

Die Erneuerung

Ein DSA-Gruppenabenteuer von Carsten-Dirk Jost für den Meister und 3 bis 5 erfahrene Helden

„Ein Leben ohne Abenteuer ist wahrscheinlich unbefriedigend, aber ein Leben, in dem Abenteuer jedwede Form zugestanden wird, ist mit Sicherheit ein kurzes Leben.“

Bertrand Russell (1872-1970), brit. Philosoph u. Mathematiker, 1950 Nobelpreis für Literatur.

Für den Spielleiter

Vorwort und Einleitung

Das DSA-Gruppenabenteuer „Die Erneuerung“ wurde für 3 bis 5 erfahrene Helden konzipiert. Dieses Abenteuer richtet sich an Spielgruppen, die sich nicht scheuen, Probleme eher mit Hesiges Gaben, anstatt mit der blanken Klinge, zu lösen. Den Werten und Beschreibungen der beteiligten Figuren liegt die vierte Regeledition des Schwarzen Auges zu Grunde. Eine Konvertierung auf DSA3-Charaktere sollte mit den Regelwerken **„Mit Mantel, Degen und Zauberstab“** sowie der Spielhilfe **„Die Magie des Schwarzen Auges“** ohne weiteres möglich sein. Für eine DSA3-Spielgruppe wären Charaktere der Erfahrungsstufen 1 bis 7 sinnvoll.

Das Abenteuer beginnt in der Handelsstadt Lowangen, der ehemaligen Kapitale des Svelltschen Städtebundes und führt sie in die berüchtigten Svelltsümpfe des zentralen Svelltlandes. An der Seite einer jungen Maga aus Lowangen rüsten die Helden eine Expedition in die Svelltsümpfe aus, um mit den dort lebenden Orkland-Achaz in Kontakt zutreten. Vor ihnen liegt eine gefährvolle Reise durch die Sümpfe des Svelltlandes und die Faszination mit einer bis dato wenig bedachten Rasse zu begegnen. Am Ende ihrer Reise werden die Helden ihren Beitrag leisten, dass die Menschen und Achaz in Zukunft in Frieden miteinander leben können und dass die Pläne eines finsternen Geweihten des Namenlosen erfolgreich vereitelt werden..

Dieses Abenteuer eignet sich hervorragend dafür die DSA-Abenteurkampagne **„Das vergessene Volk“** einzuleiten. Ein weiteres Abenteuer welches das Svelltland als Schauplatz nutzt, ist **„Das Leviansband“**, das u.a. eine Begegnung mit den Silberwölfen und Hexenzirkel des Rhorwed Gebirges beinhaltet. Das Abenteuer sollte ab einem Frühjahr des Jahres 1026 BF.(33 Hal) spielen, da diese Geschichte auf wichtigen Ereignissen des Romans **„Das Greifenopfer“** von Tom Finn und dem Abenteuer **„Der Basiliskenkönig“** von Tom Finn und Lena Falkenhagen basiert. Für das Verständnis des Svelltlandes und der Darstellung seiner zahlreichen Bewohner, empfiehlt sich die Lektüre der Box **„Das Orkland“** und die **„Geographia Aventurica“**. Die neue **„Zoo Botanica“** bietet eine reichhaltige Auswahl, um die Flora und Fauna des Svelltlandes auszugestalten.

Das Abenteuer enthält im Anhang eine Zeichnung des Achaz-Dorfes und die Ansicht, sowie die Pläne einer versunkenen echsischen Pyramide. Hinzu kommt ein Übersichtplan der Reiseroute. Weiterhin finden sich im Anhang wichtige Handouts und die Beschreibungen der Hauptpersonen und Handlungsträger. Weitere Hinweise zur Svelltsstadt Lowangen finden sich auf den Webseiten www.lowanger-lanze.de und www.lowangen.de. Informationen über Pardona und die Nachtelben finden sich in der Spielhilfe **„Firuns Atem“**

Handhabung des Abenteuers

Zentraler Kern dieses Abenteuer ist die Expedition der Spielergruppe in die Svelltsümpfe und die Begegnung mit den Orkland-Achaz.. Es sollte deutlich werden, dass eine Reise durch Sümpfe und Moore kein Spaziergang sind und gut vorbereitet werden müssen, ansonsten droht der Reisegruppe ein schnelles Ende. Was die Charaktere nicht mitnehmen, sollte ihnen später auch wirklich fehlen. Der Umgang mit fremden Rassen, in diesem Fall mit den Orkland Achaz und einer Nachtelbe stellt mitunter ein Problem dar. Insbesondere die Achaz sollten möglichst wenig menschliche Züge zeigen. Informationen über Achaz finden sich in den Regelwerken **„Aventurische Helden“**, **„Aventurische Zauberer“** und **„Aventurische Götterdiener“**.

Die Abenteurergruppe sollte aus Charakteren bestehen, die sich sowohl mit städtischem Leben als auch mit Wildnisreisen auskennen. Magisches Wissen und die Kenntnis diverse Zauberfertigkeiten schaden diesem Abenteuer nicht. Von fanatischen geweihten Charakteren oder Helden, die deutlich zum Ausdruck bringen, dass sie alle Fremden mit Feinden gleichsetzen sei von dieser Geschichte abzuraten. Orks und Firnelfen sollten an diesem Abenteuer nicht teilnehmen, da Orks die Stadt Lowangen nicht betreten dürfen und Firnelfen sofort versuchen würden die Nachtelbe zu töten. Ein Achaz würde sich durchaus als Charakter eignen, allerdings sollte er nicht zu den Orkland-Achaz

gehören, die in den Svelltsümpfen leben.

Ymra – Die Hintergründe

Seit Jahrhunderten versuchen die Anhänger des gefangenen Namenlosen Gottes einen Weg zu finden, ihren Herrn zu befreien und die Saat des Chaos unter den Völker Aventurien zu sähen. Pardona, die gefallene Hochelfe und Legatin des Rattenkindes, schmiedet seit Jahrhunderten erfolgreiche Pläne ihrem Herrn zu dienen. So sollten ihre Agenten in Lowangen versuchen den sagenumwobenen Sternenstaub zu finden, um so ihrem Gott seinen Namen wiederzugeben. Der Roman „Das Greifenopfer“ erzählt die Geschichte der jungen Adepta Mayla und des Phexgeweihten Greifwin, den es gelang die Pläne der Agenten zu verhindern. Allerdings war es ihnen nicht bestimmt den Aikar Brazoragh, dem Gottkaiser der Orken, aufzuhalten, dem es gelungen war, die Axt seines Herrn zu erlangen.

Über Jahre hinweg versuchten die Anhänger und Geweihten des Namenlosen Gottes im Svelltland Fuß zu fassen. Sie nutzen die Angst der Menschen, nach der Okkupation ihres Landes durch die Schwarzpelze, um ihre verderbten Lehren zu predigen. So mancher Svelltländer ist den Verlockungen und den damit verbundenen Hoffnungen erlegen. Die **Lowanger Lanze Nr. 18** berichtet ausführlich über die Umtrieben der Anhänger des Namenlosen. Silanor Faralon, Großjustiziar des Ordo Defensores Lectoria, kurz ODL, zu Lowangen, entpuppte sich als der oberste namenlose Geweihte in der Stadt. Nach seiner Enttarnung gilt der flüchtige Magier als unauffindbar.

Beon, der Blender, bekannt aus der Philiason-Saga, wurde während der legendären Aventurienumrundung von den Häschem Pardonas gefangen und in den Verliesen des Himmelsturms zu einem glühenden Anhänger des Rattenkindes bekehrt, versuchte im Auftrag seiner Herrin den Spiegelbann um die verwunschene Hochelfenstadt Simyala zu zerstören. Zu seinen Schergen zählten auch einige Nachtelben, die Pardona, die die Rasse der Nachtelben erschuf, als Göttin verehren. Dem Eingreifen mutiger Abenteurer und Helden war es zu verdanken, dass die Pläne Pardonas erfolgreich durchkreuzt wurden und der Basilikenkönig in Simyala weiterhin gefangen bleibt. [siehe **Der Basilikenkönig**] Zum Gefolge Beons gehörte die Nachtelbe Faeryl Baeniyiia, die als einzige Schergin überlebte. Auf ihrer Flucht aus Simyala und dem Reichsforst wurde sie vom Hauch des Humusschlüssels berührt. Diese Erfahrung weckte in ihr den tiefen Wunsch nach Freiheit und Unabhängigkeit. Gefangen zwischen ihrer bedingungslosen Abhängigkeit von ihrer Göttin Pardona und ihrem erwachten Geist gelangte sie verwirrt und geschwächt nach Lowangen. Sie begab sich in die Svelltmropole, da sie aus Gesprächen, die Beon mit einem anderen hohen Geweihten des Namenlosen führte, erfahren hatte, dass es dort, einige wichtige Diener des Güldenens geben sollte. In Lowangen wurde sie von Adepta Mayla Mondhaar gefunden, die sich der hilflosen Nachtelbe annahm. Seitdem versucht die Adepta eine Möglichkeit zu finden, der Nachtelbe zu helfen. Die halbelfische Magierin ist das Gefühl zwischen verschiedenen Welten gefangen zu sein, durchaus vertraut. Sie versteckte die Nachtelbe in einem geheimen Versteck im Keller der Akademie der Verformungen. Fieberhaft widmet sich die Magistra nun der Suche nach einer Möglichkeit die Lethargie der Nachtelbe zu beenden. Bei ihrer Suche stieß Mayla Mondhaar, Adepta Majora an der Halle der Verformungen zu Lowangen durch Zufall im Keller der Akademie auf lange verborgenen Schriftfunde. Diese Schriften beinhalten u.a. einen Reisebericht eines wandernden Magus, der vor vielen Jahren die Orkland-Achaz beobachtet hatte. Die Beschreibung enthält vage Andeutungen der echsischen Magie und Rituale. Hinzu fand Mayla echsische Schriften und Edelsteinartefakte, die ihre Neugier und Forschungsdrang weckten.

Fatas – Das Abenteuer in Kürze

Die Charaktere werden in Lowangen Zeugen, wie einige Anhänger des Namenlosen Gottes versuchen, die Adepta Majora Mayla, die sich auf dem Weg zur Akademie der Verformung befindet, zu entführen. Die Helden verhindern die Entführung und gewinnen das Vertrauen der Magierin. Am nächsten Tag sucht die Adepta die Helden auf, um sie als Dank zu einem Essen einzuladen. Während des guten Mahls prüft Mayla, ob die Helden geeignet sind, sie auf einer Expedition in die Svelltsümpfe zu begleiten. Sie berichtet von ihrem Anliegen die Orkland-Achaz aufzusuchen und sie

zu studieren. Sie wird versuchen die Charaktere Anzuheuern, um sie und ihre Begleiterin auf ihrer gefährlichen Reise zu begleiten. Die Magierin wird die Planung der Expedition den Spielern überlassen, da sie die Erfahrung gemacht hat, dass sich reisende Helden bestens damit auskennen. Nun ist es die Aufgabe der Charaktere Informationen über die Orkland-Achaz und die Svelltsümpfe zu beschaffen. Außerdem müssen sie sich um die Zusammenstellung der Expeditionsausrüstung kümmern. In Lowangern lernen die Spieler die Magierin Obra Svelinya di Garlischgrötz kennen, die im Namen des ODL die namenlosen Ränke aufzudecken sucht. Kurz vor Ihrer Abreise kommt es erneut zu einem Zwischenfall mit den Anhängern des Namenlosen. Nach einer anstrengenden Reise erreichte die Helden das Achaz-Dorf und Nehmen Kontakt zu den dort lebenden Achaz auf. Die Kontaktaufnahme gestaltet sich schwieriger als gedacht, da sich die Kulturen der Achaz und Menschen deutlich voneinander unterscheiden. Alleine die Verständigung mit den Achaz stellt die erste Hürde da. Um bei den Achaz bleiben zu dürfen und akzeptiert zu werden, müssen die Helden einige einfache Prüfungen bestehen. Tage später bittet der Achaz-Schamane Shrrz, der durch eine Vision der Tsahh Priesterin Xriskls gewarnt wurde, die Menschen zu einer wichtigen Unterredung. Der Heldengruppe wird verständlich gemacht, dass eine Gruppe von menschlichen und orkischen Schergen gerade im Begriff ist die Aufmerksamkeit der Echsischen H`Ranga zu erregen. Dies muss unbedingt verhindert werden, da den Anwesenden Achaz und Menschen sonst großes Unglück droht. Gemeinsam mit den Achaz begeben sich die Helden in die Altsvelltsümpfe, um eine untergegangene Siedlung der frühen Orkland-Achaz aufzusuchen. Der Schamane, der als einziger der Achaz noch Kenntnisse über die vergangenen Zeiten besitzt, treibt die Helden und Achaz zur Eile an. In der Zirkurat-Pyramide Sarzhaa versuchen gerade die Schergen unter Anleitung eines zyklöpäischen Geweihten des Namenlosen, der sich Thalion dyll Palagar nennt, die verborgenen Kammern zu öffnen. Mit der Hilfe der gefangenen Zsahh-Priesterin, versucht der Diener des Guldnen an altechsische Artefakte heranzukommen, um diese für die Befreiung seines Gottes zu Nutzen. Nachdem die Pläne des Schurken durch die Helden und Achaz zu Nichte gemacht wurden, bringen die Achaz die Helden nach deren Genesung und Belobigung zu einem Lager Kaiser Renos. Nachdem die Spieler ihre Anwesenheit der Offizierin Boronya Hevane Karinor glaubhaft dargelegt haben, kehren sie von dort aus nach Lowangen zurück. Mayla und Faeryl verbleiben derweil in der Obhut der Orkland-Achaz, die sich u.a. der Leiden und den Qualen der Nachtelbe annehmen.

Episode I – Lowangen, die Stadt am Svellt

Einstieg ins Abenteuer

Es gibt zahlreiche gute Gründe, warum sich die Helden zu Beginn des Abenteuers in Lowangen aufhalten. Zum einen könnten sie sich auf der Suche nach Angehörigen befinden, die während des letzten Orkfeldzuges aus Weiden und Albemia verschleppt wurden. Zum anderen könnten sie auf die Begleitung eines Handelszuges von Greifenfurt nach Lowangen begleitet. Ein weitere Option wäre es, dass sich die Charaktere der Obrigkeit der Raulschen Krone entziehen müssen. Möglicherweise sind die Helden auch der Meinung, dass der dreiste Überfall der Orks auf Donnerbach gesühnt werden müsse. Lowangen bietet mit zwei Akademien und einer Ordensburg der Grauen Stäbe von Perricum mit Gruppenmagus enorme Studienmöglichkeit. Vielleicht wird die Heldengruppe auch einfach von der puren Abenteuerlust angetrieben. Die Aufgabe des Spielleiters ist die Anpassung der jeweiligen Umstände an die Spielrunde.

Ankunft in Lowangen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Phex sei Dank, Ihr habt es geschafft. Noch bevor der Abend hereingebrochen ist und die Praiosscheibe in Gänze im Westen untergegangen ist, habt ihr die mächtigen Stadttore Lowangers hinter Euch gelassen. Ein freundlicher Stadtgardist wies Euch den kürzesten Weg zum Gasthaus „Hammer und Amboss“, von dessen Ruf ihr bereits gehört habt. Froh die gefährliche Reise nach Lowangen relativ unbeschadet hinter euch gebracht zu haben schlendert Ihr über den Marktplatz, wo fleißige Lowanger Bürger gerade damit beschäftigt sind ihre Marktstände abzubauen. Wenige Augenblicke später habt ihr die gastliche Herberge erreicht. Die Vorfreude auf ein gutes Essen und

einen guten Schluck lässt euch eure Schritte beschleunigen.

Die Stadt Lowangen

Lowangen, die einstmals blühende Handelsstadt des svelltischen Städtebundes, erholt sich langsam von den langwierigen Folgen des großen Orkensturms. Handel und Handwerk erleben eine langsame, aber stetige Renaissance. Auch wenn die Schwarzpelze die unumstrittenen Herren des Svelllandes sind, die Handel, Verkehr und Zölle bestimmen, haben sich die Menschen wohl oder übel mit der Situation abgefunden und machen das Beste daraus. Die Situation der 10.000 Bewohner, viele davon Flüchtlinge aus dem Krieg konnten ihre Lebenssituation in den letzten beiden Jahren deutlich verbessern. Die Stadt selbst wird vom Gildenrat verwaltet, der sich aus den Vertretern der Zünfte, Gilden und Phexkirche zusammensetzt. Der Gildenrat wiederum bestimmt den Stadtmagister und die Sekretäre für die einzelnen Fachbereiche. Derzeit ist Wolf Ingalf Thorhald der Stadtmagister Lowangens. Die Stadt selbst entrichtet zweimal im Jahr Tribut an die Orks, dafür darf kein Ork die Stadt betreten und auch kein Ork im Umfeld von 10 Meilen siedelt. Für den Schutz der Stadt und des Umlandes stehen etwa 800 Bewaffnete zur Verfügung. Hinzu kommen die Wälle und Mauern der Stadt, die durch die Zünfte und Gilden instand gehalten werden müssen. Zu den Besonderheiten Lowangens zählen neben den diversen Tempeln (Travia, Tsa, Phex, Hesinde, Rahja, Peraine, Boron, Firun und Ingerimm) die Magier-Akademie der Verformung und die Magierakademie Halle der Macht, sowie die Ordensburg des ODL. Jeweils im Phex und Travia eines Götterlaufes findet die große Warenschau „Markt und Spiele“ statt. In Lowangen findet sich auch das Redaktionshaus der Lowanger Lanze und die Svellland Presse (Druckhaus). Lowangen besteht aus Alt-Lowangen, Eydal und der Bunten Flucht, den drei Stadtteilen der Stadt. Die Stimmung in Lowangen ist zum einen trotzig und hoffnungsvoll, da sich die Situation der Stadt sichtbar verbessert und zu anderen erfüllt mit Misstrauen, da in jüngster Zeit Agenten des Namenlosen Gottes ihr Unwesen trieben. Weitere Informationen nebst Stadtplan finden sich in der Geographia Aventurica, in der Orklandbeschreibung und auf den Webseiten: www.lowangen.de; www.lowanger-lanze.de

Eine Begegnung am Abend

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nach dem guten Essen und hervorragendem Bier stört es Euch nur wenig, dass Euch zwei Händler aus Gashok die letzten Betten vor Eurer Nase weggeschnappt haben. Torik Jostran, der Wirt vom „Hammer und Amboss“ schickt Euch zum Hotel „bunte Flucht“, wo sicher noch freie Betten für die Helden bereitstehen. Es mag wohl kurz vor Mitternacht sein, als sich die Helden verabschieden und den Weg in die Bunte Flucht anstreben. Strassen und Marktplatz sind ruhig geworden. Einsam zieht ein Nachtwächter seine Runde und verkündet das Ende des heutigen Tages. Nur wenige Lowanger sind noch in den dunklen Gassen von Alt-Lowangen unterwegs. Vor Euch entdeckt Ihr eine zierliche Gestalt, die gerade den Phextempel verlässt und in Gedanken versunken Euch zukommt. An ihrem brennenden Zauberstab könnt ihr unschwer erkennen, dass es sich um einen Zauberkundigen handelt. Doch da springen einige schwarzgewandete Gestalten aus dem Schatten der Markthalle und stürmen auf die überraschte Magierin zu.

Nun ist es an den Helden einzugreifen. Die junge Magierin, mit Namen Mayla Mondhaar ist viel zu überrascht um sich der gefährlichen Situation bewusst zu werden. Die Angreifer (Anzahl der Helden – 1), bei denen es sich um Schergen (Werte im Anhang) aus der Gosse Lowangens handelt, wurden beauftragt die Magierin zu entführen. Sobald sich die Charaktere dem Ort des Geschehen nähern und mit dem Einsatz ihrer Waffe drohen, werden die Schergen ihr Heil in der Flucht suchen. Sollten einige der Übeltäter gefasst werden, dann erzählen sie, dass sie von einem unbekanntem Mann angeheuert wurden. Sie sollten die Adepta überfallen und im Keller einer Ruine Alt-Lowangens gefangen setzen. Die Helden werden ihre Gefangenen sicher bei der Stadtgarde abliefern, die der Heldengruppe ein Lob für ihr mutiges Eingreifen, ausspricht.

Die verwirrte und verängstigte Adepta Mayla wird die Helden als Dank für ihre Rettung am kommenden Abend zu einem Essen in das Hotel „Hotel das Weisse Haus“ einladen, der besten Gaststube der Stadt. Die Helden werden Mayla sicher bis zu Akademie der Verformungen bringen,

wo die Adepta Majora zur Zeit wohnt.

Bethana

Am Ende des ersten Tages steuert die *Sancta Liaiella* den Hafen von Bethana an. Helden, die unter Schlaflosigkeit leiden bzw. einen leichten Schlaf haben, können bemerken, dass das Schiff vor dem Hafen einer wenig beleuchteten Stadt kreuzt. Nach dem Austausch von Lichtsignalen kommt ein Kutter längsseits. Es ist zu hören, dass Passagiere und Fracht an Bord genommen werden. Sollten die Helden später aus ihrer Kabine spicken, so können sie sehen, dass ein Boronpriester in Begleitung einer Frau und zweier schwarz-weiß gewandeter Bewaffneter ihre Kabinen beziehen. Ihr Gepäck besteht aus mehreren Seetruhen und einer Kiste, die an einen Sarg erinnert.

Die Helden finden sicher schnell heraus, dass dieser Zwischenhalt in Bethana für die meisten Personen an Bord unerwartet war.

Am Morgen des nächsten Tages werden die Helden von ihrer Auftraggeberin aufgesucht und gefragt, was es mit der nächtlichen Ruhestörung auf sich hatte. Sie erzählt den Helden kopfschüttelnd wie nervig ihre Mitreisenden sind, die sich lieber im Salon zum Gelage treffen, als die bevorstehenden Verhandlungen vorzubereiten.

Tag 5 – Ein Sturm zieht auf

Die letzten Tage verliefen mehr oder weniger ereignislos. Das Wetter wurde zunehmend schlechter und die Kapitänin hat den Befehl gegeben, das Schiff sturmklar zu machen. Alles, was sich bei hohem Wellengang lösen könnte, wird nun akribisch festgezurr. Die Helden sollten die Möglichkeit nutzen noch, einmal frischen Wind durch ihre Kleider und Lungen wehen zu lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr werft eure Mäntel über und begeben euch mühsam an Deck. Eure Beine haben sich immer noch nicht daran gewöhnen können, dass die Decks ihre Lage mit den auftreffenden Wellen stetig ändern. Voller Hochachtung schaut ihr den Hauptmast hinauf. Wie kleine flinke Affen trotzen die Seeleute Wind und Wogen, um die Sturmsegel zu setzen. Schon nach wenigen Augenblicken hat sich die Nässe durch eure Kleidung gewunden. Backbord seht ihr die junge Kadettin Oljana, wie sie sich gerade redlich bemüht den Schiffskater einzufangen. Ihr vernehmt einen kurzen Wamruf "Brecher voraus" und schon schlägt ein mächtiger Brecher über das Mittelschiff. Während ihr verzweifelt versucht euch an der Reling oder einem Stück Tauwerk festzuklammern, könnt ihr sehen, wie die junge Seekadettin vom Brecher über Bord gespült wird. Verzweifelt klammert sie sich mit einer Hand an der Reling fest. In der anderen Hand hält sie den Kater, der von der Besatzung als Glücksbringer betrachtet wird. Ihr seht, dass sie sich nur noch wenige Augenblicke halten können.

Nun ist es Zeit für die Helden einzugreifen. Mit zwei *Körperbeherrschungsproben +4* gelangen sie mit Mühe über das schlingernde und rutschige Deck zu dem verängstigten Mädchen. Eine einfache *Körperkraftprobe* genügt um das Mädchen samt Kater wieder an Bord zu ziehen und aus dem Gefahrenbereich zu bringen. Miteiner gelungenen *Tierkundeprobe* lässt sich der Kater packen, ansonsten setzt er seine Krallen gegen die Helden ein. (Aktion soll gelingen!)

Obendrein löst sich zugleich eine der Hornissen, die von Besatzung und Helden gemeinsam wieder vertaut werden muss (Proben wie bei der Kadettin). Lassen Sie einen Helden eine einfache Probe auf den W20 ablegen. Nur bei einer 18 – 20 gelingt es nicht die Bewegung des Geschütz zu bändigen und es bricht krachend durch die Reling.

Mit dieser mutigen und selbstlosen Tat erringen die Charaktere Anerkennung und Respekt der Besatzung. Die Kapitänin bedankt sich kurz bei den Helden und lädt sie zu einem abendlichen Umtrunk in die Offiziersmesse ein, wo sie von der Kommandantin für ihren Einsatz vor den wachfreien Offizieren gelobt werden.

Tag 6 – 7

Während sich die *Sancta Liaiella* dem Kap Brabak nähert, wo das Meer der Sieben Winde und das Perlenmeer zusammentreffen, entwickelt sich der Sturm zu einem Orkan. Dieser Orkan verlangt der

Besatzung alles ab. Nicht selten läutet die Schiffglocke: "Alle Mann an Deck zum Segelreffen". Der Schiffsrhythmus – die Länge der Wache für Offiziere und Mannschaften beträgt immer vier Stunden – gerät aus dem Gleichgewicht. Abgekämpft begeben sich die Männer und Frauen in ihre Hängematten; doch sobald der Wind wieder dreht ist ihre Freiwache beendet. Die Passagiere bleiben derweil in ihren Kabinen, denn an Deck zu gehen bedeutet Lebensgefahr. Allerdings muss sich jeder einschränken, da das Kombüsefeuer gelöscht wurde und nur noch Sturmlaternen brennen dürfen, denn die größte Gefahr für das Schiff ist ein außer Kontrolle geratenes Feuer. Nach zwei Tagen Sturm wird selbst das Geräusch der Lenzpumpen, die eindringendes Wasser herauspumpen, erträglich.

Episode II – Die mörderische Scharade

Tag 8

In der letzten Nacht ist der Sturm endlich abgeflaut und die strahlende Praiosscheibe ermöglicht den Blick auf die angeschlagene Schivone. Drei Besatzungsmitglieder haben während des tobenden Orkans ihr Leben verloren. Sie fielen bei einem Segelmanöver über Bord und konnten nicht mehr gerettet werden. Gegen Mittag tritt die gesamte Besatzung an und Bruder Jestar zelebriert eine Messe für die Verstorbenen. Die Leichname werden nach einer kurzen Ansprache der Kapitänin der See übergeben, so dass sie in Efferds Reich einziehen können.

Oberbootsmann Jacinto (in Wahrheit Charyptoran) teilt die Besatzung für die nötigen Reparaturen ein. Stimmen die eine Verschnaufpause fordern, beruhigt er mit einem Tamperschlag. Den Helden fällt auf, dass der Ton innerhalb der Mannschaften rauer und härter geworden ist. Unbemerkt von allen bohrt Oberbootsmann in der Bilge vier Löcher in den Rumpf. Langsam, aber stetig nimmt die *Sancta Liaiella* in den nächsten Tagen Wasser auf.

Tag 9

Die größten Schäden konnten bereits behoben werden. Die Helden werden Zeugen eines Gesprächs zwischen zwei Maaten und bringen in Erfahrung, dass Wasser aus unerklärlichen Gründen in die Bilge eingedrungen ist. Ferner bekommen sie mit, dass Bootsmann Alrico am Morgen von einem Leichtmatrosen tötlich angegriffen wurde und nun in Arrest sitzt.

Am Abend bricht zwischen den Seesöldnern und den Geschützmannschaften ein lautstarker Streit aus, der in einer handfeste Schlägerei endet. Als die Offiziere erscheinen, zerstreuen sich die mürrischen Beteiligten.

Tag 10

Die Besatzung wird mit dem Befehl "*Klar Schiff zum Gefecht*" aus den Hängematten gerissen. Im Gegensatz zu den vorherigen Übungen dauert es dieses Mal fast doppelt solange. Die Kapitänin erteilt die Order, die Schnapsration zu halbieren.

Lautstark beschwerten sich einige Matrosen bei Oberbootsmann Jacinto, weil es zum Frühstück verdorbenen Zwieback und fauliges Wasser gab. Jacinto verspricht sich sofort darum zu kümmern. Gegen Mittag lässt der Wind langsam nach und die Praiosscheibe erhitzt langsam unaufhörlich die Luft. Sobald der kühlende Wind nachgelassen hat, spüren die Helden die enorme Luftfeuchtigkeit, die dafür sorgt, dass frische Sachen nach wenigen Bewegungen bereits durchgeschwitzt sind.

Aus der Kombüse vernehmen die Helden, dass der Smut darüber erbost ist, dass zwei Fässer mit Arangen- und Zitronensaft leckgeschlagen sind. Auch haben einige Ratten ein Fass Sauerkraut ungenießbar gemacht.

Im Quartier der Leichtmatrosen kommt es am Abend zu einer Messerstecherei. Die Helden können in Erfahrung bringen, dass es bei dem Streit um einen Krug Premer Feuer ging.

Selbst die anbrechende Nacht verspricht keine neue Brise. In der Unterkunft der Helden wird es nicht wesentlich angenehmer, so dass sich ein später Spaziergang an Deck anbietet. Dort treffen die Helden auf die Passagiere des Mitteldecks, die gleichfalls versuchen sich die Beine zu vertreten. Ihre Auftraggeberin beschwert sich gerade lautstark bei einem der Offiziere, dass ihrem Bosparniel nicht genügend Auslaufmöglichkeit gewährt werden könnte. Mit einer Probe auf *Sinnesschärfe + 4* können

die Helden feststellen, dass zahlreiche Matrosen für einen kurzen Moment zu den versammelten Adligen grimmig und erzürnt herübersehen. Ein Maat scheidet die Freiwache unter Deck und lässt die andern Untätigen das Deck schrubben. Die Helden haben nun die Möglichkeit, sich mit den anderen Reisenden zu unterhalten, da momentan nicht an Schlaf zu denken ist.

Anhang I: Dramatis Peronae

Horasische Delegation

Delegationsleiter: Perainhilf von Firdayon-Bethana - PvFB

Graf Perainhilf v. Firdayon-Bethana zu Neu-Horasia wurde zum Leiter der Delegation bestimmt. Als Sohn von Erzherzog Hakaan von Firdayon-Bethana und Mitglied der königlichen Familie behandelt der 36 Jährige alle anderen Delegationsmitglieder von oben herab. Personen, die nicht von Stand sind, ignoriert er am liebsten. Der schlanke hochgewachsene Mann trägt stets die beste und teuerste Vinsalter Mode. Unter seiner Perücke trägt er seine schwarzen Haare kurz. Seine dunkelbraunen Augen mustern die Menschen zumeist herbwürdigend. Der Graf ist ein ausgebildeter Diplomat und treuer Diener des Horasreichs. Allerdings reagiert er sehr empfindlich, wenn zur Sprache gebracht wird, dass die Thorwaler die Südmeerkolonien erfolgreich angegriffen haben. Die Geschehnisse in Neu-Bosparan kennt er nur aus den Berichten, da er es noch nie für nötig befand, sein Lehen zu besuchen. Gegen die Beeinflussung durch Magie trägt der Graf ein magisches Amulett in Form eines Horasadlers. (*Wider Hellsicht und Befehle*+ 10).

Vertreterin: Isabella Elea ay Oikaldiki - IEaO

Cavalliera Isabella Elea ay Oikaldiki stammt aus der Grafschaft Thegun und gehört der stolzen Familie der ay Oikaldiki an, die einst die Markgrafen von Neetha stellten. Die 26 jährige Absolventin der Vinsalter Kriegerakademie mit anschließender Ausbildung für den diplomatischen Dienst ist ein wahrer Hitzkopf. Die Cavalliera trägt ihr rotblondes Jahr schulterlang und in ihren grünen Augen brennt das chababische Feuer. Man sieht der schlanken zierlichen Cavalliera nicht an, dass sie eine brillante Degenfechterin ist. Wenn sie nicht gerade von der Streitsucht gepackt wird ist sie zu allen sehr höflich und zuvorkommend. Sie kleidet sich am liebsten in Waffenrock samt leichtem Kettenhemd. *Werte*: LE: 55; At/Pa: 15/14, 1W+4 (persönlicher Degen, MR: 6, RS: 3

Referentin Südmeer: Rovena von Terubis-Sorak - RvTS

Baronin Rovena von Terubis-Sorak ist eine Kennerin des Südmeeres und berät den Delegationsleiter in den Punkten, die die Horasischen Kolonien betreffen. Die 24 jährige Baronin trägt ihr weißblondes Haar zu einem Eslamszopf gebunden. Ihre hellgrünen Augen spiegeln ihre Neugier wieder. Die Baronin trägt teure zweckdienliche Kleidung, meist eine einfache Bluse und eine leichte Hose. Rovena ist eine Spielerin, die zu keinem Spiel, auch um hohe Einsätze, Nein sagen kann. Sie leidet unter den Auswirkungen der Seekrankheit, bisher konnte kein Mittel oder Tinktur Linderung verschaffen.

Referent Perlenmeer: Comto Dariyon dyll Mylamas - CDdM

Comto Dariyon dyll Mylamas berät den Delegationsleiter in Angelegenheiten, die die Schwarzen Lande und die Blutige See betreffen. Er ist ein Kenner der horasischen Außenpolitik und brillianter Diplomat. Niemand traut dem 30 jährigen charmanten und klugen Zyklöpäer zu, dass er ein Geweihter des Namenlosen ist, der das Horasreich in den Bürgerkrieg stürzen will. Der Comto trägt sein schwarzes lockiges schulterlanges Haar offen. Meist kleidet er sich in zyklöpäische Gewänder (Tunika), unter denen nur schwer zu erkennen ist, dass sein Körper kräftig und gestählt gebaut ist. Er ist braungebrannt und gibt vor, ein weltoffener Mann zu sein. Er gibt sich als hilfsbereiter, freundlicher und selbstbewusster Gentleman. Selbst gegenüber den niederen Rängen verhält er sich überraschend jovial.

Hinter dieser Fassade verbirgt sich ein skrupelloser Mörder, der sich nicht scheut, Menschen für seinen Gott zu opfern. Neben seiner kaltblütigen Grausamkeit leistet er sich die perfide Schwäche, seine Opfer mit seiner Brillanz zu demütigen, bevor er sie zu Tode bringt. Der Comto opferte seinen kleinen Zeh am linken Fuß. Seitdem trägt er nur Sandalen, die vorne geschlossen sind. Der Geweihte des Namenlosen verfügt neben seinen Wundern (**KKO 116**) über ein magisches Artefakt (Medaillon), das ihn in die Lage versetzt, den Geist anderer Menschen zu beeinflussen. Folgende Zauber liegen in

Kombination vor: *Hellsicht trüben, Imperavi Aniums und Memorabia Falsifir*. Das Artefakt kann dreimal angewendet werden. Der Beherrschungszauber dauert 12 Stunden; und das Opfer kann sich nicht mehr an diese 12 Stunden erinnern. Der *Hellsicht Trüben* verhindert ein Erkennen von Magieanwendung. Es wird durch das Wort "Seelenraub" aktiviert. Zudem besitzt er ein Sortiment an verschiedenen Giften, sowie ein weiteres magisches Artefakt(Ring), das einen *Blitz Dich Find* bis zu 6 mal oder auf bis zu 6 Personen auslösen kann. Seine Artefakte versteckt er in einer mitgeführten Rondrastatue.

Werte: LE: 62, KE: 42, At/Pa: 16/14 1W+7 (Tuzakmesser), MR: 12, RS: 1

Vertreter Bankhaus ya Strozza, Halman ya Strozza - HyS

Esquirio Halman ya Strozza ist ein stolzer Horasier, der oft betont, wie fortgeschritten und überlegen das Horasreich sei. Der 58 Jährige gehört zur Führung des Bankhauses ya Strozza und will im Namen seiner Bank in Al'Anfa erfolgreich Geschäfte tätigen. Er hat dafür gesorgt, dass das Bankhaus ya Strozza die horsische Delegation finanziell unterstützte, um als einzige Bank vertreten zu sein. Der mittelgroße asketisch wirkende Mann trägt die typische horasische Kaufmannstracht. Die wenigen noch vorhandenen grauen Haare trägt er kurz. Auf seine Mitreisenden wirkt er nachdenklich, sachlich und verschwiegen. Mit der Gründlichkeit eines Buchhalters hält er seine Erlebnisse in seinem Notizbuch fest. Er meidet die Treffen im Salon und führt lieber sachliche Einzelgespräche mit den Delegierten.

In Wahrheit ist der Esquirio ein Mitglied des Geheimbundes *Söhne des Horas* und reist nach Al'Anfa, um Prinz Timor mit einem Giftbrief zu ermorden. Über seine Mitreisende hat er umfangreiches Material recherchiert, um sie zur gegebenen Zeit für seine Interessen einzusetzen. Er führt ein beachtliches Vermögen mit sich.

Vertreterin des Handelshauses Weyeringer vom Berg - HOWvB

Esqira Hesione Olea Weyeringer vom Berg ist eine kleine, leicht füllige Kauffrau, die ihr braunes Haar zu zwei seitlichen Schnecken hochgesteckt trägt. Die 27 jährige Esqiria gehört dem Hause Weyeringer vom Berg an, das zu den renommiertesten Handelshäusern des Horasreichs gehört. Stets hat sie Sachen zu bemängeln und treibt ihre Mitmenschen mit ihren Nörgelein mitunter zur Weißglut. Dazu kommt ihre hohe Stimme, die alle Unbeteiligten in betriebsame Hektik ausbrechen lässt. Selbstredend trägt sie nur die besten Kleider und Gewänder, insbesondere die Droher Spitze hat es ihr angetan. Ihr ständiger Begleiter, der Bosparaniel Jaqo, ist ihr ein und alles. Besonders freundlich ist die Dame Hesione zur ihrem Hund freundlich, den sie gerne überall mit hin nimmt.

Vertreter der HPNC, Timon Sandfort - TS

Der 25 jährige Timon Sandfort vertritt die Interessen der Horaskaiserlichen Privilegierten Nordmeer-Compagnie. Der große, schlanke Grangorer trägt immer die besten Anzüge und Gewandungen. Er legt sehr großen Wert auf seine äußere Erscheinung und wirkt stets makellos. Sein schwarzes, lockiges Haar trägt er unter einer aufwendigen Perücke. Ein Wolke von belhankaner Rosendüften umgibt ihn. Timon schaut jedem gutaussehenden Mann hinterher. Bei Gesprächen mit ihm, lässt er verlauten, dass er in naher Zukunft in eine gute horasische Familie einzuheiraten gedenkt. Seine Auserwählte ist Tsajane Salkya

Referentin der Horaskaiserlichen Marine, Tsaphilla della Trezzi - TdT

Tsaphilla della Trezzi stammt aus der Grafschaft Bomed und hat den Rang einer horasischen Capitanya zur See inne. Die mittelgroße, durchtrainierte 24 jährige Offizierin berät Graf Perainhilf von Firdayon-Bethana zu Neu-Horasia in Angelegenheiten der horasischen Flotte. Tsaphilla trägt ihr brünettes Haar streng zurückgekämmt und zu einem Eslamszopf im Nacken zusammengebunden. Zumeist ist sie in ihrer Marineuniform mit dem typischen Dreispitz anzutreffen; an ihrer Seite ein kostbares Rapier, mit dem sie hervorragend umzugehen versteht. Ihr ist deutlich anzumerken, dass sie momentan mit ihrer Lebenssituation nicht einverstanden ist; so wirkt sie mitunter mürrisch und bedrückt.

Referent des horaskaiserlichen Heeres, Murak di Sansegostiano - MdS

Colonello Murak di Sansegostiano berät den Delegationsleiter in den Angelegenheiten des Heeres. Der 62 jährige Oberst war ein fähiger Offizier im Felde, der aufgrund seines Dienalters in den Stab versetzt wurde. Der Hüne, dessen Haarpracht einer Glatze gewichen ist, trägt stets seine Prunkuniformen mit sämtlichen Auszeichnungen, die er in seiner Dienstzeit erlangt hat. Er ist nimmer müde, vom Glanz und Gloria der horasischen Armee zu schwärmen. Gegenüber dem Delegationsleiter, sowie zum Kaiserhaus hält er sich auffallend bedeckt. Der Oberst spricht gern dem Genuss von Alkohol zu und genießt des öfteren aromatisierten Tabak in seiner Pfeife.
Werte: LE: 71, At/Pa: 16/15, 1W+6 (Prunksäbel), MR: 6, RS: 4, (Kürass)

Al'Anfanische Begleiterin, Mirona Amheret Olibana - MAO

Gardehauptfrau Mirona Amheret Olibana dient in einem Sonderkommando in der Al'Anfanischen Stadtgarde, die sich mit besonderen Verbrechen beschäftigt. Ihr wurde vom Rat der Zwölf die Aufgabe zugeteilt, die horasische Delegation von Grangor nach Al'Anfa zu begleiten und ein wenig die Augen aufzuhalten.. Die 22 jährige Offizierin ist eine südländische Schönheit. Für eine Kriegerin wirkt sie eher klein und unscheinbar, doch sind ihre Bewegungen flink und gewand wie die einer Raubkatze. Mirona trägt ihr blauschwarzes Haar hochgesteckt und trägt meistens ihre schwarze Uniform. Gegenüber den Anderen verhält sie sich meist abwartend und zurückhaltend. Sie entspricht eigentlich nicht dem dekadenten Bild der Al'Anfaner und gibt sich bescheiden. Die aufmerksame Beobachterin trinkt auffallend viel Wasser und isst ständig irgendwelche Kleinigkeiten.

Justice-Referentin, Sharielle di Onerdi - SdO

Cavalliera Sharielle di Onerdi ist eine der besten Abgängerinnen des Vinsalter Recht Kollegiums und berät die Delegation in punkto Vertragsrecht. Die Cavalliera hat ihr langes hellblondes Haar oft kunstvoll geflochten hochgesteckt. Ihre blauen Augen schauen häufiger in juristische Werke als in die Gesichter ihrer Mitreisenden. Sharielle ist klein und zierlich; es fällt auf, dass sie ihrem Gegenüber nur ungem direkt in die Augen sieht. Meist wendet sie ihren Blick nach unten. Die Referentin kann als schüchtern und wenig selbstbewusst bezeichnet werden. Sharielle kleidet sich elegant einfach; grüne Farbtöne haben es ihr angetan. Die 24 jährige lebt nur auf, wenn es um juristische Fachthemen geht. Diese kann sie stundenlang erörtern und diskutieren; dabei ignoriert sie vollkommen, dass sie meist in einen Fachjargon ableitet, den nur wenige verstehen.

Secretarius, Praionor Hortemann - PH

Der 34 jährige Kaufmann Praionor Hortemann wurde dieser Delegation als Schriftgelehrter zugeteilt, der sich um sämtliche schriftliche Angelegenheiten wie Verträge und Protokolle kümmern soll. Mann sieht dem Grangorer Kaufmann deutlich an, dass er das Leben liebt und keine Köstlichkeiten verschmäht. Trotz seiner Größe ist er beleibt und unbeweglich. Seine ständigen Schweißausbrüche versucht er mit einem thalusischen Parfüm zu übertünchen. Die Perücke über seinem braunen Harr wirkt deplaziert und schmuddelig. Gegenüber den Mitreisenden benimmt er sich großzügig und offenherzig. Der Duft seiner Selemer Zigarillos lässt die Luft im Salon verunreinigen. Seine teuren Seidengewänder müssen von den Schiffsordonanzen täglich gründlich gereinigt werden.

Zofe Alrica - A

Die Zofe Alrica ist in Wahrheit die DBA-Inspectora Yanis Sinvey di Yaladan. Die 22 Jährige ist seit einem Jahr Agentin des Directoriums für besondere Angelegenheiten und hat den Auftrag die Delegation zu beobachten. Da die Delegierten auf ihren Hofstaat verzichten mussten versorgt sie zusammen mit den Schiffsordonanzen die Reisenden. Die mittelgroße und schlanke Zofe trägt ihre Dienstboten-Kleidung. Ihr kupferrotes Haar hat sie mit einem einfachen bunten Band im Nacken zusammengebunden. Als Zofe steht sie eher im Hintergrund und müht sich die Wünsche der Reisenden still und umgehend zu erfüllen.

In ihrer Seekiste hat sie zwei Kurzschwerter und eine Wattierten Waffenrock verborgen, ansonsten ist sie eine gute Kennerin des mohischen Hruzat.

Mission Blutige See

Efferd-Geweihte - ES

Erzpriesterin Efferdane Sirensteen ist eine fromme Dienerin des launischen Alveraniers. Nur selten verlässt die Gefährtin von Wind und Wogen ihre Kabine. Der 29-jährigen Efferdgeweihten fällt es schwer, dass sie ihre wahre Bestimmung geheim halten muss. Sie trägt ihr dunkelbraunes, schulterlanges Haar so, wie der Wind es formt. Anstelle ihrer Efferdrobe samt Dreizack trägt sie einfache Reisegewänder. Sie genießt jeden Moment, wenn sie bei stürmischen Wind über das Deck spazieren kann. Gegenüber ihren Mitreisenden zeigt sie sich launisch wie ihr Herr. Efferdane wurde von Efferdan ui Bennain, dem Hüter des Zirkels, persönlich beauftragt, den Efferdbrüdern im Kampf gegen die Heptarchen der Blutigen See beizustehen.

Boron-Geweihter - BJ

Priester Jestar ist ein demütiger Diener Borons und dient seit seinem zwölften Lebensjahr im Borontempel zu Grangor. Der 38-jährige Diener des Raben kleidet sich in sein schwarzes Ornat und birgt sein kahles Haupt unter seiner Kapuze. Eine Traumvision Bishdariels brachte ihn dazu, Schwester Efferdane bei ihrer gefährlichen Mission zu begleiten. Jestar gehörte zu den Eingeweihten, die vor vielen Jahren Grangor vor dem Schatten retteten. Siehe Abenteuer **Fest der Schatten**. Seinen Mitreisenden gegenüber verhält er sich schweigsam; nur selten wird er das Wort von sich aus an Andere richten.

Golgariten

Die beiden Golgariten Selinde und Xindan begleiten die Geweihten Jestar und Efferdane auf ihrer gefährlichen Reise. Die großen und kräftigen Golgariten tragen stets eine geschwärzte Rüstung und einen weißen Umhang mit den Insignien des Golgaritenordens. Bewaffnet sind sie mit Schwert und geweihten Rabenschnabel. Beide wechseln sich ab, die geweihten Perlen zu bewachen. Sie werden die Artefakte mit ihrem Leben verteidigen. Auf die Besatzung und Passagiere wirken sie stumm und abweisend.

Oberbootsmann Jacinto

Charyptoran, ein ehemaliger Agent der KGIA, hat unter dem Namen „Jacinto“ als Oberbootsmann angeheuert. Rolle von Oberbootsmann Jacinto übernommen. Er ist ein Anhänger der Herzogin der Nachtblauen Tiefen und steht im Sold des Heptarchen Xeraan. Sein Ziel ist es, die Mission der *Sancta Liaiella* zu behindern. Wenn er dafür das Schiff versenken muss und somit sein eigenes Leben geben muss, wird er es tun.

Der 40-jährige Bootsmann ist so groß und stark wie ein Thorwaler Hüne und trägt sein graues Haar kurz geschoren. Er gibt sich erfolgreich als fähiger Seemann aus und genießt das Vertrauen der unteren Decks. Der Bootsmann ist wegen seiner ruhigen, fachmännischen und gerechten Art bei Offizieren und Mannschaften beliebt. Die Uniform des Bootsmanns passt ihm wie angegossen; niemand würde vermuten, dass er nicht schon seit Jahren zur See fährt.

Charyptoran führt ein großes Arsenal an Waffen und Ausrüstungsgegenständen mit sich. Hinzu kommen zahlreiche Dukaten und Dublonen sowie zwei magische Artefakte. Das erste Artefakt ermöglicht ihm einmalig den Kontakt zu einem Piratenschiff aus Charypso herzustellen. Diese Verbindung funktioniert nur einseitig. Das zweite Artefakt beinhaltet zwei *Fulminicti Donnerkeil* (3W+10), die in einen Ring eingewoben wurden. Um es zu aktivieren, muss der Träger seinen Ringfinger auf das Opfer richten und "Dunkle See" ausrufen. Zu der Ausrüstung gehören ein Handbohrer und ein Gift, das bei den Vergifteten Übelkeit und Durchfall auslöst.

Werte: LE: 80; AU: 97; MR: 14; ST:14; MU: 16; KL: 15; IN: 14; CH: 13; FF: 12; GE: 15; KK: 17
AG: 3; HA: 4; RA: 2; TA: 4; NG: 6; GG: 7; JZ: 6;

Waffe: 2W+5 (Großer Sklaventod) 2W+5; At/Pa: 1715 RS: 5

1W+5; Entermesser, At/Pa 17/16

1W+5 (2x Balestrina), Fernkampfwert 24

1W+1 (Wurfdolche in ledernen Armschienen), Fernkampfwert 22

Anhang II – Werte

Die Meuterer

10 Matrosen und Matrosinnen

MU: 12, LE: 30 - 40; RS: 1; AT/PA 12/11, 1W+3 (Entermesser); 1W+4 (Enterbeil), 1W
(Wurfmesser) FKW: 14, MR: 0- 4

Piraten-Veteranen

MU: 15, LE 50 – 60, RS: 3, At/Pa: 15/14, 1W+7 (Doppelkunchomer), 2W+2 (Leichte Armbust)
FKW: 20, MR: 6 – 9

Piraten

MU: 13, LE: 35- 45, RS: 2, At/Pa: 13/12, 1W+4 (Sklaventod), 1W (Wurfmesser) FKW: 14 – 16, MR: 2 - 5

Fine

www.chizuranjida.de