

Die Stunde der Rache

- THORWALER im Südmeeer Teil II -

Ein Abenteuer von

Andreas Reinhard
&
Steven Hepp

Mitarbeit
Michelle Schwefel
Klaus Beckerle

Kontakt:
a.reinhard@freenet.de
st_hp@hotmail.com

Das Abenteuer Teil II (Meisterinformationen)

Der vorliegenden zweiten Teil des Abenteuers beginnt für die Gestrandeten mit einer weiteren schweren Prüfung ihrer Einigkeit. Die frustrierende Situation auf Token und die zunehmende Spannung zwischen den Mannschaften führt fast zu einer Meuterei. Verhindert wird diese nur durch die zufällige Entdeckung der gesuchten Admiral Sanin, die nichtsahnend vor der Insel ankert. Schnell ist der Streit vergessen; gemeinsam soll das Schiff gekapert werden. Auch der verzweifelte Versuch von Lars, die Horasier zu warnen, schlägt fehl. Das Unmögliche gelingt; die Sanin fällt den Nordmännern in die Hände. Doch der Durst nach Rache ist noch längst nicht gestillt; mit wiedervereinten Kräften wagen sie einen noch größeren Streich: Die Eroberung Neu-Bosparans soll den Puderquasten klar machen, dass sie sich nirgends vor dem thorwalschen Zorn verkriechen können!

Anmerkung zum Abenteuer:

Das Abenteuer ist für erfahrene Meister gedacht. Da wir unmöglich jede Gruppe und deren Stärken kennen können, sind sämtliche Proben ohne genaue Zuschläge angegeben. Hier bist Du gefordert, mit Deinen Spielern einen spannenden Abend (oder auch zwei) zu verbringen. Passe die Proben entsprechend den Fähigkeiten der Helden an.

Ungewisse Tage

Allgemeine Informationen:

Seit zwei endlos langen Tagen seid ihr gestrandet auf dieser verfluchten Insel am Ende der Welt. Auf See war die Hitze ja noch zu ertragen, doch hier an Land wird sie zur echten Qual und die vielen Moskitos tun ein übriges.

Nichtsdestotrotz habt ihr euch einigermaßen auf dem Eiland eingerichtet. Ein paar eilig zusammengezimmerte Unterkünfte bieten Schutz und auf einer eurer Erkundungen habt ihr sogar eine Quelle gefunden. Wenigstens um euren Wasservorrat müßt ihr euch keine Sorgen machen.

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

Seit diesem Vorfall meiden die meisten den nahen Dschungel, und die Wenigen die sich noch hineinwagen, tun dies mit allergrößter Vorsicht. Es bedarf schon einiger Überzeugungskraft der Hetmänner, um die Zögerlichen zu bewegen, notwendige Exkursionen in den Urwald zu unternehmen. Jene, die sich sträuben werden zur Zielscheibe des Spotts derjenigen, die sich von den Ereignissen nicht so leicht unterkriegen lassen wollen. Deutlich problematischer erscheint euch allerdings die zunehmende Spannungen unter den einzelnen Besatzungsmitgliedern. Und auch gegen Jurga, die euch hier zurückgelassen hat, mehren sich unmutige Stimmen.

Meisterinformationen:

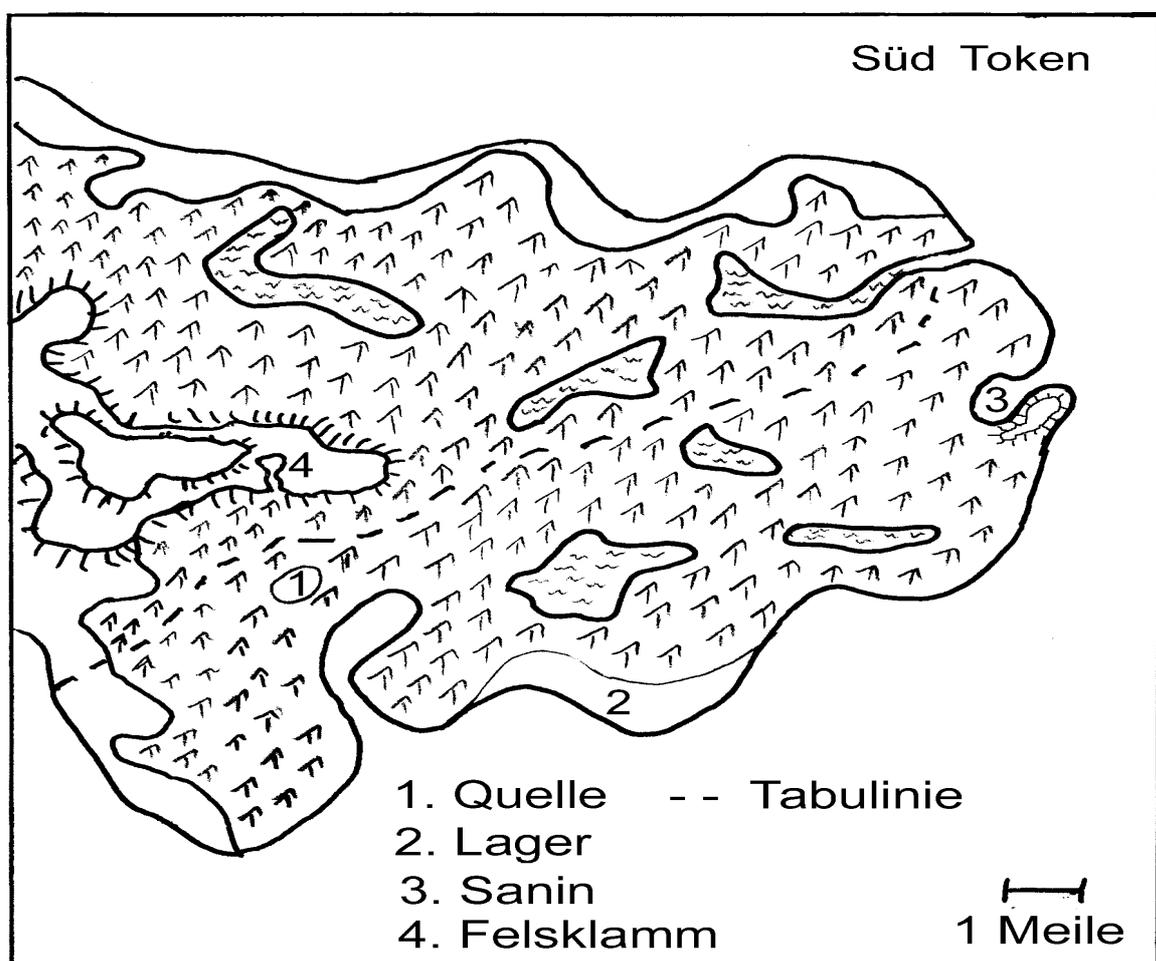
Natürlich nutzt Lars die Gelegenheit, den Unmut der Mannschaft zu schüren. Er wird jede Möglichkeit dazu nutzen, die Leute gegen ihre Anführer aufzustacheln oder falsche Gerüchte in die Welt zu setzen. Sein Ziel ist, es eine Meuterei anzuzetteln, damit sich der Feind gegenseitig an die Gurgel geht. Achte jedoch darauf, daß sein Treiben von den Helden unbemerkt bleibt. Um die Aufmerksamkeit ein wenig von ihm abzulenken, sollte das ein oder andere Gerücht auch von jemand anderem an das Ohr der Spieler dringen.

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

- Ragnar und seinen Leuten klebt das Pech an den Fersen. Sie alleine sind Schuld am Scheitern der Expedition.
- Angeblich hat Jurga gesagt, die Lassirer seien selbst schuld an ihrem Schicksal. Auch würde sie die Schwachköpfe am liebsten auf der Insel verrecken lassen.

- Die Hammerfaust-Otta steht im Sold der Brabaker und die waren schon immer gut Freund mit den Horasiern.
- Ragnar ist ein unfähiger Kapitän und er trägt ganz alleine die Schuld am dem Untergang der Seespinne.
- Asleif wurde von einer Schlange gebissen und es hat ihm gar nicht ausgemacht. Bestimmt ist er mit Hranngar im Bund.
- Die Lassirer stehen unter dem Bann von Tula von Skerdu. Denen darf man auf gar keinen Fall trauen

Verschollen im Dschungel



Allgemeine Informationen:

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

Meisterinformationen:

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

Für die Vermißten jedoch wird jede Hilfe zu spät kommen. Bei ihrem Streifzug haben sie aus Versehen ein Heiligtum eines hier ansässigen Eingeborenenstammes entweiht. Dafür mussten sie mit ihrem Leben bezahlen.

Allgemeine Informationen:

Die Vermißten wollten sich nördlich der Quelle ein wenig umschauchen. Doch von ein paar vereinzelt Fußspuren abgesehen, könnt ihr dort nicht das geringste Lebenszeichen der Gesuchten entdecken.

Meisterinformationen:

Etwa eine Meile nördlich der Quelle stoßen die Helden auf Totempfähle der Miniwatus. (siehe Karte). Etwa ein Schritt hohen Pfähle sind im Abstand von ca. 200 Schritt aufgestellt. Die mit Schnitzwerk übersäten Figuren sind mit dämonisch grinsenden Fratzen versehen, die sämtlich nach Süden ausgerichtet sind (Orientierungs-Probe). Die Statuen markieren eine Tabulinie der Miniwatus. Nach dem Glauben des Stammes werden so „bösen Geister“ in der Tabuzone eingesperrt. Für die Eingeborenen selbst ist das Betreten der Zone verboten, ein Umstand der den Helden letztlich das Leben retten wird. Unweit dieser Pfähle findet einer der Helden an einem Dornenbusch einen Stoffetzen, der eindeutig von thorwalischer Machart ist. Er stammt von einem der Verschollenen und dient als erste Spur. Gegebenenfalls führt eine gelungene Fährtsuche-Probe Fußspuren zutage, die die Gefährten auf den richtigen Weg bringen.

Allgemeine Informationen:

Je weiter ihr nach Norden vordringt, desto dichter und felsiger wird der Boden unter euch. Die Spur führt auf die kleine Bergkette direkt vor euch zu.

Spezielle Informationen:

Nach einiger Zeit bietet sich euch ein Anblick, der euch erschauern läßt. Vor euch liegen auf einer kleinen Lichtung, die Leichen eurer Kameraden. Die vielen Wunden an ihren Körpern lassen darauf schließen, daß sie nicht kampfflos gestorben sind. Am schlimmsten ist für euch allerdings die Tatsache, daß bei allen Toten ausnahmslos der Kopf fehlt.

Meisterinformationen:

Die Miniwatus haben sich nach dem Kampf natürlich die Köpfe als Trophäe genommen. Ein Umstand der vielleicht dem ein oder anderem Held bekannt sein dürfte. Suchen die Helden auch hier gezielt nach Spuren (Fährtsuchen-Probe), werden sie zu ihrem Erstaunen feststellen, daß die Fußspuren erst nach Norden weisen und wesentlich tiefere Spuren von Norden her zu diesem Platz führen. Allem Anschein nach wurden sie auf dem Rückweg von den Miniwatus hier überfallen. Folgen die Recken der Spur nach Norden werden sie bald ein rasselndes Geräusch vernehmen. Die Spuren und das seltsame Geräusch führen die Helden direkt zum Eingang einer Felsenschlucht.

Allgemeine Informationen:

Ihr folgt den Weg, den auch eure toten Mitstreiter zuvor schon gegangen sind. Vielleicht könnt ihr ja feststellen, warum sie sterben mußten. Plötzlich dringt ein seltsames Geräusch an euer Ohr. Wenig später steht ihr vor dem Eingang einer Felsenschlucht. Auch hier lassen sich wieder Spuren in die Schlucht und aus ihr heraus finden.

Spezielle Informationen:

Bei näherer Betrachtung findet ihr auf dem Boden etliche kleine Pfeile, vermutlich wurden eure Gefährten hier attackiert. Da die Spuren in südliche Richtung tiefer sind, läßt euch annehmen, daß von hier die Flucht der Unglücklichen begann.

Meisterinformationen:

In der Tat wurde die erste Gruppe sofort angegriffen, nachdem sie die Schlucht wieder verlassen hatte. Die Schlucht der Schlangen ist ein Heiligtum der Miniwatus. Im Inneren der Schlucht wimmelt es zur Zeit nur so von Schlangen, die sich hier zur Paarungszeit versammelt haben. Das schabende Geräusch stammt von ihren geschuppten Leibern, die sich aneinander reiben.

Allgemeine Informationen:

Je tiefer ihr in immer eng gewundene Schlucht eindringt, um so lauter wird das Rasseln vor euch. Schließlich öffnet sich die Felsspalte zu einem etwa 10 Schritt weiten Kessel. Ihr blickt auf einen sich

windenden Berg aus Schlangen. An den Felswänden hallt das Rasseln der aneinanderreibenden Körper und ihr wütendes Fauchen wieder.

Spezielle Informationen (Sinnesschärfe-Probe):

Unter dem Berg sich windender und zuckender Leiber könnt ihr ein immens dickes Schwanzende erkennen. Ihr schätzt es auf gut und gerne auf einen Spann im Durchmesser. Wie lang die gesamte Schlange sein mag, wollt ihr euch lieber nicht vorstellen

Meisterinformationen:

Mache dem Spieler mit dem höchsten Gefahreninstinkt nach kurzer Zeit klar, das hier kein Ort für ein Picknick ist und sie sich schleunigst zurückziehen sollten. Doch die eigentliche Gefahr läßt nicht lange aus sich warten. Im Unterholz warten schon die Krieger der Miniwatus, bereit die Frevler zu strafen.

Allgemeine Informationen:

Schleunigst habt ihr diesen unheilvollen Ort wieder verlassen. Doch als ihr erst einmal ein paar Schritte zwischen euch und diese Schlucht gebracht habt, fühlt ihr euch wohler. Ihr habt die Vermißten zwar gefunden und konntet ihren letzten Weg verfolgen, doch warum sie sterben mussten, bleibt euch weiter ein Rätsel. Ihr beschließt zum Kampfplatz zurückzukehren. Dort wollt ihr euch um die sterblichen Überreste eurer Mitstreiter kümmern.

Spezielle Informationen:

Plötzlich greift sich (Name des Helden) an die Wange und einen Augenblick später befindet ihr euch in einen Hagel aus winzigen Pfeilen. „Das sind die Wilden, wir müssen sofort hier weg“ schreit (Name des Helden).

Meisterinformationen:

Gegen die erfahrenen Miniwatus haben die Helden keine Chance. Einzig und allein Flucht ist die richtige Entscheidung. Sollten die Spieler wider erwarten kämpfen wollen, kannst Du die angegebenen Werte (im Anhang) benutzen. Während des Kampfes solltest Du dennoch die Helden auf ihre zahlenmäßige Unterlegenheit hinweisen. Versuche Sie zum Rückzug zu überreden, da sie ansonsten keine Chance haben. Die Miniwatus haben auf ihren Pfeilen nur ein lähmendes Gift aufgetragen, da sie die Großlinge lieber im ‚ehrenhaften‘ Kampf erlegen wollen. Ein Held, der von einem der Pfeile getroffen wurde, spürt recht schnell ersten Lähmungserscheinungen. Je nachdem wie die Recken gerüstet sind, solltest Du die Chance eines Treffers erhöhen oder verringern. Ohne es zu wissen, steuert die Gruppe auf ihre Rettung zu. Sobald sie die Tabulinie überquert haben sind sie vor den Angriffen der Eingeborenen sicher. Die Helden werden sich zwar wundern, aber hoffentlich schnell begreifen warum, sie überlebt haben. Vielleicht kann ein Begleiter den Hinweis bringen, dass ihr im Südteil der Insel noch keinen Waldmenschen zu Gesicht bekommen habt.

Allgemeine Informationen:

Eure Glieder schmerzen und eure Lungenflügel brennen, als ihr euch erschöpft auf dem Dschungelboden niederlaßt. Gerade eben waren die Wilden euch noch dicht auf den Fersen, doch kurz nachdem ihr einen der Pfähle vorbeigelaufen seit. haben sie urplötzlich von euch abgelassen. So recht in Sicherheit glauben wollt ihr euch jedoch nicht. Jeden Augenblick erwartet ihr einen heimtückischen Angriff. Doch als nach längerem Abwarten nichts geschieht, könnt ihr ein wenig entspannen.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden zurückschleichen, können sie jenseits der Pfähle die Miniwatus sehen. Sobald diese die Helden entdecken, stürmen sie wütend auf sie zu, um kurz vor der Tabulinie ihre Speere nach ihnen zu werfen. Die Grenze allerdings werden sie zur keiner Zeit überschreiten, was den Spielern verdeutlichen soll, dass sie hier in Sicherheit sind. Müde und erschöpft kehren die Spieler ins Lager zurück und erzählen von den toten Kameraden und der Tabulinie.

Eine unglaubliche Entdeckung

Allgemeine Informationen:

Um der rasch wiedereinsetzenden Langeweile im Lager zu entgehen, habt ihr euch wieder einmal freiwillig zu einem Patrouillengang gemeldet. Mittlerweile könnt ihr dem Dschungel sogar ein wenig Faszination abgewinnen. Er wimmelt so voller Leben, dass man fast meinen könnte, er selbst sei ein lebendiges Wesen. Seine Farbenpracht und Vielfalt schlägt euch immer wieder in den Bann. Den ganzen Vormittag seit ihr der Tabulinie Richtung Osten gefolgt. Euer Ziel sind die Hügel auf der anderen Seite der Insel. Von dort hat man den besten Überblick über das Meer. Und wer weiß, vielleicht habt ihr ja das Glück und seht die Flotte, die endlich zurückkehrt um euch wieder aufzunehmen.

Meisterinformationen:

Die Helden werden am Ziel angekommen eine erstaunliche Entdeckung machen. In der Nacht hat ein fremdes Schiff in eine der Buchten seinen Anker geworfen. Bei näherer Betrachtung werden die Helden feststellen, dass es sich bei dem Schiff um die gesuchte Admiral Sanin handelt, die hier anscheinend nichtsahnend ankert. Den Helden sollte sofort klar sein, welche Chance sich ihnen bietet. Ansonsten wird Ragnar oder Frenjar nachdem die Helden die Nachricht überbracht haben, die richtigen Schlüsse ziehen.

Allgemeine Informationen:

Nur noch ein paar Schritte trennen euch von der Hügelkuppe, von der ihr einen Großteil der Küste überblicken könnt. Der Gedanke vielleicht wirklich die Flotte zu sichten, verleiht euch noch einmal neue Energie. Um so größer ist eure Enttäuschung, als ihr feststellen müsst, dass sich kein einziges Segel am Horizont zeigt. Ernüchert lasst ihr euch nieder um ein wenig auszuruhen. Doch plötzlich springt (Name des Helden) auf und spät angestrengt in Richtung Strand. Als ihr seinen Blicken folgt, könnt ihr seine Aufregung verstehen. Dort unten in der Bucht liegt ein Schiff vor Anker. Der Bauweise nach zu urteilen, muß es wohl eine Schivone sein. Ihr beschließt euch die Sache aus der Nähe anzusehen und beginnt mit eurem Abstieg zum Strand.

Meisterinformationen:

Mit einer deutlich erschwerten Sinnesschärfe Probe können die Helden schon von hier oben die Flagge des Schiffes erkennen. Es ist der verhasste Horasadler.

Spezielle Informationen:

Kurze Zeit später liegt ihr im Dschungel unweit des Strandes auf der Lauer und beobachtet das unbekannte Schiff. Beim Anblick des Schiffnamens glaubt ihr fast zu träumen. In gold-verzierten Buchstaben steht am Bug des Schiffs der Name „Admiral Sanin“ (erschwerte Sinnesschärfe-Probe). Zunächst könnt ihr euer Glück kaum fassen. Vor euch liegt das Schiff, das ihr durch die halbe Charyptik gejagt habt zum Greifen nah. Sofort macht ihr euch auf den Rückweg, um den anderen davon zu berichten.

Meisterinformationen:

Gewiss werden die Spieler ein paar Fragen zu dem Schiff haben. Gib ihnen alle Informationen, die Du für notwendig erachtest. Die Angaben zur Sanin findest Du im Anhang.

Dunkle Schatten

Meisterinformationen:

Mit dieser guten Nachricht eilen die Helden vermutlich schleunigst zurück ins Lager. Was sie nicht ahnen, im Lager hat sich die Situation dramatisch zugespitzt hat. Die böse Saat, die Lars gesät hat, ist aufgegangen, und ein Teil der Besatzung steht kurz vor einer Meuterei. Die Helden sollten just in dem Moment wieder im Lager eintreffen, um das Schlimmste gerade noch zu verhindern.

Allgemeine Informationen:

So schnell euch eure müden Glieder tragen konnten seit ihr zurück zum Lager geeilt. Ihr könnt es kaum noch erwarten, die verdutzten Gesichter eurer Kumpane zu sehen, wenn ihr von eurer Entdeckung berichtet. Nur noch ein paar Schritte und ihr habt es geschafft.

Ihr könnt das Lager schon sehen. Doch irgend etwas stimmt hier ganz und gar nicht. Vor allem das Fehlen der Wachen macht euch stutzig. Instinktiv habt ihr euren Gang beschleunigt. Nur noch um diese Ecke und ihr seid da. Drinnen angekommen, glaubt ihr euren Augen nicht zu trauen. Eure Mitstreiter stehen sich in zwei Gruppen gegenüber, jede bis an die Zähne bewaffnet, mit einem grimmigen Blick im Gesicht. Ihr versteht die Welt nicht mehr. Ist es denn schon so weit gekommen?

Meisterinformationen:

Die beiden Parteien zu befrieden und zur Vernunft zu bringen, ist die Aufgabe der Helden. Das stärkste Argument ist natürlich die Nachricht von der Sichtung der Sanin. Am sinnvollsten scheint hier eine Probe auf Bekehren/Überzeugen oder einfach gutes Rollenspiel.

Allgemeine Informationen:

Ihr seid anscheinend gerade noch im letzten Augenblick gekommen, um eine Katastrophe zu verhindern. Nachdem es euch glücklicherweise gelungen ist, die Streithähne zu besänftigen, berichtet ihr aufgeregt von eurer Entdeckung. Jetzt nachdem ihr eure Entdeckung laut verkündet habt, schauen viele der Anwesenden, die sich gerade noch gegenseitig ans Leder wollten, verlegen und beschämt zu Boden. Fast könnte man meinen, sie seien aus einem bösen Traum erwacht. Der Geweihte Asleif scheint sich am schnellsten wieder gefaßt zu haben und ergreift das Wort: "Freunde, Kameraden, was geschehen ist, ist geschehen und wir können es nicht rückgängig machen. Laßt uns einfach vergessen, welches Unglück beinahe über uns hereingebrochen wäre und uns die Hand zur Versöhnung reichen. Ich kann eure Wut und euren Zorn gut verstehen. Doch anstatt ihn gegen eure eigenen Gefährten zu richten, hat Swafnir euch in seiner Gnade die Möglichkeit gegeben, den Zorn auf eure Feinde zu schmettern, die sein Volk peinigen. Laßt uns aufbrechen, um den Horasknechten ihre gerechte Strafe zukommen zu lassen und zu zeigen, wie der Zorn der Thorwaler aussieht. Das Wohl, bei Swafnir!"

Der Angriff auf die Admiral Sanin

Meisterinformationen:

Ragnar und Frenjar werden die Helden zu ihrer Entdeckung eingehend befragen. Wichtig ist für sie wieviele Matrosen an Bord sind und wie das Schiff bewaffnet ist. Sobald die Helden Rede und Antwort gestanden haben, wird schnell klar, daß es nicht lange zu zögern gilt. Die beiden Hetmänner wissen genau, daß die Zeit drängt und sie womöglich nur heute Nacht die Gelegenheit haben werden, die Admiral Sanin zu entern. Bei dem folgenden Kriegsrat sind auch die Helden willkommen sich an der Ausarbeitung des Schlachtplans zu beteiligen. Da es schwerlich möglich ist, den Ideen Deiner Spieler vorzugreifen, müssen wir diese Szene, wie auch die endgültige Ausgestaltung des Angriffs Deiner Improvisationsgabe überlassen. Einige Vorschläge dazu findest Du weiter unten in diesem Kapitel.

Allgemeine Informationen:

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

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

Wenn es euch nun noch gelingen würde, unbemerkt an Bord zu kommen, wäre die Überraschung perfekt. Gerade habt ihr ein letztes mal mit Ragnar und Frenjar den Plan für den Angriff durchgesprochen. Nun liegt ihr auf eurem Posten am Rande des Dschungels und wartet auf das Zeichen der Hetmänner. Noch einen Augenblick, dann wird das Signal sicher kommen. Doch was ist das? Da ist jemand im Wasser, auf dem Weg zur Sanin

Meisterinformationen:

Ganz richtig es ist Lars der zu dem Schiff schwimmt. Was er da will, liegt wohl auf der Hand. An dieser Stelle ist wieder einmal Dein meisterliches Fingerspitzengefühl gefragt. Er darf natürlich das Schiff auf gar keinen Fall erreichen und trotzdem musst Du die Aufholjagd spannend und realistisch gestalten.

Unser Vorschlag sieht folgendes vor: Lasse jeden Helden der mitschwimmt und Lars abwechselnd eine Probe auf das Talent Schwimmen ablegen. Lars hat 20 Schritt Vorsprung (oder welcher andere Wert Dir passend erscheint, um die Jagd spannend zu gestalten.). Die überschüssigen Talentpunkte ergeben die geschwommenen Schritt in der Runde. Misslingt die Probe hat derjenige vielleicht Wasser geschluckt oder einen Krampf. Auf jeden Fall legt er dann nur ein oder zwei Schritt zurück. Die Entfernung zur Sanin ist mit Absicht nicht definiert, dadurch kannst Du das Rennen zu jederzeit spannend gestalten.

Zusätzlich kann man das Rennen mit Hilfe von Figuren etwas veranschaulichen. Je nach Probenerfolg schiebt man die Figur des Schwimmers immer etwas vor. Man kann also praktisch zusehen wie der Vorsprung des Gegner von Runde zu Runde kleiner wird. Wenn Dir das alles zu regelkonform erscheint, kannst Du natürlich auf eine spannende Erzählung zurückgreifen.

Für den Fall, daß die Spieler das Vorgehen von Lars für unrealistisch halten (wieso schwimmt er erst jetzt zu dem Schiff und hat sich nicht früher aus dem Staub gemacht) solltest Du zu bedenken geben, daß er gar nicht weiß, in welcher Bucht das Schiff vor Anker liegt, und ein nächtlicher Marsch alleine durch den Dschungel auch für ihn tödlich wäre.

Allgemeine Information:

Nur noch wenige Schritte trennen Dich von diesem elenden Schweinehund. Er scheint zwar ein guter Schwimmer zu sein, aber gegen die Kraft die Dir Dein Zorn verleiht, hat er keine Chance. Gleich wirst Du ihn in Deine Finger kriegen und persönlich dafür sorgen, daß er niemanden mehr verrät. Im nächsten Augenblick bist Du bei Ihm und packst sein Bein. Instinktiv tritt er nach Dir. Doch darauf warst Du gefaßt. Mit einem mächtigen Satz schnellst Du nach vorn und umklammerst ihn.

Er wehrt sich sofort nach Leibeskräften, und trommelt mit seinen Fäusten auf Dich ein. Voller Wut verstärkst Du Deinen Griff, um ihn mit einer schnellen Drehung unter Wasser zu drücken. Seine Bewegungen werden unkontrolliert und panisch. Mit letzter Kraft versucht er seine Finger in Deine Augen zu bohren. Rückartig drehst Du den Kopf zur Seite. Nach einer halben Ewigkeit wird seine Gegenwehr schwächer und Du hältst seinen erschlafften Körper in den Händen. Der Verräter ist tot.

Voller Neugier drehst Du den Leichnam auf den Rücken um endlich zu erfahren wer denn der Bastard ist, der der Expedition solchen Schaden zugefügt hat. Entsetzt starrst Du in das vom Todeskampf verzerrte Gesicht von Lars. Er war es also! Das hättest Du nicht gedacht. Zu dumm nur, das ihr ihn nicht verheeren konntet.

Meisterinformationen:

Der Spion ist zwar tot, doch sollten die Spieler sich nicht in Sicherheit wiegen. Lasse einen anderen der Thorwaler mutmaßen, ob der Spion nicht vielleicht Helfer hatte. Auf jeden Fall sind nicht wenige der Hjalddinger fassungslos ob der Identität des Verräters. Besonders Ragnar wirkt ziemlich niedergeschlagen, da er Lars vertraute und nun seine eigene Menschenkenntnis in Frage stellt. Ein paar aufmunternde Worte von Seiten der Helden wären sicher angebracht.

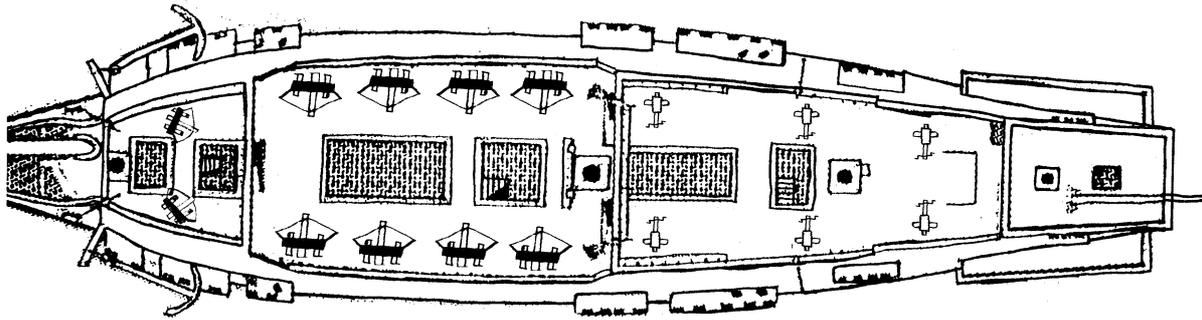
Auf der Sanin selbst hat man von dem Kampf, gar nichts mitbekommen. Das mag daran liegen, daß Kapitän Ravallya, ob der entbehrungsreichen Fahrt, ein Faß Rum für die Mannschaft spendiert hat. Das sich dies natürlich negativ auf die Aufmerksamkeit der Wachen auswirkt, ist verständlich. Doch das müssen die Helden noch nicht wissen. Laß sie voller Anspannung in Richtung der Sanin lauschen.

Allgemeine Informationen:

Der Schrecken über die Identität des Verräters steckt den meisten noch in den Gliedern. Besonders Ragnar wirkt immer noch etwas geistesabwesend. Dennoch muß der beschlossene Plan endlich ausgeführt werden. Ohne weitere Verzögerung gibt Hetmann Frenjar das Zeichen für den Beginn des Überfalls.

In kleinen Gruppen lösen sich die Hjalddinger aus dem nahen Dschungel um kurz darauf in den dunklen Fluten zu verschwinden.

Nach einer kleinen Ewigkeit seid zu guter Letzt ihr an der Reihe. Endlich hat das verdammte Warten ein Ende. Die Zeit, einen Teil der Rechnung zu begleichen, ist gekommen. Doch noch ist nichts gewonnen Hoffentlich kommt ihr an Bord ohne bemerkt zu werden, sonst ist der Angriff gescheitert noch bevor er begonnen hat. Mit einem leisen „Swafnir steh uns“ werft ihr euch wieder in die Wellen, aus denen ihr vor kurzem gekommen seid.



Meisterinformationen:

Es ist soweit. Der Augenblick auf den die Helden gewartet haben ist gekommen. Da es für uns unmöglich war, jede Aktion von Seiten der Helden vorherzusehen können wir Dir nur ein paar Hinweise an die Hand geben. Um die genaue Ausgestaltung der Szene mußt Du Dich kümmern. Zum Zeitpunkt des Angriffs befinden sich 6 Mann als Ankerwache auf ihren Posten. Davon befinden sich zwei Wachen auf der Vordertrutz, zwei auf dem Geschützdeck und zwei auf dem Achterdeck. Die übrigen Matrosen schlummern in ihren Hängematten, leicht berauscht durch den Rum, der am Abend ausgeschenkt wurde. Auf dem Geschützdeck haben es sich wegen der Hitze außerdem ca. 15 Matrosen zur Ruhe gelegt.

Da die Bucht jenseits der Tabulinie liegt und so Übergriffe der Miniwatus unmöglich sind, fühlen sich die Horasier in der Bucht sicher. Eine Tatsache, die sich zusätzlich auf die Aufmerksamkeit der Deckwachen niederschlägt

- Die beiden aussichtsreichsten Wege um unentdeckt an Bord zu gelangen, ist zum ersten der über die Ankerketten auf das Vorderdeck oder über das Ruder auf die Heckgalerie. Die erste Variante ist wahrscheinlich die schwerere, da sich auf dem Vordertrutz zwei Wachen befinden, die es lautlos zu überwältigen gilt.
- Da sich auf der Heckgalerie keine Wachen befinden ist dies wohl die bessere Lösung, obwohl das Erklimmen hier deutlich schwieriger ist. Von der Galerie aus kann man hoch aufs Achterdeck klettern oder aber durch zwei Türen (je eine auf jeder Seite) in die Unterkünfte der Offiziere vordringen. Den Kapitän und seine Offiziere gefangen zu nehmen, ist gewiß von Vorteil.
- Auf dem Achterdeck ist es ungleich leichter, als auf der Vordertrutz die Wachen geräuschlos auszuschalten. Ist dieses Hindernis erst einmal überwunden können die Hornissen von den Hjaldingern besetzt werden.
- Der Einsatz von Magie wäre bei dem Vorhaben auch denkbar. Es kommt natürlich darauf an, welche Zauber einem eventuellen Spielermagier zur Verfügung stehen. Zur Not kann Hendrag der Bordmagus den ein oder anderen nützlichen Zauber beisteuern. Jedoch beschränken sich seine Künste auf die Sprüche der Olporter Schule und einige weit verbreitete Zauber gildenmagischen Ursprungs
- Vom Achterdeck aus können die Helden dann über den Niedergang auf das darunter gelegene Geschützdeck vordringen. Hier wäre es sicher günstig, die Zugänge zu den Mannschaftsquartieren zu verriegeln. Danach ist es ein leichtes, die beiden Wachen und die an Deck schlafenden Matrosen zu überwältigen
- Am Sinnvollsten ist es natürlich, wenn auch ein wenig schwieriger, den Angriff von beiden Seiten zu starten.

Sollten die Helden sich gar zu tölpelhaft anstellen, oder Dir erscheint die vorherige Version etwas zu unblutig, können die Deckwachen Alarm schlagen. In diesem Fall wird es natürlich schwerer für die Nordleute, die Sanin zu nehmen. Bei der zweiten Variante sollte es auf jeden Fall größere Verluste geben. Die Kampferte der Besatzung findest Du im Anhang.

Sieg!

Allgemeine Informationen:

Ihr habt es tatsächlich geschafft. Die Sanin ist in eurer Hand. Die Puderquasten haben sich zwar heftig gewehrt, aber dennoch war das Glück auf eurer Seite.

Nachdem ihr die restlichen Besatzungsmitglieder in ihren Quartieren eingesperrt habt, könnt ihr euch in Ruhe umsehen. Euer erstes Ziel ist der Laderaum. Ihr brennt darauf zu erfahren, ob es all die Toten wert war, dieses Schiff zu jagen.

Meisterinformationen:

Oh ja, es war die Mühe wert. Die Sanin hatte ihre Mission fast schon beendet. Ihr letztes Ziel sollte Kehmhaven sein, von wo aus sie die Heimreise antreten sollte. An Bord befinden sich sämtliche Abgaben der Südmeerkolonien. Der größte Teil der Ladung besteht aus wertvollen Gütern, mit denen die Kolonien ihre Steuer entrichten. Erst nach Tagen wird man den Wert der Ladung ungefähr schätzen können. Alles in allem dürft die Ladung je nach Verkaufsort zwischen 35.000 und 40.000 Dukaten betragen.

In der Kajüte des Kapitäns befinden sich jedoch die größten Schätze an Bord. Eine große und eine etwas kleinere Kiste voller Gold und Edelsteine.

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

Bei der Erkundung der restlichen Kabinen stößt man zudem auf die Adlige Esquiria Sara Mornicella, die sich wie eine wild fauchende Katze auf jeden Eindringling stürzt. Als Kommandantin der Garde auf Bilku weiß sie sich ihrer Haut zu wehren. Es wäre ein Jammer, sollte die Esquiria zu Tode kommen, angesichts des ordentlichen Lösegelds, daß sie einbringen könnte. Die junge Adlige befindet sich auf dem Weg nach Kehmhaven; dort sollte mit dem Kommandanten sprechen.

Es wäre nur folgerichtig und klug, wenn die Thorwaler zumindest einen großen Teil der Ladung von Bord der Sanin auf die anderen Schiffe verbringen würden - zumal, wenn sie den Entschluß fassen, die Sanin für so ein Husarenstück zu nutzen. Jurga würde diesen Befehl sicher geben.

Zwischenspiel

Allgemeine Information:

Nachdem ihr am Morgen die übrige Mannschaft der Sanin an Land gebracht habt, seid ihr mit der Flut in See gestochen. Kapitän Ravallya, Esquiria Mornicella und ein paar der höheren Offiziere für die ihr Lösegeld verlangen könnt, habt ihr im Kabelgatt festgesetzt.

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

Meisterinformation:

In der Tat bleibt den Nordmännern keine andere Alternative. Jeder bekannte Verständigungszauber besitzt nicht die nötige Reichweite. Von einer wundersamen Verständigung zwischen zwei Swafnirgeheilten raten wir ab, um es nicht als Geweihtentelefon verkommen zu lassen.

Allgemeine Information:

Noch vier volle Tage läßt der erlösende Ruf vom Ausguck auf sich warten. Sofort eilen alle an die Rehling und starren zum Horizont. Ihr könnt es kaum erwarten die dummen Gesichter eurer Kameraden zu sehen, wenn sie bemerken was für ein fetter Fang euch ins Netz gegangen ist.

Doch was ist das? Dieses Pfeifen kennt ihr doch. „Die schießen ja auf uns,“ schreit jemand aus dem Hintergrund. „Wen wunderst“ hört ihr Ragnar sagen „Die haben unsere Flagge noch nicht gesehen und denken wir sind ein paar von diesen verlausten Sesselfurzer“

Meisterinformationen:

Natürlich hält man sie fälschlicherweise für Horasier. Immerhin sind sie auf dem Schiff dem die Flotte die ganze Zeit hinter her Jagd. Stelle die Situation ruhig bedrohlich dar. (Der Beschuß wird dichter, die Flotte bringt sich in Position zum Angriff etc.) Es liegt auch nun an den Helden, den Schiffen zu signalisieren, wer auf der Sanin das Ruder übernommen hat.

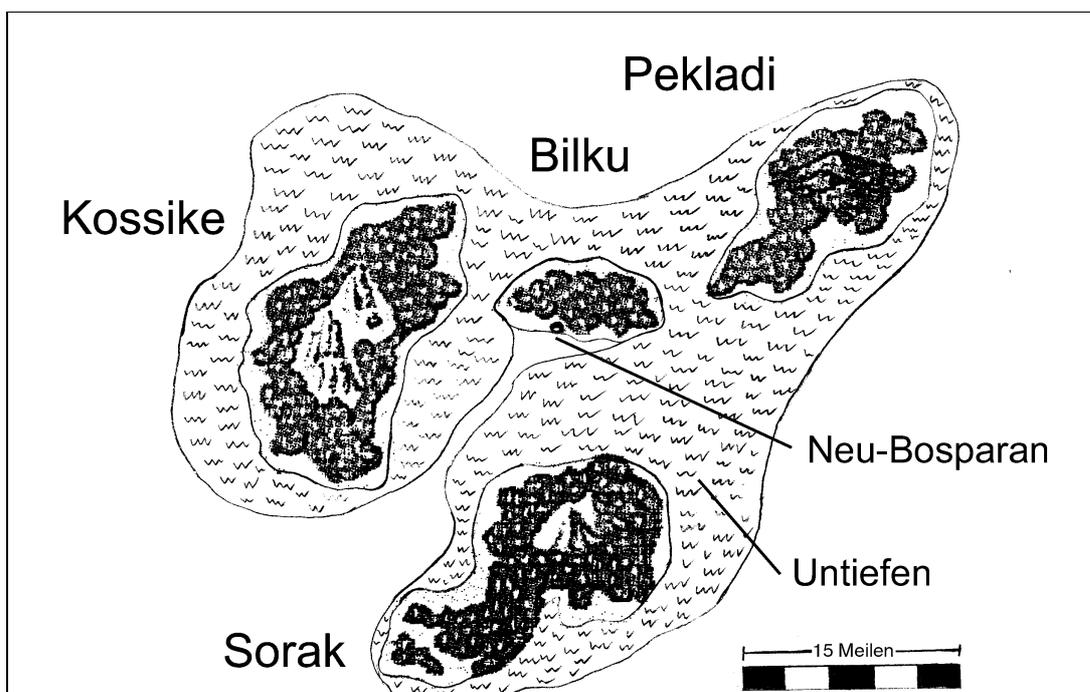
Kampf um Neu-Bosparan

Meisterinformationen:

In dem nun folgenden finalen Kapitel des Abenteuers, wird der Kampf um Neu-Bosparan auf Bilku geschildert. Im Verlauf der Geschichte kommt es natürlich wieder einmal auf den Einfallsreichtum Deiner Spieler an. Beziehe sie ruhig in die Angriffsplanung der Anführer mit ein und laß sie ihre Ideen vortragen. Es gibt selbstverständlich Dutzende von Möglichkeiten die Sache anzugehen. Eine der denkbaren Varianten werden wir auf den folgenden Seiten vorstellen. Es liegt ganz bei Dir, sie zu befolgen, nach Deinem Geschmack abzuändern oder gemäß den Ideen der Spieler anzupassen.

Das Bilku-Archipel

Das Archipel besteht aus vier Inseln. Drei von ihnen (Sorak, Kossike, Pekladi) bilden einen Ring, in dessen Mitte Bilku liegt. Einstmals befand sich an dieser Stelle nur eine einzige Insel, die durch ein gewaltiges Seebeben ausgelöste Überflutung im Meer versank. Übrig blieben allein die vier – damals höher gelegenen - Inselteile. Noch heute sind sie unter dem Meer miteinander verbunden. Dadurch ist das Perlenmeer rings um die Inseln gefährlich niedrig, überall gibt es gefährliche Untiefen und scharfkantigen Korallenriffen. Nur eine peinlich genau einzuhaltende Fahrrinne bietet einen sicheren Seeweg zur Insel Bilku, vor allem Schiffe mit einem Tiefgang wie die Sanin müssen genaustens auf die Fahrrinne achten. Selbst für ein Drachenschiff sind etliche der Riffe noch gefährlich genug. Über 2000 Meilen vom Horasreich entfernt, weht der Horasadler über den Palmen von Neu-Bosparan. Für wie lange noch?



Neu-Bosparan

Neu-Bosparan ist die Hauptstadt des Capital Condominiums und des Admiral-Kommissariat Südmeer: Einst war die südliche Capitale nur von einigen Forschern bewohnt. Als einziges Gebäude hatten diese einen steinernen Turm errichtet. Im Laufe der Zeit hat sich eine kleine Siedlung mit Holzfestung daraus entwickelt. Heute besteht Neu-Bosparan aus ca. 20 Gebäude, die meisten aus Holz. Ein Banner Horasgarde und deren Familien halten hier die Traditionen der fernen Heimat hoch, dazu kommen noch ein paar gestrandete Söldlinge, ‚wegbeförderte‘ Adlige und einige Geweihte der Hesinde und Peraine, die eng mit den Forschern zusammenarbeiten. Verwaltet wird die Siedlung von der Gouverneurin Cavalliera Nurim ya Berdin. Insgesamt leben auf Bilku ca. 170 Menschen, Die Siedlung ist von einer Holzpalisade umgeben, eine weitere schützt den Hafen. Dort liegen ein großer bewaffneter Kutter und drei kleinere Fischerboote

Der Angriffsplan

Ein Frontalangriff mit allen Schiffen gleichzeitig ist wegen der zu engen Fahrinne vor Bilku nicht möglich, ebenso wenig eine Landung mit allen Truppen im Norden der Insel und ein anschließender Landangriff. Bei einer Erkundungsfahrt in den Norden Bilkus wurden dort gefährliche Riffe dicht unter der Wasseroberfläche entdeckt. Es würde Tage dauern, die ganze Streitmacht mit Beibooten an Land zu bringen.

Also wird der tollkühner Plan gefaßt, mit der gekaperten Sanin nach Neu-Bosparan fahren. Jurga hofft, daß sich die Horasier von dem bekannten Schiff täuschen lassen. Wenn der Plan aufgeht, kommt die Sanin mit ihren Bordwaffen auf die richtige Reichweite heran, um die bedrohlichen Geschütze der Festung auszuschalten oder zumindest so zu beschädigen, daß sich der Rest der Flotte an den Strand von Bilku wagen kann.

Die Besatzung der Sanin wird sich so gut wie es geht, mit den 'ausgeliehenen' Uniformen der Horasier verkleiden, um einer vorzeitigen Entdeckung vorzubeugen. Die verbleibenden Schiffe sollen zunächst hinter der Insel warten. Wenn die Geschütze der Festung ausgeschaltet sind, kann der Inselsturm mit vereinten Kräften gestartet werden.

Der erste Angriff schlägt allerdings fehl. Es gelingt den Horasiern, die Sanin auszuschalten und sogar einige Thorwaler gefangen zu nehmen. Die Hetmänner fassen den Entschluß, die Geschütze von der Landseite her zu zerstören und wenn möglich die Gefangenen zu befreien. Die gefährlichen Untiefen und Riffe auf der Nordseite der Insel verhindern es, eine größerer Gruppe unbemerkt an Land zu setzen. Aus diesem Grund wird ein kleiner Stoßtrupp – zu dem natürlich die Helden gehören – abgesetzt. Um das Überraschungsmoment nutzen zu können, soll der ‚Besuch‘ bei Nacht stattfinden. Wenn die Helden ihren Auftrag erledigt haben, geben sie ein Signal, um den zweiten Angriff einzuläuten. Durch den Verlust der Geschütze und der Geiseln, haben die Liebfelder dem Sturm der Rache nichts entgegensetzen

Der erste Angriff

Allgemeine Informationen:

Früh am Morgen geht es los. Die Sanin wird mit insgesamt 76 Leuten besetzt, darunter die Lassierer Drachen, die Überlebenden der Seespinne und ihr. Die Besatzung wurde handverlesen, darunter sind einige Thorwaler, die sich an den Geschützen der Sanin zurechtfinden

Der Wind bläht die Segel und es kommt Leben in die Sanin. Die Stimmung an Bord ist aufgewühlt, fast schon ein wenig gereizt. Viel hängt vom Gelingen des Täuschungsmanövers ab. Gemächlich setzt sich die Schivone unter Jubelrufen und aufmunternden Worten eurer Kampfgefährten auf den anderen Schiffen in Fahrt. Um euch Mut zu machen, beginnen einige der Thorwaler ihre Waffen auf die Schilde zu schlagen, kurze Zeit später setzen auch die anderen Schiffsbesatzungen mit ein und so fahrt ihr voller Stolz durch das Spalier der Schiffe. „Wir sehen uns am Strand von Bilku“, „Swafnir begleitet‘ euch“, „haut den Gepuderten die Zähne raus!“ und ähnliche Rufe begleiten euch. Manche der Zurückgebliebenen hätten gerne mit euch getauscht.

Hoch über euch am Flaggenmast flattert der Horasadler im Wind; lange wird er dort nicht mehr wehen. Vielleicht findet er später als Tischtuch oder in der Latrine Verwendung.

Back- und steuerbords hat Hetmann Ragnar mehrere Beobachter platziert. Sie sollen das Gewässer um die Sanin herum nach Untiefen absuchen. Zwei weitere Posten sind vorne am Bugspriet. So ganz vertraut man den Seekarten der Spitztüchleinwinker doch nicht.

Meisterinformationen:

Auch die Helden sollten zu den Beobachtungsposten zählen. Um die Riffe und Untiefen rechtzeitig auszumachen, ist eine gelungene Sinnenschärfe-Probe nötig. Du kannst die Proben ruhig öfter abverlangen; die Fahrstrecke in der Rinne ist lang genug dazu. Variiere den Probenzuschlag je nach eigenem Gutdünken. Wenn eine der Proben scheitern sollte, kann ein anderes Besatzungsmitglied gerade noch rechtzeitig Alarm schlagen. Wenn das bei einem Helden zu oft passiert, wird er von seinem Posten abgezogen – das sollte seinen Ruf in der Mannschaft entsprechend senken.

Allgemeine Informationen:

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

Nach guter Fahrt bei frischem Wind kommt bald schon Bilku in Sicht, euer Ziel. Ein dichter grünen Teppich bedeckt große Teile der Insel. Von dieser Entfernung sieht alles ruhig und friedlich aus. Aber ihr kennt den Dschungel besser – die Erfahrungen aus Token sind noch immer nicht ganz verdaut. Für Neu-Bosporan ist die Zeit der Ruhe und des Friedens bald vorbei. Die Stunde der Rache für den feigen Angriff auf Thorwal ist nicht mehr fern ...

Gleich darauf ist eure Aufmerksamkeit gefordert; die Sanin steuert jetzt in die enge Fahrrinne ein. Ab jetzt gilt es, höchste Konzentration zu wahren.

Die Beobachter an der Reling starren angespannt ins Perlmeer und vermelden laut, daß an beiden Seiten kurz unter der Wasseroberfläche Riffe zu sehen sind. An beiden Seiten ist wohl noch je fünf Schritt tiefes Wasser und die Riffe kommen immer näher an euch heran. Hetmann Ragnar steht zusammen mit Gondron und Nöran am Ruder. Angespannt hört er auf die Rufe der Beobachter.

Spezielle Informationen:

Allerdings wird dies nicht mehr lange so sein. An einigen Stellen wird die Fahrrinne gefährlich eng. Übersieht einer der Wachen eine Untiefe oder einen Felsen, schiebt sich das Schiff mit einem markerschütternden Geräusch gerade noch über eine Riffkrone ohne größeren Schaden zu nehmen. Lasse die Helden mehr als einmal Blut und Wasser schwitzen.

Allgemeine Informationen:

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

Die Siedlung scheint nicht sehr groß zu sein. „Prima, ist fast alles aus Holz, das brennt gut“, hört ihr Stimmen aus der Mannschaft. Ein anderer schmunzelt: „Wo Holz ist, finden Äxte einen Weg nach drinnen!“ Die Stimmung der Mannschaft steigt angesichts der nahen Beute. Die Geschützmannschaften fiebern gespannt ihrem Einsatz entgegen. Nervös prüfen sie wieder und wieder einzelne Teile der todbringenden Gerätschaften

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

Meisterinformationen:

Leider ist es kein Begrüßungszeremoniell, daß von der Festung aus aufgezo-gen wird. Vielmehr haben die Horasier ein Flaggensignal gesetzt, das von Seiten der Sanin mit eine entsprechenden Signalfolge beantwortet werden muß.

Sollte einer der Charaktere schon jetzt auf die Idee kommen, daß es sich um ein Erkennungssignal handelt, kannst Du dies mit einigen AP belohnen.

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

Die Helden sollten – so sie nicht an der Reling stehen – bei der Auswahl der Signalfolgen behilflich sein. Dabei ist es völlig gleich, welche Flagge gesetzt wird und wie die Helden diese zu finden versuchen (Unterlagen in der Kapitänskajüte...); es ist die falsche. Dieser Kniff ist für den weiteren Ablauf des Abenteuers nötig und soll nicht dazu dienen, die Spieler zu verärgern.

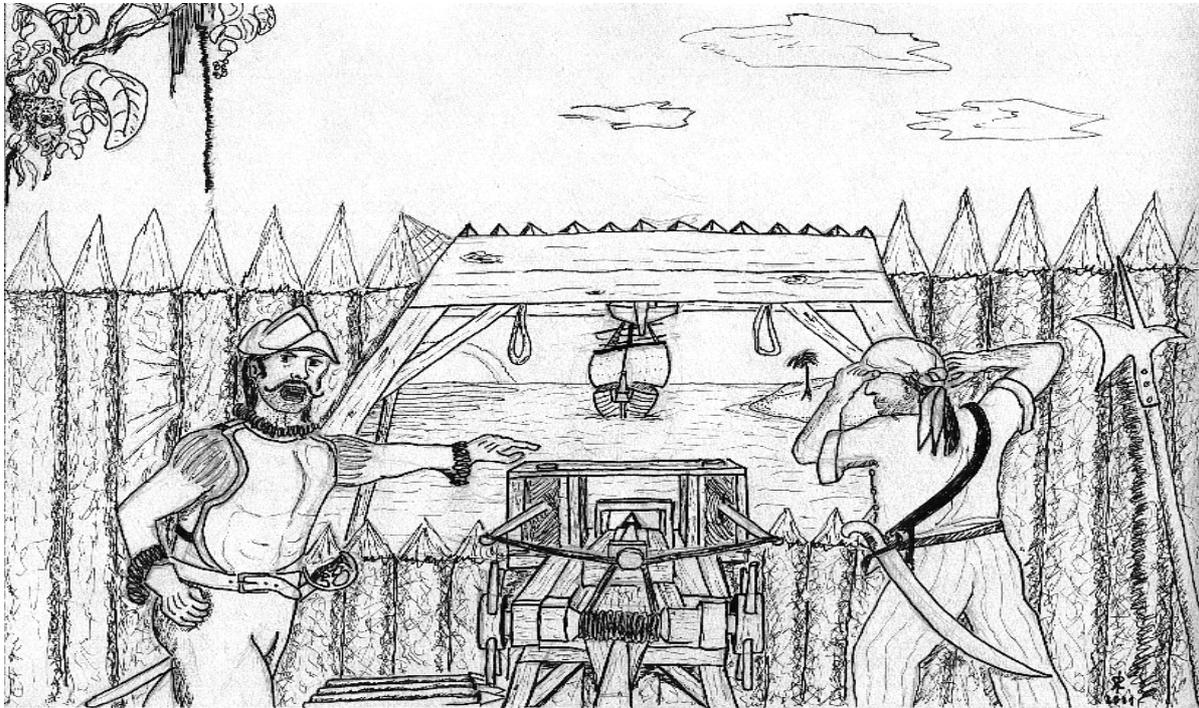
Allgemeine Informationen:

Weiter schiebt sich die Sanin durch die enge Passage zwischen den Riffen in Richtung Neu-Bosporan. Gebannt beobachtet ihr das Geschehen auf der Festung. Der Horasadler wird kurze Zeit später gegen ein anderes Signal getauscht. Diesmal ist es eine blaue Flagge, die ein rotes Quadrat trägt. Jetzt kommt Gemurmel auf – zumindest unter den weitgereisten Seeleuten. „Bei Swafnir, ein Erkennungssignal, schnell zieht ein Erkennungssignal auf.“

Eilig wird eine der zuvor ausgewählten Flaggen aufgezo-gen. Gespannt verfolgen alle, was nun geschehen mag. Es scheint die richtige Flagge gewesen zu sein, die Flagge aus dem Fort senkt sich. Noch immer ist die Sanin nicht auf die richtige Schußweite herab. Ihr seht, wie die Geschützmannschaften immer wieder den Kopf schütteln. Durch die Überraschung mit dem Flaggensignal ist alle Gelassenheit und Heiterkeit von Bord gewichen. Ernste Gesichter blicken auf die Insel. Hoffentlich war das Signal richtig, bloß noch ein paar hundert Schritt, dann kann die Sanin endlich schießen.

Urplötzlich fährt ein Zischen durch die Luft. Etwa 20 Schritt vor der Sanin schlägt ein Geschöß mit lautem Klatschen ins tiefblaue Wasser der Bucht. Gischt spritzt auf und regnet auf euch nieder. Im

ersten Moment herrscht Schweigen an Bord, doch dann bricht Hektik aus, Befehle werden gebellt, jeder rennt auf seinen Platz. „Feuer frei, schießt das Fort ins Stücke!“. Die Geschützbesatzungen prüfen hastig die Einstellungen und dann feuert die Sanin mit ihren Rotzen und Böcken zurück. Doch zu kurz, die Geschosse schlagen ein gutes Stück vor der Insel ins Meer. Eine Kugel schlägt am Strand ein, doch zu weit weg, um die Siedlung zu gefährden.



Doch von dort wird das Feuer erwidert und um einiges heftiger als ihr gedacht hätten. Rings um die Sanin verwandelt sich die Bucht in ein Inferno. Die Luft ist erfüllt von einem häßlichen Fauchen, je näher die Geschosse kommen, desto lauter wird es. Gischt spritzt auf, ein Segel ist getroffen, vorne am Bug schreit jemand.

In all der Aufregung hat niemand mehr daran gedacht, die Wache aufrecht zu halten. Urplötzlich geht ein mächtiger Ruck durchs Schiff, begleitet vom einem häßlichem Knirschen. Dann steht die Sanin still. Die Besatzung der Seespinne kennt das Geräusch nur zu genau, so klingt es, wenn ein Schiff auf ein Riff aufläuft. Die Sanin sitzt fest!

Meisterinformationen:

Sollten die Helden jetzt protestieren und behaupten, sie hätten weiter nach Untiefen Ausschau gehalten haben, wird ihre Umsicht dadurch vereitelt, daß Ragnar, abgelenkt vom Hagel der Geschosse, eines der Kommandos falsch deutet. Die Sanin muß auflaufen, auch das ist für den Fortgang des Abenteuers notwendig.

Das Schiff hat die Sanin seinen wichtigsten Vorteil verloren – seine Beweglichkeit. Ein ruhendes Ziel dieser Größe ist für eine eingespielte Geschützbesatzung keine Herausforderung. So erhält die Sanin schwere Treffer. Treffer um Treffer erschüttern das gestrandete Schiff. Nicht lange, und es machen sich Boote im Hafen von Neu-Bosparan bereit, um die angeschlagene Schivone zu entern.

Der Mißerfolg bleibt vom Rest der Flotte nicht unbemerkt. Die Distanz zur Sanin ist zu groß, um vor den Horasier einzutreffen. Jurga faßt den Entschluß, die Walwut auszusenden, vielleicht gelingt es ja wenigstens die Kameraden zu retten. Mit Hilfe der Runajaski ist der Windrache schnell genug bei der Sanin.

Der Plan geht leider nicht vollkommen auf. Der andauernde Beschuß der Fahrinne und die nahenden horasischen Boote verhindern, daß alle gerettet werden können. Zumal längst nicht alle bereit sind, den Kampf einzustellen und das Schiff aufzugeben.

Ob die Helden von Bord gehen, müssen sie selbst entscheiden. Im der weiteren Beschreibung wird davon ausgegangen, daß sie von der Sanin fliehen konnten. Verdeutliche ihnen, wie gefährlich ein Ausharren auf dem angeschlagenen Schiff ist. Die Geschosse fliegen ihnen immer dichter und dichter um die Ohren. Bleiben sie an Bord, werden sie unweigerlich in Gefangenschaft geraten.

Damit die Gruppe den Part der Befreiung spielen kann, stelle ihnen Ersatzcharaktere aus den anderen Teilnehmern der Reise zur Verfügung. Allerdings wird es schwer, für einen exotischen Charakter ein passendes Gegenstück zu finden. Fast alle weiteren Weggenossen sind Thorwaler.

Allgemeine Informationen:

An Bord der Sanin herrscht ein unbeschreibliches Durcheinander. Geschoß um Geschoß schlägt ein. Holz splittert, Menschen schreien schmerz erfüllt auf, überall Tod und Verwüstung.

Weitere Geschosse schlagen auf dem Vorderdeck ein und die Geschütze; der Vordermast wird getroffen. Mit einem schrecklichen Krachen bricht er auf das Deck und begräbt weitere Unglückliche unter sich. Das Schiffsdeck ist übersät mit Trümmern, Segeltuch und Verletzten.

Es kommt euch wie eine Ewigkeit vor, dann hört ihr hinter euch ein Hornsignal. Die Walwut taucht wie aus dem Nichts auf, das Schiff gleitet in rasender Fahrt wie ein Sturmwind über die Wellen. Die Runajaski zeigen ihre ganze Macht und all ihr Können. Wieder dieses Zischen über euch in der Luft. Doch diesmal bleibt der Einschlag aus – wie von Geisterhand schießt eine Wasserwand aus den Fluten empor und fängt die tödlichen Geschosse ab. Die Mannschaft jubelt, vielleicht seid ihr doch noch nicht verloren.

Kurze Zeit später ist die Walwut bei euch. Eure Gefährten springen an Deck und bergen die Verletzten.

„Alle runter von der Sanin, bringt euch in Sicherheit!“ hört ihr Raskirson rufen.

Schließlich aber scheint die Kraft der Magier erschöpft – die Geschosse sausen euch wieder um die Ohren, schlagen mit dumpfem Knall in die Sanin und auch in den Winddrachen. Ein Treffer zerstört das Segel, ein weiteres Geschoß geht etwa 20 Schritt rechts daneben in die Bucht. „Dreht ab, retten wir den Winddrachen“, ruft Jurga über das Deck. „Haltet aus, Swafnir steh euch bei“. Unter heftigem Beschuß bringt sich das Flaggsschiff in Sicherheit. Zorn und Enttäuschung machen sich breit. Wütende Rufe dringen hoch zu Jurga. Aber noch einen Verlust könnt ihr euch nicht leisten

Längst nicht alle befinden sich bereits an Bord des rettenden Schiffs. Auch Ragnar macht keinerlei Anstalten die Sanin zu verlassen – starrköpfig hält er das letzte noch funktionierende Geschütz besetzt. Mit wenigen Getreuen richtet er die Geschütze neu aus und feuert unverdrossen auf die nahenden horasischen Schiffe. Nix und niemand kann die Verbliebenen dazu bewegen, sich in Sicherheit zu bringen. Die horasischen Schiffe sind schon bedrohlich nahe an euch herangekommen. Noch ein paar Augenblicke und ihr werdet mit den Säbeln der Sesselpuper Bekanntschaft machen.

Dann ist wieder dieses Zischen in der Luft, diesmal noch durchdringender. Und dann nur noch Hitze, Helligkeit und niedergehende Gicht – Hylailer Feuer. Der Schuß mit der heimtückischen Munition hat den Winddrachen knapp verfehlt – da hat wohl Swafnir seine Flossen dazwischen gehalten.. Allerdings brennt das Wasser hinter der Sanin, die Hitze ist fast unerträglich. Die Fahrinne und vor allem der Rettungsweg zum Winddrachen abgeschnitten

Meisterinformationen:

Ragnar und die verbliebenen Geschützmannschaften – insgesamt 12 Frauen und Männer - werden der Walwut so lange Deckung geben wie sie können. Der ankommende Kutter wird seine Geschosse auf die Sanin konzentrieren. Kurz darauf setzt die Besatzung des Kutters – 25 Soldanten der Horasgarde - zum Entern an. Zwei Fischerboote mit weiteren Leuten folgen auf dem Fuß.

Nach einem kurzen aber heftigen Gefecht ist der Kampf entschieden. Ein Teil der verbliebenen Thorwaler tot, der Rest wird in Gefangenschaft genommen.

Sind die Helden noch an Bord verblieben, kann und sollte der Kampf ausgespielt werden. Dafür kannst Du die Werte für die Horasgardisten aus dem Anhang verwenden.

DIE HELDEN IN GEFANGENSCHAFT:

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

Nach einer notdürftigen Wundversorgung werden die Thorwaler in einen großen Käfig aus Bambusholz gesperrt. (Nr. 20 auf der Karte). Nach und nach werden einzelne Gefangene zu einem Verhör abgeholt. Entscheide selbst, ob die Helden darunter sind und spiele die Szene dann mit ihnen aus. Wer sind die Angreifer und um wie viele handelt es sich? Über wie viele und was für Schiffe verfügen sie? Wie sind sie in Besitz der Sanin gekommen? Wie lauten ihre weitere Pläne? – Dir werden sicher eine Menge Fragen einfallen.

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

Kriegsrat

Meisterinformationen:

Ein zweiter Angriff von See aus ist wegen der weitreichenden Festungsgeschütze nicht möglich, zumal der Überraschungsmoment verspielt ist. Die Sanin, das Schiff mit der größten Geschützreichweite, ist verloren. Was bleibt, ist ein Angriff zu Land, der die Geschütze ausschaltet, um danach einen Großangriff direkt in der Bucht zu starten. Ein Großangriff zu Land scheidet allerdings aus, weil ein unbemerktes Anlanden der Streitmacht durch die Riffe an der Nordseite der Insel verhindert wird. Einzig eine kleine schnelle Truppe verspricht hier Erfolg. Das ist eine Aufgabe für die Helden.

In aller Eile werden die Hetleute an Bord des Winddrachen gebracht, dort soll eine Beratung über das weitere Vorgehen stattfinden, wenn die Helden sich bisher irgendwie hervorgetan haben, sind sie auch geladen. Es wird nach einer Neubewertung der Situation und nach Handlungsalternativen gesucht. Nach einiger Zeit und vielen lauten Worten kommt man schließlich zur Idee erwähntem kleinen Landeunternehmen.

Allgemeine Informationen:

Kaum seid wieder bei der Flotte, kommen alle Hetleute auf dem Winddrachen zusammen. Auf Einladung von Jurga werdet auch ihr dazugeholt. In der großen Kapitänskajüte am Heck des Schiffes stehen die Hetleute zusammen. Mit einem kurzen Nicken werdet ihr von den Anwesenden begrüßt. Auf dem Tisch liegen die erbeuteten Karten der Sanin. Deutlich sind die Riffe und Untiefen rings um Bilku zu erkennen. Eine Fahrinne ist nur an der Südküste der Insel verzeichnet, sie führt direkt nach Neu-Bosparan. Dort ist ein Landen nicht möglich. Hektisch wird diskutiert, „Bringen wir dich die Jungen und Mädels hier im Norden an Land“. „Über die Riffe? Bist Du verrückt Tronar?“ „Dort können wir nicht landen“, wirft Jurga ein, „seht doch die Riffe. Dort ist nichts zu machen. Das ist nur mit einer kleinen Gruppe machen, nur wer hat Erfahrung im Dschungel?“. Die Blicke richten sich auf euch. „Wollt ihr nicht Neu-Bosparan besuchen und die Geschütze ausschalten?“. „Und wir werden die Puderlocken ein wenig ablenken, damit sie nicht auf dumme Gedanken kommen“; wirft Hjar aus dem Hintergrund ein.

Meisterinformationen:

Gemeinsam wird der Entschluß gefaßt, eine kleine Gruppe über den gefährvollen Landweg in die Siedlung zu senden. Dort sollen die Geschütze unbrauchbar gemacht werden und die Gefangenen befreit werden.

Die Helden und drei weitere Hjalddinger werden ausgewählt. Wenn partout kein Zauberkundiger in der Gruppe ist, kann Hendrag oder ein Mitglied der Runjaski einspringen. Es bleibt nicht viel Zeit, die Ausrüstung zu packen. Die Truppe muß ca. fünf Meilen durch den Dschungel, dann rein in das Fort und die Gefangenen befreien. Mit dem Winddrachen geht es schnell um Kossike herum. Mit einem Beiboot geht es in Richtung Bilku, den Riffen entgegen. Um über die Riffe zu kommen muß den Helden immer mal wieder eine Sinnesschärfeprobe gelingen, die nach eigenem Gutdünken erschwert sind. Dazu muß dem „Steuermann“ noch Proben auf Boote-Fahren ablegen, um allen Untiefen auszuweichen. Mach es spannend, aber nicht unmöglich.

Der Winddrachen wird wieder zurück zur Flotte fahren. Man wird sich in Neu-Bosparan wieder treffen. Um den Überraschungsmoment und die bessere Deckung zu nutzen, soll das Unternehmen nachts durchgeführt werden. Sobald die Helden erfolgreich waren, sollen sie ein Signal geben, um den zweiten Angriff einzuläuten.

Eine Nacht auf Bilku

Allgemeine Informationen:

Nach etwas mehr als vier Stunden Fahrt, seid ihr auf der Nordseite von Bilku angelangt. Etwa eine Meile vor euch ist der Strand. Dazwischen schlagen die Wellen des Perlmeeres an die Riffe. Teils sind sie über dem Wasser, der größere und auch gefährlichere Teil aber befindet unter der Wasseroberfläche. Bunt leuchten die Korallen als sie Praios Schein trifft, die Seevögel kreisen tief nach ihrer Suche nach Beute. Auf eurem Weg zum Strand streift das Boot nur knapp über die Felsen. Nach etwa einer Stunde seid ihr am feinen Sandstrand von Bilku angekommen. Noch schnell das Boot verstecken und weiter geht's.

Vor euch liegt ein grüne Wand, aus der zahlreiche Geräusche zu vernehmen sind. Lautes Keckern und Vogelgeschrei zeugen vom Leben im Wald. Dann ein unheilvolles Brüllen, urplötzlich herrscht Totenstille.

Ihr betretet den Wald und seid in einer anderen Welt. Anfangs trifft Euch Praios's Strahl noch direkt, dann verschwindet er hinter einer Wand aus Blättern. Von überall her hört ihr Vögel schreien, kleine Affen meckern und übertreffen sogar noch den Lärm, den Ihr von Token kennt. An manchen Stellen scheint sich der Boden zu bewegen, aber es sind nur Insekten. Mühsam bahnt ihr euch den Weg durch die grüne Hölle, und es kommt euch vor, daß es hier im Dschungel fast noch wärmer ist als in der Bucht.

Meisterinformationen:

Hier sind eindeutig Orientierungsproben angebracht, um wenigstens die ungefähre Richtung beizubehalten. Immer wieder gibt es Hindernisse, sei es ein Sumpfloch, ein großer umgestürzter Baum oder gar eine Begegnung mit den Jägern des Dschungels. An einigen wichtigen Stellen (z.B. Furt oder Lagerplatz) sind auch Proben auf das Talent Wildnisleben nötig. Um alle Bedrohungen durch Pflanzen, die allgegenwärtigen Insekten und größere Tiere rechtzeitig zu erkennen, sind erschwerte Gefahreninstinkt-Proben angebracht. Bereite den Helden eine unvergessliche Reise durch den Dschungel. Zeig Ihnen, daß Sie hier nicht hergehören. Anregung für den Ausflug findest Du auf Seite 90 im Heft „Der tiefe Süden“ aus der Al'Anfa Box. Für Begegnungen kannst Du die entsprechenden Tabellen (Seiten 102/103) aus der Box „Drachen, Greifen, schwarzer Lotos“ verwenden.

Meisterinformationen:

Die Helden sollten in der Abenddämmerung den Waldrand und damit Neu-Bosporan erreichen. In der Dunkelheit ist es wesentlich einfacher, in die Siedlung einzudringen. Wenn sie arg angeschlagen sind, gönne ihnen auch einen halben Ruhetag bis zur nächsten Dämmerung.

Allgemeine Informationen:

Gegen Abend kommt ihr an den Waldrand; keine fünfhundert Schritt vor euch liegen die Palisaden von Neu-Bosporan. Ihr hättet nie gedacht, daß ihr hier noch einmal ankommen würdet. Doch jetzt seid ihr hier, der verhassten Feind scheint euch nicht bemerkt zu haben. Bis zur Siedlung ist der Wald gerodet, hier gibt es wenig Deckung, einzig die Felder und einige niedrige Büsche und Hecken sind auszumachen. Auf den Wachtürmen brennen Feuer, ab und zu ist auch eine Patrouille mit einer Fackel auf dem Wehgang zu erkennen

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

Es scheint wenig aussichtsreich, sich durch das Tor in die Stadt einschmuggeln zu wollen – in einer so kleinen Siedlung fällt jeder Fremde auf wie ein bunter Hund – zumal, wenn es sich um einen Thorwaler handelt. Und wer ist noch nach Anbruch der Dunkelheit auf den Feldern?

Meisterinformationen:

Die Helden sollten beim Anschleichen und dabei jede Deckung ausnutzen; dafür solltest Du Schleichen bzw. Sich Verstecken-Proben verlangen. Für die letzten 200 Schritt kannst Du die Proben erschweren, für die letzten 100 Schritt muß Du es sogar. Jetzt ist die Siedlung zu nah. Die Gefahr einer vorzeitigen Entdeckung ist sehr groß.

Sollten die Helden den äußerst gewagten Plan gefaßt haben, direkt in die Garnison einzusteigen, sind alle Proben ab einer Distanz von 200 Schritt zur Festung um weitere 2 Punkte erschwert.

Schlägt eine Probe fehl, dann laß die Wachen aufmerksam in Richtung der Helden spähen. Aber nur wenn eine Probe katastrophal endet, wird ein Alarm ausgelöst.

Sollte dies der Fall sein, so sind bei einem erneuten Versuch die Proben erschwert; der Feind ist jetzt deutlich aufmerksamer.

Um schließlich die Holzpalisade zu überwinden ist eine Klettern-Probe nötig. Ein Seil könnte - geschickt geworfen - mit einer Schlaufe Halt finden. Ein Wurfanker verursacht viel Lärm, und birgt die Gefahr einer vorzeitigen Entdeckung.

Wenn die Helden vorher die Siedlung ausspähen möchten, kann ein Baum hilfreich sein, aber auch magische Aufklärung solltest Du nicht verhindern.

Einige Worte generell zum Einsatz von Magie: Wie auch schon beim Angriff auf die Sanin ist Magie bei der Unternehmung äußerst hilfreich. Man sollte jedoch drauf achten, wie sie zur Anwendung kommt. Ein gutes Beispiel mag da der SILENTIUM sein der mit seiner Stillezone am falschen Ort

verräterisch sein kann. Magischer Nebel kann auf Grund seiner lokalen Wirkung auch nur begrenzt zum Einsatz kommen. Am nützlichsten beim Eindringen in die Siedlung scheinen am ehesten Zauber aus der Illusionssparte zu sein. Aber auch ein INVISIBLE wird in diesem Fall gute Dienste leisten, doch sollte man bedenken, daß die Helden ohne Gegenständen in die Siedlung auskommen müssen.

Allgemeine Informationen:

Geduckt, jede Deckung nutzend bewegt ihr euch über die Ebene. Nach einer kurzen Weile erreicht ihr die Wand aus Holz, die ca. 4 Schritt über euch endet.

Ihr wartet kurz, um sicher zu sein, daß sich keine Wache in Nähe befindet, dann beginnt ihr mit dem Klettern. Auf dem Wehrgang seht ihr die Siedlung zum ersten Mal komplett. Neu-Bosporan besteht aus ca. 20 Holzgebäuden, die Festung auf einem kleinen Hügel ist großteils aus Holz erbaut. Dort oben müssen auch die Geschütze sein. Inmitten der kleinen Kolonie streckt sich ein hoher steinerner Turm in den Nachthimmel. Durch seine Bauweise wirkt er fremd inmitten der Siedlung. In der Festung brennen mehrere Wachfeuer, auch ist in der Nähe der Palisaden könnt ihr (je nachdem, wo sich die Helden befinden) einen großen Käfig im Schein der Wachfeuer erkennen.

Neu-Bosporan

Eine Beschreibung und Karte von Neu-Bosporan findest Du im Anhang.

Innerhalb der Mauern

Meisterinformationen:

Mache es den Helden nicht zu leicht, sich in der Siedlung zu bewegen. Eine Patrouille oder nächtliche Passanten sollten sie kräftig zum Schwitzen bringen. Auch hier ist Magie eine gute Alternative zur Gewalt. Ein wohlingesetzter Beherrschungszauber (BANNBALADIN o. ä.) kann hier Wunder wirken, auch ein IGNORANTIA UNGESEHEN und ähnliche Sprüche sind sehr hilfreich. Auch sind Tiere (besonders Hunde oder Gänse) geeignet, ihren Teil zur Spannung beizutragen. Auf dem Gelände sind unbedingt erschwerte Schleichen- bzw. /Sich Verstecken-Proben nötig. Das gilt insbesondere für die Festung und in der Nähe des Käfigs. Auf dem Wehrgang ist alle Stunde eine Patrouille unterwegs, die ca. eine halbe Stunde unterwegs ist. Auch in den Türmen sind ab und an Soldaten anzutreffen. Das Haupttor ist mit drei Mann besetzt. Innerhalb des Forts kannst Du ruhig noch eine Ruderkeule zulegen. Es sollte sich ein kurzweiliges Rennen und wieder im den Schatten verschwinden abspielen.

Die Geschütze

Das Glück scheint den Helden hold zu sein. Die zur Wache eingeteilten Soldaten (drei Stück) versehen ihren Dienst nachlässig. Keiner rechnet mit einem erneuten Angriff – schon gar nicht bei Nacht und am allerwenigsten von Land aus. Mit etwas Geschick sind die drei Wachen schnell und leise ausgeschaltet.

Um die Geschütze zu beschädigen, braucht man einiges Geschick und Ideen. Wenn einfach nur wahllos Seile durchtrennt werden, die unter Spannung stehen, kann es zu bösen Verletzungen der Helden kommen. Um die komplizierten Gerätschaften nachhaltig zu sabotieren sind erschwerte Proben auf Mechanik notwendig. Eine evtl. vorhandene Berufsfertigkeit Richtschütze ersetzt das Talent Mechanik (und macht die Proben auch deutlich einfacher). Je nach Waffe und Geschick dauert die Aktion unterschiedlich lang. Ob die Helden alle Geschütze oder nur einige wenige sabotieren können, hängt von Deiner Gnade als Meister ab. Bedenke aber, das ein ausgelöster Alarm die Befreiung der Gefangenen fast unmöglich macht.

Auch hier kann der Einsatz von Magie eine sinnvolle Alternative sein. Zauber wie dem HARTES SCHMELZE oder DESINTEGRATUS eignen sich hervorragend. Allerdings muß auch hier ein Spieler einspringen. Hendrag oder evtl. weitere Begleiter beherrschen diese Zauber nicht.

Die Gefangenen

Irgendwann werden sich die Helden an die Befreiung der Gefangenen machen; entweder vor oder nach der Zerstörung der Geschütze, vielleicht teilen sich die Helden ja auch auf, um an zwei Stellen gleichzeitig zuzuschlagen.

Je nachdem, welchen Weg die Helden durch die Siedlung zum Käfig wählen, kannst Du sie wieder kräftig schwitzen lassen.

Um an den Käfig heranzukommen, müssen erst die drei Bewacher ausgeschaltet werden. Auch hier muß es schnell und leise vonstatten gehen, um keinen Alarm auszulösen.

Sämtliche Seitenwände und die Decke des Käfigs bestehen aus festen Bambusstangen, die mit widerstandsfähigen, leicht klebrigen Lianen verbunden sind. Einziger Zugang ist eine knapp einen Schritt hohe und 40 Finger breite Klappe, deren „Scharniere“ ebenfalls aus Lianen bestehen. Die Pforte ist mit zwei schweren Ketten mit Vorhängeschlössern gesichert.

Während sich die Ketten kaum ohne Magie (oder großen Lärm) sprengen lassen, bietet das Schloß einem geschickten Schlösserknacker keinen nennenswerten Widerstand (einfache Schlösser-Knacken-Probe oder alternativ dazu eine erschwerte Mechanikprobe – passendes Werkzeug wird vorausgesetzt).

Will das nicht gelingen, muß man sich daran machen, die Lianen zu durchsäbeln – eine klebrige und langwierige Angelegenheit. Mehr als drei Helden können nicht gleichzeitig an einer Stelle arbeiten. Sämtliche Klingen sind nach dieser Aktion mit dem klebrigen Harz der Lianen verschmiert und dadurch nur noch bedingt verwendungsfähig. Als TP kannst Du für eine Liane 20 ansetzen, einen RS hat sie nicht. Um eine Seitenwand „aufbrechen“ zu können, müssen insgesamt acht Lianen zerstört werden. Mißlingen Proben, erhöht sich die Zeit entsprechend, bei Patzern sind die Klingen nach kurzer Zeit zu stumpf, um die Ranken zu durchschneiden (Für den weiteren Einsatz kannst Du einen TP vom Schaden der Waffe abziehen).

Je nach Verfassung der Gefangenen sind diese entweder in der Lage, sich einem evtl. Kampf zu stellen oder sie müssen heimlich unter dem Geleit der Helden aus Neu-Bosparan verschwinden.

Wenn zumindest der Großteil der Geschütze ausgeschaltet ist und die Gefangenen befreit sind, ist der Weg für den finalen Angriff auf Bilku frei. Ein von den Helden abgefeuerter Brandpfeil oder ein größeres Feuer auf der Insel kann als Angriffssignal für die Flotte dienen. Wenn Du es den Helden (und den Spielern) zumuten magst, kannst Du noch eine kleine Jagd im Dschungel durchspielen. Beim Verlassen der Siedlung sind auch die gleichen Proben anzuwenden, wie beim Anschleichen. Allerdings sollen die Hjalinger ihren Häschern entkommen können. Vielleicht verstecken sich die Helden (oder zumindest ein Teil von ihnen) in der Siedlung und unterstützen den zweiten Angriff von innen aus hilfreich. Um Verwirrung zu erzeugen, kann beispielsweise ein Feuer in der Siedlung gelegt werden.

Der Hauptangriff

Meisterinformationen:

Der Hauptangriff auf Neu-Bosparan startet, sobald das Signal der Helden durch einen langgezogenen Hornstoß bestätigt wurde. Mit gesammelter Flotte geht es in Richtung Bilku. Derweil sind die Helden auf der Flucht in den Dschungel oder starten ihre Ablenkungsmanöver in Neu-Bosparan. Den Spielern werden sicherlich einige gute Ideen einfallen, um in der Stadt Verwirrung zu stiften. Im folgenden Optimalfall, haben die Helden einen Großteil der Geschütze beschädigt und alle Gefangenen befreit. Die Flotte kann sich relativ unbehelligt nähern. Sollte dies nicht den Gegebenheiten entsprechen, die sich in Deiner Spielrunde ergeben haben, mußst Du dies entsprechend abändern.

Allgemeine Informationen:

Kaum verstummt das Horn, setzt sich die Flotte in Bewegung. Von allen Schiffen dröhnt laut das Jurgalied. Die aufgehende Sonne bricht sich auf den Rüstungen und Waffen der Streitmacht.

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

Die Geschütze sind bemannt, und die Mannschaften brennen darauf, sich zu beweisen. Die Runjaski haben sich versammelt, um eines ihrer Rituale vorzubereiten. Die Stimmung an Bord ist aufgewühlt, jeder fühlt, das die Stunde der Rache nun endlich gekommen ist.

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

Kaum ist die Insel auf Schußweite der Schiffsgeschütze heran, legen sie los. Unter dem Jubel der Mannschaft fliegen die ersten Geschosse auf die Siedlung zu und hinterlassen dort ihre Spuren. Der Angriff auf Neu-Bosparan hat begonnen! Von dort kommt ab und zu ein einzelner Schuß, der aber keinen großen Schaden anrichtet. Nach einigen Treffern auf die Geschützstellung hört die spärliche Gegenwehr auf.

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

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

Meisterinformationen:

Das nun folgende Landgefecht kann unterschiedlich ausfallen, je nach dem Erfolg der Helden und ihrem jetzigen Aufenthaltsort (in der Siedlung oder im Dschungel), ebenso auch von den Gewohnheiten in der Spielgruppe

- Welche Geschütze sind wie stark beschädigt; wie stark wird die Flotte beim Angriff beschossen?
- Sind alle Gefangenen befreit oder können sie als Geisel gegen die Angreifer eingesetzt werden?
- Ein Angriff aus dem Dschungel von Bilku. Die Helden (und evtl. die Gefangenen) sollten das Tor relativ leicht nehmen können, da die Horasier sich auf die Verteidigung der Seeseite vorbereiten.
- Haben die Aktionen der Helden innerhalb der Siedlung Erfolg?
- Ein wildes Gemetzel beginnt, bei dem alles niedergemacht wird, was nicht nach Hjaldringer aussieht oder riecht. Dabei ist es egal ob bewaffnet, unbewaffnet, Geweihter, Mann oder Frau.
- Die Thorwaler gehen gezielt gegen die Soldaten und andere ‚Widerstandsnester‘ vor
- Die Helden sollen und dürfen gegen besondere Gegner (Offiziere oder besondere Einzelgegner) kämpfen und so vielleicht ein vorzeitiges Ende des Kampfes erreichen.
- Ebenso sollen besondere Aktion wie z. B. das Einholen der Adlerflagge oder das Hissen der thorwalischen Flagge belohnt werden.
- Wenn Du magst, können die Helden Geweihte oder wehrlose Horasier vor dem blindwütigen Angriff retten. Damit dürften zumindest die Götter gnädig gestimmt sein.

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

Spezielle Informationen:

Die Thorwaler, in ihrem Zorn ob der zurückliegenden Fehlschläge und Demütigungen, in ihrem Haß auf die Horasier ob der Zerstörung Thorwals, sind nicht gerade zimperlich, als es daran geht, die feindliche Siedlung zu stürmen. Egal ob bewaffnet oder unbewaffnet, ob Mann oder Frau, Soldat oder Bürger, wer immer sich den Kriegerinnen und Kriegern entgegenstellt, wird gnadenlos niedergemacht. Ein Walwütiger macht selbst vor einer Geweihten nicht halt, erst als diese in ihrem Blut liegt, gelingt es einem der Hetleute, ihn zur Besinnung zu bringen. Einstweilen wagt Jurga es nicht, sich ihren rachedurstigen Leuten entgegenzustellen und von ihrem Toben abzuhalten. Sie weiß, was sie ihnen nach allem schuldig ist. Bald schon stehen die ersten Gebäude lichterloh in Flammen – endlich Vergeltung für die schwelenden Trümmer von Thorwal.

Keinesfalls sollte ganz Neu-Bosparan ein Opfer der Feuersbrunst werden. Nachdem der erste Rachedurst befriedigt ist, obsiegt die Vernunft. Das feuchte Klima und der relativ große Abstand zwischen den Häusern vereiteln ein allzu rasches Überschlagen der Flammen auf andere Gebäude – Zeit die Hetleute, die Situation unter Kontrolle zu bekommen.

Nach dem Kampf

Spezielle Informationen:

Neu-Bosparan ist erobert, die Sanin aufgebracht. Alle Ziele der Kaperfahrt sind erfüllt. Auch wenn es große Opfer gekostet hat, war die Expedition ins Südmeer ein voller Erfolg. Die siegreichen Thorwaler machen sich nach gewonnener Schlacht daran, Neu-Bosparan nach „nützlichen Gegenständen“ zu

durchsuchen. Für die Daheimgebliebenen muß ja ein Mitbringsel gefunden werden. Die letzten Widerständler werden gefangen genommen und eingesperrt.

Bis in den frühen Morgen ziehen die Thorwaler johlend und siegestrunken durch die Siedlung. Bei Wein und allerlei Köstlichkeiten aus den horasischen Kellern läßt es sich trefflich feiern. Erst später, in einer ruhigen Stunde, wird der Toten der Reise und der Opfer in Thorwal gedacht.

Auch gilt es die gefangenen Horasier und zu versorgen bzw. zu bewachen. Auch hier bietet sich für die Helden einiges. Sie können z.B. als Vermittler zwischen den Fronten dienen. Jurga spricht mit allen Hjaldingern die weiteren Pläne durch. Dabei kann jeder seine Meinung aussprechen. Folgende Punkte gibt es zu besprechen:

- Eine Umbenennung der Kolonie von Neu-Bosporan in Neu-Thorwal wird angedacht.
- Eine entsprechende Botschaft soll ans Horasreich geschickt werden (Vielleicht eingerollte Flagge, eine ‚korrigierte‘ Inselkarte oder die Köpfe einiger Horasier). Wer soll wie die Nachricht überbringen?
- Soll die Kolonie gehalten werden? Dann ist eine Reparatur bzw. ein Ausbauen der Befestigung nötig sein. Für wie lange soll die Insel für Thorwal besetzt bleiben?
- Gelingt es den festgesetzten Horasiern, einen Aufstand gegen die Thorwaler anzuzetteln? Vielleicht gelingt einigen Gefangenen die Flucht in den Dschungel.
- Sind während des Angriffs schon Horasier in den Dschungel geflüchtet. Vielleicht verbünden sich beide Gruppen gegen die neuen Herren auf der Insel. Das bietet die Gelegenheit für einen Partisanenkrieg auf Bilku.
- Bilku bietet eine gute Basis für Kaperfahrten gegen Al' Anfa.
- Was passiert mit den Geiseln? Werden die Verwandten Lösegeld bezahlen oder auf ihre Angehörigen pfeifen? Vielleicht gibt es auch eine gewagte Befreiungsaktion?
- Gelingt es, die Sanin wieder flottzumachen und der Beute in die Heimat zu bringen. Die Schivone ist sicherlich eine Verstärkung für die Heimatflotte.
- Wer bekommt welchen Teil der Beute? Auch muß die Ladung der Sanin aufgeteilt werden
- Vielleicht lassen sich im Süden weitere Verbündete gegen das Horasreich oder gegen Al'Anfa finden. So wäre z.B. das Königreich Kemi ein potentieller Verbündeter.
- Weitere Anregungen für ein Spiel im Südmeer bietet Dir die Al'Anfa-Box

Es sind sicher nicht alle Möglichkeiten aufgezählt. Der weitere Verlauf der Geschichte wird in der Thorwal Standarte weiter erzählt.

Der Lohn der Mühen

Für die Erfahrungen und Strapazen erhält jeder Held 300 AP. Für gutes Rollenspiel oder besondere Ideen haben sie sich noch mal bis zu 50 AP verdient.

Zusätzlich erhält jeder Held einen Freiwurf auf das Talent „Boote Fahren“ und – falls er kein Hjaldinger ist – eine Punkt auf das Talent „Sprachen kennen“. Zumindest einige Flüche haben sich fest in seinem Gedächtnis verankert.

Es muß nicht ausdrücklich betont werden, daß die Helden bei den beteiligten Thorwalern einen gehörigen Stein im Brett haben. Auch ist die Freundschaft Jurga's gewiss nicht von Nachteil.

Wenn die Skalden erst die Geschichte der Südmeerfahrt in Thorwal verbreiten, werden die Namen der Helden in jeder Halla mit Wohlwollen aufgenommen.

Allerdings werden sich auch die horasischen Geiseln die Namen und Gesichter der Helden merken ...

Anhang

Die Miniwatu

Die Miniwatu sind erst seit wenigen Generationen auf den Gewürzinseln heimisch. Sie stammen von befreiten Sklaven des Festlandes ab, die – bisweilen auch von Thorwalern - hier abgesetzt wurden. Eigentlich kein eigener Stamm, hat das gemeinsame Schicksal sie doch so eng zusammengeschweißt, daß sie sich als große Sippe empfinden. Mittlerweile sorgen natürlich auch etliche familiäre Bindungen dafür, daß die Miniwatu sich als ein Volk empfinden. Die Miniwatu pflegen eine feudale Herrscherstruktur und herrschen als Kriegeradel über die ursprünglich hier ansässigen Utulu. Die weißen Großlinge sind den Miniwatu selbstverständlich nicht fremd, und sie treiben üblicherweise Handel mit ihnen. Eigentlich wäre der Stamm den Thorwalern nicht feindlich gesonnen. Doch zufällig sind diese in der Tabuzone angelandet, und wer aus dem von Geistern beherrschten Gebiet kommt, um die Heiligtümer der Miniwatu zu schänden, kann nicht auf Freundschaft hoffen.

Tabulinie

Die Tabulinie wurde von den Schamanen der Utulu, den ursprünglichen Bewohnern Tokens, errichtet. Kurz nach der Landung der ersten Sklavenjäger hofften sie damit die „weißen Teufel“ zu bannen. Die Tabulinie schneidet die beiden Buchten ab, die sich als Ankerplatz für große Segelschiffe eignen. Bedauerlicherweise zeigten sich die Sklavenjäger wenig beeindruckt von den Totempfählen. Zu Hunderten verschleppten sie die Unglücklichen und pferchten sie in einem Lager im Südteil der Insel zusammen. Den unmenschlichen Bedingungen dort vielen etliche Sklaven zum Opfer. Nachdem die Sklavenjäger wieder verschwunden waren, befanden die Schamanen, daß es notwendig sei, die Tabulinie weiter aufrecht zu erhalten, als Schutz vor den bösen Geistern, die im Süden umhergingen – die unglücklichen Tampams ihrer versklavten Schwestern und Brüder. Tatsächlich streifen die ruhelosen Geister der ermordeten Utulu durch den Dschungel, und anders als die Sklavenjäger werden sie durch die Tabulinie gebannt – nicht zuletzt ein Grund, warum auch die Miniwatu die Tabulinie achten und hüten. Womöglich stoßen die Helden ja auf eine dieser verlorenen Seelen. Ob diese sich voller Haß, Trauer oder gar mitfühlend gebärdet, sei Dir überlassen. Die Tabuzone bietet einen wirkungsvollen Schutz für die Thorwaler, so lange sie sich nicht aus ihr herauswagen.

Die Admiral Sanin

Vor drei Götterläufen in Grangor auf Kiel gelegt, ist die Admiral Sanin das erste Schiff der gleichnamigen Schiffsklasse. In diesem Abenteuer begegnet sie den Helden als Schatzschiff des Horasiates, auf ihrer Fahrt, Waren und Abgaben der Kolonien nach Vinsalt zu verbringen. In punkto Geschwindigkeit und Bewaffnung ist die Sanin eines der leistungsfähigsten Schiffe Aventuriens. Kapitän ist Efferdios Ravallya, für den diese Reise die letzte im aktiven Dienst der kaiserlichen Flotte sein sollte. Zu seinem Stab gehören nicht minder erfahrenen Offiziere. Womöglich ist es gerade die langjährige Routine und der feste Glaube an die Unüberwindlichkeit der Sanin, die Ravallya und seine Mannschaft so unvorsichtig werden ließen, daß die Thorwaler eine Chance haben, das Schiff zu entern.

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

Länge: 37,3 Schritt

Breite: 11,9 Schritt

Schiffsraum 780 Quader

Tiefgang: 5,2 Schritt

Frachtraum 520 Quader

Besatzung: 120 M + 50 S + 25 G

Beweglichkeit: mittel

Struktur: 5

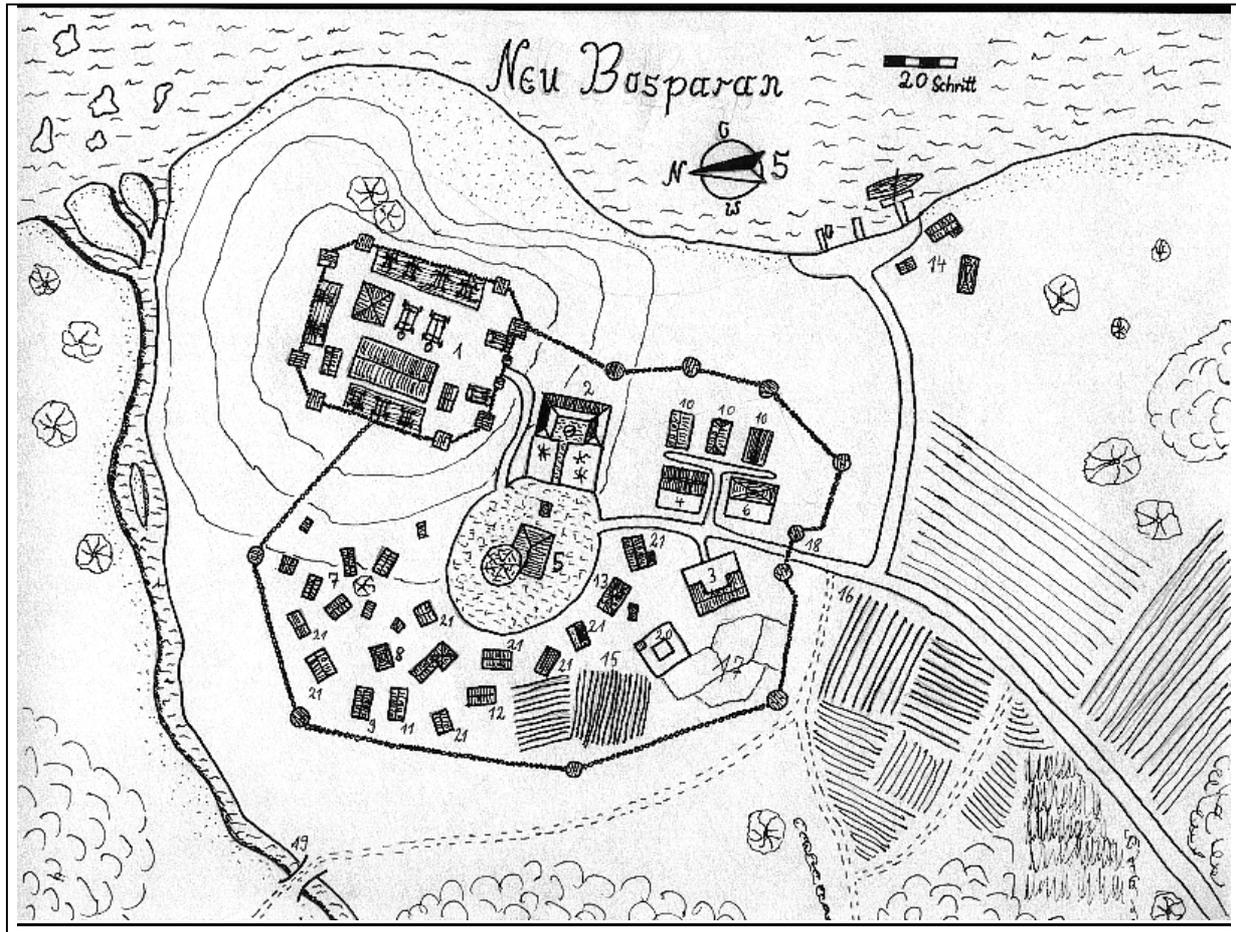
Bewaffnung: 2 schwere Rotzen am Bug, je 4 mittlere Rotzen auf jeder Seite und 6 Hornissen

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

Präfectin Sara ya Mornicala

Sara ya Mornicala entstammt einer grangorischen Familie niederen Adels. Als Präfectin von Neu-Bosparan unterstehen ihr die fünfzig horaskaiserliche Soldaten der über dem Ort gelegenen Festung. Sara ya Mornicala ist etwa acht ein halb Spann groß (1,73 Schritt). Ihre haselnussbraunen Augen blicken meist ein wenig misstrauisch drein und lassen keine Zweifel daran, dass mit der resolute Dame schwer zu handeln ist.

Neu-Bosparan



Bewohner: 170, davon 30 % mit Waldmenschblut
Tempel: Gemeinsamer Peraine- und Hesindetempel
Garnison: 1 Banner Horasgarde

1. Garnison

Das hölzerne Fort steht auf einem kleinen Hügel, zu dem ein kleiner Pfad hinaufführt. Euer Ziel – die Geschütze – sind auf einer weiteren kleinen Anhöhe innerhalb der Befestigung zu erkennen. Es sind vier Böcke und drei große Aale. Das größte Geschütz ist aber ein riesiger Bock. Er ist einige größer als die anderen und mit seiner großen Reichweite auch das gefährlichste für angreifende Schiffe. Bei den Geschützen brennen nachts Wachfeuer, an dem drei Gardisten sitzen. Ihren Dienst versehen sie recht lustlos, kaum einer rechnet ernsthaft mit einem weiteren Angriff. Dicht neben den Geschützen ist ein kleiner Schuppen zu sehen; in ihm werden die Geschosse und sonstige Munition aufbewahrt. Die Soldaten der Horasgarde sind in der Garnison, wenn sie Dienst haben. In der freien Zeit wohnen und schlafen sie zu Hause bei ihren Familien. Die Kommandantur ist aus Stein gemauert, eine Ausnahme in Neu-Bosparan. Im Erdgeschoß befinden sich die Räume des Zahlmeisters, der beiden Unteroffiziere und die Zimmer des Adjutanten. Im oberen Stockwerk befinden sich die Arbeitsräume für die Offiziere und ein Kartenraum. Ein weiteres Steingebäude ist die kleine Garnisonsschmiede.

2. Villa der Gouverneurin Cavalliera Nurim ya Berdin

Die U-förmige Villa ist komplett aus Holz errichtet. Der zweistöckige Bau im neu-horasischen Kolonialstil ist mit kunstvollen Schnitzereien verziert. Im kleinen Innhof ist ein Springbrunnen in Form der reitenden Rahja. Der Garten wirkt sehr gepflegt, oft sieht man die Cavalliera dort sitzen, wenn sie sich um die exotischen Blumen kümmert. Auch sonst ist die Baronin den schönen Künsten zugeneigt. So sitzt sie mit ihrem Mann, dem Capitain Hernez ya Berdin, auf der kleinen Terrasse und lauscht dem Gesang der beiden Barden. Diese sind von ihr für ein fürstliches Salär hierher gelockt worden. Auch einen Gaukler hat es vor kurzem hierher verschlagen.

Die Verwaltung der kleinen Kolonie läßt ihr viel Zeit, sich mit anderen Dingen zu beschäftigen. Es gibt nur ab und zu Recht zu sprechen. Anweisungen oder Erlasse gibt es nur, wenn aus der fernen Heimat ein Schiff vorbeikommt. Im Haus leben noch sechs Diensthofen, so daß noch viel Platz für Kinder bleibt

3. Domizil Ya Badory

In dieser Villa lebt schon seit drei Götterläufen der Signor Kelian Ya Badory mit seiner Frau, den beiden Kindern und vier Diensthofen. Ganz freiwillig ist er nicht hier; seine Intrigen gegen den Gransignor von Weissenfels sind zu früh bekannt geworden. Damals ließ man ihm die Wahl zwischen zehn Läufen Neu-Bosporan oder zwei Jahren Strafkolonie. Seitdem grübelt er, wer ihn damals verraten hat.

4. Villa Ya Monai

Es war bei einem Empfang am Horashof vor fünf Monaten, als der edle Gerihat ya Monai durch reichlichen Alkoholgenuß mit lauter Stimme schmutzige Hafenlied sang und zu allem Überfluß noch sehr anzügliche Bemerkungen über die anwesenden Geweihten beifügte. Da sein Vater Frankus bei der Armee einen hohen Posten inne hat, wurde der Jüngling nach kurzer Haft „zur Einschätzung der allgemeinen Lage“ ins Südmeer befördert. Ohne die Bälle, festliche Empfänge und die Oper vertreibt ihm nur seine Mätresse die Zeit. In den Briefen, die er in die ferne Heimat schickt, schildert er sich als tollkühnen Piratenbezwinger. In der harten Realität fürchtet er sich aber vor jedem noch so kleinen Kriechtier.

5. Forscherturm

Inmitten der Siedlung erhebt sich ein für diese Gegend ungewöhnliches Bauwerk, ein gut 20 Schritt hoher, steinerner Turm. Vor etwa 40 Götterläufen haben horasische Gelehrte diese Stätte der Forschung errichtet, vornehmlich um die Gestirne zu beobachten. Das Gemäuer besteht aus sechs Stockwerken und wird von einer Aussichtsplattform gekrönt. Dort oben befindet sich das kleine Observatorium. Vier Forscher weilen zur Zeit in Neu-Bosporan, eine Astronomin, ein Astrologe, eine Botanikerin und ein Ornithologe. Ihnen gehen drei Gehilfen zur Hand, die ebenfalls hier untergebracht sind. Jeder der Gelehrten lebt und forscht in einem der oberen Stockwerke, die beiden unteren beherbergen Küche, Speisesaal und eine kleine Bibliothek.

6. Tempel

Das kleine Haus ist leicht zu übersehen, wenn nicht eine Schlange und ein Storch auf die Seiten aufgemalt wären. Hier haben sich Rethin Furlan, der Hesindegeweihte (42 aus Methumis) und Schwester Niam Potrin (35, Vinsalt), die hiesige Geweihte der Peraine verewigt (Zumindest bis zum Überfall). Beide haben eine jeweils eine kleine Betnische und einen Raum für die Kultgegenstände zur Verfügung. Dazu existiert ein Aufenthaltsraum mit Küche und zwei Schlafzimmer. Es ist kein Geheimnis, das meist eines davon unbenutzt ist. Beide arbeiten eng mit den Forschern zusammen, die oft zu wissenschaftlichen Gesprächen und Deutungen der Götter hier weilen.

7. Hütten der Gestrandeten

Am Rand der Siedlung leben in kleinen schäbigen Hütten aus Stroh, Bambus und großen Palmwedeln, einige Glücksritter und Söldner. Sie alle suchten hier im Süden ihr Glück, was sie fanden waren nur Entbehrungen und Enttäuschungen. Reichlich desillusioniert warten sie hier auf eine Gelegenheit wieder in die Zivilisation zurückzukommen. Die Sanin hat einige wenige mitnehmen können, so daß sich die Unterkünfte etwas geleert haben. Meist sitzt der verbliebene Rest bei Bodor und läßt sich vollaufen. Ab und zu gibt es auch Unstimmigkeiten, doch die sind zumeist recht schnell behoben. Sie haben nur ihre eigenen Sorge und Probleme im Kopf. Ohne zu zögern würden sie die anderen ans Messer liefern, nur um eine Passage in Richtung Heimat zu bekommen.

8. Bierbrauer

Der alte Bodor verbringt hier seinen Lebensabend. Mit seiner Frau Liron lebt er schon mehrere Götterläufen hier und versorgt die Neu-Bosporaner mit frischgebrautem Bier. Er nennt seine alten Tische und Bänke stolz die beste Schänke im Umkreis von 200 Meilen. Man kennt sich und entsprechend ist der Umgang miteinander. Einzig mit den Glücksrittern gibt es ab und an Probleme – die meist sehr schnell durch die Soldaten gelöst werden. Die Zutaten für das Bier wachsen draußen auf den Felder.

9. Backhaus

Der Bäcker Erwin Mellteier ist ein alter Offizier, der nicht mehr von hier weg möchte. Er genießt hier seine Pension. Nachdem der alte Bäcker Gamlien verstorben war, übernahm er einfach die Backstube. Seitdem backt er das Brot für Neu-Bosporan. Dabei sind seine Künste im Laufe der Zeit doch recht gut geworden, was früher nicht immer der Fall war.

10. Speicher/Magazin

Eine der wichtigsten Funktionen in Neu-Bosporan hat Eram Ridolsam inne. Er ist der Verwalter der horaskaiserlichen Magazine im Südmeer. Mit diesem hochtrabenden Titel ausgestattet, verwaltet er die Speicher der Siedlung. Einmal im Götterlauf kommt ein Transportschiff, das die Vorräte mit Saatgut, Werkzeug und allerlei anderem wieder auffüllt. Alle horasischen Schiffe die im Südmeer unterwegs sind, nehmen hier die Schätze des Südens an Bord (Hesindigo und Tropenholz) In einem kleinen Krämerladen verkauft er die Waren aus der fernen Heimat. Dabei sind im Naturalien lieber als Bargeld. Mit blinkenden Münzen kann man in Neu-Bosporan recht wenig anfangen.

11. Tischler

Die Arbeiten von Alran Semporian sind einfach, doch für die hier lebende Bevölkerung vollkommen ausreichend. Nur die Einrichtung der Adelshäuser werden im dem fernen Horasreich hergestellt. Es gibt fast kein Haus, in dem nicht seine Waren stehen. Alran kümmert sich auch um den kleinen Park der Gouverneurin und arbeitet in der Werkstatt am Hafen mit.

12. Schneider

Rila Garthoni ist alles andere als erfreut hier im Süden zu sein. In Vinsalt wohnte sie mit ihrem Mann Horais in der Nähe der Oper. Sie kann bis heute noch nicht verstehen, wie sich Horais freiwillig mit der Horasgarde in nach Neu-Bosporan verlegen lassen konnte. Ihr fehlt all der Tratsch und Trubel aus der Oper und fühlt sich im tropischen Klima überhaupt nicht wohl. Das merkt man auch manchmal ihrer Arbeit an. Aber es gibt keinen anderen Schneider, den man aufsuchen könnte.

13. Grobschmied

Readin ist auch nicht ganz freiwillig in den Süden gezogen. In Neetha wird er wegen Totschlag im Zusammenhang mit einer Kneipenschlägerei gesucht. Auf seiner Flucht nutzte er die Gelegenheit und sprang auf ein auslaufendes Schiff. Für seine Überfahrt mußte er hart schuffen, doch kam er schließlich in Neu-Bosporan an. Nach einiger Zeit als Arbeiter auf den Feldern wurde er Gehilfe von Meister Lothar. Nach dessen Tod blieb er in der Schmiede und leistet dort gute Arbeit ab. Mit Loftan, dem Garnisonsschmied versteht er sich gut, beide sitzen oft gemeinsam bei Bodor.

14. Hafen mit Seilerei und Segelmacher

Der Hafen von Neu-Bosporan besteht auf zwei langen Anlegestellen, die ins Südmeer ragen. Dazu gibt es einen kleinen Kran für schwere Waren und zwei kleine Lagerhäuser. Die meisten Waren werden gleich in die das Magazin gebracht, so daß zumindest ein Lagerhaus fast immer leer steht. Es gibt auch eine kleine Werkstatt, in dem Schäden an den weitgereisten Schiffen ausbessert werden.

15. und 16. Felder

Einige Felder liegen innerhalb der Palisade. Sie dienen der Versorgung der Bevölkerung mit Getreide, Bananen, Tee und sogar ein wenig Muskatnuß gedeiht hier.

Vor den schützenden Palisaden sind weitere Felder angelegt. Hier wächst neben weiterem Getreide ein wenig Tabak. Allerdings sind die Erfahrungen mit den im Süden heimischen Gewächsen eher gering, so daß der Ernteerfolg zuweilen bescheiden ausfällt. Auf den Feldern

arbeiten vornehmlich Waldmenschen. Offiziell sind sie keine Sklaven, in der harten Realität unterscheidet sie nichts von anderen Sklaven auf südlichen Plantage in Al'Anfa oder Brabak.

17. Stallungen und Wiese für Nutztiere

Die hier lebenden Tiere dienen in erster Linie nicht der Versorgung mit Fleisch. Vielmehr sind ihre Erzeugnisse wie Milch oder Eier eine Nahrungsquelle für die Siedler. Einzig die Schweine werden zum Verzehr gezüchtet. Die Ochsen helfen bei der Feldarbeit. Ab und zu werden die Kühe auch außerhalb der Palisaden auf eine Weide geführt, doch nachts sind sie stets wieder in den Stallungen.

18. Haupttor

Am Haupttor sind immer zwei Gardisten stationiert, die allerdings wenig zu tun haben. Meist sitzen sie im Schatten der beiden Holztürme und lassen sich den Herrn Praios auf den Bauch scheinen. Nur nachts ist man vorsichtiger, vor einiger Zeit gab es einen Unfall mit einem Panther. Die hier diensttuenden Soldaten werden von ihren Familien mit Essen versorgt.

19. Der kleine Yaquir

Nicht weit weg von Neu-Bosporan fließt der kleine Yaquir vom Dschungel ins Südmeer. Der Name wurde als Erinnerung an die Heimat gewählt, weder von Größe noch Länge oder Tiefe sind miteinander vergleichbar. Der kleine Bach fließt recht gemütlich und wird nur von einer Holzbrücke überspannt. Aber auch ohne diese ist er leicht zu überwinden. An einigen Stellen sollen sich angeblich bissige Fische aufhalten.

20. Bambuskäfig

In diesem Gefängnis befinden sich die festgesetzten Hjalinger, insgesamt 15 Personen. Der Käfig diente vor einigen Götterläufen als Zwinger für Tiere und war damals nicht im allerbesten Zustand. Nachdem er allerdings auch zur Festsetzung betrunkenener Glückritter verwendet wird, ist er in einem besserem Zustand. Zur Bewachung sind hier drei Horasgardisten abgestellt, die sich nachts um ein Feuer versammeln und würfeln.

21. Wohnhäuser

Diese Gebäude dienen als reine Wohnhäuser. Sie sind recht unterschiedlich in ihrer Größe und Bauart. Einige sind aus Holz errichtet, teils sind es größere Strohütten. Allerdings sind diese weitaus besser in Schuß als die Unterkünfte der Gestrandeten am Westrand von Neu-Bosporan. Am Tag spielen die Kinder zwischen den Häusern, während ihre Eltern entweder ihren Dienst in der Garnison verrichten oder einem anderem Tagewerk nachgehen.

Kampf mit mehreren Beteiligten

Die passenden Regeln würden den Rahmen an dieser Stelle sprengen. Wir verweisen Dich an das Heft „Unter Piraten“ aus der Südmeerbox auf den Seite 23 und 24.

Die Kampfwerte

Erfahrener Miniwatu:

MU:	13	MR:	0	RS/BE:	2/1
LE:	50	AT/PA:	14/13*	TP:	**

* TAW Fernwaffen (Blasrohr): 19

** TP: W +3 (Speere, Keulen) bzw. W+1 (Blasrohrpfeile mit Gift)

Matrosen auf der Sanin:

MU:	12	MR:	-3	RS/BE:	1/1
LE:	38*	AT/PA:	11/10	TP:	W+3

* Werte für Einzelgegner. Für den Kampf mit mehreren Beteiligten kannst Du die Matrosen und die Geschützmannschaften addieren. Als LE gilt dann 145.

Seesöldner der Sanin:

MU:	14	MR:	5	RS/BE:	5/3
LE:	65*	AT/PA:	15/13	TP:	W+5

* Werte für Einzelgegner. Für den Kampf mit mehreren Beteiligten gilt LE 50. Die Werte für Offiziere kannst Du leicht erhöhen (LE 75, RS/BE 5/4, AT/PA 16/14, W+6)

Hjaldinger: Anzahl: ca. 250 Kampffähige

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

Für die Runajoski kannst du die Sprüche aus der Olporter Schule verwenden. Den einen oder anderen verbreiteten gildenmagischen Spruch als bekannt voraussetzen. Als AE kannst Du 50 Punkte ansetzen.

Horasgarde in Neu-Bosparan Anzahl: 45 Kampffähige

MU:	14	MR:	5	RS/BE:	4/3
LE:	60*	AT/PA:	16/12	TP:	W+5

* LE für Einzelgegner. Für den Kampf mit mehreren Beteiligten gilt LE 45. Die Werte für Offiziere (Einzelgegner) kannst Du leicht erhöhen. Dann gilt: LE 75, RS/BE 5/4, AT/PA 16/14, W+6.

Zivilisten in Neu-Bosparan: Anzahl: 30 Kampffähige

MU:	10	MR:	-3	RS/BE:	0/0
LE:	30*	AT/PA:	8/8	TP:	W+1

* LE für Kampf mit mehreren Beteiligten sowie für Einzelgegner gleich.

Abenteurer in Neu-Bosparan: Anzahl: ca. 8 Kampffähige

MU:	12	MR:	0	RS/BE:	2/1
LE:	35*	AT/PA:	13/11	TP:	W+3

* LE für Einzelgegner. Für den Kampf mit mehreren Beteiligten gilt LE 8.