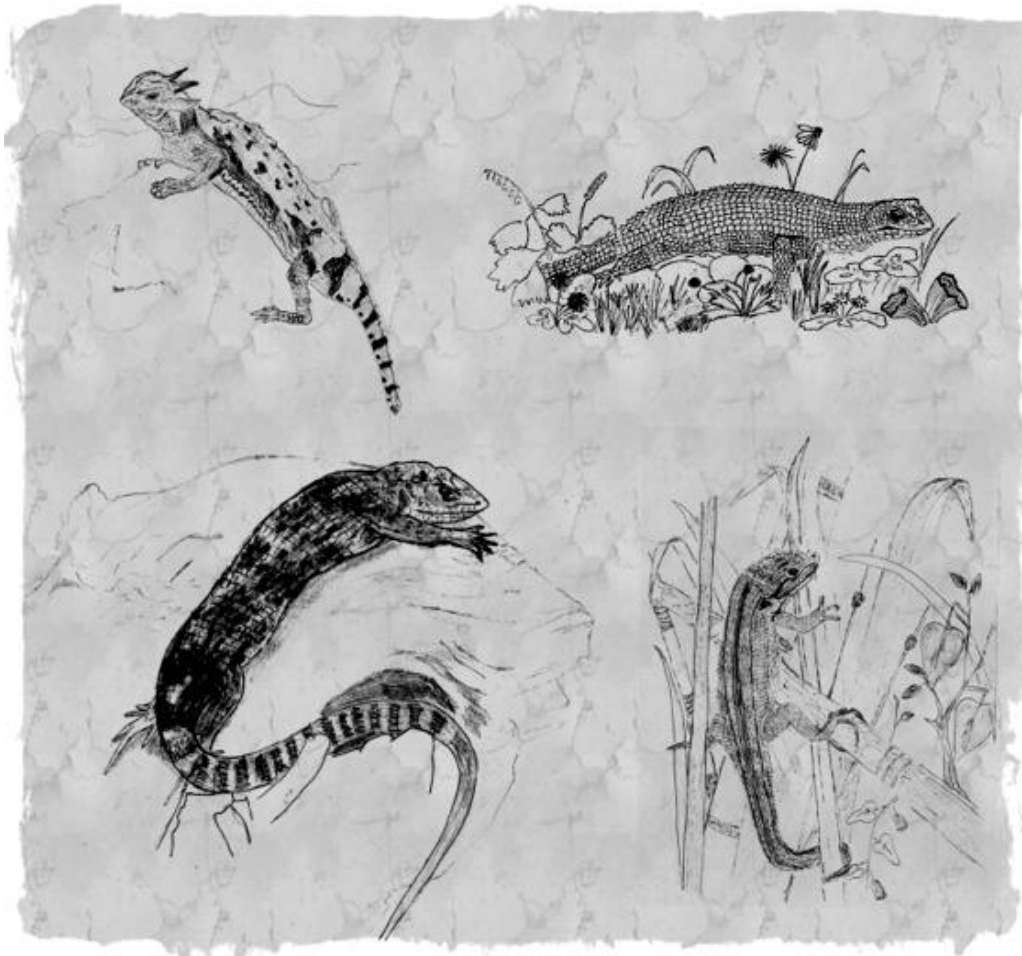
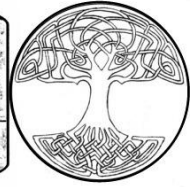
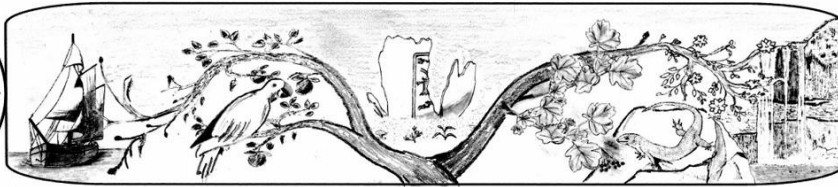
Farbe: erdfarben braun-grün oder nach Belieben

Größe: 1 Schritt

Tarnung: Durch Eingraben in der Erde, farbliche Anpassung am Boden und Formanpassung an die nähere Umgebung

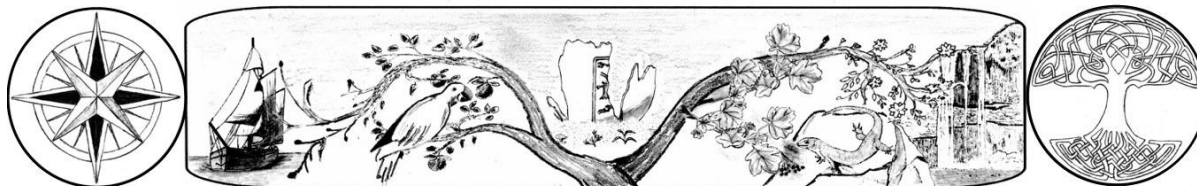
Besonderheit: guter Geruchssinn, guter Tastsinn, kann schwimmen

Besonderheit / Tiersinn: Magiegespür & Vom Schicksal begünstigt



Besondere Kampfgeln und Werte

Die Bergeidechsen/Graniteidechsen und Smaragdeidechsen sind als Gegner „winzig“. Verteidigung durch Anspringen und Verbeißen. Sumpfeidechsen gelten als „sehr kleine“ Gegner. Sie legen gemeinsam mit der Hexe oder anderen Artgenossen einen Hinterhalt und verbeißen sich dann am Opfer. Regenbogeneidechsen sind als „kleine Gegner“ einzustufen. Die besonderen Kampfgeln finden Sie in **ZBA 11 / 12** näher beschrieben. Alle Eidechsen kämpfen in der Distanzklasse H, ausgenommen die großen Regenbogeneidechsen, die zusätzlich auch in der Distanzklasse N kämpfen können. Die nachfolgende Tabelle zeigt die Startwerte für die verschiedenen Echtenarten. Es gilt der niedrigste Wert, falls mehrere angegeben sind. Die Bindung kostet je 100 AP, die Bindung einer machtvollen Regenbogeneidechse kostet 120 AP. Es können bis zu 20 weitere Punkte bei der Generierung verteilt werden (angegebene Höchstwerte beachten), wobei die Bindung dadurch 2 AP / Punkt teurer wird. (Vgl. Regeln in WdZ 122) Der Startwert für die Loyalität liegt bei allen Arten bei 15 und kann im Laufe des Lebens auf maximal 25 gesteigert werden. (Vgl. WdZ 123)



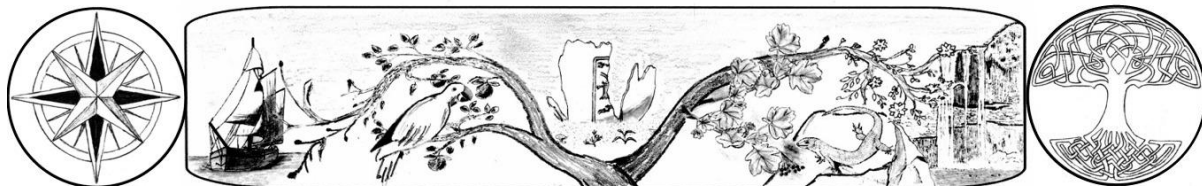
	Graniteidechse	Smaragdeidechse	Sumpfeidechse	Regenbogeneidechse
MU	5-10	5-10	8-12	8-12
KL	4-9	4-9	4-9	5-10
IN	4-8	4-8	3-6	4-8
CH	4-10	5-10	3-8	6-12
FF	1-2	1-2	1-2	1-2
GE	5-8	5-8	5-8	5-8
KO	7-10	7-8	7-10	8-12
KK	1-4	1-4	2-6	2-8
INI	1+1W6	1+1W6	5+1W6	3+1W6
LE	8	6	10	15
AE	7	8	6	12
AU	12	12	15	15
RS	1	0	0	0
AT	0	0	2	1
PA	0	0	2	1
TP	0	0	2	2
GS	2	2	2	2
MR	5	7	6	7

Nächtliche Bindungsrituale

Einmal im Monat, wenn das Madamal voll und rund am Himmel steht, kann ein Bindungsritual zwischen der Hexe und ihrem Vertrauten stattfinden. Nach Vollzug des Rituals erhält die Tochter Saturias eine spezielle Erfahrung, die je nach Art der Echse unterschiedlich ausfällt:

- Bergeidechse = Verstecken
- Smaragdeidechse = Klettern
- Sumpfeidechse = Selbstbeherrschung
- Regenbogeneidechse = Selbstbeherrschung & Magiekunde

Diese speziellen Erfahrungen kann die Hexe mehrmals in aufeinanderfolgenden Mondzyklen bekommen. Der auf diese Weise zu erlangende Maximalwert des entsprechenden Talentes liegt bei 10.



Zauberfertigkeiten

Allen Echsen ist gemein, dass sie über eine hervorragende Tarnung verfügen und sich nahezu perfekt vor fremden Augen verbergen können. Mögliche zu erlernende Zauber sind: Dinge aufspüren (WdZ 125), Hexe finden (WdZ 126), Schlaf rauben (WdZ 126), Stimmungssinn (WdZ 126), Tarnung (WdZ 126), Tiersinne (WdZ 127), Ungesehener Beobachter (WdZ 127), Wachsame Augen (WdZ 127), Zwiegespräch (WdZ 127) Dabei gilt, dass der Zauber „Tarnung“ von allen Echsen zu verminderten Lernkosten von 10 AP erworben werden kann. Dieser Zauber kostet die Echsen zudem nur einen statt zwei AsP. Der Zauber „Schlaf rauben“ kann dagegen nur von den nachtaktiven Echsen gewählt werden, also explizit nicht von den Bergeidechsen. Die Regenbogeneidechsen als machtvolle Vertraute können als Einzige zusätzlich zu den oben genannten Zaubern auch noch „Erster unter Gleichen“ (WdZ 126) erlernen.



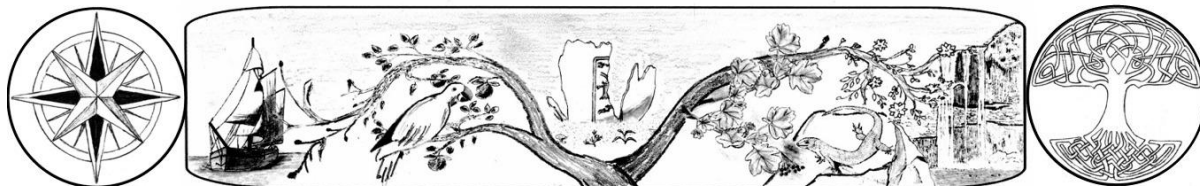
Berühmte und berüchtigte Personen

Kapitän Askarbert „Der Freie“



Askarbert Dolvam, genannt „Der Freie“, der Kapitän der Piraten auf der Hexeninsel verdankt seinen Ruf seinem überragenden seefahrerischen Können. Was keiner seiner Mannschaft ahnt, ist, dass dieses Können auf einer schwachen magischen Gabe beruht. Askarbert ist ein klassischer Magiedilletant mit der Gabe des Meisterhandwerks und des Schutzgeistes – und lange Jahre wusste er nichts davon. Erst beim Kontakt mit einer Hexe der Insel offenbarte diese ihm seine Gabe. Seit einigen Jahren beschäftigt den Kapitän der Gedanke, wer ihn dereinst „beerben“ würde. Ein eigenes Kind wäre ihm am liebsten, allerdings sind seine drei Töchter, die er mit verschiedenen

Hexen zeugte, derart magisch begabt, dass sie selbst Hexen wurden. Die Hoffnung auf einen Sohn oder eine nur schwach magisch begabte Tochter hat sich nicht erfüllt, weswegen Askarbert an die Annahme eines fremden Kindes denkt. Doch auch die anderen Kinder der Hexen (von anderen Piraten) sind ausnahmslos Mädchen und so



magisch begabt, dass sie alle Hexen geworden sind. Inzwischen sucht der Kapitän sogar auf dem Festland nach geeigneten Leuten für seine Mannschaft, die er zu Nachfolgern ausbilden will. Dabei benutzt er ein magisches Artefakt aus einem früheren Beutezug. Der Ring, ein schlichter Reif mit einem gelblichen Stein, trägt einen semipermanenten ODEM, der ein Mal pro Mondlauf genutzt werden kann. Ein Seemann mit magischer Begabung hat gute Chancen, angeheuert oder notfalls „zwangsrekrutiert“ zu werden.

Askarbert

Geboren 972 BF

Größe: 1,83

Haarfarbe: schwarz-grau

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: brillanter Seefahrer (Steuermann), kompetenter Händler

Besonderheiten: langsam in die Jahre kommender Anführer, als Magiedilletant großartig auf See und deswegen von seinen Piraten verehrt, weiß über die Hexen Bescheid und unterstützt Saranya

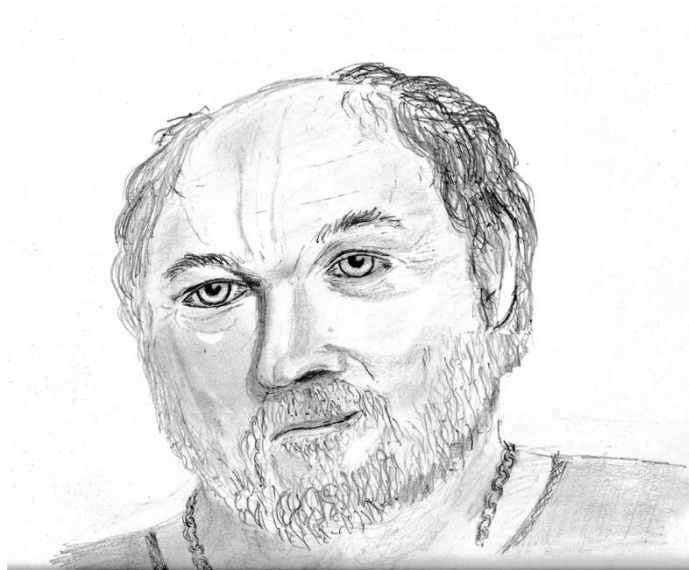
Herausragende Eigenschaften: KL 16, IN 17

Herausragende Talente/ Sonderfertigkeiten: Seefahrt 15, Wettervorhersage 14, Sinnenschärfe 12, Überreden (Feilschen) 12, Hieb Waffen (Säbel) 10; magisches Meisterhandwerk (Seefahrt, Orientierung, Boote fahren)

Verwendung im Spiel: Kann in einem Hafen mit den Helden Kontakt aufnehmen (Handelspartner) und auch kleinere Aufträge vergeben; die Existenz der Insel leugnet er, wird das Ganze ins Lächerliche ziehen.

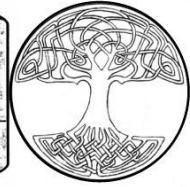
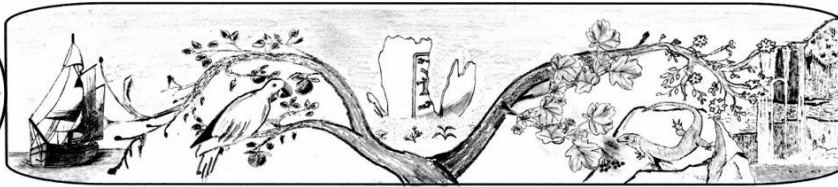
Endofreid „Der Treue“

Der erste Offizier ist ein langjähriger Weggefährte von Kapitän Askarbert. Schon vor der Meuterei auf der „Seepfeil“ war er der erste Maat. Er hatte nie den Ehrgeiz, Schätze oder



Ruhm anzuhäufen, sondern folgte Askarbert einfach aus Mangel an Alternativen. Entsprechend fiel er auch bei den Raubzügen nie durch Grausamkeit oder Raffgier auf. Ihm reicht die Zufriedenheit, seine Arbeit gewissenhaft erledigt zu haben – und wenn dazu eben Mord und Totschlag gehören, kann man auch nichts daran ändern. Seine Liebe gehört dem Meer und seinem Schiff, für dessen Pflege er seine Untergebenen schon ziemlich antreiben kann. In den letzten Jahren spürt er so langsam das Alter,

weswegen er sehr dafür ist, die bereits vorhandene Siedlung auf der Insel weiter zu einem gemütlichen Heim auszubauen. Er weiß, dass er irgendwann auf dem Schiff ersetzt werden wird – und wenn er schon nicht mehr selber hinausfahren kann, so möchte er doch den Geschichten der heimkehrenden Seefahrer zuhören und der fernen Brandung lauschen können.



Endofreid

Geboren 968 BF

Größe: 1,76

Haarfarbe: grau, Stirnglatze

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: guter Anführer im Kampf, zuverlässig und gründlich bei seinen Aufgaben an Bord

Besonderheiten: absolut treuer Gefolgsmann Askarberts, ist aber nicht besonders klug

Herausragende Eigenschaften: KL 9, MU 15, KK 16, standfest

Herausragende Talente/ Sonderfertigkeiten: Körperbeherrschung (Balance) 13, Hieb Waffen (Entermesser) 12, Athletik (Kraftakte) 11

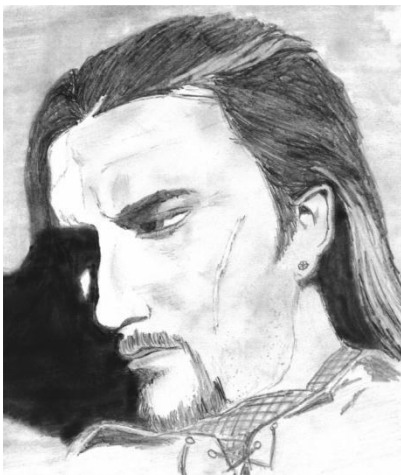
Verwendung im Spiel: Es ist nicht allzu schwer, Endofreid zum Erzählen zu bringen – und dann kann es gut sein, dass er sich verplappert, was die Insel oder die Piraten angeht. So gesehen ist er eine gute Möglichkeit, den Helden früh einiges über die Insel zu offenbaren.

Zitat: „Anordnung des Kapitäns – basta!“

„Auf Jungs, wir haben schon schlimmeres überstanden! Und der Käpt'n zählt auf uns!“

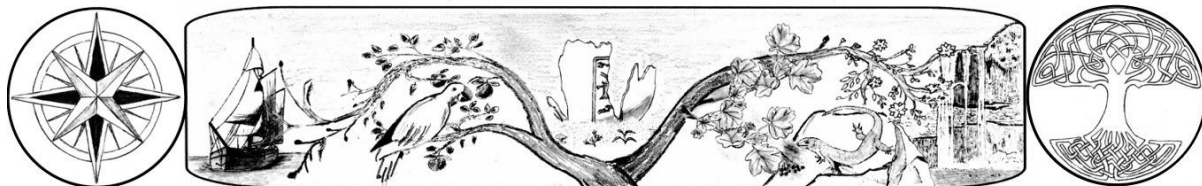
Mikaltur ibn Suran „Der Wütende“

Mikaltur ibn Suran ist für seinen Posten noch recht jung. Kaum über 20 Sommer alt, verfügt er doch schon über große Erfahrung und genießt den Respekt der anderen Piraten. Wo aber die jüngeren Matrosen ihn bewundern, schauen die älteren Seeleute etwas mit



Sorge auf seine Entwicklung, steht doch zu vermuten, dass er in nicht allzu ferner Zukunft zum ersten Offizier aufsteigen wird. Mikaltur kam als junger Bursche auf das Schiff, als die Piraten einen Mirhamer Kauffahrer aufbrachten. Während die Kapitäne noch über die Höhe des „Wegezolls“ verhandelten, gelang dem Knaben durch eine waghalsige Klettertour die Flucht von dem Mirhamer Schiff auf die „Sturmtrotzer“, wo er einige Tage als blinder Passagier mitfuhr. Als man ihn schließlich halbverhungert aufgriff, erzählte er von seinem Leidensweg, der ihn über mehrere Stationen von seiner tulamidischen Heimat bis zu jenem Schiff gebracht hatte, wo er als Lustsklave

missbraucht worden war. Askarbert war von dieser Geschichte so erschüttert, dass er dem Jungen schwor, dem Mirhamer Kapitän beim nächsten Zusammentreffen die Haut bei lebendigem Leibe abzuziehen – eine Geste, die ihm die unverbrüchliche Treue Mikalturs einbrachte. Inzwischen hat sich Mikaltur vor allem wegen seiner Kampfeswut einen Namen gemacht. Seine normale Arbeit erledigt er mit großer Gewissenhaftigkeit, aber im Kampf scheint er jedes Maß zu verlieren: Er gerät regelmäßig in Blutrausch und erschlägt dann gnadenlos auch bereits überwundene Feinde. Dabei geht er große persönliche Risiken ein, was er bisher auf wunderbare Art und Weise fast unbeschadet überstanden hat. Nach einer solchen Metzelei ist sein Rachedurst wieder für eine Weile befriedigt – doch der Zeitraum, bis sich sein unterdrückter Zorn wieder bahn brechen muss, wird von



Mal zu Mal kürzer. Kein Wunder also, dass er sämtlichen Bestrebungen, sich ein ruhiges und gemütliches Plätzchen zum Ausruhen zu verschaffen, aufs heftigste entgegentritt. Wenn es nach ihm ging, würde die „Sturmtrotzer“ auf See bleiben, von Schiff zu Schiff segeln und töten, töten...

Mikaltur ibn Suran

Geboren 1009 BF

Größe: 1,80

Haarfarbe: schwarzbraun

Augenfarbe: dunkelbraun

Kurzcharakteristik: meisterlicher Nahkämpfer

Besonderheiten: (bisher nur) ein minderer Pakt mit dem Herrn des blutigen Kampfes, der für seine gelegentlichen Ausbrüche verantwortlich ist

Herausragende Eigenschaften: Bluttausch, Glück, impulsiv; MU 16, GE 16, Rachsucht, Grausamkeit

Herausragende Talente/ Sonderfertigkeiten: Hieb Waffen 14, Überreden (Aufwiegeln) 8, Akrobatik 9, Körperbeherrschung 8

Verwendung im Spiel: Hauptsächlich als Gegner der Heldengruppe zu verwenden – geht direkt und brutal vor, einmal in Fahrt ist er kaum zu stoppen

Zitat: „Wenn ich den in die Finger kriege ...“ (knirscht mit den Zähnen)

„Nur ein toter Händler ist ein guter Händler!“ (spuckt aus)

„Mitten rein – und lässt es spritzen!“

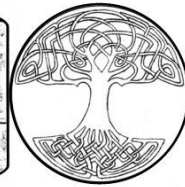
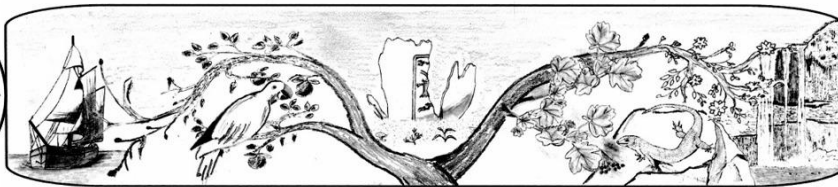
Saranya, die Heilerin

Eine wichtige Person bei den Piraten ist Saranya. Wer die kleine, rundliche Frau in ihrer gemütlichen Hütte kennenlernt, kann sich schwerlich vorstellen, dass sie auch bei



schwerer See ihre Frau steht und die Piraten bei so manchem riskanten Raubzug begleitet hat. Als Heilerin hat sie schon ziemlich jeden der Piraten zusammengeflickt und entsprechend genießt sie ein so hohes Ansehen, dass jede und jeder der rauen Mannschaft ihr aufs Wort gehorcht, wenn es um die Genesung geht. Den aufmerksameren unter den Freibeutern ist klar, dass sie Verbindungen zu den geheimnisvollen Hexen der Insel haben muss. Ihr eigentliches Geheimnis ist unbekannt: Sie ist die Base der derzeitigen Oberhexe. Als junges Mädchen verließ sie die Insel, da sie keinen Vertrauten fand. Kaum auf dem Festland angekommen, wurde sie von einem schwarzweißen

Hafenkater begrüßt – ihrem Vertrauten Sarjo.. Mit ihrem Kater als Begleitung reiste sie entlang der Küste, bis sie sich in Drôl einen jungen Seemann verliebte. Als sich dieser nach einem Streit mit seinem Kapitän einer Piratenbande anschloss, heuerte sie kurzentschlossen ebenfalls an – nur um erstaunt festzustellen, dass der Unterschlupf der Piraten auf ihrer Heimatinsel lag! Die Verbindung zu ihren ehemaligen Schwestern war schnell wiederhergestellt, vor allem, weil die Oberhexe sofort erkannte, welche Vorteile diese Verbindung für beide Seiten bietet.



Saranya

Geboren 990 BF

Größe: 1,64

Haarfarbe: dunkelbraun

Augenfarbe: grau-braun

Kurzcharakteristik: kompetente Heilerin, fähige Seefahrerin und Händlerin

Besonderheiten: Orelia's Base, stammt von der Insel, Kontakt der Inselhexen zur Außenwelt, arbeitet Svetlana zu, zum Teil auch hinter Orelia's Rücken

Vertrautentier: Kater Sarjo (schwarz-weiße Zeichnung)

Herausragende Eigenschaften: CH 16, FF 14, GE 15

Herausragende Talente/ Sonderfertigkeiten: HK Wunden 12, HK Gifte 7, HK Krankheiten 7, Handel 9, Menschenkenntnis 8, Seefahrt 7

Herausragende/Besondere Zauber und Flüche: Hexenspeichel 10, Tiere besprechen 8, Levthans Feuer 8, Satuaris Herrlichkeit 7, Traumreise 6

Verwendung im Spiel: Kann für die Helden Kontakt zu den Inselhexen herstellen (dafür braucht es aber einen guten Grund!), kann auf dem Festland in Schwierigkeiten geraten und die Hilfe der Helden benötigen

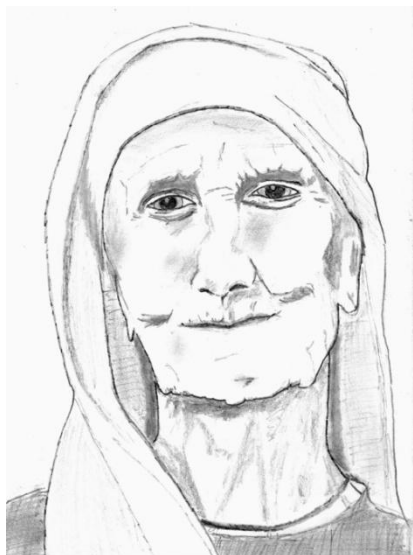
Typische Aufenthaltsorte: auf der Insel: in ihrer Hütte, bei verletzten Piraten oder bei Orelia ;in Hafengebieten bei Händlern oder mit ihrer Ware in der Nähe des Schiffes

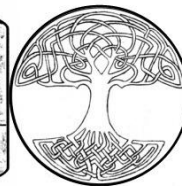
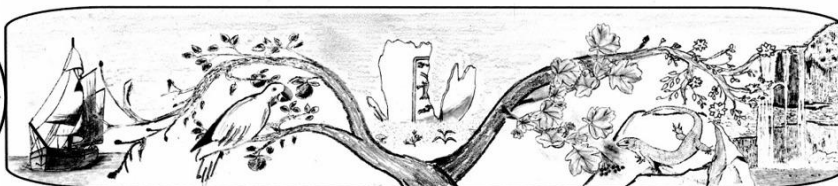
Zitate: „Beißt die Zähne zusammen – dann schreit ihr wenigstens nicht so laut!“

„Jungs, ihr könnt euch gerne prügeln. Aber denkt nicht, dass ich euch hinterher zusammenflicke!“

Die alte Liretana

Wie alt Liretana tatsächlich ist, weiß niemand so richtig, es steht aber zu vermuten, dass nicht viel zu neunzig Götterläufen fehlt. In den letzten Jahren ist sie immer tatttriger und abwesender geworden, doch genießt sie unter den Hexen ungebrochene Ehrerbietung, da sie ein wandelnder Almanach ist. Ist an schlechten Tagen kaum ein vernünftiges Wort mit ihr zu wechseln, kann sie in lichten Momenten ein sprudelnder Quell an Weisheit sein. In jungen Jahren wurde Liretana, die mit dem eidetischen Gedächtnis gesegnet ist, von ihrer damaligen Oberhexe aufs Festland geschickt, um Kontakte zu anderen Zirkeln zu knüpfen. Bei dieser Reise lernte sie eine Schlangenschwester kennen, die sie mit nach Punin nahm und dort in die Schwesternschaft der Mada einführte. Begeistert saugte Liretana alles Wissen auf, was ihr durch die Schwesternschaft zugänglich gemacht wurde, bis nach etwa zwei Jahren Liretanas Vertrauter beim berühmten „Basiliskentag“ fast zu Tode kam und sie selbst nur knapp dem wütenden Mob durch Flucht entkam. Zutiefst erschüttert kehrte Liretana auf die Insel zurück, arbeitete dort im Stil der puniner Wissenschaftler weiter. Ein Großteil der Schriften, in denen die Flora und Fauna der Insel mit der auf dem aventurischen Festland verglichen wird, stammt aus ihrer Feder. Auch das magietheoretische Wissen der Inselhexen ist ein „Mitbringsel“ von ihrer Reise – und dementsprechend nicht ganz auf dem neuesten Stand.





Liretana

Geboren ca 940 BF

Größe: 1,83 (meist kleiner, da gebeugt)

Haarfarbe: schlohweiß

Augenfarbe: blau - trübe

Kurzcharakteristik: alte, brillante Kennerin der Insel und ihrer Historie, meisterliche Beherrscherin der Hexenmagie

Besonderheiten: durch ihr hohes Alter nur noch ein Schatten ihrer Selbst, hatte in ihrer Blütezeit gute Kontakte zur Schwesternschaft der Mada, lebte auch einige Jahre auf dem Festland

Vertrautentier: Smaragdeidechse Lacertas (verstorben)

Herausragende Eigenschaften: Vergesslichkeit, eingeschränkter Sinn (Gehör), KL 6 / 16 (je nach Tagesform), CH 17, IN 16; „Astralinkontinenz“ (Zauberkraft entlädt sich gelegentlich unkontrolliert, aber nur in kleinen Effekten, ähnlich wie bei ungeschulten Kindern; teilweise Auftreten von Mindergeistern)

Herausragende Talente/ Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Hexeninsel); Magiekunde (Hexen) 14,

Geschichtswissen (Hexen) 12, Pflanzenkunde 12, Sagen und Legenden 10

Herausragend/Besondere Zauber und Flüche: Odem 15, Analys 14, Arcanovi 10, Reversalis 8, alle bekannten Hexenzauber auf 5 + - immer unter der Voraussetzung, dass sie sich daran erinnert ...

Verwendung im Spiel: kann als AB-Aufhänger dienen, da sich eine auch schon alt gewordene Schwestern der Mada sich an sie erinnert und die Helden beauftragt, nach ihr zu schauen.

Auf der Insel ist sie eine (teilweise irreführende) Informationsquelle; es kann aber auch sein, dass sie mehrere Tage verschwunden ist und beispielsweise Svetlana nach ihr suchen lässt.

Typische Aufenthaltsorte: kann prinzipiell überall auf der Insel auftauchen, vor allem aber an einem der geheimnisvollen Orte (siehe Mysteria et Arcana)

Zitat: Nach 2 Wochen täglicher Besuche: „Nett euch kennen zu lernen, seid ihr öfters hier?“

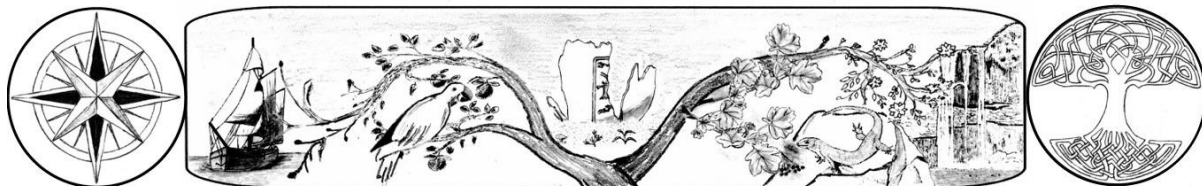
In einem lichten Moment: „Behandelt mich gefälligst nicht wie eine Schwachsinnige!“

Orelia, die Oberhexe

Seit einigen Jahren wird die Gemeinschaft der Inselhexen von Orelia angeführt. Sie ist eine sehr gute Organisatorin und versucht, den Hexen das Leben so angenehm wie möglich zu gestalten. Dass sie mit Saranya eine Kontaktperson bei den Piraten hat, macht ihr die



Arbeit einfacher. Über die Piratenhexe werden Kräuter und alchemistische Erzeugnisse aufs Festland gebracht, dafür wandern Bücher und Luxusgegenstände den umgekehrten Weg ins Inselinnere. Grundsätzlich schätzen die Inselhexen diese Vermittlung und es gibt keine, die nicht zugeben würde, dass sich seit Orelias Amtantritt die Lebensbedingungen auf der Insel deutlich verbessert haben. Andererseits murren einige über Orelias „praiokratischen“ Führungsstil und schimpfen hinter vorgehaltener Hand darüber, dass sie zu viel Zeit für die Produktion der Tauschwaren aufwenden müssen. Langsam wächst die Unzufriedenheit unter den Hexen, was Orelia durchaus mitbekommt. Leider versteht sie die Ursachen nicht und vermutet fälschlicherweise eine



Intrige Zeraydas – wahrscheinlich, weil diese ihr absolut unheimlich ist.

Orelia

Geboren 986 BF

Größe: 1,72

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: meisterhafte Menschenkennerin und –führerin, kompetente Kennerin der Hexenmagie, praktisch veranlagte Organisatorin der „Außenbeziehungen“

Besonderheiten: sieht sich in der Pflicht, die Geheimnisse der Hexeninsel vor Unbefugten zu bewahren und geht dabei notfalls über die sprichwörtlichen Leichen; bisher zwar konservativ, aber offen, hat jedoch in letzter Zeit Alpträume / Visionen von einer nicht näher erkennbaren Bedrohung der Insel und ihrer Hexen

Vertrautentier: Sumpfeidechse Podarcis

Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 16, Alpträume, Einbildungen, Schlafstörungen

Herausragende Talente/ Sonderfertigkeiten: Menschenkenntnis 16, Überreden (Einschüchtern) 14, Überzeugen 13, Hauswirtschaft 13, Handel 10

Herausragende/Besondere Zauber und Flüche: Geheimnis bewahren 12, Zauberschwang 10, Bannbaladin 10, Große Verwirrung 9, Seelentier erkennen 9; Schlaf rauben, Todesfluch, Beute, Pech an den Hals wünschen

Verwendung im Spiel: **der** Hauptgegner für die Helden – sie wird alles daransetzen, wenigstens die Erinnerung an die Hexeninsel aus den Köpfen zu löschen, notfalls gibt es auch böse Unfälle im Dschungel

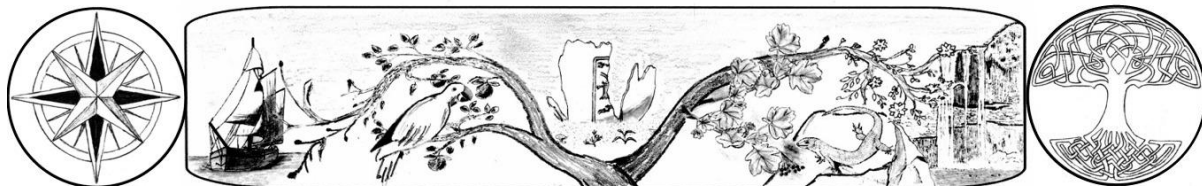
Typische Aufenthaltsorte: in ihrer Heimstatt, aber auch an allen für die Hexen wichtigen Orten, wobei sie eher die Helden findet als umgekehrt

Zitat: „Das haben wir schon immer so gemacht.“ (Ende jeglicher Diskussion)

Zerayda, Die Priesterin

Die egeborene Zerayda ist noch relativ jung, so dass man die Auswirkungen ihrer Alterslosigkeit noch gar nicht groß bemerkt. Sie ist seherisch begabt und versieht den Dienst als Dienerin Tsaturas. Bis sie dieses Amt übernahm, wechselte es fast zu jedem Hexenfest und war eine lästige Nebenaufgabe für die Gewählte, die diese mehr oder weniger pflichtgemäß erfüllte. Seit aber Zerayda zu diesem Dienst berufen wurde, bekam er auch ein neues Gewicht in der Gemeinschaft. Waren die Hexen erst einfach froh, dass jemand in ihrem Kreis diese Aufgabe ohne Murren übernahm, so wandelte sich der Eindruck im Laufe der Zeit doch enorm. Bei Zerayda spürte man immer stärker, dass sie von mehr als nur der Pflichterfüllung angetrieben wird. In der Zwischenzeit glauben viele, dass sie tatsächlich Kontakt zu den Himmlischen hat und ihre Geschichte von göttlichem Willen geformt ist. So wächst ihre Anhängerschaft immer weiter, was vor allem von Orelia misstrauisch beobachtet wird, die um ihre Machtstellung fürchtet. Zerayda strebt allerdings ganz andere Ziele an. Mehrfach vom Hauch des Göttlichen gestreift, sucht sie nach einer Möglichkeit, sich der Göttin ganz zu öffnen und IHR als Gefäß zu dienen. Mit Hilfe von immer neuen Kräutern, Rauchwerk und Meditationstechniken versucht sie, ihren Geist in höhere Sphären zu schicken. Ob ihr





das gelingt, ob die Göttin sich ihr dann offenbart oder ob etwas/jemand ganz anderes sich ihre Seele erschleicht, muss sich erst noch zeigen.

Zerayda

Geboren 1011 BF

Größe: 1,74

Haarfarbe: kastanienrot

Augenfarbe: ein tiefes Smaragdgrün

Kurzcharakteristik: tiefgläubige Prophetin, Mystikerin und Wahrheitssuchende

Besonderheiten: spürt die Nähe ihrer Göttin in ihren Visionen; wartet darauf, endlich zur vollwertigen Priesterin erhoben zu werden (KE zu erhalten); versucht auch über den Einsatz diverser Rauschkräuter noch intensivere Visionen zu erhalten (Gefahr der Sucht vorhanden)

Vertrautentier: Regenbogeneidechse Timon

Herausragende Eigenschaften: Prophezeien 8, CH 17, niedrige Magieresistenz 4, Aberglaube

Herausragende Talente/ Sonderfertigkeiten: Pflanzenkunde (Rauschkräuter) 9, Alchimie (Rauschmittel) 8

Herausragend/Besondere Zauber und Flüche: Traumreise 9, Saturias Herrlichkeit 8, Schuppenhaut 7, Körperlose Reise 7, Sumus Kraft 6

Verwendung im Spiel: Intrige um sie (nicht von ihr ausgehend); Auftraggeberin für die Helden – entweder auf der Suche nach bestimmten Substanzen oder auf der Suche nach Orten aus ihren Visionen

Aufenthaltsorte: vor allem beim Tsa-Baum und dem Wasserfall anzutreffen

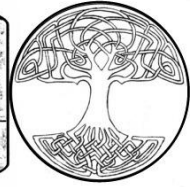
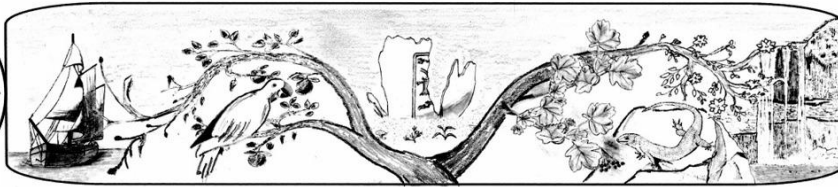
Zitate: „Das Leben ist Veränderung, SIE ist Veränderung, wie können wir dann stillstehen?“

„Lauscht dem Atmen der Bäume, spürt den Gesang der Vögel, seht das Große im Kleinen, dann werdet ihr SIE finden.“

Svetlana, die geheime Aufrührerin

Svetlana ist eine recht junge, lebenslustige und fröhliche Hexe, die für die Bibliothek der Hexen zuständig ist. Sie hat diese Aufgabe gerne übernommen, da sie schon als Kind Geschichten über alles liebte. Vor allem zur alten Liretana, die ihre Urgroßmutter ist, hatte sie daher schon immer ein sehr gutes Verhältnis, weswegen sie deren zusehender Verfall sehr bekümmert. Das Studium der Bücher und Liretanas Geschichten (vor allem die der letzten Jahre, wo Liretana unbekümmert Dinge aus ihrem Leben auf dem Festland preisgibt, die sie lange verschwiegen hatte) haben in ihr ein regelrechtes Fernweh erzeugt, das sie immer unzufriedener werden lässt. Die Nachrichten vom restlichen Aventuriens, die sie von Saranya erhält, haben in ihr die Überzeugung geweckt, dass die Inselhexen ihre selbst gewählte Isolation aufgeben sollten und in die Geschehnisse Aventuriens eingreifen müssten. Mit dieser Haltung steht sie natürlich im krassen Widerspruch zu ihrer Tante Orelia und deren Isolationskurs. Das weiß sie natürlich und da sie sich noch nicht traut, offen gegen Orelia vorzugehen, versucht sie vorsichtig, die anderen Hexen von ihrer Meinung zu überzeugen. Bisher glaubt Orelia immer noch, Svetlana würde zu ihren Anhängerinnen gehören, aber früher oder später wird der Konflikt zwischen Nichte und Tante offen ausbrechen.





Svetlana

Geboren 1007 BF

Größe: 1,65

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: erfahrene Bibliothekarin und kompetente Intrigantin

Besonderheiten: heimliche Gegenspielerin der Oberhexe, ihre unterdrückten Sehnsüchte sind der Sprengstoff, der irgendwann für einen riesigen Knall sorgen wird

Vertrautentier: Graniteidechse Eremias

Herausragende Eigenschaften: Neugier, KL 15, IN 14

Herausragende Talente/ Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Sprachenkunde 6, Lesen/Schreiben verschiedener Sprachen auf 5+; Überreden 9, Überzeugen 10

Herausragende/Besondere Zauber und Flüche: Analys 6, Odem 8, Xenographus 3

Verwendung im Spiel: heimliche Unterstützung für auswärtige Helden, auch gegen den Willen Orelia; neugierige Gesprächspartnerin, eventuelle Liebschaft für exotischere menschliche Helden

Aufenthaltssorte: In der (geheimen) Bibliothek oder in den Klippen

Zitate: „Wart ihr schon einmal in Gareth? Ist die Stadt wirklich so groß? Bitte erzählt mir alles davon!“

„So etwas wie dich habe ich ja noch nie gesehen! Bist du wirklich ein Elf? Sanyasala feyama ... war das richtig ausgesprochen?“

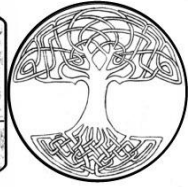
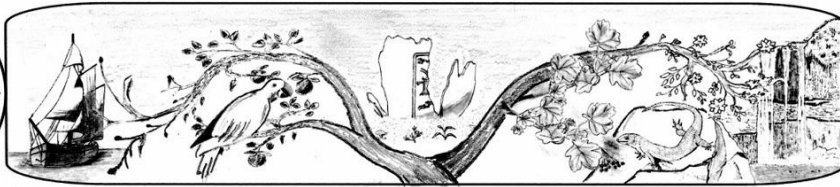
Mysteria et Arcana

„ ... erkannte ich plötzlich, dass man das Wort Ei-dechse (wie man es normalerweise betont) auch als Eid-echse aufspalten kann. Tatsächlich erscheint diese Aufteilung viel logischer, da schließlich alle Echsen aus einem Ei schlüpfen. Somit könnten diese Tiere mit einem Schwur im Zusammenhang stehen. In wie weit dieser Schwur mit der TSA-Kirche zu tun hat, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch sehr offen. Um meine Forschungen in diesem Zusammenhang weiter voran zu bringen, möchte ich nach Silas reisen, um im dortigen Eidechsenarten und dem TSA-Tempel Nachforschungen anzustellen. Die Kosten für die Reise, sowie für Kost und Logis lassen sich im Moment schwer beziffern, dürften aber mit 40 Dukaten abgedeckt sein. ..“

Ausschnitt aus einem schriftlichen Antrag an den Förderausschuss des Garethes Hesinde-Tempels, kommentarlos abgelehnt.

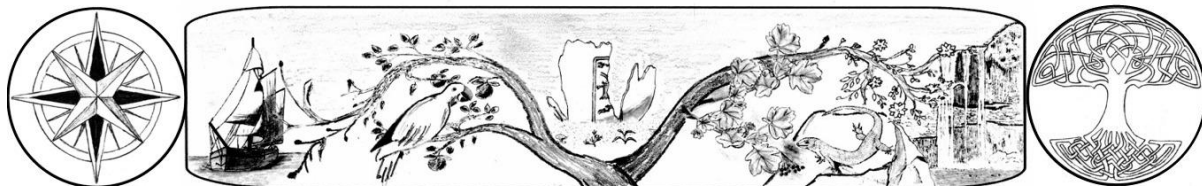
Die Bibliothek der Hexen

Erstaunlicherweise bemühen sich die Hexen der Insel darum, ihr Wissen um den „Rest der Welt“ halbwegs aktuell zu halten. Dies geschieht über Svetlana (siehe auch unter Berühmte und berühmte Personen), die ihre Informationen von den Piraten erhält. Dort erfährt sie die großen, Dere bewegenden Neuigkeiten und erhält im Tausch gegen seltene



Kräuter auch das eine oder andere Buch, das die Piraten von ihren Beutezügen mitgebracht haben. Besonders Werke über fremde Landschaften, über Flora und Fauna sowie über Magiekunde sind beliebt. Diese Bücher werden in der „Bibliothek“, einer gut versteckten, sehr trockenen Höhle in den Bergen aufbewahrt. Darüber hinaus werden hier Aufzeichnungen der eigenen Geschichte sowie Ergebnisse eigener Forschung aufbewahrt. Gerade letztere blüht immer wieder sporadisch auf – nur um nach einiger Zeit wieder vergessen zu werden. So sind die Berichte zur Kartographie der Insel, zur Bestimmung der Heilpflanzen oder der Insektenwelt niemals vollständig, können aber immer wieder neue und interessante Details enthalten. Voraussetzung ist natürlich, dass man Einblick in die Bibliothek erhält... Das interessanteste Werk der Bibliothek für einen (nicht magiebegabten) Außenstehenden dürfte die detaillierte Karte der Insel sein. Wird diese einmal gefunden ist es nur noch halb so schwer einen gangbaren und einigermaßen ungefährlichen Weg zurück zur Küste zu finden.





Die hohlen Berge

Nähert man sich der Insel aus der Luft, so fallen recht schnell die ziemlich steilen und kahlen Hügel in der Nähe des Großen Sees auf. Aus der Ferne wird sich ein entsprechend Kundiger sicher gleich an alte, nicht mehr benutzte Termitenhügel erinnert fühlen - ein Vergleich, den man bei Annäherung rein wegen der Größe der Berge eher als absurd abtun wird. Tatsächlich entspricht das Ganze jedoch recht genau der Wahrheit! Während des Zeitalters der Vielbeinigen gab es auf der Insel eine Kolonie von Termitenvölkern. Nicht nur, dass die Einzeltiere deutlich größer als die heute noch anzutreffenden Tiere waren, nein es gab damals eine viel ausgeprägtere "Schwarm-Seele", die das jeweilige Volk als Individuum erscheinen ließ. Was das offensichtlich traute Nebeneinander der Völker beendete (Es gibt immerhin fast 50 solcher Hügel am Ufer des Sees!) ist unklar. Auf jeden Fall endete die Zeit der Termitenartigen mit dem totalen Zusammenbruch: Die Insel wurde kahl gefressen und verödete und die Völker bekriegten sich um die letzten Nahrungsreserven. Erst sehr viel später wurde die Insel wieder rekultiviert. Welche Geheimnisse die alten Bauten noch beherbergen mögen ist völlig offen. Durch einen heftigen Regenschauer mag ein alter Gang freigespült werden und so einen Blick in fernste Vergangenheit eröffnen - ein weiterer Wolkenbruch aber mag den Ausgang wieder verschütten...

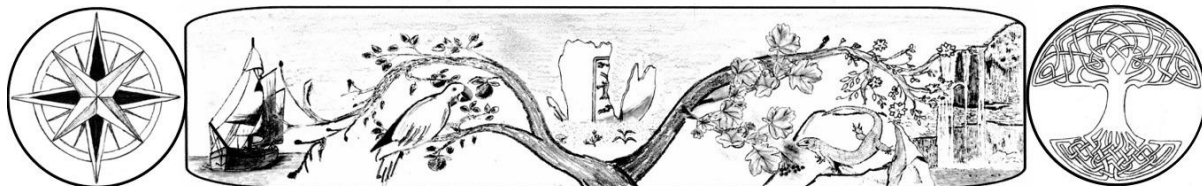
Der große Wasserfall

Über den großen Wasserfall im Osten der Insel gibt es verschiedene Geschichten, die gerne erzählt werden. Allen ist gemein, dass der Wasserfall den Zugang zu einem Geheimnis verbergen von einem verlassenen Schätzen, manchmal um ein Tor in eine geheimes Versteck der andere sprechen von altes, unbegreifliches größtenteils erfunden, Geschichten - auch ein Fachleute gut erkennbar, der Wasserfall stürzt, Dadurch wurde der dem rauschenden überschwemmt. Ein erreichen will, muss eine



soll. Manchmal ist die Rede Drachenhort mit großen geht es in den Geschichten Unterwasserwelt, ein finsternen Piraten. Wieder einem Gefängnis für ein Wesen. Die Geschichten sind enthalten aber - wie alle Körnchen Wahrheit. Für wurde der kleine See in den künstlich aufgestaut. Eingang, der früher hinter Wasser verborgen lag, Held, der diesen Zugang Schwimmen-Probe + 5

ablegen. Dann aber hat er den Zugang zu einer Höhle erreicht, die hinter den Wassern verborgen liegt. Nach wenigen Schritten durch einen dunklen Tunnel der in die Felswand



gehauen wurde, erreicht der Held ein natürlich gewachsenes Tor aus Moosen, Lianen und Stalaktiten. Wer dieses Tor durchschreitet betritt buchstäblich eine andere Welt, denn hier liegt ein Zugang zur Feenwelt. Wann und ob der Held je den Weg zurück in seine Welt finden wird, und was er in der fremden Welt erleben mag bleibt vorerst ungeklärt. Fest steht, dass die unbekannte Welt auch von weniger netten Wesen bewohnt wird...

Der Wunderbaum

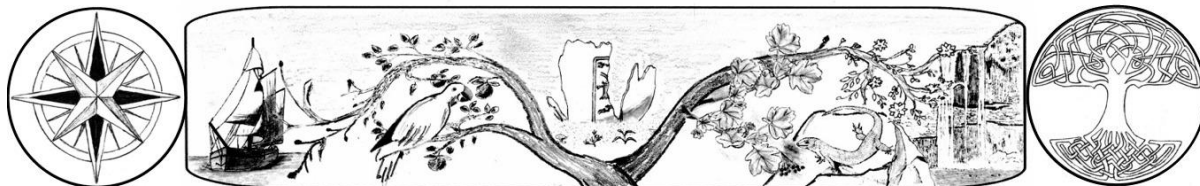
"Dass die Karten je nach Gegend mit verschiedenen Bedeutungen belegt werden, ist leicht nachzuvollziehen. Wenn sich aber in verschiedenen Gegenden gleiche Bedeutungen erhalten haben, so macht das schon stutzig. Ein Beispiel sei hier angeführt: Die Zuordnung der Karten zu den Göttern ist weit verbreitet und in vielen Fällen auch offensichtlich. Dass vor allem im Norden die Karte des Stiers mit dem Orkgötzen Brazoragh verknüpft wird ist nicht weiter verwunderlich, doch auch im Mittelreich hat sich diese Deutung im Zuge der orkischen Eroberungszüge durchgesetzt. Viel weniger klar ist dagegen die Zuordnung der Karte des Baumes zur Göttin Satuaría. Mir begegnete diese Deutung zum ersten Mal im Süden, in der Stadt Dschimbás, um genau zu sein. Auf Nachforschungen meinerseits hin wurde mir dann bestätigt, dass gerade in der Hexenschaft diese Deutung weit verbreitet ist. Ein Grund hierfür war allerdings bisher nicht zu eruieren. Hier gibt es also noch einiges an Forschungsarbeit zu leisten. ..."

- Auszug aus dem Vortrag einer nandusgeweihten Schwester der Mada bei einem Treffen der Schwesternschaft in Punin - Thema des Vortrags: Inrah - Scharlatanerie oder Hinweis auf tiefere Weisheit -



Das größte Wunder der Insel ist ein auf den ersten Blick unscheinbarer Baum auf einer Klippe im Nordosten der Insel. Erst der zweite und dritte Blick offenbaren das besondere an diesem Baum: aus einem gemeinsamen Stamm wachsen vier mächtige Hauptäste, die offensichtlich zu unterschiedlichen Arten gehören! Dies fällt nicht gleich auf, da die vier verschiedenen Arten sich in unterschiedlichen Vegetationsphasen befinden: vom Austreiben zarter Blätter über

die volle Blüte zu erntereifen Früchten und den letzten Resten der Blätter vor der Ruhephase. Da die Seiten- und Nebentriebe kreuz und quer durcheinander wachsen, könnte man glauben, es handle sich um die verschiedenen Phasen des selben Baumes – etwas, was im Süden nicht allzu ungewöhnlich ist. Die Besonderheit des Baumes wird aber erst klar, wenn man seine Entwicklung über mehrere Jahre verfolgt: Jeder Ast durchläuft die komplette Entwicklung seiner Art in einem Götterlauf – nur um im nächsten Jahr als komplett andere Art wieder auszuschlagen! Darüber hinaus können so völlig neue, bisher auf Aventurien unbekannte Arten entstehen – eine Erklärung für manch seltsame Pflanzen, die einzig und allein auf der Hexeninsel vorkommt und deren



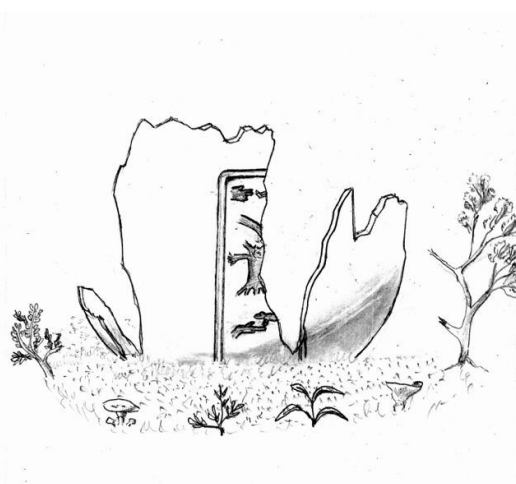
Blüten und Früchte bei den Seefahrern der Region für abergläubische Reaktionen sorgen. Bei den Hexen wird davon ausgegangen, dass der Baum ein Zeichen und Wunder Tsaturas ist. Entsprechend gilt die Klippe als ein heiliger Ort, dem man sich mit Ehrfurcht nähert – wenn überhaupt.

Zu- und Abwanderungen

Die Hexenschaft der Insel ist komplett unabhängig von den anderen Schwesternschaften Aventuriens. Bisher wurden von den Hexen der Insel ausschließlich magiebegabte Mädchen geboren, was allgemein dem besonderen Segen Tsaturaras zugesprochen wird. Trotzdem kam es schon vor - wenn auch sehr selten - dass sich keine Eidechse fand, die sich der jungen Hexe als Gefährtin anschließen wollte. Diese jungen Frauen verließen die Insel - meist um ihren 20. Tsatag herum - um auf dem Festland nach ihrem Glück zu suchen. Meistens wartete dort bereits ein geeignetes Tier auf seinen Seelenpartner. Dass ein flugfähiges Vertrautentier (sei es ein Rabe oder eine Eule) das Meer überquert, um die Hexe auf der Insel zu finden, ist in der bisherigen Geschichtsschreibung erst ein Mal vorgekommen. Umgekehrt halten die Inselhexen auf dem Festland die Augen nach Hexen offen, die lange ohne Vertrauten auskommen mussten. Diese erhalten dann einen dezenten Hinweis auf die Existenz der Hexeninsel, wo sie – wenn sie innerhalb eines Mondes einen Vertrauten finden – gerne aufgenommen werden. Was mit den unglücklichen Wesen passiert, die auch hier nicht erwählt werden, darüber schweigt man sich aus. Es wird jedoch gemunkelt, dass die Oberhexe den Zaubерzwang meisterhaft beherrscht.

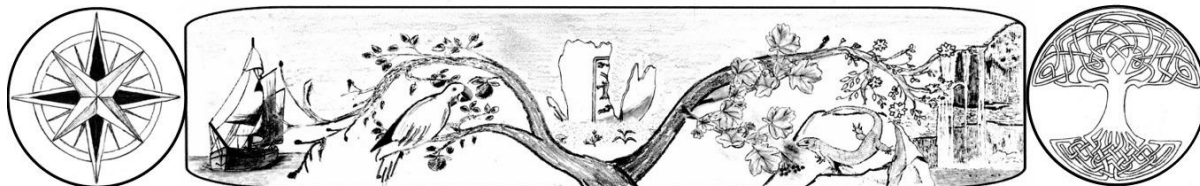
Das heilige Ei der Tsaturia

Unweit des Wunderbaums findet man in einer Talsenke eine trockene Lichtung in Mitten eines Sumpfes. Ist das genug, so erstaunt den etwas anderes noch Gebilde, verblüffend aufgebrochenen Zentrum der Lichtung. „Eierschale“ ist ein Leider fehlt die Hälfte, mutmaßen kann, was jemand auf ein Stück stoßen (und es der Insel!), könnte man



schon verwunderlich unvorbereiteten Besucher mehr: Ein steinernes ähnlich zu einer Eierschale, liegt im In die Außenseite der Relief eingemeißelt. so dass man nur grob hier abgebildet ist. Sollte des fehlenden Teils befindet sich noch auf aus der dann

erkennbaren Bildergeschichte den Hinweis erhalten, dass das erste Zusammentreffen zwischen den Satu-Priesterinnen und den Ssad'huarr-Geweihten keinesfalls friedlich



verlief. Erst ein direktes Eingreifen der Göttin (dargestellt durch einen Baum) führte zur Versöhnung der Gruppen. Diese Geschichte ist im Moment in dieser Form nicht offiziell bekannt – und einige Hexen würden einiges unternehmen, um auch weiterhin den Mantel des Vergessens über diese Episode zu breiten. Ein weiteres Geheimnis, das mit diesem Ort verknüpft scheint, ist der Geburtsort der Göttin selbst. Von TSA/Satuarria wird berichtet, dass sie das jüngste Kind SUMUs sei und einem Ei entschlüpfte. Die Hexen der Insel sind der Überzeugung, dass dies genau auf der Insel geschah. Einige glauben sogar, dass es sich bei dem Ei im Sumpf um den Rest der göttlichen Schale handelt. Die meisten jedoch sind der Überzeugung, dass es sich nur um ein Sinnbild für die göttliche Geburt handelt, aus Stein geschaffen von einer unbekannten Meisterhand. Genauere Untersuchungen eines entsprechenden Fachmanns könnten klarstellen, dass es sich tatsächlich um ein Ei handelt – allerdings um das eines gigantischen Vogels.

Das Wrack im Sand

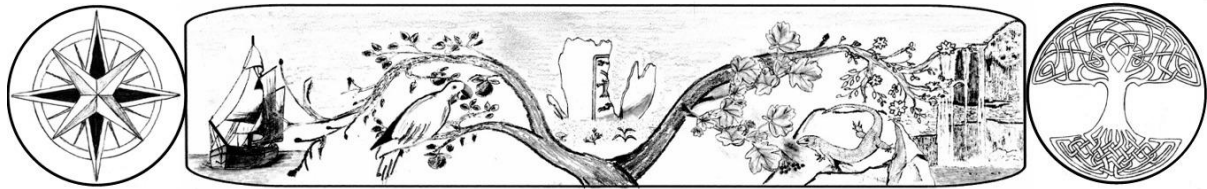
Es gibt eine Bucht im Norden der Insel, die nur bei extremer Flut (bei vollem Madallicht) befahrbar ist. Bei extremer Ebbe (also bei toter/wiedergeborener Mada) fällt sie dann so weit trocken, dass im Sand ein Schiffswrack zu finden ist. Wenn man dieses Schiffswrack untersuchen könnte, würde sich ein altes Rätsel lösen lassen, denn bei diesem Schiff handelt es sich um eines der drei Schiffe der Hesindekirche, die kurz vor dem Fall Kusliks (0 BF) einen Teil des Kusliker Horts vor den plündernden Garethern in Sicherheit bringen sollte (vgl. das offizielle AB Zyklopenfeuer). Es bleibt natürlich die Frage, welcher Art die Ladung war - ob es Überlebende gab, ob die Hexen eventuell manches geborgen haben oder halfen, Kunstwerke zu verbergen. Vielleicht liegt noch ein Teil des Schatzes auf der Insel verborgen und harret seiner Entdeckung?



Helden von der Insel

Die Inselhexen im Spiel

Die Inselhexen haben Dich fasziniert? Du möchtest selbst eine Hexe von der Insel spielen? Dann geben wir Dir im Folgenden die notwendigen Hilfsmittel dazu an die Hand. Nutze zur Erstellung Deiner neuen Heldin die aktuellen DSA 4.1 Regeln und das offizielle Regelwerk „Wege der Helden“. Die hierin beschriebene Vorgehensweise zur Erstellung neuer Helden bleibt unverändert bestehen. Als Rasse kommen für Deine neue Hexe



Mittelländer (empfohlen) oder Tulamiden in Frage. Verwende die auf S.25 im genannten Regelwerk beschriebenen Vorgaben, Kosten und Wertangaben. Wenn Du damit fertig bist wähle als nächstes eine Kultur aus. Wir können uns das Horasreich (WdH 47), die Zyklopeninseln (WdH 49) oder Südaventurien (WdH 68) als passende Regionen vorstellen. Als Profession die als nächstes zu wählen ist, musst Du natürlich die Hexen (WdH 168) auswählen. Anstelle einer der sieben angegebenen Varianten nimmst Du dann die im Folgenden ausgeführte Schwesternschaft:

Die Schwesternschaft der Beschützerinnen der Harmonie

Besonders gelehrte Merkmale: Umwelt und Einfluss

Vertrautentiere: Bergeidechsen, Smaragdeidechsen, Sumpfeidechsen

Regenbogeneidechsen

Ausrichtung: Diese Hexen sind besonders naturverbunden. Wie ihre Vertrauten sind sie unauffällig und außergewöhnlich anpassungsfähig. Sie beobachten aus einer sicheren Position und schlagen wenn notwendig gerne völlig überraschend zu. Die „Beschützerinnen der Harmonie“ sind ausschließlich auf der Insel zu Hause. Sie leben in und mit der Natur. Im Wald, in der Aue, auf Feldern/ Wiesen, in den Bergen und am Meer. Sie erstellen Heilmittel u. Salben. Sie pflegen und züchten Pflanzen und heilen Tiere. Ihre Magie gilt im Besonderen der Erhaltung ihres noch unentdeckten Lebensraums. Dies mit besonders wirksamen Mitteln und mit eifersüchtiger Kontrolle.

Besonderheiten: Eine nennenswerte Besonderheit der Inselhexen ist ihre Vorliebe für Blasrohre, so sie sich denn einmal verteidigen müssen. In Anbetracht der geringen Verbreitung dieser Waffen scheint diese Tatsache erwähnenswert, zumal nicht wenige der Inselhexen das Blasrohr zugleich als ihr Fluggerät verwenden. Die vielfältige Pflanzenwelt der Insel bietet nicht nur das ein oder andere Gift zur Verwendung auf den Pfeilen, sondern schenkt den Hexen auch Farbstoffe um ihre Kleidung zu färben. Hierauf verstehen sich die Inselhexen ebenfalls besonders gut.

Beschützerinnen der Harmonie (16 GP)

Voraussetzungen: IN 12, MU 11, GE 13

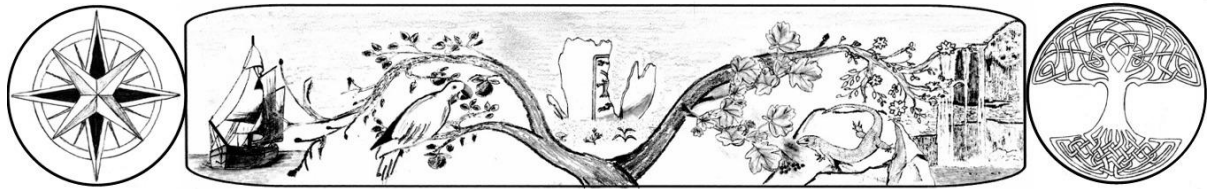
Modifikationen: SO 2-6

Weiterer automatischer Vorteil: Gefahreninstinkt

Talente: Dolche +1, Blasrohr +3; Schleichen +2, Sich verstecken +3, Fliegen +2; Sinnenschärfe +2, Stimmen Imitieren +1; Überreden +4, Betören +2; Fallenstellen +4, Wildnisleben +2, Fischen/Angeln +3, Wettervorhersage +3; Magiekunde +1, Pflanzenkunde +3, Tierkunde +2; Heilkunde Wunden +1, Heilkunde Krankheiten +3, Kochen +4, Stoffe Färben +3

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Umwelt,

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Einfluss, Aura verhüllen, Dschungelkundig



Hauszauber: Blitz +5, Geheimnis bewahren +7, Krötensprung +6, Nebelwand +5, Schuppenhaut +7, Sumus Elixiere +5, Tiere besprechen +5, Zorn der Elemente +4

Zauberfertigkeiten: Ängste lindern +2, Balsam +2, Chamaelioni +3, Eins mit der Natur +4, Flim Flam +2, Harmlose Gestalt +3, Haselbusch +3, Hexenholz +3, Hexenknoten +2, Hexenspeichel +2, Spinnenlauf +2, Weisheit der Bäume +3

Ausrüstung: ländlich geprägte Kleidung, ein präpariertes Fluggerät (meist Blasrohr), Tuchbeutel, Wasserschlauch, Nähzeug, Holzlöffel, Holzbecher, kleiner Kupferkessel, Dolch, Kerzen

Besonderer Besitz: haltbare Kräuter oder Gift im Gegenwert von 70 Dukaten

Besondere Zauber

Name: Geheimnis bewahren

Probe: MU/IN/CH (+MR)

Technik: Die Hexe tippt dem Opfer mit dem Zeigefinger auf die Stirn

Zauberdauer: 4 Aktionen

Wirkung: Ein Opfer das mit diesem Zauber belegt wurde fällt in einen tiefen Schlaf von ca. 1 Stunde Dauer. Wenn es erwacht, hat es alle Erlebnisse und Erkenntnisse die mit der Insel und ihren Hexen zu tun haben vergessen. Ein Zauber, den die Hexen anwenden um ihr Geheimnis zu bewahren.

Kosten: 12-ZfP*/2 (mind. 5 AsP)

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: Berührung; Die gelöschte Erinnerung betrifft einen Umkreis von einer halben Meile um die Insel herum und alles was sich in diesem Kreis abgespielt hat

Wirkungsdauer: Schlaf: sofort; Erinnerung: permanent (= die Erinnerung kehrt nicht zurück)

Modifikatoren & Varianten: Ausdehnung auf mehrere Ziele gleichzeitig; Ausdehnung der Reichweite auf einen Umkreis von einer ganzen Meile (ab ZfW 10)

Reversalis: Wirkt nur bei einem bereits Verzauberten und gibt diesem die Erinnerung nur teilweise und undeutlich zurück.

Antimagie: Das Opfer kann mittels "Beherrschung brechen" vorzeitig geweckt werden. Ihm erscheint die Erinnerung dann wie ein schwammiger Traum.

Merkmale: Herrschaft

Komplexität: D

Repräsentation & Verbreitung: Hex 1

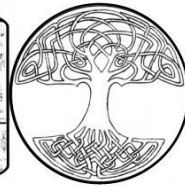
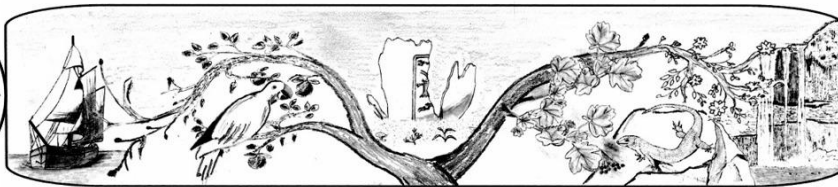
Name: Schuppenhaut

Probe: IN/CH/KO

Technik: Die Hexe streicht sich mit den Händen über den Körper

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkung: Die Haut der Hexe entwickelt in kürzester Zeit Schuppen. Farbe und Struktur



passen sich der Umgebung bzw. dem Feind an. Tarnungseffekt (je nach Stimmung der Hexe) und Schutzeffekt. Die Schuppen wirken wie ein natürlicher Rüstungsschutz (RS+2) bzw. wie die "Schuppenhaut"

Kosten: 4 AsP+1 AsP je 5KR

Zielobjekt: Selbst

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: max. 1 SR (A)

Modifikatoren & Varianten: Zielobjekt => Einzelperson, freiwillig (ab ZfW 10)

Reversalis: Die Haut wird besonders weich, dünn und verletzlich. Die Wundschwelle reduziert sich um 3 Punkte

Antimagie: Durch "Eigenschaften wiederherstellen" kann der Zauber beendet werden

Merkmale: Eigenschaften, Form

Komplexität: C

Repräsentation & Verbreitung: Hex 1

Ein Insepirat als Held

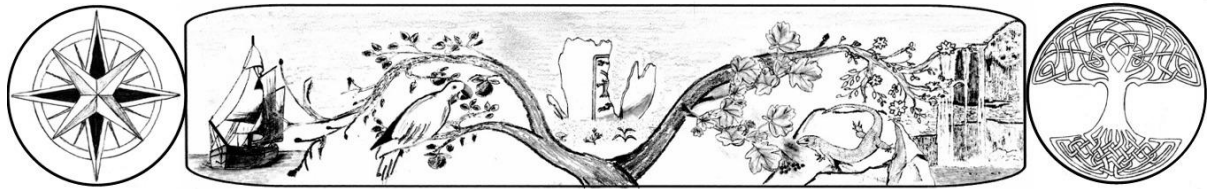
Ein Insepirat unterscheidet sich im Wesentlichen nicht von anderen Piraten. Um ihn als Helden zu generieren wählst Du einfach die Spezialisierung *Pirat* der Profession *Seefahrer*. Du solltest außerdem den Nachteil Aberglaube für deinen Helden wählen, da es kaum einen Insepiraten gibt, der von ihm frei ist. Bei der Rasse und Kultur bist du frei, eignen würden sich Tulamiden und Mittelländer mit den entsprechenden Kulturen.



Szenariovorschläge

Szenario 1: Euer Erhabenheit!

„Ich kann Euch dieses Mal von einem erstaunlichen Fundstück berichten. Beim Öffnen einer alten Truhe wurden unter anderem mehrere Pergamente mit fremden Schriftzeichen entdeckt, deren Entzifferung nur mit Hilfe eines ungewöhnlichen Zusammenarbeitens von klerikalen und magischen Koryphäen möglich war. Es soll hierbei aber nicht verschwiegen werden, dass es nicht gelang, den kompletten Inhalt zu entschlüsseln. Nach Meinung der untersuchenden Geweihten enthält der nicht zugängliche Teil möglicherweise Informationen, deren Kenntnis uns nicht zusteht



– zumindest wurde ihr verwehrt, die entsprechenden Teile zu verstehen ... Der Inhalt der Pergamente legte nahe, dass es sich um Aufzeichnungen eines Kartographen handelt, der mit und im Auftrag der imperialen Flotte vor der aventurischen Küste unterwegs war. Konkret beschäftigt sich der uns zugängliche Teil des Schriftstücks mit einer großen Insel, deren Lage uns im Moment noch etwas Rätsel aufgibt. Doch lest selbst – ich habe Euch die entsprechenden Passagen kopieren lassen. Unklare Passagen bzw. Übersetzungsprobleme sind gekennzeichnet.“

Der Spion, der dem Herrscher Mengbillas diese neuen Erkenntnisse überbringt, ahnt nicht, wie wichtig dieser die Angelegenheit nimmt. Schon wenige Tage später heuert er nämlich eine Gruppe wagemutiger Helden an um die Insel für ihn zu finden. Einen militärischen Stützpunkt mitten im Meer auf einer noch unentdeckten Insel könnte für ihn schließlich nur von Vorteil sein. Er setzt also eine entsprechend hohe Belohnung aus. Als die Helden jedoch nach entbehrungsreicher Fahrt die Insel erreichen lernen sie das Leben dort erst richtig zu schätzen, helfen dann einer Hexe dabei ihren vermissten Vertrauten wieder zu finden und fallen schließlich dem „Vergessenheits-Zauber“ der Hexen zum Opfer, so dass sie ohne nennenswerte Ergebnisse nach Mengbilla zurückkehren müssen.

... Morgen werden wir die große Insel erreichen, die wir auf der Hinfahrt gesehen haben. Der [Kapitän?] meinte, ich solle alle Beobachtungen genau protokollieren und dann versuchen eine exakte Karte zu zeichnen, da er die Insel dem [Fürsten?] als Stützpunkt vorschlagen werde. Wenn er glaubt, dass das so einfach ist ... doch wie meine [Amme?] meinte: Man sollte die Haut der [Laufchse?] nicht aufteilen, bevor die Jagd nicht beendet ist!

[...] Wir erreichten heute die Insel und steuerten die [praiosseitige?] Spitze an. Der erste Eindruck von der Insel ist, dass sie recht groß sein muss. Sie scheint große Waldflächen zu besitzen und im Landesinneren muss es einen ausgeprägten Gebirgsrücken geben, dessen Gipfel sich uns waldfrei und von Wolken umgeben zeigen.

Als wir näher kamen, zeigte sich, dass sich die Insel in beide Richtungen unüberschaubar weit erstreckt. Der [Kapitän?] legte fest, dass wir dem Sonnenlauf folgend an der Küste entlang segeln sollten.

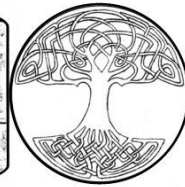
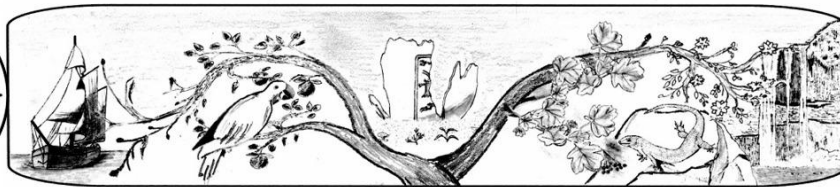
Mehrere Zeiteinheiten [???] segeln wir schon gen Sonnenuntergang und die Küste zeigt uns immer dasselbe Gesicht: Schroffe Klippen erheben sich direkt aus dem Wasser. Das Donnern der Brecher zeigt an, dass hier an ein Anlegen des Schiffs nicht zu denken ist. Eine grasreiche Hügelkette zieht sich parallel zur Küste und hindert uns daran, mehr vom Landesinneren zu erkennen. Das Navigieren wird außerdem immer schwieriger, da die Strömungen immer unberechenbarer werden. Der [Steuermann?] vermutet einen großen Strudel, der durch das Zusammentreffen zweier großer Meeresströmungen entstanden sein könnte. Für alle Mannschaften ist erhöhte Wachsamkeit verordnet worden.

Pech gehabt! Gegen Abend schienen die Klippen niedriger zu werden, doch im Licht des neuen Morgens wurde erkennbar, dass sich die Klippen geradlinig fortziehen – in Gestalt von vielen schroffen Felsen, die das Wasser völlig unberechenbar machen. Die Mannschaft hat gleich einen passenden Namen für diese Formation gefunden: Steinerne Eisberge. Sie sehen wirklich aus wie treibende Eisberge und wahrscheinlich sind sie genauso gefährlich! Der [Kapitän?] hat befohlen, einen Kurs in sicherem Abstand zu diesen Felsen zu wählen. Hinter den Felsen liegt eine Bucht, deren Grasland sehr einladend wirkt. Der [Magier?] hat gefordert, einen Weg durch die Felsen zu suchen – der [Kapitän?] hat dies glücklicherweise als Selbstmord abgelehnt.

Wir sind nun in eine Strömung geraten, die uns entlang der [firunwärtigen?] Küste treibt. Die Küste bildet hier eine Bucht, in die offensichtlich ein Fluss aus dem Inselinneren Unmengen von Sand verfrachtet hat. Entlang unseres Fahrwegs sehen wir nämlich viele Sandbänke, teilweise mit Gras bewachsen. Bei Niedrigwasser sind die Rinnen zwischen den Sandbänken zu eng, bei hohem Wasser sind umgekehrt einige der Sandbänke vom Wasser überspült und bilden gefährliche Untiefen.

Nach dem dritten Versuch, sich durch den Irrgarten der Sandbänke zu schlängeln, hat der [Kapitän?] den Versuch aufgegeben, die Insel hier zu betreten. Unter vollen Segeln und geschoben von der immer noch beträchtlichen Strömung fahren wir gen Sonnenaufgang. Die Küste bietet hier ein abwechslungsreicheres Bild. Hinter einem niedriger bewachsenen Uferbereich beginnt ein dichter Wald, der sich bis zu den hohen, in der Ferne erkennbaren Bergen hinzieht.

In der heutigen mond hellen Nacht wäre uns die Ungeduld des [Kapitäns?] beinahe zum Verhängnis geworden. Wegen der guten Sichtverhältnisse ließ er nämlich keinen Anker werfen, sondern ließ das Schiff mit halber Takelage weitertreiben. Doch im Laufe der Nacht drehte der Wind unmerklich auf [praioswärtige?] Richtung und uns damit auf neuen Kurs. Als der Ausguck seine Warnung rief, war es schon zu spät. Ein Schütteln ging durch



das Schiff, als der Kiel über ein unsichtbares Hindernis schrammte. Der [Kapitän?] ließ sofort Anker werfen. Doch wir hatten Glück gehabt. Wie unser Taucher am nächsten Morgen ermittelte, waren nur Schrammen erkennbar, keine Planken waren gebrochen. Die Sonne zeigte uns aber auch, dass wir mitten in ein Gebiet untermeerischer Riffe geraten waren. „Schiffsschlitzer“ nennen die Seeleute solche Riffe und dieses Gebiet war voll von ihnen. Zwei Tage harter Ruderarbeit kostete uns die Ungeduld des [Kapitäns?], bis wir wieder aus dieser Gefahrenzone waren. Das Land hatten wir allerdings nicht erreicht.

Auf dem folgenden Weg gen [Praios?] wurde die Stimmung immer gereizter. Das große Riff, entlang dem wir uns bewegten, machte das Wasser und die Strömung unberechenbar, dazu vernebelte ein ständiger Nieselregen die Sicht. Die Mannschaft stand unter ständigem Druck, vor allem auch, weil unsere Vorräte langsam zur Neige gingen. Glücklicherweise kam der [Bootsmann?] auf die Idee, Netze auswerfen zu lassen. So konnten einige von [nicht zu entziffern!] Gaben genossen werden, was die Stimmung an Bord deutlich anhob. Dazu ließ der [Kapitän?] [Schnaps oder Tabak??] ausgeben.

Am nächsten Morgen wechselte das Wetter und die durchbrechende Sonne überraschte uns mit einem faszinierenden Ausblick: das Wasser hinter dem Riff zeigte die erstaunlichsten Farben! Vor allem ein intensives blaugrün war vorherrschend, aber auch andere Farben schienen über das Wasser zu tanzen.

Nach einer [Zeiteinheit?] hatten die meisten ihren Blick wieder auf das naheliegende gerichtet, doch der [Magier?] schien unendlich fasziniert. Eines der wenigen Dinge, die mir an diesem Mann sympathisch ist... Er war daher auch der erste, dem die Veränderung des Uferbereichs auffiel. Doch erst als wir einem Bogen des Riffs folgend näher an das Ufer kamen, war es klar zu erkennen: In diesem Bereich kommt der Wald so nahe ans Ufer, dass die Bäume bei Hochwasser sogar im Meer stehen! Der [Kapitän?] möchte hier wieder versuchen an Land zu gehen, aber der [Steuermann?] fürchtet, dass hier das Wasser so flach ist, dass beim Gezeitenwechsel das Schiff aufsitzen könnte. Die heftige Diskussion der beiden bleibt so lange hypothetisch, wie wir noch keinen Weg um das Riff herum gefunden haben...

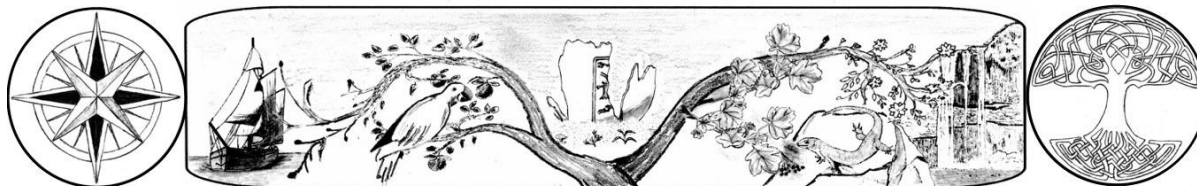
Vermaledeit! Wir sind wieder an der Steilküste angelangt und die Insel hat uns den Zugang verweigert! Zwar hatten wir geglaubt, das Ende des Riffs und damit einen Zugang zur Insel gefunden zu haben, doch dann zeigte sich, dass hier das Riff nur nicht mehr zu sehen, aber durchaus noch vorhanden war. Mein Freund, der [Bootsmann?] glaubt, dass eine heftige Welle vor Zeiten das Riff an dieser Stelle zerbrochen hatte und die Reste des Riffs nun unter der Wasseroberfläche wie Haifischzähne darauf warten, ein unvorsichtiges Schiff in seinen Rachen zu bekommen. Wie richtig diese Einschätzung war, zeigte sich, als der [Kapitän?] ein Beiboot aussetzen ließ, um wenigstens Wasser von der Insel her zu holen. Kaum hundert [Schritt?] von unserem Schiff entfernt spülte eine harmlos aussehende Welle das Boot auf einen solchen Zahn. Das Krachen der Planken war bis zum Schiff zu hören. Glücklicherweise konnten beide Matrosen sich schwimmend zum Schiff retten.

Der [Magier?] hat sich erboten, uns einen Blick von oben auf die Insel zu ermöglichen. Nach einiger Vorbereitung [langer Abschnitt unverständlich] Wir sahen in der schimmernden Kugel ein Bild von der Insel, wie wenn wir in Vogelgestalt weit über den Wellen schweben würden. Ein großer Binnensee war zu erkennen und weitere Details, die ich in größter Eile notierte, um sie in meine Karte zu integrieren. Dann plötzlich zog sich ein Schatten über die Kugel und das Bild verschwand. Was auch immer passiert war, es muss wohl anstrengend und schmerzhaft gewesen sein, denn der [Magier?] bat uns bleich und zitternd, ihn zu verlassen.

Nun also ist es so weit: die Wasservorräte gehen zur Neige. Der [Kapitän?] ließ die Mannschaft zusammengerufen und es wurde gemeinsam entschieden, die Küste entlang bis zu den Steinernen Eisbergen zu fahren. Dort wollen wir versuchen, einen Weg durch die Inseln zu finden. Ich fürchte aber, unsere Chancen stehen schlecht. Daher schließe ich meine Aufzeichnungen und meine Karte sowie einige Habseligkeiten in meine [Schwimmholz?]-Kiste. Möge [unlesbar!] sie bewahren und irgendjemand seinen Nutzen aus meiner Arbeit ziehen ...

Szenario 2: Der verfluchte Baum

Seit einigen Tagen blüht der heilige Baum der Tsatura nicht mehr, was den Inselhexen zunehmend Sorgen bereitet. Sie wenden sich an Saranya und bitten sie, auf dem Festland Leute zu finden (Geweihete, Magier, Forscher, Pflanzenkundige etc.) die ihren Baum wieder herstellen können. Es sind mehrere Ursachen denkbar: So könnte es sich herausstellen, dass auf dem Baum ein Fluch einer verstoßenen Hexe liegt, der gebrochen werden muss, oder jemand könnte Tsatura gefrevelt haben, so dass sie ihre Gunst von dem Baum nahm. Dann muss die Schuldige gefunden und der Baum wieder "geweiht" werden. Alternativ hat der Baum auch irgendwelche besonderen (magischen?) Schädlinge, gegen die es nur ein sehr spezielles Mittel gibt. Die Zutaten dafür müssen die Helden den Hexen besorgen.



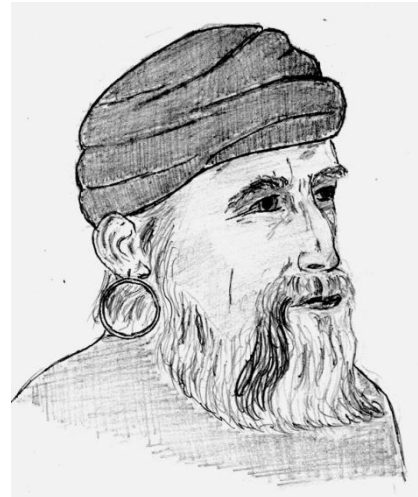
Szenario 3: In dunklen Tiefen

Die Helden begleiten als Beschützer einen Forscher auf die Insel. Irgendwo in den Bergen stürzt er in einen Felsspalt und findet sich in einer unterirdischen, mit Wasser gefüllten Kaverne wieder. Um ihm herauszuhelfen müssen die Helden ihm folgen. Es folgt ein Dungeonabenteuer der besonderen Art, nämlich eines bei dem man überwiegend schwimmen und tauchen statt laufen muss. Ziel ist es, den Forscher heil hinaus zu bringen, beispielsweise durch einen unterirdischen Zufluss des Sees, indem die Gruppe dann wieder auftaucht und ggf. etwas wirklich Bedeutsames findet.

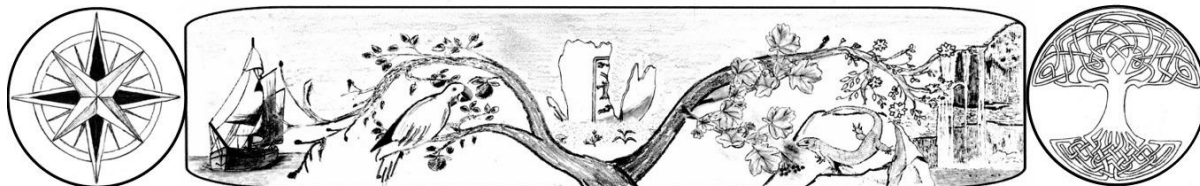
Szenario 4: Verführer wider Willen

Eine Gruppe männlicher Helden wird mit der Aussicht auf einen Schatz auf das Schiff der Piraten und auf die Insel gelockt. Bei der anschließenden Expedition finden sie sich schnell allein im Dschungel wieder (wurden vorübergehend betäubt), denn das eigentliche Ziel war frisches Blut für die Fortpflanzung der Hexen auf die Insel zu bringen. Die Gruppe muss aus dieser "Gefangenschaft" entkommen und einen Weg, fort von der Insel finden oder kann sich alternativ einem rahjagefälligen Abenteuer mit den Hexen hingeben...

Szenario 5: Der tulamidische Händler



Der reiche Emir Mezzek ibn Yakuban langweilt sich. Es ist Frieden im Emirat und der Kalif hat zurzeit keine außerordentlichen Aufgaben für ihn. Darum lässt er verbreiten, dass derjenige Händler, der als erster mit seiner Karawane beladen mit Waren aus Al'Anfa bei ihm eintrifft, besonders gute Geschäfte machen kann. Er bietet diesem Händler für alle seine Waren 1/2 Zechine mehr als sie wert ist. Dies erfährt der Händler Khorim ibn Nareb und beschließt seine Reise zu beschleunigen, indem er regelwidrig einen fliegenden Teppich benutzt. Um seine Waren zu transportieren und zu beschützen, weil er ja in einer Oase landen und von dort aus mit Kamelen zum Ziel reisen muss, rekrutiert er die Heldengruppe. Auf der Reise geraten sie in einen Wirbelsturm (oder der Luftdschinn hat keine Lust mehr, oder den Auftrag zu wörtlich genommen), bei dem der Händler leider abstürzt. Es kommt zu einer Notlandung mitten auf der Hexeninsel. Die Helden müssen einen Weg finden den Teppich zu „reparieren“ oder den Dschinn durch einen besonderen Dienst dazu überreden sie wieder heim zu tragen. Dabei können Hexen und Piraten sicher behilflich sein...



Als Spielalternative könnte der tulamidische Händler auch einer der Spielercharaktere sein. Der Händler versucht dann sich nicht von dem Teppich zu trennen, weil dieser der wertvollste Teil seiner Ware ist, den er unbedingt zum Emir Mezzek ... schaffen will. Diese Alternative bietet sich besonders dann an, wenn erstens ein Spieler einen passenden Charakter spielen möchte und der Meister den Händler nicht als NSC durch das ganze Abenteuer mitziehen will.

Szenario 6: Ratten!!

Die Piraten bringen unwissentlich mit ihrem Schiff einige Ratten auf die Insel, die sich dort außerordentlich schnell vermehren. Die Piraten können sich selbst und ihre Vorräte kaum noch schützen und als auch die ersten Hexen unter den Nagern zu leiden beginnen ist Hilfe von außen gefragt. Die Helden müssen der Plage Herr werden, indem sie die Ursache der schnellen Vermehrung finden, bevor die Tiere allzu großen Schaden anrichten. Möglicherweise kann die alte Liretana den Helden helfen, wenn sie denn mal einen lichten Moment hat, oder hat die Plage etwa einen magischen oder gar göttlichen Ursprung?

Szenario 7: Das Wrack des Schreckens

Die Piraten bitten die Helden sich bei der Landungsstelle, dem alten Schiffswrack, mal umzusehen. Die Hexen möchten natürlich nicht, dass sie Entwarnung geben und heizen den Helden mit einer Vielzahl an Geräuschen und Schreckensgestalten ordentlich ein.