

Ruf der Heimat

von Daniel Bartholomae

Ein Beitrag für den Splittermond-Abenteuerwettbewerb 2017

Einleitung

Ruf der Heimat

Eine neue Prophezeiung versetzt das Volk der Afali in Aufregung. Ist die Zeit gekommen, an Land zurückzukehren und die Termark vor den Orks zu beschützen? Es liegt an den Abenteurern, mehr über die Prophezeiung herauszufinden, die das Schicksal der Afali ändern könnte.

Region: Ioria, Kristallsee, Termark

Schauplätze: Tempel und Unterstadt Iorias, die afalische Stadt Wellenburg, das zwingardische Fischerdorf Githingshavan, ein Schiff auf den Binnenmeeren

Erfahrung: Heldengrad 2

Zeitraum: 3 Monate zwischen 991 und 995 LZ

Hintergrund

Mehr als 50 Jahre ist es her, dass Prinzessin Afali von Termark nach einem schicksalhaften Orakelspruch mit etwa 3.000 Gefolgsleuten die Termark verließ. Angetrieben von der Ankündigung einer „Verheerung der Reiche jenseits der See“ lebt das als „Afali“ bekannte Volk auf den Iorakischen Binnenmeeren und wartet darauf, dass der Orakelspruch in Erfüllung geht und es seinen vorgesehenen Platz darin einnehmen kann. Auch, wenn viele andere den Orakelspruch längst erfüllt sehen.

Inzwischen haben die Afali ihre Rolle auf der See gefunden, reisen als Händler von Stadt zu Stadt und machen sich damit nicht nur Freunde: Zum einen verfolgt sie der Ruf, sie wären allesamt Schurken und jede Stadt könne sich glücklich schätzen, sie nicht zu lange beherbergen zu müssen. Zum anderen stellen sie als Händler natürlich auch eine Konkurrenz für den mertalischen Städtebund dar, der den Handel auf den Binnenmeeren dominiert.

Vor etwa fünf Jahren entwickelte Belina Siebenleben, menschliche Gräfin des Stromlandes, ein Komplott, um die Afali zur Verteidigung der Termark nutzen zu können. Gemeinsam mit der mertalischen menschlichen Handelsmagnatin Catriin Bilaan arbeitete sie jahrelang daran, Spitzel tief genug im inneren Bezirk Iorias unterzubringen, um einen gewagten Plan durchzuführen: den Afali die Erfüllung ihrer Prophezeiung vorzugaukeln. Während die Gräfin so weitere Truppen für eine Rückeroberung der Termark gewinnen wollte, hatte die Händlerin gleich zwei Ziele: die stattliche Belohnung der Gräfin zu kassieren, und ihr Handelsmonopol vor den Afali zu schützen.

Das Orakel selbst zu manipulieren würde sich kaum ein Sterblicher trauen. Stattdessen nutzen die beiden aus, dass die Ergebnisse des Orakels per Bote an die Fragesteller und die sie betreuenden Priester übermittelt werden. In mehreren Jahren haben sie mittels ihres Agenten in Iora, dem Seealb Siaru Silberzunge und der Gnomin Linja Pervos, immer weiter Druckmittel gegen die Priester gesammelt, die für das Überbringen der Botschaften zuständig waren. So hatte Siaru auch Beweise gesammelt, dass Kirrok, ein Varg und Tempeldiener, sich gegen die Anordnung des Ordens regelmäßig in die Unterstadt schlich, um dort seinen Geliebten Torrau, einen vargischen Schmied, zu treffen.

Der Plan ging vor wenigen Wochen auf, als der Windweiser-Clan unter der menschlichen *Hüterin der Prophezeiung* Dakta nach Ioria kam. Wie jedes Jahr zu dieser Zeit besuchte sie, begleitet von ihrer Stellvertreterin Illya, Meisterin der Wogen des Flaggschiffs des Windweiser-Clans, das iorische Orakel. Und wie jedes Jahr stellte sie die gleiche Frage: Was ist das Schicksal der Afali?

Wie jedes Jahr wurde am Morgen die Frage zum Orakel gebracht, gestellt und am Mittag von den Priestern interpretiert. Und wie jedes Jahr waren Catriin Bilaan und ihr Agent Siaru Silberzunge in der Stadt – doch dieses Jahr war die Zeit gekommen: Der vargische Tempeldiener Kirrok nahm die Botschaft in Empfang, wurde jedoch auf dem Weg zu den Afali von Siaru abgefangen, der ihn vor die Wahl stellte, entweder mitzukommen und eine hohe Summe zu zahlen, oder sein Geheimnis offen zu legen und so jegliche Chance auf weiteren Kontakt zu Torrau zu verlieren. Kirrok folgte Siaru, bettelte und flehte, da er nicht das nötige Geld hatte, um Siaru zu bezahlen, und konnte ihn nach einer guten Stunde Verhandlung überzeugen, von der Erpressung der Liebe willen abzulassen – oder zumindest dachte er dies. In Wahrheit hatte Siaru nie vorgehabt, Kirrok um das Geld zu erpressen und brauchte nur genügend Zeit, damit seine Komplizin Linja die Prophezeiung entwendet, lesen, und durch eine Fälschung ersetzen konnte, die einige wenige, aber entscheidende Wörter änderte.

Im Original lautete die Prophezeiung „Die Zeit der Verheerung ist nah. Nur in der Gemeinschaft werdet ihr bestehen können, wenn das Grauen sich erhebt. Aus dem Wasser wird die Rettung kommen, oder der Untergang“, doch nach Linjas Umformulierungskünsten wird daraus „Die Zeit der Verheerung ist jetzt gekommen. Nur in der Gemeinschaft eurer Heimat werdet ihr bestehen können, wenn das Grauen sich erhebt. Aus dem Wasser wird die Rettung kommen, oder der Untergang ist gewiss“. Diese kleinen Änderungen und ein gefälschtes Siegel sollten ausreichen, die Afali auf eine falsche Fährte zu locken.

Überzeugt, dass die Zeit der Afali gekommen sei, machte sich daraufhin Dakta mit ihrem Windweiser-Clan auf den Weg nach Wellenburg, eine der großen afalischen schwimmenden Städte, um dort möglichst viele der ihren zu einem baldigen Aufbruch in die Termark zu drängen. Währenddessen bereitet Gräfin Siebenleben an der Grenze zwischen Zwingard und der Albensee das Fischerdorf Githingshavan auf die Ankunft der Afali vor, und Catriin Bilaan versucht mit ihren Agenten möglicherweise noch vorhandene Spuren in Ioria zu verwischen.

Das Abenteuer in Kürze

Das Besondere an diesem Abenteuer ist, dass die Zeit auch unabhängig von den Handlungen der Abenteuerer voranschreitet und für die Abenteuerer auch kein fester Pfad durch die Ereignisse vorher festgelegt ist. Stattdessen können sie die Handlungsorte in der Reihenfolge absuchen, in der sie wollen. Um die fortschreitende Handlung besser im Blick halten zu können, teilt dieses Abenteuer die Ereignisse auf Wochenbasis ein. Im Folgenden der Ablauf, falls die Abenteuerer nicht eingreifen:

- **2 Wochen vor dem Abenteuer:** Der Windweiser-Clan erhält die Prophezeiung in Ioria und macht sich auf den Weg nach Wellenburg, eine der großen afalischen schwimmenden Städte. Catriin Bilaan macht sich auf den Weg nach Githingshavan, um der Gräfin der Stromlande von ihrem Erfolg zu berichten.
- **Zum Start des Abenteuers (Woche 0):** Dakta erreicht mit ihrem Gefolge des Windweiser-Clans Wellenburg und beginnt, andere Clans für einen gemeinsamen Aufbruch nach Zwingard zu mobilisieren.
- **Nach 1 Woche:** Catriin Bilaan erreicht Githingshavan und überbringt der Gräfin die Nachricht ihres Erfolgs. Wenige Tage später bricht sie wieder auf nach Ioria.
- **Nach 4 Wochen:** Catriin Bilaan erreicht Ioria. 10 der 20 Clans der Afali haben in Wellenburg angelegt, um über die Bedeutung der Prophezeiung zu debattieren.

- **Nach 6 Wochen:** Dakta hat zwei weitere Clans von der Dringlichkeit ihrer Mission überzeugt. Gemeinsam brechen sie nach Githingshavan auf.
- **Nach 8 Wochen:** Die Afali erreichen Githingshavan und bereiten sich darauf vor, die Termark zu verteidigen.

Den Handlungsorten des Abenteuers sind die beiden folgenden Kapitel gewidmet. Da das Abenteuer nicht-linear aufgebaut ist, können sowohl der Einstieg als auch das Finale im Prinzip an jedem dieser Orte erfolgen. Daher finden sich auch in beiden Kapiteln Ideen für einen möglichen Einstieg. Die Werte der wichtigsten Nichtspielercharaktere finden sich im **Anhang**, damit sie leicht herauskopiert und für jeden der Abschnitte genutzt werden können.

Inmitten der Afali erfahren die Abenteurer von der alten sowie der neuen Prophezeiung und können angeworben werden, mehr darüber in Erfahrung zu bringen. Sie erfahren, von Plänen, dem Meralischen Städtebund einige Handelsrouten streitig zu machen, sowie von den Boten der Gräfin der Stromlande, die den Afali Kost und Logis als Unterstützung ihrer Mission anbietet. Wenn sie mit Beweisen für den gefälschten Orakelspruch hierherkommen, kann die Rede vor der Versammlung der Afali das Finale des Abenteuers sein.

In der Stadt des Orakels bieten sich sowohl der Schmied Torrau als auch ein geheimer Agent der Afali an, um die Abenteurer in die Handlung hineinzuziehen. Wenn sie geschickt recherchieren, können die Abenteurer hier sowohl mehr über die alte sowie die neue Prophezeiung erfahren, als auch Beweise für die Einmischung Catriin Bilaans sicherstellen. Wenn sie alle Spuren hierher verfolgen, kann der Kampf gegen die Händlerin und ihre Agentin in ihrem Haus das Finale des Abenteuers sein.

Das Abenteuer vorbereiten

Dieses Abenteuer ist so geschrieben, dass es reicht, dieses erste Kapitel vor dem Leiten gelesen zu haben. Die weiteren Kapitel lassen sich jeweils dann lesen, wenn die Abenteurer sie betreten: Ein kurzer Blick auf die Kästen am jeweiligen Abschnittsanfang reicht aus. Es ist aber natürlich auch möglich, das ganze Abenteuer vor dem Leiten am Stück zu lesen, um alle Details von Anfang an im Hinterkopf zu haben.

Wenn das Abenteuer schon in vorherigen Abenteuern angedeutet werden soll, können folgende Ereignisse eingebaut werden:

- Die Abenteurer begegnen Boten des Windweiser-Clans, die den Besuch des Orakels in Ioria vorbereiten.
- In einer Hafenkaschemme geht das Gerücht um, der Graf der Stromlande suche für einen in den nächsten Monaten anstehenden Heerzug wackere Streiter im Kampf wider die Orks.
- Ein meralischer Händler beschwert sich lautstark über die Konkurrenz mit den Afali und wünscht sie zu den Orks zurück.

Das Abenteuer ist für Heldengrad 2 ausgelegt, lässt sich aber recht einfach auch auf andere Heldengrade anpassen. Möglichkeiten, den Schwierigkeitsgrad anzupassen, sind in jedem Abschnitt angegeben. Das Abenteuer spielt primär in sozialen Bereichen und Städten, Abenteurer mit entsprechenden Fähigkeiten werden also stärker auf ihre Kosten kommen als solche mit primär Wildnisfähigkeiten. Für Seefahrer ergeben sich besondere Möglichkeiten, ihr Können zu beweisen, aber diese können auch durch einen Nichtspielercharakter gelöst werden. Kämpferische Fähigkeiten sind weniger wichtig. Das Abenteuer sieht keine Kämpfe vor.

Das Abenteuer lässt sich problemlos auch nur mit den Regeln der Einsteigerbox spielen. Darüber hinausgehende Regelemente sind an der jeweiligen Stelle im Abenteuer erklärt.

Inmitten der Afali

Als Einstieg

Dieses Kapitel eignet sich als Einstieg besonders für Abenteurer, die sich bereits in Wellenburg befinden oder besondere Beziehungen zu den Afali haben. Spiele zum Einstieg einfach die Szenen „Ankunft in Wellenburg“ und „Der Windweiser-Clan trifft ein“.

Ankunft in Wellenburg

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer erreichen Wellenburg und lernen die Stadt kennen. Sie erfahren Gerüchte über die Prophezeiung und das Treffen der Hüterinnen der Prophezeiung.

Schauplatz: Am Rand der schwimmenden Afali-Stadt *Wellenburg*

Zeitpunkt: beliebig

Ziel der Spielleitung: Die neue Prophezeiung und das Misstrauen einiger Afali dieser gegenüber den Abenteurern bekannt machen, die Kultur der Afali vorstellen

Ziel der Abenteurer: Informationen über die Prophezeiung sammeln

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon seit mehreren Stunden könnt ihr das Licht des Leuchtturms von Wellenburg am Horizont erblicken, jetzt schiebt sich Stück für Stück das zugehörige Gebäude über den Horizont: Ein riesiger Koloss, sicher mehr als 100 Meter breit, umgeben von einer hölzernen Palisade, und gekrönt von einem aus weißem Holz errichteten Leuchtturm, schwimmt vor euch auf den Wellen. Je näher ihr kommt, desto mehr könnt ihr erkennen: Auch andere Gebäude ragen über die Palisade hervor, und zahlreiche Maste stechen um die Palisaden herum aus der See. Als ihr noch näher kommt, wird euch auf einmal klar: Diese Maste gehören nicht einfach zu Schiffen, die an der Festung angelegt haben. Wie ein Teppich breiten sich Schiffe und Flöße auf dem Meer vor den Palisaden aus und bilden die eigentliche Stadt Wellenburg.

Wenige Stunden später habt ihr Wellenburg erreicht. Es gibt keinen klar abgegrenzten Hafen, so dass ihr an einem der Schiffe anlegen müsst, die vor euch bereits ihren Platz eingenommen haben. Eine bunte Menge aus Menschen und Alben, aber auch ein paar Vargen und ab und zu sogar ein Zwerg oder Gnom klettert über Planken und Stege von Schiff zu Schiff, alle gekleidet in der bunten Tracht der Afali. Dadurch, dass sich Afali in ähnlichen Farben jeweils nah bei einander befinden, bildet sich ein szintillierendes Muster ähnlich eines lebenden Regenbogens.

Das Schiff, an dem ihr angelegt habt, ist der *Perlensucher*, eine einmastige Kogge, deren Besatzung hauptsächlich aus Menschen zu bestehen scheint, die mit Stoffen handeln. Die Mannschaft scheint sich nicht weiter für euch zu interessieren: Es ist wohl normal, dass man hier über fremde Schiffe klettern muss, um den Kern der Stadt zu erreichen.

Die Abenteurer können von hier aus die Stadt erkunden gehen. Wenn sie mit Einwohnern wie beispielsweise der Besatzung der *Perlensucher* sprechen wollen und sich ihre Kleidung nicht auffällig von der der Afali unterscheidet, muss ihnen jedoch eine Probe auf *Diplomatie* oder *Redegewandtheit* gegen die 20 gelingen, sonst sind sie diesen Fremden gegenüber eher verschlossen. Folgende Gerüchte können die Abenteurer aufschnappen:

- Bei der zwergischen Bäckerin Varana im Ostviertel gibt es die besten Honigküchlein der Stadt (Wahr)

- Einige Clans beraten darüber, wie sie dem Mortalischen Städtebund am Besten den Handel mit Ioria streitig machen können, eine der profitabelsten Handelsrouten (Wahr)
- Ein Zirkus hat vor wenigen Wochen angelegt und bietet exotische Attraktionen wie Messerwerfer, Illusionisten und Monstren aus den fernsten Ecken Lorakis (Falsch, der Zirkus hat inzwischen schon wieder abgelegt und zieht weiter über die Meere)
- **In Woche 0:** Bald wird der Windweiser-Clan aus Ioria eintreffen mit einer Prophezeiung, die alle Afali betrifft (Wahr). Die Prophezeiung besagt, dass die Afali bald angegriffen werden und sich für die Verteidigung bereit machen müssen (Falsch, die gefälschte Prophezeiung besagt, dass die Afali selbst angreifen sollen).
- **Ab Woche 1:** Derzeit findet eine große Versammlung der Hüterinnen der Prophezeiung, also der Anführerinnen der Afali-Clans statt (Wahr). Sie planen einen Kriegszug gegen Zwingard (Falsch, es geht um die Prophezeiung und darum, Zwingard gegen die Orks zu helfen)
- **In Woche 5:** Der Windweiser-Clan, der Wellenreiter-Clan und der Sternenblick-Clan bereiten sich darauf vor, Wellenburg zu verlassen und nach Githingshavan zu ziehen (Wahr)
- **Ab Woche 6:** Der Windweiser-Clan, der Wellenreiter-Clan und der Sternenblick-Clan sind nach Zwingard gezogen, um die alte Heimat zu verteidigen (Wahr). Dort haben sie schwere Verluste erlitten (Falsch, manche von ihnen sind bisher noch nicht einmal dort angekommen)

Konkrete Informationen über die Prophezeiung sind schwer zu bekommen. Sowohl die ursprüngliche als auch die neue Prophezeiung gelten als Geheimwissen, über das nur wenige der Afali verfügen, und das sie kaum mit jemandem teilen, aus Angst, dass ihr Volk so manipuliert werden könnte.

Wellenburg (der/die Wellenburger/-in, Wellenburger, wellenburgisch)

Einwohner: Etwa 2.000, zur Zeit des Heiratsmarkts auch bis zu 10.000 (davon etwa 65% Menschen, 20% Alben, 10% Varge, 3% Zwerge und 2% Gnome)

Herrschaft: Formell der *Rat der Wellen*, in der Praxis die vom Rat bestimmte menschliche Bürgermeisterin Jola Tekaru.

Wappen: Silbernes Schiff auf blauem Grund

Besonderheiten: Wellenburg ist eine der schwimmenden Städte der Afali. Die Stadt ist zusammengebaut aus mehreren Schiffen und Flößen. Die Randbezirke werden immer wieder neu vertäut, während der innere Bereich schon seit vielen Jahrzehnten in dieser Form existiert. Eine Ausnahme bildet die Schwimmende Festung, ein Stadtviertel, das sich am Rand von Wellenburg befindet und mit einer Palisade gesichert ist: Dieser Teil der Stadt wird selbst zwar selten aufgelöst, kann jedoch mit wenigen Handgriffen vom Rest der Stadt gelöst und so für den Kriegsfall mobil gemacht werden.



Wellenburg ist eine der schwimmenden Städte der Afali. Wie der Name vermuten lässt, handelt es sich bei der Stadt weniger um eine Ansammlung von Gebäuden, als vielmehr um mehr als 300 Schiffe und bebaute Flöße, die zu einer großen schwimmenden Stadt zusammengebunden wurden. Der Mittelpunkt der Stadt, oft als „Kernstadt“ bezeichnet, ließe sich aber inzwischen nur noch durch den Einsatz vieler scharfer Klingen auseinanderlösen, so stark sind die Schiffe und Flöße dort inzwischen miteinander verwoben. Im Laufe der Jahre sind dort deswegen auch Gebäude entstanden, die weniger nach einem Schiff als einem klassischen Holzgebäude aussehen. Aus diesem Grund finden sich dort inzwischen sogar Bereiche, in denen man von einem leichten Schwanken abgesehen kaum mitbekommt, dass man sich nicht in einer Stadt auf dem Festland befindet. In der Kernstadt von Wellenburg finden sich auch die großen Versammlungshallen, die für größere rituelle Handlungen der Afali sowie deren Heiratsmärkte genutzt werden.

Anders sieht es in den vier Vierteln um Kernstadt herum aus: Das Nord-, Ost-, Süd- und Westviertel sind in ständiger Bewegung und ähneln vielerorts eher dem Hafen einer Stadt, als der Stadt selbst. Der Aufbau dieser Viertel ändert sich, wann immer neue Schiffe an- oder vorhandene ablegen, so dass es selbst für Einwohner schwer fällt, einen Überblick zu bewahren, obwohl die Stadt nicht sonderlich groß ist. Je nachdem, welche Schiffe gerade anliegen, befinden sich auch unterschiedliche Handwerker in den unterschiedlichen Vierteln.

Fast genauso stabil wie die Kernstadt ist jedoch die Schwimmende Festung, ein Koloss von etwa 200 Metern Breite und 100 Länge, das von einer Pallisade umgeben ist und sich in Kriegszeiten innerhalb von weniger als einer Stunde vom Rest der Stadt lösen ließe. In der Schwimmenden Festung befinden sich neben Lagern für den Notfall (die Gerüchten zufolge auch einiges an *Thaumarium* enthalten sollen) die Tempel der drei iorischen Schutz- und Orakelgottheiten *Jarakah*, *Eughos* und *Theris*, ein Leuchtturm, der den Afali zur Orientierung dient und einige Verteidigungsanlagen.

Fremde werden in Wellenburg eher misstrauisch betrachtet, wenn sie auffallen – was allerdings selten passiert, da ohnehin jeden Tag Afali die Stadt betreten oder von ihr wieder ablegen, so dass ein reges Kommen und Gehen herrscht. Lediglich der Zugang zur Wellenburg wird so stark kontrolliert, dass Nicht-Afali hier nur mit Genehmigung der Bürgermeisterin Zugang erlangen können.

Der Windweiser-Clan trifft ein

Kurzbeschreibung: Die Hüterin der Prophezeiung Dakta trifft mit ihrem Windweiser-Clan in der schwimmenden Afali-Stadt Wellenburg ein. Ihre Ankunft wird lange erwartet, denn die Neuigkeit, dass sie eine Prophezeiung über die Zukunft der Afali mitbringen, macht schon seit einigen Tagen die Runde. Kaum angekommen verbreitet Dakta die Kunde.

Schauplatz: Am Rand der schwimmenden Afali-Stadt *Wellenburg*

Zeitpunkt: Woche 0

Ziel der Spielleitung: Die neue Prophezeiung und das Misstrauen einiger Afali dieser gegenüber den Abenteurern bekannt machen, die Kultur der Afali vorstellen

Ziel der Abenteurer: Informationen über die Prophezeiung sammeln

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einmal gerät die Menge um euch herum in Bewegung. Schnell könnt ihr den Grund dafür ausmachen: Eine Flotte aus etwa 50 Schiffen mit hellblauen Segeln umrundet die schwimmende Stadt und sucht einen geeigneten Platz zum Anlegen. Es beginnen die kleineren Schiffe und bilden damit Brücken, an die die größeren Schiffe eines nach dem anderen anlegen, bis schließlich auch das Flaggschiff, die *Sternenblick*, ihren breiten Rumpf neben eines der Schiffe geschoben hat und vertäut wurde.

Von den Schiffen strömen Menschen, Alben und Varge, bunt bekleidet, aber alle mit einem hellblauen Stirnband oder einer hellblauen Schärpe. Aus der Menge sticht eine Frau klar hervor: Obwohl sie erst Anfang 50 zu sein scheint, ist ihr kurzgeschorenes Haupthaar schlohweiß. Ihre aufrechte Haltung und die mit Seide versehene Kleidung zeigen, dass sie wohl eine bedeutende Rolle haben muss. Aus dem Gemurmel der Menge wird euch auch schnell klar, welche: Es handelt sich um Dakta, Hüterin der Prophezeiung und damit Anführerin des Windweiser-Clans.

Dakta erhebt ihre Stimme und spricht mit lauter, erstaunlich tiefer Stimme: „Hört, Afali! Ich bringe Kunde vom Orakel zu Ioria. Ruft die Hüterinnen zusammen: Wir ziehen in den Krieg!“ Das Gemurmel um euch herum wird lauter, bis die ersten sich auf den Weg zu ihren Schiffen machen, um ihren Clans die Neuigkeit zu übermitteln.

Es ist tatsächlich Dakta, Hüterin der Prophezeiungen des Windweiser-Clans, die mit ihrem Clan in Wellenburg anlegt. Die Kunde verbreitet sich wie ein Lauffeuer in der Stadt und die ersten Botenschiffe werden ausgeschickt, um die Hüterinnen der Prophezeiung der anderen Clans nach Wellenburg zu holen. Bisher sind schon zwei eingetroffen, und in den nächsten vier Wochen werden weitere sieben die Stadt erreichen, so dass Wellenburg immer weiter anwächst.

Im Chaos der Situation werden die Abenteurer angesprochen: Wenn sie sich bereits Freunde unter den Afali gemacht haben, kann einer von diesen als Auftraggeber dienen. Sonst ist es der reiche albische Händler Roruu Feuerblick, der sich an sie wendet. Wenn die Abenteurer genügend Eigenmotivation mitbringen, kann auf einen expliziten Auftraggeber auch verzichtet werden.

Roruu kommt mit einer Bitte auf die Abenteurer zu: mehr über die neue Prophezeiung herauszufinden. Er ist bereit, ihnen dafür 15 Lunare pro Person zu zahlen und kann auch ein kleines Schiff mit Besatzung zur Verfügung stellen, falls sie eines benötigen. Wenn die Abenteurer verhandeln wollen, ist eine Probe auf *Diplomatie* gegen die 25 nötig. Sie ist zusätzlich um 4 erschwert, falls sie ein Schiff benötigen. Bei Erfolg lässt sich der Lohn um einen Lunar pro Person steigern, pro zusätzlichen Erfolgsgrad sogar um je einen weiteren Lunar. Jeder negative Erfolgsgrad kostet die Gruppe aber einen Lunar pro Person: Roruu ist dann verunsichert, ob er es wirklich mit Profis zu tun hat. Roruu sucht Nicht-Afali, um diesen Auftrag zu übernehmen, aber er weiß, dass es davon noch genügend andere in Wellenburg gibt.

Auf den Schiffen des Windweiser-Clans

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer besuchen die Schiffe des Windweiser-Clans, um mehr Informationen über die neue Prophezeiung zu erlangen. Dazu können sie entweder ihre sozialen Fähigkeiten einsetzen oder sich an Bord schleichen.

Schauplatz: Auf den Schiffen des Windweiser-Clans am Rand der schwimmenden Afali-Stadt *Wellenburg*

Zeitpunkt: Woche 0 bis Woche 5, danach haben die Schiffe abgelegt

Ziel der Spielleitung: Die Abenteurer vor eine echte Herausforderung stellen und ihnen bei Erfolg den Wortlaut der gefälschten Prophezeiung und Informationen über die Zeremonie in Ioria zukommen lassen

Ziel der Abenteurer: Informationen über die Prophezeiung sammeln

Die Schiffe des Windweiser-Clans liegen wie eine eigene kleine Stadt vor dem Viertel Wellenburgs, an dem sie angelegt haben. Den Eingang bilden sechs kleine Schiffe, die dauernd bewacht werden. Wer sich nicht mit einer blauen Schärpe oder einem blauen Stirnband sowie der üblich bunten Kluft der Afali verkleidet hat, wird angesprochen. Um so verkleidet an den Wachen vorbeizukommen, ist eine Probe auf *Redegewandtheit* auf die 15 nötig. Möchte man vorgelassen werden, ist ein sehr guter Grund oder eine Probe auf *Redegewandtheit* oder *Diplomatie* auf die 25 nötig. Beispielsweise könnte eine Abenteurerin behaupten, selbst wichtige Informationen aus Ioria oder Zwingard zu bringen.

Heimlich auf eines der Schiffe zu gelangen ist schon schwieriger. Tagsüber ist es recht laut auf den Schiffen, dafür ist im hellen Licht der Sonne aber jeder im Wasser leicht zu erspähen. Nachts ist es zwar schwierig, jemanden im dunklen Wasser zu erspähen, dafür hört man aber leicht, wer sich nähert. In beiden Fällen ist eine vergleichende *Heimlichkeits*-Probe gegen die 30 nötig. Durch geeignete Ablenkungsmanöver kann diese Probe um bis zu 10 erleichtert werden. Um sich unbemerkt von einem Ort zum anderen zu bewegen, braucht es tagsüber eine Probe auf *Redegewandtheit* und nachts auf *Heimlichkeit*, jeweils gegen die 15. Werden die Abenteurer erwischt, so werden sie ein paar Stunden lang festgehalten und befragt und dann wieder freigesetzt, solange sie eine einigermaßen plausible Ausrede haben finden können. Alle weiteren sozialen Interaktionen mit Mitgliedern des Windweiser-Clans sind dann um 4 erschwert.

Folgende Informationen können die Abenteurer in Gesprächen mit der Besatzung erfahren:

- Dakta ist nur von einigen Wächtern und ihrer Stellvertreterin Illya, Meisterin der Wogen des Flaggschiffs, begleitet in Ioria an Land gegangen. Die Wächter mussten am Eingang des Tempels warten, nur Dakta und Illya haben die Prophezeiung gehört.
- Das ganze dauert etwa von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang. Dann kehrten Dakta, Illya und ihre Wächter zurück an Bord.

- Dakta befindet sich im Rat der Hüter, einem Gebäude in mitten von Wellenburg. Sie hat eine Mappe mit der Prophezeiung bei sich.
- Eine Abschrift befindet sich in der Kapitänskajüte von Illya.
- Illya selbst nutzt die Rast in Wellenburg, um die Schiffe der Flotte zu inspizieren.

Wenn die Abenteurer auf die Meisterin der Wogen Illya (siehe Dramatis Personae im Anhang) stoßen, können sie von ihr mehr Informationen erlangen. Erst müssen sie aber Illya einen Grund geben, diese Informationen zu teilen, beispielsweise indem sie selbst Informationen über die Prophezeiung anbieten. Um Illya ohne solche Belege Informationen zu entlocken, ist eine vergleichende Probe auf *Diplomatie* gegen Illyas *Diplomatie* oder auf *Redegewandtheit* gegen ihre *Empathie* nötig, die je nach bisherigem Gesprächsverlauf modifiziert sein kann.

Waren die Abenteurer erfolgreich, können sie folgende Informationen von Illya erhalten:

- Sie war mit Dakta zusammen morgens im Tempel in Ioria.
- Dort stellte Dakta wie jedes Jahr seit zehn Jahren die gleiche Frage: „Was ist das Schicksal der Afali?“
- Beide warteten den ganzen Tag über im Tempel und unterhielten sich mit den Priestern, einem Mensch namens Xelios Keraxos und einer Zwergin namens Laila Vardis, über das Weltgeschehen
- Am Abend kam ein vargischer Bote, der vom Rennen erschöpft war, und brachte eine versiegelte Rolle mit der Prophezeiung.
- Die Priester verlasen die Prophezeiung und übergaben sie an Dakta und Illya.
- Beide verließen, von der Neuigkeit überrascht, den Tempel. Erst am Abend auf dem Schiff wurde ihnen klar, was diese Prophezeiung für sie bedeutete.
- Illya fertigte sofort eine Abschrift an und verstaute sie gut, das Original behielt Dakta.

Wollen die Abenteurer Illya überzeugen, ihnen den Wortlaut der Prophezeiung zu verraten, ist eine weitere vergleichende Probe auf *Diplomatie* oder *Redegewandtheit* nötig, diesmal jedoch zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren erschwert um 4. Sie fürchtet, dass diese wichtige Neuigkeit in falschen Händen die Afali angreifbar machen könnte. Sind sie erfolgreich, wird Illya die Abenteurer in ihre Kajüte führen und ihnen das kleine Lederstück zeigen, auf dem sie eine Kopie der Prophezeiung angefertigt hat (siehe Anhang „Die falsche Prophezeiung“).

Die Kopie der Prophezeiung können die Abenteurer auch erhalten, wenn sie in die Kapitänskajüte des Flaggschiffs einbrechen. Das Schloss der Tür lässt sich mit einer Probe auf *Schlösser und Fallen* gegen die 25 öffnen. Ein Patzer bedeutet, dass dabei so viel Lärm entstanden ist, dass eine oder mehrere Wachen aufmerksam geworden sind.

Der Rat der Hüter

Kurzbeschreibung: Im Rat der Hüter können die Abenteurer auf die Hüter der Prophezeiung der Afali-Clans und deren Beraterinnen treffen. Sie erfahren mehr über die Prophezeiung und das Angebot der Gräfin des Stromlandes

Schauplatz: In der großen Rat-der-Hüter-Halle inmitten der schwimmenden Afali-Stadt *Wellenburg*

Zeitpunkt: Beliebig, ab Woche 7 eingeschränkt, da einige Clans dann schon abgereist sind

Ziel der Spielleitung: Das Matriarchat der Afali und die hohe Bedeutung der Prophezeiung für sie darstellen

Ziel der Abenteurer: Die politische Lage der Afali sondieren

Der Rat der Hüter ist eine große Halle in der Kernstadt von Wellenburg. Neben einem großen Versammlungsraum gibt es auch mehrere Wohnräume für die Hüterinnen der Prophezeiung und einige Bedienstete, so dass diese bei längeren Beratungen hier unterkommen können. Das Gebäude selbst ist aus Holz erbaut, jedoch weiß angestrichen und mit zahlreichen Verzierungen aus Muscheln, dem Gebein von Meereskreaturen und anderen Schätzen versehen. Malereien an den Wänden zeigen die Geschichte der Afali:

Wie Prinzessin Afali von ihrer Mutter zum iorischen Orakel geschickt wurde, wie sie dort ihre Prophezeiung erhielt, wie sie sich mit ihrer Mutter darüber zerstritt, wie die Clans aus der Termark auf das Meer aufbrachen, und wie eines Tages ein großes Unheil von Land und Himmel kommen wird, dem sich die Afali tapfer stellen.

Wer im Rat der Hüter anwesend ist, hängt vom Zeitpunkt ab: Von Anfang an befinden sich die Hüterinnen der Prophezeiung zweier Clans hier. Ab ihrer Ankunft in Woche 0 übernachtet auch Dakta in der Halle. Bis Woche 4 kommen acht weitere Hüterinnen hinzu. Ab Woche 6 sind Dakta und zwei weitere der Clans aufgebrochen, es verbleiben 7 Clans im Rat der Hüter.

Tagsüber wird fast durchgehend die Bedeutung der Prophezeiung diskutiert. Außer den Hüterinnen und ihren engsten Beratern hat hier niemand Zugang, was durch Wachen außerhalb der Fenster und Eingänge sowie einige strategische Alarmzauber sichergestellt wird. Sollte es den Abenteurern dennoch gelingen, das Geschehen zu belauschen, können sie so den Wortlaut der falschen Prophezeiung (siehe Anhang) erfahren, und dass die Menge gespalten darüber ist, was diese bedeutet. Nur wenige sind bereit, so kurzfristig alles aufzugeben und an Land zu gehen. Ab Woche 4 können sie auch mitbekommen, wie das Angebot der Gräfin des Stromlandes, die Afali aufzunehmen, diskutiert wird.

Abends kümmern sich die Hüterinnen um die Geschäfte ihres Clans. Dann ist reges Treiben, denn Boten aller Clans überbringen ihren Hüterinnen Neuigkeiten und den Hüterinnen der anderen Clans Angebote. Dakta konzentriert sich voll darauf, die anderen Clans davon zu überzeugen, möglichst bald nach Zwingard aufzubrechen. Fremde werden an ihre Stellvertreterin Illya verwiesen (siehe „Auf den Schiffen des Windweiser-Clans“). Sollte es den Abenteurern dennoch gelingen, können sie von ihr die gleichen Informationen erlangen wie von Illya.

Zu den Beraterinnen der anderen Hüterinnen vorgelassen zu werden, ist etwas einfacher: eine Probe auf *Diplomatie* gegen die 20 reicht aus, ein guter Grund kann die Probe sogar weiter erleichtern. Dort können die Abenteurer dann folgendes in Erfahrung bringen:

- Nur wenige Afali sind davon überzeugt, dass es sinnvoll ist, jetzt nach Zwingard zu ziehen.
- Auch wenn viele es lieber anders hätten, scheint Wortlaut der Prophezeiung doch eindeutig zu sein (den Wortlaut selbst wird jedoch niemand verraten)
- Dakta ist allgemein als ehrlich, ehrenhaft und vertrauenswürdig bekannt. Niemand traut ihr irgend eine Form des Betrugs im Bezug auf die Prophezeiung zu.
- **Ab Woche 4:** Die Gräfin des Stromlandes hat einen Boten geschickt, der den Afali anbietet, sie aufzunehmen. Viele wundern sich über diese schnelle Reaktion, und vermuten einen perfiden Plan dahinter.

In der Stadt des Orakels

Als Einstieg

Dieses Kapitel eignet sich als Einstieg besonders für Abenteurer, die sich bereits in Ioria befinden oder geneigt sind, einem einfachen Vargen aus der Patsche zu helfen. Spiele zum Einstieg einfach die Szene „Seines Glückes Schmied“.

Seines Glückes Schmied

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer treffen auf den vargischen Waffenschmied Torrau und erfahren von ihm über die Probleme seines Geliebten.

Schauplatz: In einer Schmiede in Ioria

Zeitpunkt: Woche 0

Ziel der Spielleitung: Die Abenteurer in das Abenteuer locken

Ziel der Abenteurer: Einer armen Seele in Not helfen

Die Schmiede des Vargs Torrau ist recht groß, sein Geschäft läuft gut. Warum auch immer es die Abenteurer hierher verschlagen hat – sei es, um neue Waffen zu kaufen oder alte zu reparieren – sobald Torrau sie erblickt, hofft er, die Lösung für sein Problem gefunden zu haben. Er wird sie über ihre Abenteuer ausfragen und, wenn sie ihm hilfreich und freundlich erscheinen, in sein kleines Geheimnis einweihen: Sein Geliebter, der Tempeldiener Kirrok, wird erpresst. Vielmehr weiß er nicht, aber er bietet jedem der Abenteurer Waffen im Wert von je 15 Lunaren, wenn sie Kirrok helfen können.

Folgende Informationen können die Abenteurer von Torrau erhalten:

- Kirrok und Torrau sind ein Liebespaar. Da es den Priestern des Orakels aber eigentlich nicht gestattet ist, Beziehungen in die Unterstadt zu führen, könnte dies abrupt enden, wenn es jemand erfährt.
- Vor drei Jahren kam ein Seealb auf Kirrok zu und drohte ihm, das Geheimnis zu verraten, wenn er sich nicht für ihn bereithielte und ihm zur rechten Zeit einen Gefallen erfüllte.
- Vor zwei Wochen war es dann soweit, der Seealb forderte den Gefallen ein und verlangte Geld. Kirrok verhandelte mit ihm und konnte die Zahlung aufschieben, aber selbst die Schmiede wirft nicht genug ab, um die hohen Forderungen des Seealben zu erfüllen.
- Jetzt ist es an den Abenteurern, den Seealb zu finden und mit ihm etwas auszuhandeln, bevor dieser erneut auf Kirrok Zutritt.
- Außer einer groben Beschreibung, die bis auf den grauen Mantel auf ziemlich jeden Seealb zutreffen könnte, kann Torrau leider nicht mehr zu dem Seealb sagen.

Bei dem Seealb handelt es sich um Siaru Silberzunge (siehe Anhang). Dass dieser inzwischen bekommen hat, was er suchte und die beiden nicht mehr belästigen wird, weiß weder Kirrok noch Torrau.

Im Tempel des Orakels

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer erfahren von den Abläufen der Prophezeiung für die Afali. Wenn sie sich geschickt anstellen, erhalten sie außerdem die echte Prophezeiung.

Schauplatz: Im Tempel des Orakels von Ioria

Zeitpunkt: beliebig

Ziel der Spielleitung: Hinweise auf die Afali und eine falsche Prophezeiung streuen

Ziel der Abenteurer: Mehr über die Prophezeiung und den Tempeldiener Kirrok erfahren

Das *Manteion*, der große Tempel des Iorischen Orakels, befindet sich auf dem Gipfel der Himmelstreppe. Pilgern wird bereitwillig Zugang zu den äußeren Anlagen gewährt, so dass die Abenteurer keine Schwierigkeiten haben sollten, hinein zu kommen. Wenn sie auf der Suche nach

Kirrok, dem vargischen Tempeldiener sind, wird man zwar etwas die Augenbrauen hochziehen darüber, dass der Tempeldiener Kontakte außerhalb des Tempels pflegt, die Abenteurer aber zu ihm führen. Auch die Priester, die vor wenigen Wochen Dakta bei ihrer Prophezeiung halfen, sind leicht zu finden, wenn man sie zu beschreiben oder gar ihren Namen weiß: Der Mensch Xelios Keraxos und die Zwergin Laila Vardis befinden sich im äußeren Bezirk, wo sie andere Pilger beraten.

Die Priester sind beide recht geschwätzig, versuchen aber auch, den Abenteurern möglichst viele Informationen über die weite Welt herauszulocken. Wenn man ihnen genügend erzählen kann, berichten sie auch freigiebig über den Ablauf der Zeremonie:

- Dakta trat mit einer Begleiterin in den Tempel, wie schon die letzten neun Jahre zuvor.
- Dort stellte Dakta wie jedes Jahr die gleiche Frage: „Was ist das Schicksal der Afali?“
- Beide warteten den ganzen Tag über im Tempel und unterhielten sich mit den Priestern.
- Am Abend kam der vargische Tempeldiener Kirrok mit einer versiegelten Rolle mit der Prophezeiung.
- Er wirkte etwas außer Atem. Die Priester vermuten, dies lag daran, dass er so spät dran war.
- Die Priester verlasen die Prophezeiung und übergaben sie an Dakta und ihre Gefährtin.
- Beide verließen überrascht den Tempel.

Über den Inhalt der Prophezeiung bewahren die Priester Schweigen, falls sie nicht durch eine Probe auf *Redegewandtheit* gegen die 25 oder sehr gute Argumente vom Gegenteil überzeugt werden können. Dann können sie sich an folgende Formulierung erinnern: „Die Verheerung ist gekommen. Nur in der Heimat werdet ihr bestehen, wenn das Grauen sich erhebt. Aus dem Wasser wird die Rettung kommen“. „Oder der Untergang“, da erinnern sie sich nicht mehr so genau die Formulierung. Sind sie schon so weit überzeugt von der Wichtigkeit der Mission und besteht einer der Abenteurer darauf, werden sie auch eine Abschrift der Original-Prophezeiung aus den Kristallchroniken kommen lassen (siehe Anhang „Die echte Prophezeiung“).

Von Kirrok können die Abenteurer folgendes erfahren:

- Kirrok nahm die Botschaft des Orakels in Empfang
- Auf dem Weg wurde er von einem Seealb abgefangen, der ihn vor die Wahl stellte, entweder mitzukommen und eine hohe Summe zu zahlen, oder sein Geheimnis offen zu legen und so jegliche Chance auf weiteren Kontakt zu Torrau zu verlieren
- Kirrok folgte dem Alb, bettelte und flehte, da er nicht das nötige Geld hatte, um den Alb zu bezahlen, und konnte ihn nach einer guten Stunde Verhandlung überzeugen, von der Erpressung der Liebe willig abzulassen
- Verschwitzt überbrachte er die Botschaft an Xelios und Laila

Das Haus des Alben

Kurzbeschreibung: Nach einiger Suche in der Stadt finden die Abenteurer das Haus, in dem der Seealb Siaru untergekommen ist und finden dort Spuren, die sowohl auf eine Fälschung der Prophezeiung, als auch auf die Gräfin Siebenleben hinweisen

Schauplatz: In einem Herrenhaus in Ioria

Zeitpunkt: beliebig

Ziel der Spielleitung: Hinweise auf die Gräfin Siebenleben streuen

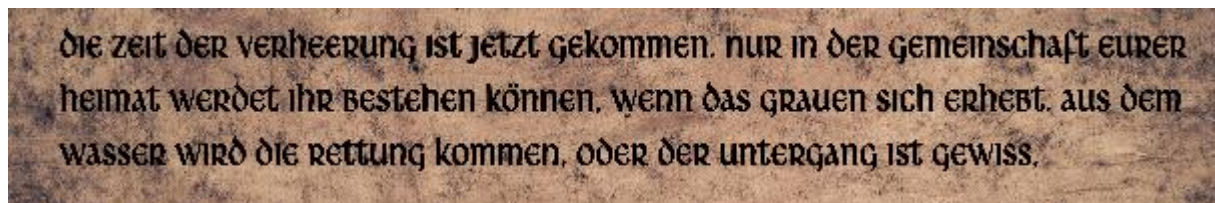
Ziel der Abenteurer: Spuren zur gefälschten Prophezeiung finden

Wenn sie sich mittels einer Probe auf *Straßenkunde* gegen die 20 über einen Alben mit einem grauen Umhang erkundigen, werden die Abenteurer nach einiger Suche von einem Herrenhaus erfahren, in dem dieser Alb gewohnt haben soll. Bei einem Einbruch können sie im verlassenen Haus einen zerstörten Siegelstock sowie einen Brief der Gräfin Siebenleben finden, indem sie nach dem Stand einer omniösen „Operation“ fragt. Der Siegelstock passt zu den Siegeln des Tempels.

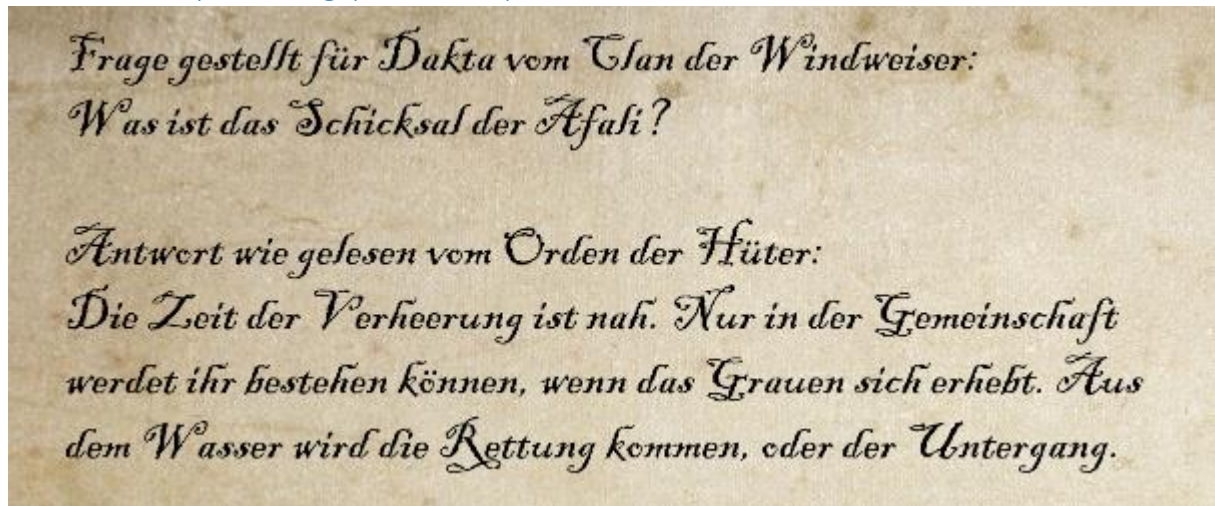
Falls dies das Finale des Abenteurers darstellen soll, sind Siaru, Linja und gegebenenfalls auch Catriin (siehe Anhang) anwesend und werden das aus gegen die Abenteurer verteidigen.

Anhang

Die falsche Prophezeiung (Handout 1)



Die echte Prophezeiung (Handout 2)



Dramatis Personae

Belina Siebenleben, Gräfin des Stromlandes

Belina Siebenleben ist die Gräfin des Stromlandes und residiert üblicherweise mit ihrem Mann Liukardis Siebenleben. Für ihre 45 Jahren hat sie sich gut gehalten: Schminke hält ihre Wangen rosig und Farbe ihre Haare in einem kräftigen Braunton. Unwissend von ihrem Mann hat sie den Plan gefasst, das Stromland wieder zu früherer Blüte zu führen, und dafür die Afali zu nutzen. Sie ist keine böse Frau und würde für ihren Plan niemanden töten, sieht sich aber auch ein wenig als Helferin des Schicksals: Ihrer Meinung nach wäre es schon längst an der Zeit gewesen, dass die Afali in ihre Heimat zurückkehren und für sie kämpfen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	5	3	3	2	3	3	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	10	8	12	20	0	20	20

Waffen	Wert	Schaden	WGS	RW	INI	Merkmale
Kurschwert	8	1W6+2	7	-	7-1W6	-

Fertigkeiten: Diplomatie 14, Empathie 14, Entschlossenheit 12, Geschichte und Mythen 10, Redegewandtheit 15, Wahrnehmung 10, Feuermagie 8

Zauber: Feuer 0: Flamme

Catriin Bilaan, mertalische Händlerin

Catriin Bilaan ist eine menschliche Händlerin von fast 40 Jahren. Sie legt großen Wert auf ihr Äußeres und trägt immer Kleidung nach der neusten Mode. Nachdem sie sich als Kind mit armen Eltern über die Jahre einen gewissen Reichtum erarbeitet hat, hat sie sich geschworen, nie wieder arm sein zu wollen. Auch, wenn sie versucht, es zu vermeiden, würde sie als letztes Mittel dafür sogar über Leichen gehen. Sie nutzt aber lieber ihren Reichtum als Überzeugungshilfe, und wenn es gar nicht anders geht, überlässt sie die schmutzige Arbeit ihren Agenten Siaru und Linja.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	2	4	2	3	3	4	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	10	7	12	17	0	17	19

Waffen	Wert	Schaden	WGS	RW	INI	Merkmale
Langschwert	12	1W6+4	8	-	6-1W6	Scharf 2 (der Schadenswürfel ergibt immer mindestens 2)

Fertigkeiten: Diplomatie 15, Empathie 17, Entschlossenheit 17, Geschichte und Mythen 10, Redegewandtheit 16, Wahrnehmung 12, Erkenntnismagie 12

Zauber: Erkenntnis 0: Magischer Kompass; Erkenntnis 1: Sicht verbessern

Siaru Silberzunge, seealbischer Agent Catriins

Siaru Silberzunge ist seit inzwischen 10 Jahren im Dienst Catriins, und damit fast den Großteil seines Lebens: Er ist erst 26 Jahre alt. Schon als Jugendlicher trat er in ihren Dienst, die in ihm, einem ehemaligen Straßenjungen, eine verwandte Seele erkannte. Dabei hat sich Siaru bisher vor allem durch seine Schattenmagie als hilfreiche Hand an Catriins Seite erwiesen. Der Alb trägt meist einen weiten grauen Mantel, hinter dem er auch seine Waffen versteckt.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	5	4	3	4	3	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	10	8	14	20	0	18	17

Waffen	Wert	Schaden	WGS	RW	INI	Merkmale
Säbel	16	1W6+4	8	-	6-1W6	Scharf 2 (der Schadenswürfel ergibt immer mindestens 2)

Fertigkeiten: Heimlichkeit 17, Empathie 10, Entschlossenheit 12, Redegewandtheit 12, Wahrnehmung 12, Schattenmagie 14

Zauber: Schatten 0: Schattenspiel; Schatten 1: Dunkelheit, Katzenaugen; Schatten 2: Verhüllung

Linja Pervos, gnomische Agentin Catriins

Linja arbeitet seit vier Jahren für Catriin. Mit 20 Jahren ist sie noch recht jung und manchmal etwas voreilig, aber sie wurde ohnehin nur als einfache Helferin angestellt, die sich im Lauf der Jahre immer mehr Fähigkeiten ihres Vorbilds Siaru anlernen soll. Vielleicht trägt sie deshalb auch einen weiten grauen Mantel wie ihr Vorbild, auch wenn sie selbst keine Schattenmagie beherrscht, um mit dem Mantel in der Dunkelheit verschwinden zu können.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	4	4	3	3	2	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	8	6	12	22	0	17	17

Waffen	Wert	Schaden	WGS	RW	INI	Merkmale
Säbel	12	1W6+4	8	-	6-1W6	Scharf 2 (der Schadenswürfel ergibt immer mindestens 2)

Fertigkeiten: Heimlichkeit 17, Empathie 9, Entschlossenheit 14, Redegewandtheit 13, Wahrnehmung 13, Verwandlung 8

Zauber: Verwandlung 0: Krallen

Dakta, Hüterin der Prophezeiung des Windweiser-Clans

Dakta ist eine menschliche Afali von guten 70 Jahren. Sie trägt stolz eine blaue Seidenschärpe über ihrer bunten Afali-Kleidung, die sie durch das eingestickte Auge als Hüterin der Prophezeiung und damit Anführerin des Windweiser-Clans ausweist. Ihre Haut ist faltig, ihr Blick oft nach innen gekehrt, aber sie weiß viel über die Vergangenheit der Afali zu berichten. Sie war eine Jugendliche, als Prinzessin Afali aus Termark kam und ihr Volk auf die See führte. Sie erinnert sich an den Tag zurück als wäre es gestern und glüht dafür, endlich die Prophezeiung zu Ende führen zu können, die sie fast seit dem Beginn ihres Lebens begleitet.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	2	5	2	5	3	4	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	10	7	20	17	0	19	21

Waffen	Wert	Schaden	WGS	RW	INI	Merkmale
Langschwert	10	1W6+4	8	-	5-1W6	Scharf 2 (der Schadenswürfel ergibt immer mindestens 2)

Fertigkeiten: Arkane Kunde 10, Diplomatie 20, Empathie 17, Entschlossenheit 17, Geschichte und Mythen 20, Redegewandtheit 18, Wahrnehmung 16, Schutzmagie 12

Zauber: Schutz 0: Härte; Schutz 1: Alarm

Ilyya, Meisterin der Wogen auf dem Flaggschiff des Windweiser-Clans

Ilyya ist eine menschliche Afali im Alter von 40 Jahren. Ihre Zugehörigkeit zum Windweiser-Clans ist problemlos an der bunten Seefahrer-Kleidung sowie der blauen Seidenschärpe zu erkennen, auf die ein Anker gestickt ist, was sie als eine der Meisterinnen der Wogen, also Kapitänin eines der Schiffe ausweist. Ihre Haut ist wettergegerbt und von der Sonne gebräunt, ihr Körper trotz ihres Alters noch gestählt. Leidglich ein kleines Bäuchlein hat sich inzwischen angesetzt. Sie blickt zu Dakta herauf und würde für sie durch die Blutgrasweite gehen, so sehr verehrt sie ihre Anführerin, sei di ese ihr in einem Sturm einmal das Leben gerettet hat. Die gleichen Ideale versucht sie auch, an ihre Mannschaft weiterzugeben: Treue, Ehrlichkeit und Hilfsbereitschaft. Manchmal ist sie sich unsicher, ob sie ihrer Rolle gewachsen ist, und gerät dann ins Stottern. Sobald ihr dies auffällt, richtet sie sich aber wieder gerade auf um in bestimmender Art fortzufahren.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	5	3	3	2	3	3	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	10	8	12	20	0	20	20

Waffen	Wert	Schaden	WGS	RW	INI	Merkmale
Säbel	15	1W6+4	8	-	7-1W6	Scharf 2 (der Schadenswürfel ergibt immer mindestens 2)

Fertigkeiten: Akrobatik 15, Athletik 15, Diplomatie 14, Empathie 17, Entschlossenheit 17, Geschichte und Mythen 17, Redegewandtheit 15, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 13, Windmagie 8

Zauber: Wind 0: Stoß, Sanfter Fall