Ergründer des Unergründlichen

Seelenhirten 3

Fanprodukt

Seelenhirten 3:
Ergründer des Unergründlichen

Inhalt

Vorwort.....3
Lutrina Hartfurth, auch Flusswölfin geheißen,.....4
Pÿristus Tyrakis dyll Teremon, ...10
Nyminora die Seebärin, ...15
Ragnar Swafnarson, ...21
Die Opposition: Tortura Tümmlertöter, ...28
Anhang I: Neue Liturgien.....35
Anhang II: Schwarze Gabe.....37
Anhang III: Neue Profession.....38

Impressum

Autor

Kai Lemberg

Lektorat

Daniel Bruxmeier, Andreas Gruner

Layout & Cover

Daniel Bruxmeier

Illustrationen

Jennifer S. Lange, Diana Rahfoth

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der **Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH** oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet. Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.
Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGE und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen.

Vorwort

„Als ihr den Tempel erreicht, tritt eine Priesterin mit seligem Lächeln an euch heran. »[Name der Gottheit] zum Gruße. Wie kann ich Euch helfen, werte Recken?«“

Wirklich? Warten Geweihte in ihrem Tempel, bis sie einem Haufen dahergelaufener Vagabunden (die sich auch noch als Helden betrachten) sekundieren können?
Nein, natürlich nicht. Jeder Götterdiener ist eine individuelle Persönlichkeit, die von einer höheren Macht geprüft und für würdig befunden wurde, ihre karmalen Kräfte aufzunehmen. Jeder Geweihte hat einen unverwechselbaren Charakter, mit eigenen Hoffnungen, Wünschen, Ängsten und Überzeugungen.
Das vorliegende Traktat mit dem Titel **Seelenhirten** liefert in mehreren Teilen Anregungen für gewöhnliche und außergewöhnliche Geweihte. Es werden Charaktere vorgestellt, die mitten im Leben stehen, ihren Dienst als Teil der Gesellschaft leisten und Anteil haben am Alltag der Gläubigen – ihrer Schäfchen.
Alle hier vorgestellten Figuren stehen zur eigenen Verwendung frei. Ihr weiteres Schicksal liegt in den Händen des Spielleiters und seiner Mitstreiter. Bei Bedarf können Namen und Geschlechter nach den eigenen Vorstellungen angepasst werden.

Aufbau

Seelenhirten präsentiert in mehreren Teilen jeweils drei Geweihte zu jeder Kirche des zwölfgöttlichen Pantheons. Dazu kommen einige Vertreter der „Halbgötter“-Kirchen. Außerdem wird jeweils ein Handlanger des erzdämonischen Widersachers vorgestellt.
Nach einem einleitenden, inneraventurischen Text folgt jeweils die **Vita** als Biographie der Person. Der **Habitus** umfasst Auftreten, Motivation und Ziele der Figur. Im **Modus Operandi** werden das mögliche Verhalten bei Konflikten und bevorzugte Liturgien vorgestellt. Das **Profil** liefert einen Überblick über relevante Spielwerte, während unter **Agenda** Vorschläge für den Einsatz im Spiel umrissen werden.
Eigennamen werden bei der ersten Nennung *kursiv* geschrieben und bei besonderer Bedeutung teilweise **fett** hervorgehoben. Talentproben werden unterstrichen, Zauber durch VERSALIEN verdeutlicht und Götter & Liturgien durch KAPITÄLCHEN gekennzeichnet. Verweise auf andere Publikationen sind mit der Seitenzahl in Klammern gesetzt und **fett** herausgestellt.

Ein paar Worte zur Regelkonformität

Die Seelenhirten basieren auf den DSA4.1-Regeln und wurde ohne Kenntnis eines *Vademecums* verfasst. Auf eventuelle Abweichungen zum Regelwerk wird Bezug genommen. Aus persönlichen Gründen bin ich bisher nicht auf DSA5 umgestiegen, daher möchte ich dem geneigten Leser eine eigene Adaption ans Herz legen.
Bei den LITURGIEN und SCHWARZEN GABEN werden neue Anrufungen höherer Mächte vorgestellt. Sie werden im Text umrissen und im Anhang regeltechnisch ausgeführt.
Schließlich nutzen die hier vorgestellten Seelenhirten LITURGIEN aus dem **Liturgiae Novae**, einer kleinen Sammlung an inoffiziellen Liturgien der Nanduriaten.
Über Lob und Kritik freue ich mich sehr. Auch Hinweise auf inhaltliche und regeltechnische Fehler nehme ich gerne entgegen.

Danksagung

Von Herzen danke ich meiner wundervollen Frau für ihre Geduld und Unterstützung sowie meinen fantastischen Kindern für ihren Optimismus und ihre Vorstellungskraft.

Persönliche Anmerkung

Angefangen hat die Arbeit an den Geweihten der Efferd-Kirche mit dem fürchterlichen banalen Konzept eine Fluss-Geweihte im Inland, einen Tempel-Geweihten an der Küste und eine Bord-Geweihte auf einem Schiff zu präsentieren. Dazu einen Wal-Geweihten mit einer Runaotta und eine Schurkin auf einem Dämonenschiff.
Irgendwie hat mich die Reise von dort zu den bisher umfangsreichsten Beschreibungen einzelner Seelenhirten geführt. Zu meiner Verteidigung muss ich allerdings erwähnen, dass ich einem Protagonisten und einem Antagonisten eine halbe Schiffsbesatzung gegönnt habe. Das hat mir viel Spaß gemacht, wird in Zukunft in dem Umfang wahrscheinlich aber nicht mehr erforderlich sein.
Privat durfte ich das nasse Element von seiner unerquicklicheren Seite kennenlernen: gleich zweimal hat uns in diesem Jahr Efferds Zorn oder Charyptoroths Fluch heimgesucht und den Keller geflutet. Ein Gefühl, als würde einem das Wasser bis zum Halse stehen.
Ob der Ärger meiner Inspiration Auftrieb gegeben hat oder ich mit den ‚Ergründern des Unergründlichen‘ baden gehe, darf der geneigte Leser selbst entscheiden. Viel Spaß beim Lesen!

Lutrina Hartfurth, auch Flusswölfin geheißen,

Quellwahrerin zu Ehren des Regenvaters

Unwillkürlich stöhnte Korrero auf, als er ins Freie trat. Da unten, tief in den Eingeweiden des Gebirges, war jeder Tropfen Schweiß hart erarbeitet. Hier draußen, an den Flanken des Regengebirges, kam der alten Bergarbeiter schon vom bloßen Atmen ins Schwitzen. Und im Moment schien die Schwüle besonders drückend. Der tägliche Regenguss musste unmittelbar bevorstehen.

Trotz der Schwüle war Korrero froh an die frische Luft treten zu können. Die Arbeit in einer Miene war noch nie einfach gewesen, aber seine „neuen Kollegen" jagten ihm noch immer Schauer über den Rücken. Gut, er musste sie nicht ständig ermahnen und antreiben, wie die Sklaven, die er sonst befehligt hatte. Ohne Murren, ohne Pausen, ohne zu zögern schleppten sie das Geröll beiseite, dass die echten Bergleute freilegten. Aber ihre stoische Strebsamkeit und die ständige Stille waren einfach nur gespenstisch. Dazu kam, dass die „Kalten Alriks" einfach ungeschickt waren und ihr Gestank wirklich widerlich.

Jede Pause an der frischen Luft galt es daher zu nutzen. Korrero fischte ein kleines Fläschchen aus einer Seitentasche seiner Lederweste und ließ einen ordentlichen Schluck ‚Freitodt' die Kehle hinunter brennen. Dann stapfte der alte Bergmann hinunter zum Fluss, um sich wenigstens für einen Augenblick von Staub und Schweiß zu befreien.

Die Bergleute hatten ein paar Steine zu einem kleinen Steg ausgelegt, weil das Ufer ihres kleinen Wasserlaufs weich und schlammig war von den täglichen Überschwemmungen. Trotzdem musste Korrero sich strecken, um Wasser zu schöpfen. Es schien fast, als würde selbst der Fluss erschrocken zurückweichen vor den untoten Geschöpfen, die sie angeschleppt hatten.

Immer wieder badete der Bergmann sein Halstuch im Nass, um Arme, Brust, Schultern und Nacken abzureiben. Schließlich tauche er seinen Kopf in den Strom und spülte sich den Schmutz aus dem lichten Haar.

Als sich Korrero wiederaufrichtete, stand eine Frau im Wasser vor ihm, als wäre sie aus dem Strom emporgewachsen.

Wasserperlen glitzerten in ihrem kurzen, roten Haar und auf den breiten Schultern. Nasses Tuch waren um die Hüften und die Brust gewunden, ansonsten war die Frau nackt. Ihre Haut war sonnengebräunt, aber zu hell für die Südlande, und mit zahlreichen Hautbildern übersät. Vielleicht eine Thorwalerin? In den Fäusten hielt die Fremde einen Speer zum Stoß erhoben. Nein, keinen Speer, einen Dreizack!

Unwillkürlich warf sich Korrero nach hinten in den Morast, seine Hand zuckte zum Haumesser in seinem Stiefel. Die Frau setzte drohend nach. Der Dreizack zuckte gefährlich nah auf Korreros Hals zu.

„Hör mir zu, alter Mann, ich werden mich nicht wiederholen", presste die Frau zwischen den Zähnen hervor.

Akzentfreies Garethi. Also doch keine Thorwalerin, eine idealistische Mittelländerin. Korrero hatte von solchen Menschen gehört, aber er hätte nicht erwartet mal einer zu begegnen.

„Ich habe den Fluss gestaut", fährt die Fremde fort. „Und heute wird der Damm brechen. Also kriech zurück in deine Höhle, warne deine Gefährten und dann verzieht euch, so schnell ihr könnt, sonst wird dies euer nasses Grab. Die Kalten Alriks dadrinnen aber, die lasst ihr schön hier. Der REGENVATER wird das Unleben aus ihnen herauswaschen."

Für einen Moment war Korrero versucht der Aufforderung einfach zu folgen und abzuhauen. Dann siegte seine Bergmann Schnauze. Er donnerte los.: „Wer, bei Ingerimms brennendem Furz, bist du? Und wie, verdammt noch mal, hast du uns gefunden?"

„Der Fluss hat euch verraten", erwiderte die Frau grimmig. „Leichenteile im Wasser, dazu Unrat und Essensreste, und dann habt ihre euer Gold mit Quecksilber ausgewaschen, eine Tagesreise flussabwärts. Ihr seid Gift für dieses Wasser. Eure Spur ist unübersehbar."

Nach kurzer Pause fuhr sie fort: „Und ich bin die Vergeltung des Regenvaters!"

In Korreros Kopf wirbeln die Gedanken durcheinander. Sein Verstand sucht einen Ausweg, während sein Herz schon im Fluchtmodus arbeitet.

„Das ist doch gelogen", poltert er schließlich, mehr verzweifelt als überzeugt. „So schnell kann eine einzelne Person keinen Fluss stauen."

Die Fremde seufzte. „Ich habe nicht behauptet allein zu sein und wir stauen das Wasser auch nicht erst seit heute. Aber letztlich ist es egal, ob du mir glaubst. Heute wird der Damm brechen und wenn ihr dann noch hier seid, müsst ihr nicht mehr lange mit den Konsequenzen leben."

Für einen Moment herrschte Schweigen, während Korrero im Gesicht der Fremden nach einem verräterischen Zeichen suchte. Aber er fand nur eiserne Entschlossenheit.

Schließlich drückte der alte Bergmann sich langsam aus dem Morast nach oben. Auch die Frau richtete sich auf, pflanzte den Dreizack neben sich ins Flussbett. Reglos verharrte sie so, während Korrero auf den Minenzugang zu stolperte, um seine Gefährten vor der nahenden Gefahr zu warnen.

Noch bevor er in die Dunkelheit eintauchen konnte, erreichten ihn die letzten Worte der Fremden.

„Sag der Brabakerin, ich weiß woher die Leichen stammen, die sie für eure Drecksarbeit erhoben hat. Sie wird dafür bezahlen!"

Eine Woche später wurde Korrero in der Nähe von Mirham aufgelesen. Der Bergmann war völlig erschöpft, dehydriert und

abgemagert. Im Fieberwahn fantasierte er von einer Flussgöttin, die die Geister des Wassers aufgehetzt hätte, als Rache für die Schändung alter Grabstätten der Waldmenschen.
Später verlangte er die Beschwörerin Aurelia Franya Vitara zu sprechen, doch die Brabakerin war abgereist, unmittelbar nachdem Korrero in die Stadt gebracht worden war. Ihr Schicksal ist ungewiss.
Eine Gruppe Abenteurer, die ausgesandt worden ist, um Korreros Aussagen zu prüfen, konnte bestätigen, dass der Ort, an dem die Mine liegen sollte, unter hunderten Tonnen Schlamm begraben war. Die übrigen Minenarbeiter gelten als verschollen.

— Im Regengebirge nahe Mirham, um 1030 BF

Vita

Etwa um das Jahr 1000 BF herum scharrt die unehrenhaft entlassene Seesoldatin ***Desidera Corvina Rodiak*** eine Handvoll Schurken und Halsabschneider um sich. Mit ihrem schnellen, wendigen Flusskahn, der *Seerose,* plünderten die Flusspiraten in den Folgejahren entlang des *Großen Flusses* etliche Handelsboote, aber auch kleine Siedlungen und Gehöfte. Vor allem, weil sie immer wieder zwischen den Herrschaftsgebieten von Kosch, Nordmarken und Albernia wechselt, fehlte der Obrigkeit lange der Motivation dem Treiben der Raubschiffer ein Ende zu setzen.
So wurde die Mär von der Unfassbarkeit der dreisten Flusspiratin in der Bevölkerung zur Legende. Gerüchte besagten, dass Desidera den Flussvater selbst verführt habe und seither unter seinem Schutz steht. Andere Geschichten erzählten davon, dass sie einen Klabautermann gefangen hielt oder ihr Kahn, die *Seerose*, in Wahrheit ein Zauberschiff der Hochelfen sei. Da sich zu dieser Zeit der gute Kaiser *Hal* selbst zum Gott erhoben hatte, kam schließlich sogar das Gerüchte auf, dass *Desidera* gar kein Mensch sei, sondern eine Alveraniarin des zürnenden EFFERD, als Strafe für die Hybris des sterblichen Herrschers.
Ab diesem Zeitpunkt sah sich die *Gemeinschaft von Wind und Wogen* verpflichtet einzugreifen und den Nimbus der Flusspiratin zu entzaubern. Im Auftrag der Kirche machte der erfahrene Kommodore und Efferdbruder ***Midorro della Farfara*** Jagd auf die Kaperfahrerin und ihre Bande. Eine Weile hetzte Midorro die Piraten den Großen Fluss rauf und runter, doch Desidera kannte ihr Revier besser. Bei jeder Verfolgungsfahrt konnte ihre Seerose sich absetzen und jeder Falle entging die Kapitänin. Erst als ihre Häscher sich den Efferd-Glauben der Piratin zunutze machte, konnte Desidera gestellt werden. Die Seerose wurde versenkt, als das Schiff die kleine Insel bei *Albenhus* angelaufen hatte, auf der der *Tempel der rauschenden* Wasser, der größte Binnentempel der Efferd-Kirche, lag. Desidera und ihre Piratenbande wurden auf der Tempelinsel getötet oder für eine spätere Hinrichtung gefangen genommen.
Die *Gemeinschaft von Wind und Wogen* war allerdings nicht zufrieden mit dem Fang. Die Kämpfe nahe einem Heiligtum der Kirche wurden harsch kritisiert und Midorro drohte sogar die Exkommunikation. Um die Wogen zu glätten, gelobte der Binnenkapitän ein achtjähriges Mädchen zu adoptieren, das nach dem Untergang der *Seerose* aus dem Fluss gefischt wurde und offenbar verwaist war. In einer feierlichen Zeremonie nahm Midorro das Kind, *Lutrina* mit Namen, in seine Familie auf.
Doch der Plan, das Mädchen unter Obhut eines Privatlehrers auf den Familiensitz am Ufer des Yaquirs abzuschieben, ging nicht auf. Die kleine Lutrina erwies sich als „mit allen Wassern gewaschen". Was den launenhafte EFFERD ob dieses sprunghaften Gemüts jubeln ließ, brachte die angeheuerten Erzieher und die Familienmitglieder ihres Ziehvaters immer wieder an den Rand der Verzweiflung.
Abschieben konnte Midorro das Mädchen nicht mehr, immerhin hatte er sich in einem rituellen EIDSEGEN verpflichtet für sie zu sorgen. Um sich trotzdem nicht weiter mit ihr beschäftigen zu müssen, beschloss Midorro das Kind auf seinem Flusskahn *Königin des goldenen Flusses* zur Seekadettin ausbilden zu lassen. Tatsächlich offenbarte sich Lutrina dort als hervorragende Schwimmerin, mit einer natürlichen Begabung fürs Nautische. Allerdings konnten ihre Ausbilder das rebellische Wesen nicht aus Lutrina heraus prügeln und das Mädchen verweigerte sich jeder Disziplinierung. Nur vier Jahre segelte Lutrina über den Großen Fluss, bis die Kapitänin der *Königin des goldenen Flusses* sie wieder von Bord warf.
Beim nächsten Treffen von Ziehvater und Ziehtochter, auf dem Familiensitz, geriet Midorro so außer sich vor Zorn, dass er seine Hand gegen das rebellische Kind erhob. Diesmal schlug Lutrina allerdings zurück. Der Kampf zwischen den beiden eskalierte zunehmend, bis Midorro irgendwann versuchte seine Tochter im Yaquir zu ersäufen, wie eine räudige Katze. Doch diese Katze fuhr ihre Krallen aus und grub sie tief in eine Augenhöhle ihres Vaters, bis dieser seinen Griff lockerte und Lutrina fliehen konnte. An diesem Tag verlor Midorro nicht nur seine angenommene Ziehtochter (und damit die Achtung in der Efferd-Kirche, der er sein halbes Leben gedient hatte). An diesem Tag verlor Midorro auch sein linkes Auge.
Die junge Lutrina floh in einen nahen Efferd-Tempel und dort in die Armee der greisen ***Halara Gischthaar***. Die alte *Bewahrerin von Wind und Wogen* war begeistert von diesem willensstarken Kind und als sie später auf die Klosterinsel *Efferdsang*, zu Füßen der Darpatfälle bei Ochsenwasser, berufen wurde, nahm sie Lutrina mit sich. Und tatsächlich, an diesem heiligen Ort blühte das Kind richtig auf. Jeden Morgen begann das Mädchen mit einem Bad im Fluss, gleich welches Wetter die Region heimsuchte. Sie planschte mit den Nixen der Wasserfälle, tauchte nach den sagenhaften Feen-Schätzen am Grund von Ochsenwasser oder schwamm zu den Flussfischern, um sie bei ihrer harten Arbeit zu unterstützen. Später versenkte sie sich in die Lehren, Legenden und Mysterien der Efferd-Kirche.

Bei ihren oft tagelangen Streifzügen entlang des Flusses lernte Lutrina den GIGANTISCHEN EFFERD nicht nur als grimmigen GOTT VON WIND UND WASSER zu verehren, sondern erkannte ihn als großzügigen REGENVATER und allmächtigen WINDWEISEN. Denn EFFERD ist überall, in jedem Regenschauer, jedem Morgendunst und jedem Blutstropfen, in jedem Windhauch, jeder Sturmböe und jedem Atemzug. Er ist der Urtümlichste der Giganten, der Quelle allen Lebens, Lauf der Welt und dereinst Untergang allen Seins. Mit diesem tief verwurzelten Glauben wurde aus dem zornigen Mädchen binnen weniger Jahre eine temperamentvolle Novizin und schließlich eine leidenschaftliche *Gefährtin von Wind und Wogen*.

Der Werdegang von Lutrina hätte ab diesem Zeitpunkt in ruhigen Bahnen verlaufen können, doch in seiner unergründlichen Weisheit hat der REGENVATER für seine Dienerin einen anderen Lauf vorgesehen: Wie viele tapfere Geweihte fühlte Lutrina sich verpflichtet, in den Kampf zu ziehen, als die Schwarzen Horden ab 1019 BF über Tobrien hereinbrachen. Die Efferd-Geweihte scharte eine bunte Gruppe von Abenteurern und Widerstandskämpfer um sich und zog den *Radrom* hinab durch die Schattenlande, um den Fluss von untoten und dämonischen Einflüssen zu reinigen.

Mit Tricks und Kniffen, die schon 20 Jahre zuvor eine gewisse Flusspiratin berüchtigt gemacht hatten, konnte sich auch Lutrina auf dem Radrom behaupten. Es gelang der Efferd-Geweihte, durch Unterstützung vieler Sympathisanten, wechselnde Mannschaft und verwegenen Aktionen die Versorgungslinien des Feindes zu stören, niederhöllische Entitäten zu exorzieren und etliche Untote hinfort zu spülen. Die Menschen der Region raunten bald von der ***Flusswölfin***, ehrfurchtsvoll ihre Verbündeten, ängstlich ihre Feinde.

Fast 10 Jahre währte Lutrinas Partisanenkrieg in den Schattenlanden, bis ein Heerführer der Dunklen Horden, *Asmodeus,* im **Jahr des Feuers** (1028 BF) das Kloster *Efferdsang* zerstören ließ. Fern der Heimat erfuhr Lutrina vom Verlust ihrer Liebsten und zerbrach daran. In selbstmörderischem Leichtsinn nahm die Efferd-Geweihte blutige Rache an den Schergen der Schattenlande; wie ein Kaiman schwamm sie an den Feind heran, um sie mit ihrem Dreizack aufzuspießen und in die Fluten des Flusses zu ziehen.

Fast hätte der Rachedurst die Flusswölfin ihre Seele gekostet. Doch am Tiefpunkt ihres Lebens stieß Lutrina auf die Auelfen-Sippe der ***Seensänger***, die mit ihrem *Lied der Reinheit* auf harmonische Art gegen die dämonische Pervertierung der Schattenlande ankämpften. Diese starke Gemeinschaft erinnerte Lutrina an ihre Liebe zum REGENVATER und daran, dass auch ihr Leben im steten Fluss ist. Und nach einer sehr wilden, aufgewühlten Phase, war nun wieder ein ruhigerer und besinnlicherer Abschnitt an der Reihe.

Mit gestärktem Glauben und neuer Zuversicht verabschiedete Lutrina sich nach zwei Jahren von der Sippe. Und zu ihrer Freude beschloss der junge, weltoffene Elf ***Navarion Regenrufer,*** seine Menschenfreundin zu begleiten. Gemeinsam bereisen der Elf und die Geweihte seither die Gewässer Aventuriens, von den Eisfjorden im Hohen Norden bis zu den Regenbächen im Tiefen Süden. Aus der tiefen Verbundenheit des Paares ist dabei eine innige Liebe erwachsen, aus der vor acht Jahren die gemeinsame Tochter ***Liaiella Tautänzerin*** hervor gegangen ist.

Navarion Regenrufer, auelfischer Legendensänger
Seelentier: Fischreiher (grazil, erhaben, fürsorglich)

Schlank und hochgewachsen, mit weißer, seidiger Haarpracht und katzenhafter Grazie entspricht Navarion dem gängigen Klischee eines Elfen. Und obwohl er ein götterloser Heide ist, glaubt Lutrina in den regenbogenfarbenen Augen ihres Geliebten ein spöttisches Zwinkern des REGENVATERS zu erkennen. Noch betrachtet der Elf den GÖTTLICHEN EFFERD allerdings eher als anthropomorphe Naturgewalt, vergleichbar mit dem *Flussvater* oder der Fee *Pandlaril*.

Navarion kleidet sich in grüne Bausch-Gewänder. Und auch wenn er sein Essen meist mit dem Speer aus dem Wasser fischt, ist sein Kurzbogen ihm lieb und teuer.

Der wertvollste Besitz ist dem Auelfen aber zweifellos seine Beinflöte. Jeden Tag spielt er auf diesem *iama* den Verlauf des Stroms und das Temperament des Gewässers nach, das er gerade bereist. Mal wild & lustig, mal tief & melancholisch, mal streng & erhaben oder auch mal tückisch & unnachgiebig.

Seiner geliebten Lutrina hat der Legendensänger erklärt, dass er mit diesen Melodien eine Art „akustischer Karte“ komponiert. Und tatsächlich erkennt Navarion am Klang des plätschernden Wassers, welchen Bach, Fluss oder See er gerade erreicht hat.

Liaiella Tautänzerin, halbelfische Wildnisläuferin
Seelentier: Seeadler (stolz, eigensinnig, neugierig)

Wild und frei durchstreift die achtjährige Liaiella (*1032 BF) die Auen und Wälder entlang der Route ihrer Eltern. Eine gehörige Portion Selbstvertrauen in der freien Natur lässt sie älter wirken als sie tatsächlich ist, nahezu altklug. In der Zivilisation ist das Kind dagegen hilflos, wie ein Fisch auf dem Trockenen.

Das dunkle Haar und die grüne Iris hat das Mädchen von ihrer Mutter, aber die spitzen Ohren, die katzengroßen Augen und die grazile Gestalt dagegen hat ihr zweifellos ihr elfischer Vater vererbt.

Dem elfischen Erbe verdankt Liaiella auch eine natürliche Begabung zur Magie, wobei sich ihr Talent bisher darauf beschränkt, dass sie sich SPURLOS bewegen, TIERE BESPRECHEN und die TIERGESTALT ihres Seelentiers, eines Seeadlers, annehmen kann.

Habitus

Nicht leugnen lässt sich ein thorwalscher Einschlag in Lutrinas Stammbaum: Hochgewachsen ist die Efferd-Geweihte und kräftig gebaut, mit dem breiten Kreuz einer erfahrenen Schwimmerin. Wie eine Haifischflosse sticht eine schmale, gerade Nase aus Lutrinas Gesicht hervor. Darüber funkeln hellgrüne Augen wie kleine Gwen-Petryl-Splitter. Das kupferrote Haar ist kurz geschnitten, an den Seiten und im Nacken, mit etwas längerem Deckhaar. Ein Leben unter freiem Himmel hat der Haut eine gesunde Bräune verliehen, verziert mit zahlreichen Hautbildern von nautischen Symbolen, maritimen Motiven sowie Huldigungen an ihren Regenvater & Windweisen.

Die *Gefährtin von Wind und Wogen* ist von ernstem Wesen. Mit strengem Blick mustert sie ihre Umgebung und kann nicht verstehen, warum ihre Mitmenschen die Geschenke des Regenvaters an die Welt nicht mehr ehren, ja geradezu geringschätzen. Richtig in Rage kann Lutrina in größeren Siedlungen und Städten geraten, wo Dreck und Unrat der Massen gedankenlos in jene Flüsse gespült werden, die das urbane Leben überhaupt erst ermöglichen. Ohne viel Federlesen wirft sie einen Delinquenten in die Fluten, wenn dieser Wasser verunreinigt oder verschwendet oder die Nase derart beleidigt, dass ein Bad einfach überfällig ist. Erschreckend häufig rettet sie nur ihr Status als Geweihte vor dem Zorn eines aufgebrachten Mobs.

Als treue Dienerin des Regenvaters & Windweisen verehrt Lutrina den Tanz der Elemente bei Wind und Wetter. Als sterbliche Frau muss sie sich allerdings wappnen, gegen aufgepeitschten Sturm und strömenden Regen. Zu Lutrinas wertvollsten Besitztümern gehört daher ein knöchellanger, dunkelblauer Staubmantel, von innen gefüttert mit Robbenfell, warm und wasserabweisend. Darunter trägt die Frau in der Regel ein einfaches Wams, schlichte Beinlinge mit geschnürten Stiefeln und einen Dreispitz auf dem Kopf; alles in den blau, grün oder türkis Tönen der Kirche. Tand liegt der Efferd-Geweihten nicht und so verzichtet sie weitgehend auf Standessymbole. Allein eine schlichte Muschel-Kette ist Lutrinas Zierde und ihr geheimer Schatz ist ein Aquamarin-Ring mit Efferds Symbol, den einst Lutrinas Ziehmutter *Halara Gischthaar* getragen hat und der eigentlich einer Tempel-Vorsteherin vorbehalten ist.

Das wenige übrige Gepäck, dass Lutrina auf ihrer stetigen Reise auf oder entlang den Flussläufen Aventuriens mit sich führt, ist wasserdicht verpackt in einem Wachsbeutel. Zweckmäßigkeit ist das einzige Kriterium für das schmale Bündel an Ausrüstung, dass die Efferd-Geweihte mit sich schleppt. Und mit derselben praktischen Veranlagung dehnt Lutrina auch das Gebot der Efferd-Kirche gebratene oder geräucherte Speisen zu meiden: das Kochen mit Glut und Hitze ist für die Quellhüterin völlig akzeptabel, soweit das Essen nicht direkt „von der Flamme geküsst“ wurde.

Modus Operandi

Auch wenn Lutrina erst spät in ihrem Leben das Meer erblickt hat, ist das Wasser ihre wahre Heimat geworden. Wie eine fiedele Forelle durchschwimmt die Efferd-Geweihte Seen und Flüsse. Und bei einem Kampf in ihrem feuchten Element könnte sie sich sicher mit einem Risso oder Krakonier messen. Da versteht es sich von selbst, dass Lutrina ihre Konflikte bevorzugt in den Fluten austragen möchte. Schnell und präzise stößt sie dabei mit ihrem geweihten *Efferdbart* zu, dem eineinhalb Schritt langen Zeremonial-Dreizack der *Gemeinschaft von Wind und Wogen*.

Für Lutrina ist Efferd mehr als ihr *Gott von Wind und Wasser*. Er ist der Vater des Regens und die Weisheit des Windes, unbestechlich, unerschütterlich und ewig. Mit voller Inbrunst verehrt die Geweihte den Urtümlichsten der Giganten, der über die lebenswichtigsten Elemente der Schöpfung gebieten: die Luft zum Atmen und die Quelle des Lebens!

Seine treue Dienerin glaubt, dass Efferd jedem größeren Binnengewässer eine eigene Seele gegeben, wie den Winden. Der Flussvater ist nur die bekannteste dieser anthropomorphen Entitäten. Und während der gemeine Priester um die Seele jedes sterblichen Menschen kämpft, streitet Lutrina für die unsterblichen Seelen von Flüssen, Seen oder Strömungen. Mit Hashnabiths Flehen spürt die Geweihte die Quellen der Wasserläufe auf, um diese heiligen Orte mit dem Quellsegen zu versehen und Frevler durch Göttliche Strafe abzuschrecken. Das Flüstern der Fluten erzählt Lutrina vom Charakter, den Gefahren und Verheißungen der Gewässer. Bei Stauungen oder Verunreinigungen leitet das Erwachen des Stroms oft eine Selbstheilung ein. Gegen charyptische Umtriebe ist die Geweihte gewappnet mit dem Schutzsegen III und Exorzismus.

Dem staunenden Volk präsentiert Lutrina die Gnade des Regenvaters mit dem Efferdsegen und die Macht des Windweisen mit der Anrufung der Winde. Wer sich ihrer Autorität als Geweihter entzieht, den weist die Geweihte mit einem Heiligen Befehl in ihre Schranken. Und bei besonderen Manövern nutzt Lutrina gerne die Kraft eines Mirakels, um ihre körperliche Leistungsfähigkeit kurzfristig zu steigern.

Ein besonderes Anliegen ist Lutrina der Sakrament-Segen (siehe **Anhang**), eine Variante vom Objektsegen. Damit kann die Geweihte eine Flakon Quellwasser segnen und für einen würdigen Träger ein Mirakel an das geweihte Wasser binden.

Markante Zitate

„Was lauft Ihr so hastig? Es ist doch nur Regen!“

„Beim Barte des Barschen! Du stinkst, Mann! Geh mir aus der Nase, sonst mach ich dich nass!“

„Der Regenvater ist überall! Im Wasser aus dem Brunnen, im Tau am Morgen, in deinem Blut und deinen Tränen. Und er ist im Wein! Ja, der Regenvater ist auch im Wein! Also komm, Fremder, leg dein Schwert nieder und koste von seiner Güte.“ (hebt dabei vorsichtig einen Weinschlauch)

Profil von Lutrina Hartfurth

Konzept: wehrhafte Binnengeweihte
Kompetenz: Brillante Kampfschwimmerin, meisterliche Flussschifferin, routinierte Wildnisläuferin
Seelentier: Otter (vital, amphibisch, räuberisch)
Geboren 30. Efferd 993 BF **Größe** 1,90 Schritt
Haarfarbe kupferrot **Augenfarbe** grün
Beziehungen gering **Lebensstil** karg **SO** 7
Eigenschaften
MU 14 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 12 **FF** 12 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 14
Efferdbart **INI** 11+W6 **AT** 18 **PA** 14 **TP** W+4 **DK** NS **BF** 3
Efferdbart **INI** 11+W6 **FK** 22 **TP** W+3
Ent. 3/6/10/15/25 **TP-Ent.** 2/1/0/-1/-2
LeP 32 **AuP** 40 **KaP** 28 **MR** 5 **RS** 1 **WS** 8 **Ausweichen** 14 **GS** 8
Vor- & Nachteile: Ausdauernd 6, Geweiht (Efferd), Kälteresistenz, Richtungssinn, Zäher Hund / Jähzorn 8, Moralkodex Efferd, Speisegebot (nicht von der Flamme geküsst), Streitsucht 8, Verpflichtungen (Familie)
Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Auen), Standest,
Kampf: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Festnageln, Finte, Gezielter Stich, Kampf im Wasser, Niederringen, Umreißen, Unterwasserkampf, Wuchtschlag
Waffenlos (Unauer Schule): Auspendeln, Beinarbeit, Eisenarm, Fußfeger, Griff, Klammer, Schwitzkasten, Wurf, Würgegriff
Wichtige Liturgien: Liturgiekenntnis (Efferd) 11, Mirakel (Schwimmen, Orientierung, Boote fahren), 12 Segnungen, Objektsegen, Anrufung der Winde, Hashnabiths Flehen, Flüstern der Fluten, Heiliger Befehl, Erwachen des Stroms, Efferdsegen, Exorzismus, Göttliche Strafe, Quellsegen, Sakrament-Segen (siehe Anhang)
Typische Mirakel: Speere, Raufen, Schwimmen, Orientierung, Fesseln, Boote fahren

Agenda

- Wasser hat die Fantasie der Menschen schon immer beflügelt. Von der *Quelle des Schicksals* über den *Strom der Zeit* bis zum *Wasser des Lebens* gibt es zahlreichen Allegorien, die sich auf Efferds Element beziehen. Den Quellen der großen Flüsse werden wundersame Wirkungen nachgesagt, wie Heilkraft, Vergessen oder Verwandlung. Und auf dem Grund großer See werden versunkene Städte, gewaltige Schätze, monströse Schrecken oder mystische Feenreiche vermutet.
  Die meisten Legenden über die Gewässer Aventuriens sind Lutrina bekannt. Bei der Suche nach einem mystischen Ort, einer legendären Quelle, einem Seeungeheuer oder einem Flussgeist kann die Efferd-Geweihte als Auftraggeberin, Gefährtin oder Konkurrentin fungieren.
- Als Beispiel für eine solche Queste mag die Suche nach der legendären *Stadt der Sonne* (**Raschtuls Atem** 171) irgendwo in der Wüste Khom dienen. Geschichten besagen, dass an diesem vergessenen Ort der **Brunnen der Wahrheit** zu finden ist, eine Quelle, die verhindert, dass derjenige lügt, der von ihrem Wasser trinkt. Die Efferd-Geweihte plant eine Mission, um das Heiligtum für ihre Kirche in Besitz zu nehmen.
  Allerdings wird die *Stadt der Sonne* bereits von der Praios-Kirche als Heiliger Ort beansprucht. In aller Eile organisiert die *Gemeinschaft des Lichts* daher eine eigene Expedition in die Khom und wirbt dafür die Helden an. In der Gluthitze der Wüste liefern sich also bald Geweihte von Efferd und Praios ein Wettlauf mit unbekanntem Ziel. Den Helden fällt dabei die Aufgabe zu, nicht nur die Gefahren der Khom abzuwehren, sondern die kirchlichen Eiferer zu mäßigen, dass sie sich nicht völlig verrennen.
- Vor einigen Jahren ist der **Perlmutt-Tempel** auf einem kleinen Eiland inmitten des *Thuransee* zwischen Nostria und Andergast von Efferd versenkt worden, weil es keine würdige Nachfolgerin für die verstorbene Tempel-Geweihte gab (**Unter dem Westwind** Seite 154).
  Nur wer sich als würdig erweist den *Blaue Stab der Alagora* aus dem versunkenen Tempel bergen zu können, kann hoffen das Heiligtum wieder auferstehen zu lassen. Eine Herausforderung, der sich Lutrina gerne stellen würde, zu Ehren des Regenvaters und um für ihre Familie einen sicheren Hafen zu schaffen. Doch sowohl die Andergaster, wie auch die Nostrianer, vermuten ein Komplott der jeweils anderen Seite im Treiben dieser fremden Frau und ihrem sonderbaren Gefolge. Der Verdacht erhärtet sich, als die ausgesandten Spione auf die Spione der Gegenseite treffen und keiner zurückkehrt. Der gradlinigen Flusswölfin fehlt das diplomatische Geschick, um die sich anbahnende Staatskrise zu entschärfen. Aber vielleicht können die Helden deeskalierend eingreifen.
- Innerhalb weniger Wochen werden mehrere Ertrunkene aus dem *Ochsenwasser* gezogen, die zum Fischen ausgezogen waren. Als die Helden den See erforschen, treffen sie schnell auf die Mörder: den großspurigen **Kampf-Karpfen *Sichelflosse*** und den prahlerischen **Wehr-Wels *Stahlschuppe***, zwei Biestinger aus dem Reich der Seekönigin. Die beiden Halbstarken haben allen Anglern Rache geschworen, in der festen

Überzeugung, dass diese ihre Feenschwester, die **Nymphe *Mondmaid***, aus dem Fluss gefischt haben.
Tatsächlich wurde *Mondmaid* von den **Zwergen *Zortan & Zargorex, Söhne des Zendrosch***, entführt. Die Zwillinge haben sich auf Galottas Insel eingenistet und wollen die gefangene Nymphe zwingen, ihnen den sagenhaften Schatz des Riesen *Ochstan* zu bringen, der auf dem Grund des Ochsenwassers ruhen soll. Um *Mondmaid* zu retten und das Feenvolk zu besänftigen, könnten die Helden die Hilfe einer ortskundigen und wasseraffinen Efferd-Geweihten brauchen.

- Als *Midorro della Farfara* seine Ziehtochter Lutrina fast ersäufen hat, wurde er zum Eidbrecher; der traurige Beginn einer langen Pechsträhne. In den Folgejahren verlor der Offizier sein Patent, sein Vermögen und schließlich verließ ihn seine Familie. Inzwischen verdingt er sich selbst als skrupelloser Flusspirat.
  Um seinem Treiben ein Ende zu setzen, heuert Lutrina ein paar Leute an, die ihren kleinen Flusskahn, die *Seerose II*, bemannen sollen. Wenn die Helden sich anwerben lassen, sind sie vielleicht das Zünglein an der Waage im Katz-und-Maus Spiel zwischen Vater und Tochter, das immer weiter eskaliert.
- Zu den ersten Freischärlern, die Lutrina um sich scharte, gehörte die tapfere **Kröten-Hexe *Rotrud***. Um mehr über die *Dämonenarchen* des Feindes zu erfahren wurde die Hexe ausgesandt die *Stachelkrabbe* auszuspionieren, eine kleine *Ma'hay'tam*. Doch Rotrud wurde erwischt und auf der Dämonenarche festgesetzt. Erst dreizehn Jahre später wurde sie wieder ausgespien, gebrochen an Leib und Seele. Fahl und aufgequollen ist Rotruds Haut nun, ewig feucht ihr Haar und buckelig ihre Gestalt. Doch ist es keine Verwachsung, die ihr Kreuz krumm erscheinen lässt. Auf dem Rücken der Hexe, verborgen unter Lumpen, hockt ihr Vertrauter, ein halbschritt großer, daimonider Ableger der *Stachelkrabbe*, halb Kröte, halb Holzgolem.
  Als Brack-Hexe dient Rotrud der TIEFEN TOCHTER und vergiftet Brunnen und Zisternen, indem sie ihren Vertrauten *Bracklaich* ins Wasser ergießen lässt. Erst wenn die winzigen Eier getrunken wurden schlüpfe daraus Kaulquappen, die ihren Wirt von innen zerfressen, bis aus dem Leib flinke, handtellergroße Kröten hervorbrechen, mit scharfen Krallen und einer langen, ätzenden Fangzunge.
  Eine unappetitliche Grundlage für ein Horror-Szenario, in dem Rotrud dafür sorgt, dass Lutrina fälschlich für einen vergifteten Brunnen angeklagt wird, weil sie sich von der Efferd-Geweihten verraten fühlt.
  Die Helden müssen Rotrud überführen und damit Lutrinas Unschuld beweisen. Im Finale schart die Brack-Hexe dann ihre abscheuliche Krötenbrut mit REPTILEA NATTERNNEST um sich, während ihr hölzerner Vertrauter mit RADAU um sich schlägt oder seine Herrin mittels Flugsalbe durch die Luft trägt.

Pyristus Tyrakis dyll Teremon,

Aquanaut und Hüter von versunkenen Weisheiten für den Tiefgründigen

„Ich konnte den metallischen Geschmack von Blut auf meiner Zunge schmecken, noch bevor die roten Schlieren das Wasser trübten. Bald konnte ich nicht weiter sehen als eine Wal-Länge. Aber ich musste auch nicht sehen. Ich konnte die Unruhe spüren, das aufgepeitschte Wasser, den Sog des Unheils. Keine Dutzende Schwimmstöße vor mir tobte eine erbitterte Schlacht.

Nervös zog ich die Zügel an und trieb meinen Rochen weiter zurück, dichter in unsere Verteidigungssphäre, in den letzten Ring der Wächter. Ich wagte einen raschen Blick über meine Schulter: der Tiefe Magier war in seinen tranceartigen Tanz vertieft. Scheinbar willkürlich zuckten seine acht Tentakelarme umher. Wo sie das Wasser durchpflügten, malten sie mit Tinte arkane Runen in das Nass.

Als ich meine Aufmerksamkeit wieder nach vorne richtete trieb eine Schere durch mein Sichtfeld. Anscheinend friedlich glitt sie durch das offene Meer. Nur die dünne, rote Bahn, die sie hinter sich herzog, verriet, dass sie noch vor wenigen Augenblicken Teil eines Torsos gewesen sein muss.

*Nervös flatterten meine Kiemen und ich betete zur Tiefen Mutter, dass es nicht **A'zersal**, meinen hummerischen Kampfgefährten, erwischt hat.*

Dann war der Feind heran. Schnell wie eine Harpune kam plötzlich ein riesiger, schlanker Leib auf uns zugeschossen. Und noch eher ich reagieren konnte riss die Bestie ihren gewaltigen Schlund auf, um uns zu zerreißen und zu verschlingen.

Mein Körper war wie eingefroren, mein Blick war gebannt von diesem Zähne-starrenden Maul, das da auf mich zuraste, groß genug, dass ich darin aufrecht hätte stehen können. Doch mehr noch als die Reihen spitzer, blutbesudelter Zähne schrecke mich der tiefe Abgrund dahinter. Wie ein purpurner Strudel, der alles in die Ewigen Schatten reißen würde, was er einmal verschlungen hatte.

Ich war starr vor Schrecken, doch mein Reitrochen reagierte instinktiv. Mit einem kräftigen Stoß schoss er nach vorne. Unverhofft wurde ich aus dem Sattel gerissen und wirbelte einmal hilflos um die eigene Achse.

Mein treuer Gefährte versuchte derweil unter dem schwarzen Ungetüm wegzutauchen, doch die Flucht misslang. Mit den Reflexen des perfekten Jägers folgte das Untier der Bewegung. Als die monströsen Kiefer zuschnappten hatten sie eine Seitenflosse des Rochens umschlossen.

In dem Moment, als mein treuer Reitrochen von unserem Feind in zwei Teile zerrissen wurde, hatte ich Gelegenheit die Monstrosität unseres Gegners im Gänze zu erfassen.

*Natürlich hatte ich Geschichten gehört, über **Sharkara**, die purpurblütige Vollstreckerin der Namenlosen Schattensee. Aber was sich mir nun darbot raubte mir den Sauerstoff.*

Tief schwarz war die Haut, ähnlich einem gewöhnlichen Tigerhai, aber die Streifen an der Seite waren von leuchtendem Purpur. Und riesig war das Monstrum, von der Schnauze bis zur Schwanzflosse mindestens ein Dutzend Blitzaale lang. Ein Dutzend? Nein, Dreizehn, traf mich die Erkenntnis, wie eine Druckwelle. Dreizehn Blitzaale maß diese finstere Haifürstin.

Die Flossen an Schwanz und Rücken waren schmal, wie Schwertscheiden, und ich sollte an diesem Tag noch lernen, dass die mehr teilen konnten, als nur Wasser.

Tief in meinem Inneren schrie eine Stimme, dass dieser Kampf aussichtslos war. Hier gab es nicht zu gewinnen für uns. Hier gab es nur Flucht oder Tod.

Ich hatte mich schon halb zur Flucht gewandt, da erreichten mich die ersten Schallwellen unserer No'Minoru Versunkenen. Es war ihr Lied, dass mein Blut wieder in Wallung versetzt. Vorbei der Impuls meine Haut zu retten. Jetzt oder nie würde dieses Monstrum besiegt werden.

Wie mechanisch schlossen sich meine Fäuste um den Dreizack. Ein letzter Blick über die Schulter; der Tiefe Magier wob noch immer an seinen Tintenrunen. Dann stieß ich mich nach vorne, den Dreizack voraus, der Bestie entgegen. Die übrigen Kampfschwimmer folgten meinem Beispiel.

Einen wilden Kampf lieferten wir Sharkara und viele Speere und Harpunen trafen ihren Leib. Doch die Wunden schienen die Haifürstin nur wütender zu machen und jede Angriffswelle kostete mindestens einen von uns Mahren das Leben. Wir waren eher Futter, als Feinde für unsere Gegnerin.

Immerhin konnten wir sie lang genug aufhalten, bis unsere Riesenkrabbe heran war, um anzugreifen. Aber das Krustentier war nicht schnell genug. Sharkara durchbrach den Panzer und labte sich am darunterliegenden Fleisch.

Danach war alle Hoffnung geschwunden. Ich konnte mitansehen, wie das Blutbad unserer Gegnerin neue Kraft gab, während die meisten meiner Schwestern und Brüder tot und zerrissen um mich herum trieben.

Und in diesem Augenblick, als ich nicht einmal die Kraft aufbringen konnte, um meinen Dreizack noch zu halten, spürte ich, wie eine leichte Druckwelle über meinen Körper rollte. Müde ließ ich mich herum treiben.

Ein Spalt hatte sich geöffnet, auf dem Grund des Ozeans. Milchig weißes Licht erhellte die See.
Der Zauber war vollendet! ***Bival'Via****, die Muschelmutter, war erwacht!*
Eingegraben in die Erde und verkrustet von Millionen kleinerer Muscheln hatte sie hier geruht, unbemerkt von den Meisten, verehrt von uns Wissenden. Nun, nach Jahrhunderten, hatte sie ihre perlmutternen Schalen geöffnet und die machtvolle Präsenz des Geschöpfes ließ sich von diesem Moment an nicht mehr leugnen. Das Wasser vibrierte förmlich vor Spannung und eine Melodie erfüllte die Fluten, ganz leise, doch unwiderstehlich.
Wie ein Prickeln auf der Haut spürt ich einen sanften Sog, ein Zupfen an meiner Seele. Das Verlangen loszulassen stieg in mir auf, mich einfach treiben zu lassen, hinein in den Muschelmund und mich im Muschelfleisch einzubetten, wie in den Schoß meiner Mutter.
Ein fester Griff riss mich aus der Trance. Der Tiefe Magier hatte einen seiner Tentakel um meinen Arm gewunden und zog mich mit Nachdruck aus dem Bannfeld der mächtigen Muschel.
Als mein Verstand sich klärte wurde ich wieder der Hai-artigen Monstrosität gewahr, die ich zuvor so vergeblich bekämpft hatte.
Sharkara wand sich, wie ein Fisch auf dem Trockenen. Wie von Sinnen kämpfte sie gegen unsichtbare Fäden an, bäumte sich auf, gegen den Sog, der mich nur flüchtig gestreift hatte. Doch mit jedem Aufbäumen und jedem Buckeln wurde die Haifürstin ein Stück näher an die Muschelmutter herangesogen.
Deren Perlmuttmund hatte sich inzwischen weiter geöffnet. Das milchige Leuchten pulsierte, wie ein schlagendes Herz. Und die zarte Melodie hatte einen Strudel geformt, der die Haifürstin unbarmherzig zu sich zog.
Unfähig mich abzuwenden betrachtete ich mit dem Tiefen Magier das Schauspiel.
Es mögen Stunden vergangen sein, bis Sharkara nah genug an die Muschelmutter heran gesogen war, da wölbte sich eine fleischige Zunge aus der Öffnung. Fast zärtlich tastete die nach der Haifürstin, legte sich um ihren gigantischen Leib und zog das Monstrum hinter die Ränder ihres Perlmuttpanzers. Im nächsten Augenblick schnappte der Spalt zu, als wäre er nie da gewesen.
Bald beruhigte sich das aufgewühlte Wasser. Die Spuren der Schlacht, die hier getobt hatte, wurden nach und nach fortgespült. Die Haifürstin Sharkara aber wart nie wieder gesehen, von diesem Tag an.

— Erinnerungen von Chal'Ah, Mahr aus der Korallengarde des versunkenen Lahmaria, festgehalten im Perlen-Archiv von Sharitnar

Vita

Es heißt, das Haus Tyrakis sei schon immer mit dem Meer verbunden gewesen. Angeblich soll das Blut von Neckern in ihren Adern fließen. Tatsächlich hat Pÿristus Urgroßmutter noch von Fischfang und Muscheltauchen gelebt, bis sie einen Bund mit einem Meermann eingegangen ist. Dieser schenkte ihr ‚*Doldrums Träne*', einen faustgroßen Kristall von dunkelroter Farbe. Es heißt, dieses Geschenk war der Grundstein für ein aufstrebendes Handelsflotte, die heute immerhin vier Schiffe umfasst. Und wie man sagt ist noch keines dieser Schiffe in einem Sturm stark beschädigt worden, solange ein Tyrakis an Bord war.
Bei dieser Familiengeschichte ist es nicht verwunderlich, dass in jeder Generation ein Spross des Hauses der Kirche des Tiefgründigen anempfohlen wurde. Bei Pÿristus kam hinzu, dass das Neckerblut besonders stark in den Adern dieses Kindes pulsiert. Eine blassbläuliche Haut und ein grüner Schimmer in den Haaren weisen den Jungen als Halbnecker aus. So fällt es dem drittgeborenen Pÿristus zu, für die Familie die Beziehungen zur *Gemeinschaft von Wind und Wogen* zu vertiefen und das Wohlwollen des Tiefgründigen zu sichern, während seine älteste Schwester das Handelshaus erben sollte und sein älterer Bruder zum Kapitän des Flaggschiffs ausgebildet wurde.
Für das stille, eher schmächtige Halbblut war das Noviziat in einer Kirche, deren Mitglieder sich gerne ihrer Unberechenbarkeit rühmen, allerdings kein Vergnügen. Novizen wie Lehrer projizierten ihre Ängste und Aberglaube gegenüber Neckern auf Pÿristus, andere stellten übertriebene Erwartungen an das ‚Efferd-Kind'. Erst nachdem der Junge den Novizen des Ingerimm-Tempels einen legendären Streich gespielt hatte, konnte Pÿristus sich die Akzeptanz seiner Schwestern und Brüder erstreiten. Bis heute sind Neckerei zwischen den *Lehrlingen des Feuer-Gottes* und den *Graulingen des Wasser-Gottes* eine heitere Tradition und kulminieren meist in einer zünftigen Keilerei.
Bei solchem Schabernack traf Pÿristus erstmals auf ***Pyrolita Sphareïos***, eine gleichaltrige Ingerimm-Novizin, die ebenfalls von der Familie verpflichtet wurde in der Kirche des „Familiengottes" zu dienen. Allerdings ist ihr Urgroßvater durch einen Steinbruch zu Wohlstand gekommen, in dem ein seltener dunkelroter, fast violetter Obsidian abgebaut wird. Im Laufe der Zeit entspann sich zwischen Pyrolita & Pÿristus eine Beziehung, die man getrost als kompliziert bezeichnen kann. Obwohl die beiden durch einen Traviabund vereint sind, halten sie ihre Lebensräume seit mehr als 45 Jahren getrennt. Denn auf Phasen leidenschaftlicher Liebe folgten auch immer wieder Phasen ständiger Streitereien, teil philosophischer Natur, teils persönlicher Art. Mit „Ebbe und Flut" vergleicht Pÿristus seine Beziehung zu Pyrolita daher gerne. Viele Bewohner spotten dagegen gerne über den Halbnecker und die Halbzyklopin, in Anspielung darauf, dass Pyrolita ihren Gatten über eine Haupteslänge überragt Aber trotz oder gerade wegen der Unterschiede in Physis, Weltsicht und Glaube brachte der Traviabund der beiden, neben viel zerbrochenem Geschirr, auch einen Haufen gesunder, kluger und eigensinniger Kinder und Enkelkinder hervor.
Doch lange bevor sein Familie Zuwachs bekam, mehrte Pÿristus sein Wissen um Efferds Element. Als Novize und später als

junger Geweihter studierte er eifrig Meereskunde, Kartographie, Derographie, Seerecht, Schiffsbau und die Geschichte der Seefahrt. Ein besonderes Anliegen war dem Halbnecker dabei die Erforschung der Meerestiefen. In TIERGESTALT eines Delfins tauchte Pÿristus mehrere Hundert Schritt tief und erkundete die fantastische Welt unter den Wellen. Der Efferd-Geweihte lernte, sich mit Sonar zu orientieren und zu kommunizieren mit dem GESANG DER DELFINE.

Mit der Zeit freundete Pÿristus sich bei seinen Tauchgängen mit dem Necker ***Loalou*** an, der ihn an zauberhafte Orte und zu farbenprächtigen Sehenswürdigkeiten führte. Erst Jahre später sollte Pÿristus begreifen, dass es dieser Necker ist, der alle 20 Jahren den Bund zwischen Meermenschen und seiner Familie erneuert, indem er sich mit einer jungen Tyrakis vereint. Dabei war dem alterslosen Meermann gar nicht bewusst, dass er bei jedem dieser Treffen einer anderen Frau erkennt, während die kurzlebigen Menschen nicht für möglich gehalten haben, dass ihnen seit fast 100 Jahren immer derselbe Necker gegenübertritt. Dieses Missverständnis bei der Völkerverständigung ändert aber nichts daran, dass Loalou der möglicherweise der Urgroßvater, Großvater und Vater von Pÿristus ist und sich auch mit dessen Tochter vereinen wird, wenn Pÿristus es zulässt.

Es war auch Loalou, der Pÿristus nach einigen Jahren der Freundschaft ein Geheimnis offenbarte: auf einer kargen Felseninsel nahe Pailos liegt der verfallene Leuchtturm *Endlosblick* (**Reich des Horas** 183-184, M200), der offenbar vor Äonen den Bewohnern eines versunkenen Archipels einen Weg nach Aventurien wies. Tief unterhalb dieses Bauwerks, in einer unterseeischen Grotte, ist heute das ***Perlen-Archiv von Sharitnar*** untergebracht. Hunderte, vielleicht Tausende von Perlen lagern hier, von der Größe einer Erbse bis zur Größe eines Menschenkopfes. Jedes dieser Schmuckstücke trägt eine Erinnerung aus einer vergangenen Zeit und einem versunkenen Kontinent in sich. Ähnlich einem *Weißen Auge* können sie die Information wiedergeben, nur ungleich intensiver, da nicht nur Bilder abgerufen werden, sondern eine Szene inklusive Geräusche, Gerüche und Emotionen aus der Sicht eines Anwesenden. Mit dem GLEICHKLANG DES GEISTES kann Pÿristus sich mit einer Perle verbinden und die gespeicherte Erinnerung nachempfinden. Für die Efferd-Geweihte eröffnen sich damit faszinierende Einblicke in das Leben und Wirken verschiedener maritimer Völker, wie Necker, Mahre oder Ziliten.

Habitus

Seine knapp 60 Jahre sieht man dem hübschen Halbnecker wahrlich nicht an. Die weichen, zarten Züge wirken jugendlich frisch und passen zu der schmalen Gestalt und seiner Größe von nicht mehr als 1,65 Schritt. Über sich selbst sagt Pÿristus, dass er von ‚Blauem Blut' sei. Tatsächlich hat seine bleiche Haut einen bläulichen Schimmer und mit seinen großen blauen Augen blickt Pÿristus noch immer neugierig in die Welt hinaus. Das blonde, lockige Haar weist dagegen einen Stich ins grünliche auf.

Als ‚Nebelbringer' bezeichnen die Novizen von Termon Novizen den Geweihten hinter seinem Rücken, weil er stets von einer dichten Wolke aromatischem Rauch aus seiner Meerschaumpfeife, dem ‚Nebelhorn', umgeben ist. Dabei wird gemunkelt, dass seine Frau, die Ingerimm-Geweihte, eine Flamme des *Ewigen Feuers* ihrer Kirche an die Pfeile gebunden habe, damit ihr feuerängstlicher Gatte keinen Glimmspan nutzen muss. Tatsächlich bedient sich Pÿristus eine schwache Form des FEUERSEGENS, um nicht mit Flamme oder Glut hantieren zu müssen.

Aufbrausendes Verhalten wird hoch geschätzt in der *Gemeinschaft von Wind und Wogen.* Doch Pÿristus ist von ruhigerer Natur. Ohne zu blinzeln starrt er sein Gegenüber im Disput an, bis sie oder er sich ausgetobt hat, und bringt seine Argumente in stoischer Gelassenheit wieder und wieder vor. In krassem Gegensatz dazu wird aus dem ruhigen Gelehrten ein tobender Randalierer, sobald Alkohol im Spiel ist.

Dass Pÿristus einem wohlhabenden Haus entstammt, merkt man an seinen teuren und reichhaltigen Gewändern in meerblau oder türkis sowie opulentem Meerschmuck zu Ehren des TIEFGRÜNDIGEN. Sein Dreizack aus Walbein, mit Einlagen aus Muscheln und Korallen, gilt als außergewöhnlich prachtvolles Exemplar. Inzwischen investiert der Efferd-Geweihte seinen Anteil am Familienvermögens allerdings lieber in seine Studien und Expeditionen.

Modus Operandi

In erster Linie ist Pÿristus ein Forscher und Gelehrter. In allen Wissensbereichen rund um das Meer und die Seefahrt ist er bewandert, oft ein Experte. Seine Rhetorik in diesen Themen ist makellos. Und als Spross eines aufstrebenden Handelshauses sind dem Zyklopäer auch gesellschaftliche Waffen nicht unbekannt, wie Täuschung, Bestechung und Intrigen. Allerdings ist das ‚Halbblut' zu oft selbst Opfer geworden, um diese Methoden sonderlich zu schätzen. Körperliche Herausforderungen wird Pÿristus dagegen nach Möglichkeit gänzlich vermeiden.

Als Efferd-Geweihter im Tempel von Teremon hat Pÿristus mannigfaltige Pflichten. Er darf den Fischern einen GESEGNETEN FANG wünschen, für die Verwandte von Seeleuten um LIAIELLAS ORAKEL bitten, die Schiffsbauer mit einem HANDWERKSSEGEN unterstützen und das fertige Produkt ihrer Arbeit mit dem BOOT- ODER SCHIFFSEGEN zu Wasser lassen. Dabei ist das Verhältnis zu EFFERD für den Halbnecker zwiegespalten. Einerseits ist er fasziniert vom fantastischen und vielfältigen Unterwasserreich des TIEFGRÜNDIGEN, andererseits fühlt er sich aus diesen Gefilden ausgeschlossen, ohne wirklich in die Welt der Menschen zu gehören.

Die eigentliche Obsession für Pÿristus liegt in der Erforschung der Tiefsee. Oft versenkt er sich mit dem GEBET DES KRISTALLKLAREN

BLICKS in einen Tauchgang, um in Küstennähe den Meeresgrund zu betrachten. Oder er taucht in der TIERGESTALT eines Delfins vollständig in die Welt unter den Wellen ein. Der GESANG DER DELFINE ist ihm dabei ein passabler Ersatz für den *Neckergesang*, den seine Meermenschen-Verwandtschaft nutzt. Um ein Schiffswrack oder eine Korallenbank genauer zu untersuchen, wählt Pÿristus dann den NECKERATEM. Der GLEICHKLANG DES GEISTES hat für den Efferd-Geweihten mehr Bedeutung bekommen, seit er mit der Liturgie die Erinnerungen aus dem *Perlen-Archiv von Sharitnar* nachempfinden kann.

Um die Erfahrungen der Gedächtnis-Perlen mit Außenstehenden teilen zu können, hat Pÿristus mit der RELIQUIENWEIHE (siehe Anhang) die Liturgie GLEICHKLANG DES GEISTES an einen silbernen Trinkpokal gebunden. Wer dem TIEFGRÜNDIGEN für seine versunkenen Weisheiten dankt und das Wasser trinkt, in dem eine Perle versenkt wurde, kann die gespeicherte Erinnerung auch ohne eigene Weihe oder Kenntnis der Liturgie nachempfinden.

Markante Zitate

„Bei den sieben Untiefen der Niederhöllen!“ (empört)

„Faszinierend! Lasst uns das gemeinsam ergründen!“ (erregt)

„Interessant. Vielen Dank, dass Ihr mein Wissen vertieft habt. Ich werde mich nun weiter in das Thema versenken.“ (nachdenklich)

Profil von Pÿristus Tyrakis dyll Teremon

Konzept: ein Efferd-Kind, gefangen zwischen Menschen und Meer
Kompetenz: brillanter Meereskundler, meisterliche Aquanaut, routinierter Geweihter
Seelentier: Segelrochen (majestätisch, mondän, maritim)
Geboren 1. Efferd 976 BF **Größe** 1,65 Schritt
Haarfarbe grünblond **Augenfarbe** seegrün
Beziehungen gewöhnlich **Lebensstil** üppig **SO** 12
Eigenschaften
MU 13 **KL** 16 **IN** 14 **CH** 14 **FF** 12 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 10
Efferdbart **INI** 10+W6 **AT** 14 **PA** 9 **TP** W+4 **DK** NS **BF** 5
LeP 27 **AuP** 29 **KaP** 32 **MR** 8 **RS** 1 **WS** 6 **Ausweichen** 12 **GS** 8
Vor- & Nachteile: Alterslos, Begabung fürs Schwimmen, Gebildet, Geweiht (Efferd), Gutaussehend / Angst von Feuer 10, Mondsüchtig, Moralkodex (Efferd), Speisegebote, Neckerrausch, Neugier 6, Stigma (10; blaue Haut, grünes Haar, Schwimmhäute)
Sonderfertigkeiten: Meereskunde, Standfest, Akklimatisierung (Kälte), Aufmerksamkeit, Ausweichen 2
Wichtige Talente: Schwimmen 15 (Tauchen 17), Etikette 8, Menschenkenntnis 7, Überzeugen 12 (Disput), Derographie 12 (Ozeane 14), Geschichte 15 (Seefahrt 17), Götter & Kulte 10 (Efferd-Heilige 12), Pflanzenkunde 13 (Meer 15), Sagen & Legenden 12 (Maritime Spezies 14) Tierkunde 9 (Meer 11)
Wichtige Liturgien: Liturgiekenntnis (Efferd) 13, 12 Segnungen, Gleichklang des Geistes, Gesegneter Fang, Handwerkssegen, Objektweihe, Gesang der Delfine, Gebet des kristallklaren Blicks, Liaiellas Orakel, Neckeratem, Bootssegen, Tiergestalt, Schiffssegen, Reliquienweihe (siehe Anhang)
Typische Mirakel: Schwimmen, Überzeugen, Geschichtskunde, Pflanzenkunde, Tierkunde

Agenda

- Das Unterwasserreich des TIEFGRÜNDIGEN ist eine weitgehend unbekannte und fantastische Welt voller aufregender Wunder, Schönheiten und Gefahren. Pÿristus investiert viel Zeit und Geld und Leidenschaft in die Erforschung dieser Welt unter den Wellen. Immer wieder ist er bei seinen Expeditionen auf die Hilfe von Helden angewiesen, sei es bei Recherchen jenseits der Zyklopeninseln, bei der Beschaffung besonderer Ausrüstung oder als **Aquanauten**, die mit dem Efferd-Geweihten abtauchen.
- Um Außenstehenden den Weg unter die Wellen zu weisen hat Pÿristus etwas experimentiert, zum Beispiel mit NECKERATEM, aber auch mit *Wasserodem* oder *Neckerhaube* (beides **Efferds Wogen** Seite 141f). Nun hat er Gerüchte über die ***Helme von Mylamas*** (**Efferds Wogen** Seite 142). gehört, die Verständigung und Sicht unter Wasser ermöglichen. Der Halbnecker vermutet die Artefakte im geheime Flottenstützpunkt *Tul'ka'var* auf Mylamas. Daher sucht er verwegene Glücksritter, die in die gesicherte Anlage eindringen, die Helme dort bergen und mit ihnen zu einer Expedition aufbrechen, um den versunkenen *Sharitnar-Archipel* (**Efferds Wogen** 19f) zu finden oder den Kontakt zum verlorenen *Königreich Talania* (**Efferds Wogen** 21) wiederherzustellen.
- Purpurne Visionen haben das **Meerkind *Sirena*** an die aventurische Küste geführt. Sie ist eine Loualil aus Myranor, die im Meer geboren, dann aber gefangen und von Menschen an der Küste großgezogen wurde.
  Wie ein Necker ist Sirena von zierlicher Gestalt und ihre bleiche Haut hat eine bläuliche Färbung. Das Gesicht ist elfenhaft androgyn, mit hohen Wangenknochen und großen, runden Augen. Anders als die aventurischen Meermenschen hat die Loualil aber Hautschleier an den Unterarmen und Unterschenkeln sowie Haarstränge, die sich bewegen, wie die Tentakel einer Anemone.
  Sirena dient der NAMENLOSEN SCHATTENSEE, der sie auch ihren eigenen Schatten geopfert hat. In Aventurien gibt sie sich dagegen als Hohepriesterin der VERHÜLLTEN aus, einer verbannten Göttin des Mondes, des Meeres und der Gezeiten. Und da ihr Volk bei den Seeleuten der Zyklopeninseln unbekannt ist, konnte Sirena einige Efferdbrüder und -schwestern glauben machen, sie sei früher ein Mensch gewesen und von der VERHÜLLTEN mit ihrer maritimen Gestalt beschenkt worden. Unterstützt von DES

EINEN BEZAUBERNDER SPHÄRENKLANG verspricht sie den „wahrhaft Gläubigen“, ebenso verwandelt und mit ihren ertrunkenen Liebsten vereint zu werden.

Was Sirena von ihrer kleinen Gemeinde verlangt, ist das Auffinden von *Doldrums Träne,* einem faustgroßen Sangurit-Kristall von dunkelroter Farbe, den sie im Tempelschatz der Efferd-Kirche auf den Zyklopeninseln vermutet. Dieses ‚heilige Artefakt‘ soll für sie gestohlen oder geraubt werden.

Tatsächlich handelt es sich bei *Doldrums Träne* um das Kristallherz (**Wege der Alchimie** 201) der vampirischen **Haifürstin *Sharkara*** (siehe Einleitung), das ihrer Trägerin Unsterblichkeit verleiht. Mit diesem Artefakt will Sirena diese Monstrosität des maritimen Zeitalters aus ihrem Äonengefängnis befreien und unter ihre Kontrolle zwingen.

Als eine Efferdschwester von Pÿristus bei dem Versuch erwischt wird einen Smaragd aus dem Tempel von Teremon zu stehlen, rechtfertigt die sich damit der „Neckerheilige“ zu huldigen. Der Halbnecker beauftragt die Helden diesem seltsamen Hinweis nachzugehen und führt die Gruppe so auf Sirenas Spur.

- Der **Efferdsstern**, ein kürbisgroßer Gwen-Petryl-Stein, wurde vor 60 Jahren vom Piraten *Kun Storback* aus dem Teremoner Leuchtturm geraubt. (**Reich des Horas** 193 & M209) Nach einigen Recherchen vermutet Pÿristus das ehemalige Versteck des Piraten auf der Zyklopeninsel *Dubar*, nicht auf *Kutaki.* Nachdem er eine Gruppe Helden auf die Insel entsandt hat, finden diese allerdings keinen Schatz, sondern einen kleinen Piratenhafen.

Dort liegt die *Seeskorpion* vor Anker, eine schnelle, wendige Zedrakke aus der Charyptik. Ihr Kapitän, der Priester des Namenlosen und Pirat *Corago Feuerbart,* erledigt von dort aus die Drecksarbeit für die *Archonten von Naaghot-Shaar* (**Reich des Horas** M221f) oder führt die Befehle vom Meerkind *Sirena* (siehe oben) aus. Auf seiner Glatze ist eine schwarze Spinne tätowiert, die „ihr Netz“ über sein ganzes Gesicht gespannt hat. Für seinen Name stand allerdings nicht alleine der lange, wilde und rote Vollbart Pate. Bei Gefahr zerschlägt *Corago* ein kleines Tongefäß auf seiner Brust. Dann quillt aus seinem Bart *Brodem* (**Wege der Alchimie** 200 & 206) hervor, eine seltene alchimistische Substanz, die einen roten, giftigen Qualm absondert. Corago scheint gegen die Wirkung immun, aber seine Gegner werden in ihrer Sicht eingeschränkt und müssen jede Kampfrunde gegen ihren Brechreiz ankämpfen. Darüber hinaus nutzt Corago NAMENLOSES VERGESSEN, NAMENLOSE RASEREI oder PECH & SCHWEFEL, um seine Pläne durchzusetzen.

Dem Kapitän zur Seite steht die al‘anfanische Kapermagierin *Xantilia Quesedas* von der Seekriegs-Fakultät der *Halle der Erleuchtung,* sowie eine Handvoll ruchloser Seeräuber.

Nyminora die Seebärin,

Navigatorin im Dienste des Meerkönigs

„Wer das ist, wollt ihr von mir wissen? Seid ihr nivesische Schafhirten, dass ihr die Seebärin nicht erkennt, wenn sie vor Euch steht? Oder kennt ihr sie als Nyminora? Klingelt da was? Nein? Ach herje….

Eine Erwählte von unserem Herrn Epferd ist sie, das will ich euch sagen. Seine Tochter Kauca hat Epferd ihr gesandt bei ihrer Geburt, um ihr die Aufwartung zu machen. Mächtig durchgeschüttelt hat Kauca den Pisspott, auf dem unsere Nyminora das Licht der Welt erblickt hat. Aber in dem Augenblick, als das Mädchen geboren war, hat Kauca sich empfohlen. Kein Lüftchen hat sich da mehr geregt, bis Nyminora ihren erst Schrei getan hat, als würde die Welt den Atem anhalten. Dann war das Schauspiel vorbei und der Wind ist wieder aufgefrischt, ganz normal.

Nyminora ist dann aufm Schiff groß geworden. Ich hab gehört, sie ist inner Takelage geklettert, noch bevor sie richtig laufen konnte. Hat alle mächtig beeindruckt, das junge Ding.

An Land ist sie dann erst Jahre später gegangen. Da hat ihre Mutter sie hier abgesetzt und is' gleich wieder in See gestochen. Hab sie nicht mehr gesehen seither. Also die Mutter.

Wie dem auch sei, Nyminora blieb bei uns für ein paar Jahre. Hat ihr gar nicht gefallen, sag' ich Euch. Hat große Sehnsucht bekommen, nach'em Meer. Wollte auf'm fremden Schiff anheuern, das junge Ding, als Schiffsmädchen. Aber keine Kapitänin und kein Kapitän wollte das Kind anheuern. Könnt ihr euch das vorstellen? Wäre heute undenkbar. Die Finger lecken sie sich heute nach der Seebärin, sag ich euch. Aber damals war sie halt nur ein junges, schmutziges Ding, das verträumt aufs Meer hinaus schaut.

Mit 12 Jahren wurd's ihr dann zu bunt. Ich war dabei, da ist sie dreimal mit dem Fuß aufgestampft und hat gerufen, „Ich reise ab!" Und dann ist sie zum Strand runter und ins Meer gewartet bis an ihre Hüfte und hat laut gerufen, „Großer Epferd, komm und hol mich. Lass mich teilhaben an deiner Welt. Diese hier ist öde und stinkt."

Jaja, schaut mich nicht so an. Genau das hat sie gerufen. Naja, zumindest sowas in der Art.

Passiert ist aber erstma' nix. Keine Flutwelle oder so. Sie blieb einfach dort stehen und hat irgendwann angefangen vor Wut aufs Wasser einzuschlagen. Da ham' wir natürlich ordentlich gelacht.

Nyminora aber blieb dort stehen, zur Hälfte im Meer, und hat den Epferd angerufen sie zu holen. Mal hat sie gefleht, mal hat sie geflucht und mal hat sie geweint.

Einen Tag bliebt sie da stehen, unbewegt. Und dann noch einen und noch einen und schließlich eine ganze Woche.

Wir ham' uns natürlich Sorgen gemacht. Immer wieder ist einer von uns runter zu ihr und hat geschaut, ob sie noch da ist, und hat gefragt, ob sie was braucht.

Aber sie meinte immer, sie hätte alles, was sie braucht. Sie schlafe im Stehen. Und wenn sie Durst hätte, dann würde sie vom Regen trinken, den Epferd ihr jeden Tag schenkte. Und wenn Sie Hunger hätte, würde sie sich einfach einen Fisch greifen, der zutraulich um ihre Beine schwämme.

So stand sie da und wartete, dass Epferd sie holen würde, einen ganzen Mond lang.

Und was soll ich euch sagen, in der Nacht nach dem Fischerfestes is' er endlich wirklich gekommen und hat sie geholt. In der Nacht is' nämlich ein riesiger Wal vor unserer Küste aufgetaucht, is' auf sie zu geschwommen und hat sie einfach verschluckt!

Jaaa, da staunt ihr, was? Das hättet ihr nicht erwartet, hab' ich Recht? Aber Ihr könnt mir glauben, genauso is' es gewesen. Ich hab es mit eigenen Augen gesehen!

Also nicht ich persönlich. Aber ich kenne eine, die selbst dabei gewesen ist: die Lallende Lydra!

Was gibt es denn da zu lachen? Sie ist nicht immer betrunken. Und in dieser Nacht hatte sie ihren Rausch schon fast ausgeschlafen.

Ihr glaubt mir nicht? Dann erklärt mir mal, wo Nyminora die letzten 12 Jahre geblieben ist. Wisst Ihr nicht, hä? Aber ich kanns Euch sagen, jawohl!

Überall ist sie gewesen!

Im Bauch des Wals ist sie gereist, von einer aventurischen Küste zur anderen und weit darüber hinaus.

In Uthuria ist sie gewesen, sag ich Euch. Die Vogelechse hat sie von da mitgebracht, die oft auf ihrer Schulter sitzt. ‚Arschoobelix' oder so heißt das Biest. Unheimlich ist mir das Tier, wie es einen anschaut, mit seinen starren Echsenaugen.

Und wo wir gerade bei Augen sind; seht ihr Nyminoras linkes Auge, das völlig schwarz ist, wie ein Stück Kohle? Das ist aus, ähm, Ändü-ri-um oder so, ich schwör. In die Zukunft sehen kann Nyminora damit und ihr Blick durchdringt dich, bis in die Seele.

Na, was sagt ihr nun? Glaubt ihr mir jetzt, dass diese Frau von Epferd gesegnet ist?"

— Geschichte eines rotnasigen Hafenarbeiters, gehört im Jahr 1040 BF in Charypso oder Sylas oder so

Vita

In der Hafen des südlichen Perlenmeeres kennen viele die Geschichte der Seebärin Nyminora: Geboren auf Hoher See, als einzige Tochter einer namenlosen Matrosin. Über ihren Vater ist nichts

bekannt, auch wenn die Gerüchte nicht verstummen wollen, dass Efferd selbst seine Samen für dieses Mädchen gegeben habe.
Doch wer ihr Vater auch ist, er hat nicht verhindert, dass die junge Nyminora mit sechs Jahren von ihrer Mutter am Hafen abgesetzt wurde und sich von da an alleine in den Gassen durchschlagen musste, bis sie mit etwa 12 Jahren am Strand von einem Wal verschluckt wurde.
Waghalsige Seefahrten haben die Seebärin in den kommenden Jahren an exotische Strände geführt, wo sie große Abenteuer bestanden hat und dafür mit größeren Schätzen belohnt wurde. Und nun, mit Mitte Zwanzig, kehrt Nyminora an die aventurischen Gestade zurück, gereift zu einer gestanden Seefahrerin und Priesterin des MEERKÖNIGS.
Von Hafen zu Hafen kursiert eine andere Version der Geschichte mit unterschiedlichen Ausschmückungen, Varianten und Details. Einige Hafenbewohner erinnern sich an das Gossenmädchen, das plötzlich verschwand, andere wollen mit eigenen Augen den Wal gesehen haben, der die Seebärin in seinem Leib getragen hat, und mache Seeleute schwören Stein und Bein, dass sie an Nyminoras Seite den Strand von Uthuria betreten haben. Sie alle irren!
Geboren und aufgewachsen ist Nyminora in *Aguaduron*, einer schwimmenden Siedlung aus Schiffen, Booten und Flößen, die seit den Dunklen Zeiten auf den endlosen Weiten der Ozeane treibt. Als Tochter eines ehrgeizigen Hohepriesters von xxxKapitälchenxxx Efreet, dem Meerkönig xxx wurde Nyminora von Kindheit an zum Werkzeug ihres hartherzigen, cholerischen Vaters geformt. Auf den schwankenden Planken des Tempelschiffs wurden ihr früh die Geheimnisse der Nautik und Kartographie eingebläut. Da der Efreet-Kult von Aguaduron für die Frischwasserversorgung der schwimmenden Siedlung verantwortlich ist, hatte die junge Seebärin immerhin regelmäßig die Chance, exotische Inseln und fremde Küsten anzulaufen, um Wasservorräte aufzufüllen.
Leider hat der Efreet-Kult von Aguaduron das Privileg, den Kurs der schwimmenden Siedlung manipulieren zu dürfen, an die Kirche des xxxKapitälchenxxx Versunkenen Gottes *Nu'Minor* xxx verloren. Als junge Geweihte wollte Nyminora die Chance ergreifen, diese Schmach wett zu machen. In einem Sturm stieß sie die greisen Nu'Minor-Priesterin *Makita* ins Meer, um sie dann wieder heraus zu fischen und unter Deck eines maroden Schiffswracks gefangen zu halten. Nur Meerwasser bekam die Alte zu trinken, bis Nyminora ihr die Liturgie ECHO DER STRÖMUNG entrissen hatte, mit der die Priesterinnen und Priester Nu'Minors Meeresströmungen erspürt und so die Schwimmende Siedlung durch die Ozeane lenkte. Leider starb Makita an den Folgen der Folter und Nyminora musste ihre Heimat verlassen, um dem Rachedurst des Nu'Minor-Kultes zu entgehen.
Mit zwei Getreuen floh Nyminora an die Küste Aventuriens. Einmal zwölf Götterläufe soll sie sich hier unauffällig verhalten, bis sich die Wogen auf Aguaduron geglättet haben. Dann soll Nyminora zurückkehren in ihre Heimat, um den Efreet-Kult zu seiner verdienten Überlegenheit zurück zu führen. Ein verwegener Plan, mit einer großen Schwäche: Unauffälligkeit ist keine Stärke der Seebärin.

HABITUS

Stattlich und verwegen, diese beiden Worte gehören in jede Beschreibung von Nyminora.
Stattlich ist der Leibesumfang der Seebärin sowie ihre Oberweite, die Nyminora bereitwillig zur Schau stellt. Stattlich ist ihre blonde Haarpracht, die wie ein goldener Bach bis zur Hüfte herabfällt. Stattlich ist die Garderobe der Seebärin, mit dem dunkelblauen Gehrock einer Kapitänin, dem bunten Untergewandt und einem breitkrempigen Schlapphut. Alles etwas verschlissen, aber verziert mit Federschmuck, silbernen Muscheln, Perlenbroschen und fremdländischen Emblemen. Stattlich ist schließlich auch Nyminoras Auftritt, selbstbewusst und forsch.
Verwegen wirkt dagegen das schwarze Auge aus Obsidian, dass Nyminoras linke Augenhöhle schmückt und von dem gemunkelt wird, es wäre aus Schwarzstahl und würde der Seebärin seherische Fähigkeiten gewähren. Verwegen wirken auch die vier Goldzähne, die keck aufblitzen, wenn Nyminora ihr Haifischgrinsen aufsetzt. Verwegen wirkt das **Streitbeil** in der Schärpe an der Hüfte, eine uthurische Waffe für den Nah- und Fernkampf. Verwegen wirkt schließlich die exotische **Vogelechse *Archaeopteryx*** auf ihrer Schulter, die zwar ein buntes Federnkleid trägt, aber auch übe ein bezahntes Maul und krallenbewehrte Finger verfügt.
So bereist Nyminora die Häfen des Südens. Dabei bleibt sie nie lange an einem Ort und verrät niemandem ihr nächstes Ziel, als fühle sie sich getrieben. Ein eigenes Schiff nutzt sie dabei nicht. Vielmehr lässt sich die Seebärin für eine Passage anheuern, als Bord-Geweihte. Ihr Kurs wird meist von den Möglichkeiten bestimmt, ohne dass Nyminora einer Nation oder Organisation dabei besondere Vorlieben oder Vorbehalte entgegenbringt. Mal heuert sie auf einem bornländischen Handelsschiff an, dann auf einer al'anfanischen Galeere und anschließend bei einer sylasischen Freibeuterin.
Steuerleute respektieren die erfahrene Nautikerin auf See für ihren Sachverstand. Die Besatzung verehrt die Efferd-Geweihte, weil sie stets mit anpackt, sich für keine Arbeit an Bord zu schade ist und andere zu motivieren versteht. Nur die Schiffseigner haben manchmal ein Problem mit der rotzigen und rebellischen Art der Seebärin.

Das Gefolge der Seebärin

Immer wieder umgibt Nyminora sich mit einer ständig wandelnden Gefolgschaft aus Seeleuten und Hafenarbeitern, denen sie vom MEERKÖNIGS predigt und für die die Geweihte feinstes Seemannsgarn spinnt. Wirklich verlassen kann Nyminora sich allerdings nur auf eine Handvoll Getreuer. Soweit möglich reist diese kleine Gruppe gemeinsam oder versucht einander wiederzufinden, wenn sie mal getrennt werden.

***Doyen*, der humpelnde Halbriese**

Seelentier: Meerkalb (friedlich, geruhsam, lahm an Land)

Vor knapp 25 Jahren versenkte die Aguaduron eine riesländische Piraten-Galeere, die ihren Weg kreuzte. Als einziger Überlebender wurde ein Halbriese aus dem Wrack geboren, fast zweieinhalb Schritt lang, mit muskulösem Oberkörper und wettergegerbter Haut. Offenbar hatten die Piraten ihm die Beine gebrochen und die Zunge herausgeschnitten, bevor sie ihn an eine Ruderbank gekettet haben.

Seit seiner Rettung dient der Hüne als Akoluth auf dem Tempelschiff des EFREET. Ob er die Gottheit schon vorher verehrte oder durch seine Rettung bekehrt wurde bleibt ebenso ein Geheimnis, wie sein Geburtsname oder die Heimat seiner Vorfahren.

Doyen ist ein tüchtiger Seefahrer und packt zu, wo es geboten ist. Aufgrund seiner überragenden Größe wagt kaum jemand einen Konflikt mit dem Halbriesen, dabei sind seine kämpferischen Talente eher bescheiden und sein Gang ist noch immer lahm. Seit er auf Aguaduron lebt hat Nyminora sich um ihn gekümmert und der Hüne liebt sie dafür, wie seine Tochter. Wo immer es ihm möglich ist, zieht er die Seebärin aus den Schwierigkeiten heraus, in die sie sich manövriert hat.

***Nassai Raiax*, die kleinwüchsige Leibwächterin**

Seelentier: Alligator (lauernd, gefährlich, familienfreundlich)

Wie ein Gegenpool zum sanften Riesen Doyen wirkt die kleinwüchsige Nassai. Seit über 50 Jahren lebt sie auf Aguaduron und schweigt sich darüber aus, ob sie tatsächlich von Zwergen abstammt oder einfach von geringerem Wuchs ist. Keine sechseinhalb Spann misst Nassai, doch was ihr an Größe fehlt, macht Nassai durch Schneid doppelt wett. Daneben ist sie breit und kräftig und kahlköpfig und außerdem so wasseraffin, wie man es von einer Insulanerin erwarten kann.

Wortkarg gibt sich die Frau, doch wenn ihr wieder einmal der Kragen platzt ergießt sich ein Schwall aus Beschimpfungen und Verwünschungen aus dem kleinen Körper, der einen Ferkina vor Scham flüchten lassen würde. Bei solchen Ausbrüchen hat Nassai auch schnell ihrer Wurfdolche zur Hand, von denen sie mindestes ein halbes Dutzend am Körper trägt. Auf einem Schiff oder in engen Gassen ist Nassai mit ihrer Waffenwahl durchaus gefährlich. Einem gepanzerten Schwertschwinger wird sie dagegen nach Möglichkeit ausweichen.

Um Nyminora zu schützen weicht Nassai ihr möglichst nicht von der Seite. Ob die Messerwerferin sich dafür bezahlen lässt oder eigene Pläne mit der Seebärin hat, bleibt allerdings ihr Geheimnis.

***Makaq-Horas*, der langfingrige Novize**

Seelentier: Zuckeraffe (clever, keck, sprunghaft)

Um wegen seiner Beutelschneiderei nicht aufgeknüpft zu werden ist der Gossenjunge *Faldor Origan* mit 12 Jahren aus Kuslik geflohen. Als Schiffsjunge ist er in den goldenen Süden gereist und bei erster Gelegenheit fahnenflüchtig geworden. Doch das sonnenverwöhnte Meridiana erwies sich als kaltherzig gegenüber seinen Gästen; um ein Haar wäre der Junge versklavt worden, weil er sich als „gestrandeter Adelssproß“ Geld erschleichen wollte. Im letzten Moment warf der Junge sich der zufällig vorbeischlendernden Efferd-Geweihten *Nyminora* an den Hals und behauptete ihr Novize zu sein. Spontan akzeptierte die Seebärin den Jungen als ihren Schüler und nahm ihn unter ihre Fittiche.

Sein geckenhaftes Getue hat dem blassen, dünnen Jungen den Spitznamen Makaq-Horas eingebracht. Er ist ein lebhaftes, aufgewecktes Kerlchen, der seine Finger nicht bei sich behalten kann, obwohl er in seiner neuen Rolle als Efferd-Novizen ganz aufgeht. In Nyminora sieht er die Mutter, die er nie hatte, auch wenn sie ihn eher wie einen Leibdiener, als wie einen Lehrling durch die Gegend scheucht.

***Pardajan & Darjida von Jandraskan*, maraskanische Zwillinge**

Seelentier: Parder-Pärchen (verbunden, verstohlen, verwegen)

Zu den ersten Menschen, die Nyminora an den aventurischen Gestanden begegnete gehört das zweieiige Zwillingspärchen Pardajan & Darjida. Fiese Piraten hatten gerade ihre Schmuggler-Zedrakke *Zweililien* gekapert, da bot sich den Geschwistern mit der gestrandeten Efferd-Gweihen eine neue Gelegenheit, um ihr Glück zu suchen. Dass sich die Legende der Seebärin so schnell und dicht verbreitet, ist vor allem dem Einfallsreichtum und der Dreistigkeit dieser beiden Maraskaner geschuldet.

Pardajan begleitet Nyminora seither als Berater für Kosten und Logie und all die guten Kontakte, die er im Gefolge der legendären Seebärin knüpfen kann. Er ist ein eher kleiner, kräftiger Kerl mit schwarzem Haar und schwärzeren Augen. Mit den Zweililien kann er leidlich kämpfen, wenn es nötig ist. Lieber sucht Pardajan aber den Kompromiss mit seinen Gegnern.

Darjida ähnelt ihrem Bruder in Größe, Haar- und Augenfarbe. Allerdings ist sie schmaler und hat ein langgezogenes Gesicht. Seit einigen Wochen teilt sie mit Nyminora das Lager. Ihr Interesse an der Seebärin ist seither weit über das Geschäftliche hinausgewachsen. Im Kampf schwingt sie passabel den Nachtwind

und wirf den Diskus trefflich. List und Tücke sind allerdings eher ihr Metier.

***Huka-He*, kannibalische Medizinfrau**

Seelentier: Otan-Otan (schrill, schlau, stark)

Es ist ein Kunststück Huka-He zu übersehen. Laut und bunt ist die Waldmenschen-Frau, mit exotischen Federn im gekräuselten, schwarzen Haar, farbigen Kleidern aus Fellen und Leder und einem halben Hundert Talismanen, Fetischen und Fokussen am Hals und an den Armen. Die braune Haut ist mit weißen Luloa bemalt und Nase und Ohren mit Schuck aus Gold und Bein verziert. Stets trägt die Medizinfrau einen Knochenstab mit sich, wohl eineinhalb Schritt hoch, umwunden vom Skelett einer Riesenschlange, in dessen Schädel bei jedem Schritt Runenknochen lustig klimpern.

Unter viel Tanz und Gesang versorgt die Medizinfrau Verletzte, pflegt Kranke und Vergiftete oder verkauft Heilkräuter, Rauschmittel und Zauberwerk an jeden Interessierten. Bezahlen lässt sie sich mit barer Münze oder wertvollen Tauschobjekten, zusätzlich verlangt sie gelegentlich ein amputiertes Glied oder einen gezogenen Zahn behalten zu dürfen. Ob sie diese Beute wirklich isst, wie sie behauptet, hat noch niemand beobachten können.

So sehr verkörpert Huka-He die Klischees einer Waldmenschen-Schamanin, dass Nyminora und ihre übrigen Gefährten bisweilen mutmaßen, dass die Frau in Wahrheit „nur" eine zauberkundige Alchemistin ist, mit einer sehr extravaganten Verkaufsmasche. Das ändert aber nichts an der Wirksamkeit ihrer Produkte und so erfreut sich die Medizinfrau großer Beliebtheit.

Modus Operandi

Auf den Planken eines Schiffes ist Nyminora zuhause. Es heißt, wo die Seebärin einmal ihren Fuß aufgepflanzt hat, kann selbst der MEERKÖNIG persönlich sie nicht mehr umwerfen. Das Streitbeil in ihrem Gürtel ist allerdings mehr Allzweckwerkzeug, als Waffe. Lieber koordiniert Nyminora den Kampf anderer und brüllt Befehle, als sich in die erste Schlachtreihe zu stellen.

Mit viel Pathos und unerschütterlicheem Glauben streitet die Efferd-Geweihte für den Ruhm des MEERKÖNIGS. Ihrer Meinung nach gebührt dem Gott allein die Herrschaft über das Meer und seiner Kirche die alleinige Kontrolle über die Seefahrt. Bei ihren geweihten Brüdern und Schwestern wirbt die Seebärin vehement dafür, dass die Efferd-Kirche die Bereiche Kartographie und Schiffbau an sich reißt, um sich unentbehrlich für die Seefahrt zu machen. Ihrer Meinung nach sollte kein Schiff zu Wasser gelassen werden, ohne den BOOTSSEGEN der Efferd-Kirche. Keine Mannschaft sollte anheuern, ohne ein paar *Efferdbrüder* in ihren Reihen oder einen *Bordgeweihten* an der Seite der Steuerleute. Und alle Kapitäninnen oder Kapitäne sollte vor und nach einer Seereise die Kartothek des hiesigen Tempels besuchen, um ihre Aufzeichnungen mit den See- und Sternkarten dort abzugleichen und den Tempelschatz zu erweitern oder zu verbessern.

Nyminora ist keine gebildete Frau und kann selbst kaum lesen, aber den Zusammenhang von Wissen und Macht hat sie deutlich verinnerlicht. Und tatsächlich finden die Apelle der Seebärin bei einigen Mitgliedern der *Gemeinschaft von Wind und Wogen* offene Ohren.

Und auch unter den gemeinen Gläubigen hat Nyminora viele Verbündete gefunden. Die Seelenheilung ist ihr ein persönliches Bedürfnis und so lauscht die Seebärin aufmerksam den Geschichten der Matrosen und Hafenarbeiter. Ihre Gabe der Prophezeiung kommt ihr dabei sehr zugute, ebenso wie der GLEICHKLANG DES GEISTES, um die Emotionen des Gegenübers spiegeln zu können und in seltenen Fällen die SEELENPRÜFUNG.

Leider lässt sich die Geweihte leicht zu einem Spielchen überreden und vergisst dabei schnell jede Erhabenheit. In ihrer kurzen Zeit an aventurischen Gestaden hat Nyminora bereits einen beachtlichen Berg an Spielschulden aufgetürmt. Dazu kommen etliche Geschenke und Gefälligkeiten, die sie reichen Kaufleuten und wohlhabenden Adeligen abgerungen hat, ohne sich je erkenntlich zu zeigen.

Als ehemalige Trinkwasser-Beschafferin für die schwimmende Siedlung Aguaduron sind Nyminora der SEGEN DES PLÄTTLINGS und AZILAS QUELLGESANG wohl vertraut. In ihrer Heimat auf dem Ozean hat sich außerdem die TEILUNG DER WASSER bewährt. Und auch der GRUß DER VERSUNKENEN ist der Geweihten bekannt. Die WEISUNG DES HIMMELS ist der erfahrenen Seefahrerin ins Blut übergegangen. Charyptische Schrecken hält sie sich mit CONAGAS RUF vom Hals.

Mit dem Wissen um das ECHO DER STRÖMUNG (siehe **Anhang**) musste die Seebärin ihre Heimat allerdings verlassen. Nur gelegentlich sendet sie mit der GÖTTLICHEN VERSTÄNDIGUNG Grüße nach Aguaduron, freilich ohne sich eine Antwort zu erhoffen. Die Spezialität der Seebärin ist allerdings das BEGEHEN DES HEILIGEN WASSERS, das Nyminora soweit perfektioniert hat, dass sie auf Grad V sogar über den Ozean rennen und springen kann.

Markante Zitate

„Es gibt sie wirklich, die Seebären. Ich habe sie gesehen, auf einer meiner Reisen. Hoch im Norden leben sie und ähneln dem Walross, nur dass sie doppelt so groß sind. Sie schwimmen unterm Eis hindurch und wo sie einen Schatten sehen, da durchbrechen sie die Oberfläche und ziehen ihre Opfer in die eisigen Fluten, gleich ob Robbe, Mensch oder Gletscherwurm."

„Ich will dir keine Versprechungen machen, die ich nicht halten kann, aber wenn wir Erfolg haben auf unserer Reise, dann werden die Kinder deiner Kindeskinder noch Loblieder singen über deine Heldentaten. Und der Reichtum der uns erwartet wird unermesslich

sein. Gold und Edelseine, soviel wir tragen können. Also, wie sieht es aus, hast du den Mumm zu etwas Großem, alter Freund, oder willst du weiterhin ein Loch in deinem Humpen starren?"

Als letzte Worte: „Ich habe Dinge gesehen, die ihr Aventurier niemals glauben würdet. Gigantische Schiffe, die brannten vor der Küste Myranors. Und ich habe Seefeuer brennen sehen an den Hängen der Schwefelklippen. All diese Momente werden verloren sein in der Zeit, so wie Tränen im Regen."[1]

Profil von Nyminora, der Seebärin

Konzept: umtriebige Piraten-Geweihte
Kompetenz: meisterliche Navigatorin und Kartographin, routinierte Piratin
Seelentier: Raubmöve (frisch, fromm, fröhlich, frei)
Geboren 16. Efferd 1014 BF **Größe** 1,75 Schritt
Haarfarbe goldblond **Augenfarbe** dunkelgrün
Beziehungen ansehnlich **Lebensstil** annehmbar **SO** 8
Eigenschaften
MU 14 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 13 **FF** 12 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 12
Streitbeil **INI** 15+W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** W+3**DK** H **BF** 2
Streitbeil **INI** 15+W6 **FK** 20 **TP** W+3
Ent. 0/5/10/15/25 **TP-Ent.** 0/1/1/0/-1
LeP 29 **AuP** 32 **KaP** 24 **MR** 6 **RS** 2 **WS** 6 **Ausweichen** 10 **GS** 8
Vor- & Nachteile: Herausragende Balance, Innerer Kompass, Prophezeien, Vom Schicksal begünstigt / Einäugig, Gesucht 1 (Nu'Minor-Kult), Impulsiv, Moralkodex (Efferd), Neugier 10, Schulden (500 D), Spielsucht 8, Ungebildet 5, Vorurteile gegen Obrigkeit 10
Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung Hitze, Geländekunde (Dschungel, Meer), Standfest, Spätweihe (Efferd)
Nahkampf: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe
Wichtige Talente: Klettern 10 (Takelage 12), Schleichen 8, Schwimmen 8, Sich verstecken 9, Taschendiebstahl 8, Zechen 10, Gassenwissen 8 (Hehlerei 10), Menschenkenntnis 10, Verkleiden 8, Überreden 13 (Lügen 15), Überzeugen 11, Wildnisleben 10, Derographie 14, Kartographie 15, Kriegskunst 11 (Seekampf 13), Sagen & Legenden 12 (Seemannsgarn 14), Sternkunde 11, Heilkunde, Seele 10, Seefahrt 15 (Meeresströmungen 17), Tätowierer 7
Gabe: Prophezeien
Wichtige Liturgien: Liturgiekenntnis (Efferd) 9, Gleichklang des Geistes, Weisung des Himmels, Conagas Ruf, Teilung der Wasser, Göttliche Verständigung, Segen des Plättlings, Azilas Quellgesang, Seelenprüfung, Begehen des heiligen Wassers, Gruß der Versunkenen, Echo der Strömung (siehe Anhang)
Typische Mirakel: Prophezeien, Klettern, Orientierung, Kartographie, Heilkunde Seele, Seefahrt

Agenda

- Verwegen wie sie ist, lässt sich die Seebärin bereitwillig in alle möglichen Abenteuer verstricken. Ob die Helden in *Al'Anfa* ein schnelles Schiff brauchen, weil sie es sich mit einer Grandessa verscherzt haben, oder in *Chaypso* mit einem Piratenkapitän über das Lösegeld für ein Grafsöhnchen verhandeln oder in *Thalusa* für ein Schurkenstück eine Kaperfahrerin mit ihrer Besatzung anheuern wollen oder in der *Stadt der Tiefe* einen Haireiter suchen, der besonders schnell Botschaften von einem Hafen zu einem anderen überbringen kann, in allen Häfen des Südmeers kann Nyminora als Informantin, Vermittlerin oder Freibeuterin fungieren.
- Als Exilantin einer schwimmenden Siedlung ist Nyminora eine Expertin für die Versorgung und Navigation auf langen Seereisen. Sie ist eine ideale Bordgeweihte, wenn die Helden sich auf ein Schiff wagen, *das viele Seemeilen von der Heimat entfernt unterwegs ist, um fremde Küsten zu entdecken, unbekannte Lebensformen und neue Zivilisationen. Das Schiff dringt dabei möglicherweise an Küsten vor, die nie ein Aventurier zuvor gesehen hat.*[2]
- Der Numinor-Kult von Aguaduron ist nicht bereit die Seebärin mit dem Mord an einer Priesterin und dem Raub einer Liturgie davon kommen zu lassen.
  Die **Hochgeweihte *Tschirr*** soll Nyminora zur Rechenschaft ziehen. Sie ist eine kluge, berechnende Ziliti und tief in die Mysterien ihres versunkenen Gottes eingetaucht. Neben dem Echo der Strömung (siehe Anhang) kann sie Tiefe Wasser (siehe Anhang) nutzen, um den Blick eines Ofers auf einer Wasseroberfläche zu bannen, oder mit dem Sog der Tiefe (siehe Anhang) einen Strudel erzeugen, der ein Opfer selbst in einer recht kleinen Pfütze ansaugt und festhält.
  Der Numinor-Kult hat sie darüber hinaus gelehrt, andere Meersbewohner selbst in dunkelster Tiefsee wahrzunehmen oder ein Schiff auf offenem Meer anzupeilen, wenn sie einmal an Bord war. Sie kann die Strömung zu beeinflussen und einem Opfer das Gefühl geben, dass es ertrinkt. Ihr azurblauer Nebel dämmt Sicht und Geräusche. Ihre Arme kann sie in Tentakel wandeln oder sich ein Seeungeheuer zur Hilfe rufen. Und um ferne Küsten zu erreichen, lässt sie sich von einem Rirgit verschlingen und ans Ziel tragen. (Alle Liturgien des Numinoru-Kultes entnommen aus **Wege nach Tharun** 189f.)
  Trotz ihrer Macht gibt sich Tschirr als unbedeutende Dienerin und beobachtet ihre Umgebung genau, bevor sie in Aktion tritt, da Ziliten in Aventurien nicht geachtet werden.
  Der Ziliti zur Seite steht der **Akoluth *Pantscho Hidalguez***, ein dicker, alter Mann, der eher den weltlichen Dingen zugeneigt ist. Er ist recht vertraut mit Aventurien und gibt sich dort als fremdländischer Kauffahrer aus, der eine ausgerissene Verwandte verfolgt.
  Als Vollstrecker haben die beiden den cholerischen ***Blutzahn*** angeworben, einen Diener des Haigottes Sholarrk. Der

[1] Abgeleitet aus Blade Runner, 1982

[2] Abgeleitet aus Raumschiff Enterprise – Das nächste Jahrhundert

bullige Berserker hat sich die Zähne spitz gefeilt, um dem Ideal seines blutrünstigen Gottes näher zu kommen. Bei der Jagd ist er sehr effektiv, da Blutzahn die Fährte eines Opfers über Meilen verfolgen kann, wenn er eine Probe ihres Blutes kosten konnte.

Gemeinsam folgen die Drei der Fährte der Seebärin. Doch ob aus Vorsicht oder Umtriebigkeit, Nyminora bleibt nie lange an einem Ort und verrät niemandem ihr nächstes Ziel. Aber wenn das Trio sie doch aufspürt, braucht die Efferd-Geweihte jede Unterstützung, die sie bekommen kann.

Ragnar Swafnarson,

Bordgeweihter der *Narwal* für den Gottwal

Aus dem dichten Dunst der NEBELRUNE (*) schälen sich der Rumpf des Drachen, weiß, wie poliertes Walbein. Es heißt, dass die Planken mit den ersten Hjaldinger aus der alten Heimat nach Aventurien gekommen sind und dass die längst vergessene LEBENSRUNE dieses Holz unbekannter Herkunft vor Fäulnis und dem Zahn der Zeit bewahrt. Sicher ist nur, dass heute drei FELSENRUNE und zwei WABERLOHERUNE das Schiff vor Feuer und profaner Gewalt schützen. Zwei PFEILRUNEN an Backbord und Steuerbord sowie eine dritte am Krähennest und eine vierte, die ins Segel eingewoben ist, erschweren feindlichen Geschützmeistern und Bordschützen den Drachen mit ihren Geschossen zu traktieren.

Knapp unterhalb der Wasseroberfläche teilt ein bronzener Rammbock die Fluten, gewunden wie das Stirnhorn eines Narwals, der diesem Schiff seinen Namen verliehen hat. Eine ungewöhnliche Waffe für ein thorwalisches Drachenschiff, doch die eingravierte WAFFENRUNE macht den Rammsporn verletzend für die verhassten Ma'hay'tam, die Dämonenarchen.

*Gut zweieinhalb Schritt über dem Rammsporn reckt der Drache sein Haupt stolz in die Höhe. Seine Zähne sind nur schwarze Stumpen, verkohlt vom Hylailer Feuer einer Drachenzunge (**Aventurisches Arsenal** 50). Eine weitere ungewöhnliche Waffe in der Hand der Thorwaler. Aber auch sie hat sich bewährt im Kampf gegen die Dämonenarchen.*

Trotz seines lädierten Zustands sät der geschnitzte Drachenkopf Furch in den Herzen seiner Feinde, spätestens wenn seine FURCHTRUNE aktiviert wurde. Um den Hals des Drachen ist die Lure ‚Gajallarhorn' gewunden. Sie dient als Nebelhorn und als Kriegsposaune. Dank der ORKANSTIMMENRUNE trägt das altertümliche Instrument Warnungen und Befehle des Hornbläsers viele Meilen über das Meer.

*Als Waffe im Kampf gegen HRANNGARS Brut muss auch die DRACHENRUNE gewertet werden, die die kunstvollen Schnitzereien am Bug ergänzt. Sie erschwert den Ungeheuern der Meere ihre Angriffe auf das Schiff. Vor ruhelosen Geistern schützt dagegen die GEISTERBANNRUNE auf der anderen Bug Seite. Um Chimären sowie Niedere und Höhere Dämonen möglichst bei der erst Annährung zu neutralisieren, tragen die vorderen Thorwaler-Schilde auf der Reling der Narwal jeweils einen BANNKREIS (**Wege der Alchemie** 156f) gegen diese Entitäten.*

Andere Schilde an der Reling tragen die SCHICKSALSRUNE. Sie sollen das Schiff oder einen Kämpfer von Unglück gewahren. Und natürlich sind alle Wasserfässer an Bord mit der SALZWASSERRUNE gezeichnet, um zur Not Salzwasser trinkbar zu machen.

*Auf einem Podest im Heck des Drachen unterstützt die WOGENSTURMRUNE am Ruder den Navigator. Direkt dahinter steht das einzige klassische Geschütz an Bord, ein Schwerer Aal (**Aventurisches Arsenal** 52f) achteraus, der genutzt wird, um folgende Schiffe mit Brand- und Sichelbolzen oder andere Kreaturen mit Schweren Bolzen unter Beschuss zu nehmen.*

*Das dunkelgrüne Großsegel wird von einer WINDRUNA (**Elementare Gewalten** 155) zusätzlich gebläht. Die Färbung schützt den Drachen davor im Dunkeln frühzeitig bemerkt zu werden, während sich die eigene Besatzung dank der FINSTERRUNE gut orientieren kann.*

Die rote Flagge mit dem ‚blutenden Wal' ist eigentlich ein Symbol für die Swafskari, die Walwut, der Thorwaler und soll den Zorn der Normänner auf HRANNGAR Brut deutlich machen. Eine zweite Flagge zeigt die FRIEDENSRUNE als grüne Mondsichel, umschlungen von blauem Bändergeflecht. Sie soll der Besatzung Zuversicht schenken und ihnen helfen sich nicht von der eigenen Wut übermannen zu lassen.

— Die *Narwal*, Kaperschiff im Kampf gegen Ma'hay'tam, die Dämonenarchen, 1040 BF

(* alle Runen **Wege der Alchimie** 162ff soweit nicht anders angegeben)

Vita

Swafskari, die Walwut der Thorwaler, bestimmt das Leben von Ragnar Swafnarson. Nicht, dass er selbst vom GOTTWAL mit dieser zweifelhaften Gabe gesegnet wurde. Aber Ragnar wurde auf der Insel Gevri geboren, in der Siedlung, in der viele Swafnir-Kinder zusammenkommen. Dort zeugte die walwütige *Bärhild* mit dem ebenfalls walwütigen *Swafnar* ein Kind. Um ihn vor der Raserei seiner Eltern zu schützen wurde Ragnar sofort nach der Geburt in den Tempel des Walgottes gebracht und der Obhut seiner Großeltern übergeben. Denn sein Großvater, der **Skalde *Tjorben***, und seine Großmutter, die **Swafnir-Geweihte *Shalka***, hatten sich schon vor Jahren entschieden auf Gevri zu leben. Der junge Ragnar wude so gleichermaßen zu einem Skalden, wie zu einem Swafnir-Geweihten erzogen.

Der Kontakt zu seinen leiblichen Eltern riss für den kleinen Ragnar allerdings nie ganz ab. Jederzeit konnte er sie besuchen, von ihnen lernen und ihren Rat einholen. Und so lernte er von klein auf, die Launen seiner Eltern zu deuten und rechtzeitig abzutauchen, wenn die Tobsucht sie übermannte. Ragnar hat allen Grund die Walwütigen zu fürchten, trotzdem konnte der Junge sich nie überwinden die Swafskari an sich zu verdammen. Im Gegenteil, zusammen mit seinen Großeltern suchte er stets nach einem tieferen Sinn für das zwiespältige Geschenk des GOTTWALS an seine Kinder. Ragnar vermutet inzwischen gar, dass im

Swafskari der *Schlüssel zu Swafnirs Eiland* (**Wege der Götter** 64) verborgen liegt. Darum hält es für falsch, die von ‚Swafnir Berührten' zu isolieren und plante schon früh, eine walwütige Thorwalerin in eine Schiffsgemeinschaft zu integrieren und auf ihrer Seereise zu begleiten.

Im Jahr 1019 BF erreichte der einäugige **Godi *Nornam Krähenauge*** die Siedlung der Swafnir-Kinder. Er berichtete von seinem Wahrtraum, in dem ein Schwarm Wasserspinnen gemeinsam ihr Netz spinnen, um dem GOTTWAL eine Falle zu stellen. Die Swafnir-Geweihten der Insel reagierten anfangs verhalten, wussten sie doch, dass die Wahrträume dieses Godi meist durch Rauschpilze beeinflusst werden. Doch viele andere Bewohner ließen sich von Nornams Erzählungen beeindrucken und berichteten in den folgenden Nächten von demselben Traum.

Einige Zeit später drangen erste Gerüchte über die *Invasion der Verdammten* und die niederhöllischen Dämonenarchen bis nach Gevri durch. Eine Verbindung zwischen diesen ‚Bäumen, die auf dem Wasser wandeln' und dem ‚Netz der Wasserspinnen' aus dem Wahrtraum ließ sich nun nicht mehr leugnen. Die Thorwaler von Gevri folgerten, dass mit den Dämonenarchen eine große Gefahr für den GOTTWAL und sein erwähltes Volk aufzieht. Der damals frisch geweihte Ragnar wurde ausgesandt, um die Sorge der Swafnir-Kinder mit anderen Geweihten des GOTTWALS zu teile und Rat zu halten mit den Galdmenn der Runajasko. Im Rücken hatte er den Segen vieler aus verschiedenen Sippen.

Es folgten zähe Monate der Beratungen und Diskussionen sowie Jahre für Planung und Bau, aber aus heutiger Sicht sind dies die Geburtsstunden der ***Narwal***, einer Runaotta, die geschaffen wurde für den Kampf gegen die *Ma'hay'tam*, die Dämonenarchen.

Die *Narwal* und einige ihrer Besatzungsmitglieder

Lang und schmal ist die Narwal, wie es typisch ist für die Drachenschiffe der Thorwaler, mit wenig Tiefgang, um auch Flüsse befahren zu können. Eine erhöhte Plattform in Heck und einem Podest im Bug sind allerdings Tribute an modernere Schiffstypen, da sie den Einsatz von Geschützen ermöglichen, wie einer Drachenzunge voraus und einem schweren Aal achtern. Auch das Heckruder erinnert eher an den modernen *Vidsander*.

40 Ruderriemen können auf der Narwal belegt werden. Diese Plätze wurde handverlesen besetzt vom Bordgeweihten *Ragnar* und der Hetfrau *Iskaja*, aus erfahrenen Seeleuten verschiedener Sippen. Ungebunden sollten die Anwärter möglichst sein, wenn ihnen die Ottarune der Narwal gestochen wird, und das Bund-Lied *Ottagaldr* im Schaf beherrschen. Außerdem muss ihr Heldenmut ihren Aberglauben bezwingen, damit sie sich auf ein Zauberschiff mit Hexen, Elfen und allerlei Spuckerei wagen.

Auch wenn jeder dieser Heldinnen und Helden eine Nennung verdient hätte, werden an dieser Stelle nur einige wichtige und außergewöhnlichste Mitglieder der Besatzung vorgestellt.

Hetfrau *Iskaja Brydadottir*, beherzte Kapitänin der Narwal

Seelentier: Schwarze Olporter (beharrlich, treu, bedächtig)

Seit 40 Jahren fährt Iskaja zur See. Ihr eigenes Schiff befehligt die Thorwalerin, seit ihre Familie vor fast 20 Jahren im Thorwal-Horasreich-Konflikt ums Leben gekommen ist. Ohne sich vom Hass verzehren zu lassen, konnte sie damals große Erfolge gegen den Feind erringen und sich einen Ruf als kluge & wagemutige Anführerin erstreiten. Um das Steuer der Narwal ergreifen zu dürfen, musste sie sich trotzdem in einem Wettstreit gegen ein Dutzend anderer Kandidaten durchsetzen.

Die Hetfrau der Narwal ist vom thorwalischem Wuchs, groß und kräftig. Ihr helles Haar ist mit bald Fünfzig fast weiß, aber die grünen Augen haben nichts von ihrer Kraft verloren.

Mit dem Kommando über das Runenschiff hat die Swafnir-Kirche Iskaja auch den **Flügelhelm *Ærogur*** übergeben. Die Legende besagt, dass die Windgötter *Hrunir & Hrunja* die Federn gesegnet haben. Der eine flüsterte „Wahrheit" und der andere flüsterte „Weisheit", auf dass sie physischen wie mentalen Stürmen trotzen. Schon den Volkshelden *Alrik Immerda* hat dieser Flügelhelm angeblich zu zahlreichen Heldentaten beflügelt.

Einmal pro Tag entfaltet sich die Wunderwirkung des Flügelhelms, wenn Iskaja ihn aufsetzt. Dann werden ihre Sinne übernatürlich gestärkt (wie ADLERAUG) und der Wind trägt ferne Eindrücke an sie heran (wie Elfenlied WINDGEFLÜSTER). Außerdem steigt ihre MR um +6. Ob diese Effekte tatsächlich göttlicher Natur sind oder auf uralte hochelfische Magie zurückgehen, bleibt allerdings ein Geheimnis.

***Asgail Raskirson*, der greise Gandsmidr**

Seelentier: Pfeifhase (spontan, flexibel, rammelig)

Kritiker behaupten, dass der Windmagier Asgail mit seinen fast 70 Jahren zu alt sein, um auf der Narwal als Kapermagier zu dienen. Lachend antwortet der Thorwaler auf solche Vorwürfe, es wäre für ihn an der Zeit frische Luft zu schnappen, bevor er als *Magister magnus* in der Runajasko einstaubt. Außerdem habe er noch mehr Puste, als die meisten seiner jüngeren Liebschaften. Tatsächlich sind Affären noch immer Asgails größte Leidenschaft neben der Windmagie.

Auch sonst ist der runzelige Gandsmidr kein Freund von Konventionen. Oft schlendert er pfeifend über Bord; sein dünnes, graues Haar flattert dabei im Wind, genau wie das schmutzig weiße Beschwörungsgewand, das Asgail trägt wie einen horasischen Morgenmantel und gänzlich ohne Untergewand, wie es der *Codex Albyricus* fordert.

Doch trotz aller Schrullen lässt sich nicht leugnen, dass Asgail einer der kompetentesten Windmagier Aventuriens ist. Nach seinem

Studium an der Runajasko diente er seiner Sippe als Kapermagier, bevor er als Lehrmeister an die Zauberschule zurückkehrte. In seinem Zweitstudium am Elementaren Konzil wurde Asgail dann zu einer Art ‚Geschützmagier' weitergebildet. Mit Zaubern wie ORCANOTAUXIS, ORCANOSPHAERO, ORKANWAND, WINDSTILLE oder WINDHOSE hat der Gandsmidr schon so manche Seeschlacht entscheiden können.

***Windrose*, die unstete Dschinni**

Seelentier: Wolkenschaf (unkontrolliert, unkoordiniert, unreflektiert)

Die meisten denken, dass Windrose vom Luft-Elementaristen *Asgail* (s.o.) beschworen wurde, da die beiden eine enge Freundschaft pflegen. Tatsächlich lässt sich die Luft-Dschinni schon so lange über Aventurien treiben, dass sie sich an ihren Ursprung nicht mehr erinnert.

Windroses Erscheinung ähnelt einer Harpyie, mit Schwingen anstelle von Armen und Vogelkrallen statt Füßen. Allerdings ist ihr Körper durchscheinend, wie Glas, und ihr Antlitz ist liebreizend, wie das einer holden Jungfer.

Solange die Narwal auf dem Meer kreuzt, begnügt die Dschinni sich meist damit vor dem Bug ‚abzuhängen', wie eine Galionsfigur, und einfach den Fahrtwind zu genießen. Offenbar die einzige Freude, die sie länger zu fesseln vermag. Geht das Schiff vor Anker, entschwindet Windrose meist für den Rest des Tages, um „zu jagen". Was damit gemeint ist, vermag bislang aber niemand so recht zu sagen. Am zweiten Tag vor Anker langweilt sich die Dschinni dann dermaßen, dass sie Schabernack mit der Besatzung treibt. Jede Kopfbedeckung wird vom Haupt geweht und wer danach springt, wird kurzerhand ins Meer gewirbelt.

Für Ragnar sind diese Momente immer eine besondere Bewährungsprobe, muss er doch verhindern, dass die Walwütigen in der Besatzung sich nicht in ihren zerstörerischen Rausch steigern. Möglicherweise schaffte es ja eine neu dazugestoßene Heldin bzw. ein Held die Luft-Dschinni abzulenken oder zu beschäftigen!?

***Thinmar Arngrimmson*, Runaschnitzer und „Bordingenieur"**

Seelentier: Bieber (fleißig, fürsorglich, einfallseich)

Als Vater der Narwal bezeichnet Thinmar sich gerne. 12 Jahre hat der Runaschnitzer nach dem Fiebertod seiner Familie daran gearbeitet das Schiff zu planen, zu konstruieren und zu perfektionieren. Wie kein anderer kennt der Thorwaler die Runaotta, ihre Möglichkeiten und Geheimnisse. Die meisten Verzierungen und viele Vitkari hat er mit eigener Hand geschnitzt, für andere hat er Runenmeister im ganzen thorwaler Raum aufgespürt und zur Mitarbeit überredet.

Nun begleitet Thinmar die Narwal auf ihren Reisen, um Verschleiß auszubessern, Schäden zu reparieren und Runen zu warten. Ständig klettert er dafür an Bord herum, bewaffnet mit Handbeil und Schnitzbesteck. Dabei spricht er zur Narwal, wie zu seiner Ehefrau, mal fürsorglich, mal schmeichelnd und mal tadelnd. Und jeden ersten Becher Alkohol gießt er auf die Planken, als Tribut an die Schiffsseele, die nur er versteht.

Mit kräftigem Körper, wildem, grauen Bart und donnernder Stimme verkörpert den Mittfünfziger das Klischee des Thorwalers. Von der Mannschaft wird Thinmar geschätzt und geachtet. Dabei hat er für sein Lebenswerk mehr gegeben, als den übrigen Besatzungsmitgliedern bewusst ist. Für die Unterstützung eines Eremiten musste Thinmar diesem Blut und Haare einzelner Seeleute zuspielen. Eine greise Runenschnitzerin hat ihm die Ausbildung der **Halbelfe *Bjarna*** auferlegt. Und der **Piraten-Hexe *Tula*** hat Thinmar einen Blutpakt geschworen, dass die Runaotta ihr gehören würde, 111 Jahre nach ihrer Jungfernfahrt. Wie der Pakt erfüllt werden soll und was die Gegenleistung für dieses große Versprechen war, wissen allerdings nur Tula und der Runaschnitzer.

***Fjora Halmadottir*, Runasångare**

Seelentier: Feuermolch (lebhaft, souverän, hitzig)

Um Skalde zu werden sandten ihre Eltern die junge Fjora an die Skaldenhalla der Runajasko. Dort erkannten ihre Lehrer ein zartes, zauberhaftes Talent bei dem Mädchen und lehrten Fjora neben Sagas, Dichtkunst, Rechtskunde und Geschichtswissen auch die Kunst der Runenlieder und Vitkari. Einige Jahre später verlies die junge Frau die Halla als erste Runsångare (siehe Anhang). Anders als der Runaschnitzer Thinmar bearbeitet Fjora aber kein Holz sondern sticht ihre Vitkari den Menschen unter die Haut.

Viele Besatzungsmitglieder der Narwal tragen inzwischen eines dieser zauberhaften Hautbilder. Trotzdem bleibt es die vordringliche Aufgabe der Runasångare die Schiffsgemeinschaft mit Liedern und Versen bei Laune zu halten und die Geschichten ihrer Heldentaten mit blumigen Ausschmückungen am Leben zu erhalten. Weil Fjora ein gutes Gespür für Sprache hat, fungiert die Skaldin darüber hinaus oft als Dolmetscherin im Kontakt mit fremden Kulturen.

Eine Schönheit ist die Skaldin mit ihrem hübschen Gesicht und dem langen, goldenen Haar. Die Gerüchte wollen nicht verstummen, dass Blut der Feen fließe in ihren Adern. Angeblich ist auch ihre **Leier *Wisperweise*** aus Blutulme gefertigt und mit Elfenhaar bespannt. Nach thorwalischer Tradition heizt Fjora ihre persönliche Legende auch gerne an. Der Eindruck von Feenhaftigkeit könnten aber getrübt werden, wenn die Skaldin zu fluchen beginnt, einen ihrer Verehrer unter den Tisch säuft oder mit tiefem Bass eines ihrer zotigen Lieder anstimmt. Denn zu viel Pfeifentabak und Alkohol haben die Stimme tief geschliffen, wie altes Eisen.

***Vindarian tanzt-auf-Regenbögen*, firnelfischer Bogenschütze**

Seelentier: Schwarzer Schwan (stolz, majestätisch, treu)

Niemals hatte Vindarian sich träumen lassen, dass er mal auf einem Boot voll starrköpfiger, stinkender und schwitzender Menschen mitreisen würde. Erst vor knapp 100 Jahren hatte er sich resigniert

von der Runajasko abgewandt, weil er seine Mission als gescheitert sah, den kurzlebigen Menschen die elfische Weltsicht zu vermitteln. Doch die Runaotta erregte das Interesse des Firnelfen, allerdings nicht wegen ihrer rechtschaffenden Mission. Vindarian ist überzeugt, dass das Holz, aus dem die Narwal gezimmert wurde, nicht antik ist, wie die Thorwaler behaupten. Stattdessen wurde das Schiff aus dem Holz der **Baum-gewordenen Elfe *Ahillea Windwacherin*** konstruiert, einer Ahnin der *Windlacher-Sippe* nahe Olport. Und vielleicht wird Ahillea in ihrer jüngsten Gestalt vollbringen, was ihr zuvor verwehrt geblieben ist, die Windlacher-Sippe auf die entrückte *Insel im Nebel* führen. Auf dieser letzten Reise möchte Vindarian seine Vorfahrin begleiten.

Als Heimat auf Hoher See hat der Firnelf sich das Krähennest der Narwal erkoren. Missbilligend beobachtet er von dort das Treiben der Thorwaler. Bei Gefahr zögert der Meisterschütze allerdings nicht, die Menschen mit FALKENAUGE, AXXELERATUS und PFEIL DER LUFT zu verteidigen, ihnen eine Regenbogenbrücke (SOLIDIRID) zu bauen oder einen Verwundeten in BÄRENRUHE WINTERSCHLAF zu versetzen.

Elfenhaft ist Vindarian natürlich, von hohem, schlanken Wuchs, mit spitzen Ohren und großen Augen, die im selben silbergrau glänzen, wie das hüftlange Haar. Ein Geheimnis bleibt, woher die wulstige Narbe stammt, die sich quer über Vindarians katzenhaftes Gesicht zieht, und warum der Elf die Wunde nicht magisch geschlossen hat

***Levka Bärenfaust*, die geläuterte Berserkerin**

Seelentier: Todeshörnchen (zäh, impulsiv, todesmutig)

Als die *Drachen von Llanka* im Jahr 1021 BF von den Oroniern fast ausgelöscht wurden, war Levka ein junges Mädchen. Swafskari bewahrte sie damals vor dem Schlachtentod. In den Folgejahren wurde die Thorwalerin zu einer erbitterten Feindin des Moghulats und der Name *Bärenfaust* zu einem Fluch für die Dämonenbündler. Ihr Hass führte Levka schließlich sogar in einen Pakt mit dem xxxKapitälchenxxx Herrn der Rache xxx. Doch als die Schattenlande nach und nach in sich zusammen fielen, blieb die Seesöldnerin allein zurück, mit nicht mehr als ihrem Hass und ihrer Walwut. Um sich selbst zu finden reiste Levka in Heimat ihrer Vorfahren und dort auf die Insel *Gevri*, in die Siedlung der Swafnir-Kinder. Der gute Ragnar half Levka ihren Pakt mit dem Erzdämon BLAKHARAZ zu brechen und arbeitet seitdem mit ihr daran, ihre Wut zu bändigen. Es war auch der Geweihte, der Levka das Symbol des „blutenden Wals" auf Handrücken und Stirn stach, um sie als Swafnir-Kind kenntlich zu machen. Das rote Band, das die Walwütigen zusätzlich kennzeichnet, trägt Levka gut sichtbar ins Haar gebunden. Treu an Ragnars Seite streitet Levka seither für den GOTTWAL und hofft im Stillen, dass aus der Freundschaft mit dem Swafnir-Geweihten mehr erwächst.

Ragnar betrachtet seinen Schützling als erwählte Streiterin für den GOTTWAL und hat Levka den **Kriegshammer *Swafnartand*** anvertraut. Der Legende zufolge machte SWAFNIR seinen Kindern einst einem seiner Zähne zum Geschenk. Tatsächlich erinnern Form und Farbe des Hammerkopfes an einen riesenhaften Backenzahn, der auf einen Schaft aufgepflanzt wurde, nur ist er unzerbrechlich und schwer wie Blei. Seine zerstörerische Kraft setzt die Waffe frei, wenn sie Blut gekostet hat (W6+4 SP, egal ob vom Träger oder einem Opfer). Der Gegenstand, der dem nächsten Schlag standhält, beginnt sich zu zersetzen und zerfällt in kürzester Zeit, egal ob Kette, Schild oder Schiffsrumpf. (entspricht EISENROST)

Anatomen, Dentisten oder Walfänger könnten sich wundern, dass der Zahn Höcker und Wurzeln aufweist, die eher zu einem riesenhaften humanoiden Wesen passen, aber sicher nicht zu einem Walzahn. Doch wer durchschaut schon die Schlingen göttlicher Wesen und ihrer Geschenke? Für die Thorwaler, die vermutlich alle schon mal einen echten Walzahn gesehen haben, ändert dieses Detail jedenfalls nichts an ihrer Verehrung und der Wirkung des Artefakts.

***Horatio della Colophon*, Smutje aus dem Horasreich**

Seelentier: Hahn (eitel, stolz, arrogant)

Als Trophäe aus dem Thorwal-Horasreich-Konflikt brachte sich Hetfrau *Iskaja* (s.o.) den hübschen Horatio mit, der sie über den Verlust ihres Ehemanns trösten sollte. Der Landadelsspross hatte sich der Marine seines Heimatlandes angeschlossen, um seinem Noviziat in der Peraine-Kirche, seiner arrangierten Verlobung und anderen familiären Pflichten zu entkommen. (Und vielleicht auch, weil das Schönheitselixier, das er verzweifelten Höflingen verkauft hat, nicht das Aussehen der Anwender verbessert hat, sondern eher dessen Selbstwahrnehmung trübte.) Aus diesem Grund hatte Horatio auch keine Hemmungen, sich bei der ersten Gelegenheit in Kriegsgefangenschaft zu ergeben.

Inzwischen lebt er Horasier seit 15 Jahren unter Thorwalern. Und auch wenn er sich nicht dazu herablassen würde, seine Manieren oder seine Garderobe an die bäuerliche Art der Nordleute anzupassen, schätzt er doch ihre unverkrampfte Sicht auf die Welt. Im Gegenzug wird Horatio dafür geschätzt, dass er nicht nur mit der ‚Hohen Küche' vertraut ist, sondern selbst aus ranzigem Unkraut eine halbwegs schmackhafte Suppe zaubern kann. Seine alchemistischen Fähigkeiten haben sich außerdem bewährt beim Anrühren von Heiltränken, Brechmitteln, Verhütungssäften und ähnlichen Kräutertinkturen.

***Swentja Sjelmadotter*, die Otter-Hexe**

Seelentier: Seehund (wach, patent, agil)

Im Süden finden die *Schwestern der fahrenden Gemeinschaft* meist kleine Äffchen als Vertraute. Im Norden sind die possierlichen Primaten eher selten zu finden. Innerlich hatte Swentja sich daher schon damit abgefunden, dass sie keine Begleiter finden würde. Dann lief der Hexe der quirlige Otter *Saukko* über den Weg und

die beiden haben ihr weiteres Schicksal miteinander verknüpft. Zusammen sind die beiden schon weit gereist und haben viele Länder, Kulturen und Sprachen kennen gelernt.
Eine Schönheit ist die Hexe nicht, zu derb ihr Auftreten, zu breit ihre Nase, zu fettig das lange schwarze Haar. Grund dafür ist, dass das Blut der *Sjelmader*, der Seehundmenschen, durch ihre Adern fließt, davon ist Swentja überzeugt. Dieses Erbe macht sie andererseits auch zu einer exzellenten Schwimmerin, was durch Begabungen in AXXELERATUS und WASSERATEM noch gesteigert wird. Und obwohl die Hexe sich nicht lange wohlfühlt ohne Erdreich unter ihren Füßen, treibt eine tiefe Sehnsucht sie immer wieder aufs Meer hinaus.

***Nornam Krähenauge*, intriganter Godi und Rauschprophet**
Seelentier: Gespensterkrähe (verständig, umtriebig, habgierig)
Wenn vom Godi die Rede ist, denken wir vermutlich zuerst an alte, exzentrische Eremiten, gramgebeugt von der Last der Weisheit. Oft genug bestätigt sich dieses Klischee, doch Nornam Krähenauge ist von anderem Schlag. Keine dreißig Jahre hat der Mann auf dem Buckel und hübsch anzusehen ist er dazu, auch wenn eine Augenklappe seine leere Augenhöhle verdeckt. Das fehlende Auge, so weiß Nornam zu berichten, habe er im Totenreich gelassen, seit er als Knabe an der Schwelle des Todes stand, und seither kann er das Zwielicht sehen und Rat erhalten von den Geistern der Ahnen. Tatsächlich ermöglicht vor allem der Verzehr von Rauschpilzen Nornam seine Geistreisen und Visionen von der Zukunft. Und diese Rauschträume verkauft der Godi seinem staunenden Publikum anschließend mit blumigen Ausschmückungen als fesselnde Geschichte. Kein Funke Magie ist dabei im Spiel, aber Nornam ist ein meisterlicher Menschenkenner und versteht es, wie jeder gute Wahrsager, die Hoffnungen und Ängste seines Gegenübers zu lesen und in seine Prophezeiungen einfließen zu lassen. Selbst für den Godi ist die Grenze zwischen Wahrheit und Handwerk fließend und so lässt sich nie sicher sagen, welche seiner Visionen vorherbestimmt waren und welche selbstbestimmt in Erfüllung gegangen sind.

Habitus

Groß, breit, behaart – alle diese Klischees über den typischen Thorwaler verfehlt Ragnar Swafnarson. Mit schmalen Schultern und knapp 1,65 Schritt Größe ist er ein Winzling bei seinem Volk. Das aschblonde Haar ist zu dicken Strähnen verfilzt, die Ragnar im Nacken zusammengebunden trägt. Ein Bart will dem Thorwaler nicht so recht wachsen, nur ein dünner Flaum sprießt am Kinn und auf der Oberlippe. Obwohl Ragnar inzwischen über dreißig Jahre alt ist, wirkt er neben seinen Landsleuten stets wie der kleine Bruder. Umso mehr überrascht es, mit welcher Selbstverständlichkeit die Thorwaler gehorchen, wenn der kleine Mann ihnen einen Befehl erteilt.
Das Wesen des Swafnir-Geweihten ist von schier grenzenlosem Optimismus geprägt. Aufgeben ist für ihn keine Option. Stattdessen stiehlt sich ein schelmisches Lächeln auf seine Züge, wenn Ragnar in einer herausfordernden Situation einen seiner berüchtigten Pläne ausheckt. Und oft genug konnte er mit Kühnheit, Einfallsreichtum und Raffinesse sich und seine Besatzung aus schier ausweglosen Situationen lavieren. Letztlich sind es auch diese Zuversicht und Entschlossenheit, die den Bau der Narwal überhaupt möglich gemacht haben und die Besatzung der Runaotta immer wieder inspirieren.
Seinen ganzen Besitz hat der Swafnir-Geweihte auf der Narwal verstaut. Etwas Kleidung für verschiedene Witterungen und die Zeichen seines Standes: den delfinförmigen ‚Swafnirshelm,' den blauschwarzen Kriegsmantel sowie den blau-weißen Rundschild mit dem Bildnis des GOTTWALS in Kombination mit einer Skraja.

Modus Operandi

Mit Skraja und Rundschild stürzt sich Ragnar bereitwillig in den Kampf, vor allem gegen die verhassten Geschuppten und die jenseitigen Schrecken der See. Die mächtigste Waffe im Repertoire des Swafnir-Geweihten ist aber zweifellos seine flinke Zunge. Schlagfertig und wortgewandt kontert er Spottreden und Beleidigungen seiner Landsleute. Und einige seine Streitgespräche über die Auslegung von Sagas und Gesetzen sind legendär. Kaum jemand anders wäre es gelungen, die Kirche des GOTTWALS, die Runajasko und etliche teils in Fehde verbundene Thorwaler-Sippen auf den Bau einer gemeinsamen Runaotta einzuschwören. Auch wenn sich Ragnar für sein ambitioniertes Projekt auf viele persönliche Verpflichtungen Versprechungen und Verschuldungen einlassen musste.
Ohnehin sind Beredsamkeit und ein wacher Verstand unerlässlich für den Swafnir-Geweihten. Immerhin gehört es zu seinen Aufgaben, die Streitigkeiten innerhalb der Schiffsgemeinschaft zu schlichten, die alten Sagas zu rezitieren und Rechtsgrundlagen daraus abzuleiten sowie die Walwütigen zu besänftigen, bevor ihr Zorn eskaliert. Gerade letzterer Punkt hat für Ragnar besondere Bedeutung, lehnt er doch die grundsätzliche Isolation der Swafnir-Kinder ab. Wenn Ragnar SWAFNIRS BLUT in einer Thorwalerin oder einem Thorwaler erkennt, kann er ihn oder sie mit SWAFNIRS RUHELIED vor einem Blutrausch bewahren oder daraus befreien.
Auf der Mission der Narwal, dem Kampf gegen die Dämonenarchen, unterstützt der GOTTWALS seinen geweihten Diener mit der Macht über Nebel (ANRUFUNG NUIANNAS) und Wind (ANRUFUNG DER WINDE) und Wellengang (SWANIFREJS FLUKE). Delfine oder Zwergwale folgen dem RUF DER GEFÄHRTEN, als Retter in der Not. Bisher nicht nötig war SWANIFREJS HILFERUF, mit der Ragnar auf einem sinkenden Schiff Hilfe für die Besatzung rufen kann.

Die Zuversicht der Schiffsgemeinschaft unterstützt der Swafnir-Geweihte mit der TAPFERKEIT DER AHNEN sowie dem MANNSCHAFTSSEGEN, der neben der Moral vor allem die Seetüchtigkeit der Besatzung verbessert. Wenn die Thorwaler sich in die Riemen legen kann ihr Geweihter mit einer WALFAHRT (siehe Anlage) die Ausdauer und Kraft der Ruderer nochmal steigert, allerdings nicht ohne Risiko, denn die Liturgie bringt das Blut in Wallung, was öfter in Schlägereien oder spontanen Plünderungen am Zielort mündet.

Markante Zitate

„Ach, wir haben schon schlimmeres überstanden. Hört auf zu schlottern oder seid ihr Salzarelen? Wir schaffen das. Ich habe da schon eine Idee, das wohl!"

„Bleib ruhig, Levka. Schließe die Augen, höre auf meine Stimme. Atme ein, atme aus. Dir droht hier keine Gefahr, Levka, du bist unter Freunden. Höre meine Stimme. Ich singe dir die Garjouan-Saga, einverstanden? Höre einfach weiter auf meine Stimme."

„Wenn Thinmar sagt, dass er uns hier raushaut, dann vertraue ich ihm. Und ihr doch auch, oder? Erinnert ihr euch an sein Leuchtfeuer bei Mengbilla? Kommt näher, dann will ich euch die Geschichte noch einmal erzählen."

Profil von Ragnar Swafnarson

Konzept: optimistischer Swafnir-Geweihter auf der Suche nach seiner Odyssee
Kompetenz: meisterlicher Hüter der Walwütigen, routinierter Mystiker und Saga-Sänger
Seelentier: Zwergwal (rechtschaffend, optimistisch, eigensinnig)
Geboren 9. Ingerimm 1009 BF **Größe** 1,65 Schritt
Haarfarbe aschblond **Augenfarbe** blau
Beziehungen ansehnlich **Lebensstil** annehmbar **SO** 10
Eigenschaften
MU 15 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 13 **FF** 13 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 13
Skraja **INI** 11+W6 **AT** 18 **PA** 14 **TP** W+3 **DK** N **BF** 4
mit Rundschild **INI** 10+W6 **PA** 15 **BF** 3
Schneidzahn **INI** 11+W6 **FK** 23 **TP** W+4
Ent. 0/5/10/15/30 **TP-Ent.** 0/1/1/0/-1
LeP 30 **AuP** 32 **KaP** 31 **MR** 6 **RS** 2 **WS** 7 **Ausweichen** 8 **GS** 8
Vor- & Nachteile: Gefahreninstinkt, Geweiht (Swafnir) / Aberglaube 8, Jähzorn 6, Moralkodex Swafnir, Neugier 9, Raumangst 10, Schulden 1.700 Dukaten, Verpflichtungen, Vorurteile gegen Echsen 10
Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung Hitze, Akklimatisierung Kälte, Meereskunde, Standfest
Kampf: Aufmerksamkeit, Betäubungsschlag, Finte, Formation, Kampf im Wasser, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Sturmangriff, Wuchtschlag
Waffenlos (Hammerfaust): Auspendeln, Biss, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fußfeger, Griff, Halten, Handkante, Klammer, Knie, Kopfstoß, Kreuzblock, Niederringen, Schmetterschlag, Schmutzige Tricks, Schwinger, Schwitzkasten, Tritt, Wurf, Würgegriff
Wichtige Talente: Körperbeherrschung 9, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 14, Singen 10 (Sagas 12), Zechen 11, Betören 7, Etikette 7, Lehren 12 (Wut unterdrücken 14), Menschenkenntnis 11, Überreden 10, Überzeugen 12 (Einzelgespräch 14), Orientierung 10, Geschichtswissen 11, Götter & Kulte 12 (Swafnir 14), Rechtskunde 10, Sagen & Legenden 15 (Sagas 17), Boote fahren 7 (Rudern 9), Heilkunde Seele 12 (Swafskari 14), Seefahrt 9 (Otta 11)
Gabe: Gefahreninstinkt 10 (Swafskari 12)
Wichtige Liturgien: Liturgiekenntnis (Swafnir) 12, 6 Segnungen, Sterne funkeln Immerfort, Swafnirs Ruhlied, Swafnir Blut, Anrufung der Winde, Ruf der Gefährten, Tapferkeit der Ahnen, Swanifrejs Hilferuf, Anrufung Nuiannas, Mannschaftsegen, Swafnirs Fluke, Walfahrt (siehe Anhang)
Typische Mirakel: Selbstbeherrschung, Singen, Überzeugen, Sagen/Legenden, Heilkunde (Seele), Gefahreninstinkt

Agenda

- Wann Um die niederhöllischen Ma'hay'tamim der Blutigen See zu vernichten, wurde die Narwal gebaut und ausgesandt. Für eine Gruppe Helden, die an Bord eines herkömmlichen Schiffes von der **Dämonenarche *Stachelkrabbe*** angegriffen wurde, könnte die Runaotta der rettende Verbündete sein. Und vielleicht schließen sich die Helden den Thorwalern an, um der Stachelkrabbe nachzusetzen, nachdem die Dämonenarche zu fliehen versucht.
- Aus Ragnars Sicht verschanzt sich die Geweihten des MEERGOTTES EFFERD in ihren Tempeln und horten furchtsam ihre Artefakte, während sich das erwählte Volk des GOTTWALS entschlossen den Schrecken der Meere stellt. Für ihn und seine Besatzung wäre das **Efferdhorn von Rethis** daher viel effektiver an Bord der Runaotta, als im Efferd-Tempel von Vallusa zu verstauben. Die Thorwaler der Narwal sehen es daher als ihr gutes Recht an, das Artefakt zu rauben, dessen Klag charyptide Dämonen zu lähmen vermag. Die Helden könnten auserkoren sein, um den Raub zu verhindern oder das göttliche Artefakt zurück zu bringen. Dabei müssen sie entscheiden, ob ihnen die rechtschaffene Mission der Narwal wichtiger erscheint, als der Schutz einer Stadt vor einem möglichen Angriff aus der Blutigen See.
- Alternativ zum Efferdhorn könnten sich die Thorwaler auch auf die Jagd nach einer der **Zwölf Tränen der Heiligen Efferdane** machen, die auf See Schutz vor charyptiden Dämonen bieten sollen. Leider ist der Aufenthaltsort der tränenförmigen Steine nicht bekannt. Bei der Schnitzeljagd nach den göttlichen Artefakten könnten die Thorwaler Hilfe der Helden brauchen.
- Ein Traum beschäftigt Ragnar seit seiner Kindheit: Was wäre, wenn die Thorwaler das Geschenk der Swafskari an seine Kinder einfach noch nicht richtig verstanden haben? Was wäre, wenn man die Ruderbänke einer Otta mit Walwütigen bemannt und sie dort in ihren rauschhaften

Zustand versetzt? Wie in Trance könnten sie sich die ‚von Swafnir Berührten' an den Ruderbänken abarbeiten, gelenkt nur vom Willen des GOTTWALS. Was wäre, wenn diese der **Schlüssel zu Swafnirs Eiland** ist, der verheißenen Insel irgendwo im Ozean?

Und was wäre, wenn die Helden die Chance bekommen, Ragnar und seine ‚Argonauten' bei der Erfüllung dieses Traums zu begleiten? Welche Wunder würden sich den Reisenden offenbaren und welche Entdeckungen ständen ihnen bevor?

Die Opposition: Tortura Tümmlertöter,

Kapitän-Harpuistin der *Meerkatze* im Dienst der Nachtschwarzen Herrin

„Dunkle Wolkenberge türmen sich auf, wo immer die Meerkatze sich nähert. Schneidende Sturmböen werfen die Wellen meterhoch in die Luft und tragen grausame Stimmen über das Meer. Unablässig prasselt der Regen auf die schwarzen Planken des Schiffes. Purpurne Blitze flammen auf, gespenstisch still. Doch sie vertreiben nicht die Finsternis, sondern reichern sie an, um unheilvolle Schatten. Du wartest auf den erlösenden Donner, aber was du hörst ist das hasserfüllte Kreischen des Schänders der Stürme, der gebunden ist an den Mast, wie die Flagge der Meerkatze, und das Wehklagen von Hunderten gemarterter Seelen, eingewoben in die zerschlissenen Segel des Schiffes, die geisterhaft wogen, unberührt vom Tosen des Sturmes.

Ein PANDAEMONIUM aus charyptischen Schrecken trübt den Ozean um das Schiff mit tödlichen Strudeln, peitschenden Wassertentakeln und skelettierten Raubfischen. 200 Ruder durchfurchen dieses Wasser in gespenstischem Rhythmus, wie die Arme eines Tausendfüßlers, unermüdlich getrieben von den untoten Wasserleichen, die diesem schwimmenden Unheiligtum geopfert wurden.

Das Schiff selbst ist ein Kollos aus einem längst vergangenen Zeitalter. Bald 80 Schritt lang und 30 Schritt breit, mit hohen Deckaufbauten achtern und einem vorgelagerten Geschützturm, in dem heute aber nur noch ein halbes Dutzend Lederschwingen hauen. Muscheln und Seetang haben die Bordwand überwuchert. Der Gestank von faulendem Holz und verwesendem Fleisch ist atemraubend.

Das Herzstück der Meerkatze ist aber der Totempfahl, der vor dem Mast aus dem Boden ragt. Knapp drei Schritt hoch ist der hölzerne Pfeiler, mit Schnitzereien und Bemalungen von monströse Meeresbewohner voller Hörner, Klauen und lästerlicher Auswüchse: ganz oben schwebt ein Flugrochen, der blaue Flammen hinter sich herzieht, darunter eine rotgeäderte Qualle, mit giftriefenden Fangarmen und ein riesiger Seestern mit geiferndem Schlund, darunter befindet sich eine kolossaler Haimensch, sie alle umschlungen von einem dreizehnarmigen Kraken. Unheil geht von diesem Totempfahl aus und obwohl das Holz starr ist, scheinen die Kreaturen sich auf subtile Art zu bewegen. Gefangene werden hier festgekettet und solange mit Meerwasser getränkt, bis der Durst sie in den Wahnsinn getrieben hat. Dann erst werden sie ersäuft und als Wasserleiche wieder erhoben, um als Rudersklave auf der Meerkatze zu dienen, bis ihre Knochen zu Stau zerfallen sind.

Die einzige mundane Waffe der Meerkatze ist ein bronzener Rammsporn in Form eines Pantherkopfes und darüber eine Enterbrücke mit den dazu passenden Pantherklauen zum Festkrallen. Im modernen Seekampf wirken diese Kaperwaffen antiquiert und ineffektiv. Immerhin ist das schwimmende Unheiligtum mit seinem vielen, unermüdlich arbeitenden Rudern zwar schnell, aufgrund von Größe und Gewicht aber auch träge und schwerfällig. Die dämonischen Stürme, die die Meerkatze umtosen, erschweren allerdings auch modernen Kriegsschiffen ihre Ausweichmanöver und die meisten Geschosse zerschellen wirkungslos an der massiven, hoch aufragenden Bordwand.

*Auf dem ersten Unterdeck paddeln die untoten Ruderer in unermüdlichem Takt. Obwohl sie eine Gegenwehr leisten sind sie an ihre Riemen gekettet und stehen bis zu den Knien in brackigem Wasser. Wer trockenen Fußes ihre Reihen abgehen will, nutzt einen Steg in der Mitte. Doch Vorsicht! Falltüren und Trittfallen lauern zwischen den Holzbohlen und im Brackwasser warten Riesenspringegel (**Zoo-Botanica Aventurica** 88f) und Brabacuda (**Zoo-Botanica Aventurica** 77f) auf unvorsichtige Beute.*

*Ein Labyrinth aus feuchten und modrigen Korridoren und Kammern bildet das zweite Unterdeck. Ist der Gestank an Deck der Meerkatze schon quälend, so ist er hier toxisch. Nur wenige lichtscheue Seeleute und freie Untote haben ihre Wohnstatt hier bezogen. Die übrigen Räume dienen als Lager oder Zellen. Bewacht wird die Ebene von der **Riesenamöbe Cthÿlhÿ**, die sich meist hinter Eindringlingen gemächlich in den Weg schiebt und sie dann zu umschlingen versucht. Normalerweise könnte man ihr leicht entkomen, aber in den schmalen Gängen gibt es kaum Ausweichmöglichkeiten und Waffen, die ihr schaden können, sind nur schwer einsetzbar.*

*Tief liegt das schwimmende Unheiligtum im Wasser, weil das dritte Unterdeck komplett geflutet ist. Den maritimen Mitgliedern der Besatzung bietet sich hier ein Zugang zum endlosen Ozean. Bewacht werden diese Zugänge allerdings von einem skelettierten Schwerthai. Der Großteil der Besatzung hat sich im Oberdeck einquartiert. Dort soll auch **Kryptors Schwarzes Auge** zu finden sein, ein Brunnen, mit pechschwarzem Wasser, der bis in Charyptoroths Grotte hinabreichen soll. Es heißt, dass sich auf der Wasseroberfläche das spiegelt, was der Betrachter zu betrachten wünscht, sein es nun ein Ort, eine Person oder ein Gegenstand.*

— Die *Meerkatze*,
verdammtes Äonenschiff auf Waljagd, 1040 BF

Vita

Mehr noch als ihre Toten meiden die Utulu der Waldinseln das Meer. Auch Tortura hat sich nie weiter als bis zur Hüfte in das kristallklare Wasser gewagt, das die kleine Insel umspült, die ihre

Sippe Heimat nennt. Dabei war das Meer immer gut zu Tortura. Mit der Harpune hat die Utulu sehr erfolgreich Fische gefangen oder sie hat Muscheln und Strandgut aus dem seichten Wasser gefischt.

Eines Tages jedoch wurde ein riesiges, weißes Ungetüm auf eine Sandbank nahe dem Strand gespült. Die Kreatur hatte einen dicken, bleichen Körper, allerdings ohne Schuppen und aus einem Loch auf dem Rücken hat es eine Wasserfontäne in den Himmel geblasen. Alle Utulu wissen, dass in den Tiefen des Meeres die NACHTSCHWARZE HERRIN haust und allen Dingen die Farbe aussaugt. Für Tortura bestand daher kein Zweifel, dass dieses weiße Monstrum nur ein bösartiger Diener der finsteren Meeresgöttin sein konnte. Sie musste nun entscheiden, ob sie die Kreatur töten oder retten sollte, um nicht den Zorn der NACHTSCHWARZEN HERRIN zu wecken?

Es war schließlich der irgendwie intelligente, flehende Bick des Monstrums, der Torturas Herz erweichen ließ. Sie beschloss die Kreatur dem Ozean zurück zu geben und zusammen mit ihrer Familie buddelte sie dem bleichen Kollos einen Weg zurück in die Fluten. Eine Entscheidung, die die Utulu bereuen sollte, für den Rest ihres Lebens!

Zwei Tage nach Tortura gnädigen Entscheidung erreichten ein Schiff die kleine Waldinsel, an Bord ein Haufen bleichgesichtiger Verbrecher. Gnadenlos und ohne Vorwarnung fielen die Fremden über die Utulu her. Zusammen mit einer Handvoll weiterer Kriegerinnen und Krieger stellte sich Tortura den bleichen Dämonen entgegen, aber sie konnten den Ansturm nicht aufhalten und wurden einfach überrannt. Hilflos musste Tortura mitansehen, wie ihr Dorf in Flammen aufging, wie ihre Eltern mit den anderen Alten der Sippe erschlagen wurden, wie ihr Mann mit den anderen Kriegern niedergestreckt und liegengelassen wurde und wie ihre Kinder an Bord des fremden Schiffes entführt und auf den endlosen Ozean verschleppt wurden.

Wahnsinnig vor Verzweiflung stürzte Tortura sich selbst ins Meer, um das Schiff der bleichen Dämonen schwimmend zu verfolgen oder bei dem Versuch zu ertrinken. Als ihr kurz darauf die Kraft ausging flehte Tortura sogar die NACHTSCHWARZEN HERRIN an. Die Utulu war bereit der finsteren Göttin zu dienen, wenn sie im Gegenzug ihre Kinder ihre Kinder gerettet würden. Tatsächlich erhörte die NACHTSCHWARZEN HERRIN den Ruf. Der **dämonische Meermann *Elymelusinias*** (**Tractatus contra Daemones** 36f) rettete die Utulu vor dem Ertrinken. Er redete ihr ein, dass sie vor Tagen einen Wal gerettet habe, einen Diener des **treulosen Todbringers ZWAFIRR**, der die Welt verschlingen will. Wenn Tortura der NACHTSCHWARZEN HERRIN dreizehn mal dreizehn dieser Wale opfern würde oder fünfmal so viele ihrer kleineren Geschwister, der Tümmler, um die Macht des bleichen Wals ZWAFIRR zu schwächen, dann würde die Utulu wieder mit ihren Kindern vereint werden. Tortura willigte in den Pakt ein. Sie bekam die **verdammte Harpune *GáeBolga***, gefertigt aus dem Giftzahn der **Seeschlangenfürstin *Zsh'Mtur***, und übernahm das Kommando über das **schwimmende Unheiligtum *Meerkatze***, nach Jahrtausenden wieder aufgestiegen aus den tiefsten Untiefen der Niederhöllen.

Die *Meerkatze* und einige ihrer Besatzungsmitglieder

Wuchtig und schwer wälzt sich die *Meerkatze* über die Ozeane, auf der Jagd nach Walen oder anderen Schiffen zum Entern. Neben den Rudersklaven und etlichen Seesoldaten mögen einst 40 oder 50 Matrosen nötig gewesen sein, um diesen Koloss seetüchtig zu haten. Heute steuert sich das schwimmende Unheiligtum weitgehend autark, angetrieben von rund 200 rudernden Wasserleichen, und die Wartungsarbeiten werden vom Galionsgolem erledigt.

Ein halbes Hundert verlorener Gestalten leben heute noch auf der *Meerkatze*. Und auch wenn sie nicht alle ihre Seele einem Erzdämonen verschrieben haben, hat doch jeder eine tragische Geschichte, wie es sie auf dieses götterverlassene Schiff verschlagen hat.

Von Zeit zu Zeit besucht **Elymelusinias**, xxxKapitälchenxxx CHARYPTOROTHS xxx Botschafter der Untiefen, das Schiff, um nach dem Rechten zu sehen und neue Rekruten abzuladen, die er auf seinen Reisen durch die Ozeane eingesammelt hat.

***Jabal Arbain*, der untote Steuermann auf dem Korallenthron**

Seelentier: versteinerte Bleichkoralle (unbewegt, unbeirrt, ungebeugt)

Ohne Schlaf, ohne Essen, ohne Trinken, ohne Pause harrt Jabal aus, das Steuer stets umklammert, den Kurs stets im Bick. Tatsächlich könnte der untote Steuermann der *Meerkatze* seinen Posten nicht verlassen, selbst wenn er wollte. Denn Beine hat der skelettierte Körper keine mehr. Sein Rumpf ist verwachsen mit einem riesigen Korallenskelett aus Kalk; ein deutliches Zeichen, dass die *Meerkatze* Jahrhunderte, wenn nicht Jahrtausende auf dem Grund des Meeres gelegen haben muss, bevor die Macht GALKUZULS das Schiff wieder an die Oberfläche gespült hat.

Der untote Pirat hat offenbar Bewusstsein, kann aber nicht sprechen oder möchte der Welt einfach nichts mitteilen. Seine blanken Knochen hat der Rest der Besatzung in einem Anflug von Humor mit den typischen Piratenkleidung des Südens bedeckt. Sogar eine Balestrina wurde dem Untoten zugesteckt. Die Hände laufen in Klauen aus, der Kiefer steht vor und ist mit scharfen Fangzähnen ausgestattet, fast wie bei einer Raubkatze.

Obwohl der Steuermann auf die Kommandos der Kapitänin reagiert kann niemand mit Sicherheit sagen, wem er wirklich dient. Die Vermutung liegt nahe, dass Jabal seinen Kurs aus den tiefsten Untiefen der Niederhöllen erhält und GALKUZUL stumm und gehorsam dient.

***Hyszazz*, die ergebene Achaz-Schamanin**

Seelentier: Fischechse (distanziert, verfressen, abgehoben)

‚Die Vielgehäuteten' nannte man Hyszazz und ihre beiden Schwestern ehrfürchtig, als die drei zusammen den Gleichmut der H'Ranga für ihr kleines Volk auf den Waldinseln wahrten. Doch irgendwie weckte ihr Stamm den Zorn der ALLESVERSCHLINGENDEN und das Los fiel auf Hyszazz sich der zornigen Göttin zu opfern, um sie zu besänftigen. So gelangte die Achaz-Schamanin auf die *Meerkatze*.

Auch wenn sie sich ihr Seelenheil bewahrt hat, dient die Achaz seither treu dem Schiff und befolgt gehorsam die Befehle der Kapitänin, in der Hoffnung, dass ihre Heimat nur deswegen vor dem Zorn ALLESVERSCHLINGENDEN verschont bleibt. Die Achaz-Schamanin nutzt dabei Ritualen wie EXORZISMUS und GEISTERHEILUNG ebenso, wie WETTERMEISTERSCHAFT, SEESCHLANGENRUF oder einem Ritual entsprechend dem FORTIFEX. Sympathien für die übrige Besatzung hegt sie keine.

Dunkelgrüne Schuppen zieren den Eidechsen-Körper, ergänzt um den roten Rückenkamm der Achaz-Frauen. Jeden Tag investiert Hyszazz viel Zeit in die traditionelle Schuppenbemalung ihres Volkes. Doch es lässt sich nicht leugnen, dass der lange, einst schlanke Leib der Schamanin inzwischen aufgedunsen ist. Vielleicht deswegen verbirgt die Achaz ihren Körper unter einer eher untypischen, knöchellangen Robe, hinten geschlitzt für den Schwanz und mit tiefen Taschen für ihren persönlichen Besitz. Die Knochenkeule der Schamanin besteht aus dem edelsteinbesetzten Rippenbogen einer Seeschlange, durch den am oberen Ende ein geschärfter Seeschlangenzahn getrieben wurde, sodass die ganze Konstruktion einer Knochensense gleicht. Die klassische ‚Kristallknolle' am Kopf der Keule fehlt, aber irgendein Kristallomant hat einen KULMINATIO-Matrixgeber (**Wege der Alchimie** 84ff) installiert, sodass Hyszazz mit ihrer Knochenkeule Blitze verschießen kann.

***Arjunoor*, der Schänder der Stürme**

Seelentier: keins

Wie ein Fähnchen im Wind ist der *Schänder der Stürme* an den Hauptmast der *Meerkatze* gebunden. Dort windet sich der dürre, achtgehörnte Schlangenleib mit dem Widderkopf, genähert und gefoltert von der erzdämonischen Präsenz eines Unheiligtums aus einer fremden Domäne. Seine Agonie brüllt der Dämon in den unheilvollen Sturm, der ständig über seinem Haupt tobt. Überfällt die *Meerkatze* ein anderes Schiff, wird der Dämon von der Achaz-Schamnin *Hyszazz* (siehe oben) mit Blitzschlägen dazu gezwungen, die Wellen aufzuwerfen, Giftwolken auszuspeien oder Wirbelstürme zu entfesseln.

Gelegentlich unterwirft sich Arjunoor ein paar Möwen oder einen Greifvogel, der sich beim Fischfang aufs offene Meer gewagt hat. Doch der eigentliche Schatz des Dämonen ist der zerzauste Graupapagei *Mynah*. Der kluge Vogel ist dem Einfluss des Dämonen vollständig erlegen und dient ihm wie ein Vertrautentier. Dabei ist Mynah nicht nur Arjunoors wachsames Auge und Ohr. Über den Papagei spricht der Dämon zur Besatzung der *Meerkatze*, versucht Zwietracht zu säen und Verbündete zu finden, die ihm endlich seine Freiheit ermöglichen.

***Namika Olibantha*, die Wer-Kaimanin**

Seelentier: Alligator (klar, kühn, kaltherzig)

Ihr halbes Leben lang ist die Questadora Namika sagenhaften Schätzen und fantastischen Geheimnissen nachgejagt, immer auf der Suche nach der nächsten Herausforderung. Keinen Moment hat sie gezögert, als sie und ihre Gefährten von einem Historiker als Geleitschutz angeworben wurden, um einen verborgenen E-chen-Tempel aufzuspüren und ~~auszuplündern~~ seine Schätze für die Nachwelt zu sichern.

Die Mission verlief anfangs vielversprechend. Im Nachhinein hätten die ungewöhnlich aggressive Tierwelt um den Tempel herum, die blutroten Reliefs eines vielarmigen Krokodilgottes oder die aufgetürmten Schädelpyramiden den Abenteurern allerdings eine Warnung seien sollen. Nach hartem Kampf konnten auch die Mumien-Marus bezwungen werden und ein unfassbarer Schatz aus Gold und Edelsteine boten sich den siegreichen Eroberern dar. Doch als Namika unter andrem eine Alligatorenpanzer aus Rotgold für sich beanspruchte, begannen die Ereignisse aus der Bahn zu laufen. Bis heute versucht die Questadora ihre Erinnerungen zu verdrängen, aber sie kann nicht leugnen, dass sie sich in den folgenden Nächten im Blutrausch alle ihren Gefährten getötet und größtenteils verspeist hat.

Obwohl Namika die verfluchte Rüstung irgendwo im Dschungel zurückgelassen hat, ist sie seit dieser Zeit eine Wer-Kaimanin, dazu verdammt sich im Blutrausch in ein krokodilartiges Ungeheuer zu verwandeln. Ein Leben unter normalen Menschen hat Namika für sich ausgeschlossen. Unter dem Geschmeiß an Bord der *Meerkatze* zählt sie dagegen zu den Gewöhnlichsten und genießt hohes Ansehen. Und solange sie nicht in ihren Blutrausch verfällt, agiert die Questadora wie eine erfahrene und gewiefte Söldnerin, die mit allen Wassern gewaschen ist.

***Kusch*, der Gallionsgolem**

Seelentier: Mirhamionette (fremdbestimmt, gefällig, getrieben)

Wie eine Spinne krabbelt Kusch über die Planken der *Meerkatze*, repariert, wartet, bessert aus. Niemand kann sagen, wer dieses krakenhafte Konstrukt aus Triebholz, Perlmutt und Krankensilber geschaffen hat, aber offenbar ist sein einziger Daseinszweck, die *Meerkatze* seetüchtig zu halten. Dreizehn tentakelhafte Arme nutzt die Kreatur dazu, jeder versehen mit einem anderen Werkzeug zum Schneiden, Sägen, Hämmern, Bohren oder Greifen.

An der Mannschaft oder dem Treiben des Schiffes zeigt Kusch kein Interesse. Seinen Namen hat er allein daher, dass er meist

mit diesem Wort (und gelegentlichen einem Tritt) aus dem Weg gescheucht wird, wenn er einem Besatzungsmitglied im Weg ist. Es scheint überhaupt, als würde der Gallionsgolem erst dann auf die Lebewesen an Bord reagieren, wenn jemand versucht die *Meerkatze* zu beschädigen oder zu sabotieren. Dann aber greift der Gallionsgolem gnadenlos an.

***Rhinella Marina*, Krakonier-Köchin**

Seelentier: Pechkröte (kernig, geduldig, toxisch)

Jedes Schiff mit einer lebendigen Besatzung braucht einen Koch oder eine Köchin. Auf der *Meerkatze* hat diese Aufgabe die fette Krakonierin Rhinella Marina übernommen. Die korpulente Krötenfrau versteht sich ausgezeichnet darauf, die Gaben des Meeres zuzubereiten. Frischen Fisch liefern ihr dabei ein halbes Dutzend Zombie-Haie, die das schwimmende Unheiligtum auf ihrer Jagd weitläufig umkreisen. Darüber hinaus hegt Rhinella einen kleinen Kräutergarten neben ihrer Kombüse, in dem sie Gewürze, Heilpflanzen oder auch so manches Giftgewächs zieht.

Niemand ahnt, dass die Krakonierin insgeheim als Priesterin des Froschgottes QUODAZIL einen Minderpakt mit AGRIMOTH eingegangen ist. Als Paktgeschenk befehligt sie den kleinen Ableger eines ARKHOBAL. Der Dämonenbaum soll mit dem Schiff verwachsen und eines Tages die Kontrolle übernehmen. Bis dahin hält der *Verformer des Lebens* den Kräutergarten am Leben und lässt wachsen, was immer Rhinella gerade benötigt. Außerdem nutzt die Krakonierin den Harz als potentes Lähmungsgift oder verwandelt damit Ratten und anderes Ungeziefer in Tiergolems, die dem ARKHOBAL hörig sind.

Baal al'Abrah*, Prophet von *Kryptors Schwarzem Auge

Seelentier: Muräne (tückisch, geduldig, verbissen)

Vor einigen Jahren wagte der junge *Dyamantes Faralero* ein besonderes Schurkenstück. Während seines Studiums an der **Dunklen Halle der Geister** hatte er Gerüchte über *Kryptors Schwarzes Auge* an Bord der *Meerkatze* gehört. Wie viele junge Menschen vor und nach ihm erlag er der Versuchung, mit einer waghalsigen Aktion in jungen Jahren unsterblichen Ruhm zu erlagen. Er heuerte eine Handvoll Piraten an, um das dämonische Artefakt von dem schwimmenden Unheiligtum zu rauben. Die Mission war zum Scheitern verurteilt und Dyamantes wurde gefangen genommen. Kapitänin Tortura ließ den Magier an den Totempfahl der *Meerkatze* binden und solange mit Meerwasser tränken, bis der Verstand des Brabakers vor Hitze und Durst völlig zerrüttet waren. Anschließend wurde Dyamantes aber nicht ersäuft, wie es üblich ist, sondern in eine Zelle geworfen. Sechs Monate verbrachte der Magier in seinem Verließ, bis er seinem alten Leben entsagte und der DÄMONENSCHLANGE KRYPTOR die Treue schwor.

Als *Baal al'Abrah* (tul. Herr der Tränen) ist der Magier heute bekannt. Obwohl er noch keine 40 Jahre alt ist, wirkt er mindestens doppelt so alt. Der Körper des Zauberkundigen ist dürr, das Gesicht ganz ausgemergelt, das Haar ist bis auf wenige ölige Strähnen ausgefallen. Von der prächtigen Tracht eines arkanen Adeptus sind nur noch schmutzige Fetzen übrig. Der schlichte Zauberstab aus dem Holz eines Alveranspfeiler dient ihm nicht mehr als Statussymbol, sondern als nötige Stütze eines gebrochenen Mannes.

Auf der *Meerkatze* dient Baal al'Abrah als Nekromant, Dämonologe und Geisterrufer. Und er bewacht nun das Artefakt, das ihn erst auf das Schiff geführt hat. Kryptors Schwarzes Auge ist ein Brunnen, also ohnehin kein Objekt, dass man mit sich nehmen könnte, aber die Funktion ähnelt den legendären *Schwarzen Augen*. Bei günstigen Sternenkonstellationen zeigt die Wasseroberfläche dem Betrachter das Ziel seiner Begirde, sei es ein Ort, eine Person oder ein Gegenstand. Offiziell sucht Baal al'Abrah darüber nach den ***Schwimmenden Schriftrollen***, dem Antidodekarischen Zyklus von KRYPTOR. Tatsächlich betrachtet der Magier bisweilen seine Familie und seine Verlobte, die er zurückgelassen hat, und grübelt darüber, ob es wirklich eine unglückliche Verkettung von Zufällen war, die ihn hierherbrachte oder ob ihm nicht höhere Mächte eine Falle gestellt haben.

***Arrga'Soul*, eine Gal'kzuulim**

Seelentier: Morfu (träge, giftig, kleinmütig)

Als ‚Meisterin der Rojar' (Ruderer) haust Arrga'Soul als einziges Besatzungsmitglied auf dem Ruderdeck, wo das Brackwasser ihr bis zu den Knöcheln steht. Zwar brauchen die Wasserleichen keine Kommandos und müssen auch nie angetrieben werden, um ihren unermüdlichen Dienst zu leisten, aber der Titel war ein willkommener Vorwand, um die Gal'kzuulim aus den Augen zu bekommen. Denn selbst einer Mutter fiele es schwer diese Abscheulichkeit zu lieben.

Knapp 1,50 Schritt klein, mit buckligem Kreuz und haarloser, schleimig feuchter Krötenhaut ist die Gal'kzuulim. Dicke Warzen und zuckende, fingerlange Tentakel am ganzen Körper haben ihr den Spitznamen *Tentakelkröte* eingebracht. Jeder Atemzug klingt wie ein Gurgeln und der Gestank von verwesendem Fisch umgibt Arrga'Soul. Trotzdem würde niemand wagen die Gal'kzuulim loswerden zu wollen, denn die TIEFE MUTTER GLOBOMONG blickt wohlwollend auf diese Kreaturen.

Auch lässt sich nicht leugnen, dass die Gal'kzuulim gewisse Vorzüge hat. Überraschend kräftig ist die kleine Kreatur und kaum jemand ist ihrem Würgegriff bisher lebend entkommen. Außerdem scheint Arrga'Soul über Hexenkräfte zu verfügen. Einen Gegner fällt sie mit KRÖTENSPRUNG an oder speit ihm ätzende HEXENGALLE entgegen. Im Nahkampf steigert sie sich in KARNIFILO RASEREI (nur Eigenanwendung) oder erbricht TLALUS ODEM PESTGESTANK.

Dabei ist die Gal'kzuulim nicht grundsätzlich feindselig. In ihrem abscheulichen Körper steckt das Gemüt eines verängstigten

Kindes, das von allen Lebewesen gemieden wird und deren einzige Spielgefährten ein Haufen untoter Ruderer sind.

***Voltar*, Borbaradianer-Risso**
Seelentier: Blutrochen (forsch, flexibel, geladen)
Bevor der Sphärenschänder Borbarad Teile von Aventurien erobern konnte, scharte er ein Heer aus Answisten, Maraskanern und Piraten um sich. Irgendwie schaffte der Alveraniar es, sogar Hummerier, Krakonier und Risso in seine Armee zu integrieren. Voltar war einer der Ersten, die sich dem Krieg angeschlossen hatten. 20 Jahre kämpfte der Risso in der Blutigen See und an der Piratenküste gegen die Landlebigen. Unzählige Narben am ganzen Körper künden vom Heldenmut und Siegeswillen des erfahrenen Kampfschwimmers.
Unter dem Pontifikat von Xeeran betete Voltar den gefallenen Borbarad als Sohn der MONDGÖTTIN MAR'JINA an und meisterte die Blutzauberei der Kirche. So kann er Wasser kurzzeitig in feste Form pressen (WEICHES ERSTARRE!) oder das Ruder fremder Schiffe mit HARTES SCHMELZE! zerstören oder feindliche Schwimmer mit HÖLLENPEIN ZERREISSE DICH! schnell außer Gefecht setzen. Als Wasserbewohner kann der Risso diese Zauberformeln auch unter Wasser sprechen. Das macht ihn zu einem noch gefährlicheren Gegner, als er mit seinem beinernen Speer mit der Schwertfischklinge und den Armschienen aus Schildkrötenpanzer ohnehin schon ist.
Inzwischen ist Voltar aber des Kampfes müde. Der Risso sehnt sich nach einer friedvollen Ewigkeit in MUTTER MEERS Leib. Der NEHMENDEN GÖTTIN KARRIBD hat er sich anvertraut, damit sie ihn auf der *Meerkatze* ins Jenseits der Risso geleitet. Bis er sein Ziel ewigen Friedens erreicht hat, gebietet es seine Kriegerehre, dass er jeden Feind der *Meerkatze* erbittert bekämpft.

***Rakasha sâla Alhina*,**
gefallene Efferd-Novizin & Ozeanografin
Seelentier: Seeschlange (gierig, gefräßig, gefährlich)
Der Ton ist oft rau in der *Gemeinschaft von Wind und Wogen*. Doch die junge Rakasha wurde in ihrem Noviziat zur Efferd-Geweihten in Khunchom regelrecht gequält. Zwei Jahre ließ das Mädchen sich von ihrer Lehrmeisterin beleidigen und misshandeln, dann brach der Wille des Kindes. In ihrer Verzweiflung rief Rakasha die HERZOGIN DER NACHTBLAUEN TIEFEN um Hilfe an. Zur Antwort sandte die Erzdämonin die beiden **Bleichmuränen *Flotzak & Jetzak***. Zum Preis ihrer Seele lernte die Novizin den SIRENENGESANG (siehe Anhang), mit dem Rakasha die Daimoniden und später auch andere kaltblütigen Jäger des Ozeans anlocken und unter ihre Kontrolle zwingen kann. Mit dieser dämonischen Gabe tötete das Mädchen ihre verhasste Lehrmeisterin und floh aus Khunchom, bis sie auf der *Meerkatze* gestrandet ist. Die Bleichmuränen sind ihr als Vertraute erhalten geblieben.
Ganz aufgequollen ist die ehemalige Novizin, als hätte sie Wasser eingelagert in jedem ihrer Glieder. Die weiten, bunter Gewänder im Stil der Tulamiden können den fleischigen Körper nicht verhüllen, ebenso wie die blumigen Duftwasser den Gestank nach Fisch nicht überdecken können, der Rakasha stets umgibt. Dieser Geruch kommt von nässelnden Schuppenflechten, die der jungen Frau als Dämonenmal an mehreren Stellen wachsen. Laut und keifend gibt sich Rakasha ihren schwankenden Launen hin, dass man sich wundert, dass Haie und Muränen, Rochen und Quallen bereitwillig den Befehlen der Paktirerin gehorchen. Mit diesem Getier kennt Rakasha sich aber zweifellos aus. Dem *Fleckenhaie* (**Zoo-Botanica Aventurica** 106f) entnimmt sie sein Lähmungsgift, eine *Neckerhaube* (**Zoo-Botanica Aventurica** 133) zwingt sie dazu einem Taucher die Unterwasseratmung zu ermöglichen und feindlichen Schwimmern hetzt sie einen Schwarm Brabacuda (**Zoo-Botanica Aventurica** 76f) auf den Leib.

Habitus

Die Utulu der Waldinseln sind bekannt für ihren hohen, muskulösen Wuchs. Keine Ausnahme bildet da Tortura. Mit über 2 Schritt überragt ihr athletischer Körper die meisten anderen Menschen. Seit die Paktiererin ihre Seele der NACHTSCHWARZEN HERRIN verpfändet hat, ist die dunkle Haut und das schwarze Haar der Utulu allerdings ausgeblichen, als habe die Erzdämonin ihr alle Farbe ausgesogen, wie es in den Legenden der Utulu berichtet wird. Knochenweiß ist ihre Haut nun und ebenso bleich ihr langes Haar, dass Tortura verfilzt hat und zu einem Turm hochgebunden trägt. Selbst die Augen haben ihre Farbe verloren und blicken trübe aus den Höhlen.
Obwohl die Meerkatze stets von Regen und Sturm umgeben ist, weigert sich Tortura, mehr Kleidung zu tragen als einen Lendenschurz. Zu sehr fühlt sie sich gefangen in den groben Stoffen der übrigen Besatzungsmitglieder. Auch Schmuck oder Talismane lehnt die Utulu ab, obwohl auf der Meerkatze einige Schätze von aufgebrachten Piraten- oder Handelsschiffen lagern. Alleine eine Kriegsbemalung aus angedicktem Walblut legt die Paktiererin sich täglich auf.
Mehrere Dutzend Delfinköpfe zieren inzwischen die Reling der Meerkatze. Ähnlich wie die Schrumpfköpfe der Waldmenschen wurden die abgetrennten Häupter präpariert und zugenäht, allerdings nicht um einem fremden Geist den Zugang zu verwehren, sondern um die Seele des Tümmlers gefangen zu halten. Tote Wale und die Überreste des Delfins schleppt Tortura mit sich, um sie in einem Strudel zu versenken, der als *Pforte des Grauens* direkt hinabreicht bis in die Abgründe der NACHTSCHWARZEN HERRIN.
Natürlich ist Tortura inzwischen bewusst geworden, dass sie von der NACHTSCHWARZEN HERRIN betrogen wurde. Zum einen hat sie längst den Überblick verloren, wie viele Wale und Delfine

sie bereits abgeschlachtet hat. Doch selbst wenn die NACHTSCHWARZEN HERRIN Wort hält und Tortura ihren Nachwuchs wiedersieht, in welchem Zustand werden die Kinder sein? Die Trennung von ihrer Familie ist inzwischen 20 Jahre her und niemand kann sagen, wie es den Kindern inzwischen ergangen ist, ob sie am Leben sind oder ihre verdammte Mutter überhaupt erkennen werden. Trotzdem kann Tortura nicht aufhören ihren tiefsitzenden Hass an den Kindern des verhassten ZWAFIRR auszulassen.

Modus Operandi

Die Waljagd ist Torturas Obsession. Wenn sie nicht schläft, steht die Utulu stundenlang an der Spitze der Enterbrücke ihrer *Meerkatze*, ganz vorne im Bug, und hält Ausschau nach ZWAFIRRS Kindern. So abgestumpft ist die Utulu dabei inzwischen, dass sie ihre Furcht vor dem Meer oder den Verstorbenen nicht mehr tangiert.

Wenn sie einen Wal oder Delfin sichtet, brüllt Tortura energisch Befehle, während sie sich sonst recht wenig um den Kurs oder das Treiben auf der Meerkatze schert. Doch auch ohne laute Kommandos gehorcht ihr Schiff den Wünschen seiner Kapitänin, wie von Geisterhand. Diese ***Schiffssymbiose*** ist Bestandteil ihres Bundes mit der NACHTSCHWARZEN HERRIN.

In eindringlichem Takt stößt Torturas bei ihrer Jagd den beinernen Schaft ihrer **Harpune *GáeBolga*** auf den metallenen Untergrund. Am oberen Ende der dämonischen Waffe ist eine armlange, scharfe Klinge aufgepflanzt. Ähnlich wie bei einem Tannenzapfen besteht die Schneide aus mehreren Lagen von Schuppen, nur das sie nicht nach oben ausgerichtet sind, sondern nach unten. So verfügt die Waffe über mehrere Schichten von Widerhaken. Wer von dieser Harpune verwundet wurde, reißt sich noch größere Wunden beim Versuch die Waffe wieder herauszuziehen. Gegen Wale und Define wirkt die Waffe dazu verletzend, ebenso gegen Nixen und Necker sowie die Geweihten von Efferd und Swafnir.

Ist Tortura auf Wurfreichweite heran, fixiert sie ihr Ziel mit FALKENAUGE und schleudert ihre Harpune mit magischer Präzision nach ihrem Feind. Wasser vermag diesen Angriff nicht zu bremsen (PFEIL DES WASSERS) und so werden auch abtauchende Wale und Delfine aufgespießt und anschließend mit einer Kette aus Krakensilber an die *Meerkatze* herangezogen. Bei einem Fehlwurf schnell die dämonische Waffe durch einen magischen *Apport* zurück in die Hand ihrer Trägerin. Dass sie diese magischen Fertigkeiten gar nicht dem Seelenbund verdankt, ist der Utulu nicht einmal bewusst.

Doch nicht nur Wale und Delfine verfolgt Tortura gnadenlos. Gelegentlich heftet sie sich an ein Handelsboot, einen Piratenkahn oder eine Sklavengaleere, um sie zu rammen und auszuplündern. Wirklich interessiert ist sie an diesen Schiffen nicht, aber die Überfälle halten die Besatzung auf Trab und für eine Weile stillen die Opfer des Angriffs den ständigen Blutdurst der *Meerkatze*.

Markante Zitate

„ZWAFIRR, bis zum letzten ring ich mit dir, aus dem Herzen der Hölle stech ich nach dir, dem Hass zu liebe spei ich meinen Hauch nach dir!“[3]

„AUF MIT EUCH, FAULES PACK. Da ist ein Schiff backbord und ich habe Lust auf Blutvergießen. Steuermann, setze Kurs. Wir rammen! Voltar, mach dich bereit. Du schwimmst rüber und zerstörst das Ruder. Hyszazz, lass Arjunoor für mich tanzen. Namika, du bleibst an meiner Seite. LOS LEUTE, AUF EURE POSTEN!“

„Du wagst es mich um Gnade zu bitten? Wart ihr gnädig, als ihr meinen Mann erschlagen habt? Wart ihr gnädig, als ihr meine Eltern in ihrer Hütte verbrannt habt? Wart ihr gnädig, als ihr meine Kinder übers Meer verschleppt habt? Es interessiert mich nicht, ob du dabei warst. Ich kenne deinesgleichen. Und ihr habt meine Gnade nicht verdient.“

Profil von Tortura Tümmlertöterin

Konzept: verdammte Walfängerin im Südmeer
Kompetenz: brillanter Walfängerin, erfahrene Kapitänin und Seefahrerin
Seelentier: sich selbst in den Schwanz beißender Perlbeißer (wild, verbissen, aggressiv)

Geboren 1. Firun 1005 BF — **Größe** 2,10 Schritt
Haarfarbe weiß — **Augenfarbe** weiß
Beziehungen keine — **Lebensstil** karg — **SO** 3

Eigenschaften
MU 13 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 12 **FF** 15 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 13

Harpune im Nahkampf
INI 11+W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** W+6** **DK** S **BF** -

Harpunen-Schleuder **INI** 11+W6 **FK** 25* **TP** W+6**
Ent. 0/15/30/60/100 **TP-Ent.** -/+1/0/0/-1

Haumesser **INI** 10+W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** W+2**DK** HN **BF** 4

*Weil die Harpunen-Schleuder schwer zu bedienen ist, sind alle Fernkampf-Proben um 3 Punkte erschwert. Dieser Malus ist bereits eingerechnet.

Bei einem Fehlwurf schnell die Waffe mit einem magischen *Apport* (**Wege der Zauberei** 106) zurück in die Hand ihrer Trägerin. Darüber hinaus ist am Schaft der Harpune eine reißfeste Kette angebracht, um die Waffe nach einem Treffer wieder einzuholen.

[3] Abgeleitet aus Moby-Dick, 1851

** Gegen Wale und Define wirkt die Waffe verletzend, ebenso gegen Nixen und Necker sowie die Geweihten von Efferd und Swafnir. Verursacht die Waffe eine Wunde, verhaken sich die Widerhaken im Fleisch. Wird die Waffe gewaltsam herausgerissen (KK-Erfolg nötig, nicht über magischen Apport möglich), reißt die Harpune eine weitere Wunde und verursacht 2W6+4 SP. Solange die Harpune im Opfer verbleibt verursacht sie W6 SP pro SR oder 1 SP pro KR, wenn daran gezerrt wird oder das Opfer sich heftig bewegt.

LeP 32 **AuP** 34 **AsP** 18 **MR** 2 **RS** 0 **WS** 7 **Ausweichen** 14 **GS** 9

Vor- & Nachteile: Balance, Dschinnblut (Wasser), Gefahreninstinkt, Hitzeresistenz / Aberglaube 7, Jähzorn 10, Wahrer Name, Totenangst & Meerangst abgebaut

Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung (Kälte), Geländekunde (Meer), Standfest

Nahkampf: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Gezielter Stich, Kampf im Wasser, Wuchtschlag

Fernkampf: Scharfschütze, Meisterschütze

Magisch: Regeneration 1

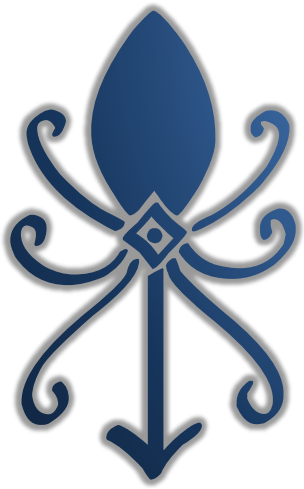
Wichtige Talente: Gefahreninstinkt 14, Klettern 10 (Takelage 12), Sinnenschärfe 12 (Weitblick 14), Fischen 13 (Seefischen 15), Tierkunde 11 (Meeresgetier 13)

Wichtige Zauber: Falkenauge 10, Pfeil des Wassers 12

Schwarze Gabe: Schiffsymbiose (**Bahamuths Ruf** 177) & Dämonische Waffe *GáeBolga*

Agenda

- Natürlich bietet die waljagende *Meerkatze*, als schwimmendes Unheiligtum, einen idealen Konterpart zur *Runaotta* der Thorwaler (siehe oben). Und vielleicht gelingt es den Helden mit den Nordleuten, diesen Schrecken der Südsee wieder auf den Grund des Meeres zu verbannen.
- Wenn die Helden die südlichen Meere befahren, könnte ihr Schiff als Beute der Meerkatze auserkoren werden. Die Helden werden gefangen genommen und auf dem zweiten Unterdeck eingekerkert, um später dem schwimmenden Unheiligtum geopfert zu werden. Mit Witz, Geschick und einer gehörigen Portion Heldenglück gelingt es der Gruppe aber, sich zu befreien. Nun müssen die Helden nur noch das feindliche Schiff unbemerkt erkunden, ihre Ausrüstung zurückgewinnen und einen Weg finden, um das Schiff zu verlassen.
- Die Brabakerin *Consuela Agila Malaguetta* erhält eine NUNTIVOLO Botschaft von ihrem früheren Verlobten, dem Magier *Dyamantes Faralero*. Seit Jahren gilt der Mann als verschollen. Nun sendet er detaillierte Pläne, um von einem Dämonenschiff befreit zu werden, auf dem er als *Baal al'Abrah* (tul. Herr der Tränen) gefangen gehalten wird.
  Die Helden werden mit der Rettungsmission beauftragt und können den Magier von Bord holen. Frisch befreit berichtet der Gerettete, dass er das Versteck eines geheimen Artefakts der DÄMONENSCHLANGE KRYPTOR kennt, das dringend geborgen werden muss, um den Weltuntergang zu verhindern. Lassen sich die Helden überreden führt der ‚Herr der Tränen' sie auf eine Schnitzeljagd nach den *Schwimmenden Schriftrollen*, dem Antidodekarischen Zyklus der UNBARMHERZIGE ERSÄUFERIN. Verfolgt werden sie dabei von der *Meerkatze*, die ihren zweiten Bordmagus vermisst und seinen Verrat ahnden will.
  Vor knapp 20 Jahren fischte ein kemsches Schiff vier Utulu-Kinder aus dem Wasser, die auf einem Sklavenschiff gefangen waren. Alle vier wurden in die Kultur der Kemi assimiliert. Die Älteste, ***Chahara***, hat den Glauben an den UNAUSWEICHLICHEN angenommen und dient in der kemschen Boron-Kirche als geweihte Staatsbeamte. Die etwas jüngeren Zwillinge, ***Klator & Barbora***, wurden in die Tempelgarde aufgenommen und führen ihre Boronsicheln mit geübter Hand. Der Jüngste im Bund, der „kleine" ***Watuu***, ist der Seefahrt verbunden geblieben und dient auf einem kemschen Kriegsschiff als Seeoffizier. Sie alle haben ihr Glück gemacht, auf die eine oder andere Weise. Trotzdem werden sie alle gelegentlich gequält von Alträumen über ihre weinende Mutter, die irgendwo im Meer an ein sturmumtostes Ungeheuer gebunden ist und noch immer nach ihnen sucht. Eines Tages beschließen die Geschwister daher, ihren Träumen auf den Grund zu gehen. Sie mieten ein kleines Schiff und stellen eine Mannschaft zusammen. Wenn sich die Helden anwerben lassen können sie den Geschwistern helfen ihre Mutter aufzuspüren und die hasszerfressene Seele der armen Frau vielleicht sogar zu befrieden.



Anhang I: Neue Liturgien

Sakramentsegen

(eine Variante des Objektsegen (Liber Liturgium 232)

Grad: II
Ziel: P
Reichweite: Berührung
Art: allgemein
Herkunft: universell
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: maximal LkP* in Tagen
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte wählt eine kleine Opfergabe, die ihrer Gottheit gefällig ist, wie einen heiligen Edelstein, eine kirchenaffine Blüte oder ein paar Tropfen einer besonderen Flüssigkeit. Mehrfach schlägt die Geweihte das Zeichen ihrer Gottheit über der Opfergabe und betet für den göttlichen Segen. Dabei konzentriert sie sich auf ein Talent, dass der Gottheit gefällig ist.
Auswirkung: Mit dieser Liturgie überträgt die Geweihte die Gnade ihrer Gottheit auf die Opfergabe. Das Geschenk an die Gottheit wird dadurch zum ***Sakrament***. Während der Wirkungsdauer gilt das Ziel der Liturgie als *einfach geweiht* und trägt ein *Mirakel* (**Wege der Götter** Seite 242) in sich.
Ein gesegnetes Sakrament kann an einen beliebigen Träger übergeben werden. Dieser muss sich allerdings an den *Moralkodex* (**Wege der Helden** Seiten 266-267) der Geweihten halten, von der das Sakrament gesegnet wurde. Bei einem Verstoß gegen die kirchliche Verhaltensvorschriften erlischt die Segnung des Sakraments sofort.
Nachdem das Sakrament ausgelöst wurde oder nach Ablauf der Wirkungsdauer, wird die Opfergabe aufgebraucht, zerstört oder wertlos. So verlieren Edelsteine zum Beispiel ihren Glanz oder zerfallen zu Staub. Für eine weitere sinnvolle Nutzung steht die Opfergabe jedenfalls nicht mehr zur Verfügung.
Anmerkung: Ein gesegnetes Sakrament kann von jedem gläubigen Träger ausgelöst werden. Dazu wird das Sakrament verzehrt, verbrannt oder einfach an die Brust gepresst und der Gläubige ruft in einem Stoßgebet die Macht der Gottheit an („Göttliche/r [Name der Gottheit], steh mir bei!"). Dabei würfelt der Anwender eine *Liturgie-Probe* (MU/IN/CH) auf seinen *Liturgiekenntnis-Wert*. Hat der Gläubige keinen LkW, wird ein Wert von 3 angenommen.
Wenn die Probe gelingt, darf der Anwender bei einer folgenden Eigenschafts-Probe den *Eigenschafts-Wert um LkP*/2* erhöhen oder bei einer Talent-Probe den *Talent-Wert um LkP*/2+5*. Der Bonus kann allerdings nicht höher ausfallen als der LkW der Geweihten, die das Sakrament gesegnet hat.
Welche Eigenschaft oder welches Talent durch das Sakrament erhöht werden kann, wird bei der Segnung durch die Geweihte festgelegt.

Reliquienweihe

(eine Spezifizierung der Objektweihe (Liber Liturgium 232)[4]

Grad: II+Grad der eingebundenen Liturgie
Ziel: P
Reichweite: Berührung
Art: allgemein
Herkunft: universell
Ritualdauer: Zeremonie (mehrere Stunden)
Wirkungsdauer: maximal LkP* Wochen
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte wählt einen Gegenstand, der ihrer Gottheit gefällig ist, wie ein Zeremonial-Artefakt der Kirche oder etwas aus dem persönlichen Besitz eines Lokalheiligen. Anschließend betet sie zu ihrer Gottheit und bittet darum, dass der Gegenstand geweiht wird. Dabei nutzt sie die Symbole, Gesten und Gebete einer anderen Liturgie, die sie an den Gegenstand binden möchte, und legt einen Auslöser für die gebundene Liturgie fest.
Auswirkung: Mit dieser Liturgie überträgt die Geweihte eine andere ihr bekannte ***Liturgie*** auf den Gegenstand. Während der Wirkungsdauer wird das Ziel der Liturgie zur ***Reliquie*** und gilt als *einfach geweiht*.
Eine geweihte Reliquie kann an einen beliebigen Träger übergeben werden. Dieser muss sich allerdings an den *Moralkodex* (**Wege der Helden** Seiten 266-267) der Kirche halten, von der die Reliquie geweiht wurde. Bei einem Verstoß gegen die kirchliche Verhaltensvorschriften erlischt die Weihe der Reliquie sofort.
Nachdem die gebundene Liturgie ausgelöst wurde oder nach Ablauf der Wirkungsdauer, verliert die Reliquie ihre Weihte und wird wieder zu einem profanen Gegenstand. Es ist möglich später nochmal eine Objektweihe oder eine Reliquien-Weihe auf den Gegenstand zu wirken und ihn so nochmals zu weihen.
Anmerkungen: Eine geweihte Reliquie kann von jedem gläubigen Träger ausgelöst werden. Dazu muss der Anwender in einem Stoßgebet den vorher festgelegten Auslöser aktivieren. In der Regel ist dafür eine theatralische Geste erforderlich und die Anrufung der Gottheit, die den Gegenstand geweiht hat. (Beispiel: „Dreimal hebe ich den heiligen Hammer über mein Haupt, lasse ihn auf die Erde niederfahren und rufe dabei den Namen des göttlichen Schmieds" oder „Ich reibe mir etwas von der Asche des heiligen *Jirtan Orbas* ins Gesicht. Den Rest werfe ich hoch in den Nachthimmel, während ich den Listenreichen still um Beistand bitte.")
Dabei würfelt der Anwender eine *Liturgie-Probe* (MU/IN/CH) auf seinen *Liturgiekenntnis-Wert*. Hat der Gläubige keinen LkW, wird ein Wert von 3 angenommen. Wenn die Probe gelingt, wird die Liturgie, die an den Gegenstand gebunden ist, ausgelöst. Ist bei der ausgelösten Liturgie die Anzahl der LkP* relevant, gelten die LkP* die der Anwender erwürfelt hat. *Akoluthen* (**Wege der**

[4] Zwar ist es mit einer Aufstufung der Objektweihe bereits möglich eine Liturgie an ein Objekt zu binden, allerdings sind die Angaben dazu sehr ungenau. Die Reliquienweihe soll die Erschaffung und Handhabung karmaler Artefakte konkretisieren.

Helden 292) sind hier durch ihren eigenen LkW ebenso im Vorteil, wie Geweihte.
Misslingt die Liturgie-Probe passiert nichts. Die Reliquie behält ihre Weihe und der Anwender kann erneut versuchen die gebundene Liturgie auszulösen.

Walfahrt

Grad: III
Ziel: PP
Reichweite: Sicht
Art: speziell
Herkunft: Swafnir
Ritualdauer: Andacht
Wirkungsdauer: LkP* Stunden. Beendet der Geweihte sein Lied vorzeitig oder erreichen die Thorwaler vor Ablauf der Wirkungsdauer ihr Ziel, ebbt die Wirkung nur langsam ab.
Symbole, Gesten, Gebete: Voller Inbrunst stimmt der Geweihte eine mehrstündige Saga an, die von der Macht und Kraft Swafnirs erzählt. Während er singt schlägt er einen eindringlichen Takt auf seinen Wal-Schild an, der langsam immer schneller wird.
Auswirkung: Die Thorwaler, die in das Lied einstimmen, verfallen in einen monotonen Rhythmus bei ihren Ruderschlägen. Während der Wirkungsdauer werden LkP*/2+5 Punkte gleichmäßig auf KK und KO aber auch auf Jähzorn aufgeteilt. Einbußen an Ausdauer und Erschöpfung werden halbiert.
Durch die aufgeputschte Stimmung kommt es oft zu impulsiven Aktionen der Ruderer, wie spontanen Plünderungen oder Kaperungen, wenn ihr Schiff während der Wirkungsdauer einen Hafen erreicht oder ein fremdes Schiff ihren Kurs kreuzen.
Anmerkungen: keine

Echo der Strömung

Grad: II
Ziel: G
Reichweite: selbst
Art: speziell
Herkunft: Numinor
Ritualdauer: Andacht
Wirkungsdauer: LkP* Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte hebt die Arme, die Handflächen sind dabei nach unten gerichtet, die Finger gespreizt. Dann schließt sie die Augen und versenkt sich in tiefe Meditation.
Auswirkung: Während der Wirkungsdauer erhält die Geweihte die Gabe Echo der Strömung mit einem TaW von LkP*+5. Wenn sie mindestens eine Hand ausgestreckt hält, darf die Geweihte auf diese Gabe würfeln. Bei einem Erfolg spürt sie ein Zucken in den Fingerspitzen, dass ihr die Nähe von Meeresströmungen auf dem Ozean oder unterirdische Wasseradern an Land anzeigt. Dieses Gespür intensiviert sich, je besser die Probe gelingt.
Bei der Suche nach geeigneten Orten für Brunnenbohrungen ist die Liturgie ebenso geeignet, wie in der Seefahrt, wo Schiffe „mit dem Strom schwimmen“ können, zum Beispiel um einer Flaute zu entkommen, einer festen Route zu folgen oder sich durch schwierige Passagen treiben zu lassen.
Anmerkungen: Kaum bekannt ist, dass auf *Grad III* der Liturgie auch arkane Strömungen durch magische Kraftlinien und ihre Nodices erspürt werden können.

Tiefe Wasser

Grad: I
Ziel: P
Reichweite: Berührung
Art: speziell
Herkunft: Numinor
Ritualdauer: Stoßgebet (9 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* KR
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte lenkt die Aufmerksamkeit seines Opfers auf eine halbwegs ruhige Wasseroberfläche. Das kann ein See oder Teich sein, ebenso wie eine Pfütze, ein Becher Wein oder eine Schüssel Suppe. Entscheidend ist nicht die Art der Flüssigkeit, sondern dass sie halbwegs ruhig ist, also nicht aufgewühlt durch starken Wellengang, stete Regentropfen oder andere Erschütterungen, und gut sichtbar, also nicht verschleiert durch Nebel, Bierschaum oder verborgen am Grund eines Brunnens. Anschließend tippt der Geweihte einmal kurz auf die Oberfläche.
Auswirkung: Während der Wirkungsdauer kann das Oper seinen Blick nur mit Mühe von der Wasseroberfläche abwenden, als wäre es in einer Trance gefangen. Solange das Opfer nicht verletzt wird oder extrem abgelenkt (durchschütteln, anschreien oder ähnliches), kann es den Kopf nur wenden, wenn ihm eine Probe auf *Selbstbeherrschung* erschwert um LkP*/2 gelingt.
Die Trance ist dem Opfer nicht unangenehm. Jede KR in diesem berauschenden Zustand bringt dem Opfer einen Punkt *Entrückung* (**Wege der Götter** 243ff).
Anmerkungen: keine

Sog der Tiefe

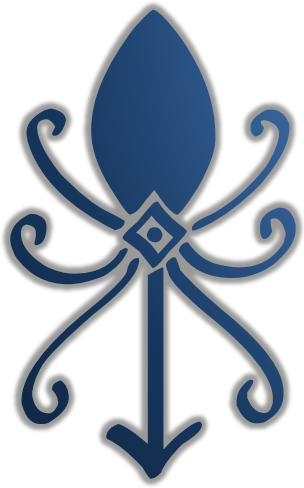
Grad: III
Ziel: P
Reichweite: Sicht
Art: speziell
Herkunft: Numinor
Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* KR
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihe deutet auf das Opfer der Liturgie und spricht das Gebet „Numinor, Sprudelnder, Strudelnder, lege dein Finger an dieses Geschenk.“
Auswirkung: Unter einem schwimmenden oder tauchenden Opfer bildet sich ein Strudel, der das Opfer packt und mit einer KK von LkP*+5 festhält. Das bedeutet, wer dem Sog entkommen will, würfelt eine vergleichende Probe auf seine TaP* *Schwimmen* oder seine KK gegen die KK des Strudels.
Ein lebloses Objekt oder ein Lebewesen, dass seine Gegenwehr aufgegeben hat, wird von dem Mahlstrom in die Tiefe gesogen.
Ein Opfer, das keinen Kontakt zum Wasser hat, gerät in den Sog, sobald es innerhalb der Wirkungsdauer mit Wasser in Kontakt

gerät. Das kann eine große Pfütze sein oder ein kleiner Bachlauf oder ein Sumpfloch. Sie alle können den ‚Sog der Tiefe' erzeugen, auch wenn sie niemanden in die Tiefe ziehen können.
Anmerkungen: keine

Anhang II: Schwarze Gabe

Sirenengesang

Mit dem Krakenruf (**Wege der Zauberei** 244) erfleht die Paktiererin den Beistand von Seeungeheuern. Die Gabe des Sirenengesangs erlaubt es der Paktiererin sich einen mundanen Meeresbewohner kurzzeitig zu unterwerfen. Gewürfelt wird die Schwarze Gabe auf MU/KL/CH und startet, wie alle Schwarzen Gaben, auf Wert 7.
Die Paktiererin muss eine klare Vorstellung von dem Tier haben, das sie sich Untertan machen will. Es muss ein wechselwarmes Tier sein, also ein *Fisch* (wie Haie, Rochen oder Muränen), eine *Amphibie* (wie Frosch oder Lurch), ein *Reptil* (wie Schlange, Krokodil oder Schildkröte) oder ein wirbelloses Tier, (wie Qualle oder Schnecke) und die Paktiererin muss ihre Kenntnis ggf. mit einem Wurf auf *Tierkunde* belegen. Dann schneidet sie sich ins eigene Fleisch (W6 SP, Fremdblut ist hier nicht geeignet) und lässt ein paar Blutstropfen ins Wasser fallen. Dabei formuliert sie in Gedanken ihren Befehl, während sie laute, schrille, unmenschliche Schreie ausstößt.
Das Tier (bei Schwarmtieren kann dies auch ein Schwarm sein) wird aus *TaW Meilen* an die Stelle gelockt, an der das Blut in den Ozean geträufelt ist. Hat die Kreatur die Stelle erreicht und das Blut gekostet, würfelt die Paktiererin auf ihre Schwarze Gabe erschwert um die MR des Tieres. Gelingt die Probe, führt es für TaP*x10 KR den Befehl aus, den die Paktiererin gekreischt hat. Will die Paktiererin den Befehl ändern oder widerrufen oder einen neuen Befehl erteilen, muss sie die Gabe des Sirenengesangs erneut anwenden.
Das unterworfene Tier reagiert, als wäre es gut dressiert, kann also (je nach körperlichen Fähigkeiten) angreifen, apportieren oder bewachen. Giftige Tiere könne sich auch melken lassen, also ihr Gift abgezapft bekommen. Bei Befehlen, die der Natur des Tieres komplett zuwiderlaufen, ist die Probe ggf. um bis zu 7 Punkte erschwert.
Kosten: 200 Pakt-GP



Anhang III: Neue Profession

Runasångare/ Runasångar

Die Gerüchte um ‚Zauberbarden' sind so alt, wie die Sagakunst der Skalden. Doch erst seit die Runajasko die Kunst der Runa wiederentdeckt hat, interessiert sich die Skaldenhalla vermehrt für Kindern, die ein magisches Talent aufweisen, von der Magierakademie aber als zu schwach abgelehnt wurden.

Die Hauptaufgabe der Runasångare und Runasångar bleibt die Dichtkunst und die Bewahrung der thorwalischen Tradition, wie es den Skalden geziemt. Daneben lernen die astralbegabten jungen Frauen und Männer aber auch die thorwalschen Runa als zaubermächtige ***Vitkari*** zu schnitzen oder ihren Landsleuten unter die Haut zu stechen. Außerdem beherrschen sie die *Galdr*, thorwalsche Zauberlieder, mit dem sich die Kräfte von Vitkari-Runen aktivieren lassen.

©2011 Ulisses Spiele GmbH

Runasångare/ Runasångar (12 GP)

Voraussetzung: KL 11, IN 12, CH 13, FF 12; Kultur Thorwal

Modifikation: SO 6-13; AsP +/-0 (der Abzug durch Viertelzauberer wird durch Astralmacht aufgehoben)

Automatische Vor-/Nachteile: Astralmacht VI, Viertelzauberer

Empfohlene Vor-/Nachteile: Astralmacht, Begabung (Sprachen), Besonderer Besitz, Empathie, Feenfreund, Glück, Gutaussehend, Gutes Gedächtnis, Meisterhandwerk, Schutzgeist, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Wohlklang / Aberglaube, Eitelkeit, Impulsiv, Medium, Neugier, Verpflichtungen (gegenüber einer Otta)

Ungeeignete Vor-/Nachteile: Sprachfehler, Stubenhocker, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Unfrei, Unstet

Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen oder Stäbe +3, Raufen +3

Körper: Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Singen +5, Sinnenschärfe +1, Tanzen +3, Zechen +2

Gesellschaft: Betören +1, Etikette, +3, Gassenwissen +1, Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Überreden +4, Überzeugen +2

Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +2

Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +3, Heraldik +3, Rechnen +2, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +7, Staatskunst +1

Sprache: Muttersprache Thorwalsch, Sprachen kennen (Hjaldingisch) +6, Sprachen kennen [eine Fremdsprache] +6, eine weitere +4, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +6, Lesen/Schreiben (Hjaldingsche Runen) +8,

Handwerk: Heilkunde, Seele +2, Holzbearbeitung oder Tätowieren +6, das andere +4, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +2, Schneidern +2

Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Runenkunde

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ottagaldr

Bekannte Runen: Runen im Gegenwert von 300 AP bis zu einer Verbreitung von 4.

Ausrüstung: typisch thorwalische Kleidung, Legendensammlung, Schreibzeug, Dolch, Wanderstab, Rucksack, Wasserschlauch, Tuchbeutel

Besonderer Besitz: Runeninstrument