





Die blutige See für den eiligen Leser

Ausdehnung: die Küsten und die offene See des nördlichen Perlenmeers zwischen Vallusa im Norden und Jilaskan im Süden, besonders starke dämonische Präsenz entlang der maraskanischen Ostküste und im Raum Mendena-Rulat; praktisch keine Auswirkungen auf das Gebiet westwärts der Efferdstränen und der Barun-Ulah-Mündung

Meeresgebiete: Tobrische See, Golf von Perricum, Maraskansund, Chaluk-Bucht, Golf von Tuzak, mittleres Perlenmeer, Sargassosee
Einwohner: schwierig abzuschätzen, insgesamt sicherlich etwas mehr als 12.000 Matrosen, Piraten und Seekrieger (lebend, untot und dämonisch)

Wichtige Häfen: Perricum, Vallusa, Zorgan und Khunchom als Flottenbasen der Verbündeten; Tuzak, Jergan und Boran für Helme Haffax' Flotte; Mendena, Port Rulat und Elburum als Piratenhäfen (letzterer auch zusammen mit Yasairabad für die Flotte der Moghuli

Dimiona); Sinoda für die Schiffe des Shikanydad; der Friedhof der Seeschlangen für die Ma'hay'tamim

Mächtigkeitsgruppen: Xeraan als Träger des Charyptoroth-Splitters, Helme Haffax als Admiralissimus der schwarzmaraskanischen Flotte, die Steuerwesen der großen Dämonenarchen, die Flotte Orons, viele unabhängige Piraten mit zweifelhaften Loyalitäten; Freibeuter des Shikanydad, Flotte der Stadt Khunchom, Reste der Perlenmeerflotte, Flotte des Bornlands, Flotte Araniens

Garnisonen: siehe Einwohner, Häfen, Mächtigkeitsgruppen; kaum fest zuzuordnen

Unheiligtümer: der Friedhof der Seeschlangen an der Südostküste Maraskans, ein kleineres Charyptoroth-Insanctum an der Nordostspitze Rulats, der Strudel von Neersand (?), der Malmer von Lanka

Sanktuarien und Basen: außer Jilaskan nur 'schwimmende Sanktuarien'; Perricum als wichtige Basis am Rande der Blutigen See

Weitere seltsame Orte: Sargassosee, Wandernder Mahlstrom

Grenzen, Atmosphäre und Stimmung

»Die Welle. Sie fordert Blut. Die blutige Welle rollt an den Strand. Uägga Charkuul! Die Spinnen folgen ihr, von der Stadt aus der Tiefe bis zum Gewürm Vhatacheor. Die Zornflut wird kommen. Tang wird das Land bedecken, von Thalusa bis Kest. Wir werden alle Gal'kzuulim. Das Wasser, schafft mich weg vom Wasser!«

—Niederschrift der Aussage des ehemaligen Schänkenwirts P. aus dem Fischerdorf Y. im Balash; aufgezeichnet im Haus der Hl. Noiona zu Selem, Efferd 1022 BF

»Aufgrund der bei uns eingegangenen Informationen müssen die Seegebiete östlich von Rulat und Tisal, bis etwa in eine Entfernung 80 Meilen östlich der Inseln, als Areale mit der Kennzeichnung 'Krake' und nicht als 'Malmer' eingestuft werden. Wir empfehlen, dies bei der Fahrplanung des nächsten Konvois in Betracht zu ziehen.«

—Mitteilung der KGIA an die Admiralität zu Festum, 21. Travia 29 Hal

Während die Gebiete der meisten Heptarchen sich klar voneinander und von den Reichen der Zwölfgöttergläubigen abgrenzen lassen, ist dies bei der Blutigen See (einer Bezeichnung, die sich für das nördliche Perlenmeer und die Tobrische See eingebürgert hat) nicht der Fall. Zwar können Zonen unterschiedlicher Bedrohung und Begegnungshäufigkeit unterschieden werden, aber man kann nicht behaupten, daß man südlich von Thalusa oder nördlich von Vallusa sicher wäre, genauso, wie man als wagemutiger Kapitän durchaus erfolgreich östlich um Maraskan herumfahren kann. Grob zum bedrohten Meeresgebiet zählen die Tobrische See, der Golf von Perricum, der Maraskansund, der Golf von Tuzak und die Gewässer an der maraskanischen Ostküste, dazu die etwas weiter südlich gelegene Sargassosee.

Kennzeichen dieser 'Heptarchie' – die eigentlich keine ist, da sich Xeraan, der Träger des Charyptoroth-Splitters, mehr auf die Mehrung seines Reichtums durch Auspressen seiner Besitzungen an Land konzentriert – ist wie im Eisreich die Bedrohung, die von der Leere des Gebietes ausgeht, die kaum eine Rückzugs- oder Rettungsmöglichkeit bietet, sollte es zu einer Begegnung mit den Dämonen der Tiefsee, den Piraten verschiedenster Fraktionen oder den 'offiziellen' Flotten der Schwarzen Reiche kommen. In dieser Hinsicht ist die Blutige See eine Anarchie, in der alles und nichts geschehen kann, in der sich das Ringen der Heptarchen um Macht und Einfluß, aber auch ihr ständiger Kampf gegen die Verbündeten manifestiert.

Meisterinformationen:

Die Blutige See ist im eigentlichen Sinne keines der 'Schwarzen Reiche', aber sowohl für die Heptarchen als auch für die Verbündeten ist es notwendig, das Meer zu überqueren, das auch für die finsternen Herrscher manche Überraschung bereithält. Die typische Stimmung auf See sollte die einer ständigen Bedrohung sein, des ständigen Wartens auf den Überfall von Piraten, Seeschlangen oder den gefürchteten Dämonenarchen. Aber auch für einige Tage in stinkendem Tang festzusitzen und nicht zu wissen, ob sich mit der nächsten Dämmerung nicht vielleicht die Matrosen jenes Wracks, das man am Horizont sieht, zu untotem Leben erheben, mag Horror genug sein. Dazu kommen Geisterschiffe, die es zwar auch schon vor Borbarads Invasion gab, deren Zahl aber deutlich gestiegen ist, seit Schiffe von Dämonen überfallen und die Seelen der Besatzungsmitglieder geraubt oder versklavt wurden. Plötzlich auftretende, scheinbar böse besetzte Stürme, Mahlströme und Jahrhundertwogen tun ihr Übriges, eine Fahrt auf der Blutigen See zu einem ... einmaligen Erlebnis werden zu lassen.

Die Bewohner der Küsten haben es kaum besser getroffen, denn man kann nie sicher sein, ob das Treibgut, das man am Strand aufliegt, vielleicht Teil eines dämonischen Schiffes war, ob nicht in nebligen Efferdnächten Dutzende von Wasserleichen dem Perlenmeer entsteigen, um die Dörfer zu verheeren, ob die Fischer, die mit dem ersten Sonnenlicht aufs Meer hinausfahren, auch rechtzeitig vor der Dämmerung zurück sind oder ob ein Malmer, ein Krake oder ein Geisterschiff sie auf den Grund der See geschickt hat. Kein Wunder also, daß in den Dörfern der Heptarchen Paktierer, die das Unheil von den Fischern fernhalten, ebenso hoch im Kurs stehen wie Efferd-geweihte an den Küsten des Balash, Araniens oder des Bornlands. Aber die Blutige See schreckt nicht nur, sie lockt auch: Entschlossene Piraten können mit Überfällen auf Handelskonvois oder dem Ausplündern verwaister Schiffe ebenso ein Vermögen verdienen wie Fischer, die die richtigen Riten kennen, um die Dorsche und Heringe in die Netze zu treiben, die Feuerzungen, Würgekraken und andere charyptide Scheußlichkeiten aber fernzuhalten. Was Wunder, daß allerlei Geschichten im Umlauf sind von Fischerdörfern, die zur Gänze ihr Seelenheil der Herrin der Nachtblauen Tiefen geopfert haben und die sogar unheilvolle Verbindungen mit Krakoniern eingegangen sind, den menschenähnlichsten Dienern Charyptoroths.



Geschichte

Als Beginn der Verwandlung des nördlichen Perlenmeers in die Bluti-ge See kann man den 22. Ingerimm des Jahres 1018 annehmen, als borbaradianische Paktierer am Friedhof der Seeschlangen die Pforte des Grauens in Agrimoths Domäne aufstießen und mit ihren unheil-

gen Riten Charyptoroths Gier erweckten. Wie die Wellen, die ein Steinwurf erzeugt, breitete sich der Fluch der Tiefen Tochter über das Perlenmeer aus, um alsbald von den Küsten und von der Sargassosee zurückgeworfen zu werden und schließlich das heute verfluchte Areal zu begrenzen. Ein weitere Verbreitung erfuhr der Einfluß Charyptoroths durch die Invasion an der Küste Tobriens (Ingerimm 1019), die Ver-

Der Friedhof der Seeschlangen

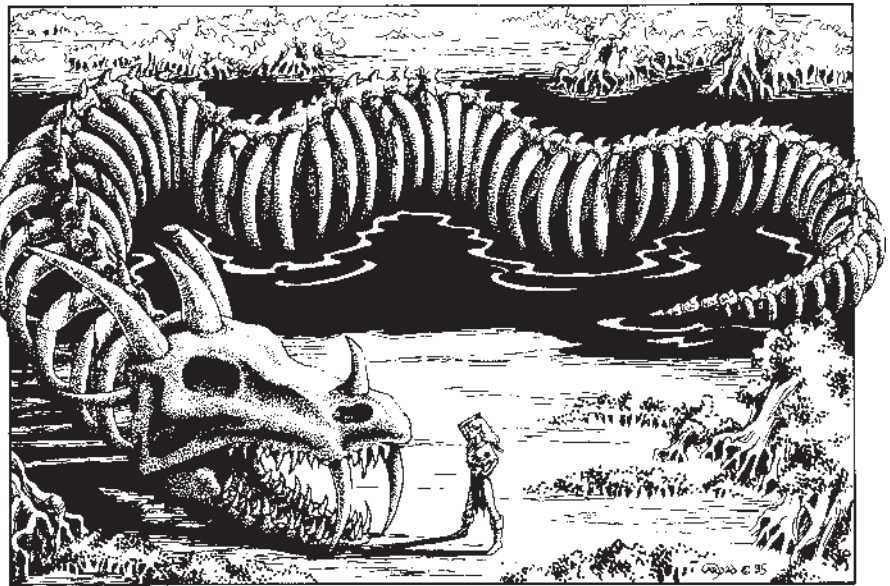
An der Ostküste Maraskans (genauer: in der ehemaligen Baronie Perlenmeer, oder noch genauer und neuerdings: die gesamte Baronie Perlenmeer) liegt das größte Unheiligtum der Charyptoroth, wo schon in den Zeiten der Echsenherrscher Charyb'Yzz verehrt wurde. Dachte man früher, nur eine etwa dreißig Schritt durchmessende Höhle in einer der Felsklippen, wohin sich offensichtlich alle Seeschlangen des Perlenmeers zum Sterben zurückziehen, sei jener legendäre Ort, so haben neuere Forschungen (noch aus der Zeit vor Borbarads Rückkehr) und Untersuchungen der sogenannten Gezeichneten ergeben, daß das gesamte Areal, eine Fläche von sicherlich mehreren Dutzend Rechtmeilen, als 'Friedhof der Seeschlangen' angesehen werden kann, denn an vielen Stellen, an denen den Klippen immerfeuchte, tiefende Mangrovenwälder vorgelagert sind, finden sich in schmalen Wasserläufen die riesenhaften Skelette der Meeresmonstrositäten.

Allein, dies würde wohl nicht ausreichen, um ein Unheiligtum, zumal eines von solcher Macht, zu konstituieren, aber einer der Klippen ist ein Loch im Meeresgrund vorgelagert, das in schier unendliche Nachtblaue Tiefen führt und in dem Yo'Nahoh hausen soll, der höchste Diener Charyptoroths – und eben jene bereits existierende 'Pforte des Grauens' wurde im Ingerimm 1018 aufgestoßen und die Gier der Tiefen Tochter nach erneuter Beherrschung der Meere wieder geweckt. (Die hier zu diesem Zeitpunkt ebenfalls präsenten 'Pforten' in Agrimoths und Nagrachs Domäne konnten kurz nach der Zerschlagung des hier ansässigen Kultistenzirkels Mitte 1019 zerstört werden.) Momentan ist ein Küstenstreifen von vielleicht zehn Meilen Länge, das davor liegende Meer und einige der kleineren Inseln als verflucht anzusehen.

Hier haben sich seit der Machtübernahme von Helme Haffax im Tsa 1020 Kultisten und Charyptoroth-Paktierer aus aller Herren Länder, Achaz-Renegaten und Bewohner untermeerischer Reiche

versammelt, die ihre Herrin hier in unbeschreiblichen Ritualen verehren. (Aber auch Schlangenkultisten aus dem Inselinneren finden sich hier, die offensichtlich andere Pläne hegen.) Ob es die Macht dieser Rituale oder die verfluchte Aura des Ortes ist, weiß keiner genau, aber hierhin – an ihre 'Geburtsstätte' (oder die Geburtsstätte ihrer 'Ahnen') treibt es auch die Ma'hay'tamim immer wieder zurück. Zudem ist der gesamte Mangrovenwald Heimat vieler Morfus geworden, und auch von einer regelrechten Siedlung der Gal'kzuulim, der Charyptoroth-Brut, wird gemunkelt. Die Grotte, in der die ersten Dämonenarchen erschienen, ist mittlerweile in einen grotesken 'Tempel' verwandelt worden, wo sich Paktierer höherer Kreise der Verdammnis Prüfungen unterziehen müssen, die zwölfgöttergläubige Aventurier wahrscheinlich in den Wahnsinn treiben würde.

Weitere Informationen zu einigen Örtlichkeiten dieses unheiligen Areals finden Sie in der Abenteuern **Die Phileasson-Saga** (im Kapitel **H'Rangas Kinder**) und **Pforte des Grauens** (im Kapitel **Marbo im Kelch: Am Friedhof der Seeschlangen**).



Die bodenlose Grube

Mit diesem Namen wird ein weiteres Unheiligtum der Tiefen Tochter bezeichnet, das auf einer Felsklippe an der Ostküste von Rulat liegt und das das Zentrum menschlicher Charyptoroth-Verehrung darstellt: Auf der gut zwanzig Schritt hohen Klippe erhebt sich ein fünfzehn Schritt hoher und ebenso viele Schritt durchmessender Kegelstumpf aus grauen Granitblöcken, um den sich ein spiralförmiger Gang in die Höhe windet. Im Inneren führt ein acht Schritt durchmessender, ständig feucht-klammer Schacht in eine nachtblaue Tiefe, die kein Wasser ist und in die Opfergaben – Menschen, Delphine, Galionsfiguren von Schiffen, Gwen-Petryl-Steine – gestürzt werden, um auf Nimmerwiedersehen zu verschwinden. Ob der Schacht von

einem Dämon graben oder nur wiederentdeckt wurde, ob es sich um eine 'Pforte des Grauens' handelt oder nur um ein wirklich tiefes Loch, das ganz unten schließlich doch Wasser enthält, ist nicht bekannt.

Die Anlage wird angeblich von sieben Kultisten betreut und erfreut sich als Opferstätte von Xeraans Piraten großer Beliebtheit, da ein hier dargebrachtes Opfer die Chancen auf dem nächsten Beutezug deutlich verbessern soll. Vor der Ostküste Rulats liegt seit Monden eine gekaperte Zedrake vor Anker, von der die Piraten munkeln, daß hier jene unheimlichen Paktierer ausgebildet werden, die später als 'Lotsen' und 'Berater' auf ihren Schiffen dienen (und für Xeraan spionieren) sollen.



senkung der Karracke Reichsforst mit siebzig Rondrageweichten an Bord (24. Praios 1020), das im Winter 1020 folgende Ritual borbaradianischer Kultisten am Südufer des Yslisees, das neben Dogul und Tobimora auch den Yslisee unter den Einfluß der Tiefen Tochter brachte, und schließlich die Weihe der Bodenlosen Grube auf Rulat im Frühwinter 1022. In diesen gesamten Zeitraum fällt auch die Sabotage an den Schiffen

des ärgsten möglichen Feindes der Charyptoroth-Paktierer, der Perlenmeerflotte des Mittelreichs, die durch das Versenken von Schiffen in Hafeneinfahrten, Sprengung von Brandöl-Depots, Angriffe der Ma'hay'tamim und von Seeschlangen auf patrouillierende Flottillen und ähnliche Aktionen äußerst erfolgreich durchgeführt wurde – man erkennt deutlich die Handschrift des Strategen Helme Haffax.

Charyptoroths lange Fangarme

»Drei Fahrten reichen mir durchaus, um zu wissen, daß ich keine vierte Fahrt mehr unternehmen will. Wenn dich die Kraken und Seeschlangen nicht holen, dann sind es die Würgewellen oder die Piraten. Oder Haffaxens Sklavenschiffe. Oder ein übereifriger Geschützmeister auf einem Kahn der Neureicher. Ich habe auf den Fahrten zweihundertsechunddreißig gute Jungs und Mädels verloren und nur durch Phexens Glück und Peraines Gnade hab' ich meinen linken Arm noch. Ich will weder als Krüppel noch als Irre enden. Schickt mich nach Port Stoerrebrandt oder ins Riesland – aber nie wieder Blutige See!«

—Niederschrift der Verteidigungsrede von Kapitänin Jandora von Tsastrand vor dem Gericht der Admiralität zu Festum

Die Gefahren, denen die Helden an Bord eines Schiffes auf der Blutigen See begegnen können, sind vielgestaltig (oft im wahrsten Sinne des Wortes). Dies beginnt bei dämonisch beeinflusstem Wetter und ungünstigen Meeresströmungen, geht über einzelne Krakonier und Gal'kzuulim, die sich nächtens an Bord der Schiffe 'schleichen', über 'gewöhnliche' Piraten und solche mit dämonischem Beistand, über Geisterschiffe, riesige Tangfelder, Seeschlangen, Kraken, kleinere und größere Seedämonen bis hin zum Terror der See, den den Ma'hay'tamim, den Dämonenarchen.

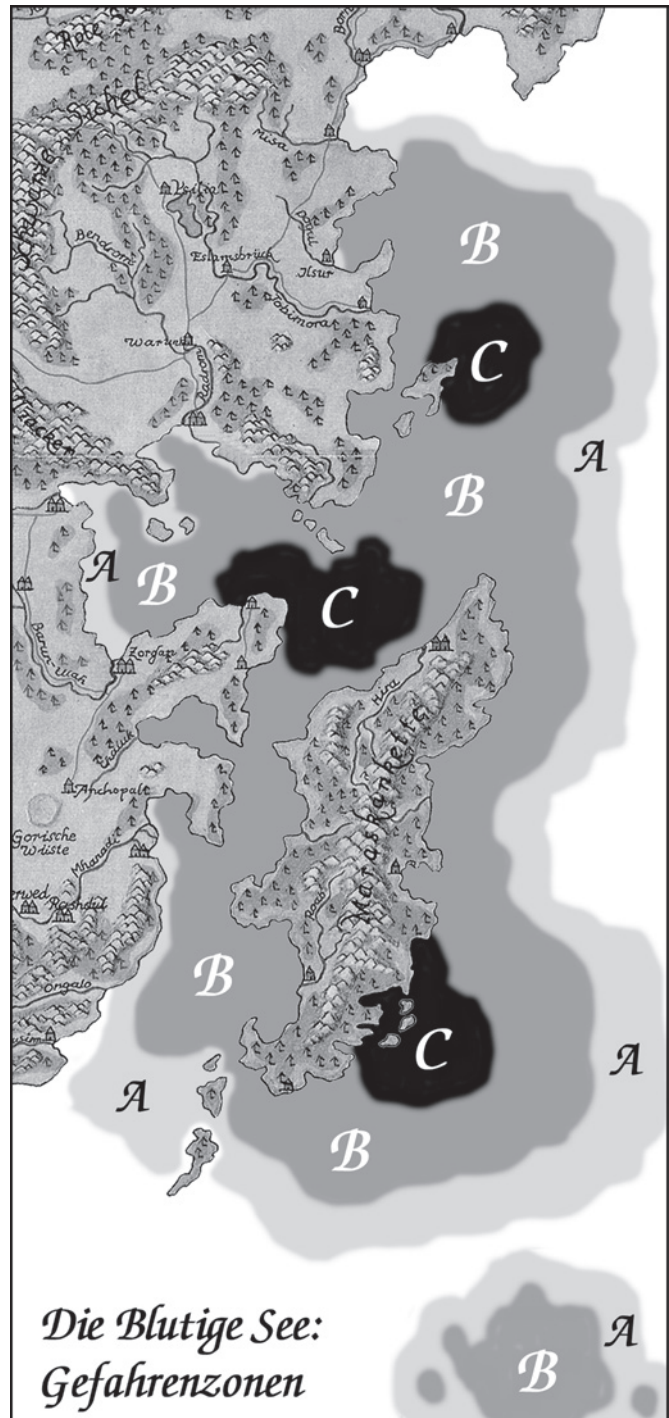
Meisterinformationen:

Die Blutige See kann grob in mehrere Zonen unterschiedlicher Gefährlichkeit unterteilt werden:

Als besonders gefährlich (C) gelten die Regionen östlich der beiden Charyptoroth-Unheiligtümer sowie große Teile des Maraskansunds, als gefährlich (B) der Golf von Tuzak, der Golf von Perricum, Teile der Tobrischen See sowie das Sargassomeer, als minder gefährlich (A) alle anderen Gebiete, die der Blutigen See zugerechnet werden können. Eine Karte der entsprechenden Areale finden Sie nebenstehend.

Um festzustellen, ob es zu einer besonderen Begegnung kommt, würfeln Sie täglich mit dem W20: In den Gebieten der Gefahrenzone A kommt es bei einer 20 zu einer Begegnung, in Gebieten der Zone B bei 19 und 20, in der Zone C bei 15 bis 20, wobei eine 20 sogar zwei Begegnungen pro Tag bedeutet, die Sie der folgenden Tabelle entnehmen können.

- | | |
|-------|--|
| 1-2 | Nichts besonderes geschieht. |
| 3-5 | Ungünstige Winde oder Strömungen bremsen das Schiff oder bringen es vom Kurs ab. |
| 6-7 | Ein schwerer Sturm beschädigt das Schiff / ein Tangfeld treibt gefährlich nahe vorbei. |
| 8 | Nächtlicher Überfall/Sabotageakt von W3 Krakoniern oder Gal'kzuulim |
| 9-11 | W3 Piratenschiffe auf Angriffskurs |
| 12-13 | W6 oronische / schwarz-maraskanische Schiffe in Sichtweite |





- 14 Ein Malmer macht sich am Schiff zu schaffen / Bohrwürmer oder Neunaugen nagen am Schiffsrumpf.
- 15 Ein Vhatacheor hat 'Witterung' aufgenommen / Schiff läuft auf einen Ulchuchu auf.
- 16 Eine Seeschlange oder ein Riesenkrake / ein 'junger' Ma'hay'tam auf Angriffskurs

- 17 Mehrere Seeschlangen oder Riesenkraken in Sichtweite
- 18 Ein unerklärlicher Mahlstrom (im entsprechenden Gebiet eventuell sogar der *Wandernde Mahlstrom*)
- 19 Ein ausgewachsener Ma'hay'tam in Sichtweite
- 20 Eine große Dämonenarche in Sichtweite

Pestodem und Würgewellen

Der Fluch der Tiefen Tochter hat auf dem Meer zu vielerlei dämonischen Veränderungen geführt, und genau, wie in Tobrien sich plötzlich Bäume und Büsche gegen einen wenden können, vermag auch die See ein bössartiges Eigenleben entwickeln.

Am bekanntesten sind sicherlich schlagartig auftretende *Springwellen*, die kleinere Boote zum Kentern bringen und auf großen Schiffen Besatzungsmitglieder oder Ausrüstung von Bord spülen, nichtkörperliche *Würgewellen*, die selbst Menschen auf dem Trockenen ertränken können (siehe **Charyptoroths Umarmung** im Abschnitt **Kreaturen**), und sogar der *Zorn der Ersäuerin*, bis zu dreißig Schritt hohe Wellen, die alles außer Ma'hay'tamim unter sich begraben.

Die zweite große Gefahr sind *Mahlströme*, deren Größe von fünf Schritt Durchmesser bis hin zu fünfzig Schritt Durchmesser reichen kann. Diese Mahlströme bestehen zwar selten länger als eine halbe Stunde, können derweil aber ein kleines Schiff durchaus mit Mann und Maus verschlungen haben.

Der Wandernde Mahlstrom

»So kann nicht ausgeschlossen werden, daß der Mahlstrom, den die Besatzung der S. Elida von Vallusa S der Vildrommündung beobachtete, just derselbe ist, der eine Woche später auch von der Admiralin Gützwon NO der Nordspitze Maraskans gesichtet wurde. Zumindest die unnatürlich tiefblaue Farbe des Meeres und das angebliche graue Wabern im Kern legen dies nahe. Geschätzter Durchmesser des Kerns 250 Schritt, der für uns bedrohlichen Zone wahrscheinlich etwa 500 Schritt, daher für kleinere Schiffe vermutlich fast eine Meile. Die Magier spekulieren über Sphärenrisse und den Kampf Chalwens gegen die Tiefe Tochter, wissen aber selbst nicht genau. Lasse Kurs SSW setzen.«
—aus dem Logbuch der 'Seeadler von Beilunk', 18. Hesinde 29 Hal

Im Gebiet des Golfs von Perricum, vor allem an dessen östlichen Ausgängen und im nördlichen Maraskansund wurden seit etwa Anfang 1022 mehrfach Mahlströme gesichtet, die sich in Form und Aussehen sehr stark ähnelten und die bereits ein halbes Dutzend Schiffe ins Verderben gerissen haben. Da jedoch niemals gleichzeitig von zwei Strudeln berichtet wurde, vermutet man, daß es sich um einen wandernden Mahlstrom handelt, der – zumindest momentan – auf das besagte Gebiet beschränkt bleibt.

Ob es sich dabei um eine charyptide Monstrosität, das Resultat untermeerischer Kämpfe oder die Reste eines großen AUGES DES LIMBUS handelt, konnte noch nicht festgestellt werden.

Vor allem in der Nähe der tobrischen Küste, wo Charyptoroth und Agrimoth miteinander streiten, kommt es gelegentlich aus dem Nichts zu *schweren Stürmen*, die selbst große Schivonen in Gefahr bringen, aber auch auf der offenen See wurden solche Stürme, die ohne Warnung aufziehen, schon beobachtet. In solchen Fällen kann es auch vorkommen, daß plötzlich Blut, Algen oder Fische vom Himmel regnen – und schlimmstenfalls befindet sich dabei auch eine dämonische Unkreatur.

Bei Flaute kann es dagegen passieren, daß der *Pestodem*, ein grünlicher Nebel, aus dem Meer aufsteigt, sich klamm und schleimig auf Plancken, Taue und Menschen legt und, so sagen die Matrosen, den baldigen Tod ankündigt.

Ein weiterer Schrecken sind die *Funken der Niederhöhlen*, eine dämonische Perversion des Sankt-Elida-Feuers, die im Sturm nachtblau auf den Mastspitzen tanzen, Matrosen empfindliche Schläge (W6 SP) versetzen können und bisweilen sogar von Irrlichtern und Geistererscheinungen begleitet sind.

Die letzte große Gefahr findet sich vor allem im südlichen Bereich der Blutigen See: *Tangfelder* von einigen Dutzend Schritt Durchmesser, die schon in ihren Randgebieten jegliche Ruderanstrengungen zunichte machen und die näher zum Zentrum hin auch ein Schiff unter vollen Segeln so weit abbremsen können, daß es hilflos im Tangfeld dümpelnd liegenbleibt. Kein Wunder also, daß auf allen Schiffen, die das verfluchte Meer durchqueren, Ausguck und Bugwache stets doppelt besetzt sind ...

Das Sargassomeer

Etwa 400 Meilen südöstlich von Beskan (also auf dem halben Weg von Sinoda nach den östlichsten Ausläufern der Waldinseln und somit am Rande der Blutigen See), findet sich ein gut 150 Meilen durchmessendes Gebiet aus treibenden Tanginseln, deren schiere Existenz bereits viele Schiffe ins Verderben geführt hat. Ein Schiff, das auf eine solche Tanginsel (Durchmesser zwischen 30 und 200 Schritt) aufläuft, kann nur noch unter äußerstem Kräfteinsatz (Entladen, Freischleppen durch die Beiboote, lange scharfe Hieb Waffen und eventuell Zauberei) befreit werden, wenn es dann überhaupt gelingt. Die Sargassosee kündigt sich allerdings bereits in größerer Entfernung durch treibenden Tang an.

Die Phileasson-Expedition berichtete, daß sich hier ein mächtiger, spinnenähnlicher Dämon (heute als ein *Mactans* identifiziert) niedergelassen hatte, der seine Beute um eine uralte Elfengaleasse herum sammelte, indem er die einzelnen Tanginseln aufeinander zu treiben ließ und so einen regelrechten Schiffsfriedhof schuf, um den er mit den beiden Chimärologen Vermis und Vespertilio verbittert stritt.

Das innere Gebiet, das in der Tat eine treibende Insel darstellt, durchmißt etwa 10 Meilen und ist sowohl von verfaulendem, phosphoreszierendem Blasentang als auch von gut drei Dutzend Schiffen verschiedenster Bauart angefüllt – allerdings auch von Irrlichtern, Morfus und einigen fleischfressenden Algen bewohnt.

Nach der Öffnung der *Pforten des Grauens* sollen sich hier auch Ulchuchui in größerer Zahl gesammelt haben, die dem Mactans seine Beute streitig machen. Außerdem darf man vermuten, daß sich nun auch unheilig belebte Wasserleichen in größerer Zahl auf den Tangfeldern niedergelassen haben.

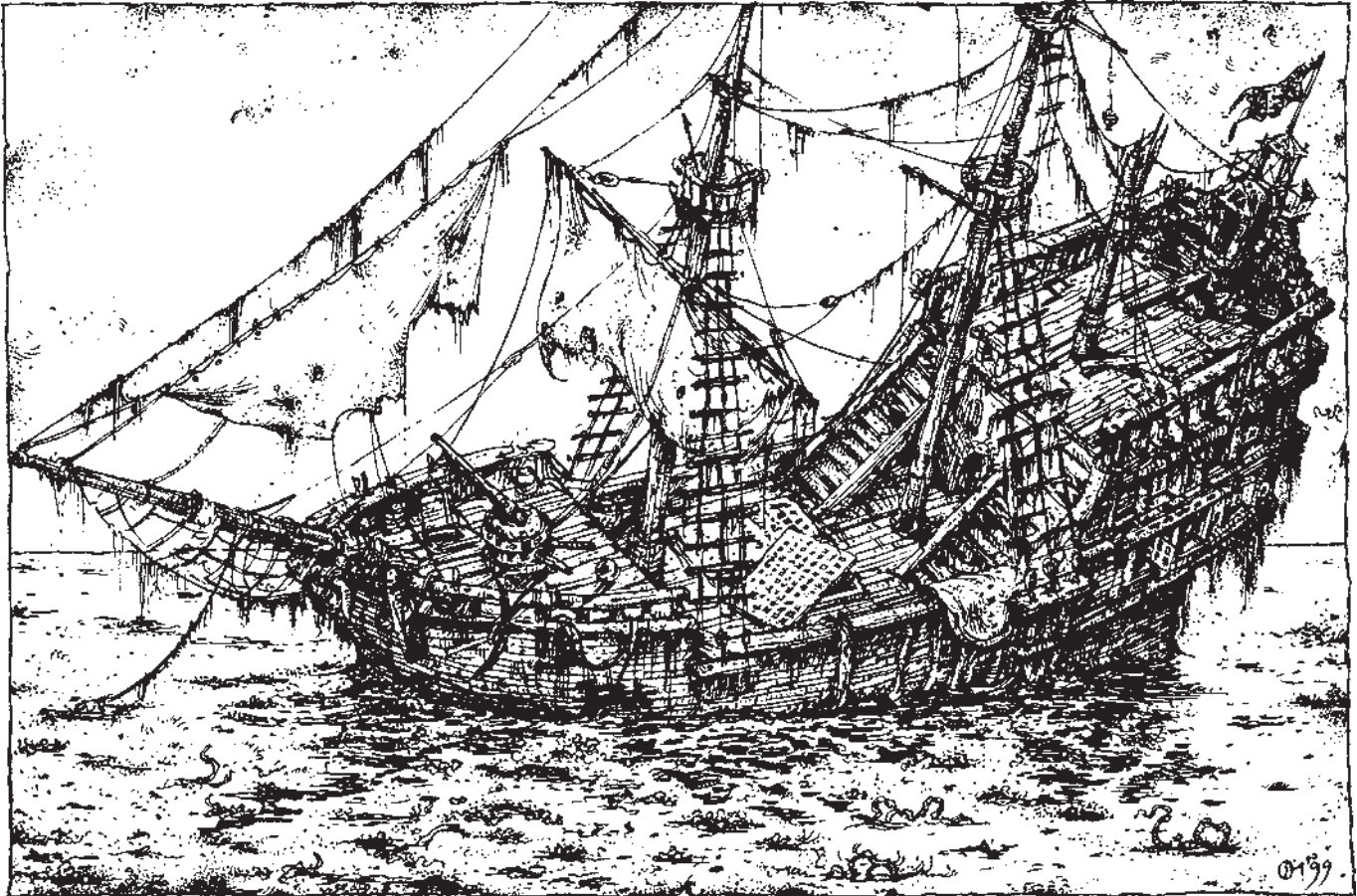
Es heißt zudem, daß die 'Stadt aus der Tiefe' hier mit einem großem Stück dieses Tangfeldes verschmolzen sei und sich schließlich



wieder gelöst habe, um nun als Tang-Schiff-Dämon-Monstrosität ihr Unwesen etwa dreihundert Meilen östlich von Rulat zu treiben. Neben dem Insanctum am Friedhof der Seeschlangen ist dieses Tangfeld der Hauptgrund, warum die Festumer Kapitäne immer wieder mit schwerer Bedeckung durch den Maraskansund durchzubrechen versuchen anstatt die einfachere Ostroute um Maraskan herum zu

nehmen (vom Aberglauben der Seeleute, der Hochseeschifffahrt zu einem Wagnis werden läßt, und der Unkenntnis über die Lage der Insel Korelkin einmal abgesehen).

Mehr zu den einstigen Machenschaften des Mactans und der Gestalt des Tangfeldes in früherer Zeit finden Sie im Kapitel **Die Suche nach dem Largala'hen** in der **Phileasson-Saga**.



Einzelne Schrecken

Kampfschwimmer und Saboteure

Es muß nicht immer die Begegnung mit einer Dämonenarche oder einem Piratenschiff sein, um ein Abenteuer auf der Blutigen See zu erleben; auch einzelne Wesen in Diensten der Dämonenkrone können für eine bedrohliche Stimmung sorgen – vor allem, wenn die Helden allein und hilflos (an eine Planke geklammert) oder in vermeintlicher Sicherheit (auf einem gut bestückten Schiff oder außerhalb der gefährdeten Gewässer) sind.

Sowohl in der Umgebung der Unheiligtümer als auch als Geleit der Dämonenarchen, als Saboteure in den freien Häfen oder als 'Kampfschwimmer' auf hoher See kann man Gal'kzuulim und Krakonier antreffen, letztere, wenn sie auf ihren Hammerhaien unterwegs sind, sogar weitab gegnerischer Basen, und auch einige – offensichtlich renegate – Achaz, Ziliten und Risso wurden schon beobachtet.

Bei einem Kampf im Wasser sind solche Kreaturen den Helden natürlich meist haushoch überlegen (weswegen man sie mit Vorsicht einsetzen sollte), aber wenn sie als Saboteur an Bord einer Schivone schlei-

chen, um Rudermechanik und laufendes Gut zu beschädigen, damit die hinter dem Horizont wartende Dämonenarche ein leichtes Spiel hat, wenn sie sich in der Bilge verkriechen müssen, vielleicht gar eine Wache umbringen mußten ... dann befinden sie sich auf dem Terrain der Helden.

Geisterschiffe

Verlorene Seelen gibt es in den Schwarzen Landen ja zu Genüge, so daß es nicht verwundert, wenn manch eine alte Fahrersfrau erzählt, sie habe das Schiff eines befreundeten Kapitäns, das schon lange aus den Listen der Efferdbruderschaft gestrichen ist, mit geblähten Segeln und in geisterhaftes Licht getaucht, über den Wellen des Maraskansunds schweben gesehen.

Es heißt auch, daß diejenigen Piraten und Kauffahrer, die versucht hätten, durch einen Pakt mit der Ersäuerin dem Verderben zu entgehen, deren Seelen zum Zeitpunkt ihres Todes aber nicht gänzlich verloren waren, nun gezwungen sind, bis zu ihrer Erlösung als Geister



umzugehen, und so hört man von mehr als nur einem *Fliegenden Bornländer* oder *Fliegenden Tobrier* ...

Immer wieder wird auch in den Hafenkaschemmen von Thalusa und Khunchom berichtet, daß vor der Südküste Maraskans jene Flotte zu sehen sein, die im Ingerimm 27 in den Limbus gesaugt wurde. Diese Schiffe sollen sogar – jeweils im fahlen Mondlicht – bereits mehrere Dämonenarchen versenkt haben, was ein eindeutiges Licht auf dieses Seemannsgarn wirft ...

Das bekannteste Geisterschiff, das vor allem in Praios- und Rondra-nächten im Golf von Perricum auftaucht (und dessen Existenz von den Beilunker Praioti standhaft geleugnet wird), ist die *Reichsforst*, jene von einer Dämonenarche versenkte Karracke mit siebzig Rondrianern an Bord, deren Seelen im Kampf mit dem Ungeist des Ma'hay'tam gefangen sind und die an Deck des rötlich leuchtenden Schiffes immer noch in geisterhaft-rondrianischer Disziplin ihre Wehrübungen veranstalten, strammstehen und paradieren.

Ob man die Schiffe, deren Besatzung mit Unleben erfüllt ihren Dienst tut, unter 'Geisterschiffe' fassen darf, muß bezweifelt werden – vorhanden sind sie trotzdem, und in nicht einmal geringer Zahl.

Küsten und Flüsse

Wie oben bereits erwähnt: Wer denkt, im Binnenland sei er sicher vor den Schrecken der Tiefen Tochter, der irrt, denn viele Flüsse, die nicht durch ständige Segnungen der Efferd-Geweihtenschaft von dämonischen Präsenzen befreit werden, sind genau wie das offene Meer Brutstätten dämonischer und daimonider Monstrositäten und 'Labor' verrückter Paktierer.

So sind die Unterläufe der maraskanischen Flüsse Mendrina und Obogyn genauso 'charyptid verseucht' wie der Chaluk und Tern, der Vildrom und der Dogul, vor allem aber die Tobimora bis kurz unter Ebelried.

Am Radrom und seinen Nebenflüssen ist die Lage etwas entspannter, da Praios- und Efferd-Priesterschaft in Beilunk energisch gegen jegliche entdeckten dämonischen Wesenheiten vorgehen, was aber nicht verhindern kann, daß sich bisweilen auch am Oberlauf des Radrom Hummerier oder Gal'kzuulim zeigen. Roab und Hira sind erstaunlicherweise frei von Charyptoroths Wirken, was aber wohl eher auf die Macht Asfaloths zurückzuführen ist ...

Totenschädel und Dämonenkrone – Piraten und Kriegsflotten

Neben Dämonenarchen, Geisterschiffen, Kraken und Seeschlangen sind vor allem die Flotten jener Heptarchien auf der Blutigen See präsent, die hier Küsten zu verteidigen (und zu erobern) haben: Xeraanien, das Moghulat Oron und die Fürstkomturei Maraskan.

Xeraans Piraten

Vor allem die nördliche Hälfte der Blutigen See wird von jenen Piraten beherrscht, die dem 'Portifex Maximus' große Teile ihrer Beute überantworten müssen – eine (teure) Kriegsflotte im eigentlichen Sinn besitzt der goldgierige Heptarch nicht.

Wie viele Schiffe und Mannschaften unter gekreuzten Knochen, der blutroten Charyptoroth-Rune, Schädel, Säbel und Dämonenkrone kreuzen, ist schwer abzuschätzen, aber mit insgesamt drei Dutzend Schiffen und etwa 3.000 Piraten muß sicherlich gerechnet werden.

Die wichtigste Basis von Xeraans Piraten ist zweifelsohne Port Rulat, aber auch in Sassandra-Südwall, an der Vildrommündung, auf Tisal und sogar in Mendena selbst finden sich ihre Stützpunkte.

Daß es sich bei Xeraans Piraten um eine raue Bande handelt, gegen die selbst die Piraten aus Charypso wie Praiosschüler wirken, muß nicht noch einmal betont werden – mehr dazu können Sie im Kapitel **Die Piratenküste – Das Reich Xeraanien** nachlesen.

Die Flotte der Moghuli

Mit der Eroberung Lankas und der Übernahme Elburums fielen Dimiona dank der beherzten Verteidigung der Thorwaler 'Drachen von Lanka' nur wenige Kriegsschiffe in die Hände, ein weiterer Teil wurde Opfer der maraskanischen Freischärler auf dem Yalaiaad, der Hafen Aimar Gor von den Khunchomern besetzt, so daß der Moghuli nur etwa ein Dutzend Ruderschiffe für den Schutz der Häfen und Küsten und vielleicht ein halbes Dutzend Thalukken und Zedrakken für die Piraterie zur Verfügung stehen. Stationiert sind die Schiffe in Yasairabad (westlich von Lanka) und in Elburum.

Diese 'Südflottille' ist es auch, die die oronischen Besatzer auf dem Yalaiaad versorgt.

Die Schiffe des Fürstkomturs

»Laut Berichten unserer Späher ist es dem Reichsverräter bei der handstreichartigen Besetzung der Insel gelungen, folgende Einheiten des Reiches in Besitz zu nehmen: 3 Schiffe der Perricum-Klasse, 9 der Havena-Klasse und älterer Typen, 15 Biremen, zwei Zedrakken, eine Potte und vier Bombardenflöße. Dazu kommen noch eine Schivone, eine Karracke, vier Thalukken, eine weitere Zedrakke sowie etwa ein halbes Dutzend Potten und ein Dutzend größere Schinakeln aus ausländischem oder privatem Besitz. Eine Dämonenarche – Objekt 7 – wird als in Boran stationiert vermutet.

Die momentane Verteilung ist schwer abzuschätzen, jedoch dürften die meisten Einheiten unter Rudern in Tuzak stationiert sein, die meisten besegelten Schiffe in Jergan, während in Boran wohl nur eine Hafensicherung besteht. Alle Verbände werden sowohl zum Küstenschutz als auch zur Piraterie genutzt.

Die Flotte des Renegaten führt übereinander die Dämonenkrone und die maraskanische Lilie, beide in rot auf schwarzem Tuch.«

—aus dem Perlenmeer-Dossier des KGIA, Firun 29 Hal

Helme Haffax ist sich der Verwundbarkeit seiner Versorgungswege voll bewußt und hat deshalb ein besonderes Augenmerk auf 'seine' Flotte, die er möglichst in großen Verbänden und stets mit der Unterstützung von Charyptoroth-Paktierern einsetzt (damit ihn zumindest von hier keine unliebsame Überraschung überkommen kann). Da er nur wenig Hinterland sein eigen nennt und viele eigentlich nutzbare Bäume asfalothisch verseucht sind, hat er sich mit Schiffsneubauten zurückgehalten und versucht eher, kaiserliche oder Khunchomer Schiffe intakt zu erbeuten und die Besatzungen auf die Ruderbänke zu schicken. Letzteres ist wahrscheinlich seine größte Schwäche, denn Menschenmaterial ist knapp bemessen, und seine Flotte besteht zu gut zwei Dritteln aus Ruderschiffen ...

Keines Herren Knecht: Unabhängige Piraten

Neben den Piraten unter der Dämonenkrone und den Freibeutern der freien Reiche gibt es auch noch solche Piraten, die versuchen, in der Blutigen See den 'schnellen Dukaten zu machen'. Für etwas anderes



als einen 'Kurzbesuch' eignet sich das Meer der Hoffnungslosigkeit auch nicht, es sei denn für die wirklich Blutrünstigen (die bereits bei Xeraan ihr Auskommen gefunden haben) und die wirklich Verzweifelten (die hier nicht weiter erwähnt werden, da sie ohnehin keine einzige Kaperfahrt überleben ...)

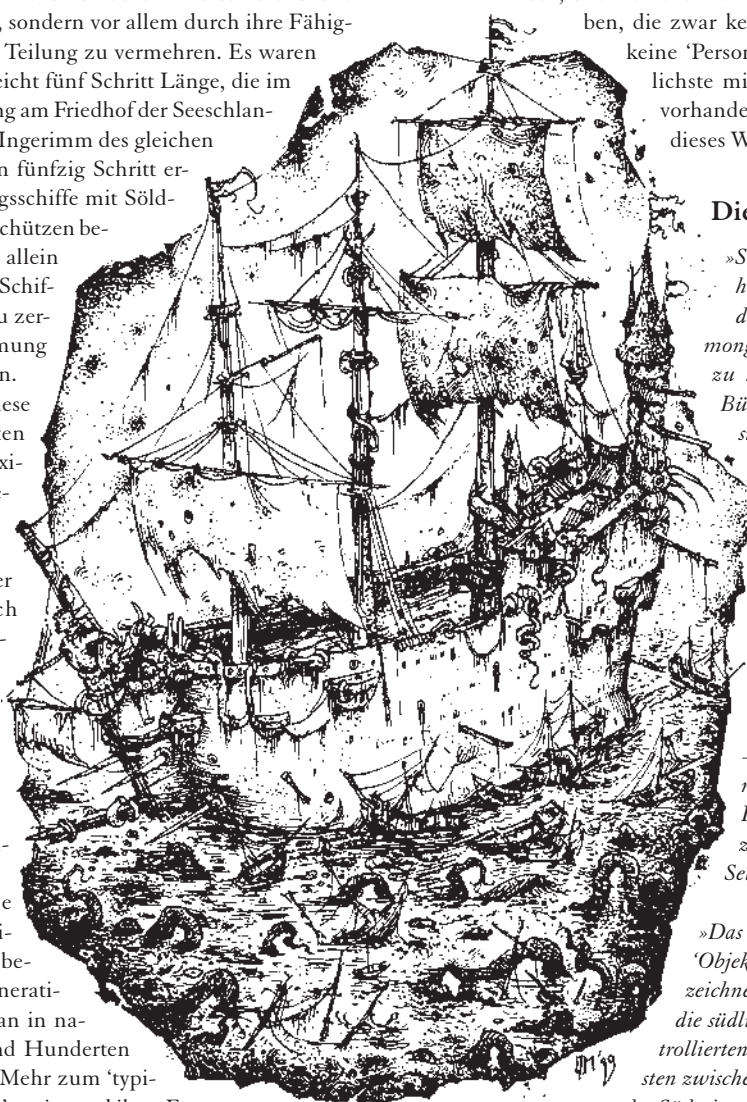
Demzufolge haben sich die meisten unabhängigen Piraten auch Stützpunkte außerhalb der eigentlichen Blutigen See gewählt; zum einen, um die bereits angeschlagenen Konvois und Einzelfahrer abzufangen, zum anderen, um sich dem Zugriff der Finsternis zu entziehen. Bekannte Piratenbanden sind: die skrupellosen *Schwarzen Geier* (zwei schnelle Thalukken), die irgendwo bei Ronishagen ihren Stützpunkt

haben sollen; die Thorwalerin *Thorga Blutfaust* mit ihrer Otta, die sich auf Etlaskan niedergelassen hat und darauf wartet, "daß die arschgesichtigen Alanfaner mit ihrer Nordflotte auftauchen, um in Elburien und Tobrien noch vom Blut den Rahm abzuschöpfen"; der *Lumpensammler*, ein ehemaliger Efferd-Geweihter, dessen Schivone auf Setokan beheimatet sein soll und der weder Mahlstrom noch Sargassosee fürchtet; schlußendlich der Norbarde *Nandujej Walsajew*, ein regelrecht 'ehrbarer' Pirat, der Kornschiffe sogar noch bis vor den Hafen von Neersand geleitet, sich dafür aber reichlich an Gewürzen, tulamidischen Tuchen und ähnlichem bedient, was den Bronnjaren das Leben verüßen soll – seine Basis ist angeblich in der Nähe von Kap Walstein.

Ma'hay'tam!

Die größten Gefahren der Blutigen See sind aber zweifelsohne die Dämonenarchen, die Ma'hay'tamim, Dämonen zweier Herren (Charpytoroths und Agrimoths), die nicht nur durch ihre schiere Größe Angst und Schrecken verbreiten, sondern vor allem durch ihre Fähigkeit zu wachsen und sich durch Teilung zu vermehren. Es waren nur zwei dieser Wesen von vielleicht fünf Schritt Länge, die im Rondra 1019 aus der Beschwörung am Friedhof der Seeschlangen entsprangen, aber schon im Ingerimm des gleichen Jahres hatten sie eine Länge von fünfzig Schritt erreicht und waren ganz wie Kriegsschiffe mit Söldnern bemannt, mit schweren Geschützen bewaffnet und zudem in der Lage, allein durch Tritte ihrer Beine kleinere Schiffe oder Teile von Stadtmauern zu zerstören – was sie bei der Erstürmung von Mendena und Ilсур bewiesen. Es muß als sicher gelten, daß diese beiden Ma'hay'tamim der ersten Generation noch heute weiterexistieren – als die 'Stadt aus der Tiefe' und der 'Plagenbringer', während die dritte große charpytoid Monstrosität, die 'Otta der Seeschlangen' wahrscheinlich ebenso der 'Brut' der ersten Dämonenarchen entspringt wie der Ma'hay'tam, der Ysilia angriff, derjenige, der im Golf von Perrium den Entsatzkonvoi der Rondrakirche angriff oder jener, der, gänzlich vom Zugang zum Wasser abgeschlossen, im tobriischen Hinterland strandete. Momentan scheinen drei große Dämonenarchen sowie vier kleinere zu existieren. Es ist nicht bekannt, ob sich nur die 'erste Generation' vermehren kann oder ob man in naher Zukunft mit Dutzenden und Hunderten dieser Schrecken rechnen muß. Mehr zum 'typischen' Aussehen 'junger' Ma'hay'tamim und ihrer Entwicklungsgeschichte finden Sie im Anhang; wir wollen uns im folgenden um die drei größten Monstrositäten sowie um das übliche Auftreten der kleineren kümmern. Allen größeren Dämonenarchen ist zu eigen, daß sie über sich ständig

verändernde, scheinbar wachsende, organische Innenräume verfügen, in denen sich schrecklichere Monstrositäten aufhalten können als an Deck, und daß alle Ma'hay'tamim eine Steuerperson haben, die zwar kein 'Steuer' hält und auch meist keine 'Person' mehr ist (sondern aufs Gräßlichste mit dem Schiff verwachsen), aber vorhanden und das 'Hirn' des Schiffs ist dieses Wesen allemal.



Die Stadt aus der Tiefe

»Sie ist Wahjad neugeboren, Schönheit aus der Tiefe. Lieblingstochter der Tiefen Tochter. Uägga Globomong! Sie kommt, um die Ungläubigen zu holen und die Gläubigen zum Bündnis zu bitten. An der Oberfläche sieht sie nur nach feuchter Größe aus, aber in den tiefsten Tiefen reichen ihre umgekehrten Türme in tiefste Tiefen. Tief'uägga! Sie spinnt ihr Netz um Chaltwens Thron, die achtbeinige Schönheit, Spinne der Nachtblauen Tiefen. Wenn der Tag kommt und Ihre Fluten das Land verschlingen, wird Mahayta die Gläubigen zu größerer Glorie tragen. Uägga!«
—Niederschrift der Aussage des ehemaligen Schänkenwirts P. aus dem Fischerdorf Y. im Balash; aufgezeichnet im Haus der Hl. Noiona zu Selem, Efferd 1022 BF

»Das vermutete Operationsgebiet der als 'Objekt 2' oder 'Stadt aus der Tiefe' bezeichneten Einheit scheint sich bislang auf die südlichen Bereiche des vom Feind kontrollierten Meeresgebiets, namentlich die Küsten zwischen dem Yalaiaad und Thalusa sowie der Südspitze Maraskans zu beschränken. Besondere Eigenheiten von Objekt 2 sind die ausgesprochen langsame Bewegung, das Absinken auf den Meeresgrund und die Überfälle auf Küsten, wohingegen das Schiff auf offener See leicht ausmanövriert werden kann.«
—aus dem Perlenmeer-Dossier des KGIA, Firun 29 Hal



Die Stadt aus der Tiefe ist in der Tat ein wüstes Konglomerat aus der ursprünglichen Dämonenarche (geschätzt mittlerweile 150 Schritt lang), eingefangenen Schiffen (meist Potten, einige Galeeren), verrottem Tang und Treibgut, vieltentakligem Meeresgetier, bizarren Korallen- und Stahlkonstruktionen, an den 'Bordwänden' hängenden Morfus und den Leibern unglücklicher Opfer. Auf den ersten Blick scheint die 'Stadt' nicht belebt, sonder eine weitere dümpelnde Monstrosität aus dem Sargassomeer zu sein. Wenn sie jedoch beginnt, sich langsam und gegen die Strömung auf einen Handelskonvoi zuzubewegen oder aus der Uferbrandung auf den Strand zuwandert, dann wird es Zeit, die Flucht zu ergreifen. Denn dieser Ma'hay'tam ist zwar langsam, aber fast unaufhaltsam.

Das Innere der Stadt ermöglicht sogar Luftatmern ein Überleben, und es gibt auch Orte, die erstaunlich stabil scheinen und von den 'Seesöldnern' an Bord als dauerhafte Wohnquartiere genutzt werden, wobei man wohl schon Charyptoroth-Paktierer sein muß, um den Gestank im Inneren zu ertragen ...

Die Besatzung besteht aus allerlei Kreaturen der Tiefsee, allen voran Krakoniern, dazu Ziliten (die meisten wohl als Sklaven) und Risso (desgleichen), einigen Gal'kzuulim, Wasserleichen und einigen wenigen Menschen, darunter dem feucht-untoten Ysebeorn, dem ehemaligen tobirischen Marschall und Kommandanten der Seesöldner und dem Obersten Bordmagus (sofern eine solche Bezeichnung gerechtfertigt ist) Arachnor von Shoy'Rina, dem ehemaligen Bordzauberer des Piraten El Harkir; der Steuermann dagegen ist ein riesiger, feister Krakonier, dem es wohl auch zuzuschreiben ist, daß sich die Stadt meist unter der Meeresoberfläche aufhält.

Der Plagenbringer

»Wenn die Bäume auf der See wurzeln, die Festungen über das Land wandeln, und die Belagerungstürme (?) über den Himmel ziehen.«

—Proph. III/5

»Die Potte, die wir auf der Admiralin Kronstatter eskortierten, wurde schon am Elften von den Geisterschiffen versenkt. Zwar zerstörten wir zwei davon, aber den Feindkontakt konnten wir danach drei Tage lang nicht brechen. Schließlich kam die Dämonenarche, unausweichlich wie der Tod. Ein länglicher Klotz, kaum noch ein Schiff zu nennen, wuchernd von untotem Holz, so groß wie die Langen Mauern von Perricum. An den Seiten schwammen zwei Seeschlangen, angeschmiedet von Spinnenbeinen so groß wie Schiffsmasten. Es schien, daß sie sich in Schmerzen wanden und dabei die Arche voranpeitschten. Geflügelte Bestien stiegen auf und zerfetzten unsere Segel. Dann holte uns der Teppich schleimiger Morfus ein, der das Schiff umgab. Unsere Rotzen konnten der Artillerie des Kolosses nicht lange Widerstand leisten. Seeschlangennäuler und Riesenspinnenbeine zogen uns heran, bis die Galionsfigur über uns aufragte, die einen monströsen Krakenmolch darstellte. Aufgedunsene Wasserleichen drängten an Bord und fingen unsere Pfeile ab, während dahinter Piraten und Unmenschen enterten. [...] Als wir Stunden später durch die Algengärten getrieben wurden, die das Oberdeck der Arche bildeten, sah ich die Admiralin Kronstatter nochmals. Vor dem Bug wie eine Vorbastion ausgerichtet, hatten Tentakel aus Holz, Verwesung und Schleim begonnen, über den Rumpf unseres Schiffes zu wachsen.«

—Maatfrau Josmine Böttcher, einzige Überlebende der kaiserlichen Kriegsbireme Admiralin Kronstatter

»Besondere Eigenheiten von Objekt 1 sind die große Schlagkraft und der Anspruch auf völlige Seeherrschaft, wobei die Bewegung jedoch durch un-

bekannte dämonologische oder politische Gesetzlichkeiten reglementiert scheint.«

—aus dem Tobrienbericht des KGIA, Tsa 29 Hal

Jener Ma'hay'tam, der den Angriff auf Tobrien mit dem Marsch über die Insel Rulat eröffnete, führte später unter Xeraans Kommando die Landungen in Ilsur und Südwall durch und schleuderte im Peraine 1020 BF eine kaiserliche Flottille mit über tausend Mann Besatzung in den Limbus. Danach zwang Xeraan den Dämon, mit dem Schwarzen Schiff zu verschmelzen, mit dem er das Liebliche Feld heimsuchte, später auch mit der *Perle von Festum*, einem gekaperten schweren Holken der Komtur-Klasse. Nachdem auch noch ein Ulchuchu in dem hemmungslos weiterwuchernden Rumpf gebunden wurde, war das entstanden, was auch das Arcanum nur in Andeutungen ein 'Schiff der Verlorenen Seelen' nennt, und größer als jedes der Vorgeschichte zudem. Begleitet von einem Geschwader von Thalukken und Kuttern, einige davon Geisterschiffe, dient die Dämonenarche, mittlerweile 200 Schritt lang, als sich ständig veränderndes Trägerschiff für krakonische Jagdschiffe, Haireiter und Morfus sowie für Vespertilos Leder-schwingen, Gotongi und bisweilen Karakilim.

Die Dämonenkrone weht als einziges Banner über einem Schiff, um das unentwegt gekämpft wird. Admiral Darion Paligan kommandiert die bisweilen tausendköpfige Unmannschaft mit seinem Stab: den Chimärologen Vermis und Vespertilio, dem krakonischen Opferpriester G'lb-Gulk'z mit den Haireitern aus Wahjahd, einer Gal'kzuula mit ihrem Beschwörerzirkel und der silbernen Rissofrau Siisch Zillik mit ihren 'Kampfschwimmern'. Die Piraten des ehemaligen Bundes der Schwarzen Schlange bilden Paligans Garde, doch nur Terrorregime und politisches Geschick halten die hoffnungslos verfeindeten Parteien zusammen: Borbarads Getreue gegen unabhängige Paktierer, Unterwasserwesen gegen Luftatmer, Diener Charyptoroths gegen die Agrimoths. (Eindringlinge oder Gefangene, die dem ersten Terror entgehen, könnten sich somit im Inneren als Anhänger wechselnder Gruppen ausgeben.)

Herz der Arche tief im Rumpf des Schwarzen Schiffes ist jener Altarstein, mit dem eine wahnsinnige Paktiererin als Steuerfrau verwucherte. Von undurchschaubaren Strömungen und Unheiligen Tagen getrieben, pendelt die Arche wie andere zwischen dem Friedhof der Seeschlangen und dem Strudel von Neersand, um ihre Schäden zu heilen und vielleicht demnächst wieder zu 'brüten'.

Die Otta der Seeschlangen

»Also, ich bin Jarlek der Fischer. Ich bin mit meiner Sippe vor zwei Wochen hier von Perricum aus rausgefahren, denn wir hofften auf einen großen Fang, jetzt, wo sich sonst keiner traut. Was haben wir gelacht und diese abergläubischen Memmen verspottet. Efferd war mit uns, und so konnten wir allen Patrouillen entweichen, es war nämlich Hafensperre verhängt. Mein Bruder Jorian war aber auch ein verdammt guter Steuermann und hat uns gut hinausgebracht. Der Fang war auch allererste Güte, und wir waren völlig fertig vom Netzeinholen, aber lieber voll und schwer als leicht und leer, was?

Naja, wir waren auf der Rückfahrt und ich bin wohl ein wenig eingeschlafen. Plötzlich brüllte der Jorian was von wegen Alarm, da bin ich hochgeschreckt, dachte aber im ersten Augenblick, daß die Kaiserlichen uns gesehen hätten und uns eine Buße aufbrummen würden, die uns der ganze Fisch nicht wieder einbringt. Aber wär's das mal gewesen! Denn als ich näher hinschaute, glaubte ich, wir wären schon im Hafen und ich bloß besoffen, weil es sowas gar nicht geben konnte, in echt.



Also, wie soll ich das Ding beschreiben? Es war so eine Art Schiff, wie die Thorwaler es haben, nur daß es ganz aus Knochen und fauligen Fleischfetzen bestand. Das war an der Reling so hoch wie zwei Häuser und mindestens fünfmal so lang. Backbord und Steuerbord stakten Dinger wie Ruder heraus, aber das waren keine, und ganz gewiß hat da kein lebender Mensch als Rojer dran gesessen. Denn die Dinger waren knorrig wie Knochenbeine, und das Schiff schlängelte sich wie eine Seeschlange auf uns zu, während diese Ruder wie die Beine von 'nem Tausendfüßler über das Wasser stakten.

Der Wind heulte schaurig durch das Gerippe, und die Knochen knirschten wie morsche Äste. Das Schlimmste aber war, sonst hatte sich eine völlige Stille über die Welt gelegt, und wie im dichtesten Nebel hörte man weder die Wellen unter noch die Seevögelschreie über einem. Jetzt, wo ich's bedenke, zweifle ich ja, daß überhaupt Vögel da waren. Zumindest lebende, wie der Herr Efferd sie geschaffen hat. Wir wußten gleich, daß da üble Zauberei am Werke war und haben versucht abzuhaue, aber für jeden Schritt, den wir davonruderten, stakste es zwei Schritt näher an uns ran. Der Wind wollte und wollte nicht greifen, als ob er all seine Kraft verliert, nachdem er durch die Knochen gestrichen ist.

Dann war dieses Knochenschlangenschiff an unserem Kahn und riß sein Maul auf. Wirklich, der Steven kam auf uns herunter wie bei einer lebendigen Seeschlange, und der Schädel war so groß wie ein Leiterwagen. Das Vieh stank gräßlich nach Seetang und fauligem Fleisch. Dann hat es uns gepackt, meinen Bruder und mich. Ich höre noch, wie das Kinn von dem Monstrum auf die Planken von unserem Boot schlägt, da birst auch schon das Deck, und die Spanten und der Kiel gleich mit. Die anderen haben geschrien, und ich hab sie nie wieder gesehen. Den Jorian hat es mit seinen Zäh-



nen einfach ein zwei Teile gerissen, aber ich bin dabei verschluckt worden. Ich habe mich dann einfach aufgerappelt und bin losgerannt.

Innen drin sah es absolut eigenartig aus. Da waren richtige höhlenartige Räume mit bebenden Wänden aus verrottendem Fleisch oder faulenden Häuten. Dann habe ich gesehen, daß das Schiff schon eine Art Besatzung hatte, aber die waren auch alle tot und verflucht.

Es war einfach unglaublich, wie zusammengewürfelt die war, da waren zerlumpte Waldmenschen neben Jerganer Stadtgardisten, eine Frau ohne Kopf und sogar ein paar Stutzer, denen ihre feine Seidenkleidung am Leib verrottete. Jeder von denen bewegte eines der staksenden Beine wie ein verdammter Rudersklave, und dadurch bewegte sich das Biest. Die haben mich überhaupt nicht bemerkt, weil jeder immer dieselbe Bewegung machte. Und dann kam der Oberkörper von Jorian angerobbt und hat sich auch ein Stück Knochen geschnappt.

Danach weiß ich kaum noch was, nur daß ich immer weitergerannt bin. Irgendwo waren auch Bewaffnete, die waren aber auch so langsam, daß sie mich nicht gekriegt haben. Die Götter wissen, was die mit mir getan hätten. Aber dafür waren sie auch scheußlich hartnäckig und nicht abzuschütteln, und ich dachte schon, ich würde da sterben. Vor allem, weil sich die Wände und Kammern dauernd veränderten. Einmal hab ich gemerkt, daß die Decke und der Boden sich aufeinander zu bewegten und der Ausgang schrumpfte. Ich bin dann gerade noch durchgesprungen und war in einem Raum mit zwei Türen. Doch kurz bevor ich die eine erreicht hatte, war sie einfach weg. So bin ich hin und her geirrt, habe nur manchmal angehalten, um zu kotzen – Verzeihung, hoher Herr –, als plötzlich kurz eine Öffnung in der Außenbordwand entstand. Ich weiß nicht mehr, wie, aber ich bin einfach durch – lieber ertrinken als auf dem Monster sterben. Dann habe ich lange im Wasser gelegen, irgendwann muß mich wohl ein Schiff herausgefischt haben, sonst wäre ich nicht hier. Aber ich werde nie wieder aufs Meer rausfahren, das könnt Ihr mir glauben! Nie wieder!«

—Bericht eines Patienten der Schule der Austreibung zu Perricum, Travia 29 Hal

»Hinsichtlich des Verbleibs der drei bislang gesichteten Objekte können wir zum dritten melden, daß Berichte über eine gewaltige Monstrosität in Gestalt eines aus Seeschlangengerippen zusammengefügt Langschiffes im Thorwaler Stil vorliegen. Dieses etwa achtzig Schritt lange Gebilde wird vor allem in den Gewässern um Maraskan gesichtet und scheint, so eine Vermutung, seine Basis unweit des legendären Friedhofs der Seeschlangen in der Baronie Perlenmeer zu haben, nahe der Stelle, wo laut Bericht 16-B-XXVIII-26 die Dämonenarchen in diese Welt kamen. Die 'Knochenotta', wie die schnell entstandenen Legenden der Seeleute sie nennen, scheint sich nicht sonderlich aggressiv zu verhalten und kein gezieltes piratisches Verhalten zu zeigen; ob sie überhaupt von irgendeinem Verstand gelenkt wird, ist gleichfalls unbekannt, obwohl Spekulationen existieren, ein Admiral Vrak' habe das Kommando über das Schiff. Eine Person gleichen Namens ist uns als Pirat aus dem Südmeer bekannt.«

—aus dem Perlenmeer-Dossier des KGIA, Firun 29 Hal

Kleinere Ma'hay'tamim

Insgesamt mag es etwa ein Dutzend Dämonenarchen oder deren Vorstufen geben, deren Aufenthaltsort allerdings nicht bekannt ist. Zwar wurde ein etwa 40 Schritt langes Exemplar häufiger im Hafen von Mendena gesehen, und von einer Piratenbande, die in der Chaluk-Bucht ihr Unwesen treibt, heißt es, daß zu ihrer Flottille ebenfalls ein etwa 30 Schritt langer Ma'hay'tam gehört, aber ob Helme Haffax' Flotte über eingegliederte Archen verfügt oder ob die meisten sich am Fried-



hof der Seeschlangen aufhalten, darüber kann nur spekuliert werden. Wenn sie allerdings – alleine oder in einem Verband – zum Einsatz kommen, dann spielen Sie ihre Fähigkeit, auch im Sumpfgebiet so beweglich zu sein wie auf dem Wasser und sogar kurze Strecken an Land marschieren zu können, voll aus. Daher kann man den Ma'hay'tamim auch durchaus in der Nähe tobrischer Flüsse, bei einem besonders gewagten Angriff vielleicht sogar an den Oberläufen von Gadang und Mhanadi, Ongalo und Thalusim begegnen. Und na-

türlich findet man sie nie alleine, sondern stets begleitet von Paktiern, Krakoniern, Gal'kzuulim oder verderbten Söldnerseelen, und der sieche Odem der Niederhöhlen umweht sie und vergiftet Land und Wasser gleichermaßen ...

Ach ja, auf die beglaubigte Vernichtung einer Dämonenarche hat ein Konsortium, dem unter anderem die Mada Basari, das Haus Stoerrebrandt und Ruban ibn Dhachmani angehören, je nach Größe eine Prämie von 5.000 bis 250.000 Golddukaten ausgesetzt ...

Sanktuarien und die Flotten der freien Länder

Meisterinformationen:

Der Begriff des Sanktuariums muß in der Blutigen See etwas weiter gefaßt werden, da zum einen nicht das gesamte beschriebene Gebiet 'charyptothisch verseucht' ist, es zum anderen die Natur des Meeres ist, in stetiger Bewegung zu sein – und mit ihm die verfluchten Zonen wie auch die Sanktuarien. Denn letztere sind, mit Ausnahme der Inseln vor der Südküste Maraskans, fast ausschließlich Schiffe (in der ein oder anderen Form). Neben den schwer gesicherten Konvois, die die gefährlichen Meere durchpflügen, gibt es nämlich noch 'Freibeuter' der ein oder anderen Art, die sich dem Kampf gegen die

Finsternis (oder zumindest für Phexens Gnade und eine volle Schatztruhe) verschrieben haben, dazu noch die Kriegsflotten aus Perricum, Khunchom, Festum (und im Golf von Perricum auch aus Zorgan). Die Ereignisse auf der Blutigen See lassen sich somit zu einer regelrechten (finsternen) Freibeuterkampagne verknüpfen. Wie Sie eine solche handhaben können, finden Sie im Band **Unter Piraten** in der Box **Al'Anfa und der Tiefe Süden**; weitere Hinweise zu Schiffstypen, Meeresgebieten, Flottendienstgraden und dergleichen mehr sind im Heft **Die Seefahrt des Schwarzen Auges** in der **Thorwal-Box** verzamelt.

Wen Praios liebt, den prüft er: Jilaskan, das Eiland der Zuversicht

Die Nordspitze Jilaskans liegt nicht mehr als 80 Meilen von Maraskan entfernt. Während seine Nachbarinseln, Etlaskan und Jandraskan, längst vom 'maraskanischen Pesthauch' vergiftet wurden (wobei es den Praiosfrommen recht eins ist, ob dort nun Ungläubige oder Paktierer sitzen), lebt es sich hier, darf man den Inselbewohnern Glauben schenken, glücklicher denn je. Zwar liegen bisweilen auch an den Stränden Jilaskans die fauligen Ausdünstungen des maraskanischen Dschungels in der Luft, zwar landen auch hier hin und wieder Verwirrte an, die, mehr tot als lebendig, die götterlästerlichsten Geschichten zum besten geben – doch Jilaskan scheint einen Weg gefunden zu haben, sich dem Grauen zu entziehen, ja, fast ist man geneigt zu sagen: es zu besiegen. Denn hier, wo die Nachfahren der unter Rohal verbannten Priesterkaiser leben, herrschte schon immer die tiefe Verehrung des Götterfürsten vor, und seit Menschengedenken galt hier das *Arcanum Interdictum*. Jene rückhaltlose Frömmigkeit soll es nach Ansicht der Jilaskaner auch sein, die ihnen heutzutage den besonderen Schutz Praios' sichert, wie es auch in Beilunk der Fall zu sein scheint.

Dabei möchte man sich jedoch hierzulande ganz gezielt von der 'Beilunker Verbissenheit' absetzen und hält vor allem die Kraft der heiligen Verzückung hoch. Die überbordende Freude des Erleuchteten, so die Überzeugung der Jilaskaner Prediger, stellt die wirksamste Waffe gegen allen Dunksinn dar. Denn was könnte beleidigender für die Götter sein, als die Gnade und Milde, die sie den Menschen gewähren, nicht gebührend anzuerkennen und zu huldigen? Und Praios' Gnade ist für den Jilaskaner offenkundig. Sie zeigt sich in der Güte, mit der menschliche Opfergaben angenommen werden, wenn sie nur selbstlos genug dargebracht wurden, und der Nachsicht, mit der dem reuigen Frevler verziehen wird, wenn er sich nur schonungslos genug zu läutern versteht – und sie offenbart sich insbesondere darin, daß ausgerechnet Jilaskan als Bollwerk der Ordnung wider das maraskanische Chaos erwählt wurde, das den Jilaskanern schon weit vor dem Erscheinen Borbarads ein Dorn im Auge war.

Ebenso wie in Beilunk, wird auch hier das tagtägliche Leben vom

Praioskult bestimmt. Viel Zeit und Eifer wird auf Meditation, öffentliche Selbstbeichtigung und Läuterung sowie gemeinschaftliches Lobpreisen verwandt. Der Umgang miteinander ist von wohlwollender, doch nachgerade schonungsloser Aufrichtigkeit geprägt. Jung und Alt strebt danach, seine Schaffenskraft in den Dienst des Herrn Praios zu stellen: Während die allerkräftigsten Männer und Frauen sich der Arbeit in den Alabasterbrüchen verschreiben, deren Gaben entweder der Kirche direkt oder der ihr ergebenen Gräfin zugute kommen, oder bis zum körperlichen Zusammenbruch bei der Gewinnung kostbarer Edelhölzer helfen, kämmen die Kinder die Wolle der Phraischafe aus oder durchschwärmen den Regenwald auf der Suche nach seltenen Gewürzen, und die Greise rezitieren zur allgemeinen Erbauung mit brüchiger Stimme die heiligen Schriften. Wem eine besondere Ehre zuteil wird, den erwählt man als Ruderer für die Alabaster-Triremen, die unter schwerer Bedeckung und Choralklängen zum fernen Khunchom aufbrechen.

Dank der tatkräftigen Hilfe der Bevölkerung konnten die Bauarbeiten an der *Guldenen Halle Unseres Herrn* zu Praiosdank, der 700 Seelen zählenden Hauptstadt (insgesamt leben auf der Insel vielleicht 3.000 Menschen), fast zur Gänze abgeschlossen werden. So kommt es, daß heute die mächtige Goldkuppel des Tempels die Hafenmauer hoch überragt und ihren blinkenden Schein, einer zweiten Sonne gleich, über das Meer wirft. Gleich dahinter erstreckt sich die Palastanlage der Gräfin Trontir von Alfz, die sich seit der Invasion Maraskans ihren Titel der 'demütigsten Dienerin Unseres Herrn' mit flammendem Eifer verdient hat. Was Bußfertigkeit, Selbstoffenbarung und religiöse Hingabe betrifft, so ist die Gräfin zu allen Zeiten ihren Untertanen mit leuchtendem Beispiel vorangegangen. Da nach einer alten Weisheit jedoch nur das erniedrigt werden kann, was hinreichend erhaben ist, sieht es Gräfin von Alfz heute mehr denn je als ihre heilige Pflicht an, auf eine prunkvolle Hofhaltung zu achten und ihren Reichtum in gebührender Weise zur Schau zu stellen – eine Haltung, die nichts mit der Habgier anderer Monarchen gemein hat, läßt die Gräfin doch kei-



nen Zweifel daran, daß sie all ihre Habe dem Götterfürst überantwortet und mit dem Glanz ihres Herrschaftshauses nur den einen Zweck verfolgt: den Respekt der Menschen vor dem Allheiligsten zu mehren. Sollte dennoch einmal in ihr der Verdacht aufkeimen, sie habe an den Bequemlichkeiten ihres Standes Gefallen gefunden, läßt sie es bei ihrer Läuterung an Härte nicht mangeln.

Nun wäre es falsch, aus der Gottseligkeit zu folgern, daß die Jilaskaner ihre Augen vor dem Unsäglichen verschlossen, das sie umgibt. Das Gegenteil ist der Fall. Die schrecklichen Berichte ihrer seltenen Besucher scheinen sie förmlich in sich aufzusaugen, um dann mit vereinten Kräften die Gewißheit zu bejubeln, daß Glaube und Hingabe ihnen zum Sieg verhelfen werden. Auch die grausigen Mißbildungen, die sich immer wieder in den Fangnetzen der Fischer einfänden, lösen mehr triumphierendes Entzücken denn Ekel aus. Wurde früher noch ein jeder Fang, der eine solche Kreatur enthielt, dem Meer zurückgegeben, ist man mittlerweile dazu übergegangen, die Funde am Strand auszubreiten, wo sie unter Praios' Schein zusammendörren, bis sie schließlich dem reinigenden Feuer überantwortet werden.

Entsprechend begeisterte Aufnahme wird auch jedem Hilfesuchenden zuteil werden. Doch geht man stillschweigend davon aus, daß jeder, dem die Schiffe mit den goldenen Segeln letzte Rettung waren, den heißen Wunsch verspürt, sich von dem Erlebten zu reinigen.

Und man ist allzu gerne bereit, ihm auch dabei zu helfen – sei es durch sachkundige Unterweisung in der Klausur und meditativen Versenkung oder durch bereitwilliges Einräumen einer Arbeitsmöglichkeit, in den Steinbrüchen, beim Tempelbau oder den Holzfällerarbeiten in der grünen Hölle.

Meisterinformationen:

Wer sagt, daß es nur bei der Tsa- oder Hesindekirche seltsame Sekten gibt? Zumindest nach Sicht der meisten Lichtboten der letzten Jahrzehnte bewegen sich die Jilaskaner auf dem schmalen Grat zwischen Erleuchtung und Häresie (zumal sie die Direktiven des Wahrers der Ordnung für Aranian und Maraskan meist geflissentlich überhören). Das *Arcanum Interdictum*, das Verbot jeglicher Zauberei, ja, das Unvermögen, auf der Insel überhaupt Zauber wirken zu können, hat Jilaskan wohl ebenso vor dem Verderben aus den Nachtblauen Tiefen bewahrt wie der glühende Eifer seiner Bewohner (und vielleicht die Tatsache, daß Jilaskan einfach weitab jeglicher möglichen Invasionsrouten lag. (Ganz nebenbei hat es dazu geführt, daß auf der Insel auch keine Zauberkundigen mehr geboren werden, weswegen auch andere Aspekte des Praios-Glaubens wie Pogrome gegen Zauberer völlig unbekannt sind.)

Und so sind Jilaskan und ihre Umgebung so sehr von der Blutigen See getrennt, daß es dem Schiffbrüchigen, der von einer der zwei Galeeren der 'Goldenen Flotte' (Reichweite: etwa 20 Meilen um Jila-

skan herum) gerettet wird, nach dem Terror auf See wie das Paradies auf Deren vorkommen mag – zumindest die ersten drei Tage ... Wenn man Jilaskan verlassen will, bleiben eigentlich nur zwei Möglichkeiten: sich bei einer der nächsten Patrouillenfahrten an der Südspitze Etaskans absetzen zu lassen oder zu warten, bis wieder ein Konvoi aus den zwei Potten, der Zedrakke und den beiden Galeeren mit Alabaster und Gewürzen nach Thalusa, Kannemünde oder Khunchom aufbricht. Ausländische Kauffahrer frequentierten die Insel früher schon selten – heute kommt vielleicht einmal im Jahr ein Festumer Schiff vorbei. Und, um es zu erwähnen: einen Hafenbezirk oder ein 'Fremdenviertel', wo man vor dem Glaubenseifer der Jilaskaner sicher ist, gibt es nicht ...

Jandraskan, Etaskan und Beskan

Neben Jilaskan sind der Südostspitze Maraskans die Inseln Jandraskan, Etaskan und Beskan vorgelagert. Alle drei Inseln sind von dichtem Urwald bedeckt und, von Piratenstützpunkten abgesehen, niemals besiedelt worden. Nur an wenigen Stellen der Küsten ist es möglich, mit Schiffen anzulanden, da die Inseln entweder von dichten Mangrovengürteln oder von steilen Klippen gesäumt sind.

Jandraskan gilt als 'Ausweichhafen' der Freibeuter des Shikanydad, vor allem aber als Basis der freien Maraskaner, um die Handelswege nach Thalusa (und bisweilen Khunchom) offenzuhalten. Die Piraten besitzen mehrere kleine Stützpunkte und angeblich eine Festung im Dschungel, die jedoch noch kein Auswärtiger jemals gesehen hat.

Etaskan dagegen ist heftig umkämpft: maraskanische Freibeuter, borbaradianische Piraten, die Flotte von Fürstkomtur Haffax und unabhängige Halsabschneider zweifelhafter Loyalität haben die Insel, auf der es auch noch vereinzelte Siedlungen der Achaz sowie alte echsische Ruinen geben soll, zum Stützpunkt erkoren und liefern sich bisweilen kleine, aber äußerst verlustreiche Scharmützel.

Beskan schließlich, die 'Affeninsel', ist von Menschen fast unberührt, was vor allem an der Wildheit der hier – und nur hier – heimischen Kalekken, einer großen Affenart liegt. In einer verborgenen Bucht an der Ostküste Beskans findet sich auch das Versteck des berühmten Piratenkapitäns Kodnas Han, gegen Landangriffe (vor allem gegen die Kalekken) gut geschützt durch eine acht Schritt hohe angespitzte Palisade, zur See hin durch zwei Batterien je drei mittelschwerer Rotzen aus verschiedenen Prisen. Kodnas Han ist maraskanischer Patriot, und das seit fast zwanzig Jahren. Er fährt zwar nicht offiziell unter der Flagge des Shikanydad, gilt aber inoffiziell als Anführergestalt der maraskanischen Freibeuter; sein Schiff, die *Tiger von Maraskan* (III, würde ein Spötter hinzufügen), ist eine große, flachgehende Thalukke, die ihre Kraft eher aus der Beweglichkeit als aus übermäßiger Bewaffnung zieht.

Die Flöße der Tocamuyac

»Behaupte nicht, sie seien feige! Siehst du mich?! So, wie ich hier stehe, stehe ich nur, weil diese braunen Wasserratten mit ihrem vorzeitlichen Floß mich aus dem Wasser gezogen haben! Mich, der immer dort ist, wo das Meer am stürmischsten ist! Irgendwo zwischen Rulat und Jergan. Und ich habe dieses schleimige, zähnefletschende, tentakelschwingende Dämonending bereits an meinem Rock lutschen gespürt wie einen Säugling an der Mutterbrust. Nein, feige sind sie nicht, so wahr mir Praios helfe!«

—Seemannsgarn, aufgeschnappt in Vallusa, 29 Hal

Der Stamm der *Taha-Tawa*, der Wellenvögel, mag der einzige Stamm

neben den in Vallusa zurückgebliebenen *Kehata-He* sein, der noch nördlich Thalusas im Perlenmeer angetroffen werden kann. Die übrigen Floßleute oder Tocamuyac zogen sich mit ihren schwimmenden Dörfern bald nach dem Erscheinen dämonischer Meerwesen in südlichere Gewässer zurück, denn eine der hervorstechenden Charaktereigenschaften der Tocamuyac ist und war immer der sofortige und schnelle Rückzug bei drohender Gefahr. Dies ist keine Frage von Mut oder Feigheit, sondern eine Entscheidung für das Überleben ihrer Gemeinschaft auf dem schwankenden Boden eines Schilffloßes.

Die Taha-Tawa wären ebenso sicherlich längst nach Süden gesegelt,



wenn nicht die Geister der Ahnen zu ihrer Schamanin Huka-Hey gesprochen und ihr geraten hätten, die Wellen ihrer Ahnen nicht zu verlassen und weiterhin den Geist der Alten Kehala zu hüten. So befindet sich das eine Floß der etwas über zwanzig Köpfe zählenden Sippe immer noch in den Gewässern nördlich Jergans. Sie meiden Schifffahrtsrouten und weichen jedem Dämon oder Ungeheuer aus, von dem die Wellen Huka-Hey in aller Regel zu berichten scheinen. Handel betreiben sie nur mit den Piraten auf Rulat, sonst bleiben sie den Küsten und ihren dämonischen Kreaturen und Handlangern fern.

Käme es dennoch einmal auf hoher See zu einer Begegnung mit einem fliegenden oder schwimmenden Dämon, wird die kleingewachsene Huka-Hey die erste sein, die ihr Schwert eines Sägefisches in die Höhe recken und mit markerschütterndem Schrei die Kreatur herausfordern wird.

Meisterinformationen:

■ Die Alte Kehala ist der Schlüssel für das Überleben der Taha-Tawa:

Sie ist eine alte Drachenschildkröte, quasi eine Schwester der in den Grotten des Efferdtempels von Havena hausenden Lata, verfügt ebenso über eine fremdartige, animalische Magie von beträchtlicher Macht und ist somit als ein schwimmendes Sanktuarium anzusehen. Die Floßleute begleiten sie, so wie immer wieder Delphine dem Floß folgen, und stehen unter ihrem Schutz.

Huka-Hey ist Kehalas Sprachrohr und in einem gewissen Sinn ihre Schülerin, so daß allein die Kunst der Schamanin in der Elementarzauberei und insbesondere der Elementarbeschwörung (Wasser) – unterstützt durch Kehalas Kraft – auch einen Vhatacheor in die Flucht schlagen kann.

Erleiden Ihre Helden im nördlichen Perlenmeer Schiffbruch, kann das Floß mit den sechs runden Hütten und der seltsamen Takelung zu einer 'Rettingsinsel' unschätzbaren Wertes werden. Bedenken Sie, daß die Floßleute auch einen der ihren erbarmungslos ausstoßen, wenn er gegen die Regeln der Gemeinschaft verstößt – für Helden gilt dies noch viel eher!

Die Insel Korelkin

»Bislang ist es unseren Kapitänen und auch den Seefahrern des Bornlandes noch nicht gelungen, jene Insel Korelkin zu lokalisieren, die ein Hafen für die Flotte des Horasreiches sein soll und die angeblich etwa 600 Meilen östlich von Maraskan im Perlenmeer liegen soll.

Ruban ibn Dhachmani, den man den 'Rieslandfahrer' nennt, hat nach eigenen Aussagen jene Insel bereits einmal – unfreiwillig und vor der Entdeckung durch die Horasier – besucht, und beschreibt sie als Eiland von vielleicht 30 Meilen Durchmesser mit steilen Felsküsten und einem recht

flachen, wenig bewaldeten Hügelland im Inselinnern, mit klaren Quellen und wenigen bedrohlichen Kreaturen, wiewohl einige Harpyien und ein Drach dort leben sollen – was wir jedoch der blühenden tulamidischen Phantasie zuschreiben wollen. Die horasischen 'Organisationstabellen der Cron-Armeen' nennen einen uns völlig unbekannten 'Efferdan von Pertakis' als 'Hafen- und Insel-Commandant von Korelkin'.«

—Jahresbericht der KGIA zum Bereich Perlenmeer, Rahja 28 Hal, Zirkular für das Kaiserhaus

Greif, Sphinx und Krummsäbel

Den Piraten, dämonischen Schiffswesen und Kreaturen aus der Tiefe stehen die Flotten dreier Reiche gegenüber: die Perlenmeerflotte des Mittelreichs (oder besser: deren Reste), die Flotte Araniens und die Schiffe des Fürsten von Khunchom.

Unter dem Greifenbanner

»[...] Sowohl die Anzahl der verfügbaren Einheiten als auch deren Ausrüstungsstand als auch die Moral der Matrosen und Seekriegerinnen müssen schlichtweg als erbärmlich bezeichnet werden. Dazu kommt, daß durch die ungünstige Lage des Hafens Perricum kaum Unternehmungen gegen den Feind möglich sind und sich die Operationen der Perlenmeerflotte auf gelegentliche Ausfälle zur Versorgung Beilunks beschränken müssen.

Von der vormaligen tobrischen Heimatflotte existiert einzig noch die Karavelle Tobimora, von der Maraskanflotte noch eine Trireme der Perricum-Klasse, eine Zedrakke und drei ältere Biremen, von der Hochseeflotte immerhin noch zwei Schivonen, eine Trireme der Perricum-Klasse, eine Karavelle, zwei Zedrakken und ein Holken. Dazu kommen noch etwa ein Dutzend Unterstützungsfahrzeuge und dienstverpflichtete Fischerboote.

Eine Neuordnung der Geschwader ist – vor allem offensichtlich aus der Eitelkeit der Admiräle heraus – noch nicht erfolgt; Modernisierungen erfolgen teils aus lähmender Apathie, teils aus dem Mangel an südländischen Hölzern nur schleppend; die Besatzungen müssen ihre Wartezeit kaserniert im Kriegshafen verbringen, was jedoch nicht vor häufigen Händeln im Hafengebiet schützt. Auch ist die Desertionsrate unmaßig hoch, was vor allem bei den Ruderschiffen zur faktischen Kampfunfähigkeit geführt hat. Schlußendlich sei noch der Verlust der Seedler von Beilunk genannt.

Es soll allerdings erwähnt werden, daß es einige löbliche Ausnahmen gibt: die instandgesetzte Stern von Beilunk unter Deirdre ni Sanin (siehe Bericht 29-OST-431), die Eisenwald unter Elgor Gorstwick und die Schivone Kaiser Reto unter Praiadanya Seridarez, letztere zweifelsohne die beste Einheit im Osten.»

—aus dem Perlenmeer-Dossier des KGIA, Firun 29 Hal; vertrauliche Anhänge, nur für die Reichsbehüterin und den Reichsgroßadmiral.

Meisterinformationen:

■ Mehr zu den Resten der Perlenmeerflotte, vor allem aber zum Kriegshafen **Perricum**, finden Sie im gleichnamigen Kapitel.

Die Flotte des Arkos Schah

»Der Admirelin Pelioppe von Rathmos, einer zorganloyalen Elburierin, untersteht die Flotte des Schahs, die in den beiden Häfen von Zorgan und Mendlicum stationiert ist. Von den Schiffen der letzten Jahre wurden einige zerstört, andere sind den abtrünnigen Oroniern in die Hände gefallen oder wurden von Maraskanern gestohlen. Geblieben sind den Araniern zwölf mächtige Triremen der 'Zorgahan'-(vormals 'Perricum')-Klasse, jedoch nur eine Handvoll sonstiger Triremen und kleinerer Biremen. Dieser Verlust macht die Großgaleeren zu machtvollen Kampfschiffen, die das Gefecht selbst mit daimoniden Wesenheiten aufnehmen können, jedoch dringend Unterstützung von wendigeren Kleinschiffen bedürfen. Zu diesem Zweck wurden zwei Dutzend kleine, hochbewegliche Thalukken in Auftrag gegeben, die allmählich die alten Potten als Hilfsfahrzeuge ersetzen sollen.

Die aranische Flotte besitzt derzeit zwölf Geschwader, die jeweils vom



Zorgahan-Kapitän befehligt werden: Das Erste bis Achte Geschwader umfaßt jeweils eine Zorgahan-Trireme, eine andere Trireme und zwei Thalukken, das Neunte bis Zwölfte Geschwader ist schwächer und besteht aus je einer Zorgahan-Trireme, einer Bireme, zwei Thalukken und einer Potte. Am 1. Firun 29 Hal sind sie folgendermaßen verteilt: Zorgan (I., II., III.,

IV., IX.,); Mendlicum (V., VI., VII., X.); Shara (VIII.), Nasirabad (XI.) und Bakrachal (XII.)»

—KGIA-Sammelbericht über den Aranischen Widerstand, Firun 29 Hal, für den gesamten Kaiserhof

Die Wächter des Mhanadi

Zusammen mit den Schiffen der bewaffneten Efferdbrüder sind in Khunchom sicherlich drei Dutzend Schiffe verschiedenster Bauart, von der großen Zedrakke *Heiliger Zorn* und der Schivone *Wesir Zalbahān* bis hin zu Thalukken von vielleicht dreißig Quadern Schiffsraum stationiert, die vor allem den Golf von Tuzak und das Mhanadidelta sichern und vor dem Hafen von Tuzak Helme Haffax' Galeeren belästigen. Erwähnenswert an den Schiffen der Khunchomer Flotte, die übrigens nicht in Geschwader gegliedert ist, sind die gemischten Besatzungen (Khunchomer, Exilmaraskaner, Thorwaler, Seesöldner), die erstaunlich gut kooperieren, und die Tatsache, daß auf jedem der Schiffe mindestens ein Efferd-Novize Dienst tut, auf größeren Einheiten sogar jeweils ein (Voll-)Geweihter.

Bornische Handelsfahrer

Wie Bereits in der Box **Rauhes Land im hohen Norden** erwähnt, ist Festum durch die Blutige See quasi vom Handel abgeschnitten – ein Schicksal, das auch Khunchom droht und das Perricum mit voller Härte getroffen hat –, und nur wenige bornische Kapitäninnen und Kapitäne wagen den Durchstoß nach Kannemünde (dem Salzlieferranten) und Port Stoorerbrandt (Gewürze, Heilkräuter, Hölzer), die damit praktisch zu isolierten Kolonien geworden sind und auf die andere Seemächte des Südens (wir wollen hier keine Namen nennen) ihre schwarzen, gierigen Rabenaugen geworfen haben.

Wenn einmal Schiffe von und nach Festum unterwegs sind, dann meist in einem großen Konvoi aus etwa einem Dutzend leicht bewaffneter Koggen und Holken, geschützt von fast der gleichen Anzahl waffenstarrer Geleitschivonen – und deren Ankunft in Festum wird gefeiert wie die Rückkehr eines Gildenlandfahrers in Kuslik (auch wenn die Erfolgsaussichten des Gildenlandfahrers doch noch ein wenig geringer sind ...).

Freibeuter

Neben den 'offiziellen' Kriegsflotten der verbündeten Reiche gibt es natürlich auch noch den ein oder anderen Kapitän, der den Kampf gegen die Heptarchen eher 'inoffiziell' führt und sich weder bei geplanten Unternehmungen noch bei der eventuellen Beuteverteilung dreinreden läßt ...

Die 'Sulman al-Nassori'

»Im Nordhafen von Khunchom wird momentan ein Schiff ausgerüstet, das unter dem Namen Sulman al-Nassori bereits einige Erprobungsfahrten hinter sich haben soll. Das Schiff mißt gut 40 Schritt in der Länge und 9 Schritt in der Breite und hat angeblich einen ausgesprochen geringen Tiefgang. Die Trutzen sind in einem verspielt-tulamidischen Stil gehalten, beherbergen aber nach Ansicht unserer Khunchomer Marineexperten etwa genauso viel Torsionsgeschütze wie eine gleich große Schivone. Interessant erscheint, daß das Schiff nur eine Hilfsbetakelung im Stil einer Galeere aufweist, aber keinerlei Ruderbänke zu erkennen sind. Die Werft, in der das Schiff ausgestattet wird, ist ungewöhnlich gut bewacht.

Der Bau des Schiffs wird zu gleichen Teilen vom Handelshaus Dhachmani und von der Drachenei-Akademie finanziert, wobei die Magi der letzteren Institution auch viele der Besatzungsmitglieder stellen sollen.»

—Jahresbericht der KGIA zum Bereich Perlenmeer, Rahja 28 Hal, Zirkular für das Kaiserhaus

Die *Sulman al-Nassori* ist das ehrgeizige Projekt der Khunchomer Artefaktmagier, mittels Dschinnenzauberei und der Anwendung des MATERIALIA ANIMAT ein Schiff zu schaffen, das unabhängig vom Wind und den Kräften der Ruderer bewegt werden kann. Sinn und Zweck dieses ungewöhnlichen Schiffs ist die Erforschung des Perlenmeers, der Kampf gegen die charyptothischen Monstrositäten und die Ausbildung tulamidischer Schiffsmagier. Nachdem am 30. Hesinde 1022 an Bord des Schiffes eine große magische Zeremonie abgehalten wurde, brach die *Sulman al-Nassori* mit ihrer einhundertfünzigköpfigen Besatzung am 6. Firun zu ihrer Jungfernfahrt nach Al'Anfa, Grangor und Havena auf, wohl mit dem Ziel, weitere Zauberer verschiedener Spezialisierungen an Bord zu versammeln.



Unter der Flagge des Shikanydad

»[...] Die ursprüngliche 'Invasionsflotte' der Maraskaner, die sie aus allen Gebieten des Perlenmeers zusammengeraubt hatten, dient heute zu großen Teilen als Piratenflotte – oder, nach moderner Sprachregelung: Freibeuterflotte, da die Kapitäninnen und Kapitäne meist einen Kaperbrief des Shikanydad führen –, meist in Gruppen von zwei oder vier Schiffen. Die Gesamtstärke dieser 'freimaraskanischen Flotte' wird auf fünf größere und sechs kleinere Zedrakken, etwa ein Dutzend mittelgroße Thalukken und etwa zwei Dutzend umgebaute Fischerboote geschätzt. Als Haupthäfen können Mherweggyn, die Insel Jandraskan und Sinoda selbst angesehen werden; die Behauptung, ein weiterer Hafen existiere in den nordöstlichen Echsensümpfen, konnte noch nicht verifiziert oder falsifiziert werden.«
—aus dem Perlenmeer-Dossier des KGIA, Firun 29 Hal

Die meisten dieser maraskanischen Freibeuter erfüllen gleichzeitig auch die Funktion einer Handelsflotte (so wie viele der Kapitäne ohnehin früher Schmuggler waren). Hauptumschlagplatz für maraskanische Waren (Heilkräuter, Gewürze, bedruckte Tücher, in geringem Umfang auch Stahl) ist das (bisweilen von Maraskan beanspruchte) Thalusa. Khunchom und Kannemünde werden selten einmal angefahren. Die Schiffe des Shikanydad sind meist nur zur Hälfte mit Maraskanern besetzt, den Rest der Besatzung bilden Seesöldner, ehemaligen Piraten und Halunken aus aller Herren Länder. Von einem Schiff der Maraskaner aus der Blutigen See gefischt zu werden, ergibt eine gute Möglichkeit, ein wenig in die maraskanische Kultur 'hineinzuschnuppern', ohne gleich von den Eindrücken einer völlig fremden Religion und einem für Mittelreicher wie Tulamiden ungewohnten Lebensgefühl schier erschlagen zu werden (siehe das entsprechende Kapitel). Ach ja, auch wenn sie die widernatürlichen Horden des Äthrajin hassen, sind die Piraten des Shikanydad doch vernünftig genug, einer Auseinandersetzung mit einem Ma'hay'tam aus dem Weg zu gehen. Fanatismus bei der Bekämpfung der Dämonen überlassen sie gerne den Jilaskanern ...

Rache für Llanka!

»[...] So sind der Eroberung Llankas und der nahebei liegenden Ottaskin des thorwalschen Seesöldnerbundes der 'Drachen von Llanka' nur ein Schiff mit etwa dreißig Köpfen Besatzung entkommen, darunter wohl eine Swafnir-Geweihte und eine Art Bordzauberer. Dieses Schiff, die Rache für Llanka ex Silberrochen, hat seine Basis irgendwo an der frei-aranischen Küste; die Hauptaktivität dieser Freibeuter richtet sich gegen den oronischen Seehandel.«
—aus dem Perlenmeer-Dossier des KGIA, Firun 29 Hal

Unter 'oronischem Seehandel' verstehen die ehemaligen Seesöldner alle Schiffe unter oronischer Flagge sowie alle Schiffe, die – aus welchen Gründen auch immer – die oronischen Häfen Elburum und Yasairabad anlaufen. Die Thorwaler agieren momentan 'auf eigene Rechnung' – und gezahlt wird in Blut: Ein Feindschiff, das der Rache für Llanka in die Quere kommt, wird geentert, alle Besatzungsmitglieder vom Kind bis zum Greis erschlagen (eventuelle Rudersklaven an der Küste Araniens abgesetzt), alles Brauchbare, nicht eventuell 'Unheilige', geplündert und das Schiff dann auf den Grund des Golfs von Perricum geschickt. Gnade wird nicht verlangt oder gewährt – ungewöhnlich blutrünstig für Thorwaler, aber es heißt auch, daß viele der Besatzungsmitglieder schon mit 'Walwut im Bauch' über die gegnerische Reling springen ...

Die bewaffneten Efferdbrüder

Die Gilde der Seeleute, über die Jahre stets im Ansehen gewachsen, efferdfromm, arbeitsam und nicht unwesentlich begütert, entschloß sich schon Anfang 1021, als die Herrschaft der Schwarzen Horden über das Perlenmeer sich erst abzeichnete, in Grangor, Havena und Neetha je eine Schivonella modernster Bauart auf Kiel legen zu lassen, mit dem Ziel, Schiffbrüchige im Perlenmeer zu retten, damit ihre Seelen nicht der Tiefen Tochter anheimfallen.

Die Schiffe werden momentan in ihren jeweiligen Bauwerften ausgestattet, und es heißt, daß die Beleman von Grangor, die Rondrikan von Havena und die Gebelaus von Neetha schnell, wenig, widerstandsfähig bis zur letzten Planke und leicht bewaffnet sein sollen – vor allem aber sollen sie die erfahrensten Offiziere und Mannschaften an Bord haben, die für Gold und garantiertes Seelenheil anzuwerben sind, dazu auf jedem Schiff ein Geweihter und ein Novize des Herrn Efferd, Medici und Seesöldner.

In ihren geplanten Häfen Vallusa, Zorgan und Khunchom sollen die Schiffe im Peraine 1022 eintreffen, und dann mag sich zeigen, ob nicht der stetigen Zunahme der Wasserleichen und Gal'kzuulim endlich ein Ende gesetzt werden kann.

Die 'Seeadler von Beilunk'

»Seit fünf Jahrzehnten lachen die Schiffsbauer von Kuslik und Festum über unsere veralteten Galeeren. Aber seht sie euch an mit ihren hochbordigen Schivonen und ihren Torsionsgeschützen. Gegen diese dämonischen Gegner sind sie hilf- und nutzlos. Aber der rondrianische Rammangriff mit Feuer und Bannmagie wird plötzlich zur einzigen Waffe, die diese Monstrositäten zurück in die Niederhöhlen werfen kann.«
—aus dem Logbuch der 'Seeadler von Beilunk', 4. Praios 29 Hal

»Archivanweisung: Sämtliche Dossiers bezüglich der Kaperung der Seeadler von Beilunk sind im Licht der neueren Ereignisse zu überarbeiten. Expressis verbis sind folgende Änderungen einzufügen: Rateral Sanin (XII.), vormals Markgraf zu Windhag, ist als Kapitän der Seeadler zu führen. Dem Haus Sanin wird die Pfalz Weißenstein, vormals Weißengau, zu Lehen gegeben; alle Ansprüche des Hauses Sanin auf den Markgrafentitel von Windhag sind hinfällig. Die Seeadler von Beilunk wird aus dem 1. Geschwader der Perlenmeerflotte ausgegliedert und fernerhin als einzeln operierende Einheit geführt.

An Residenten: Alle Ermittlungen gegen Kapitän Sanin wegen Diebstahls von Flotteneigentum, resultierend aus Taten zwischen dem 15. Rahja 28 und dem 30. Praios 29, sind einzustellen.«

—aus dem Perlenmeer-Dossier des KGIA, Firun 29 Hal

Rateral Sanin, albernischer Seebär und Haudegen, für seine Entdeckungsfahrten im Perlenmeer auf der Seeadler zum Großadmiral der Westflotte und Markgrafen von Windhag erhoben, mußte den borbaradianischen Untaten in 'seinem' Meer, der stückweisen Vernichtung der Perlenmeerflotte und der nach seiner Meinung offensichtlichen Unfähigkeit des Admiralissimus Rudon von Mendena so lange tatenlos zusehen, bis ihm wohl der Geduldsfaden riß: Am 15. Rahja 1021 kaperte er mit einem Haufen Getreuer (viele davon Veteranen der Entdeckungsfahrten) die Seeadler im Hafen von Perricum, um den Krieg endlich zum Feind zurückzutragen. Seitdem kreuzt die Seeadler, mittlerweile mit bunt gemischter mittelreichisch-aranisch-Khunchomer Besatzung an Bord, zwischen Beilunk und Kannemünde, um sowohl die dämonischen Veränderungen des Perlenmeers zu kartographieren



als auch die Schiffe der Borbaradianer zu versenken, wo immer sie angetroffen werden. Die *Seeadler* macht dabei nicht viel Federlesens: Nach einer einzigen Kapitulationsaufforderung sprechen die weittragenden Geschütze. Bislang hat Sanins Schiff noch nicht genügend Aufsehen bei den Heptarchen erregt, daß Xeraan den 'Plagenbringer' entsandt hätte, aber nach der Versenkung von zwei Versorgungsze-drakken auf der Route Jergan-Mendena, einer Landung im Yalaiad und zwei Versorgungsfahrten (eine für Beilunk, eine für Ilsur) ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis Paligan und Sanin aufeinandertreffen.

Die *Seeadler*, eine 7 v.H. auf Kiel gelegte Trirème der Perricum-Klasse (nach neuerer Klassifikation eine Galeasse), wurde zuletzt in den Jahren 24 bis 27 Hal generalüberholt und gilt, trotz ihres Alters, in ruhigen Gewässern als überaus schlagkräftige Einheit, deren moderne mittelschwere Torsionsgeschütze (einheitliche Waffen nach Plänen von Meister Farmosch, die 350 Unzen schwere Kugeln verschießen) zu den weitreichendsten auf allen Meeren gehören.

Darüber hinaus ist die *Seeadler* mit Harpun-Aalen und Hornissen bestückt und bietet bis zu 100 Seekriegern Platz.

Abenteuervorschläge

Vorweg: Viele der Abenteuer auf der Blutigen See werden natürlich – wie es der Name schon sagt – auf See spielen, weswegen sich auch Heldentypen wie Thorwaler, Seefahrer, Efferd- und Swafnir-Geweihte oder ganz besonders eignen, Zwerge oder alle Freunde ... ähem ... hohen Rüstungsschutzes eher weniger, und auch nichtkämpfende Helden werden sich häufig in einer reinen Unterstützungsrolle wiederfinden (was aber bei längeren Seereisen und der Enge an Bord, die natürlich auch das Kennenlernen unter den Besatzungsmitgliedern fördert, nicht unbedingt ein Nachteil sein muß).

Der Spielstil sollte, den Schwarzen Landen angemessen, im Vergleich zu den Südmeer-Piratenabenteuern eher düster sein (wobei es im Piratenversteck oder nach überstandener Schreckensfahrt natürlich durchaus lustig zugehen darf). Umgeben von Feinden, auf einer Nußschale den Elementen ausgesetzt, fördert eher die Atmosphäre von *Das Boot* als von *Der scharlachrote Pirat* ...

—**Begegnungen:** Trotz aller Gefahren ist der Weg durch die Blutige See immer noch die schnellste Verbindung zwischen z.B. Brabak und Festum, und es gibt auch genügend Schiffe, die – entweder im bewachten Konvoi oder als gut bewaffnete Einzelfahrer – hier mit Efferds Hilfe den Dämonen und Piraten trotzen: Blockadebrecher mit Korn für Beilunk, Einsatztruppen für Ilsur, Kauffahrer aus Festum oder Kuslik, einzelne Expeditionsschiffe. Im eigentlichen Herz der verfluchten See kann es dabei durchaus täglich zu Begegnungen mit dämonischen Schrecken oder auch 'nur' Piraten Xeraans kommen, wobei 'Begegnungen' durchaus nicht immer 'Schiffsgefechte' heißen muß.

—**Schiffbrüchig:** Wenn man die verfluchten Seegebiete durchqueren muß, ist es nicht unwahrscheinlich, daß man schließlich an eine Planke geklammert im grünblauen Nichts endet und sich wirklich jegliches Segel am Horizont herbeisehnt. Und ob man dann von den Tocamuyac (auf ihren festgelegten Routen), den praiosfrommen Jilaskanern, den Piraten des Shikanydad oder gar von einem feindlichen Schiff aufgefischt wird, macht schon einen gewissen Unterschied ... Neben dem Kennenlernen fremder Kulturen (denken Sie auch an das Zusammenwachsen verfeindeter Crews in der Fernsehserie *Voyager*) bieten sich solche Szenarien natürlich an, um die Helden von 'unnötigem Ballast' (zumindest aus Meistersicht) zu befreien. Sie sollten nur darauf achten, daß die Heldengruppe sich gemeinsam retten kann, sonst stehen Ihnen als Meister einige schwierige Abende bevor.

—**Mord an Bord:** Seereisen eignen sich bekanntermaßen vorzüglich als 'closed-room-Szenarien' – und ein einzelner Dieb, Mörder, Saboteur oder Paktierer kann, geschickt gespielt, eine ganze Schiffsbesatzung inklusive Heldengruppe auf Trab halten. (Dabei muß es nicht einmal hauptsächlich um dämonische Schrecken gehen, eine horasische Intrige oder das Verschwinden eines wertvollen Schmuckstücks oder Artefakts tun's auch, wenn man nur spürt, daß dies alles einen größeren, dämonischen Zusammenhang haben *könnte* ...)

—**Die Schrecken der Küste:** Die Blutige See ist nicht nur bedrohlich, von ihr geht auch aktiv Bedrohung aus, seien es Piratenüberfälle auf Küstendörfer im Balash oder im Bornland, oder – weitaus bedrohlicher – daß sich selbige, abgelegene Dörfer bereits der Tiefen Tochter ergeben haben und finstere Pakte eingegangen sind. Daß die Fischer ihre düsteren Geheimnisse nicht jeder durchreisenden Heldengruppe auf die Nase binden, versteht sich von selbst, aber wer nachts die Augen aufhält und sieht, wie die feuchtglänzenden Krakonier zum 'Handel' an Land kommen, und weiß, daß die Gnade der Ersäuerin mit menschlichem Blut bezahlt werden muß ...

Sie haben es erkannt, das ist natürlich die Stimmung aus den Geschichten von H.P. Lovecraft oder aus John Carpenters Film *The Fog – Nebel des Grauens*, die sich zwischen Neersand und Thalusa praktisch überall verbreiten läßt, besonders unangenehm und überraschend natürlich in vermeintlich sicheren Regionen ...

—**Infiltration und Kommandounternehmen:** Die typischen Abenteuer in den Schwarzen Landen sind auf See etwas schwieriger zu handhaben, aber in Tuzak das Hylailier Feuer von Haffax' Flotte anzuzünden oder an Bord eines von Xeraans Piratenschiffen zu erfahren, welcher Konvoi als nächster überfallen werden soll – und dann rechtzeitig eine Warnung loszuschicken, sollte möglich, wenn auch alles andere als einfach sein. Aber vielleicht soll ja auch nur ein zum Dienst gepreßter Verwandter befreit oder ein berüchtigter Kapitän über die Planke geschickt werden.

—**Die Ma'hay'tamim** bieten sich natürlich als 'schwimmende Dungeons' verschiedenster Art an, in denen dann auch entsprechende 'Verliesabenteuer' gespielt werden können, sei es die Befreiung eines Gefangenen, das Erbeuten eines für die Borbaradianer wichtigen dämonischen Artefakts, das Ausschalten des Steuerwesens, um die Dämonenarche zumindest zeitweise lahmzulegen, aber auch das schiere Beuteraffen (wenn man bedenkt, wie viele Prisen die Piraten und Paktierer bereits aufgebracht haben) und dergleichen mehr. Allgemein ist dies sicherlich keine Aufgabe für Praioti oder Rondrianer, da man mit dem 'direkten' Ansatz (auch in Protozelemja Haud'raufun'ddurch genannt) selten weit kommt. Andererseits ist es sicherlich nicht jedermanns Sache, sich als tangstinkender Charyptoroth-Paktierer auszugeben ...

Die Vernichtung einer Dämonenarche ist jedoch eine so große und komplexe Angelegenheit, daß wir sie gerne einmal in einem offiziellen Abenteuer behandeln möchten; seien Sie also gewarnt.

—Fast alle diese Abenteuer und Szenarien lassen sich natürlich in einer **Piratenkampagne** in der Blutigen See zusammenfassen. Hinweise hierzu finden Sie im Band **Unter Piraten** in der Box **Al'Anfa und der tiefe Süden**. Natürlich sollten die Helden schon zu Beginn etwas erfahrener sein, und auch die Gegner werden sich seltener zu Ehrenhändeln und Duellen auf See hinreißen lassen – hier geht es meist um Leib, Leben und Seele ...



Die Blutige See: Mächte und Monster

Machtgestalten

Xeraan, Heptarch, Träger des Charyptoroth-Splitters

Wenn man bedenkt, daß der 'Portifex Maximus' auch der Träger des Charyptoroth-Splitters ist und daß er mit seinem Schwarzen Schiff über Jahre Angst und Schrecken an den Küsten verbreitete, dann ist es doch verwunderlich, wie wenig sich der Heptarch um die Geschehnisse auf See kümmert – und andererseits doch wieder nicht, wenn man bedenkt, daß er versucht, ein Boltanspiel um höchste Einsätze zu gewinnen und seine Mitspieler Tasfarel und Belhalhar heißen ...

So aber überläßt er die See seinem 'Admiral' Darion Paligan, dem Kommandanten der Plagenbringer, und schöpft den Rahm von der Beute ab, die 'seine' Piraten einbringen. Falls ihn aber einmal die Wut auf einen Piraten, der auf eigene Rechnung arbeitet, oder auf einen besonders wagemutigen Kapitän der freien Lande packt, ist er mittels des Splitters durchaus in der Lage, Mahlströme und Springfluten zu rufen oder aber das Oberkommando über die Dämonenarchen an sich zu reißen. Letzterer Schritt würde aber eine vierte Spielerin an den Boltantisch setzen – und Xeraan mag irrsinnig sein, aber er ist nicht verrückt genug, zu glauben, er könne drei Erzdämonen auch nur gegeneinander ausspielen.

Mehr zu Xeraan finden Sie unter den **Machtgestalten** im Kapitel **Die Piratenküste**.

Helme Haffax, Heptarch, Träger des Belhalhar-Splitters

Der Fürstkomtur von Maraskan vereint in seiner Position die Ämter des Oberkommandanten von Heer und Flotte und ist damit Befehlshaber über die Schiffe unter Lilie und Krone (die Große Schlange nennt keine Schiffe ihr eigen). Haffax folgt auch auf See (auch, wenn er Jergan nur selten verläßt) seinem Grundsatz „so schnell und so massiv zuschlagen, wie es geht“, und ist damit sowohl offensiv als auch (häufiger) defensiv sehr gut gefahren. Einzig, wenn Belhalhars Bluttausch ihn überkommt, kann es sein, daß er in seinem Jähzorn einmal ein Schiff mit dem klaren Auftrag aussendet, so viele Feinde wie möglich zu töten – was meist auch einer Selbstmordmission für den benannten Kapitän gleichkommt. Mehr zu Helme Haffax finden Sie unter den **Machtgestalten** im Kapitel **Maraskan**.

Darion Paligan, Admiral der Plagenbringer (15. Stufe, Charyptoroth-Paktierer im dritten Kreis der Verdammnis)

Darion Paligan wurde 990 BF in einer der mächtigsten Familien Al'Anfas geboren. Seine Tante Alara war die Gattin Kaiser Hals. Kaum großjährig, ließ ihn sein Vater Goldo der Großartige zum Admiral der Schwarzen Armada ernennen. Bei Ausbruch des Krieges gegen das Kalifat entführte ihn der Piratenkapitän El Harkir, blendete ihn und verkaufte ihn in thalusische Sklaverei. Unzählbarer Überlebenswille und Skrupellosigkeit ließen Darion dennoch entkommen und in den Sümpfen bei einem krakonischen 'Schamanen' Lehrling werden. In seiner Verzweiflung flehte er Kryptor, einen obskuren Götzen der Erkenntnis, um Erleuchtung an.

Doch was ihm die Augen öffnete, war ein Pakt mit Charyptoroth: Dä-

monisch schwarzes Wasser füllt seine Augenhöhlen und läßt ihn sehen, was ihm die Unbarmherzige Ersäuerin zeigt. Sie führte ihn und seine krakonischen Piraten zu Borbarad. An der Universität von Al'Anfa zum Admiral ausgebildet, war er idealer Kandidat, eine Dämonenarche zu kommandieren und den *Mantel der Charyptoroth*, angeblich ein Artefakt aus dem Vierten Zeitalter, zu tragen (wiewohl er dazu einige Rivalen ausschalten mußte).

Darion bezahlt heute Xeraan beträchtliche Prisengelder für seinen 'Borbaradianischen Generalkaperbrief'. Der Plagenbringer ist auch das Strafinstrument Xeraans, mit dem dieser 'seine' Piraten unter ständigem Druck hält. Wehe, ein Hafeninspektor bemerkt Unterschlagungsversuche von Seiten eines Piraten. Dann kann dieser – so wie Kaiserliche und Festumer – nur noch beten, daß er der Arche nicht begegnet; denn entkommen kann man ihr kaum.

Aber natürlich spielt ein Paligan sein eigenes Spiel und unterstützt das Gerücht, er selbst sei im Besitz des siebten Splitters der Dämonenkrone. Und ob seine Tante Rimiona, die Gräfin von Perricum, und die alananische Nordlandflotte seine Verbündeten oder Feinde sind, wird auch Darion erst entscheiden.

Vespertilio, Erster Bordmagus der Plagenbringer (17. Stufe, Asfaloth-Paktierer im ersten Kreis der Verdammnis)

Vespertilio Organo (geb. 43 v.H.), ein gebürtiger Dröler, ist ein Wissenschaftler von schier borbaradianischem Forschungsdrang. Von der *Schule der variablen Form* zu Mirham wurde er ausgestoßen, nachdem ihm der uralte Magier Algorton Zusammenhänge zwischen Chimärologie, Borbaradianermagie, Blutmagie und Dämonenbeschwörung gewiesen hatte. Groß und spindeldürr, das schlohweiße Haar schulterlang, verbringt er seine Tage in den chimärologischen Labors. Seine Kreaturen liebt er nur, bis er an ihnen unweigerlich Mängel entdeckt. So schickt er sie großzügig in Paligans Kämpfe, solange er damit seine Forschung und seinen Anteil an Gefangenen für die Experimente sichert. Sein wesentlichster Verbündeter herrscht fern der Arche: Vespertilio fungiert als Spion für Algorton und die Große Schlange von Maraskan – und trotzdem ist es ihm gelungen, seine Bindung an die Herzogin des wimmelnden Chaos so eng wie nötig und so weit wie möglich zu halten.

Vermis, Zweiter Bordmagus der Plagenbringer (15. Stufe, Agrimoth-Paktierer im zweiten Kreis der Verdammnis)

Der Mengbillaner Vermis Gulmaktar (geb. 43 v.H.) ist ein lebenslanger Rivale Vespertilios: vom Ausschluß von der Akademie über einen langen Zwangsaufenthalt im Sargassomeer bis zur Anwerbung im Gefolge Borbarads gingen sie ihren Weg immer wieder gemeinsam und voll Mißgunst. An reinem Können stets unterlegen, ist Vermis längst einen Pakt mit Agrimoth eingegangen. Heute widmet sich der auffällig kleine und dicke Gelehrte bevorzugt der Erschaffung von Dämoniden. Seine Zweckverbündeten sind Krakonier und andere Nichtmenschen, die Vermis mit Lügen und Dämonenmacht beeindrucken kann.



Arachnor von Shoy'Rina, Bordmagus der Stadt aus der Tiefe (17. Stufe)

Der jüngere Bruder (geb.: 971 BF) des Damian von Shoy'Rina, des Königs von Mirham, der als Verschwörer gegen die alananische Herrschaft aus seiner Heimatstadt vertrieben wurde, hat seine 'Lehrzeit' als Bordmagus auf den Schiffen El Harkirs absolviert, nachdem er als Abgänger der Akademie der Vier Türme bereits engen Kontakt zum Borbaradianismus hatte. Daß er, der sich bald auf die Beherrschung der Elemente Wind und Wasser spezialisierte (sich dabei jedoch niemals auf Dschinnenzauberei verließ), schließlich zu einem mächtigen und besser zahlenden (vor allem in der Währung arkanen Wissens) Herrn überließ, war nur folgerichtig, ebenso wie seine Anstellung auf einer der alten Dämonenarchen.

Auf der 'Stadt aus der Tiefe' hat er mittlerweile quasi auch die Kapitänsgewalt inne, da 'Marschall' Ysebeorn nicht mehr recht zu Denkleistungen außerhalb von Überfallsplanungen in der Lage ist und der krakonische Steuermann ohnehin nur noch als Teil des Schiffs fungiert. Noch ist es ihm gelungen, ohne einen Pakt mit der Unbarmherzigen Ersäuerin auszukommen, um vielleicht irgendwann doch die Dämonenarche nach Al'Anfa zu steuern und die Königswürde zu Mirham zu erobern, auf daß er nach Jahrzehnten des Dienstes endlich sein eigener Herr sein kann.

Vrak, Kommandant und Steuermann der Knochenotta, Charyptoroth-Paktierer im vierten Kreis der Verdammnis (19. Stufe)

Noch ein weiterer Piratenkapitän aus dem Südmeer hat seinen Weg in Borbarads Dienste gefunden: 'Admiral' Vrak, der ehemalige Herr über den Piratenbund der Schwarzen Schlange, der sich nach der Zerstörung seiner Basis im Risso-Archipel mehr tot als lebend und nur mit Hilfe der Tiefen Tochter schließlich wieder das aventurische Festland erreichte, sich mit dämonischem Beistand wieder eine kleine Flotte zusammenraubte und im Zuge der borbaradianischen Wirren blutiges Gold anzuhäufen versuchte. (Da sein Gönner Tar Honak verstorben war, band ihn auch nichts mehr an seine Heimat Al'Anfa.)

Daß gerade er zum Kommandanten der 'Knochenotta' wurde, ist auf den ausdrücklichen Wunsch seiner Herrin zurückzuführen – einen Wunsch, dem er sich schwerlich widersetzen konnte.

Daß die Dämonenarche sich eher ungeplant durch die Gewässer um Maraskan bewegt, ist auf den Widerstreit zwischen den Globomong-Priestern am Friedhof der Seeschlangen, die ein schwimmendes Insanctum wünschen), und Vrak zurückzuführen, den noch immer die Gier nach Blut und Gold umtreibt. Aber vielleicht ist diese chaotische Mischung auch der Herrin der Nachtblauen Tiefen gefällig, wer weiß ...

Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art

Allgemeine Meisterhinweise

—Mehr zu den verschiedenen *Dämonen* des Pandämoniums, zu ihrer Beschwörung und ihrem Auftreten finden Sie in der **Mysteria Arkana** auf den Seiten 125 bis 185, einige weiterführende Hinweise im Kapitel **Der Vorhof der Niederhöhlen** im Band **Unter der Dämonenkrone**. Dort finden Sie auch die Regeln zum Erschaffen und dem Einsatz von *Daimoniden*.

—Weitere Informationen zu *Schiffen und Seefahrt* finden Sie in der **Seefahrt des Schwarzen Auges** in der **Thorwal-Box**, Hinweise zur **Piratenkampagne** im Heft **Unter Piraten** in der Box **Al'Anfa und der Tiefe Süden**. Dort finden Sie auch Regeln zum Schiffskampf sowie zu Massengefechten.

—Mehr zu der Bedeutung des Entsetzen-Wertes finden Sie im Band **Unter der Dämonenkrone** auf den Seiten 10ff.

—Die *Optionalen Kampfregeln für Tiere* finden Sie im Heft **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** ab Seite 54.

Charyptoroths Umarmung

Wie in den anderen derischen Domänen der Verfluchten auch, kann es auf der Blutigen See zu spontanen Manifestationen charyptider Macht kommen, die häufig nur widerlich, bisweilen aber auch höchst gefährlich sein können. Während eines Aufenthalts auf der Blutigen See oder an ihren Küsten können Sie einmal pro Abenteuer an einer geeigneten Stelle mit W20 würfeln, in einem Gebiet besonderer Gefahr (Zone C) sogar ein weiteres Mal:

1–9 Eklige, graugelbe Gischt peitscht plötzlich auf und bleibt an Haut und Kleidung haften; jeder Held muß eine MR-Probe ablegen, bei deren Gelingen oder Mißlingen ... nichts besonderes geschieht.

10–11 Schlafende Helden haben das Gefühl zu ertrinken und erleiden 2W6 Schadenspunkte; in ihrer Lunge findet sich tatsächlich brackiges Wasser – auch, wenn sie sich an Bord eines Schiffes oder am Strand aufgehalten haben ... (Entsetzen-Probe)

12–13 Alle Personen in etwa fünfzig Schritt Umkreis haben das Gefühl zu ertrinken und erleiden 3W6 Schadenspunkte; in ihrer Lunge findet sich brackiges Wasser ... (Entsetzen-Probe) Wer hierdurch stirbt, sollte schleunigst efferdgesegnet werden, denn sonst verwandelt er sich in der nächsten Nacht in eine Wasserleiche.

14–15 Aus dem Nichts bildet sich eine zähe Tanginsel, die durchaus kleinere Boote festhalten kann. An Land oder auf großen Schiffen ist man hinreichend geschützt.

16–17 Aus dem Meer springt ein nadscharfer Wasserstrahl auf: Ein zufällig ausgewähltes Opfer wird von einem AQUAFAXIUS (5W6) getroffen.

18–19 Tentakel aus verfluchtem Wasser kriechen die Bordwand hoch oder den Strand entlang (Entsetzen-Probe). Bei einer gelungenen AT (8) und mißlungenem Ausweichen haben sie einen Helden gepackt und versuchen, ihn mit KK 20 ins Meer zu ziehen.

20 Ein Mahlstrom mit 3W20 Schritt Durchmesser taucht plötzlich in 2W20 Schritt Entfernung auf. Schiffe oder Schwimmer müssen sich mit entsprechend erschwerten Proben in Sicherheit bringen oder gehen jämmerlich unter.

Gal'kzuul (Charyptoroth-Daimonid, Mz.: Gal'kzuulim)

»Oh, Ihr Götter! Wieso habt Ihr Dere diesen Scheußlichkeiten überlassen? Sie sind überall. Ich höre ihr feuchtes Schlurfen. Ich kann sie in dunkeln, feuchten Ecken sehen. Die Tentakelkröten. Aluudh F'haduch! Die Menschenkröten, Krötenmenschen, Tentakelkrötenmenschen. Uägga! Ihre tropfenden Tentakel. Sie lieblosen ihre Kinder und die, die es werden sollen. Silber-schöne Schwimmhäute seidiger Schwammigkeit. Ihr Schritt auf dem mond-hellen Sand. Knirsch. Plitsch. Uägga Galkzuulim nyuul Uägga Charyptoroth!«

—Niederschrift der Aussage des ehemaligen Schänkenwirts P. aus dem Fischerdorf Y. im Balash; aufgezeichnet im Haus der Hl. Noiona zu Selem, Efferd 1022 BF

Bislang hat noch niemand die sogenannten Gal'kzuulim gesehen und



ist bei klarem Verstand geblieben, weswegen die Beschreibungen dieser Wesen, die man häufig als das Produkt einer widernatürlichen Vereinigung (chimärologischer oder – wahrscheinlicher und erschreckender – geschlechtlicher Art) ansieht, nur in wenigen Punkten übereinstimmen. Es heißt, daß sie in einer Kind-Form den Menschen durchaus ähneln, aber unglaublich schnell heranwachsen, um sich dann in die im folgende beschriebene Form zu verwandeln. (Dies macht sie den Mensch-Achaz-Verbindungen ähnlich, die es in Brabak und Selem geben soll.)

Sie sind wahrscheinlich etwa menschengroß, besitzen zwei Arme und zwei Beine sowie einen Kopf, an dem man noch ein menschliches Gesicht mit hervorquellenden Augen erkennen kann, wenn auch von den Wangenknochen eine Unzahl zuckender, dünner Tentakel herunterhängen und den Mund verbergen. Die Gal'kzuulim sollen bucklig sein oder gebeugt gehen und über eine enorme Körperkraft verfügen. Ihre Hände und Füße sind vielgliedrig und mit Schwimmhäuten versehen, und sie sind in der Lage, sowohl an Wasser wie auch an Land zu existieren, obwohl sie das Wasser bevorzugen.

Ob sie über Illusionszauberei oder eine Variante der GROSSEN VERWIRRUNG verfügen, ist nicht bekannt, doch scheinen ihre Opfer zumindest die Erinnerung, wenn nicht sämtliche Geisteskräfte zu verlieren.

Man kann die Gal'kzuulim zwar auch als Besatzung auf den Dämonenarchen antreffen, doch scheinen sie die Nähe von Menschen zu suchen und so in den Sümpfen des Mhanadi oder der Misa, im Yalaiad und den Mangrovenwäldern der elburischen Halbinsel beheimatet zu sein.

Entsetzen: +3/+1

Hummerier (Charyptoroth-Daimonid)

»Trotz der vielen Schläge, die die Fischer der unheiligen Wesenheit mit ihren Bootshaken versetzt hatten, konnten wir noch gut erkennen, daß die Monstrosität deutlich größer als menschengroß war – wohl einem Oger entsprechend –, auf dem Bauch mit einer dünneren, auf dem Rücken mit einer dickeren Schale bewehrt, mit sechs Gliedmaßen, von denen die unteren beiden der Fortbewegung dienten, die mittleren annähernd menschenähnlich in Klauenhänden ausliefen (jedoch ein Gelenk mehr aufwiesen), die oberen hingegen in mächtigen Scheren. Ob die eine Schere so zerhauen war oder von 'Natur' aus zum Schlagen verformt, wie man es beim Malm-er kennt, ließ sich nicht mehr erkennen. Das Gesicht der Unkreatur war erschreckend menschlich, jedoch von roter Farbe, zudem mit langen Fühlern auf der Stirn und hervortretenden Augen; die Oberlippe war aufgefäsert wie die Barteln eines Welses.«

—aus dem Buch der Schlange des Khunchomer Hesinde-Geweihten Nazrid ibn Nuwarrim, Eintrag vom 18. Rahja 28

Die üblicherweise als 'Hummerier' bezeichneten Wesen, von denen man vermutete, sie seien eine kulturschaffende Rasse aus dem Südmeer, haben sich als charyptide Daimonide ähnlich den Gal'kzuulim herausgestellt, nur daß sie eben nicht aus der widernatürlichen Kreuzung von Mensch und Krakonier, sondern von Mensch und eben jenen ursprünglichen Hummeriern abstammen (von denen wohl auch etliche in den Norden gekommen sind, deren eigentliche Natur aber immer noch von Mysterien umgeben ist). Sie scheinen nicht fruchtbar zu sein, werden aber angeblich am Charyptoroth-Insanctum ständig neu geschaffen.

In Begleitung dieser 'menschlichen' Hummerier wurden auch schon häufiger Wesen gesehen, die eher einem aufrechtgehenden Hummer

ähnelten und überhaupt keine Ähnlichkeit mit Menschen mehr hatten. Es ist umstritten, ob es sich dabei um gänzlich andere Wesen oder um einen dämonischen Wachstumsprozeß handelt. Mehr zu 'ursprünglichen Hummeriern' finden Sie im Kapitel **Die Piratenküste – Das Reich Xeraanien**.

Hummerier (Daimonide Form)

Verbreitung: gesamte Blutige See, auch in den dämonisch verseuchten Flüssen

Größe: 11–12 Spann **Gewicht:** um 200 Stein

MU W6+15 **KL** W3+8 **IN** W3+5 **CH** W3+4 **FF** W3+5 **GE** W3+3 **KK** W6+18

Besondere negative Eigenschaften: Hummerier entfernen sich ungern vom Wasser ('Landangst' > 6) und können verlorene Lebensenergie nur in ihrem angestammten Element regenerieren.

AT 10 (2AT/KR)* **PA** 6 **LE** 60 **RS** 6**

TP 2W+2 (Scheren) oder je nach Waffe (nur Infanteriewaffen, Speere oder Zweihandäxte) **GS** 3/6 (Land/Wasser) **AU** LE+KK **MR** 2W6+7

*) eine Scherenattacke und eine Attacke mit der Waffe

**) natürlicher RS, zusätzliche Rüstung wird nicht getragen; efferd- oder swafnirgewise Waffeln richten doppelten Schaden an.

Herausragende Talente: eine der o.g. Kampffertigkeiten, Schwimmen, Orientierung, intuitives Verständnis von Kriegskunst

Optionale Kampfregelein: Niederschlagen, Doppelangriff, Zangenangriff

Entsetzen: +1/–2





'Großer Hummerier'

Verbreitung: gesamte Blutige See, auch in den dämonisch verseuchten Flüssen

Größe: 15–18 Spann **Gewicht:** um 400 Stein

MU 22 **KL** 10 **IN** 7 **CH** 0 **FF** 0 **GE** 6 **KK** 30

Besondere negative Eigenschaften: Auch diese größeren Hummerier entfernen sich ungern vom Wasser ('Landangst' > 8) und können verlorene Lebensenergie nur in ihrem angestammten Element regenerieren.

AT 12* **PA** 5 **LE** 110 **RS** 8**

TP 2W+2 (Scheren) oder je nach Waffe (nur Infanteriewaffen, Speere oder Zweihandäxte) **GS** 2/6 (Land/Wasser) **AU** LE+KK **MR** 2W6+10

*) entweder eine Scherenattacke als Doppelanriff oder eine Attacke mit der Waffe

**) natürlicher RS, zusätzliche Rüstung wird nicht getragen; efferd- oder swafnirgeweihte Waffen richten doppelten Schaden an.

Herausragende Talente: s.o.

Optionale Kampfregein: Niederschlagen, Doppelanriff, Zangenanriff

Entsetzen: –1/–3

Die Anatomie der Krakonier, die sowohl an Land als auch im Wasser atmen können, weist eine Besonderheit in Form eines faustgroßen Nervenknotts unter dem linken Schlüsselbein auf, der die Umstellung von Kiemen auf Lungenatmung regelt. Dieses – häufig zusätzlich gepanzerte – Nervenzentrum kann mit einer angesagten AT+10 getroffen werden. 1 bis 10 dort angerichtete SP führen zu einer Kampfunfähigkeit für die gleiche Anzahl von KR; mehr als 10 SP bedeuten, daß der Krakonier binnen W20 KR erstickt.

Lederschwinge (Chimäre)

Diese Mensch-Fledermaus-Chimäre wurde einst von Vespertilio, dem heutigen Steuermann der 'Stadt aus der Tiefe', geschaffen. Kopf und Rumpf sind annähernd menschenähnlich, wenn auch mit dünnen Fusseln behaart, aber anstelle von Armen verfügt eine Lederschwinge über ein Paar kräftiger Fledermausflügel, während die Beine zu grotesken, mehrgelenkigen Greifarman ausgebildet sind, an deren Ende sich krallenbewehrte, menschliche Hände finden. Trotz ihres menschlichen Kopfes sind sie nicht in der Lage zu sprechen, sie verfügen aber glücklicherweise auch nicht über das scharfe Gehör und den Orientierungssinn einer Fledermaus. Man kann die Lederschwingen nur im Sargassomeer und in der Nähe der 'Stadt aus der Tiefe' finden, wo sie als Aufklärer eingesetzt werden.

MU 15 **AT** 10 **PA** 5 **LE** 30 **RS** 0
TP 1W+4 (Krallen) **GS** 15/2 **AU** 50 **MR** 8 **GW** 6
Optionale Kampfregein: Fliegende Gegner, Schwarm (1W+2)
Entsetzen: +1/–2

Krake (Kreatur)

Es heißt, daß fast alle Vielmarmen des Perlenmeers unter dem Befehl der Tiefen Tochter stünden, aber das mag Seemannsgarn sein. Tatsache ist, daß alle Okto-, Deko- und Tridekapoden im Bereich der Blutigen See besonders aggressiv sind und ausgesprochen zahlreich vorkommen. Mehr zu Kraken und Krakenmolchen finden Sie im **Bestiarium Aventuricum** auf den Seiten 170ff.

Krakonier (Derischer Gegner)

Diese Rasse kräftiger, aufrechtgehender, grob menschenähnlicher Wesen mit krötenähnlichen Köpfen, einem feisten Leib und schuppiger Haut stammt angeblich aus dem Selemgrund, wo sie schon seit Urzeiten die menschlichen Schiffer terrorisiert, bisweilen aber auch an Land ihr Unwesen treibt. In letzter Zeit häufen sich die Berichte, daß Krakonier sich auf widernatürliche Art mit Menschen gepaart hätten (oder durch schwarzmagische Experimente vereinigt wurden), woraus die bislang unerklärliche Rasse der *Gal'kzuulim* oder Charyptoroth-Diener entstanden sein soll.

Einige Krakonier sollen auch auf abgerichteten oder verzauerten Hammerhaien reiten und dadurch eine besonders hohe Reichweite und Unabhängigkeit von festen oder schwimmenden Basen erreichen.

Mehr zu den Krakoniern können Sie im **Bestiarium Aventuricum** auf Seite 23 nachlesen.



Typischer Krieger der Krakonier

MU 16 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 7 **FF** 11 **GE** 14 **KK** 17
MR 18 **LE** 75 **AU** – **AT/PA** 14/13 (Säbel oder Speer)

Herausragende Talente: Schwimmen, Orientierung

Mactans, die Gepanzerte Spinne, Weitreichendes Netz, ein fünfgehörnter Dämon (Dämon, Mz. unbekannt)

Es heißt, daß sich in der Sargassosee ein solches Un-Wesen, eine widerlich anzuschauende, spinnenähnliche, horn- und tentakelbewehrte Kreatur aufhalten soll, aber auch an anderen Orten, die sowohl mit Verfall als auch mit nur langsam fortschreitenden Veränderungen einhergehen, hat man den M. schon vermutet und wegen dieser Zusammenhänge als einen Diener Apestadils bezeichnet. Weitere Informationen und Spielwerte zu diesem Dämon finden Sie in den **Mysteria Arkana** auf S. 161f.

Mactans umgibt sich gerne mit einer größeren Anzahl von Spinnen aller Art und scheint über eine Art SPINNENRUF zu verfügen.

Besondere Eigenschaften: Regeneration, Regeneration im Limbus
Entsetzen: +2/–1

Ma'hay'tam, Vereiniger der Schwarzen Elemente, der Baum, der auf der See wurzelt, die Dämonenarche, viergehörnter Diener Agrimoths und Charyptoroths (Dämon, Mz.: Ma'hay'tamim)

Diese durch die Öffnung der Pforten des Grauens entstandenen Dämonen sind sowohl Agrimoth als auch Charyptoroth zugeordnet und dienen nicht nur als Transportmittel für andere Dämonen und als 'Kampffahrzeuge', sondern auch als ständige Schändung der elementaren Kräfte (außer der des Eises). Es heißt, daß ihnen die fünf verfluchten Elemente nichts ausmachen, daß sie sich sogar durch Feuer und Luft bewegen können, aber dies wurde noch nicht beobachtet. Sie sind auf jeden Fall in der Lage, auf der Wasseroberfläche, in Meerestiefen und auf feuchtem Sumpf zu laufen, ja sogar kurze Strecken auf trockenem Land zurückzulegen.

Die erschreckendste Besonderheit dieser Ungetüme ist aber nicht ihre



Beweglichkeit zu Lande und zu Wasser, sondern die Fähigkeit, sich ab einer bestimmten Größe durch Teilung zu vermehren. Eine Beschreibung frisch beschworener und 'ausgewachsener' Ma'hay'tamim finden Sie im folgenden; für Informationen zu den drei 'großen' Dämonenarchen sehen Sie bitte im Abschnitt **Ma'hay'tam!** nach.

Beschwörung: +38 **Beherrschung:** +15

Wahrer Name: vermutet, in Rekonstruktion begriffen; auch den Paktierern auf Seite der Heptarchen nicht vollständig geläufig

Dienste und Kosten: existieren (500 ASP); einmal beschworen, können die M. von Paktierern in den Kampf oder auf weite Fahrt gelenkt werden; näheres hierzu finden Sie im Kapitel **Blutige See**.



Frisch beschworener Ma'hay'tam

Aus den Berichten der *Gezeichneten* wissen wir, daß die späteren Dämonenarchen ursprünglich grob wie baumartige, ständig leicht zitternde Spinnen aussahen: ein vier Schritt langer Rumpf wie ein querliegender Baum, acht Beine, die in fingerähnlichen Fortsätzen auf der Wasseroberfläche endeten, und vier hornartige Fortsätze auf dem Rücken, ohne erkennbare weitere Extremitäten, Sinnes- oder Freßorgane. Ähnliche Berichte sind auch aus Tobrien und aus dem Balash bekannt, so daß man vermuten kann, daß weiterhin neue Wesen dieser Art entstehen.

MU 2* AT 10/5 PA 0 LE 250 RS 6 (Rumpf) / 4 (Beine)**

TP je nach Angriff **GS 2 AU unendlich MR 30 GW 10**

*) für die Bestimmung der Initiative im Kampf, ansonsten etwa unendlich

**) Gegner, die auf ihm stehen, versucht der M. mit kleinen Ranken zu umschlingen (AT 5; nur Ausweichen erlaubt); ein gefangenes Opfer erleidet pro KR 1W+2 SP, kann jedoch versuchen, sich mit einer GE-Probe zu befreien, die um so viele Punkte erschwert ist, wie er bereits in den Ranken hängt. In der Nähe stehende Opfer greift der M. mit 'Tritten' an (1x AT 10 oder 2x AT 5, TP 1W+5); der Dämon kann keine glücklichen Attacken schlagen.

Ausgewachsener Ma'hay'tam

Dies sind die Dämonenarchen, wie sie vor Rulat, im Golf von Perricum (beim Untergang der *Reichsforst*), bei der Invasion in Mendena und Ilсур und schließlich im Yslisee gesehen wurden: Die Form (langgestreckter Rumpf, acht Beine, vier 'Hörner') ist grob gleichgeblieben, doch weisen die M. in diesem Zustand zusätzliche warzige und knotige Extremitäten auf, deren Zweck unbekannt ist, in denen man aber Fühler vermutet. Ihre Länge war zu diesem Zeitpunkt jedoch bereits auf etwa fünfzig Schritt angewachsen, ihr 'Rumpf' hing in gut acht Schritt über der Wasseroberfläche. Auf allen Dämonenarchen, von denen berichtet wird, waren Geschützplattformen, Söldnerquartiere,

Ausguckmasten und ähnliche Konstruktionen angebracht, größtenteils aus Holz, häufig mit Algen überwuchert, teilweise aber auch aus Korallen, ja sogar aus Stein und Stahl; der Rumpf war häufig mit Muscheln, Korallen, Treibholz und totem Seegetier bedeckt.

Die Monstrositäten waren mit jeweils etwa 100 Kämpfern verschiedenster natürlicher und widernatürlicher Wesen bemannt, häufig Wasserleichen, Krakonier und Hummerier, was darauf schließen läßt, daß sich die M. auch zeitweise unter Wasser aufhalten. Aus einzelnen Beobachtungen wird geschlossen, daß die Dämonenarchen innen labyrinthisch verzweigte, teilweise veränderliche Hohlräume aufweisen, in denen sich weitere Wesen aufhalten können und wo man jeweils auch den Lenker des M., ein dämonisch mit dem 'Schiff' verbundenes Lebewesen, vermutet.

MU * **AT 11/4** PA 0 LE 2.000 RS 8 (Rumpf) / 6 (Beine)**

TP je nach Angriff **GS 8 AU unendlich MR 25 GW 20**

*) Hier ist der Wert des Lenkers einzusetzen

**) Ein M. diesen Alters kann Gegner auf seinem Rumpf mit Ranken festsetzen (AT 4, maximal W20 Angriffe pro Runde, nur Ausweichen erlaubt) und dann ins Innere der Dämonenarche ziehen (2W+4 TP, eine GE-Probe zum Befreien erlaubt), wo weitere Gegner auf ihn warten. Gegen Schiffe geht eine Dämonenarche im Nahkampf, so sie dazu gezwungen werden kann, mit Tritten vor (AT 11, gegen kleinere Ziele wie Menschen AT 3), die an Schiffen 2W+5 TP* Strukturschaden anrichten (gegen Lebewesen 4W20+20 TP). Von diesen Attacken kann ein M. pro KR maximal vier (bzw. maximal zwei zu einer Seite) austreten.

Entsetzen: je nach Umstand

Morfu (Kreatur)

Von den vielen Schrecken der aventurischen Tierwelt scheinen sich besonders die Morfus, bis zu vier Schritt lange, schneckenähnliche Wesen, zu den durch die Ma'hay'tamim vergifteten und durch Dämonenwerk entstandenen Sümpfen (charyptothisch-agrimothischen Kodomänen) hingezogen zu fühlen, wie sie auch in der Umgebung, an den Bordwänden und im feuchten Inneren der Dämonenarchen eine Heimstatt gefunden haben.

Speziell die an letztgenannten Orten zu findenden 'Tlalucswürmer' – interessanterweise werden sie mit dieser Bezeichnung ja einem anderen Erzdämonen zugeordnet – sollen besonders große, prächtige, schleimige, giftige Exemplare sein ...

Mehr zu Morfus finden Sie im **Bestiarium Aventuricum** auf Seite 210.

Pirat (Menschlicher Gegner)

Natürlich trifft man in Abenteuern auf der Blutigen See auch Piraten, Freibeuter, Bukanier und dergleichen an, aber genau wie die Gruppe der Seesöldner, Seeoffiziere, Handelsmatrosen oder Schmuggler sind diese Begegnungen verständlicherweise nicht in einem einzelnen Wertesatz zu beschreiben. Orientieren Sie sich an den Werten für *Piraten* und *Piraten-Veteranen* (evtl. auch *Glücksritter* und *Schlagetots*), wie sie im Band **Unter der Dämonenkrone** vorgeschlagen werden.

Risso (Derischer Gegner)

Es heißt, daß sich unter den Schergen der Dämonenkrone auch einige jener Fisch'menschen befinden, die vor etwa 20 Jahren erstmals an der aventurischen Südwestküste gesichtet wurden und deren Heimat man im tiefen Südmeer vermutet. Ihr Einsatzgebiet ist wahrscheinlich die Kampftaucherei und die Sabotage (weswegen viele Häfen am Perlenmeer mittlerweile mit unter Wasser gespannten Netzen gesichert



sind). Ob mit den 'Schwarzen Risso' auch Biagha – Rissodruiden – nach Norden gekommen sind, ist nicht bekannt. Mehr zu den Risso finden Sie im **Bestiarium Aventuricum**, Seite 19.

Typischer Risso-Kampfschwimmer

MU 13 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 10 **FF** 12 **GE** 15 **KK** 13
MR 15 **LE** 40 **AU** 70 **AT/PA** 13/13 (Speere)

Herausragende Talente: Schwimmen, Orientierung

Scherenwurm (Chimäre)

Dies sind etwa drei Schritt lange Chimären mit dem Vorderteil einer maraskanischen Riesenskrabbe und dem schneckenähnlichen Hinterleib eines Morfus, die üblicherweise unter Tangteppichen lauern und auf Erschütterungen mit blindem Zuschnappen reagieren. Ihr Morfuleib bildet ekligem Schleim aus, der unter Wasser recht schnell zu elastischen Schläuchen von etwa einem halben Schritt Durchmesser aushärtet, die diese Monstrositäten mit Atemluft versorgen. Es ist möglich, in diese Schläuche hineinzusteigen und den Scherenwurm von hinten zu attackieren, allerdings erfordert dies zunächst eine MU-Probe + RA, um sich überhaupt in diesen Tunnel hineinzuwagen, und dort dann eine *Schleichen*-Probe, um die Hülle nicht zu verletzen. Scherenwürmer finden sich in der Nähe treibender Tangfelder, jedoch nur in Salz- oder Brackwasser: Es wird gemunkelt, daß aus ihnen auch bereits (durch Verbindung mit einem Ulchuchu) Daimonide entstanden seien.

MU 14 **AT** 9 (2/KR)* **PA** 7 **LE** 30 **RS** 4/0**

TP 2W+2 **GS** 3 **AU** 80 **MR** 16 **GW** 8

*) Erste Doppelattacke aus dem Hinterhalt: je AT 6

**) Der Wert hinter dem Schrägstrich gibt den RS des Morfuleibs an, der üblicherweise unter der Wasseroberfläche bleibt.

Optionale Kampfregelein: Hinterhalt (20), Kampf im/unter Wasser, Zangenangriff

Entsetzen: 0/-3

Seeschlange (Kreatur)

Im Vergleich zu anderen Meeresregionen tauchen Seeschlangen in der Blutigen See recht häufig auf – was jedoch glücklicherweise auch nur bedeutet, daß man vielleicht auf einer von zehn Seereisen mit diesen Schrecken der Meere zu tun hat. Dies ist auch gut so, denn selbst hochstufige Helden auf einem gut bewaffneten Kriegsschiff haben gegen Seeschlangen kaum eine Chance ...

Mehr zu Seeschlangen finden Sie im **Bestiarium Aventuricum**, S. 184.

MU 25 **AT** 8* **PA** 0 **LE** Länge x 15 **RS** 3

TP 3W20 (Biß)* **GS** 10 **AU** ca. 1000 **MR** 15** **GW** 20

) AT 5 für Rammangriffe gegen Schiffe, AT 3 für Umschlingungsangriffe; jeweils 3W+6 TP

**) gegen Furchtzauber, gegen andere Beherrschungszauber MR 30, gegen Verwandlungen MR 45; alle Sprüche kosten gegen eine Seeschlange dreimal soviel ASP wie üblich.

Optionale Kampfregelein: Meeresungetüm gegen Schiff, Kampf im/unter Wasser

Ulchuchu, die Verschlingende Tiefe, der Algendämon, eingehörnter Diener Charyptoroths (Dämon; Mz: Ulchuchui)

Diese oft mehrere hundert Rechtschritt großen, stinkenden, graugrünen Algenteppiche können sich nur im Wasser aufhalten und sich, einmal beschworen, nur wenig von der Stelle rühren. Es ist ihnen jedoch egal, ob sie sich in Salz- oder Süßwasser aufhalten, und ihre Verweildauer in der dritten Sphäre beträgt nach neuesten Forschungen bis zum Ende der nächsten Namenlosen Tage. Im Kampf läßt sich der Dämon, der üblicherweise im Bodenschlick eines Gewässers haust, an die Oberfläche treiben.

Wenn sie beschworen werden, um irgendwo Wache zu halten (z.B. in einem treibenden Tangfeld oder einem See), weisen sie eine KK von 18 und eine Größe von 10x10 Schritt auf; mit jedem Opfer steigen ihre KK und LE um 1, ihre Fläche wächst um 10 Rechtschritt pro Opfer.

U. finden sich sowohl auf der Blutigen See als auch an etlichen Orten Xeraaniens oder in Galottas Reich, entweder beschworen, um eine zwölfgöttliche oder gegen die Heptarchen gerichtete Präsenz zu bewachen oder als Überbringer von Opfern an die Herrin der Nachtblauen Tiefen.

Beschwörung: +30 **Beherrschung:** +17

Wahrer Name: bekannt

Dienste und Kosten: Wache (27 ASP), Beschwörungshilfe (17 ASP; erleichtert alle folgenden Beschwörungen aus Charyptoroths Domäne, alle Beherrschungen wie auch Pakte um 1 Punkt, besonders große U. – ab 200 LP – sogar um 2 Punkte), Manifestation (70 ASP)

Besondere Eigenschaften: Regeneration

MU 15 **AT** 12 (2/KR)* **PA** 8 (2/KR) **LE** 65 **RS** 2

TP 1W6* **GS** 3 **AU** unendlich **MR** 20 **GW** 18

*) Wenn die Attacke eines U. gelingt, hilft nur ein Ausweichmanöver; gelingt dies nicht, so hat der U. sein Opfer gepackt und versucht es unter Wasser zu ziehen. Sich aus der tödlichen Umarmung der Algen zu befreien, erfordert eine KK-Probe, die pro Runde unter Wasser um 1 Punkt erschwert wird; pro KR unter Wasser erleidet das Opfer 1W SP. Ein U. kann gleichzeitig maximal 2 Personen unter Wasser halten und 2 weitere Personen attackieren.

Entsetzen: +0/-3

Vhatacheor, Meister des brennenden Wassers, achtgehörnter Diener Charyptoroths (Dämon, Mz.: Vhatacheroi)

Dieser sowohl einem Mactans als auch einer Vogelspinne nicht unähnliche Dämon wird bisweilen in der Nähe der Dämonenarchen gesehen, wohl als eine Art 'erste Verteidigungslinie'. Wo seine Spinnenbeine das Wasser berühren, beginnt dieses zu brennen wie Öl (auch wenn dieser Effekt nur wenige Augenblicke anhält), und auch Schiffsrümpfe können von dieser Wesenheit leicht entzündet werden. Die Opfer eines V. wurden schon äußerlich verbrannt und mit Wasser in der Lunge aufgefunden ...

Beschwörung: +40 **Beherrschung:** +21

Wahrer Name: unbekannt, Xeraan und die Kapitäne der Dämonenarchen kennen ihn jedoch.

Dienste und Kosten: Kampf zur See (35 ASP), Suchen und Vernichten von Schiffen oder größeren Meereslebewesen (ab 75 ASP), Wasser längerfristig entzünden (3 ASP pro Rechtschritt Oberfläche, der Effekt hält etwa 1 SR lang an), Manifestation (121 ASP)

Besondere Eigenschaften: Regeneration (wenn manifestiert), Regeneration im Limbus



MU 45 AT 14 (4/KR)* PA 10 (2/KR) LE 300 RS 5
TP 2W+4 (Krallen)* GS 10 AU unendlich MR 30 GW 20

*) Ein Treffer erzeugt Schmerzen, als würde die Haut an der entsprechenden Stelle verbrennen; gleichzeitig hat das Opfer das Gefühl zu ertrinken. Dem Opfer muß bei jedem Treffer eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, die um so viele Punkte erschwert ist wie die bereits durch den V. erlittenen (aufsummierten) SP; bei Mißlingen windet sich das Opfer kampfunfähig in Schmerzen auf dem Boden.

Ein V. kann statt eines Angriffs auch versuchen, ein beliebiges Objekt zu entzünden; es gelten die Regeln des **BRENNE TOTER STOFF**.

Entsetzen: +1/-3

Wasserleiche (Untoter)

Genau wie es heißt, daß die Seelen ertrunkener Seeleute in Efferds Paradies und nicht in Borons Hallen eingehen, so verhält es sich auch mit jenen, die entweder blutgierige Piraten oder Seeschlangenanbeter waren, aber auch mit den armen Seelen, die von dämonischer Sturmflut oder Mahlstrom ersäuft oder von den Monstrositäten der Tiefen Tochter in die ewige Schwärze gerissen wurden. Sie – oder besser, ihre Leiber – erscheinen nicht in Thargunitoths, sondern in Charyptoroths Gefolge: als tangbedeckte, aufgequollene, bleichgrüne Wasserleichen, die, so lange sie sich in verfluchtem Wasser aufhalten, auch in ihrem gräßlichen Zustand der Verwesung verbleiben. Sie sind zwar langsamer als Zombies, aber ungleich zäher – und sie treten stets in Horden auf, sei es als Besatzung eines verfluchten Schiffs, sei es als schweigende, tiefende Armee am Strand Araniens oder in den Sümpfen des Balash. Meist ist ein 'Maat' von ihnen so sehr von Charyptoroths unheiligem Wesen beseelt, daß er die Aktionen seiner Horde lenkt. Sie zeigen übrigens ein ähnliches Verhalten wie der Endlose Heerwurm: Wann immer sie einen Gegner erschlagen oder erwürgt haben, versuchen sie, ihn ins Wasser zu ziehen und zu einem der Ihren zu machen ...

Um eine Wasserleiche zu bekämpfen, ist eine TA-Probe-5 erforderlich. In unheiligem Wasser (direkt an der Stelle, wo sie auftauchen, um eine Dämonenarche herum oder an einem Insanctum) regenerieren diese Scheußlichkeiten 1W6 LP pro KR.

Wasserleiche

MU 30 AT 6* PA 0 LE 40+2W6 RS 2**
TP 1W+2 (Würgen)/2W+2 (Biß)* GS 3 AU unendlich
MR 15 GW 6 (als Horde leicht bis GW 20)

'Maat'

MU 35 AT 8 PA 4 LE 45+2W6 RS 2**
TP 1W+3 (Würgen)/2W+4 (Biß)* GS 5 AU unendlich
MR 25 GW 10

*) Wasserleichen versuchen meist, ihren Gegner in den Ringkampf zu zwingen, zu Boden zu werfen und zu erwürgen; liegt ihr Opfer bereits am Boden und gelingt ihnen eine Gute Attacke, setzen sie zu einem Biß an.

**) Reste von Kleidung und Rüstung, Tang, Algen und Meeresgetier

Optionale Kampfregelein: Ringkampf (mit menschlichen Gegnern, gemäß **Mantel, Schwert ...**), Niederwerfen

Entsetzen: +1/-2 (und TA-Probe-2)

Yo'Nahoh, die Multipode, die Arme aus der Tiefe, ein vermutlich zehngehörnter Diener Charyptoroths (Dämon, keine Mz. bekannt, vermutlich einzigartig)

Bislang wurde dieses dämonische Ungetüm (das bisweilen auch Sohn Charyptoroths genannt wird) mit seiner grotesk asymmetrischen Tentakelanordnung, seinen blasenwerfenden Saugnäpfen und seinem nur aus verdreht stehenden Zähnen bestehenden Maul nur zweimal gesichtet, als es jeweils Charyptoroth-Unheiligtümer bzw. andere Diener Charyptoroths verteidigte. Es mag noch mehr Begegnungen mit diesem Urbild aller Kraken gegeben haben, doch lebt niemand mehr, um davon berichten zu können.

Beschwörung: +45 **Beherrschung:** +25

Wahrer Name: unbekannt, bei wenigen Paktierern hoher Kreise bekannt

Dienste und Kosten: Kampf zur See (50 ASP), Suchen und Vernichten (150 ASP), Wache (100 ASP)

Besondere Eigenschaften: Existenz, Regeneration

MU 35 AT 10 (9/KR)* PA 0 LE 1.000 RS 3**
TP 3W+3 (Fangarme), 4W20 (Biß) GS 10 AU unendlich MR 40
GW 20

*) Dabei ist es egal, ob dies Umschlingungen (gerade AT-Würfe) oder Hiebe (ungerade Würfe) sind; hat der Y. ein Opfer umschlungen und würfelt dann bei einer AT eine 1, so wird das Opfer gebissen. Um einem Angriff zu entgehen, hilft nur Ausweichen, um sich aus einer Umschlingung (die keinen Folgeschaden macht) zu lösen, eine GE-Probe+5.

**) 460 LP am Rumpf, je 60 LP pro Fangarm

Optionale Kampfregelein: Tentakelangriff, Meeresungetüm gegen Schiff, Kampf im/unter Wasser

Entsetzen: +2/0

