

»Drohend und fürchterlich ist das Erbe der Alten. Es durchdringt die Geschichten, die Gedanken und wird doch verdrängt – wie der Tod.«

—Uruvenos, Handwerker und Philosoph der Nequaner

Vergessene Tiefen

zweiter Teil der Kampagne um die Fahrt der Prinzessin Lamea

von Thomas Finn und Anton Weste

Das vorliegende Abenteuer führt Ihre Helden ins Bleichwasser südöstlich des Meeres der Schwimmenden Inseln und stellt die Fortsetzung der Geschehnisse aus dem Abenteuer **Reise zum Horizont** dar. Es kann sowohl mit aventurischen Helden als auch mit myranischen Charakteren erlebt werden, die durch Kontakt zu Harika an Bord der *Lamea* gekommen sind. Als Meister sollten Sie sich vor dem Abenteuer mit den Informationen zum *Meer der Schwimmenden Inseln* und zum

Bleichwasser sowie den Kulturbeschreibungen der *Nequaner*, den *Abishai* und den *Mholuren* vertraut machen, die Sie im neuen **Myranor**-Hardcover finden.

Wenn nicht speziell als Vorlesetext gekennzeichnet, sind alle folgenden Texte **Meisterinformationen**.

Hintergrund

Wie in **Reise zum Horizont** nachzulesen, gelang es der aventurischen Kapitänin Harika während ihrer spektakulären ersten großen Fahrt im Osten Myranors ein Frachtschiff der Kerrishiter aufzubringen, das bis zur Reling mit dem magischen Metall Endurium angefüllt war. Da sich aber diverse Piraten auf ihre Fährte gesetzt hatten, sah sich Harika gezwungen, das Frachtschiff mit der wertvollen Ladung endgültig dem Zugriff ihrer Verfolger zu entziehen.

Während Harika das Gros der Piraten mit einigen waghalsigen Manövern beschäftigte, steuerte ihr 1. Offizier, *Haridiyon Thaliyin*, das abgelegene Bleichwasser an, wo er das Beuteschiff an geheimer Stelle versenkte – natürlich in der Hoffnung, die begehrte Ladung eines Tages wieder bergen zu können. Anschließend versuchte sich Haridiyon mit seiner verbliebenen Mannschaft zum vereinbarten Treffpunkt, der Stadt Balan Cantara, durchzuschlagen. Bei dem Versuch, Haridiyon hier wieder an Bord zu nehmen, wurde die *Prinzessin Lamea* von den Verfolgern überrascht. Es kam zu einer vertrackten Situation, bei der Harika den Prinzen zurücklassen mußte. Dieser ließ sich freiwillig von Harikas Bordmagier mittels des Zaubers GRANIT UND MAR-MOR verwandeln, um einem Verhör zu entgehen.

Die neuerliche aventurische Expeditionsflottille diente unter anderem dem Zweck, die Haridiyon-Statue aufzufinden und wieder zurückzuverwandeln, um mit seinen Angaben die versenkte Enduriumladung bergen zu können. Alles in allem Ereignisse, an denen Ihre (aventurischen) Helden aktiv teilgenommen haben und die letztlich damit endeten, daß diese in Balan Cantara gestrandet sind.

Die jüngere Vergangenheit: Natürlich war Haridiyon nicht der einzige, der um das versenkte Frachtschiff der Kerrishiter und seine begehrten Ladung wußte. Unter seinem Kommando stand ein gutes Dutzend wagemutiger Seeleute. Einige von ihnen starben während des Gewaltmarsches durch den tharpurischen Dschungel, einige weitere verschlug es in ihnen völlig unbekannte Regionen Myranors. Kaum einer der überlebenden Schiffbrüchigen glaubt heute noch daran, Harika oder Aventurien jemals wiederzusehen.

Die Schweigegelübde bezüglich der versenkten Fracht, die die Versprengten Haridiyon gegenüber abgeleistet hatten, sind den meisten von ihnen inzwischen nichts mehr wert – und so kommt es, daß seit einigen Monaten in bestimmten Kreisen Myranors Gerüchte um ein 'im Bleichwasser versenktes, mit Endurium angefülltes Schiff aus dem verlorenen Horasiat Cuslicon' die Runde macht.

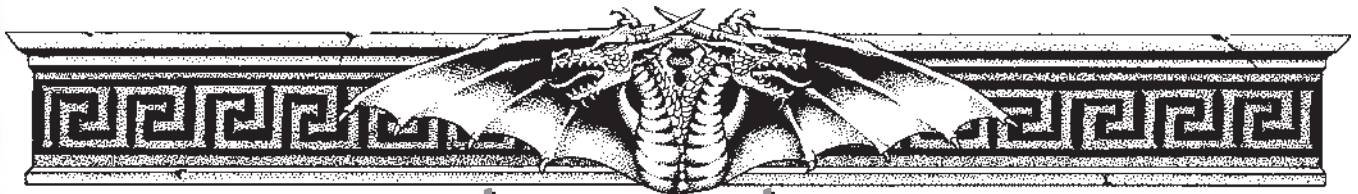
Jagd auf das magische Metall:

Die Bergung des Enduriums, und darum wird es in diesem Abenteuer zunächst gehen, läuft auf ein Wettrennen verschiedener Gruppen hinaus. Nicht nur, daß die alarmierten Nequaner einen ihrer Demergatoren (Unterwasserschiffe) ausgesandt haben, um den obskuren Gerüchten nachzugehen, auch die berüchtigten Abishai vom Meer der Schwimmenden Inseln wollen sich das Endurium nicht entgehen lassen. Nicht zu vergessen Harika und Haridiyon selbst, die nach monatelanger Odyssee an der Ostküste Myranors ebenfalls mit ihrer Schivonelle, der *Prinzessin Lamea*, in das Bleichwasser vorgestoßen sind. Allerdings mit dem Unterschied, daß die gesamte Mannschaft der *Lamea* Opfer einer unheimlichen Bedrohung wurde, die schon seit Jahrtausenden auf dem Grund des Bleichwassers schlummert.

Gefahr aus der Tiefe

Haridiyon konnte nicht ahnen, daß ausgerechnet am Meeresboden jener Stelle, an der er das Frachtschiff mit dem magischen Metall versenken ließ, eine jahrtausendealte Anlage der gefürchteten Mholuren stand. Dieses amphibische Volk versuchte hier zur Zeit der Mholurenkriege, mittels uralter Artefakte eine monströse Krabbenkreatur heranzuzüchten, deren Zangen ganze Gebäude der kiemenlosen Trockenvölker zermalmen sollte. Bevor das Geschöpf in den unterseeischen 'Laboratorien' jedoch zum Leben erweckt werden konnte, wurden die daran werkelnden Mholuren Opfer des Krieges. Die hohe Konzentration magischer Kräfte durch die riesige Menge Endurium hat nun das unterbrochene Erschaffungsritual erneut ausgelöst, was in der Zwischenzeit nicht nur die Mholuren selbst auf die Hinterlassenschaft ihrer Vorfahren aufmerksam gemacht hat, auch die Erweckung des gewaltigen Krabbenmonster steht kurz bevor.

Die Aufgabe der Helden wird einerseits darin bestehen, die Besatzung der *Lamea* aus den Fängen der Mholuren zu befreien, andererseits das herangezüchtete Monster aus der Tiefe zu stellen, bevor es zu einem beispiellosen Verwüstungszug aufbrechen kann, der das Geschöpf über Shanali bis hin nach Balan Cantara führen wird.



Das Abenteuer beginnt ...

Version A (Aventurier)

Helden, die das Abenteuer **Reise zum Horizont** gespielt haben, wissen von Haridiyon, daß er die Fracht etwa 10 Meilen nördlich eines seltsamen Eilandes im Bleichwasser versenkt hat, auf dem sich – als besonderes Merkmal – einmal im Jahr (im aventurischen Monat Firun: also acht Monate nach ihrer Strandung in Balan Cantara) seltsame Zugvögel aus dem Norden einfinden, um dort zu brüten.

Wir gehen davon aus, daß sich Ihre Gruppe irgendwann um diesen Zeitpunkt herum auf den Weg zum Bleichwasser macht, um dieses Eiland zu finden und dort wieder mit der *Prinzessin Lamea* zusammenzutreffen. Erkundigen sich die Helden in Balan Cantara oder anderswo, von wo aus man am geeignetsten ins Bleichwasser vorstoßen kann und wo die besten Ortskundigen dieses Gebiets leben, wird stets der Name der Hafenstadt *Shanali* (siehe unten) fallen.

Auf dem Weg dorthin sollte den Helden – die sicherlich nicht nur durch ihren Dialekt auffallen werden – auf jeden Fall das Gerücht zu Ohren kommen, daß in Shanali eine Frau aufgetaucht sei, die angeblich (ebenfalls) aus den Ländern 'jenseits des verfluchten Thalassion' stammt.

Version B (Myraner)

Eine rein myranische Heldengruppe sollte irgendwo auf dem Festland von dem undurchsichtigen cantaresischen Händler *Xantovan* angeworben werden. Er sucht eine Gruppe Wagemutiger, die ihm helfen, den Gerüchten um 'ein auf dem Grund des Bleichwasser lie-

gendes Schiff mit Schätzen' nachzugehen, das angeblich Händler 'aus dem verlorenen Horasiat Cuslicon' dort 'auf der Flucht vor Piraten' versenkt haben sollen. Wenn die Helden in den Kontrakt einsteigen (ihnen werden 20 % des Erlöses versprochen), berichtet Xantovan ihnen, daß es vorher noch in Shanali eine Seefrau aus den Ländern 'jenseits des verfluchten Thalassion' aufzusuchen gilt, die angeblich mehr über den Ort weiß, wo das Schiff versenkt wurde.

Tatsächlich weiß Xantovan durch das fiebrige Gestammel eines der Seeleute Haridiyons, der vor etwa einem Monat qualvoll in den Kerkern Balan Cantaras am Sumpffieber verendet ist, um was genau es sich bei dem Schatz handelt: Endurium! Und wie Sie bestimmt schon erraten haben, hat Xantovan keineswegs vor, zu teilen. Er sucht bloß Leichtsinnige, die das gefährliche Metall für ihn bergen. Anschließend plant er, die Helden kurzerhand mit Gift aus dem Weg zu räumen.

So oder so können die Helden die Hafenstadt Shanali entweder mittels einer Reisegaleere (selten und teuer, aber schnell und bequem) oder über den Landweg durch das tropische Tharpura (jederzeit möglich, aber anstrengend) erreichen: eine Reise, deren abenteuerliche Ausgestaltung wir ganz in Ihre meisterlichen Hände legen möchten. Bei der gesuchten Aventurierin handelt es sich um die ehemalige Frachtmeisterin Haridiyons, *Aldora Liryon*, die nach Shanali verschlagen wurde. Dort hat sie gezwungenermaßen einige Monate als Seefrau auf einem tharpurischen Handelsschiff gedient, bis sie an einem myranischen Fieber erkrankte. Heute vegetiert sie im Keller eines Bethauses des katzenköpfigen Pateshi vor sich hin, des makshapurischen Gottes der Heilung, Hilfe, Einsicht und Buße.

Auftakt in Shanali

Die Stadt

Shanali mit seinen etwa 12.000 Einwohnern gehört zu den ältesten Städten der tharpurischen Landmasse und kontrolliert mit seiner Flotte die Meerenge zwischen dem Meer der Schwimmenden Inseln und dem Bleichwasser. Dominiert wird das Stadtbild von einer Mischung aus imperialer und tharpuresischer Architektur, doch waren seine ursprünglichen Baumeister ganz offensichtlich nicht menschlicher, sondern echsischer Abstammung: die gefürchteten Jharra!

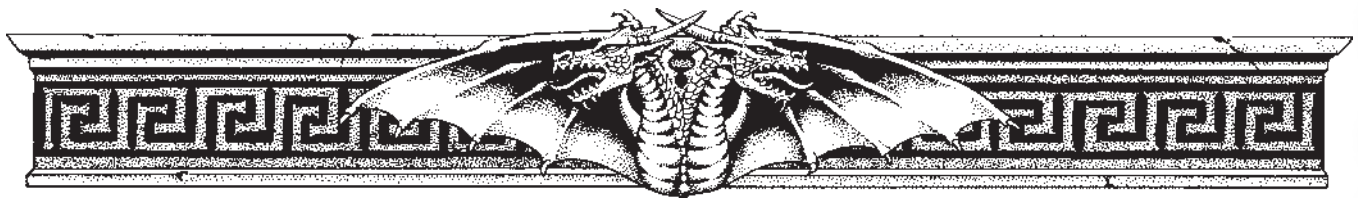
Ähnlich wie Balan Cantara ruht die dschungelumgebene Hafenstadt auf morastigem Untergrund, so daß es immer wieder vorkommt, daß Gebäude aufgegeben und auf ihren eingesunkenen Fundamenten neue Häuser errichtet werden. Einzig die Hinterlassenschaften echsischer Abstammung scheinen den Gesetzen der Schwerkraft bis heute zu trotzen.

Shanali ist ein gefährlicher, korrupter und schmutziger Ort, der den noch Abenteurer und Händler anzieht, die von hier aus ihr Glück im Westen, bei den Reichtümern des Nebelwaldes suchen. Wahrzeichen der Stadt ist seit Jahrhunderten ein verkohlter (und heute ausgehöhelter und bewohnbar gemachter) Riesenbaum, dessen Samen einst aus den gigantischen Wäldern im Westen hergebracht wurde. Der Nordosten der Stadt mit seinen gewaltigen Nekropolen ist seit Menschengedenken den Totengöttern geweiht: ein unheimliches, fast menschenleeres Stadtviertel, in dem die Priesterschaft mit un-nachgiebiger Strenge über die Ruhe (und die Grabbeigaben)

der Toten wacht. Alle Einwohner Shanalis, die nachweislich seit drei Generationen in der Stadt ansässig sind, dürfen den aufwendigen 'Regenbogen-Schleier' tragen, ein kunstvoller Gesichtsschutz aus der Seide der Zadari-Raupe, der Standeszeichen, Privileg und Mückenschutz zugleich ist. Da der Schleier von lichtscheuen Elementen der Stadt gleichsam immer wieder zur Verhüllung ihrer Identität verwendet wird, wird mißbräuchliches Tragen mit der Todesstrafe geahndet. Formal wird die Stadt schon seit Jahrhunderten mit harter Hand von einem Magnaten (im Namen des Thearchen) regiert, der von seinem Palast auf der größten der alten, echsischen Pyramiden im Zentrum Shanalis aus herrscht, doch endet der Einfluß des Imperiums schon wenig abseits der Hauptstraßen und Kaianlagen. Dort schlägt jedoch das wahre Herz der Stadt, denn tatsächlich vereint Shanali in seinen Mauern ein undurchschaubares Völkergemisch aus Tharpuresen, Amaunir, imperialen Zuwanderern, Shingwa und Loualil, von denen die meisten eigene Straßenzüge bewohnen. Ein offenes Geheimnis ist, daß Shanali eine Unzahl Abishai- und Nequaner-Spione birgt. Selbst Pristiden aus dem Nebelwald trifft man bisweilen hier an, die dann meist einem der zwielichtigen Schmuggler-, Schwarzhändler- oder Diebesfürsten der Stadt als Leibwächter dienen.

Die Ausgangssituation

Wie oben schon erwähnt, ist die ehemalige Frachtmeisterin Haridiyons längst schwer an einem tückischen und auszehrenden Sumpffieber



erkrankt. Als ihr klar wurde, daß ihr die Arbeiten auf einem Schiff immer schwerer fielen, versuchte sie ihr Auskommen zunächst durch Bettelei und durch das Erzählen aventurischer Geschichten, später dann durch verheißungsvolle Erzählungen von einem Endurium-Schatz im Bleichwasser zu bestreiten. Nicht alle Zuhörer taten die Erzählungen der Bettlerin als bloßes Seemannsgarn ab, darunter einige raffgierige Abishai wie auch Spione der Nequaner. Bevor die Kranke in die Hände der Abishai fallen konnte, nahm sich ihrer vor etwa einem Monat *Devi Purdar*, ein 'Lumpenpriester' Pateshis aus dem tharpurischen Elendsviertel Shanalis an, der dort ein armseliges Bethaus betreibt. Allerdings hat auch Purdar vor, aus dem Wissen der Kranken Profit zu schlagen – oder wie er es selbst sieht: seine Unkosten zu decken –, bevor diese unter seinen Händen verstirbt. *Devi Purdar* ist daher auf der vorsichtigen Suche nach einem zahlungskräftigen Abnehmer von Aldoras Informationen und glaubt diese inzwischen in einigen Nequanern gefunden zu haben.

Leider sind inzwischen aber auch die Piraten auf den naiven Pateshi-Priester aufmerksam geworden, die derweil längst damit begonnen haben, das Bleichwasser auf der Suche nach den aventurischen Kameraden Aldoras abzusuchen. Diese vermuten die Abishai an Bord der *Prinzessin Lamea*. Denn natürlich ist den Piraten das Auftauchen der aventurischen Schivonelle in ihren Gewässern nicht verborgen geblieben. Die Abishai wollen daher bei nächstbestener Gelegenheit versuchen, den Priester zu entführen, um so die Kranke zu finden und zusätzliche Informationen über die Lage des Schatzes aus ihr herauszupressen.

Die Suche

Helden mit einem hohen TaW: *Gassenwissen* können nach ihrer Ankunft im schwülwarmen Shanali herausfinden, daß im tharpurischen Armenviertel der Stadt tatsächlich eine merkwürdige Bettlerin und Geschichtenerzählerin aufgetaucht sei, die mit der phantastischen Geschichte von sich reden machte, aus den Ländern jenseits des Verfluchten Thalassion zu stammen.

Aventurische Helden dürften bei ihren Nachforschungen genügend Aufmerksamkeit erwecken, so daß *Devi Purdar*, der Priester Pateshis, eventuell selbst auf die Gruppe aufmerksam wird. Im Falle myranischer Helden, wird ein Kontaktmann ihres Auftraggebers Xantovan den Kontakt zu dem Priester vermitteln.

Beide Fälle sollten darauf hinauslaufen, die Helden zu einer zwielichtigen Kaschemme, dem *Gischtwurm*, am Rande des tharpurischen Armenviertels zu lotsen, wo der mißtrauische Priester die Helden kontaktieren wird. Natürlich haben sich inzwischen längst Abishai auf seine Spuren geheftet – im Falle einer aventurischen Heldengruppe können Sie es natürlich auch so einrichten, daß erst deren Nachforschungen die Piraten auf die Spur des Priesters führen.

Der Überfall

Schon kurz nach Betreten der stinkenden und verrauchten Taverne, in der es vor hartgesottenen Gestalten nur so wimmelt, tritt eine laszive, amaunische Schankmaid an die Helden heran. Sie richtet ihnen betont kühl aus, daß sie draußen am Abwasserkanal von einem dieser Lumpenpriester erwartet würden.

Sobald die Helden dort eintreffen, tritt zögernd ein älterer, langhaariger Mann in zerrissener purpurner Robe aus dem Schatten eines Torbogens, der eine fette Hauskatze auf dem Arm trägt: der Pateshi-Priester. *Devi Purdar* macht keinen Hehl daraus, daß er weiß, wo sich Aldora aufhält. Vor allem bei Aventuriern, die er mit großem Erstaunen betrachtet, versucht er den Preis für seine Vermittlung in die Höhe

zu treiben ("Es gibt auch noch andere Interessenten!"). Als er sie endlich zu seinem Bethaus führen will, treten plötzlich (Anzahl der Helden) wüste Schlagetots aus ihren Verstecken, die kalt grinsend die Herausgabe des 'Betbruders' und alle Wertgegenstände der Helden einfordern: Abishai! Der zwangsläufig folgende Kampf sollte – bei rein myranischen Heldengruppen – auf jeden Fall zum Tode ihres Auftraggebers Xantovan führen. (Dies wird im übrigen nicht die letzte Auseinandersetzung der Helden mit den raubgierigen Abishai bleiben.)

Werte der Abishai-Piraten:

IB 9 MU 13 KO 14 AT 13 PA 12

LE 41 RS 1 TP 1W+3 AU 45 MR 6

Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Finte, Ausfall, Wuchtschlag

Das Bethaus Pateshis

Der 'Tempel' Pateshis, zu dem *Devi Purdar* sie nach dem Kampf führt, entpuppt sich als das einsturzgefährdete Erdgeschoß einer alten Hausruine, die nur notdürftig gegen die häufigen Regengüsse Shanalis abgedichtet ist.

Einem Held, dem nahe des Bethauses eine IN-Probe +4 (Gefahreninstinkt) oder eine *Sinnenschärfe*-Probe +8 gelingt, glaubt, von irgendwoher aus dem Dunkeln der Gasse beobachtet zu werden (drei Nequaner, die hier auf den Priester gewartet haben und zunächst einmal abwarten).

An der Stirnwand des mit purpurnen Lumpen behängten Betraums steht die termitendurchlöcherter Holzstatue des Gottes der Heilung, Buße und Einsicht: ein lächelnder, katzenköpfiger Mann, der einen Tiegel in seinen Händen hält, der in guten Zeiten zum Abbrennen von Räucherwerk Verwendung findet. Im ganzen Raum wimmelt es von Katzen, die sich gelegentlich um eine der Futterschalen streiten. Der Priester zieht nun eine Bastmatte fort, unter der sich die Luke zu einem Keller verbirgt.

Tatsächlich können die Helden im Keller auf Aldora Liryon stoßen, um die es trotz Purdars opferungsvoller Pflege derart schlimm steht, daß selbst ein der Heilkunde unerfahrener Held erkennen kann, daß die Seefrau kurz vor ihrer Fahrt über das Nirgendmeer steht. Ein idealer Zeitpunkt für eine rührende, einfühlsame Sterbeszene mit der Totkranken – insbesondere wenn es sich um eine aventurische Heldengruppe handelt. Der Priester wird die Helden hierzu mit Aldora allein lassen.

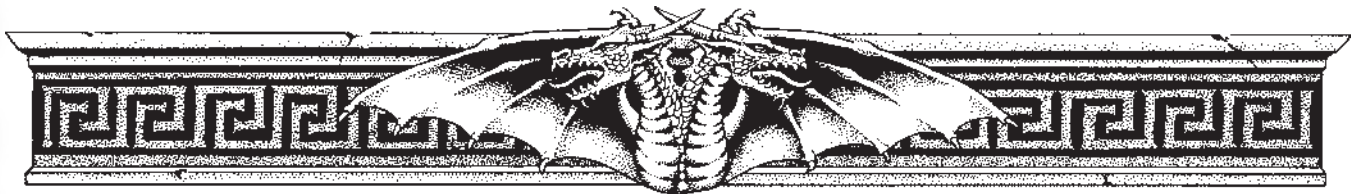
Die Sterbende kann den Helden mit flüsternder Stimme anvertrauen, daß das Endurium 10 Meilen nördlich eines seltsamen Eilandes im Bleichwasser versenkt wurde, wo sich einmal im Jahr seltsame Zugvögel aus dem Norden einfänden. Eine Information, die eine aventurische Gruppe (leider) schon besitzt – Myranern hingegen aber neu sein dürfte.

Kurz nach dem Tod Aldoras kommt es zu folgender Szene:

Verhandlungen

Plötzlich sind oben im Bethaus erregte Stimmen zu hören. Offenbar ein Streit zwischen dem Pateshi-Priester und einigen Neuankömmlingen: drei relativ kleinwüchsige, kahlrasierte Männer und Frauen mit bleicher Haut, übergroßen, schwarzbraunen Augen und weit geöffneten Pupillen. Alle drei sind in uniformähnliche Kapuzenskapuliere aus glänzender Fischhaut gehüllt und halten drohend gespannte Harpunen in den Händen.

Die Begegnung sollte nicht zu einem Kampf, sondern zu einer diplomatischen Übereinkunft zwischen Nequanern und Helden führen – vor allem dann, wenn sich selbst ein Nequaner



unter den Helden befindet. Erstere bieten an, die Bergungsmittel zu stellen, die Helden sollen dafür ihrerseits die Lage des versenkten Frachtschiffes verraten.

Wie auch immer das anschließende Gefeilsche um die Aufteilung des Enduriumschatzes ausfallen wird, die Verhandlungen sollten damit enden, daß Helden und Nequaner noch am gleichen Abend auf Schleichwegen die Stadt verlassen und mittels eines Ruderbootes auf die 'offene See' hinausrudern. Dort, so betonen die Nequaner, würden 'die Brüder und Schwestern sie schon auf ihrem Schiff erwarten'. (Natürlich kann der Kontakt zu den Nequanern alternativ auch durch einen Helden eingeleitet werden, der die Gasse vor dem Bethaus genauer überprüft. So oder so sind die Abgesandten der Nequaner überaus verärgert. Denn Devi Purdar hat entgegen einer getroffenen Vereinbarung nicht sie, sondern die Helden zu der Kranken geführt. Offenbar wollte der Priester die Gelegenheit nützen, doppelt abzukassieren. Schnell stellt sich heraus, daß die Nequaner bereits von dem versenkten Endurium Kenntnis haben.)

Der Demergator

*»Schon seit einer halben Stunde bemüht ihr euch schweisgsam und gemäß der Kursangaben eurer seltsamen Begleiter auf die dunkle See hinauszu-
rudern und die zahlreichen, vor Anker liegenden Frachtschiffe vor Shanali
großräumig zu umfahren. Doch ein konkretes Ziel ist nicht zu erkennen.*

An Bord der Margitara

Das Verhältnis zwischen Nequanern und Helden (von denen die Kräftigen wie selbstverständlich auf dem Arbeitsdeck untergebracht und eingesetzt werden ...) wird in den ersten Tagen von pragmatischem Mißtrauen und freundlicher Zurückhaltung bestimmt sein. Trotzdem haben die Helden all ihre Waffen und arkanen Besitztümer abzugeben. Vor allem letztere werden mit einigem Argwohn betrachtet. Stets halten sich in ihrer Nähe wie zufällig einige mit Harpunen und Spießen bewehrte Nequaner auf. Eine Führung durch den gesamten Demergator wird den Helden erst nach dem weiter unten beschriebenen Unfall des Schiffes zugestanden.

Durch die kristallinen Bullaugen des Demergators sind immer wieder bunte Fische, Algenwälder und eigentümliche, hin und wieder illuminierende Medusen zu erkennen. Einmal meinen die Helden am Bleichwassergrund sogar die bizarre Ruinen einer überfluteten Stadt auszumachen, die halb unter Schlamm begraben liegt; ein andernmal kann aus sicherer Entfernung (und nach dem Auftauchen des Demergators) die Eruption eines kleineren Vulkankegels beobachtet werden, der die Wasseroberfläche durchstoßen hat und das Bleichwasser mit heißer Asche bewirft.

Szenen an Bord der Margitara

—Die Helden werden in der Messe in unregelmäßigen Abständen vom 'Flutenmeister' Luteron (entspricht dem Rang eines Kapitäns) befragt, ob sich unter ihnen eingeschleuste Spione des Imperiums befinden.

—Sollten sich Aventurier unter den Helden befinden, wird man sie mit Erstaunen über den fremden Kontinent befragen – angesichts des offensichtlichen Abfalls ihres Horasiats vom Imperium durchaus mit einiger Sympathie.

—Immer wieder versucht man von einzelnen (!) Helden freundlich mehr über die Lage des Schatzes in Erfahrung zu

Unvermittelt heißt euch einer der Kahlköpfigen anzuhalten und entleert einen ganzen Beutel mit merkwürdigem Pulver über der See, das beim Kontakt mit dem Wasser in strahlendem Grün aufzuleuchten beginnt. Augenblicke später ist das ganze Boot von hell leuchtendem Wasser umgeben. Die Nequaner scheinen gespannt auf irgend etwas zu warten, als in der Ferne plötzlich ein Alarmruf zu hören ist: "Nequaner!". Zum Entsetzen eurer Begleiter schält sich aus dem Dunkel der sorgsam umrundeten Frachtschiffe ein Patrouillenboot der Imperialen Garde, und ein gutes Dutzend bewaffneter Ruderer hält auf euch zu.»

Es liegt in Ihren meisterlichen Händen, ob Sie es hier zu einem weiteren bewaffneten Konflikt – diesmal mit imperialen Seegardisten – kommen lassen wollen. Dieser wird auf jeden Fall mit dem Auftauchen der *Margitara*, dem Demergator der Nequaner ein Ende finden, dessen drehbarer Kommandoturm (in Gestalt eines bedrohlichen Gischtwurms) sich plötzlich brodelnd und schnaubend aus den dunklen Fluten erhebt. Dunkle Rundluken klappen quietschend im Maul des 'Ungeheuers' auf, und das Patrouillenboot wird mit einer fauchenden Salve Harpunengeschosse eingedeckt. Fluchend geben die Imperialen den ungleichen Kampf auf und ziehen sich zurück.

Helden und Nequaner können nun über muschelverkrustete Sprossen die Aussichtsplattform des runden Kommandoturms und hier über eine Luke aus Schildpatt das Innere des wundersamen Demergators betreten.

bringen, als die Gruppe zusammen vielleicht eingestehen würde. Immerhin können die Helden so erfahren, daß es nur ein Eiland im Bleichwasser gibt, auf dem sich einmal im Jahr zahlreiche Vögel, blaugefiederte Breitschnabel-Enten, zum Brüten niederlassen. Diese Insel werde man ansteuern.

—Die Helden werden zu einer kurzen Tauchschulung im Frachtraum geführt, wo sie erstmals im Umgang mit den Szirri-Szirri-Quallen unterwiesen werden.

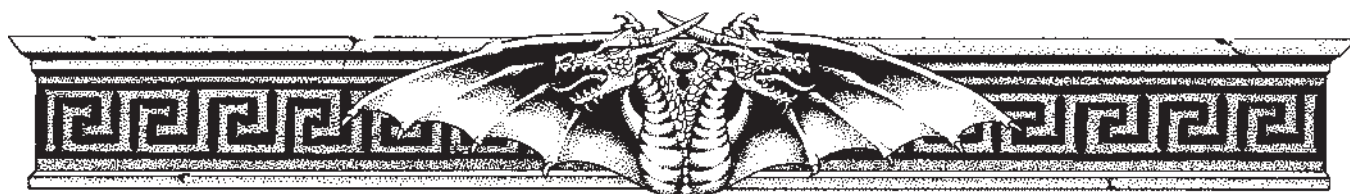
—Ein Unfall auf dem Arbeitsdeck (Fußverletzung eines Nequaners) ermöglicht einem Heiler unter den Helden, freundschaftliche Kontakte aufzubauen.

—Ein riesiger Schwarm silberner Fische umtanzt den Demergator und begleitet das Gefährt eine Weile. Der Flutenmeister hält dies für ein Gunstzeichen *Melakobs des Tausendleibigen* und ruft in der Messe zum Gebet, zu dem auch die Helden eingeladen werden.

Mysteriöser Unterwasserfund

Zur Überraschung der Helden werden diese eingeladen, eine Gruppe Nequaner bei Bergungsarbeiten zu begleiten – eine 'Tauchübung', wie es heißt. Am Meeresgrund wurde ein altes, algenüberwuchertes Muschelgefährt der Loualil entdeckt, das wohl einst von großen Fischen gezogen wurde. Seine Ladung (darunter kugelförmige Flaschen aus Perlmutter) ist noch immer auszumachen. Da die Loualil das Bleichwasser normalerweise meiden, sorgt der alte Fund bei den Nequanern zumindest für Interesse.

»Ihr sitzt schweratmend an der Ausstiegsluke des unteren Tauchausstiegs, die Füße bereits im dunklen Wasser planschend. Irgendein blubbernder Stein hat den Druck in diesem Raum erhöht. Drei Nequanerinnen haben diese glockenförmigen Quallen aus den Aquarien genommen und stülpen sie euch wie eine glitschige Mütze über; sechs Nesselarme schlingen sich

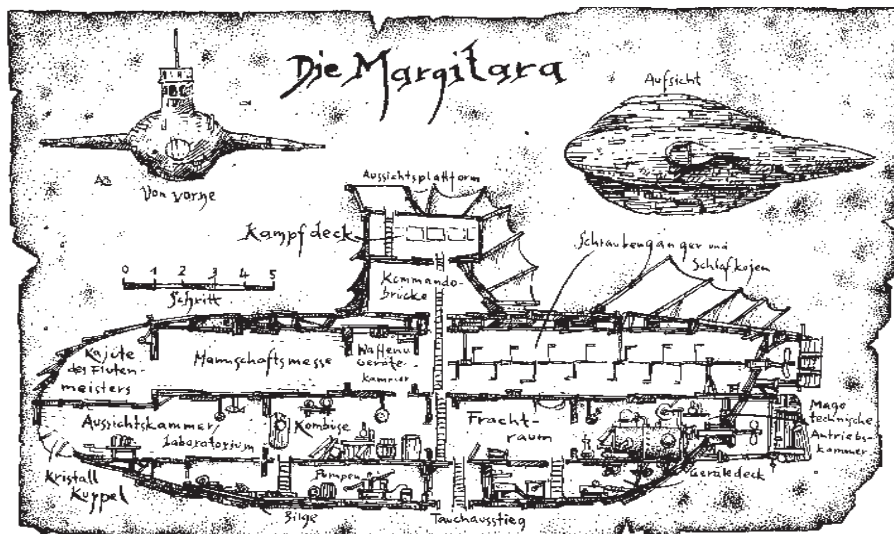


Die Margitara: ein Forschungs-Demergator der Nequaner

Bei dem knapp 25 Schritt langen, mit seinen Schwimmflügeln von oben einem Rochen ähnelndem Unterwasserboot der Nequaner handelt es sich um einen speziellen Demergator für Erkundungs- und Forschungsfahrten, der bis zu 100 Schritt tief tauchen kann. Derzeit versehen 40 Nequaner an Bord ihren Dienst. In und an den seitlich angebrachten Auslegern sind die Trimm tanks, die Höhenruder und die semipermeablen, mit Kajurat beschichteten Kiemen-Lamellen zur autarken Luftversorgung des Schiffes untergebracht. Zum Auftrieb werden die gefluteten Trimm tanks mittels eines ausgefeilten Pumpensystems leerpumpung; bei der Notwendigkeit schneller Manöver unterstützt durch elementare Luft aus Druckgefäßen. Angetrieben wird der Demergator durch die Muskelkraft von Schrauben-Tretarbeitern für höhere Geschwindigkeiten und einer Arcano-Mechanik für die Marschfahrt.

Das obere Ende der *Margitara* bildet ein runder, rundum verglaster Raum, in dessen Mitte sich die obere Ausstiegsschleuse befindet, die zu der mit einem Geländer gesicherten Aussichtsplattform führt. Im Deck darunter ist ein für den Über- und Unterwasserkampf taugliches Zwillings-Harpunengeschütz untergebracht, das sich um etwa 120° schwenken läßt, während wiederum darunter die bugwärts verglaste Kommandobrücke und der Kartenraum liegen. Auf dem Hauptdeck finden sich von vorne nach hinten die Kajüte des Flutenmeisters (Kapitäns), die Mannschaftsmesse, die Waffen- und Gerätekammern der Kampfschwimmer (links und rechts des Hauptgangs), der Hauptschacht, der Schnellantrieb mit den 18 Tret-rädern (und den Schlafkajen der Schraubenarbeiter) und schließlich (außerhalb des Rumpfs) das obere Schraubenpaar. Auf dem Maschinendeck liegen hintereinander die untere Aussichtsgalerie hinter einer durchsichtigen Kuppel (aus einem Material, das definitiv kein Glas ist), die Laboratorien (neben den 'üblichen' alchimistischen Gerätschaften der Nequaner finden sich hier zahlrei-

che, geflutete Glasbehälter, in denen diverses Meeresgetier zur alchimistischen Verwendung gehalten wird, darunter auch Szirri-Szirri-Quallen, die den Helden später die Unterwasseratmung ermöglichen), die Kombüse, der Hauptschacht, die Frachträume, der arcanomechanische Antrieb (nur über eine Luke vom Schnellantrieb aus zu erreichen) und das untere Schraubenpaar. Das Unterdeck schließlich birgt die Pumpenkammern (über sinnige Mechanismen mit den Antriebswellen gekoppelt), einen Teil der Trimm tanks, die Landestützen, die Bilge und den unteren Tauchausstieg am Fuß des Hauptschachts.



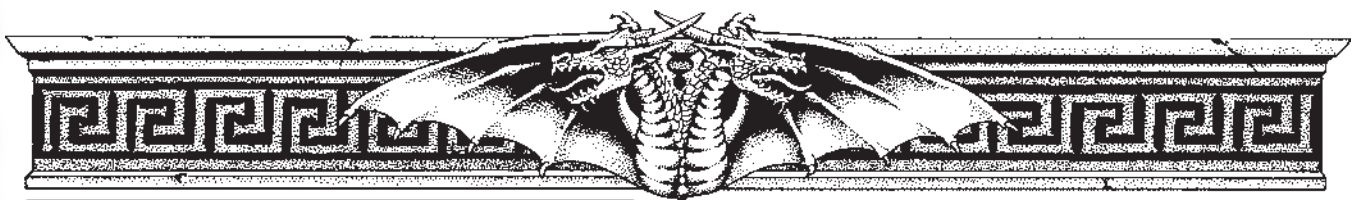
Vorn am Schiff sind die an frei schwenkbaren Fühlern angebrachten Illuminatoren befestigt, mit Gwen Petryl-Pulver und dem leuchtenden Extrakt der Sonnenanemonen gefüllte Leuchtkörper, die ein starkes, gelbgrünes Licht abgeben, während der Demergator achtern in das lange, mehrfach unterteilte Seitenruder ausläuft. Jedes der Decks hat eine Höhe von etwa zweieinhalb Schritt. Die zweckorientierten Innenräume mit ihren verwirrenden Konstruktionen an Rohren, Kurbeln, Schotten, Zahnrädern, Pumpen und Ventilen aus Karetan, Glas, farbigen Stählen, vor allem aber diverssem Meeresgebein, wirken nicht nur auf Fremde eng und ungemütlich.

um den Oberkörper. "Die Szirri-Szirri werden euch Luft zum Atmen geben, doch achtet darauf, daß sie nicht beschädigt werden", spricht eine der Nequanerinnen. Eure Sicht ist durch die Qualle getrübt, und erst als ihr in das kühle Wasser eintaucht, seht ihr alles klar vor euch: Seeboden, spannlange Fadenwürmer, kleine Fische.»

Die Szirri-Szirri spenden Atemluft und scheinen im Gegenzug die ausgeatmete Luft zu verwerten. Da es sich um domestizierte Exemplare handelt, sind sie weniger effektiv als ihre wildlebenden Verwandten aus dem salzigen Thalassion: Ihre gespendete Luft kann nur für jeweils 2W6+3 SR geatmet werden, ansonsten 'schäumt das Blut', wie die Nequaner sagen (siehe S. 112). Die Helden müssen also immer wieder zum Demergator zurückkehren (wo sie sich auch für weitere Unternehmungen besprechen können). In größeren Tiefen als 50 Schritt versagen die Quallen und produzieren nur stickige Gase, womit der tiefe Abgrund später im Abenteuer für die Gruppe tabu ist. (Allgemeines zu den Besonderheiten unter Wasser finden Sie in **Dra-**

chen, Greifen, Schwarzer Lotos, S. 58 und dem Abenteuer **Reise zum Horizont**. Ausführlichst wird ein im Jahr 2001 erscheinender Meeresband auf die Thematik eingehen.)

Bis auf zwei feuerrote Raubquallen, die mit einigen gezielten Harpunenschüssen von seiten der Nequaner vertrieben werden können, verläuft die Bergung ohne Probleme. Die Überraschung ist allerdings groß, als eine grobe Untersuchung der bauchigen Flaschen Hinweise erbringt, daß es sich hierbei in Wahrheit um eine alte, nichtsdestotrotz unbekannte Fracht der gefürchteten Mholuren handelt. Nach einigem Hin und Her beschließt der Flutenmeister, zwei der Fundstücke zur späteren Untersuchung ins Laboratorium bringen zu lassen. Eine Öffnung der Flaschen wird aber untersagt. Selbst wenn die Helden einen Weg finden sollten, schon jetzt einen Blick in die Behälter zu werfen (und diesen unwahrscheinlicherweise auch noch als das unten beschriebene Gift zu identifizieren), wird dies nichts an der Abfolge der weiter unten beschriebenen Geschehnisse ändern.



Schäumendes Blut

Wenn Atemluft zu lange Zeit konzentriert eingeatmet werden muß, kommt es zum 'schäumenden Blut' (einer Sauerstoffvergiftung): Die Augen flimmern (TaW: *Sinnenschärfe* -3), Muskeln und ganze Gliedmaßen zucken unkontrolliert (GE und FF fallen um je 2 Punkte), und es kommt nach einer mißlungenen MU-Probe (gegebenenfalls um Raumangst erschwert) zu hektischer Atmung, bei der der Taucher aufgeschäumtes Blut hustet. Jede SR, die dieser Zustand anhält, erhält der Taucher W3 SP und muß eine *KO-Probe* ablegen, bei deren Mißlingen er bewußtlos wird.

Feuer und Wasser

Plötzlich ist unter dem Demergator dumpfes Donnergrollen zu hören, und ein gigantischer Schlag läßt das gesamte Schiff erbeben. Arbeiter schreien auf, Rohre und Ventile platzen, die Außenhaut reißt an einigen Stellen, und auf allen Decks dringt Wasser ein. Schnell wird klar, was passiert ist: Die *Margitara* wurde von einem unterseeischen Vulkanausbruch überrascht!

Spielen Sie alle Register eines untermeerischen Katastrophenszenarios aus. Der Demergator ist kurzfristig nicht steuerbar und taumelt durch die aufgewühlte See. Während sich die Innenräume des Schiffes schnell mit Wasser füllen, setzen sich die Nequaner routiniert ihre kajuratbestrichenen Kiemenhauben auf, um trotz des Wassereintruchs weiterarbeiten zu können. Die Zeit reicht nicht aus, um auch die Helden mit den (im Laboratorium verwahrten) Szirri-Szirri-Quallen auszustatten. Die Helden werden daher nach und nach auf die Kommandobrücke und das Kampfdeck evakuiert, wo eine Luftblase ihre Atmung sicherstellt und sie sich um das halbe Dutzend Bewußtloser und Verletzter (darunter Flutenmeister Luteron) kümmern können.

Mholurisches Verhängnis

Schon nach einem Tag sind die Reparaturarbeiten so weit gediehen, daß die Lecks abgedichtet und die Decks wieder begehbar sind. Auch der magotechnische Antrieb funktioniert wieder. Doch nach einer Siegesfeier ist niemandem zumute, denn in der darauffolgenden Nacht bricht röchelnd ein Nequaner nach dem anderen mit Schwächeanfällen zusammen und ein unheimliches Fieber beginnt sich der Mannschaft zu bemächtigen.

Tatsächlich bleiben von dem Phänomen nur die Helden und jene angeschlagenen Nequaner verschont, die sich bei der Katastrophe im Turmbereich des Demergators aufhielten. Eine Untersuchung erbringt folgendes: Bei dem Unfall wurden die mysteriösen, mholurischen Behältnisse im Labor zerschlagen, in deren Innern sich – wie sich nun herausstellt – das konzentrierte Gift des *Korallenspeiers* befand. Das Gift dieses Tiefseepolyphen (Stufe 6) sorgt bei Kiemenatmern für den sofortigen Tod, bei allen, die ihre Luft aus dem vergifteten Wasser beziehen, immer noch für eine Lähmung und Vergiftung der Atemwege, die – unbehandelt – ebenfalls zum qualvollen Tod des Opfers führt. Im konkreten Fall sind die Auswirkungen besonders dramatisch, da fast die gesamte Mannschaft während des Unfalls unter Wasser dem freigesetzten Gift ausgesetzt war, das sich durch die eindringenden Wassermassen vom Laboratorium aus überall im Schiff verteilen konnte.

Flutenmeister Luteron weist darauf hin, daß einzig ein heilkräftiger Absud aus dem blasigen 'Schwemmaugentang' Rettung gegen dieses Gift verspricht – und der muß erst gefunden werden.

Schwemmaugentang

Dies ist die Stunde ihrer Helden, in deren Schuld die Nequaner bald schon stehen werden. Auf allen Decks 'stapeln' sich pflegebedürftige Nequaner, und ohne die Hilfe der Helden würde die *Margitara* wohl schon bald einem schwimmendem Sarg aus Karettan und Schildpatt gleichen. Bis der angeschlagene Flutenmeister endlich einen 'Wald' aus schritthohem Schwemmaugentang findet, sterben 1W6 Nequaner an dem Polypengift.

Der heilkräftige Tang kann nur durch tauchende Helden an Bord gebracht werden, die das Pflanzenmaterial in kleine Säcke abfüllen müssen (ein Sack reicht jeweils für eine Brau-Dosis, siehe unten). Dummerweise halten sich im Tangwald die aggressiven, fast unterarmgroßen Larven der gefürchteten, ausgewachsen fast menschengroßen Spiegellibellen verborgen, die bei 1-3 auf W6 (je Sack) aus dem schlammigen Untergrund hervorschnellen und ihre 'Kinderstube' hartnäckig verteidigen.

Werte der Libellenlarven:

IB 5 KO 5 AT 10 PA 5

LE 8 RS 2 TP 1W+2 (Zangen) (+Gift*) GS 5 MR 1

*) Gift (Stufe 2); nach zwei Treffern reicht die verabreichte Giftkonzentration aus, um die Sinne eines Humanoiden für eine Stunde zu verwirren: 1W6 Punkte Verlust auf KL; alle Proben auf Orientierung um die gleiche Punktezahl erschwert.

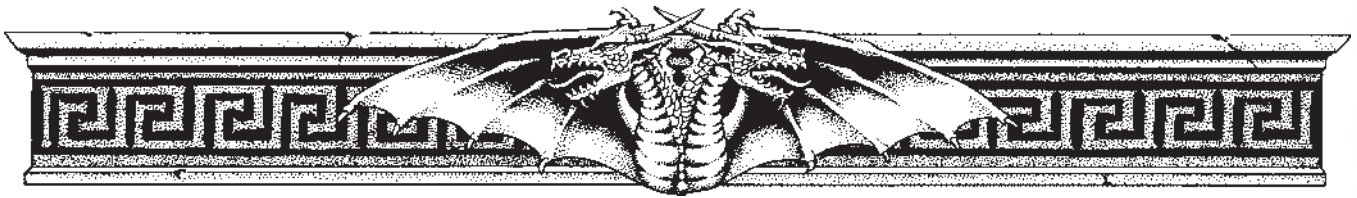
Heiler, Alchimisten oder andere entsprechend ausgebildete Helden macht der angeschlagene Flutenmeister im Laboratorium mit der Rezeptur vertraut, mittels der aus dem Tang das heilkräftige Extrakt gebraut werden kann. Erstellt werden kann es mittels folgender Proben: *Alchimie* +7 oder *Heilkunde (Gift)* +5 oder *Pflanzenkunde* +7 oder *Kochen (Tränke)* +7. Ein Mißlingen der Probe macht den verwendeten Tang unbrauchbar. Jede gewonnene Dosis reicht für 2W-1 Patienten unter den 30 noch verbliebenen Kranken an Bord der *Margitara*.

Weiterfahrt

Die Helden werden in dem folgenden zwei Tagen von den immer noch geschwächten Nequanern mit deutlich mehr Respekt behandelt, ja, fast kann das Verhalten der Mannschaft freundschaftlich genannt werden. Die Nequaner sind nun nicht nur bereit, den Helden das eine oder andere technische Detail im Demergator zu erklären, auch sind sie nun willens, ihnen mehr über ihr Volk zu erzählen. Flutenmeister Luteron lädt interessierte Helden eines Abends sogar in seine Kajüte bei schmackhaften Rotalgenwein ein und liest ihnen aus einem Bändchen nequanische Lyrik vor.

Am Ziel: Die Brutinsel

Vormittags ertönt es von der Kommandobrücke: "Eiland in Sicht!" Der Demergator taucht auf, und die Helden können nun von der Aussichtsplattform aus in einiger Entfernung eine kleine, felsige Insel erkennen, die von Hunderten blauer Breitschnabel-Enten bevölkert wird, die quasi überall an Land ihre Brutplätze errichtet haben. Plötzlich ist hinter einem großen Klippfelsen der Rumpf eines großen, auf dem Bleichwasser dümpelnden Segelschiffes auszumachen. Aventurier werden das Schiff schnell als die *Prinzessin Lamea* erkennen können. Unheimlich ist nur, daß die Schivonelle völlig menschenleer wirkt. Klar ist nur, daß das steuerlose Schiff schon bald an der felsigen Brutinsel zerschellen wird, wenn die *Margitara* das Schiff nicht schnell wieder hinaus aufs Bleichwasser zieht.



An Bord der *Prinzessin Lamea*

Bei der detaillierten Untersuchung Ihrer Helden an Bord der *Prinzessin Lamea* können Sie auf Pläne und Beschreibung der aventurischen Schivonelle zurückgreifen, die in dem Abenteuer Reise zum Horizont zu finden sind.

Helden, die sich auf und unter Deck näher umschauchen, haben das unheimliche Gefühl, als sei das Schiff von einem Augenblick auf den anderen überstürzt von der über hundertköpfigen Mannschaft verlassen worden. Die einzigen Lebewesen an Bord sind ein gutes halbes Dutzend blauer Breitschnabel-Enten, die offenbar vor kurzem damit begonnen haben, auf dem Ausguck sowie auf der Vorder- und Achtertrutz Nester zu bauen.

Alles in allem macht das Schiff den Eindruck, als treibe es seit zwei oder drei Tagen steuerlos auf dem Bleichwasser. Überall lassen sich herrenlose (auch private) Besitztümer einzelner Mannschaftsmitglieder finden, die wirken, als ob sie gedankenlos fallen- oder liegen gelassen worden wären. Vor allem folgende Funde sind interessant:

—**Logbuch Harikas:** Die fast gänzlich mittels einer schwierig zu entziffernden Kurzschrift verfaßten Eintragungen (die von myranischen Helden nur mittels geeigneter Magie entziffert werden können), künden von einer monatelangen Irrfahrt des Schiffes, seit dieses das Güldenland erreicht hat. Es stellt sich heraus, daß Harika zwischenzeitlich noch einmal den Austragungsort der Seeschlacht zwischen der *König Tolman* und den Shindrabarer Piraten aufgesucht hat (siehe Reise zum Horizont), um das Schicksal der schweren Schivone aufzuklären. Dort fanden sich aber nur die für eine Seeschlacht üblichen Trümmerstücke diverser Schiffstypen, die keine exakte Antwort zuließen, was aus Schiff und Besatzung wurde. Eine Suche, die Harika bis nach Melakkam führte, ohne das Schicksal der *Tolman* zufriedenstellend aufklären zu können. Anschließend folgte die Niederschlagung einer Meuterei an Bord, nach der Harika beschloß, wieder nach dem Endurium-Schatz im Bleichwasser zu forschen. Es gelang der tollkühnen Seefahrerin, noch einmal die Wasserwege des Louranath ins Meer der Schwimmenden Inseln zu durchqueren und von hier aus ins Bleichwasser vorzustoßen. Der letzte Eintrag lautet: *»Wir haben heute den Ort erreicht, an dem Offizier Haridiyon das magische Metall versenkt hat. Habe Anker werfen lassen und hoffe, daß die verbliebene Ausrüstung zur Bergung des schweren Metalls ausreicht. Gleich bei Sonnenaufgang werden wir den Tauchgang in Angriff neh...«*

(Hier brechen die Aufzeichnungen unvermittelt ab.)

—**Kartenmaterial:** In Harikas Kajüte kann eine Seekarte des Bleichwassers gefunden werden, die alle navigatorischen Angaben zum Aufspüren des versenkten Enduriums-Schatzes birgt; zum anderen findet sich hier eine Karte der Küsten Makshapurams und Tharpuras, die Sie dieser Box entnehmen können und die zur Orientierung Ihrer Helden auf dem fremden Kontinent bestimmt ist.

—**Aufschlußreiche Funde:** An drei Stellen an Bord lassen sich (zuweilen in die Planken gerammte) Entermesser finden, neben denen graue, eingetrocknete (und abgeschlagen wirkende) Schleimklumpen liegen. Die Tauchausrüstung des Schiffes (eine Kiste mit Kajuboknospen, Gewichte, Bergungsnetze usw.) im Frachtraum ist unberührt.

—**Die Seekiste Nekkomaks:** Im Frachtraum läßt sich des weiteren eine bunte, mit zahlreichen Seemotiven verzierte Kiste finden, die aventurischen Helden überaus bekannt vorkommen dürfte: die Behausung des Klabauters Nekkomak!

Der Klabauter Nekkomak

Sobald die Helden die merkwürdige Seekiste berühren, erscheint mit einem Knall der schmerzbüchige Klabauter in seiner Phantasieuni-

form neben ihnen und überschüttet die Helden mit einem aufgeregten Redeschwall aus Vorwürfen.

Sollten Ihre Helden die wundersame Kiste mit dem Klabauter ursprünglich während der Schlacht mit den Piraten vor der Küste Myranors auf der *König Tolman* zurückgelassen haben (siehe Reise zum Horizont), können Sie ihr Auftauchen damit erklären, daß selbige zu den Fundstücken zählte, die Harika später dort aus der See bergen ließ, wo die Seeschlacht stattfand. Leider weiß auch Nekkomak interessierten Helden gegenüber nur zu berichten, daß die *König Tolman* einen Ausbruchversuch wagte, deren Ausgang er allerdings nicht mehr miterlebte.

Der verängstigte Klabauter (aventurische Helden haben evtl. noch ein gegebenes Versprechen zu erfüllen ...), kann nur berichten, daß plötzlich gegen Mitternacht eine merkwürdige Melodie auf dem Bleichwasser erscholl, "als ob der Mond singen würde": eine magische Melodie, die ihn in den Schlaf zwingen wollte. Bevor ihr dies aber gelang, steckte er sich die Finger in die Ohren und floh zurück in seine Truhe. Später konnte er die Anwesenheit "merkwürdiger Kreaturen" an Bord spüren. Als er am nächsten Tag wieder seine Kiste verließ, war die gesamte Besatzung verschwunden. Mehr kann der verzweifelte Klabauter nicht berichten.

Auch die Nequaner können sich aus den Ereignissen keinen rechten Reim machen. Flutenmeister Luteron beschließt daher, die *Lamea* ins Schlepp nehmen und den Ort, an dem das Endurium versenkt wurde, anzusteuern.

Auf Grund gelaufen

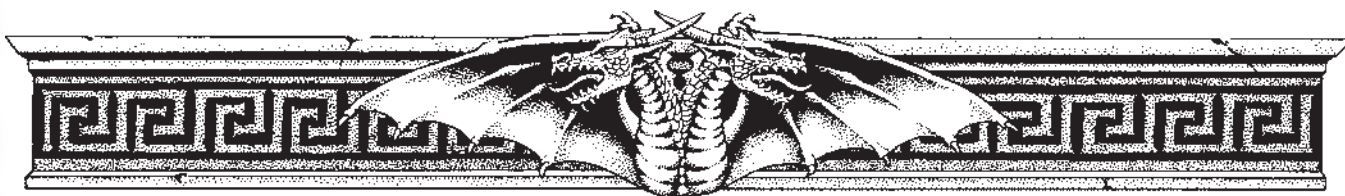
Mit der *Prinzessin Lamea* im Schlepptau geht es deutlich langsamer voran, doch schließlich erreicht die *Margitara* in der späten Nacht die Seeregion, in der das Endurium liegen soll. Plötzlich taucht in der dunklen Tiefe vor dem Demergator ein monströses, unschwer an einen gigantischen Seestern gemahnendes Bauwerk auf, das direkt am Rand eines unauslotbar tiefen Spalts am Seegrund liegt, der den Grund des Bleichwassers auf Tausende Schritt wie eine tiefe Wunde durchschneidet.

Wenn sich die Helden gemäß Nekkomuks Hinweis um Mitternacht die Ohren verschließen, tun ihnen dies einige Nequaner gleich. Doch die meisten geben nichts auf das Geschwätz des Klabauters, dieser "unseligen, magischen Kreatur."

Plötzlich sind – trotz der verschlossenen Ohren – rauschhafte Unterwasser-Klänge zu hören, die binnen kürzester Zeit die unvorbereiteten Nequaner in Schlaf und wilde Träume schicken. Die Helden können mit um 3 Punkte erleichterten *KO-Proben* der einschläfernden Musik widerstehen. Lange Zeit geschieht nichts, nur die Stille der See und das Schnarchen der nicht zu weckenden Nequaner umgibt die Helden, dann kommt es unvermittelt zum Angriff der amöbenartigen Wächterkreaturen der Alten:

»Etwas klatscht von außen an die Bullaugen: eine formlose Schleimkreatur voll jadegrün leuchtender Partikel im Innern, umgeben von Härchen und Wimpern. Sie preßt sich an das Glas, als wolle sie sich durchbohren. Da saugt sich ein weiteres fest – und noch eines. Dutzende. Ihr hört von allen Seiten schlurfende und schmatzende Geräusche, die durch die Karetanhülle des Demergators ins Innere dringen. Die Amöbenartigen haben sich wie Blutegel an das Schiff geheftet. Plötzlich kreischt von hinten eine der Antriebswellen auf, dann geht ein Ruck durch den Demergator. Ihr sinkt nach unten, auf den Seegrund zu, wo ihr wenig später mit einem Ruck aufsetzt.«

Die Schleimkreaturen, sogenannte *Blasenhüter*, umfassen je-



Das Vermächtnis der Alten

Die ältesten Relikte in den Tiefen des Bleichwassers stammen aus Zeiten, in denen die Zeit noch jung und der Zerfall der Welt noch fern waren. Hier erstreckte sich eine blühende Senke, in der das Volk der Statthalter Madas vor Ewigkeiten ein Malachitmonument errichtete, dessen eigentlicher Zweck heute verborgen ist. Das (erkennbar) magische Bauwerk in Form eines schlanken Tetraeders hat die Fähigkeit, Zauberkräfte zu konzentrieren. Doch das Schiff der Zeit zog die Segel neuer Äonen auf, während derer die Macht der Alten schwand, die Hügel von Ushkanthar ins Meer der Schwimmenden Inseln stürzten und das Gebiet des heutigen Bleichwassers überschwemmt wurde.

Vor Jahrtausenden, als sich die Mholuren und andere Amphibien im Krieg mit den Kiemenlosen befanden, fand das finstere Unterwasservolk die kaum verfallenen Überreste der Alten im See, bezwang einige der monströsen Wächter und machte sich das Bauwerk zunutze: Mit der in der vierseitigen Pyramide gesammelten Kraft versuchten sie, krabbenartige Ungeheuer zu schaffen, die die Festlandbewohner das Fürchten lehren sollten.

des Opfer der Schlafzauberei, hüllen es in Gallertblasen und schleppen es zum Tetraeder. Doch der Demergator bietet ihnen keinen Einstieg, um so zu den Opfern zu gelangen. Im hinteren Bereich sind die Wesen allerdings in die Schrauben geraten und haben die Antriebswelle blockiert. Die Wesen drücken die *Margitara* anschließend mit ihrer schieren Masse nach unten. Das Tau zur *Prinzessin Lamea* an der Oberfläche reißt. Beim Aufschlag platzen einige Nähte der Außenhülle, Wasserfontänen schießen in die Innenräume, und die Helden werden genug zu tun haben, das eindringende Wasser abzupumpen. Erst gegen Sonnenaufgang lassen die Blasenhüter endlich von dem Gefährt ab, und die Wirkung der Schlafmagie endet.

Die Nequaner haben nun alle Hände voll zu tun, das Schiff wieder trocken zu bekommen. Der Maschinenschaden ist so groß, daß die *Margitara* mindestens einen Tag lang bewegungslos ist. Während die gesamte (von Gift und Schlafmagie noch immer geschwächte) Nequanerbesatzung mit Reparaturen beschäftigt ist, schlägt der Flutenmeister den Helden vor, den Tag zu nutzen und die Ruinen zu untersuchen.

Kühner Tauchgang

Die mittlerweile ausgefahrenen Stelzbeine des Demergators sind einen guten Schritt im schlammigen Untergrund des Seebodens versunken. Dennoch bleibt zwischen Tauchausstieg und Seegrund genügend Platz, um den Demergator zu verlassen.

Geflutete Kammern – Die Schauplätze der Handlung

Der Schlußteil des Szenarios ist geprägt von den schaurigen Entdeckungen, die die Helden im Wasser machen. Entblättern Sie die Geheimnisse der Relikte nur nach und nach, und nutzen Sie die Gelegenheiten des Schauplatzes für dramatische Szenen: geringe Sicht und Verständigungsmöglichkeiten, ständige Gefahren für Leib und Leben. Setzen Sie Kampfbegegnungen mit Bedacht ein, da die Helden in einem fremden Element agieren müssen, die meisten Gegner jedoch hier heimisch sind.

Die seesternförmige Mholuren-Ruine liegt in einer Tiefe von

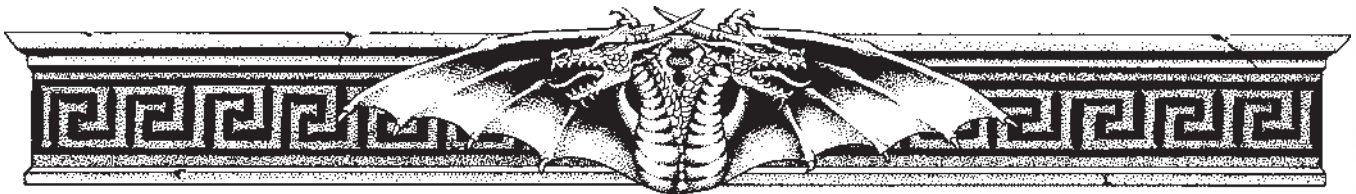
Sie errichteten um das Relikt ihre eigene, lebendige Behausung in Form eines Seesterns und standen kurz davor, innerhalb des Tetraeders der Alten eine mauerbrechende Krabbe von gewaltigen Ausmaßen zu erschaffen. Kurz bevor ihnen dies gelang, rotteten sich die beteiligten Mholuren, die an diesem Projekt beteiligt waren, in einem Bruderkampf um Macht und Einfluß selbst aus. Diejenigen von ihnen, die im Gebiet des Meers der Schwimmenden Inseln siedelten und Kenntnis von dem Bauwerk im Bleichwasser hatten, wurden Opfer des Mholurengiftes, das die Gründer des Imperiums gegen sie einsetzten.

Damit war die Anlage dem Vergessen anheim gefallen, bis die magische Konzentration des herabfallenden Enduriums vor über einem Jahr vergessene Matrizen wieder aktivierte, bei Mondschein Phänomene auf dem See auslöste und die heutigen Mholuren letztlich wieder auf die Stätte der Macht aufmerksam werden ließ. Die Fischschuppigen durchforsteten die alten Kammern und beschlossen, das vor vier Jahrtausenden abgebrochene Werk fortzuführen und die unsäglich Krabbe *Gnop'thura* zu erwecken – ein Ereignis, das kurz bevorsteht, als die *Margitara* mit den Helden eintrifft.

Die Helden erhalten neben der üblichen Ausrüstung auch unter Wasser verwendbare Waffen (Speere, Harpunen) sowie Werkzeuge (Gwen-Petryl-Leuchten und sogar eine sehr hell aufleuchtende alchemistische Mischung, die der in den Illuminatoren ähnelt), Stemmeisen, Seile, Käscher, Sammelbeutel). Für einige Helden sind auch eng anliegende Anzüge aus Haileder in der richtigen Größe vorrätig (RS/BE 1/1).

An dieser Stelle sei noch einmal darauf hingewiesen, daß die vierseitige Pyramide der Alten und das sie umgebende Seestern-Gerippe der Mholuren streng genommen zwei verschiedene, wenn auch miteinander verbundene Bauwerke sind. Diesem Aspekt wurde bei der Beschreibung dieser Örtlichkeiten im nächsten Kapitel Rechnung getragen. Zunächst finden Sie daher eine Beschreibung des unheimlichen Mholuren-Seesterns, anschließend die der mysteriösen Pyramide der Alten (des Tetraeders). Ihre Helden werden den mysteriösen Ort aber wohl als Ganzes wahrnehmen und zunächst einmal mit einer allgemeinen, äußeren Untersuchung der (beiden) Funde beginnen. Machen Sie sich also meisterlich mit beiden Örtlichkeit vertraut, und denken Sie daran, daß die Helden bei ihrem Erkundungs-Tauchgang recht schnell auf die Schleimblasen mit der hilflosen Besatzung der Lamea stoßen– und entsprechende Strategien entwickeln werden. Die Nequaner werden den Helden angesichts der geheimnisvollen Entdeckung unter Wasser so gut es geht mit ihrem Wissen zur Seite stehen – aber auch das begehrte Endurium nicht aus dem Auge verlieren.

30 Schritt auf dem Seegrund. Östlich der Überreste reißt der Seeboden zu einem lichtlosen Abgrund auf, in dem bereits ein Arm des Seesterns verloren ging. Hier steigen manchmal brühwarmes Wasser und Aschewolken aus kochenden Tiefen bis an die Oberfläche, wo noch grünblaues Sonnenlicht durch das Wasser sickert. Die Sichtweite beträgt im trüben Wasser maximal 15 Schritt. Das Skelett des mholurischen Seesterns hat einen Durchmesser von etwa 170 Schritt, der Tetraeder der Alten ragt 15 Schritt über die Stachelhaut auf, so daß seine Spitze keine zehn Schritt unter der Wasseroberfläche liegt.



Wenn sich die Helden dem Mholuren-Bauwerk nähern, erblicken sie auch die Außenseite des unheimlichen Tetraeders – und damit die hilflose Besatzung der *Prinzessin Lamea* (s.u.).

Von jedem Bewuchs freigehalten und spiegelglatt liegt im südlichsten Teil der seit langer Zeit verschlossene grünliche Haupteingang zum Tetraeder, der jedoch mit keiner Kraftanstrengung zu öffnen ist.

Das Seesterngerippe

Von außen

Das von pockennarbigem Stacheln übersäte Außenskelett der gewaltigen Seesternmonstrosität, einst ein lebendiges Bauwerk der Mholuren, ist von abgestorbenen Becherkorallen besetzt. Schwarze Seewalzen schlurften über die Außenhaut und spinnen sie in Schleimfäden. Teilweise ist das Skelett aufgebrochen und bildet skurrile Strukturen, erschreckende Fratzen und Formen. Die äußeren Spitzen der fünf Arme rollen sich leicht nach oben und tragen fest verankerte, bläulich leuchtende Kristalle, die ebenfalls der Technomantie der Alten entstammen und die die freie Astralkraft aus der Umgebung filtern.

Etwa jede Stunde (in Vollmondnächten sogar alle Viertelstunde) öffnen sich an der großen, dreiseitigen Pyramide im Zentrum der Anlage die drei großen Augen auf der Außenhaut, woraufhin die Kristalle in eisblauem Licht aufglühen. Die gesammelte magische Kraft wird nun in zitternden Lichtbündeln an den Tetraeder abgegeben, die Kristalle bleiben dunkel zurück. (Während dieses einige Herzschläge dauernden Spektakels sind die Mholuren durch die freigesetzten Gewalten orientierungslos, was den Helden irgendwann zur letzten Rettung werden kann.)

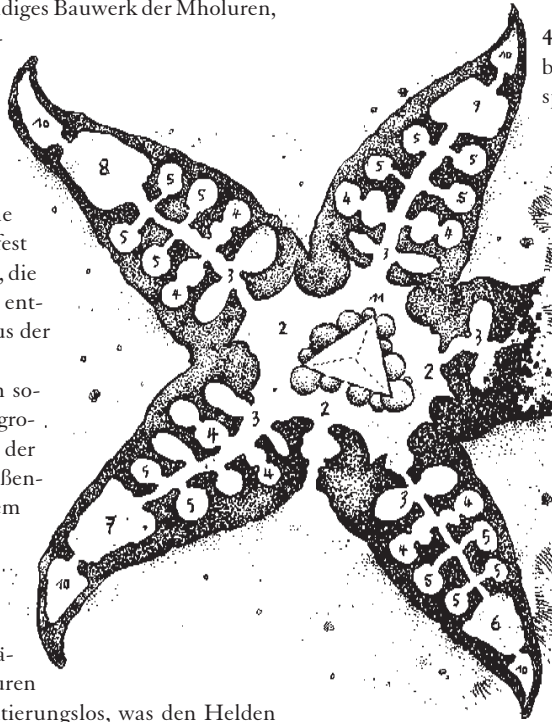
Im Innern

Die Kammern sind finster wie Namenlose Nacht. Alle Räume wirken wie organisch gewachsen und sind von dunklen Algenwäldern überwuchert; klackende Geräusche scheinen aus allen Richtungen zu kommen. Die Unterschiede in der Wassertemperatur, die die vulkanische Aktivität des Abgrundes hervorruft, erzeugt in den engen Kammern manchmal plötzliche Strömungen, die einen Taucher (*Schwimmen-Probe + 2W6*) etliche Schritt weit mitreißen können.

1) Eingang: Zwischen zwei großen Armen gähnt ein schwarzes Loch, umstanden von violetten Anemonen. Das Rundportal von drei Schritt Durchmesser war einst durch nun verkalkte Lamellen gesichert, die erst kürzlich eingeschlagen wurden, wie die algenlosen Bruchstellen zeigten.

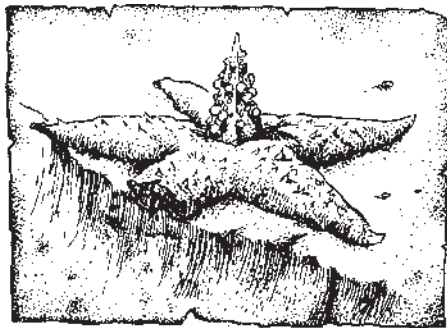
2) Hallen der Osguras: Hinter Tangfetzen schimmern in diesem großen Gewölbe Kalkreliefs von religiösen Osguradarstellungen (gewaltige Flußpferde), denen Mholuren Scharen von Festlandbewohnern in die Mäuler treiben. Immer wieder sieht man eine Riesenkralbe, die Häuser und ganze Städte von Menschen mit ihren Scheren zermalmt.

3) Wachräume: Hier standen früher Mholurenstreiter bereit, weiter hinten die korallengeformten Gehege der Schnappfische. In den südwestlichen Räumen steht eine Unterseekutsche, gebildet aus zwei aneinandergeknüpften Panzern von Drachenschildkröten, gezogen von einem Oloruun.



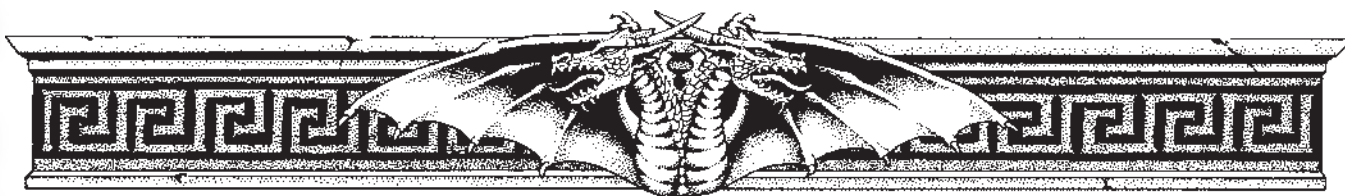
4) Kammern der Rast: Der Boden ist von silbernen Schuppen und verrosteten Metallspitzen übersät, durch die sich Seeasseln wühlen. Hier ruhten früher die Mholuren, ohne je ihre Augen zu schließen. Fein ausgebreitet schweben Häute von Krokodilen, großen Sägezahnkarpfen und sogar zwei Menschen, mit denen die Mholuren im Innern des Tetraeders widerwärtige Verschmelzungsversuche angestellt haben, um sich so als andere Wesenheiten auszugeben.

5) Werkstätten unter den Fluten: In verwobenen Gassen, in denen früher die Arbeiten um den Tetraeder der Alten durchgeführt wurden, türmen sich Spuren verrosteten Metalls, geborstene und intakte Meerglaskugeln, die Luft beinhalten, Überreste von Chitinwucherungen, Gebisse aufgerissener Fischmäuler und Knochen von Menschengröße. Vieles wurde offenbar kürzlich von Algenschlamm befreit, der sich in Jahrtausenden daraufgelegt hatte.



6) Kaverne der Gesänge: Ein riesiger Raum, dessen Wände von großen, schlaff herabhängenden Hautlappen in den Farben Blau, Grün und Silber bedeckt sind. Adern führen zu den Gebilden und laufen an einigen Punkt in der Raummitte zusammen. Sobald sich ein Taucher einem solchen Punkt nähert, füllen sich manche Adern mit Luft und blähen Hautlappen zu großen Kehlsäcken auf, denen sirrende und knatternde Töne von ohrenbetäubender Lautstärke entweichen. Diese anatomisch-magische Anordnung dient den Mholuren zur schnellen Verständigung unter Wasser, wo die erzeugten Laute etliche Meilen weit gehört werden können – und die Helden bald Gesellschaft bekommen können.

7) Tempel der Brut: Hier können Taucher schnell in die Stacheln der Seegelteppiche an den Wänden geraten. Auf freien Stellen sind Tiefreliefs in Kalk zu erkennen, die Mholuren darstellen, die eine langsame Metamorphose zu Osguras durchmachen. Leuchtfische schwärmen in raumgreifenden Formationen durch die Halle und senden rötliches Licht aus. Die Mholuren verehren hiermit ihre zukünftigen Kinder und Kindeskindern, die dereinst zu Götter werden sollen und deren Gewogenheit man sich gar nicht früh genug sichern kann.



Gefahr in der Tiefe

Während die Gruppe die Unterwasserbauten erkundet, können Sie immer wieder mit dem W6 auf der folgenden Tabelle Ereignisse erwürfeln oder aussuchen, um die Helden den dunklen Rausch der Tiefe spüren zu lassen.

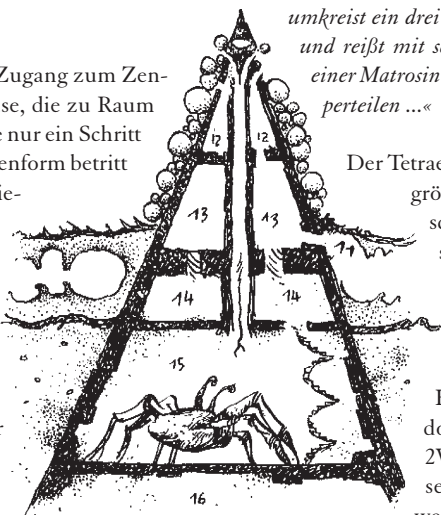
- 1: Die Wände wirken wie von gelbleuchtendem Staub 'eingenebelt', der sich in Bewegung setzt, wenn die Helden vorüberschwimmen und sie dann umtanzt. Die Kleinstlebewesen verwirren jeden, dem keine *MR-Probe* gelingt so sehr, daß KL und IN für eine Stunden um je W6 Punkte sinken.
- 2: Einsturzgefahr: Lassen Sie jeden Helden eine *GE-Probe*+2 ablegen. Bei Mißlingen bricht das Kalkskelett über dem Taucher ein und verursacht 2W6+2 TP, wenn nicht mit einer *Schwimmen*-Probe+5 ausgewichen werden kann.
- 3: Im Wasser treiben ölartige Tropfen, die den Szirri-Szirri das Erzeugen von Atemluft erschweren: Für 2W6 SR verliert der Taucher jede SR einen LP und muß mit um je 4 Punkten gesenkten körperlichen Eigenschaften (GE, FF, KK) auskommen.
- 4: Plötzlich durchdringt ein grünliches Leuchten aus Richtung des Tetraeders alle Bereiche des Seesterns, bis alles nur noch von einem konturlosem Weiß ausgefüllt wird. Wer nicht rechtzeitig die Augen schließt (*IN-Probe*), erblindet für einige Zeit. Das Relikt der Alten strahlt mehrmals am Tag derart intensiv, ohne daß jemand eine Erklärung dafür hätte.
- 5: Ein Rumpeln aus der Tiefe durchfährt das Kalkskelett, Schlamm und Seesand rieseln herab.
- 6: Ein einzelner Blasenhüter (Werte siehe unten) kommt den Tauchern entgegen und schleppt eine eingesponnene Schildkröte durch die Gänge in Richtung der Tetraederspitze.

8) **Sammelsurium:** Hier schwimmen Fundstücke und Trümmer, die die Mholuren seit einiger Zeit aus dem Seesterngerippe auflesen, um es von den 'Verunreinigungen der Zeit' zu reinigen: Ein zwei Schritt durchmessendes Schneckengehäuse, Knochen von Fischen, Krokodilen und Überreste von Loualil, die verbogenen Trümmer der neun Eisenkisten, in denen das Endurium der Kerrishiter transportiert wurde und einiges mehr. Hier liegt auch ein handtellergroßes *Topasiegel*, bewacht von zwei verharrenden Mholuren, das nötig ist, um die Schleuse zum Tetraeder (11) zu öffnen.

9) **Nahrungspartellen:** Rundum wuchern hier Wasserpflanzen von den blasenartigen Wänden, zwischen denen unzählige gezüchtete Nacktschnecken von Unterarmlänge kriechen: ein kürzlich angelegter Nahrungsvorrat für die Riesenkrabbe Gnop'thura, wenn sie aus ihrem Schöpfungsschlaf hungrig erwacht. Dreizacke, lange Greifarme (aus Krakenarmen) und Handeggen liegen achtlos umher.

10) **Spähkammern:** Aus den obszön erhobenen Spitzen des Riesen-seesterns kann man weit in die umgebende Unterwasserlandschaft blicken – wenn man mholurische Sinne besitzt. Von hier aus werden auch die Leuchtkristalle mit angefertigten Salzlösungen 'gefüttert' und ihr Wachstum gefördert.

11) **Einlaß zum Tetraeder:** Der einzige echte Zugang zum Zentrum der Relikte ist eine hochgelegene Schleuse, die zu Raum 13 (im Innern des Tetraeders) führt: Durch eine nur ein Schritt Breite messende Öffnung von senkrechter Augenform betritt man eine enge Kammer. Die Augenlider schließen sich bei Verwendung des *Topasiegels* (siehe Raum 8) und binnen kurzer Momente wird alles Wasser aus dem Raum gezogen, bis ein unerträglicher Unterdruck herrscht (1W6 SP), der erst endet, wenn sich auf der anderen Seite rumpelnd ein Tor öffnet. Interessant ist, wofür bereits die Alten eine Schleuse benötigten, obwohl das Relikt damals wahrscheinlich über Wasser lag ...



Der Malachit-Tetraeder

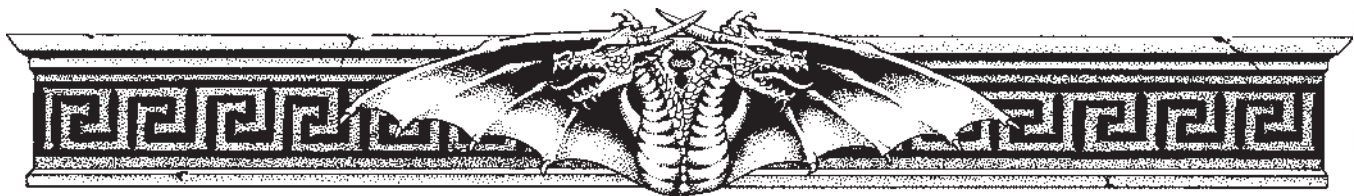
Von außen

»Ihr nähert euch langsam der dunkelgrünen Pyramide – nein, eine Pyramide ist es nicht, denn sie hat nur drei Seitenwände. Ein glattes, titanisches Gebilde aus Malachit, dessen geometrische Präzision euch in die Augen sticht. Der Glanz des Baugesteins wird von keinerlei Algenbewuchs getrübt. Die von flackerndem Licht umspielte Spitze läuft in feinste Fäden aus, die sich in der Strömung wiegen. An jeder Seite prangt finster ein geschlossenes Auge – drei schwarze Augen!

Als ihr dem Bau nähergekommen sind, öffnen sich die Augen an der Spitze und blicken euch türkisglimmend hinterher.

Wie mit Nabelschnüren sind Hunderte, wenn nicht Tausende trüber Kugeln ähnlich gewaltigen Froscheiern mit dem Tetraeder verbunden, manche faustgroß, andere mehrere Schritt durchmessend. Jede dieser treibenden Kugeln hegt etwas in ihrem Innern. Die unzähligen Schleimkugeln beinhalten allesamt Lebewesen: größere Fische, Kaimane, Stelzvögel und Menschen: die aventurischen Seeleute von der Prinzessin Lamea. Alles ist reglos eingerollt in die Kugelform, offenbar in tiefem Schlaf liegend. Matt leuchtende Säfte fließen in den 'Nabelschnüren' hin und her. Gerade umkreist ein drei Schritt langer Raubfisch, ein Ghurik, den Tetraeder, und reißt mit seinem Vielfachgeiß immer wieder eine Kugel mit einer Matrosin weiter auf. Irgendwann zerrt er an den blutigen Körperteilen ...«

Der Tetraeder zieht einen Teil seiner Kräfte aus höheren und größeren Lebewesen, die die Blasenhüter bei Mondschein fangen und in Stasiskugeln einspinnen, wo sie wochenlang verbleiben können, bis ihnen sämtliche Lebensenergie ausgesaugt wurde. Am Fuß des Bauwerks liegen bereits einige faulige Blasen, die nur noch blanke Knochen enthalten. Die Helden können die Kugeln mit einem einfachen Hieb durch die transparenten Nabelschnüre lösen, doch sterben die gefangenen Schläfer dann binnen 2W20+10 KR, wenn ihnen nicht die Atemluft ersetzt wird, die ihnen der Tetraeder gewährte. Erst wenn die Apparaturen der Alten unbrauchbar gemacht sind, lösen sich die Kugeln irgendwann von selbst und treiben an die Oberfläche.



Werte eines Ghurik

IB 8 KO 15 AT 16 PA 10
LE 30 RS 2 (Oberseite), 0 (Unterseite) TP 1W+4 (Biß)
GS 6 AU 200 MR 12 GW 12

Im Innern

Das Konstrukt der Alten bewahrt in sich eine unüberschaubare Anzahl von gespeicherten Zaubern, deren teilweise Reaktivierung das Innere des Tetraeders prägen: Alle Räume sind mit bitter schmeckender Luft von deutlich erhöhtem Druck gefüllt, Boden und Wände des Marmorgesteins glänzen wie frischpoliert, unheimliche Lichtreflexe, Temperaturveränderungen und das häufige Aufgleißen des ganzen Monuments verwirren die Sinne.

In der Mittelachse der Pyramide verlaufen in einer halbdurchsichtigen Malachitsäule lotrecht kraftsammelnde Metalladern aus Mondsilber, deren magische Aura jeder Magiekundige mit ODEM ARCANUM erkennen kann.

12) Nest der Blasenhüter: Nur durch zwei enge Öffnungen zu erreichen ist dieser finstere Raum, der von den amorphen Leibern Hunderter Blasenhüter überquillt, die hier mondlose Zeiten verbringen. Die Dienerwesenheiten der Alten greifen jeden an, der dieses Gewölbe betritt, verfolgen ihn jedoch nicht nach draußen – zumindest solange nicht Mondschein auf das Wasser fällt.

Die Werte der Blasenhüter

IB 5 KO 10 AT 14 PA 0
LE 35 RS 1 TP 1W (Umschlingen) / SP durch Schleim*
GS 4 AU 100 MR 15 GW 6

*) Sämtliche TP und SP beim Kampf gegen die Blasenhüter werden von der AU abgezogen. Fällt bei der AT eine 1, hat der Blasenhüter sein Opfer vollständig verschluckt. Bis es sich mit einer KK-Probe+KR-Anzahl befreit hat, nimmt es pro KR 1W+KR SP Schaden. Ist die AU auf 0 gesunken, wird das Opfer bewußtlos, von den Blasenhütern in eine Schleimkugel verpackt und an den Tetraeder gehängt.

13) Dom des Mondes: Hier endet die Schleuse (11). In diesem zehn Schritt hohen Dreiecksraum mit zentraler Kraftsäule leuchten rote Reliefs aus dem massiven Malachit: Das Madamal in den vier bekannten Phasen – und zwei weiteren, die den Mond als Reif und als von drei Körpern umkreisten Ellipsoid zeigen. Der Boden ist von einer rostroten Kruste bedeckt, als habe hier vor Unzeiten Metall gelagert.

Drei röhrenförmige Rampen mit einem Dreiviertel Schritt Durchmesser (RA-Probe) führen spiralartig nach unten; eine weitere (verschlossene) nach oben zu Kammer 12.

14) Raum der Lüfte: Durch die Röhre fällt man in unendliche Weite: ringsum nur dunkler Himmel mit Sternengebilden, ein Gefühl ständigen Fallens (HA-Probe). Tatsächlich ist dies eine Illusion der Alten kombiniert mit einem dem NIHILATIO ähnlichen Zauber. Bald eilen aus der Ferne Dutzender kleiner Tetraeder heran, auf jeder Seite ein sehr lebendig glotzendes Auge, die die Helden umringen, gründlich betrachten und sich bisweilen zu Würfeln, Oktaedern, Dodekaedern und Ikosaedern zusammenfinden. Wird ein Auge berührt, löst sich die ganze Illusion auf, die Helden fallen (W3 bis 2W6 SP) auf harten Boden und finden sich in einem finsternen Raum wieder, dessen Leere nur von einer Treppenluke nach unten unterbrochen wird.

15) Kaverne des Monstrums: Tief unter dem Meeresgrund, aber doch noch durch den nahen Abgrund gefährdet, höhlt sich ein fast 15 Schritt hoher Saal: der Endpunkt aller mholurischen Bemühungen, die Konstruktion der Alten für sich zu vereinnahmen. Von der frei nach unten verlaufenden Treppe erkennt man kalte Steinlichter in gelb und grün, die eine immense Kreatur aus den letzten Atemzügen des vielbeinigen Zeitalters erleuchten: ein krabbenartiges Untier von über 20 Schritt Durchmesser und 8 Schritt Höhe. Rotblau schimmernde Chitinpanzer, zerfurchte Riesenhörner, acht Beine wie Tempelsäulen. Zwei lange Stielaugen erheben sich über die monströsen Scheren, die Mauern zermahlen könnten. Spiralen aus Mondsilber drehen sich über dem Ungetüm aus der Decke und lassen wirbelnde Kräfte auf die noch reglose Kreatur herabfahren.

Drumherum halten sechs Mholuren und der Aquamant Wacht, putzen Gnop'thura oder sind an einer der Schmelzen in den drei Ecken beschäftigt. Hier stehen die großen Enduriumblöcke der Kerrishiter (jeweils 50 Stein schwer und damit kaum zu transportieren), die von den Mholuren eingeschmolzen werden, um der Riesenkrabbe den letzten Rest Verwundbarkeit zu nehmen: Ihrem Panzer wird eine Schicht Endurium aufgedampft. Eindringlinge greifen die Mholuren sogleich an und eröffnen damit das Finale.

16) Vergessene Tiefen: In welchen Untergrund der Tetraeder reicht, konnten auch die Mholuren vor Jahrtausenden nicht herausfinden, alle Eingänge in tiefere Räume, die die Träume der Alten hüten, sind mit einem für die meisten Sterblichen unbezwingbaren Siegel belegt, das auch durch den abschließenden Erdstoß (siehe unten) nicht gebrochen wird.

Weiterer Ablauf der Ereignisse

Der weitere Fortgang der Geschehnisse wird nicht zuletzt von den Aktionen Ihrer Helden bestimmt. Die nachfolgenden Kapitel, die in etwa dem zu erwarteten Handlungsablauf entsprechen dürften, enthalten daher alle notwendigen Informationen, die Sie bis zum furiosen Ende dieses Abenteuers benötigen:

Die Mholuren – Schwarze Seelen der See

Die Mholuren tauchen zunächst als schauriges Glucksen oder gurgelnde Schemen unter Wasser auf – es sollte geraume Zeit dauern, bis die tauchenden Helden dahinterkommen, daß diese gefürchteten Kreaturen bereits wieder die alte Stätte vereinnahmt haben.

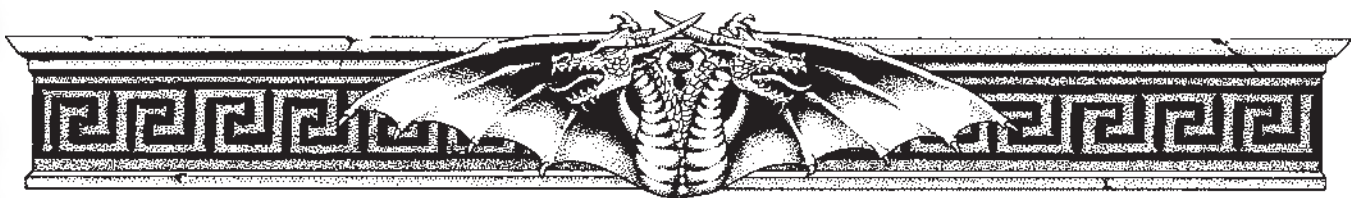
Szenen

—»Hinter dir hörst du seit einiger Zeit seltsames Gezirpe, wie von einer Unterwassergrille. Es kommt näher, wird lauter. Du drehst dich um und ... nichts. Das Geräusch ist verschwunden.«

—»Du blickst hinauf zur fernen Wasseroberfläche, 30 Schritt über dir, wo sich die Sonne blaugrün in den Wogen bricht. Da ist ein Schatten vor dem Licht. Wie ein großer Molch, der flink durch die Fluten schwimmt. Er hat Beute in seinen Fängen – oder war es eine Waffe in seiner Hand?«

—»Ein rasches Rauschen direkt neben dir. Du wendest dich um und siehst noch einen langen, silbern geschuppten Schwanz um die Ecke verschwinden.«

—»Du blickst in eine Nebenkammer, die hinter einer Art von ge-



wachsenem Glas liegt, an das du dein Gesicht drückst. Plötzlich blickst du direkt in zwei tiefschwarz schillernde Augen, keine Handbreit vor deinen. Die Kreatur, ein schlankes Amphibium von zilitenhaftem Äußeren mit silbernen Schuppen, stößt sich zurück und wird von der Dunkelheit verschluckt.» —»Die Decke ist hier im Riesenseestern von seltsamen ineinandergewundenen Strukturen überzogen: Fasern, Adern, Gerippe, fleischige Fetzen. Aus dem Augenwinkel siehst du, wie sich plötzlich die Struktur bewegt, nein, drei silberne Molch-Gestalten lösen sich harpunenschnell daraus, die dort perfekt getarnt waren!«

Etwa zwei Dutzend Mholuren halten sich derzeit in und um das Seesterngerippe auf, bemüht, die Krabbe im Tempel der Alten zum Leben zu erwecken. Sind sie alleine, nutzen sie alle Ortsvorteile, sind unfassbar wie glitschiger Fisch und fliehen schnell. Wähnen Sie sich den Kiemenlosen gegenüber in der Übermacht, greifen sie jedoch an. Sie sprechen keine Sprache, die an Luft gesprochen wird und fallen mit der Mitleidlosigkeit eines Raubtiers über die Eindringlinge aus den Trockenlanden her. Ihr Anführer ist ein zaubermächtiger Aquamant mit dunkelblauen Schuppen und breit aufgefächerten Außenkiemen. Er leitet die Geburt Gnop'thuras und kann von den Helden erst im Innern des Tetraeders aufgespürt werden.

Die Werte der Mholuren

IB 10 KO 16 AT 12 PA 11
LE 45 RS 2* TP 1W+3 (Fischspieß) / 1W (Gebiß)
GS 8 AU 50 MR 8

SF: Unterwasserkampf, Kampf im Wasser, Finte, Gezielter Stich
*)Rüstungsschutz der Haut; Mholuren tragen keine Rüstungen

Die Werte des blauen Aquamanten

MU 14 KL 15 IN 14 CH 8 GE 14 FF 15 KO 14 KK 10
IB 11 LE 40 AU 43 AE 65 AT 12 PA 12
RS 2* TP 1W+2 (Belemniten), 1W (Gebiß) GS 8 MR 15

Zauberfähigkeiten: Der Aquamant ist in der Lage, Seegetier zu beherrschen oder zu besänftigen, kann Wasserstrudel oder plötzliche Wasserpeile hervorrufen, sich selbst auf dreifache Geschwindigkeit beschleunigen oder im Wasser quasi unsichtbar machen; zudem kann er bestimmte Bereiche des Wassers verdunkeln oder für Kiemenatmung nicht mehr nutzbar machen.

SF: Unterwasserkampf, Kampf im Wasser, Finte, Gezielter Stich
*)Rüstungsschutz der Haut; Mholuren tragen keine Rüstungen

Einige Mholuren halten eine Troika von mehr als schrittlangen Schnappfischen an der Leine, lassen sich von diesen durch das Wasser ziehen oder hetzen sie auf Gegner.

Die Werte der Schnappfische

IB 12 KO 8 AT 13 PA 2
LE 20 RS 0 TP 1W+3
GS 12 AU 30 MR 7 GW 5

Die Abishai: Piraten ohne Skrupel

Die Helden geraten erneut an diejenigen, von denen sie in Shanali überfallen wurden: Unter der Führung der gierigen Amaunir-Piratin TāLir sucht zwischenzeitlich eine Rote von gut 40 Abishai mittels zweier großer Katamarane nach dem Enduriumschatz. Da sie zwischenzeitlich auf dem Bleichwasser die Prinzessin Lamea entdeckt (und eventuell Gerettete aus den Stasiskugeln zwischenzeitlich gefangen gesetzt haben), suchen sie bald nach der Margitara die Fundstelle auf und entdecken schnell die Unterwasser-ruinen. Von der Anwesenheit der Nequaner ahnen sie (noch) nichts.

»Gegen die Wasseroberfläche ist ein breiter Katamaran von immerhin 30 Schritt Länge auszumachen. Von kruden Kränen werden Transporthaken in die Tiefe herabgelassen, eine Handvoll Taucher läßt sich von abgerichteten Seekhardanen in die Tiefe ziehen, Harpunen und goldene Muschelhörner in den Händen haltend, auf dem Rücken Sammelsäcke.«

Die Abishai sollten eintreffen, wenn die Helden bereits ein Gutteil des Riesenseesterns untersucht haben und kurz vor dem Eintritt in den Tetraeder stehen. Wenn sich die Gruppe versteckt, kann es lange dauern, bis die tauchenden Abishai auf die Helden aufmerksam werden, die unter Wasser durch die Wirkung zerbissener Schaschwa-Perlen atmen können, die in etwa die Wirkung der aventurischen Kajuboknospe haben. Die Abishai gehen sofort ihren Untersuchungen und Plünderungen nach. Sie sind natürlich von den konkurrierenden Helden (wenn diese das erste mal aufeinandertreffen) überrascht und attackieren diese sofort, um sie zu vertreiben.

Eine klassische Zwischensequenz wäre die Gefangennahme der Gruppe durch einige Abishai, die aber noch in der Tiefe unter den Spießen plötzlich auftauchender Mholuren fallen. Den Helden gelingt dann in dem Chaos die Flucht.

Werte eines Abishai

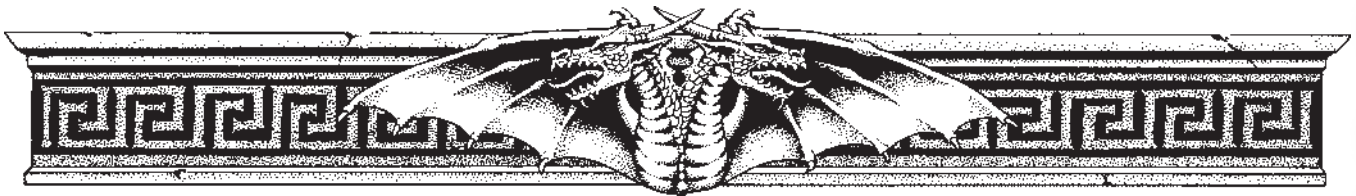
IB 10 KO 14 AT 13 PA 12
LE 41 RS 1 TP 1W+3 AU 45 MR 6

Schußwaffen: 22 (Harpunengewehr bzw. Kreuz-Bela unter/über Wasser)
Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Finte Ausfall, Schnellladen

Handlungsoptionen

—Generell sollte die Erforschung der unterseeischen Ruinen zunächst in Ruhe für die Helden ablaufen: Stille und Dunkelheit sind Elemente der Stimmung – gerade wenn sie unerwartet unterbrochen werden. Verschärfen Sie das Tempo der Handlung erst im Laufe der Zeit: Unter den Helden rumpelt immer häufiger der Seeboden, die Abishai treffen ein, die Mholuren sind auf die kiemenlosen Neuankömmlinge aufmerksam geworden.

—Hintergründige Informationen und Hinweise zu Handlungssträngen



können von den Nequanern kommen, die den berichtenden Helden neugierig an den Lippen hängen. Sollten Sie glauben, daß ständige Präsenz eines Unterwasserkundigen nötig wird, stellen sie der Gruppe zwei von den Reparaturen abkömmliche Nequaner mit Tauchmasken zur Seite oder lassen Zauberkundige mittels einer dem ELFEN FREUNDE ähnlichen Magie mit dem Demergator kommunizieren. —Anhand von Zeichen im Innern des Tetraeders können die Helden entschlüsseln, wie hier Kräfte zusammengeführt werden, um ein Erweckungsritual zu speisen. Auch die gesteigerte Aktivität der Blasen- hütter und anderer Wächterfunktionen, während der Mond auf das

Wasser scheint, kann hiermit erkannt werden. Sollten es die Helden mit zu vielen Mholuren und Abishai auf einmal zu tun haben, finden sie dort auch unvermutet einen Beherrschungsfokus aus Arkanium, der es erlaubt, die Blasen- hütter zeitweise auf die Gegner zu hetzen, bis einige von ihnen im Stasischlaf an der Außenseite des Bauwerks hängen.

—Geraten einzelne Abenteurer oder die ganze Gruppe in Gefangen- schaft der Mholuren, werden sie klassischerweise als Zuschauer des Erweckungsrituals dienen, das bald außer Kontrolle gerät und unter dem Toben der Riesenkrabbe Chancen zur Flucht bietet.

Brodelnde Fluten

Alle Chitinglieder der gewaltigen Krabbe glänzen in stählernem Schwarz, und noch immer liegen gewaltige Enduriumblöcke bereit. Das Erweckungsritual ist vollzogen: Die Mholuren wiegen sich, gelb und grün erleuchtet, in unhörbaren Melodien. Astrale Kraftströme pulsieren immer schneller von den mondsilbernen Spiralen und lassen knisternde Funken über den Panzer der Riesenkrabbe zucken. Von ferne, jenseits der massiven Malachitwände, dröhnt unirdisches Rauschen, das sich zu infernalischem Dröhnen steigert. Da! Stielaugen zucken, Mandibeln beginnen gierig zu rasseln, Fühler wedeln hektisch umher. Die Mholuren geben Laute des Triumphs von sich: Das Monstrum ist erwacht. Einer der Achtbeine stapft auf Malachit – und spaltet ihn! Der Boden bebt, feiner grüner Staub rieselt herab.

Die im Tetraeder konzentrierten Kräfte lassen den ohnehin unruhigen Boden Wellen der Erschütterung über den Seegrund jagen. Immer heftiger werden die Erdstöße, bis schließlich die gesamte Anlage der Mholuren und Alten im Abgrund zu versinken droht. Hier ist nun das Finale des Abenteuers angesetzt, das – je nach vorhergehenden Ereignissen – vielerlei Elemente umfassen kann:

—Die Helden liefern sich ein Gefecht mit den Mholuren und ihrem anführenden Aquamanten, der selbst den Platz hinter dem Kopfteil der Riesenkrabbe einnimmt, um Gnop'thura Befehle einzuflüstern und das Monstrum aus dem Tetraeder ausbrechen und untermeerisch bis nach Shanali und darüber hinaus marschieren zu lassen, um die Städte der Kiemenlosen dem Erdboden gleichzumachen.

—Die Abishai, diesmal unter Führung der Amaunir-Piratin TaLir höchstpersönlich, stürmen in ihrer Gier nach dem Endurium über die Treppe die Krabbenkaverne, bekämpfen Helden und Mholuren gleichermaßen und müssen sich mit baumstammdicken Krabben- beinen auseinandersetzen, die sie zu zerstampfen drohen.

—Falls der 'Pilot' Gnop'thuras zu Tode kommt (oder von ihr selbst verschlungen wird ...) wütet sie führerlos im alten Relikt, zermalmt Kämpfende, zerreißt Wände und zerquetscht alles, was zwischen ihre Zangen gerät. Ein Held kann versuchen, die Kreatur zu kontrollieren. (Seien Sie aufgeschlossen gegenüber Heldenaktionen: Hier mag ein DAS SINNEN FREMDER WESEN helfen, vielleicht schwingt sich auch ein Held hinter den Kopfpanzer und stimuliert die Krabbe an ihren Fühlern, vielleicht versucht sich ein Beschwörer an einer Beherrschungsprobe ...)

—Letztlich reißt die Krabbe die Wände so weit ein, daß Schlick und Seewasser in die Halle quillt, der obere Teil des Tetraeders und die gesamte Mholurenbehausung gerät ins Rutschen und beginnt in den dunklen Schlund unterseeischer Tiefen zu sinken. Den Helden gelingt nur mit äußerster Mühe die Flucht, während etwa TaLir zuletzt gesehen wird, wie sie mit gierigem Blick versucht, einen Endurium- brocken hinaufzuschleppen und von prasselnden Gesteinstrümmern begraben wird. Spätestens jetzt lösen sich an der Spitze des Tetraeders

die letzten Stasiskugeln und steigen der Oberfläche entgegen, wo die gefangenen Tiere und Menschen geschwächt, aber lebend von Nequanern und Helden geborgen werden können.

Zurück aus dunklen Tiefen

Je nachdem, wie es den Helden gelungen ist, ihre Gegner auszutrick- sen und die Besatzung der *Prinzessin Lamea* zu retten (evtl. ist ja noch eine Befreiung der geborgenen Aventurier aus den Händen der Abis- hai notwendig), wird auch das Ende dieses Abenteuers ausfallen.

Zwar scheint das Endurium mit der Katastrophe am Grunde des Bleich- wassers für immer verloren (auch der Demergator der Nequaner ist nicht in der Lage, die Tiefe des heißen Spaltes am Seegrund zu über- winden), doch dafür haben die Helden im Gegenzug weit über hun- dert Besatzungsmitgliedern der *Lamea* das Leben gerettet – und vielleicht mehr über Myranor erfahren, als ihnen lieb ist.

Immerhin: Harika und die übrige Besatzung der *Prinzessin Lamea* werden die (verloren geglaubten?) Helden nach ihrer Genesung, die gut und gerne eine Woche dauern wird, gebührend feiern. Fluten- meister Luteron und Harika begegnen sich derweil mit großem Respekt und laden sich gegenseitig an Bord ihrer Schiffe ein, um die Errungenschaften zweier weit entfernter Kontinente zu bestaunen und Erfahrungen auszutauschen. Und da wären wir auch gleich beim Thema, denn die Erfahrungen dieses Abenteuers sollten Ihnen pro Held gut und gern **250 Abenteuerpunkte** wert sein.

Und wie geht es weiter?

Das müssen Ihre Helden selbst entscheiden. Sowohl Harika als auch Luteron bieten den Helden an, diese wieder in Shanali abzusetzen. Die Gruppe kann, wenn sie es wünscht, auch an Bord der *Lamea* bleiben. Da die Admralin es frühestens wieder in einen knappen Jahr wagen kann, an den Seefestungen vor Balan Cantara vorbei, ins Tha- lassion vorzustoßen, plant sie, die nächsten Monate über die Küsten des Meers der Schwimmenden Inseln zu erforschen, auch wenn die Windverhältnisse dort für einen Segler wie die *Lamea* nicht besonders günstig sind. Harika plant ferner, irgendwann die Suche nach der ver- lorenen Schivone *König Tolman* wieder aufzunehmen. Nur mit der Rückkehr nach Aventurien hat sie es nicht eilig. Denn nach dem Verlust des Enduriums wird sie nicht mit leeren Händen gen Osten aufbrechen wollen.

Offiziell wird die Geschichte um Harikas Erkundungsfahrten mit dem Szenario die **Irrfahrt der Lamea** aus dem Band **Handelsfürsten und Wüstenkrieger** fortgesetzt, auf den dann das Szenario **Hinter dem Horizont** folgt, das in den **Aventurischen Boten** Num- mer 118 bis 120 zu finden ist.