



Das Makron

Prolog

Vor langer Zeit wurde ein großer Mann im Schatten der Pyramiden geboren. Es waren die großen Pyramiden Eschars, die dieser Mann noch vor dem Antlitz seiner Mutter erblickte. Natürlich war zunächst nichts von seiner Großartigkeit zu bemerken, doch das sollte sich bald ändern. Sein Name lautete Achneton Abun. Von frühester Kindheit an war Abun an allem interessiert was er zu sehen bekam. Er war nicht nur außergewöhnlich neugierig und aufgeweckt, er besaß jene Gabe die man braucht um Vorangegangenes zu nutzen: Intelligenz.

So war es nicht verwunderlich, daß sich die Priester seiner schon in frühem Alter annahmen. Er wurde in jeder wissenschaftlicher Kunst unterwiesen deren man mächtig war und so wurde aus dem neugierigen Kind bald einer der größten Denker die Eschar jemals hervor gebracht hatte. Zu groß, wie sich herausstellten sollte.

Das größte Interesse dieses Mannes bestand in der Astronomie und dieses Interesse ging weit über die Grenzen des vom religiösen Erlaubten hinaus. Jahre verbrachte er damit, den Himmel, doch vor allem die Sterne zu beobachten. Das Ergebnis dieser jahrelangen Forschung war schließlich eine Karte. Es war eine Karte der Sterne und sie zeigte das Sonnensystem.

Er war der Erste und bis heute Einzige, dessen Intellekt fähig gewesen war, die Welt als das zu sehen was sie ist. Nur ihm allein gelang es auf geheimnisvolle Weise, sich von der Subjektivität seiner Wahrnehmung zu lösen und Midgard als Kugel, als Planet zu erkennen. Nur sein Intellekt war zur Objektivität fähig.

Er nannte diese Karte nachdem was sie zeigte: das Sonnensystem, das Makron. Als er seine Erkenntnisse zusammengefaßt hatte, trug er diese zu Seinesgleichen, den Priestern. Doch sie waren blind, sie konnten nicht sehen was ihnen gezeigt wurde. Die Angelegenheit wurde auch Gottes Abbild, dem Pharao, vorgetragen. Aber auch er, oder gerade er, war nicht in der Lage mit diesem Wissen etwas anzufangen. Er entschied, daß die Karte Ketzerei sei, denn sie stand im Widerspruch zu dem, was ihn die Götter gelehrt hatten. Diese Karte war nicht mit dem religiösen Weltbild Eschars zu vereinen und so mußte die Karte falsch sein.

Um den lästigen Querulanten mitsamt seiner Fragen auf die niemand eine Antwort wußte los zu werden, entschied man, Abun für seine unwahren Behauptungen die die Götter sicher beleidigt hatten hinzurichten. Man gab vor, Abun hätte die Götter erzürnt und um sie zu besänftigen mußte er sterben. In Wahrheit hatte man erkannt, daß sich dieser Mann weder durch das Urteil des Pharaos noch durch sonst irgendwen aufhalten lies.

Und das tat er auch nicht. Abun floh, samt seinen Erkenntnissen und der Karte. In den dunklen Nächten die auf den Eklat folgten gelang es ihm, sich aus den Fängen seines eigenen Volkes zu stehlen.

Die Angst vor seinen Verfolgern trieb ihn weit in die scharidische Wüste bis ihn sein Weg schließlich die westliche Küste finden ließ. Dort jedoch war noch nichts von Abuns Abtrünnigkeit bekannt und so war es leicht für ihn mit einem Schiff zu verschwinden. Abun war einer der hochgestellten Priester gewesen und hatte als solcher ein beträchtliches Vermögen besessen. Da jeder Scharide die wertvollen goldenen Tauschringe jederzeit an seinem Arm mit sich führt, hatte Abun genug Geld bei sich, um sich ein eigenes Schiff und eine eigene Mannschaft zu kaufen.

Nur Stunden nachdem Abun die Küste verlassen hatte trafen seine Verfolger ein. Sicher hätte man ihm nachfahren können, doch jetzt wo Abun ohnehin verschwand würde jeder Versuch ihn jetzt noch zu töten mehr Schaden anrichten als Etwas nutzen. Man lies ihn ziehen und errichtete an Ort und Stelle ein Mahnmal welches alle nachfolgenden Generationen an den Frevel Abuns erinnern sollte. Die Einen hofften so die Götter zu besänftigen, die Anderen verhinderten damit auf ewig die Rückkehr des Querulanten.

Zu der Zeit als Achneton Abun lebte, war den Scharidern noch nichts von Nahuatlan oder den umliegenden Inseln bekannt. Die Hochkultur Eschars lebte weit und breit umgeben von Halbaffen auf Bäumen. Niemand ahnte auch nur, daß es irgendwo sonst noch eine Zivilisation wie die Scharidische gab und das war auch kein Irrtum, denn es gab tatsächlich niemanden. Als Abun nach Westen über das Meer floh, betrat er absolutes Neuland. Durch seine Erkenntnisse wußte er zwar das Midgard ein Planet war und daß er sicher nicht über den Rand der Welt fallen konnte, aber er hatte keine Ahnung was jenseits der Grenzen Eschars lag.

Nach vielen Tagen auf dem Meer wo Abun mit seiner Mannschaft und der Natur zu kämpfen hatte erreichte man schließlich Land. Es war eine Gruppe von Inseln die mit ihrem plötzlichen Auftauchen

eine Meuterei gerade noch verhindern konnten. Abun wurde abgesetzt und das Schiff machte sich wieder auf den Heimweg. Auf dieser spärlich bevölkerten Insel den heutigen Feuerinseln begann Abun sich eine neue Heimat zu schaffen. Durch seine Fähigkeiten und seine Intelligenz gelang es ihm schnell die Eingeborenen zu seinen Freunden zu machen. Er lehrte ihnen die einfachsten Dinge der Zivilisation und mischte sich niemals in ihre Angelegenheiten. Er respektierte sie und wußte zugleich nur all zu genau, wie er sie motivieren konnte das zu tun was er wollte.

Er beschloß die Karte für welche die Welt offenbar noch nicht reif genug war für die Nachwelt zu verstecken. Nur diejenigen sollten sie finden dürfen, die mit ihr auch etwas anfangen konnten, dachte Abun und ersann so ein listiges Versteck. Er schuf ein Rätsel das nur derjenige lösen konnte, der wußte, wie die Welt beschaffen war ...

Viele Jahrhunderte später, das Makron war längst zu einem Wort vielerlei Bedeutung geworden, begab es sich, daß ein Händler der Küstenstaaten vor der Küste Nahuatlans in einen schweren Sturm geriet. Das Schiff wurde weit abgetrieben und war schwer beschädigt worden als man am Horizont die Konturen einiger Inseln ausmachen konnte. In der Hoffnung das Schiff dort wieder seetüchtig machen zu können war man mit letzter Kraft auf diese Inseln gelangt. Die Hoffnungen der unglücklichen Seefahrer wurden erfüllt und das Schiff war bald repariert.

Auf der Suche nach Trinkwasser war währenddessen ein Trupp von Matrosen ins Landesinnere vorgestoßen. Dort jedoch fanden sie mehr als sie gesucht hatten. Man war auf eine kleine Pyramide gestoßen, von Form und Gestalt den Pyramiden Eschars gleich, welche jedoch eine Grundfläche von nur 2x2m aufweisen konnte. Auf einer ihrer Seiten war das Bauwerk mit Schriftzeichen bedeckt, deren Bedeutung die Seemänner jedoch nicht einmal erraten konnten. Man beschloß den geheimnisvollen Fund abzuzeichnen, um so dem Kapitän und dem Rest der Mannschaft bildlich zeigen zu können auf was man gestoßen war. Nachdem die Matrosen auf das Schiff zurückgekehrt waren, berichteten sie was sie gesehen hatten. Der Kapitän selbst inspizierte persönlich die Pyramide und war von deren Existenz ebenso fasziniert wie alle anderen. Da man sich im Sturm verirrt hatte und der Kompaß des Schiffes zerstört war, hatte man jedoch keine Ahnung wo man sich nun genau befand. Schließlich verließen die Seefahrer das Eiland auf der Suche nach ihrer Heimat und ohne das Rätsel um die Pyramide gelöst zu haben. Für sie verschwand die Insel in den unendlichen Weiten der See.

Als die Seefahrer heimgekehrt von ihren Erlebnissen berichteten war kaum jemand bereit ihnen zu glauben. Eine scharidische kleine Pyramide über tausend Kilometer von Eschar entfernt hatte in den Köpfen der Menschen einfach keine Existenzberechtigung.

Zwar war den meisten gebildeten Kreaturen auf Midgard das Wort Makron ein Begriff, doch kaum jemand wußte wirklich, woher es eigentlich kam und so brachte auch niemand die Pyramide mit dem Markron in Verbindung. Was genau das Makron war, daß wußte schon lange niemand mehr mit Bestimmtheit zu sagen. Die Menschen interpretierten in dieses uralte geheimnisvolle Wort all ihre Wünsche und Träume.

Doch das war nicht der einzige Versuch des Schicksals das Makron zurück in die Realität der Menschen zu bringen. Ein scharidischer Sklavenhändler kreuzte auf der Suche nach kräftigen Sklaven monatelang zwischen den Feuerinseln hin und her. Die neugierigen und meist nur spärlich bewaffneten Einwohner der kleineren Inseln stellten eine leichte Beute dar. Meist dauerte es nur wenige Stunden bis die Eingeborenen das große Schiff das vor ihrer Insel auf Anker lag bemerkten. Sie verließen den Schutz des Waldes und liefen damit geradewegs in die Fallen schwer bewaffneter Sklavenhändler.

Die meisten dieser Sklaven wurden in den Küstenstaaten und Eschar verkauft wo sie hohe Gewinne erzielten da sie kräftig und ausdauernd waren. Durch eine merkwürdige Fügung des Schicksals wurde ein Eingeborener jener Insel auf der das Makron ruht in eine Stadt verkauft, die nahe den großen Pyramiden lag. Als er die Pyramiden erblickte erinnerte er sich sofort an das Bauwerk seiner Heimat das um vielfaches kleiner war. Da sein Stamm die Pyramide als Altar ihrer schamanistischen Gottheiten verehrte, dachte der junge Mann, in diesen großen Pyramiden würden die Götter wohnen, worauf er sich jedesmal vor den Pyramiden niederwarf wenn er sie erblickte. Es brauchte lange Zeit und wiederum viele Zufälle bis das dem Richtigen auffiel ...

Vorgeschichte

Es war ein Druide namens Woody O'Neill der das Glück hatte zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein sowie die Neugier mit dem Gesehenen etwas anfangen zu können. Der noch junge Wissenschaftler und Geschichtenerzähler kaufte den Sklaven kurzerhand und begann damit, ihm eine

Sprache beizubringen die er verstehen konnte. Obwohl O'Neill aus Erainn stammte und dem Scharidischen nicht perfekt mächtig war, entschloß er sich für diese Sprache. Er wußte das es diese Sprache war, die der Eingeborene bisher am Meisten gehört hatte und auch in Zukunft hören würde. Anstatt ihn also mit neuen unbekannten Lauten zu verwirren unterwies ihn O'Neill in Scharidisch was der Fremde auch schon bald - wenn auch in einfachster Form - beherrschte. Da dem gutmütigen Druiden die Sklaverei ohnehin zuwider war, betrachtete er diesen Sklaven als Freund anstatt als seinen Besitz, wovon er ihn auch bald in Kenntnis setzen konnte. Über die Zeit verstand er sich mit den Fremden dessen Name Espumar war immer besser und besser.

Es mag Zufall sein, aber Woody O'Neill war auch der Mann, der einem valingischen Seefahrer für viel Geld ein scheinbar wertloses Bild einer kleinen Pyramide auf einer unbekannten Insel abkaufte. O'Neill war Geschichtenerzähler und als solcher wußte er nur zu gut von der Legende des Makrons. Er wußte wahrscheinlich besser darüber Bescheid als jeder andere, denn das Makron war der einzige Grund warum er in Eschar war. Er hatte nach Hinweisen um den Verbleib des Makrons gesucht.

O'Neill war Zeit seines Lebens auf der Suche nach großartigen Geschichten gewesen und das Makron versprach die größte aller Geschichten zu werden. Wahrscheinlich war es sein großes Wissen und seine Phantasie, welche ihn den Zusammenhang zwischen der Pyramide und dem Makron erkennen ließ. Doch Woody O'Neill war noch jung, zu jung und unerfahren - das bildete er sich wenigstens ein - um auf die Suche nach etwas derartig Großem erfolgreich zu sein. Also beschloß er, sich einen Partner zu suchen was auch in finanzieller Hinsicht notwendig war. Doch das wurde der größte Fehler den er machen sollte.

Unglücklicherweise geriet O'Neill nämlich bei seinem ersten Versuch an genau den "richtigen" Mann. Es war ein sehr erfahrener finsterner Hexer von beispielloser Bosheit namens Mortem. Das der Druiden gerade auf ihn kam, war das Ergebnis seiner autoritären Ausstrahlung sowie einiger kostbarer Schmuckstücke die O'Neill vermuten ließen, daß der Fremde außerordentlich wohlhabend war. Das dieser potentielle Partner in Wahrheit einer der gemeinsten und schlimmsten Kreaturen war die je das Antlitz der Welt erblickt hatten wußte O'Neill selbstverständlich nicht.

Der Hexer hörte sich den Vorschlag des Druiden an und befragte ihn nach all seinen Informationen. Gutmütig wie O'Neill nun einmal war gab er alles preis, was er wußte. Da Hexer jedoch ungern in einem Team arbeiten und finstere Kreaturen das schon gar nicht tun war die Antwort Mortems natürlich nein. Doch er hatte Blut geleckt. Seine Absage bedeutete in Wahrheit nichts anderes, als daß er das geheimnisvolle Makron nach seinen eigenen Regeln erbeuten wollte. Er beschloß O'Neill auf seine Art zu folgen und im richtigen Moment zuzuschlagen. Das bedeutete Spaß für ihn und er machte sich schon jetzt Gedanken darüber, wie er diesen dümmlichen Druiden letztendlich genüßlich beseitigen könnte.

Der Hexer ging sodann zu dem Mahnmal welches O'Neill erwähnt hatte. Es war ein riesiger Monolith auf dessen Vorderseite ein Text eingemeißelt war, über dessen Inhalt der Druiden nur zu sagen hatte, daß er unheilig war. Diese Tatsache weckte die Neugier Mortems. Als er den Stein selbst untersuchte, ließ er sich die Inschrift von einem Schreiber übersetzen. In tausend Jahren alten Hyroglyphen längst vergangener Zeiten stand dort: Abun Verräter an Ra / nie wieder Füße deine / in heiligem Sand / Werk dein, Schmach der Welt / erblickt die Sonne / der Tod wird Dich finden / drei lebende Herzen bereiten / meinen Weg zurück / ein Herz für Osiris, Gott der Toten / ein Herz für Anubis, Wächter der Toten / ein Herz für Isis, Göttin der Natur / ruft Namen mein / jedes Herz zu Mitternacht / Ramis der Priester. Dieser Text war für Mortem äußerst interessant. Nicht nur, daß ihm damit die Möglichkeit gegeben wurde einen Toten zurückzuholen welcher ihm sicher interessante Neuigkeiten über das Makron erzählen konnte, es war auch eine amüsante Gelegenheit den Druiden und seine Begleiter am Ziel aus dem Weg zu räumen ...

Es drang die Nachricht durch ganz Vesternesse, daß ein neuer Weg ins Tal Ikenga entdeckt worden war. Ein alter Weg sollte es sein, der tief in das sagemunwobene Innere des Dschungels führen sollte und seine Reisenden phantastische Zeugen der Zeit bestaunen lies. Noch immer war das Ikenga Becken ein Symbol großer Hoffnungen der Gelehrten und Schatzsucher. Die Einen erhofften einen Blick in die Wiege der Menschheit zu erhaschen, die Anderen vermuteten vergangene Welten mit sagenhaften Schätzen im größten und unerforschtesten Dschungelgebiets Midgards. So war es nicht verwunderlich, daß monatelang Abenteurer und Wissenschaftler aus der ganzen Welt an den Rand des Beckens reisten um diesen neuen Weg zu gehen. Sich neuen Gefahren zu stellen und fremde Welten zu entdecken, die Herausforderung des Weges anzunehmen.

Auch die Spieler dieses Abenteuers hatten einen weiten Weg zurückgelegt um eine der ersten zu sein, die diesen neuen Pfad wandeln durften. Die scharidische Stadt Dairaba stellte seit Jahren den



Ausgangspunkt aller Expeditionen in das Ikenga Becken dar und in diesen Zeiten ächzte und stöhnte sie unter den Massen ihrer Besucher. Das eher am Randbezirk Eschars liegende Kaff war normalerweise nur eine der scharidischen Hafenstädte an der reger Handel mit dem Westen stattfand und war eine solche Flut von Menschen nicht gewöhnt. Allerlei Händler versuchten das Geschäft der Stunde zu machen und da in der Stadt kein Platz mehr war standen ihre Zelte draußen in der Wüste vor den Mauern Dairabas. Die meisten Abenteurer reisten über die Wüste in großen Karawanen an und das Umland der Stadt war gefüllt mit zahlreichen Kamelen und deren Treibern die ihre Vorräte auffrischten. Die Spieler welche sich auf dem gemeinsamen Weg kennenlernten trafen am Abend des 1. Tages der zweiten Triade des Nixenmondes im Schein der Sterne in Dairaba ein. Das Abenteuer begann.

Das Abenteuer beginnt

1. Tag der zweiten Triade des Nixenmondes

Da die Nacht schon weit fortgeschritten ist, gibt es in der vollgepferchten Stadt nur noch wenige Betten zu mieten. Entsprechend hoch sind auch die Preise die man für diese verlangt. Eine der Stadtwachen kümmert sich um die frisch Eingetroffenen und führt sie zu einem der letzten Gasthäuser. Die Stille der Nacht wird durch allerlei Gelage der vielen Abenteurer zerstört und so fällt es unseren Abenteuern schwer, ruhigen Schlaf zu finden. **[Es ist sinnlos ein anderes Etablissement zu suchen, da dieses Haus das Einzige zur Verfügung Stehende darstellt. Sollten die Spieler wider Erwarten doch durch die Straßen ziehen, setzen sie sich der Gefahr aus beraubt zu werden. Letztlich sollten sie jedoch wegen des Spielflusses in dem Haus nächtigen. Schließlich begegnen sie dort ihrem Auftraggeber.]**

Etwa um zwei Uhr nachts wird man von einem hilflosen Schrei einer Frau geweckt. Dieses Geräusch stellt in dieser Nacht zwar nichts Ungewöhnliches dar, aber es schien aus dem Wirtsraum des eigenen Gasthauses zu kommen. **[Entschließen sich die Spieler nachzusehen, was der Ursprung des Geräusches ist, was nicht selbstverständlich sein muß, so werden sie Zeuge folgender Szene im Wirtsraum des Hauses: Die junge und äußerst attraktive Tochter des Wirtes wird von drei Betrunknen vergewaltigt. Sie liegt rücklings auf einem der Tische und wird an Händen und Füßen von je einem Schurken festgehalten. Ein Dritter vergeht sich im Moment der Entdeckung gerade an ihr. Der Wirt, der von den Schreien seiner Tochter ebenso geweckt wurde und nach dem Rechten sehen wollte, wird von einem vierten Übeltäter mit einer Armbrust in Schach gehalten. Da dem Opfer des Verbrechens nun der Mund zugehalten wird, werden jedoch keine weiteren Gäste geweckt und den meisten davon ist dieser Vorfall wahrscheinlich auch egal. Auf Stadtwachen kann ebenso nicht gehofft werden, da diese mit den herum wildernden Abenteuern auf den Straßen genug zu tun haben und dieses Verbrechen in der scharidischen Rechtsprechung als Kavaliersdelikt gehandhabt wird. Die Daten der Schandtäter sind im Anhang zu finden.]**

Weil auch Woody O'Neill und Espumar am selben Tag in Dairaba eintrafen, schlafen sie im selben Hotel wie die Spieler. Die Begegnung mit Mortem fand jedoch bereits vor dem Eintreffen der Abenteurer statt. O'Neill der Druiden war deshalb nach Dairaba gekommen, weil Abun genau hier das Land verließ, und er selbst ebenfalls von dort aus in See stechen wollte. Von der Entdeckung des Pfades ins Ikenga Becken wußte der Druiden jedoch nichts und so wurde er von dem Treiben in Dairaba überrascht. Doch O'Neill blieb optimistisch und versprach sich in dieser Menge von abenteuerlustigen Reisenden bestimmt den richtigen Partner für sein Vorhaben zu finden.

2. Tag

Es ist noch früher Morgen als die Abenteurer von dem Lärm ein letztes mal geweckt werden. Entnervt und erschöpft gibt man auf und findet sich damit ab, daß diese Nacht zu Ende ist. Das Frühstück fällt mager aus, denn das Gasthaus ist überfüllt und so muß sich jeder Gast mit der Hälfte dessen begnügen was normal gewesen wäre. Dafür entschädigt aber der Preis, der das Doppelte beträgt als gewöhnlich. Von Erlebnissen dieser Art gebeutelt treffen die Abenteurer nun auf Woody O'Neill und den ihn stets begleitenden Espumar. Der Druiden hatte sich schon mit einigen der Anwesenden unterhalten und versucht nun sein Glück bei den Spielern. Er beginnt ihnen von seiner Theorie zu erzählen und ihnen seine "Beweise" vorzulegen zu denen auch Espumar gehört. Der Eingeborene ist noch immer an allem was ihm widerfährt äußerst interessiert und untersucht sein jeweiliges Gegenüber deshalb mit der unschuldigen akribischen Genauigkeit eines Kindes. **[An diesem Punkt des Abenteuers muß der Spielleiter in der Rolle des Woody O'Neill die Spieler derart motivieren können, daß sie sich entschließen die Partner des Druiden zu werden. Falls sie es**

nicht freiwillig tun wollen, schließlich ist diese Reise zunächst einmal mit Kosten verbunden, kann sie vielleicht die Aussicht auf den Ruhm und Reichtum überzeugen die den Entdeckern des Makrons zukommen wird. Schließlich ist die Legende des geheimnisvollen Makrons weit verbreitet. Abgesehen davon, gibt es offensichtlich schon viel zu viele die den neu entdeckten Pfad gehen wollen. O'Neill erwähnt jedoch keinesfalls, daß er den bewußten Hexer ansprach, weil es für ihn keine besondere Sache ist !]

Wenn sich die Abenteurer nun entschlossen haben, die Partner O'Neills und Espumars zu werden, beschließt man, die notwendige Ausrüstung zusammenzustellen bzw. sie zu komplettieren. Außerdem muß nach einem geeigneten Schiff gesucht werden, daß man für die Expedition chartern kann. O'Neill bietet an diese Aufgabe zu übernehmen. Über die ganze Zeit hinweg ist ihnen Mortem auf den Fersen und beobachtet jeden ihrer Schritte genau. Er kann jedoch kaum entdeckt werden, da er meist unsichtbar ist. **[Die Spieler entscheiden, ob O'Neill und Espumar sich um das Schiff kümmern sollen während man selbst den Rest erledigt um sich dann an einem bestimmten Ort wieder zu treffen oder ob man zusammen bleibt. Auf alle Fälle beginnt man nun damit, die notwendigen Besorgungen zu tun. Was den Abenteurern noch fehlt, müssen sie schon selbst wissen, aber Dairaba ist bekannt für seine Rüstungen. Leder & Textilrüstungen aus Dairaba sind weltberühmt für ihre Bequemlichkeit und Leichtigkeit. Ein Emblem der Stadt auf dem ein D vor einer Pyramide zu sehen ist, veredelt jede Rüstung und macht sie damit zum Statussymbol. Da die Abenteurer schon mal hier sind, sollten sie die Gelegenheit nutzen.]**

In den äußerst belebten Straßen und Gassen Dairabas werden die Abenteurer abwechselnd von Bettlern, Dieben und Hetären belästigt. **[siehe auch Bürger, Bettler, Beutelschneider Stadttabellen.]** Neben diesen unangenehmen Erlebnissen werden die umherwandernden Spieler jedoch auch Zeugen einer höchst eindrucksvollen Demonstration eines moravischen Goldschmiedes. Ein Haus hatte sich in der Hitze des Vormittags entzündet und dessen ausgetrocknetes Material scheint im Feuer dahinzuschwinden wie Butter in der Sonne. Es würde sicher weder dem Besitzer noch den Stadtwachen gelingen, das Feuer unter Kontrolle zu bringen und das Haus zu retten. In dieser Situation greift jedoch ein hilfsbereiter moravischer Goldschmied ein. Diese Menschen sind auf ganz Midgard berühmt dafür, das Element Feuer so zu beherrschen, wie es nicht einmal die größten Zauberer vermögen. Mit seinen magischen Kräften zwingt der Thaumaturg das Feuer in die Knie und rettet so Haus und Hof eines scharidischen Händlers.

Nachdem die Abenteurer ihre Besorgungen gemacht haben und wieder auf O'Neill und seinen Begleiter treffen läßt es sich der Druide nicht nehmen, ihnen das gecharterte Schiff zu zeigen. Es ist ein außergewöhnlich großes und modernes Handelsschiff namens "Marina". Da weder O'Neill noch Espumar wissen wie man ein Schiff kommandiert und viele Männer erforderlich sind um ein solches Schiff segeln zu lassen, hatte O'Neill die gesamte Crew natürlich mit anheuern müssen. Der Kapitän der Marina stellt sich als Kordobar deBaron vor, ein großer beeindruckender Seebär mit grimmigem Blick. Die vielen Jahre auf See lassen sich buchstäblich aus seinem gegerbten Gesicht ablesen und sein Gesamteindruck läßt lediglich ein Körperteil vermissen. Der Rest der Mannschaft besteht aus einem ersten Offizier, einem Koch der auch als Arzt fungiert und 29 Matrosen welche im Moment des Besuches mit der Beladung des Schiffes beschäftigt sind. Das einzige was jedoch verladen wird, sind Wasserfässer und Lebensmittel, denn die Marina wird auf ihrer Fahrt keine Waren mit sich führen. Die Reise dient ausschließlich der Beförderung des Trupps zu der Insel die die geheimnisvolle Pyramide beherbergen soll. Um so unglaublicher hört sich der Preis an, den O'Neill mit deBaron ausgehandelt hatte: 300 GS pro Tag. Normalerweise kostet ein Schiff dieser Größenordnung leicht das dreifache dieser Summe !

[Obwohl es notwendig ist, ein richtiges Schiff für solch eine lange Reise zu benutzen, sollte die Größe der Marina und deren Personalstärke verdächtig erscheinen. Es gibt zahlreiche kleinere Schiffe im Hafen die zweifellos auch in der Lage gewesen wären die Abenteurer zu befördern. Außerdem sollte der Preis Anlaß zum Nachdenken geben, schließlich kommt deBaron bei diesem Preis sehr wahrscheinlich nicht einmal auf seine Kosten ! Der Preis wird übrigens unter den Abenteurern und O'Neill aufgeteilt; sollten die Spieler nicht genug Geld für eine zehntägige Reise haben, legt der Druide den Rest drauf. Schließlich hat er sich schon seit langem auf diese Expedition vorbereitet. Espumar besitzt übrigens praktisch kein Geld.]

In Wahrheit hat Mortem dieses Schiff gechartert. Da er sich auf einem großen Schiff wesentlich besser verstecken kann als auf einem Kleinen, machte er dem Kapitän den Mund mit dem Makron wässrig. Er erzählte ihm, daß man sobald die Insel erreicht ist, die Abenteurer aus dem Weg räumen wolle und den Schatz selbst an sich nehmen werde. Aufgrund der Überredungskünste Mortems und dessen Geld war man sich bald einig, wobei deBaron heimlich darauf spekuliert auch Mortem am Ziel über

Bord zu werfen. Der heimtückische Hexer jedoch hat längst seine eigenen Pläne gemacht, was er mit allen an Bord des Schiffes anstellen wird, schließlich benötigt er noch immer drei schlagende Herzen und das ist nicht das Einzige was er zu tun gedenkt. **[O'Neill erzählt auf die Wahl des Schiffes angesprochen, daß deBaron auf ihn zukam und ihm dieses Angebot unterbreitete. Dies sollte die Abenteurer nur noch mißtrauischer werden lassen als sie dies ohnehin schon sein müßten. Fragt man deBaron, warum er nur sowenig Geld verlangt, antwortet dieser, daß auch er sich für das Makron interessiert und die Expedition gerne unterstützen würde. Das ist jedoch ein Fehler, denn zwar hatte ihm der gutgläubige O'Neill von dem Makron erzählt, aber erst nachdem deBaron ihn mit seinem Angebot angesprochen hatte, wie man von dem Druiden erfahren kann. Das läßt darauf schließen, daß deBaron offensichtlich andere Motive verfolgt. Außer ihm weiß auch der 1. Offizier vom Ziel der Reise, deBaron hatte ihm davon erzählt.]**

O'Neill schlägt vor, am Morgen des nächsten Tages aufzubrechen, was auch Wunsch deBarons ist. Willigen die Spieler ein, geht es zurück in das Gasthaus wo man die Nacht verbringen wird. Auf den abendlichen Wegen durch die überfüllte Stadt werden die Abenteurer von Hetären und ähnlichem Gesindel belästigt (Siehe abermals Bürger, Bettler, Beutelschneider).

Es ist Brauch, sich vor einer langen Seereise noch ein letztes gutes Mahl schmecken zu lassen, denn das Essen an Bord ist meist sehr bescheiden. Für manche Charaktere bedeutet dieser Brauch sich hemmungslos vollaufen zu lassen, denn schließlich kann man eine Seereise auch mit dem größten Kater antreten. Der Druide hingegen beschließt die Stadt am Abend noch einmal zu verlassen um in freier Natur ein Labyrinth zu begehen um sich auf die kommende Reise vorzubereiten (siehe dazu Hexenzauber & Druidenkraft). Bietet sich nach seiner Rückkehr etwa um 22 Uhr die Möglichkeit, die Spieler noch halbwegs nüchtern und/oder wach anzutreffen, erzählt ihnen Woody O'Neill die Wahrheit über die Elfen und Schwarzalben (Siehe Gildenbrief S.21). Schließlich ist er Geschichtenerzähler.

In der viel zu gut besuchten Wirtstube des Gasthauses jedenfalls, bieten sich den Spielern jede Möglichkeit sich zu amüsieren, von Glücksspielen über Wein zu Huren. Diese Angebote sollte man auch nutzen, denn die Erinnerung an die vorige Nacht ruft die störenden Laute ins Gedächtnis zurück die den Schlaf verhinderten. Den Abenteurern die trotz diesem Wissen brav ins Bett gehen wollen, widerfährt selbiges noch einmal ...

3. Tag

Man erwacht an diesem Tag entweder sehr schlecht gelaunt oder sehr schlecht gelaunt mit Kater. Die Einen konnten wegen der Anderen kein Auge zu tun, was wahrscheinlich nun beide bereuen. Das Frühstück ist „reichhaltig“ wie immer, das Gasthaus ist schließlich noch immer überfüllt. Diejenigen welche die Nacht durchzechte haben geben ihren Anteil des Mahls jedoch bald wieder preis. Am Morgentisch vereinen sich auch O'Neill und die Abenteurer wieder, welche eventuell eher unterm Tisch zu finden sind. Der Druide ist unerträglich gut gelaunt und unglaublich nervös. Auch Espumar ist in Erwartung seiner Heimkehr nicht minder gespannt und kann es kaum erwarten das Schiff zu erreichen.

Zusammen macht man sich dann auf den Weg durch die erwachende Stadt zum Hafen (siehe wieder Bürger, Bettler, Beutelschneider). Auf den Straßen dorthin begegnet die Truppe der Spieler einem Barden, welcher gerade den Gesang Cresendi auf seinen Stand anwendet wo er Blumen und Kräuter verkauft. Die Schönheit und Vielseitigkeit seiner noch eingetopften Pflanzen verführt jeden Kräuterkundigen dort Halt zu machen und seine Vorräte aufzufüllen.

Im Hafen angelangt begibt man sich an Bord wo die Abenteurer vom Kapitän mit einem vielsagenden Lächeln begrüßt werden. Hat man am Vortag versäumt den Rest der Mannschaft kennenzulernen so kann man dies nun tun, sofern man daran Interesse hat. Da die Spieler die einzigen Gäste an Bord sind, jedenfalls glauben sie das, kann sich jeder nun die Kajüte aussuchen, die er gerne hätte. Auch Woody O'Neill und Espumar gehen auf die Suche nach der geeigneten Koje.

Die Temperatur ist mild und der Himmel wolkenlos. Der Wind strafft die Segel und das Schiff ist klar zum Auslaufen. Wenige Minuten später verläßt die Marina den Hafen Dairabas; an Bord die Abenteurer und Mortem, der sich in der Nacht auf das Schiff schlich um sich zu verstecken. **[Da er den Zauber "Unsichtbarkeit" anwendete, kann ihn niemand gesehen haben.]** Außerdem brachte Mortem einige Zauberutensilien an einigen bestimmten Orten des Schiffes an. So versteckte er diverse Hilfsmittel (siehe Anhang für genaue Angaben) in der Mannschaftskajüte unter den Kojen, im Vordeck des 2. Decks, im Vorratsraum des Kochs und in jeder Kajüte unter dem Bett. Er informierte den Kapitän, der der Einzige ist, der von der Anwesenheit des Hexers weiß, daß er sich bei den Wasserfässern verstecken wolle, was er natürlich nicht tat. Er traut deBaron ebensowenig wie allen anderen und für seinen Plan mußte er sich ein besseres Versteck suchen, was er auch fand: er

versteckte sich, oder besser seinen Körper im Kielwasser des Schiffes. Das Kieldeck ist halbvoll mit Wasser und dahinein warf er seinen Körper, welcher durch das was er am Körper trug genügend beschwert wird. Sein Geist jedoch wechselte in den Mast des Schiffes. Ein Zauberspruch der finsternen Magie (Flucht des Geistes, Hexenzauber & Druidenkraft S.73) versetzte ihn in die Lage dies tun zu können. Von dort aus beobachtet er alles und wählt seine Opfer. **[Die Auswirkungen der Präsenz eines finsternen Zauberers sind alsbald zu spüren, ca. 7h nach dem Auslaufen. Wenn die Spieler ihre Kajüten beziehen, könnten sie die von Mortem versteckten Zaubерutensilien finden. Das sollte zumindest für einen Zauberer Anlaß zur Nachforschung sein, EW Zauberkunde.]**

Der Gefährte Mortems ist ebenfalls mit an Bord, was nicht weiter auffällt, den seine weltliche Form ist eine Katze und so denkt man wahrscheinlich das Tier hätte sich in Dairaba auf das Schiff verirrt. Im Mast der Marina nutzt Mortem die Augen und Ohren seines Gefährten. **[Für die Abenteurer sieht es so aus, als gehörte die Katze mit zur Besatzung. Die ist von dem Tier nämlich angetan.]**

Inzwischen ist es Mittag geworden und die Crew sowie die Passagiere nehmen ihre Mahlzeiten ein. Jetzt erfahren die Abenteurer, warum der Koch auch gleichzeitig Arzt ist.

Mortem jedoch schlüpft mittels seines Zaubers (Flucht d. Geistes, da der Mast gewissermaßen Manago "berührt" kann Mortem in ihn wechseln) in den Matrosen Satastas Manago, welcher sich zur Mittagszeit gerade auf dem Ausguck befindet. Mortem, der nun in Managos Körper steckt, versorgt sich mit passenden Zaubерutensilien aus der Mannschaftskajüte und beginnt sein böses Spiel zu treiben.

Zunächst beginnt der finstere Hexer seine AP damit aufzufüllen, allen möglichen Leuten an Bord den Zauber Schmerzen anzutun (Finstere Zauberer erhalten dadurch mehr AP, siehe Hexenzauber & Druidenkraft, S.17). **[Wen Mortem verzaubert ist Zufall, man sollte es auswürfeln. Es kommen jedoch nur diejenigen in Frage die sich an Deck befinden, da Mortem nur hier ist. Für jeden Spieler der Manago sehen könnte wird ein EW Wahrnehmung gemacht. Ist der Spieler ein Zauberer so könnte er mit einem gelungenen EW erkennen, daß und was Manago zaubert. Spricht man ihn darauf an, versucht Mortem wieder aus dessen Körper, in seinen eigenen zu entweichen. Damit ihn die Abenteurer nicht an der Ausführung des Zaubers hindern können, bezaubert er sie mit einem Finsternen Blick und anderen Zaubern. Zurück bleibt ein völlig harmloser aber verdächtiger Manago. In seinen Taschen können die Zaubерutensilien gefunden werden. Er selbst, kann sich die ganze Sache nicht recht erklären.]**

Aber das ist nicht der einzige Zauber den Mortem verteilt, jetzt erst fängt er richtig an. Um sich eine konstante Schmerzquelle zu sichern läßt er auch einigen Auserwählten den Bösen Blick zukommen. Auch hierbei könnte eine Spielfigur getroffen werden. Sodann beginnt Mortem damit, nur so zum Spaß durch das Schiff zu laufen und an jeder möglichen Ecke etwas Ärger zu stiften. Hierzu benutzt Mortem den Zauber "Stimmenwerfen" um einigen Leuten das "Richtige" in den Mund zu legen. Die Tatsache das Manago also Mortem durch das Schiff läuft stellt nichts ungewöhnliches dar.

Nach diesem kleinen Aufwärmen, steht Mortem nun der Sinn nach Größerem. Doch allzuviel kann er an diesem Tag nicht mehr zaubern, jedenfalls nichts finstermagisches, denn bereits der Zauber "Flucht des Geistes" erhöhte seine Gefährdungszahl. So begnügt er sich damit, deBaron den Zauber "Alpträume" zukommen zu lassen. Danach verläßt er den Körper seines Opfers wieder und bleibt für den Rest des Tages im Hauptmast der Marina. Nur die Katze streift durch das Schiff und belauscht so manches Gespräch.

Am Abend dieses Tages werden die Abenteurer vom 1. Offizier in dessen Quartier gebeten. Dies geschieht fast heimlich, denn Armenis Kastrago, so der Name des 2. Kapitäns, ist sehr darauf bedacht, keine Aufmerksamkeit zu erregen. Er benachrichtigt die Abenteurer im Laufe des Tages wann immer er sie sieht und stets persönlich. Außerdem versieht er seine Einladung mit dem Hinweis, niemanden davon zu erzählen.

Die Abenteurer finden sich nun hoffentlich in der Kajüte Kastragos ein. Dort berichtet ihnen der 1. Offizier von den Krankheits- und Schmerzanfällen die an diesem Tag passierten. Da alle das Essen zu sich nahmen, aber nur einige erkrankten kann die Nahrung nicht die Ursache für die Vorkommen sein, obwohl man das zweifellos vermutet, wenn man das Mahl zu sich nahm. Kastrago vermutet, einen Saboteur an Bord zu haben, welcher versucht die Expedition zu verhindern. In Sorge um die Mannschaft, oder besser in Sorge um sich selbst, beauftragt er die Abenteurer den Attentäter so schnell wie möglich zu finden. Er ist bereit für dessen Ergreifung 200 GS zu zahlen. **[Nun beginnt das Rätsel um den unbekannten Übeltäter. Die Abenteurer sollten den Auftrag letztlich in eigenem Interesse annehmen. Schließlich dürfte auch ihnen klar sein, daß auch sie Opfer des Unbekannten werden könnten. Da sie für dessen Ergreifung auch noch bezahlt werden sollen, stellt sich die Frage nach einer Ablehnung eigentlich überhaupt nicht. Die Spieler können**

schon zu diesem Zeitpunkt in Erfahrung bringen, wer alles von der Expedition weiß und wußte. Dabei werden sie feststellen das die Mannschaft sehr wohl im Bilde ist, und daß obwohl man sie offiziell nicht informierte. Der Grund dafür ist O'Neill, der jedem Frager bereitwillig und gutgläubig wie er nun mal ist Antwort erstattet. Auch der Kapitän und der 1. Offizier wissen vom wahren Ziel der Reise. Sind die Abenteurer klug genug, finden sie sogar den vergangenen Zusammenhang: Man könnte O'Neill fragen, wem er alles von der Expedition erzählt hat, und dabei würde er zweifellos als erstes von dem Hexer berichten, dem er seine Geschichte wie allen anderen förmlich auf die Nase band. Außer ihm und den Spielern berichtete O'Neill nur den Anwesenden im Gasthaus vom Makron. Espumar erzählte nach eigener Aussage niemand etwas, was auch die Wahrheit ist. Haben die Abenteurer schon an diesem Tag bemerkt, daß es sich bei den Krankheiten um Zauber (der Arzt kann befragt werden, welcher antwortet, daß sämtliche Krankheiten kryptogen sind) handelt, so kann man bereits jetzt auf Mortem schließen und sich auf die Suche nach ihm machen.]

In der Nacht auf den 4.Tag der zweiten Triade des Nixenmondes schleicht einer der Matrosen in die Kajüten der Abenteurer und versucht ihnen Gold zu stehlen. Er handelt aus freien Stücken und Mortem hat nichts mit ihm zu tun. Sein Name ist Brutus Artain.

Aber der Hexer ist in dieser Nacht selbstverständlich aktiv. Sein Mentor drängte auf Opfer und diese sollte er auch bekommen. Spät in der Nacht schlüpft Mortem abermals in die Person auf dem Ausguck. Diesmal ist es der Matrose James Rolo, der seinen Dienst verrichtet. Mortem macht sich unsichtbar und schleicht unbemerkt in die Kajüte des Kochs, denn er ist das erste Opfer, daß er ausgesucht hat. Nun beginnt er leise zu zaubern und als er fertig ist, schneidet er das Herz aus dem noch Lebenden Menschen heraus (Erst Erdrosseln, dann verursachen schwerer Wunden bis Opfer unter 3 LP).

Das ist das erste Herz das Mortem gegen Mitternacht mit großer Freude erfüllt Osiris widmet. deBaron und Kastrago werden am nächsten Tag berichten, daß sie ein leises unheimliches böses Kichern aus der Kajüte des Kochs hörten. **[Diese Sauerei geht natürlich nicht spurlos an Rolo vorbei. Sein Hemd ist übervoll mit dem Blut des Kochs. Als Mortem sein Opfer auf dem Ausguck wieder freigibt und Rolo merkt, das er voll mit Blut ist, bekommt es der Matrose mit der Angst zu tun. Er zieht sein Hemd aus und wirft es ins Meer. Da diese Matrosen meist nur ein Hemd haben und die Nächte auf See kalt werden, versucht er am nächsten Tag ein neues Hemd aufzutreiben]**

4. Tag

Die Abenteurer werden sanft von den Wellen geweckt die leise gegen den Bug schlagen. Die Sonne ist längst aufgegangen und die Marina tümpelt im frischen Morgenwind dahin. Obwohl oder gerade weil die Temperatur wärmer ist als am vergangenen Tag herrscht fast Windstille. Nur langsam und gemächlich treibt das Schiff auf dem Ozean.

Doch die morgendliche erfrischende Ruhe wird bald jäh unterbrochen. Als sich die meisten Besatzungsmitglieder und die Passagiere die von Kastrago zum Frühstück geladen werden zu ihrem Morgenbrot einfinden wollen, entdeckt man die Leiche des Kochs. Empört über das nicht vorhandene Frühstück war einer der Matrosen in die Kajüte gegangen und hatte den Koch mit aufgeschnittener Brust auf seinem Bett sitzend ! vorgefunden. Makabererweise hatte der Mörder den Leichnam nicht nur aufgesetzt, er hatte dem Toten auch die Augen weit geöffnet und den Mund zu einem Lachen verzogen.

Schnell steht der Kapitän mit im Raum und beginnt die Szene zu untersuchen. Er kann kaum fassen, was er dort sieht. Noch ist er sich nicht sicher, ob einer seiner Matrosen oder Mortem für die Tat verantwortlich ist. **[Auch die Abenteurer können sich nun den Raum genau ansehen. Schon ein Blick in den geöffneten Brustraum des Toten offenbart, daß das Herz fehlt. Dies und die Tatsache, daß die Tat offensichtlich von einem sehr sehr gestörten Wahnsinnigen begangen wurde, läßt auch auf den unbekannten Hexer schließen. Befragt man deBaron oder Kastrago die ja nebenan nächtigten so haben sie Folgendes zu sagen: Der Kapitän erzählt, daß er schreckliche Alpträume gehabt habe und das er deshalb kaum ein Auge zutun konnte. Deshalb habe er wohl auch ein leises bösartiges Kichern aus der Kajüte Marulettis hören können. Kastrago aber, der ruhig geschlafen hatte, kann dieses Kichern auch bestätigen. Diese Hinweise sprechen zusätzlich für Mortem !]**

Notdürftig wird Stunden später ein Frühstück zusammengestellt. Zu diesem Zweck wurde der Matrose Wrastas mit dem Küchendienst beauftragt. Das Essen wird dadurch auch nicht besser.

In der Lounge der 1. Klasse berät sich deBaron nun mit seinem ersten Offizier was mit der Leiche zu tun sei. Da die Abenteurer sowie O'Neill und Espumar mit am Tisch sitzen, können sie sich in das Gespräch einmischen. deBaron schlägt vor, aus einigen Brettern einen Sarg zu bauen und Maruletti, den Koch eine Seemannsbestattung zukommen zu lassen. Kastrago hat nichts dagegen und beschließt, jemanden mit dem Bauen des Sarges zu beauftragen. Die Bestattung wird für Nachmittag angesetzt. Weil sowieso sehr wenig Wind geht, sind genügend Männer übrig, welche in den folgenden Stunden den Sarg bauen.

Mit dem Hintergedanken, daß die Abenteurer den Tatort noch genauestens überprüfen können, beauftragt der erste Offizier dieselben mit dem Aufräumen des Quartiers des Toten. Sein Besitz soll zum Kapitän gebracht werden. **[Dies gibt den Spielern die Möglichkeit festzustellen, daß keinerlei Geld verschwunden ist. Jedenfalls findet man etwas Bares und einige mäßig wertvolle Artefakte in der Kajüte des Verstorbenen. Auch dieser Umstand macht es nur um so Unwahrscheinlicher, daß ein Matrose für den Mord verantwortlich ist. Hört man sich dennoch bei den Matrosen um, so erfährt man, daß es auffällig war, das James Rolo in der Nacht ohne Hemd von seiner Schicht kam. Dieses läßt sich noch immer bestätigen, denn Rolo ist immer noch verzweifelt auf der Suche nach einem neuen Oberkleid. Dieses ist bitter auch nötig, denn die Sonne brennt erbarmungslos auf die nackte Haut herunter. Auf den Verlust seines Hemdes angesprochen, sagt Rolo, daß er es sich beim Waschen ausgezogen habe und es ihm dabei entglitten sei.]**

Etwa gegen Mittag wird Rolo beim 1. Offizier vorstellig und erbittet ein Hemd des Toten haben zu dürfen. James Rolo selbst ist sich nicht ganz sicher, was letzte Nacht geschah, doch er hat beschlossen zunächst sein primäres Problem zu lösen. Doch jetzt geschieht höchst Merkwürdiges. Kastrago nämlich bezichtigt Rolo des Mordes an dem Koch. Als Beweis führt er das Fehlen des Hemdes in Verbindung mit der Sauerei an. Das Seltsame dabei ist, daß er als Motiv Habgier angibt was zweifellos die Unwahrheit ist. Der Grund ist Mortem. Wieder einmal konnte er Macht über den Körper auf dem Ausguck erlangen. Sofort bewegte er sich in die Kajüte Kastragos um dort in den Körper des 1. Offiziers zu wechseln.

deBaron, der nun langsam aber sicher merkt, daß ihm die Situation entgleitet, beschließt sein inneres Gleichgewicht dadurch wiederzuerlangen, daß er Rolo zum Tode verurteilt. Währenddessen frisst Mortem seinen AP Vorrat mit dem Zauber Schmerzen an den "erkrankten" Matrosen auf (d.h. an denjenigen die an den Auswirkungen des bösen Blicks leiden den er am ersten Tag verteilte). **[deBaron beabsichtigt den Matrosen an der Rah zu hängen, was die Abenteurer verhindern sollten. Schließlich weiß man es besser. Das können sie eventuell bewerkstelligen indem sie dem Kapitän von ihren Untersuchungen und Ergebnissen erzählen. Da deBaron jedoch ein Mann ist, der ein einmal gefaßtes Urteil nicht einfach so wieder zurück nimmt, bedarf es schon einiger Überredungskunst um den Unschuldigen zu retten. Zu allem Übel wirft Mortem in der Rolle des 1. Offiziers dem hilflosen Rollo noch ein paar geständige Sätze in den Mund (Stimmenwerfen und/oder Macht über Menschen). Wahrscheinlich stirbt Rolo dann durch Erhängen zur Mittagsstunde.]**

Am Nachmittag dieses Tages, eventuell etwas später als vorgesehen da man noch einen zweiten Sarg für Rolo anfertigen muß, wird nun die Leiche des Kochs zu Wasser gelassen. Langsam treibt die Holzkiste auf dem Meer davon. Erst Stunden später entschwindet sie aus den Augen der Abenteurer. Der Rest des Tages verläuft weitgehend ereignislos, denn die schrecklichen Vorkommnisse und die Ruhe der Natur lassen die Menschen träge und müde werden. Manche verarbeiten die Geschehnisse damit, ihr Glück im Spiel zu versuchen. Der Rest der Mannschaft ruht sich aus oder schläft. Selbst Mortem scheint die Ruhe der See den Wind aus den Segeln genommen zu haben, denn schon kurz nach der Beerdigung schlüpft er wieder in den Mast der Marina.

Am Abend kommt Kastrago zu den Abenteurern und erzählt ihnen, daß er sich an die Entscheidung die er bezüglich Rolo getroffen haben soll nicht erinnern kann. Er sagt er habe ein Loch in seiner Erinnerung und sei völlig unfähig das zu erklären. Dafür macht er den Spielern mehr als deutlich, daß ihn dieser Umstand Angst einjagt.

In der Nacht wird einer der Passagiere (am besten Auswürfeln) mit dem Fluch der Alpträume von Mortem bedacht. Dieser nimmt wieder Besitz von dem Körper des Ausguckpostens. Diesmal ist es der Matrose Wrastas, welcher schon vorher das Frühstück bereitete. Wieder macht sich der Hexer unsichtbar und geht auf die Suche nach einem neuen Opfer. Der Einzige zu dieser nächtlichen Stunde an Deck ist der Steuermann. Es ist Kalaham, ein Scharide. Da Mortem schon immer mal ein Schiff steuern wollte, fällt seine Wahl auf ihn. Es wiederholt sich dasselbe grausame Spiel. Auch diesem Körper entnimmt Mortem das Herz. Diesmal ist es Anubis, dem dieser Lebensmotor zukommt. **[Falls**

die Abenteurer schon jetzt auf die Idee kamen, eine Nachtwache aufzustellen, dann sicher nicht auf dem Oberdeck, denn dafür gibt es noch keinen Grund. deBaron denkt entweder den Täter mit Rolo gefunden zu haben oder er beschließt lieber abzuwarten. Doch seine Neugier wurde geweckt und langsam beginnt er Mortem zu verdächtigen. Fragt man den 1. Offizier nach einer Nachtwache so schlägt er vor, daß die Abenteurer das selbst übernehmen. Wrastas, dem dasselbe widerfährt wie Rolo beschließt, als er kurz vor Sonnenaufgang sein Ich zurückerhält, erst einmal im Bauch des Schiffes zu verschwinden.]

5.Tag

Es ist praktisch noch Nacht, als die Abenteurer von Kastrago geweckt werden. Gerade geht die Sonne auf als man die noch schläfrigen Spieler zu dem neuen Tatort führt. Der Steuermann steht mit Armen und Beinen ans Steuerrad gebunden noch immer an seinem Platz. Auch sein Gesicht macht einen wahnsinnig "netten" Eindruck, auch seine Brust ist genau über dem Herz aufgerissen. Auch diesmal fehlt jede Spur vom Herz. Es war gerade Zeit zur Ablösung gewesen als man den Toten entdeckt hatte. Von dem Mann auf dem Ausguck fehlt jede Spur ...

Diese Ereignissen gehen bei einigen Matrosen über das hinaus, was sie verkraften können. Wie vom Blitz getroffen stehen sie da, und können ihren Blick nicht von dem grausamen Bild abwenden. Betrachten die Abenteurer die Szene selbst genauer, stellen sie fest, daß das Schiff trotz der Ermordung des Steuermanns immer noch denselben Kurs fährt. **[Diese Tatsache ist höchst bemerkenswert.]** Allerhand unheimliches und diverse Klabautergeschichten machen nun die Runde unter der Besatzung des Schiffes. Die Anspannung ist auch bei deBaron und Kastrago nicht zu übersehen. Der 1. Offizier drängt die Spieler nun noch einmal, doch endlich etwas zu unternehmen, was er jedoch noch immer hinter vorgehaltener Hand tut. deBaron dagegen ist nun überzeugt davon, daß Mortem hinter all dem steckt. Er kocht vor Wut und das ist ihm auch anzumerken.

Man beschließt das Schiff nach dem fehlenden Matrosen des Ausgucks abzusuchen. Der verschwundene Seemann ist schnell gefunden. Gerade in diesem Moment betritt er das Deck. An seinem Leib trägt er noch immer das völlig von Blut durchnäßte Hemd. Wrastas macht einen geistesabwesenden Eindruck und niemand wagt es ihn anzusprechen. Dann meldet sich deBaron zu Wort. Er befiehlt, den Matrosen in Ketten zu legen, was dann auch geschieht. Der Kapitän verkündet, daß nach dem Mittagssmahl über das Schicksal Wrastas entschieden wird. **[Wrastas ist völlig verwirrt. Er kann sich das alles überhaupt nicht erklären und hat auch keine klare Erinnerung an die vergangene Nacht. Er beschließt sich seinem Schicksal auszuliefern, denn für den Widerstand fehlt dem Matrosen die Kraft.]**

Der Tag beginnt, die Temperatur steigt weiter und dieser Tag verspricht der bisher heißeste der Reise zu werden. Der Wind bläst wieder und die Marina fährt mit normaler Reisegeschwindigkeit weiter auf ihr Ziel zu. O'Neill und Espumar sind von den Geschehnissen entsetzt und finden zunächst keine Erklärung für all das. Der Druide trägt sich schon mit dem Gedanken die Expedition abubrechen, überzeugt sich dann aber doch selbst, daß dies wahrscheinlich nicht das Ende der Verbrechen wäre. Schließlich hatte der Mörder das Schiff die ganze Nacht über weiter auf die Inseln zugesteuert. Würde man umdrehen würde das vielleicht noch weitere Opfer provozieren. Doch dann fällt O'Neill die Inschrift auf dem Monolith in Dairaba wieder ein. Aufgeregt läuft er sofort zu den Abenteurern und erzählt ihnen von dem Text. Auch ihnen gegenüber erwähnte er das Mahnmal gleich zu Anfang jedoch auch unter Vorbehalt des Inhaltes des Steins. **[Das ist nun schon eine sehr interessante, wenn auch wahrscheinlich nicht relevante Information. Nun weiß man immerhin schon einmal, mit was man es zu tun. Daß das Schiff die ganze Nacht den Kurs hielt ist jedoch sehr widersprüchlich. Es läßt nur den Schluß zu, daß derjenige der den Priester wieder erwecken will, ihn auch gleich zu dem Makron bringen will.]**

Während die Matrosen ihre Kameraden zusammentragen und das Frühstück bereitet wird, obwohl niemand mehr großen Hunger zu haben scheint, haben die Abenteurer die Gelegenheit sich über die Ereignisse und Informationen klar zu werden. **[Zusammenfassend könnten sie nun schon längst erkannt haben, daß hier ein finsterer Zauberer am Werk ist.]**

deBaron begibt sich sofort nach dem Frühstück nach unten zu den Wasserfässern, wo er Mortem vermutet. Doch statt diesem findet er einen blinden Passagier was für alle eine Überraschung darstellt. Der Junge im Alter von etwa zwölf Jahren ist, wie sich bald herausstellt, der jüngere Bruder des Seemanns Colm Torigo. deBaron ist außer sich vor Wut als er den Jungen ans Deck bringt. Der wahre Grund dafür ist, daß er Mortem nicht finden konnte und ihm das schwer zu schaffen macht. Torigo nimmt seinen Bruder sofort in Schutz und erklärt, daß er ihn mitnehmen mußte, da die Eltern der beiden tot sind und sich das Kind nicht allein ernähren kann. **[Die Abenteurer sollten sich**

allerdings fragen, was deBaron wohl an den Wasserfässern getrieben hat. Fragt man ihn so gibt er vor den Wasservorrat überprüft zu haben, was aber leicht als Lüge enttarnt werden kann. Dieser Vorfall läßt darauf schließen das deBaron erheblich mehr weiß, als er zugibt.]

Einige Stunden später bereitet man sich darauf vor, das Mittagessen einzunehmen, vielleicht das Letzte für Wrastas. Er befindet sich zu dieser Zeit im Vordeck des 3. Decks wo er an die Bordwand gefesselt ist. Noch immer kann er seine Situation nicht fassen und starrt apatisch in den Raum.

Mortem, der die Lage normalerweise mit Hochgenuß beobachtet hätte, brütet in diesem Augenblick jedoch darüber nach, welche Bedeutung dem Jungen zukommt. Er befürchtet, daß er einiges gesehen haben könnte, denn als Mortem des Nachts auf die Marina kam, so blieb er nur über Deck unsichtbar. Vielleicht hatte ihn dieser Bursche gesehen und vielleicht wußte er sogar, wo der Körper Mortems war. Das gefällt dem Hexer überhaupt nicht und daher beschließt er kurzen Prozeß mit dem blinden Passagier zu machen. **[Tatsächlich weiß der Junge überhaupt nichts.]**

Doch es gibt noch ein Problem, auf das sich Mortem allerdings schon diabolisch freut. deBaron wurde langsam nervös und es wurde allmählich Zeit, den Kapitän zu töten bevor er noch Wichtiges verraten konnte. Hierzu ersinnt der Hexer folgenden Plan: Zuerst wird er sich in einen der Abenteurer versetzen, welcher noch relativ jung und unerfahren ist (um den Zauber zu erleichtern). Dann wird er zu dem Kräftigsten der Abenteurer gehen und ihn im Körper des Anderen verzaubern. Er wird den Zauber "Geistesschlüssel" einsetzen um den Ahnungslosen eine bestimmte Handlungsmaxime zu diktieren. Er befiehlt, deBaron zu töten, sobald er den Namen deBaron hört. Dann wird er in den Mast zurückkehren und warten was passiert.

Zunächst kümmert sich Mortem jedoch um den Jungen. Er war das Dringendere der beiden Probleme, denn für ihn scheint sich im Augenblick die ganze Welt zu interessieren. Mortem mußte ihn aus dem Weg räumen bevor er etwas sagen konnte. Wieder einmal schlüpft er in den Körper des auf dem Ausguck diensthabenden Matrosen. **[Dies sollte allmählich auffallen. Überprüft man die Posten der zwei vermeintlichen Mörder, und hat vielleicht bereits Satastas entlarvt, so sollten die Abenteurer nun geradezu mit der Nase auf den Mast stoßen ! Nimmt man den Mast unter die Lupe, so ist es einem aber nicht möglich, irgend etwas zu finden. Sollte jedoch jemand den Mast beobachten, so wird er in diesen Stunden feststellen, daß der Posten des Ausguck verläßt. Es ist diesmal der Matrose Pele Velez. Fragt man ihn, was er tun wolle so antwortet er, daß er sich lediglich etwas Wasser holen wollte, denn dort oben wäre es sehr heiß. Diese Ausrede kann durchaus als glaubwürdig angesehen werden und so bleibt den Abenteurern nichts anderes als die Beobachtung fortzusetzen.]**

Er steigt vom Mast herab und sucht den Jungen, der sich zu dieser Zeit in der Mannschaftskajüte aufhält. Böartig und finster wie Mortem ist, wendet er den Zauber "Erdrosseln" auf den Wehrlosen an. Da zu diesem Zeitpunkt niemand außer den Kranken - welche alle schlafen - im Raum ist, bekommt diese Tat niemand mit, und der Junge stirbt. **[Falls die Abenteurer die Situation nicht beobachteten ! Wenn doch und sie Mortem auf frischer Tat ertappen, so zaubert dieser den Todeshauch. Weiter geht es mit einem Finsteren Blick und Verursachen schwerer Wunden. So verschafft sich Mortem die 10 sec Zeit die er braucht um in seinen Körper zurückzukehren. Von dort aus transformiert er seinen Geist wieder in den Mast des Schiffes. Der zurückgebliebene Velez sieht sich nun wehrlos den Attacken der Abenteurer ausgesetzt und stirbt wahrscheinlich. Hatte der Todeshauch Erfolg sterben die Kranken und der Junge deshalb.]**

Am Nachmittag gibt deBaron schließlich bekannt, daß Wrastas und Velez Komplizen Rolos gewesen seien und das sie dessen unheilige Taten weiterführten. Wiederum benutzt man bei Wrastas das Hemd und das Blut als Beweismittel. Velez wurde gewissermaßen auf frischer Tat ertappt und hat daher besonders schlechte Karten (wenn er überhaupt noch lebt). Wieder verurteilt deBaron die Verdächtigen zum Tode. Das tut er insgeheim aber nur deshalb, weil er Mortem nicht erwähnen möchte. Doch er weiß genau, daß dieser der wahre Täter ist. **[Versuchen die Abenteurer das Urteil zu verhindern, ist das ebenso schwierig wie bei Rolo. Sehr wahrscheinlich richtet deBaron Wrastas (und Velez ?) hin. Schließlich ist er sich bewußt, den Falschen zu töten. Also können ihn Argumente kaum überzeugen. Die einzige Möglichkeit den Tod zu verhindern ist, wie schon bei Rolo, den Kapitän zu überzeugen, daß es klüger wäre, Wrastas (und Velez ?) eingesperrt zu halten da die Fakten nicht schlüssig sind.]**

Am Abend folgt dann das Seemannsbegräbnis der neuen Toten. Da nicht genügend Holz zu finden ist, bestattet man sie in Säcken. Colm Torigo kann den Tod seines Bruders nicht fassen und beginnt zu einer Bedrohung zu werden. Die Nacht beginnt unter drohenden Vorzeichen. Allen an Bord ist klar, daß der Killer auch diese Nacht wieder zuschlagen wird. **[Weshalb die Spieler auch Nachtwache halten sollten.]** Doch Mortem führt nun seinen Plan deBaron zu töten aus. Er versetzt sich vom Mast

in die Steuerbord Ladeklappe des Schiffes. Dort wartet er, bis sich ein Ahnungsloser darüber hinweg bewegt und schlüpft in diesen. Es ist Ascol, dem dieses Glück zuteil wird. Mortem macht sich (also Ascol) abermals unsichtbar und schleicht in die Kabine des von ihm erwählten jungen Abenteurers. **[Wenn derjenige Spieler seine Kajüte absperre oder zugegen ist, so bittet Mortem als Ascol um Einlaß. Er gibt vor, eine äußerst wichtige Information zu haben und wird damit wahrscheinlich auch Einlaß finden. Um sein Opfer für die Zeit der Transformation ruhig zu halten benutzt er abermals die Zauber Erdrosseln und Verursachen schwerer Wunden.]** Dort wechselt er in diesen Körper und erdrosselt Ascol darauf mit dem gleichnamigen Zauber. Dann begibt er sich in die Kajüte einer der stärkten Abenteurer und bezaubert ihn mit "Geistesschlüssel". Das Opfer jedoch bleibt während der gesamten Zeit völlig ahnungslos. **[Sollten die Abenteurer in Gruppen schlafen, was unwahrscheinlich ist (siehe Schiffsplan), dann sucht sich Mortem Espumar als Opfer aus, der sicher getrennt von O'Neill wohnt. Die Fallen und Vorkehrungen der Spieler übergeht Mortem ganz einfach damit, daß er in der Gestalt einer befreundeten Figur auftritt und das Opfer so hintergeht.]**

Nach getaner Arbeit verläßt er den Körper des Abenteurers wieder (er versetzt sich zurück in die Ladeluke). Die Leiche Ascols versteckt er vorher im Schrank dieser Figur. Der Rest der Nacht vergeht ereignislos bis auf die Alpträume, die Mortem auch heute wieder verteilt.

6. Tag

Der Morgen beginnt unerwartet ruhig. Keine Schreie, keine Toten. Die Temperatur ist noch immer unerträglich hoch und der Wind bläst an diesem Tag stärker denn je. Schnell ist die Marina an diesem Tag unterwegs und der starke Wellengang prasselt gegen den Rumpf des Schiffes. Die Abenteurer stehen auf und erledigen ihre Morgentoilette. Einer von ihnen erlebt eine Überraschung. Als er nämlich bemerkt, daß sein Schrank unverschlossen ist und diesen daraufhin vollständig öffnet, fällt ihm die Leiche Ascols entgegen. **[Es obliegt nun dem Abenteurer was er tut, doch es steht wahrscheinlich außer Frage, daß er seine Kameraden informiert (Falls Espumar derjenige welche ist, erzählt er es sofort O'Neill welcher es dann gleich an den Rest der Abenteurer weitergibt). Man muß jedoch überlegen was man jetzt tut, schließlich weiß man was deBaron (UPS !!! Wird sein Name erwähnt, so stürmt der Verzauberte nun los um ihn zu töten !!!) mit Mördern macht. Sehr seltsam ist, daß diesem Toten das Herz nicht entwendet wurde. Das sollte den Spielern zu denken geben.]**

Der Tag verläuft ansonsten ereignislos. Mortem wartet ab, bis sein Plan Erfolg hatte und deBaron tot ist. Es ist nicht anzunehmen, daß die Abenteurer den ihren aufhalten können. Sobald die Tat passiert ist, wächst die Sache Kastrago über den Kopf. Erfährt er von dem Mord an deBaron, berät er sich mit den Abenteurern was zu tun ist. Da es nun mittlerweile jedem auf dem Schiff klar ist, daß ein "böser Geist" in die Körper der Menschen schlüpft und er es ist, der sie das tun läßt, erwarten den Abenteurer nach Ausführung seiner Tat keine Konsequenzen. Kastrago drängt auf eine Lösung. Die Moral der Seeleute ist schlecht und es liegen noch fünf Tage auf See vor ihnen. Eine Lösung muß gefunden werden.

Mortem schlüpft wieder in einen Matrosen um an der Diskussion teil zu nehmen. Es trifft den Seemann Riego Vamas. Während man dabei ist, zu beraten was zu tun ist, läuft Mortem umher und verteilt einige Böse Blicke (Auswürfeln !!!). Auch den Zauber Schmerzen wendet er an, sofern er noch irgendwo Zauberutensilien finden kann (er geht jedoch nicht soweit, zu seinem Körper zu gehen !!!). Danach begibt er sich zurück in die Ladeluke um zu überlegen, wie er an sein nächstes Opfer kommt. Währenddessen läßt er seinen Gefährten die Gespräche belauschen.

Gegen Nachmittag werden die beiden Toten des Tages dem Meer überantwortet. Die Nacht bricht herein ohne das noch Irgend etwas passiert. Mortem liegt auf der Lauer nach einem Opfer, was jedoch erfolglos bleibt. Die Matrosen haben beschlossen sich gegenseitig nicht mehr aus den Augen zu lassen. So verbringt Mortem die Nacht in der Ladeluke und spioniert mit Hilfe seines Gefährten auf dem Schiff. In Ermangelung eines Opfers bleibt diese Nacht alpträumfrei. **[Wenn sich die Abenteurer entschließen das Schiff zu durchsuchen, wird das Mortem durch seinen Gefährten bemerken. In diesem Fall wird er sich rechtzeitig in seinen eigenen Körper versetzen und sich unsichtbar machen. Sollte also jemand mit der Fackel in der Hand hüfthoch im Kielwasser auf dem Kieldeck stehen, wird er ganz bestimmt nichts finden. Suchen die Spieler bereits einen Unsichtbaren, so begibt sich Mortem aus dem Weg an Deck.]**

7. Tag

Die Hitze der vergangenen Tage scheint auch den Wind träge gemacht zu haben. So stark wie der Wind gestern blies, so schwach bläst er an diesem Tag. Die Abenteurer werden durch die enorme Hitze geweckt was auch den meisten anderen so erging. Schnell versucht ein jeder an Deck des Schiffes zu kommen um dort etwas Luft zu schnappen. Bei dem Frühstück dieses Tages welches wieder aushilfsweise von einem Matrosen gefertigt wird, erzählt Kastrago den Abenteurern, er habe vielleicht einen Weg gefunden, den Täter zu entlarven.

Das an diesem Tag keine Leiche gefunden wurde, verwundert die Besatzung und gibt ihr etwas Mut und Vertrauen zurück. Die Matrosen schließen daraus, daß es klug war, sich gegenseitig zu überwachen und empfehlen dies nun auch Kastrago. Doch O'Neill und die Abenteurer bleiben skeptisch, schließlich wissen sie von dem Monolith und das noch mindestens ein Herz benötigt wird. Das alles mutet an wie die Ruhe vor dem Sturm.

Die List, welche Kastrago ausgeheckt hatte, erzählt er den Abenteurern nun in seiner Kajüte. Außer ihnen ist nur noch die Katze anwesend, was jedoch niemanden stört. Der 1. Offizier schlägt vor, den Kurs für einige Stunden zu ändern um so eine Reaktion zu provozieren. Schließlich sei das Schiff in der Nacht als der Steuermann starb weitergefahren und diese Tatsache läßt Kastrago denken, der Täter wolle ebenfalls in den Besitz des Makrons kommen. **[Die Spieler sollten mit diesem Vorschlag einverstanden sein. Es spricht letztendlich nichts dagegen.]**

Etwa gegen 12 Uhr setzt Kastrago dann einen neuen Kurs und behält diesen für zwei Stunden bei. Doch es geschieht nichts, wie sollte es auch. Die Katze war dabei, als man diesen Plan ausgeheckt hatte und so weiß Mortem, daß die Kursänderung nur kurz andauert. Also tut er nichts. **[Wenn die Abenteurer über das alles nachdenken, müssen sie früher oder später quasi zu dem Schluß kommen, daß die Katze etwas damit zu tun hatte. Sucht man die Katze um sie unter die Lupe zu nehmen oder um sie gar zu töten so findet man sie schnell. Töten die Spieler die Katze treffen sie damit Mortem da wo es weh tut. Nicht nur daß er durch den Verlust seines Gefährten blind und taub ist, auch der persönliche Verlust ist für ihn äußerst schmerzhaft. In seiner Wut schickt er einen Höllenboten zu dem Mörder seines Gefährten. Sollte das Opfer diesen überleben (HA!), wird er mit ähnlichen Zaubern fortfahren. Eine direkte Konfrontation vermeidet Mortem allerdings.]** Das Ergebnis dieses Experiments läßt den 1. Offizier nun fast glauben, daß alles vorüber sei. Doch die neuen Kranken setzen dagegen. Am Vortag hatte Mortem einige mit dem bösen Blick versehen und diese liegen nun flach und vegetierten vor sich hin. Die Schmerzen die sie erleiden geben Mortem neue Kraft.

Bis zum Abend dieses Tages gibt es keine weiteren Aktivitäten des Hexers (Entweder verbietet ihm die Anwendung des Zaubers Höllenboten rufen weitere finsternmagische Zauberei oder er sinniert noch immer über die beste Möglichkeit, an ein Opfer zu kommen). Falls dem Gefährten Mortems nichts passierte, zaubert Mortem einen Insektenschwarm auf das Schiff. Die aufkommende Unruhe befähigt ihn, unbemerkt in den Ausguck der Marina zu wechseln. Sodann beginnt er damit, bei den Kranken verursachen schwerer Wunden zu zaubern auf das ihm noch mehr Kraft zufließe. Abermals bedenkt er einige Personen mit Alpträumen.

8. Tag

Am Morgen des achten Tages der zweiten Triade scheint es, als würde die Sonne an diesem Tag die Menschen verschonen. Es wird nicht mehr so heiß wie gestern und der Wind bläst mit konstanter Stärke. Das Wetter ist schön und in Hinblick auf die vergangenen Tage erholungssam.

Aber an diesem wunderschönen Tag sind wieder einige Tote zu beklagen. Die Kranken starben unerwartet schnell an ihren unbekannten Leiden. Kastrago beschließt sie noch am Morgen beizusetzen. Die Abenteurer fragen sich hoffentlich, was nun als nächstes passiert und wie man sich gegen den Zauberer schützen kann. Abermals macht der 1. Offizier einen Vorschlag. Obwohl schon soweit gekommen, möchte er die Richtung dauerhaft wechseln. Er beabsichtigt, wieder zurück zu segeln denn er ist die Vorkommnisse leid. **[Sprechen die Spieler nicht dagegen, so passiert genau das.]**

In den folgenden Stunden setzt Kastrago den Kurs heimwärts, obgleich O'Neill und Espumar starke Kritik an dieser Entscheidung üben. Sie sind der Meinung das alle Opfer umsonst waren, wenn man nun aufgeben. Mortem der schon seit zwei Tagen nicht mehr richtig gemordet hat setzt nun alles daran, die Kursänderung zu verhindern. Kurzerhand schlüft er in den Körper des Ausgucks attackiert den 1. Offizier von dort aus mit dem Zauber "Geister der Finsternis". Kastrago der nun mit einer äußerst bössartigen Fledermaus zu kämpfen hat, erkennt seinen Fehler. Doch Mortem beginnt die Sache nun erst richtig Spaß zu machen. Mit dem Zauber "Erdrosseln" würgt er Kastrago während seines Kampfes. Nun spricht Mortem mit "Stimmenwerfen" zu dem 1. Offizier. Es sagt ihm, er solle den Kurs

wieder aufnehmen oder er müsse sterben. **[Die Abenteurer die dem Geschehen mehr oder minder hilflos beiwohnen müssen könnten die Zauberbewegungen des auf dem Ausguck befindlichen Matrosen sehen und ihn so entlarven. Sollte das passieren, so flüchtet Mortem in den Mast und der Zauber ist vorbei. Jedoch keinesfalls, bevor Kastrago die Drohung erhielt. Der dann zurückbleibende Seemann namens Sibor Romes ist wieder einmal Opfer der Umstände. Spätestens jetzt sollte feststehen, daß sich niemand mehr auf den Ausguck wagt.]**

Zutiefst eingeschüchtert ändert Kastrago den Kurs wieder. O'Neill und Espumar sind zufrieden wenn sie auch mit dem Grund der Entscheidung nicht einverstanden sind. Man segelt weiter dem Ungewissen entgegen. Die Besatzung schützt sich indem sie einander nicht aus den Augen läßt und die Spieler tun dies wahrscheinlich ebenso. Der Nachmittag vergeht ohne das etwas passiert denn Mortem denkt nach. Kaum jemand wagt sich nun noch auf den Ausguck, schon gar nicht nachts und so ist er gezwungen wieder in die Ladelucke Steuerbord zu wechseln. Schon bald bekommt er Gelegenheit in einen anderen Körper zu wechseln. Fulle Orom ist der Name des Mannes von dem der finstere Hexer in dieser Nacht Besitz ergreift. Es soll nun wieder etwas passieren, ein neues Opfer, ein neues Herz. Doch Mortem muß vorsichtig sein. Um sein Verschwinden vor der Mannschaft zu rechtfertigen benutzt Mortem den Zauber "Stimmenwerfen". Er läßt des 1. Offiziers Stimme auf den Aufbauten nach Orom und Rommanito rufen. Dann entschwindet er zusammen mit dem anderen Gerufenen in diese Richtung. In den Aufbauten angekommen benutzt Mortem den Zauber abermals um sein Opfer ein Deck tiefer in den Frachtraum zu locken. Dort fällt er über sein Opfer in gewohnter Manier her (erst Erdrosseln, dann solange Verursachen schwerer Wunden bis unter 3 LP). Schließlich schneidet er dem Hilflosen das Herz aus dem Leib und streckt es Minuten später zur Mitternacht gen Himmel um es so Isis, der Göttin der Natur zu widmen. Dann spricht er den Namen des Priesters. Gespannt wartet Mortem, was nun passieren wird. Ein tiefbläulicher leichter Nebel bildet sich welcher langsam um seinen Mittelpunkt rotiert. Mehr und mehr breitet sich der Nebel aus und um so massiver wird eine Form im Inneren. Kurz darauf erkennt Mortem eine Gestalt. Es ist ein großer, hagerer Mann in beeindruckender Weise gewandet. Obwohl eher schwächling macht der Fremde einen äußerst gefährlichen Eindruck. Sein dunkles gegerbtes Gesicht mit den hervorstehenden stechenden Augen wirkt auch auf den Hexer. Der Nebel verfliegt und gibt den Rest des Priesters frei. Mortem ist überwältigt von dieser Darstellung. Schon bald ergreift der Unheimliche das Wort. Mit fester widerhallender tiefer Stimme fragt er weshalb seine Ruhe gestört wurde. Normalerweise hätte Mortem kein Wort verstehen dürfen, denn des Dialektes den der Priester zu Lebzeiten sprach ist der Hexer selbstverständlich nicht mächtig. Doch Mortem versteht jede Silbe, der Geist aus dem Totenreich hat sich offenbar über die Barriere der Sprache hinweggesetzt.

Nun beginnt der Hexer damit, dem Fremden die Situation zu erklären. Er erzählt, daß es einige Leute gibt die sich aus Geldgier auf die Suche nach dem Makron gemacht hatten und dieses auch sicher zurück nach Eschar bringen würden. All die Beweise die O'Neill gesammelt hatte sollen nun auch den Priester davon überzeugen, daß diese Leute in der Lage sind, daß Makron zu finden. Nebenbei beginnt Mortem auch damit, den Unheimlichen auszuhorchen, was er wohl alles über das Makron wisse. Der Hexer spekuliert, daß ihm diese Erkenntnisse später vielleicht noch von Nutzen sein könnten. Und in der Tat, der Priester erzählt Einiges über das Makron, er läßt Mortem wissen was es ist. Darauf malt sich Mortem in allen Einzelheiten aus, was ein solches Pergament wohl wert sei, verkauft an die richtigen Leute, ist es leicht Tausende Orobar wert. Den wahren Wert des Makrons ist der Hexer jedoch nicht zu fassen fähig. Der Priester fragt nach denen, die sich schuldig an den Göttern machen wollen und Mortem antwortet ihm mit dem Namen O'Neills. Doch anstatt sich sofort ans Werk zu machen, wie es Mortem eigentlich erwartet hätte, entschließt sich der Fremde, zu warten bis das Makron gefunden ist. Er denkt, er könnte so zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen und damit hat er auch recht. Bis es soweit ist, teilt der Priester Mortem mit, werde er sich wieder zurück in die Welt der Toten begeben. Das neuerliche Aussprechen seines Namens bringt ihn zurück wo er dann die Ketzer zur Rechenschaft ziehen wird. Auch damit kann Mortem leben und der Fremde löst sich lautlos und geheimnisvoll wieder auf.

Danach geht der Hexer ruhig zurück zur Mannschaftskajüte um den Körper seines Opfers dort schlafen zu legen. Währenddessen trägt er die ganze Zeit das blutverschmierte Hemd, was in der Dunkelheit jedoch niemand erkennen kann. Anschließend transformiert er seinen Geist in die Mannschaftskajüte und wartet gespannt auf den morgigen Tag.

9. Tag

Schon am frühen Morgen werden die Spieler von den aufgeregten Rufen der Matrosen geweckt. Längst haben sie die Leiche sowie den Täter entdeckt. Auch Kastrago ist schon wach und inspiziert

die Leiche welche wie gewöhnlich makaber entstellt ist. Der Brustkorb ist geöffnet und das Herz fehlt. O'Neill ist bei dem Anblick äußerst erbost. Er schreit und tobt herum, daß das niemals hätte passieren dürfen und das er an allem Schuld sei. Er weiß, was es nun bedeutet, daß das dritte Herz entnommen wurde. Er wünschte sich die Expedition niemals angetreten zu haben. Verärgert verläßt er den Ort der Grausamkeit. Espumar der mit ihm gekommen war verharrt jedoch bei der Leiche des Matrosen. Seinem Blick ist die Frage klar zu entnehmen, ob dieser Preis die Rückkehr in seine Heimat wert war. Doch Beiden ist klar, daß sie die Geschehnisse nicht hatten aufhalten können. Der Unbekannte hätte wohl ebenso gehandelt, wenn man den Weg nach Hause fortgesetzt hätte. Selbst das Wetter scheint sich an diesem Tag zu verdunkeln. **[Die Spieler wissen daß der Übeltäter nun sein Werk vollendet hat. Das dritte Herz ist entwendet. Doch es sind ansonsten keine Abnormitäten festzustellen. Nach der Geschichte O'Neills hätte ja nun etwas passieren müssen. Auch der Druiden weiß darauf keine Antwort. Das Ganze ist also äußerst mysteriös.]**

Nachdem auch die Abenteurer die Leiche gründlich untersucht haben, veranlaßt Kastrago das diese schnellstens von Bord geschafft wird. Der vermeidliche Täter oder besser das zweite Opfer des Vorfalles, der Seemann Orom befindet sich zu diesem Zeitpunkt in der Mannschaftskajüte und weint. Der Getötete war ein Freund Oroms gewesen und es ist schwer für ihn, zu begreifen, daß er es war, der ihn tötete. Zwar wagt niemand Orom einen Vorwurf zu machen, doch er selbst hat mit sich abgeschlossen. Der 1. Offizier und die Abenteurer suchen Orom auf, nachdem sie ihre Untersuchungen an der Leiche abgeschlossen haben. Doch Orom kann ihnen nichts Neues erzählen. **[Das Ziel der Abenteurer auf der Reise ist es, herauszufinden mit wem oder was sie es zu tun haben und zu verhindern, daß so etwas geschieht. Aufhalten können und konnten sie Mortem selbstverständlich nicht. Dafür ist er viel zu gut und vor allem ist er im Vorteil. Es bestand für ihn ja niemals wirkliche Gefahr, denn kaum jemand weiß über die Zauber der finsternen Magie Bescheid. So stellt sich die ganze Sache für die Spieler äußerst rätselhaft dar, schließlich wissen sie nichts von Zaubern wie "Flucht des Geistes" und "Geistesschlüssel" !]**

Das Mittagessen fällt reichlich aus, der Grund dafür ist jedoch alles andere als erfreulich. Es waren nun schon viel zu viele tot. Bedrückt nimmt man die Mahlzeiten ein. Kastrago weist darauf hin, daß man nach seinen Berechnungen Morgen schon die bewußte Inselgruppe erreichen würde. O'Neill steckt der Schock immer noch viel zu tief in den Knochen als das er sich darüber freuen könnte. Jeder an Bord ist nun jedoch fest entschlossen, den letzten Tag auszuhalten. Die Matrosen arbeiten und schlafen nur noch in Gruppen und wollen den Unbekannten niemals mehr die Möglichkeit geben nur zwei von ihnen irgendwo anzutreffen. Doch Mortem hat seine drei Herzen ja nun schon bekommen. Er nimmt sich vor, den Rest der Seefahrt zu genießen, was heißt, daß er noch einige Schwierigkeiten bereiten wird. Mortem schlüpft nun in seinen eigenen Körper um dann etwa um Mitternacht die Höllenglocke (siehe Zauber "Höllenglocke") läuten zu lassen. Das die letzte Nacht also eine der schmerzhaftesten wird ist selbstverständlich. Da nach wartet Mortem im Bauch des Schiffes auf den nächsten Tag **[muß er auch, denn der Zauber kostet ihn alle AP !, d.h. geht man direkt nach diesem Ereignis auf die Suche nach Mortem und kommt dabei abermals in den Kielraum so muß sich Mortem im Kielwasser verstecken. Das kann er jedoch nicht ewig, schließlich muß er irgendwann Luft holen. Dies ist wahrscheinlich die letzte und einzige Chance Mortem noch vor der Insel zu erledigen und das zu einem Zeitpunkt der für ihn äußerst ungünstig ist ! Allerdings sind die Abenteurer nach dem vorangegangenen Zauber sicher auch nicht in allerbesten Verfassung ganz abgesehen von der psychologischen Einschüchterung der Glocke. Außerdem hat Keiner (auch Zauberer !) die Möglichkeit von den AP-Kosten des Zaubers zu wissen welcher nicht auch in engem Kontakt mit der finsternen Magie steht. Sollte Mortem wider all diesen Argumenten trotzdem in dieser Nacht sterben, erübrigen sich dessen weitere Aktionen selbstverständlich.]** Geschwächt wie alle an Bord nun waren, würden sie wohl kaum darauf kommen, ihn bis zu der Ankunft noch zu belästigen.

10. Tag

Nach dem mitternächtlichen tief bösen Gebimmel konnte kaum einer an Bord wieder ruhigen Schlaf finden. Doch der leichte Regen der in den Morgenstunden begann und erst kurz vor Mittag endete wusch nicht nur das Blut von Deck sondern auch die vergangen Ereignisse aus den Köpfen der Menschen. Geschafft und müde wie man ist freuen sich die meisten auf die nahende Ankunft. Man hat es eilig von Bord zu kommen. Selbst Mortem der noch immer im Bauch des Schiffes auf die Entdeckung der Insel wartet, hat allmählich genug von dem Kahn.

Einige Minuten nach dem der Regen aufgehört hat, sitzt man zusammen an Deck und läßt sich das Essen schmecken. Mittlerweile haben sich die Spieler an den Geschmack der Bordrationen gewöhnt.

Kastrago äußert die Vermutung, daß die Ankunft alle Probleme lösen wird. Wer oder was auch immer all die Verbrechen an Bord verursachte will auf die Insel und genau da wird man nun bald sein.

Doch Mortem hat noch einen letzten bitterbösen Streich vor. Um seine Flucht von dem Schiff so einfach wie möglich zu gestalten verzaubert er einen der Matrosen mit dem Zauber "Zeichen des Chaos". Als Effekt davon werden diesem Teufelshörner wachsen, was der Rest der Mannschaft als Zeichen dafür sehen wird, daß er der gesuchte böse Geist ist.

Etwa um 15 Uhr ist es soweit. Der Ausguck der nun am Vordeck seinen Platz hat meldet Land in Sicht. Mortem beginnt, seinem Opfer Hörner wachsen zu lassen. Der Mann heißt Grocon MacRobb und wird in einigen Minuten eine ziemlich gute Erklärung brauchen ...

Auch O'Neill und Espumar sind an Deck um die Inseln unter Beschau zu nehmen. Nun gilt es die Richtige zu finden was Dank Espumar jedoch nur kurzfristig ein Problem darstellt. Gerade als man die Insel anlaufen will, entdecken die Matrosen die Hörner auf der Stirn MacRobbs. Nun beginnt eine wilde Diskussion. Torigo der Seemann dessen jüngerer Bruder starb, ist einer der ersten die sich auf MacRobb stürzen. Kastrago befiehlt Einhalt, geht jedoch in der Menge unter. Auch O'Neill und Espumar versuchen ihr Möglichstes um eine Eskalation zu verhindern, ebenso wie das die Abenteurer (wahrscheinlich) tun.

Doch es gelingt nicht die aufgebrachte Menge zähmen. Es kommt zum Kampf. MacRobb wird von dem wütenden Mob gelyncht. Man erhängt ihn am Mast der Marina. Ein weiteres und hoffentlich das letzte Opfer Mortems. **[Die Spieler können das höchstens verhindern, indem sie es schaffen die Aufmerksamkeit auf sich zu lenken oder alle Angreifer grün und blau hauen. Sie müßten die Situation MacRobbs erklären, was sie wahrscheinlich nicht können. Man könnte den Seemännern auch erklären, daß es nur ihre Wut und Hilflosigkeit der letzten Tage ist, die sich nun auf das erst beste Opfer entlädt. Doch im Allgemeinen fällt es schwer, zu den Männern deren Angst und Haß sich nun an dieser willkommenen Zielscheibe entlädt durchzudringen. Vielleicht wollen die Spieler das Ereignis aber auch gar nicht verhindern. Auch sie könnten vom Offensichtlichen geblendet sein und in der Person MacRobbs die prophezeite Erscheinung des Priesters sehen. O'Neill jedoch ist wider besserem Wissen nicht dieser Meinung. Ebenso Espumar.]**

Während der unschönen Szenen an Bord treibt das Schiff weiter auf die Richtige Insel zu. Als MacRobb endlich tot am Galgen baumelt liegt die Marina vor der Küste der Insel. Eilig befiehlt Kastrago den Anker zu senken und eines der Beiboote zu Wasser zu lassen. An der Küste des fremden Eilands ist niemand zu erkennen. Espumar steht mit weit aufgerissenen Augen an Deck und sieht Richtung Heimat. Es ist ihm anzusehen, daß er nie gedacht hätte, sie je wiederzusehen. Er brennt vor Neugier und ist einer der ersten die sich in das Ruderboot zum Festland setzen.

Märchenhaft schön erstrahlt das Antlitz der Insel unter der heißen Nachmittagssonne. Das Wasser ist seicht und klar und man kann selbst von der Marina aus den Grund sehen. Zahllose bunte Fische, aufregend gefärbte Korallen und Steine und prächtige Muscheln sind im Wasser zu sehen. Der Himmel ist blau und klar. Die wenigen Wolken verleihen der unendlichen Bläue zusätzliche Weite.

In der Mitte des Eilands erhebt sich ein mächtiger Berg welcher vulkanischen Ursprungs ist. Umgeben ist der beeindruckende Riese von einem unberührten dichten Urwald, welcher in küstennähe fließend in den weißen Sandstrand übergeht.

Das Boot wird mit O'Neill, Espumar, den Abenteurern, Kastrago und einigen Matrosen an Bord zum Strand gerudert. Sobald die Passagiere ausgestiegen sind, rudern die Matrosen zum Schiff zurück um weitere Besatzungsmitglieder auf dem paradiesischen Land abzusetzen. Espumar ist kaum zu halten. Nur O'Neill kann ihn davon abhalten, sofort in den Dschungel zu verschwinden. Obwohl die Insel nicht sehr groß ist, kann man sich im Urwald leicht verlaufen und O'Neill wollte alles andere als Espumar zu verlieren. Nicht nur daß er den genauen Weg zu der Pyramide kannte und um die Gefahren des Waldes wußte, Espumar war sein Freund und insgeheim hatte er sich schon vor der Ankunft gefürchtet. Denn der Druide wußte, daß Espumar wahrscheinlich in seiner Heimat bleiben wollte, was hieß das er einen Freund verlor.

Nachdem der Großteil der Mannschaft am Strand der Insel steht und damit beginnt ein Lager aufzubauen, informieren O'Neill und Espumar die Abenteurer davon, daß sie es noch heute zu der Pyramide wagen wollen. Laut Espumars Aussage dauert es nämlich keine fünf Stunden bis man das gute Stück finden würde. O'Neill würde den Rest des Tages und die Nacht dann eben im Dschungel verbringen was ihm angesichts seiner Neugier nichts auszumachen schien. Espumar spricht noch eine Warnung an alle Teilnehmer aus. Der Dschungel sei voller Schlangen und anderer giftiger Tiere und sein Volk habe eine Methode entwickelt um einem schmerzlichen Gifftod zu entkommen: "Lassen Dich nicht beißen !" **[Wollen die Abenteurer am Ball bleiben, müssen sie der Einladung O'Neills**

natürlich folgen. Der Druiden ist kaum davon abzubringen jetzt und sofort aufzubrechen, Espumar noch viel weniger.]

Mortem der vorerst an Bord der Marina zurückbleibt, schwimmt als sich die Spieler am Strand beraten zum Ufer. Einige hundert Meter von der Landezone der Abenteurer entfernt erreicht auch er unbeschadet das Eiland. Wenige Meter weiter beginnt bereits der Urwald, in welchen sich Mortem unbemerkt, weil unsichtbar, schleichen kann. Durch die Bäume des Waldes getarnt nimmt Mortem die Verfolgung der Abenteurer auf, was kein Problem darstellen sollte. Mortem ist ein geübter Beobachter und so ist es leicht, den Spielern zu folgen welche vielleicht gar keine Verfolger vermuten. **[Zur Not macht sich Mortem eben auch hier unsichtbar oder verwendet andere Zauber.]**

Stunden vergehen in denen der Trupp durch das Gestrüpp des Urwaldes marschiert. Getrieben von der unbändigen Neugier O'Neills und der Euphorie und Ortskenntnis Espumars. **[Während des Marschierens werden die Abenteurer von allem Möglichen belästigt. Schlangen und anderes Getier sitzt in den Ästen und wartet nur darauf einem Ahnungslosen um den Hals zu fallen. Man sollte eine solche Begegnung einfach auswürfeln: 20 % pro Stunde für eine angreifende Schlange (Opfer ebenfalls zufällig bestimmen) und 50 % pro Stunde für angreifende Insekten (welche nur einige Nerven/AP kosten).]**

Den Blick auf den unebenen gefährvollen Boden des Dschungels fixiert kollidieren die Führenden der Gruppe fast mit einer riesigen Statue. Die steinerne Figur hat eine Höhe von etwa zwei Metern und steht auf einem kniehohen Sockel. Drohend streckt der Krieger sein steinernes Schwert von sich als wolle er die Abenteurer davon abhalten weiterzugehen.

Nur wenige Meter weiter gelangen die Marschierenden schließlich zur Pyramide. Als O'Neill sie erblickt, rennt er wie ein kleiner Junge auf sie zu und untersucht sie vorsichtig. Espumar zeigt immer noch Respekt vor dem Platz, den sein Volk als heilig verehrt. Der Druiden ist nicht von dem Bauwerk weg zu kriegen welches einfach so in der Wildnis steht als wäre es nichts besonderes. Es ist ein größerer etwa kreisförmiger Platz um die Pyramide auf dem die Erde eben ist. Dann beginnt der Dschungel wieder. Am Himmel ist der große Berg der Insel zu erkennen welcher aus dieser Entfernung nur noch allmächtiger und bedrohlicher wirkt.

O'Neill entdeckt Schriften und eine Zeichnung auf einer Seite der Pyramide und teilt dies dem Rest der Gruppe mit. Sogleich beginnt er, den Text zu übersetzen. Laut spricht er die Jahrhunderte alten Worte, die die Schlüssel zum sagenumwobenen Makron bedeuten. Oben steht "Welche Form unter Füßen mein" (die Hyroglyphen wörtlich übersetzt) was sinngemäß soviel bedeutet, wie "Welche Form hat der Boden unter meinen Füßen". Die Antwort darauf ist eine Kugel oder moderner ausgedrückt Planet. Weil das jedoch die potentiellen Entdecker der Pyramide kaum wissen können, griff Abun auf eine Demonstration zurück. Unter der Pyramide die etwa eine quadratische Grundfläche von einem Meter aufweist, befindet sich eine riesige Steinkugel welche seinerzeit aus dem Fels des Berges gehauen und an diesen Ort gerollt wurde. Die Kugel besitzt etwa einen Durchmesser von vier Metern und steckt vollständig in der Erde. In die Oberfläche ist die Karte Midgards eingemeißelt, die Pyramide steht dabei auf Eschar und Nahuatlän. Sieht man all das objektiv, so könnte einem dämmern, was Abun damit sagen wollte. Midgard ist eine Kugel, ein Planet. Diese Erkenntnis ist für den unteren Satz von großer Bedeutung.

Unter den oberen Schriftzeichen ist eine Zeichnung der Reiseroute Abuns. Auf der linken Seite ist die Küste Eschars eingezeichnet, welche durch mehrere große Pyramiden zu erkennen ist, auf der Rechten eine Insel. Beide werden durch einen geraden Strich verbunden über dem ein Schiff eingezeichnet ist. An dem Ende welches zur Insel zeigt ist ein Pfeil eingezeichnet und weist die Gerade so eindeutig als Reiseroute aus. Wer die Geschichte Abuns kennt, kann dieses Bild interpretieren, ebenso wie es der Druiden O'Neill in diesem Augenblick tut und den Abenteurern mitteilt. Unter der Zeichnung ist ein weiterer Text in den Stein geritzt. Diese Inschrift lautet "Gestalt meiner Flucht Haus des Makrons" was sinngemäß heißt "Die Gestalt meiner Flucht beschreibt den Ort des Makrons". Sieht man die Erde als Kugel an und betrachtet auf dieser die Reise also Flucht Abuns, so stellt sich die Gerade als Bogen dar. Die Antwort lautet also Bogen.

Untersucht man nun das Gelände genau, so findet man noch drei weitere vom Urwald längst überwuchert Statuen von Kriegeren die tatsächlich so aufgestellt sind, als wollten sie die Pyramide bewachen. Einer der Steinkrieger trägt wie bereits erwähnt ein Schwert, einer einen Bogen, der Dritte eine Lanze und der letzte und Vierte hält eine Schleuder in seinen Händen. Überflüssig zu sagen, daß im steinernen Bogen die Karte, also das Makron steckt. Dort hat es Abun eingemauert und dort wartet es seit über tausend Jahren auf seine Entdeckung! **[Das alles haben die Abenteurer jedoch alleine herauszufinden. O'Neill und Espumar stehen nur bei Fragen bereit, die die Geschichte oder den Urwald betreffen.]**



Sobald man anfängt den Urwald zu untersuchen bemerken die Abenteurer, daß die Ureinwohner der Insel sich rings um den Platz versammelt haben. Vom Dschungel getarnt waren die vielen Krieger mit ihren langen Speeren und Schildern nicht aufgefallen. Es ist das Volk Espumars welches nicht gerade erfreut darüber ist, daß die Fremden ihren Altar untersuchen. Selbst die Präsenz Espumars besänftigt ihre Gemüter zunächst nicht. Man betrachtet Espumar mit Vorbehalt. Seine ehemaligen Freunde und seine Familie hatte ihn lange Zeit verloren geglaubt und die Tatsache das er nun vor ihnen steht müssen sie erst verarbeiten. Außerdem hat sich Espumar geändert, die vielen Dinge die er allein und weit weg von seinem Volk erlebte haben ihn verändert. Espumar ist weiser geworden, älter und erfahrener. Doch schon bald überwältigt die Inselmenschen die Freude über die Rückkehr Espumars. Als dieser von seinen Erlebnissen berichtet und von O'Neill unterstützt erzählt, was der wahre Ursprung der Pyramide ist, betrachten auch die Ureinwohner das Bauwerk mit anderen Augen. Die Beweise des Druiden sind letztendlich sehr überzeugend, denn er trägt Zeichnungen der großen Pyramiden in Eschar bei sich und weiß die Geschichte Abuns sehr plastisch zu erzählen (wie bereits erwähnt: er ist schließlich Geschichtenerzähler).

Mortem, der sich die Pyramide aus der Ferne ansieht während die Spieler ihr Glück versuchen beobachtet alles peinlich genau. Da er gerne Andere für sich arbeiten läßt, beschließt er, zu warten bis die Abenteurer das Makron gefunden haben. **[Er hat auch gar keine andere Wahl, denn er kann die Schriftzeichen auf der Pyramide nicht lesen.]** Wenn das endlich passiert tritt er in Aktion und spricht den Namen des Priesters zum zweiten Male. Ein finaler Kampf ist also unvermeidlich auf den sich die ohnehin schon geschwächten Abenteurer gut vorbereiten sollten. Zuerst werden sie es mit dem Untoten Ramis (Daten siehe Anlage) zu tun bekommen, der nicht nur das Makron sondern auch die Abenteurer zerstören will, dann wird Mortem persönlich eingreifen. **[Sollten die Spieler schon dem ersten Gegner zum Opfer fallen, kämpft Mortem eben selbst gegen den Priester und bringt ihn um. Das Makron läßt er sich jedenfalls nicht entgehen. Auf die Hilfe der Ureinwohner sollten die Abenteurer nicht bauen, denn diese sind nur spärlich bewaffnet und verfügen weder über das Können noch über die Motivation sich Mortem zu stellen. Außerdem verbleiben nur wenige von ihnen an der Pyramide nachdem ihre Neugier gestillt ist. Da O'Neill ihnen die Wahrheit über die Pyramide und deren Ursprung erzählte, sehen sie die Angelegenheit nicht mehr als ihre Sache an und daher ist es ihnen prinzipiell egal, wer nun dieses Makron bekommt.]**

Sollten die Abenteurer den Kampf überleben und das Makron behalten, zwingt sie einerseits die hereinbrechende Nacht sowie ihre Wunden im Dschungel zu bleiben. Espumar und sein Volk bieten den Reisenden in Waldbehausungen nahe der Pyramide Unterschlupf. Die wenigen aus Flechtwerk gefertigten Verschlüsse dienen den Ureinwohner ausschließlich zu diesem Zweck, da der Weg durch den Dschungel zum Dorf nachts kaum begehbar ist. O'Neill macht sich dort daran die Karte im Schein des Lagerfeuers zu kopieren, denn es ist ihm klar das er sie nicht behalten können wird. Am nächsten Morgen begeben sich dann alle wieder zurück zum Strand wo Kastrago auf die Spieler wartet. **[Es wäre klug, diesem die Entdeckung des Makrons zu verheimlichen, denn er würde es nur an sich nehmen wollen, was heißt, es gäbe einen erneuten Kampf. Dabei darf man natürlich auch O'Neill nicht vergessen, dem man das natürlich schon vorher mitteilen muß. Die Spieler können Kastrago gegenüber behaupten, man habe nichts gefunden ob er das allerdings kauft, hängt von der Glaubwürdigkeit der Lüge ab. Der Wert des Pergaments ist jedenfalls außerordentlich, zumindest für gewisse Leute. Verkauft man das Makron an eine Magiergilde oder einer ähnlich an Geschichte und Wissenschaft interessierten Organisationen erzielt das Relikt einen Preis von mindestens 10.000 GS. Es ist also leicht zu erklären, warum Kastrago die Karte in seinen Besitz bringen will.]**

Tage später sticht die Marina wieder in See, Richtung heimwärts. Nicht an Bord ist O'Neill der beschloß bei Espumar zu bleiben und es seinem Vorbild Abun gleich zu tun ...

Zurück in Eschar verkaufen die Abenteurer die Karte und erhalten so ihre wohlverdiente Belohnung.



Zusätzliche Daten zu den Figuren

Im Gasthaus "Schaha Abenil" ~ "Großes Wüstenzelt"

Die folgenden Daten gehören zu jenen betrunkenen Schandtätern welche am ersten Tag etwa gegen zwei Uhr nachts in der Wirtsstube anzutreffen sind.

Name	Grad	LP	AP	Ang	Abw	Waffe	Position
Ramat Alegon	4	18	29	+11	+14	Langschwert (1W6+1)	Am Tisch
Tisan Eveggen	3	16	22	+9	+13	Krummsäbel (1W6)	Am Tisch
Haman Aschif	6	19	40	+14	+16	Krummsäbel (1W6+3)	Vorm Tisch
Rica Palessos	3	17	26	+10	+13	l. Armbrust (1W6-1)	Beim Wirt

Auf den Straßen und Gassen Dairabas

Die Diebe und Wegelagerer sowie etwaige andere Figuren treten nach den Regeln von "Bürger, Bettler Beutelschneider" auf. Folgende Werte sind nur durchschnittliche Richtlinien für die vorkommenden Typen.

Name	Grad	LP	AP	Ang	Abw	Waffe	Art
Schiwaf	0	16	11	+4	+9	Dolch (1W6-4)	Bettler
Hasan Haradeff	0	17	12	+4	+9	Dolch (1W6-3)	norm. Einw.
Abu Faarhat	1	18	14	+5	+9	Dolch (1W6-3)	Händler
Risah Abareh	1	18	14	+6	+11	Dolch (1W6-1)	Dieb
Hisam Echnat	1	18	18	+7	+12	Krummsäbel (1W6+1)	Stadtwatche
Aleak Siwabel	2	18	20	+8	+13	Krummsäbel (1W6+1)	Offizier
Ole Portström	3	18	25	+9	+14	Kriegshammer (1W6+4)	Abent. K
Brutus Vapro	3	18	24	+8	+13	Magierstab (1W6+1)	Abent. Z

Ramis der Priester

Die folgenden Daten beziehen sich auf den Untoten Ramis, welcher zu Lebzeiten ein großer Priester war und einer der hartnäckigsten Widersacher Abuns. In seinen Augen ist das Sakrileg das Abun mit der Karte beging selbst mit dem Tod nicht zu vergelten. Wahrscheinlich war er deshalb so fanatisch gegen Abun und das Makron, weil ihn die Argumente Abuns in seinen Grundfesten erschüttert hatten und er tief in sich wußte, daß es die Wahrheit war. In untotem Zustand verfügt Ramis jedoch nicht mehr über alles was er beherrschte als er noch lebte. Lediglich die Fähigkeiten und Zauber die er zur Erfüllung seines Auftrages benötigt sind ihm geblieben.

Ramis, Priester Weisheit

ex-Grad 10, Untot

Bes.: Nur mit magischen oder versilberten Waffen zu verwunden

LP 87

AP -

RW 66, HGW 40, B18, TR

Res.:+19/+19/+19

Angriff + 17, Krummsäbel (1W6+3)

Abwehr +18

Zaubern +19

Folgende Zauber beherrscht Ramis als von den Göttern geschickter Untoter:

Blitze schleudern, Schmerzen, Verursachen schwerer Wunden, Pestklaue, Todeszauber



Umwelt Logbuch

Tag	Temperatur	Niederschlag	Wind	Bewölkung	zurückgelegte km
1	mild	keiner	II	keine	0192
2	warm	keiner	I	keine	0072
3	heiß	keiner	II	keine	0192
4	heiß	keiner	III	keine	0264
5	heiß	keiner	II	keine	0192
6	warm	keiner	II	keine	0192
7	warm	keiner	III	leicht bewölkt	0264
8	heiß	leich. Schauer	II	keine	0192
					1560 km

Geschwindigkeit

Wind	km/h	Knoten
0	1	0.5
I	3	1.6
II	8	4.3
III	11	5.9

Zauberutensilien Mortems

Versteckt an folgenden Orten: in jeder Kajüte unterm Bett, in der Vorratskammer und im Mannschaftsraum

Utensil	dazugehöriger Zauber	Gesamtzahl
Silbernadel	Schmerzen	30
Eschenrinde	Schwäche	30
Blutstein	Feuerkugel	30
Fliegenpilzasche	Todeshauch	30
Schweiß v. Alpträumenden	Namenloses Grauen	30
Pestkrötenonyx	Pestklaue	30
zu Staub zerfallene Schädelknochen	Altern	30
Fledermausschädel	Geister d. Finsternis	30

Je ein Utensil befindet sich in den Säckchen welche Mortem versteckte. Er selbst trägt den Rest bei sich.



Besatzungsliste "Marina"

Rang	Name	Grad	LP	AP	Ang/Abw	Kajüte
Kapitän	Kordobar deBaron*	5	17	28	+12/+16	25
1. Offizier	Armenis Kastrago*	3	18	22	+10/+14	23
Koch/Artzt	Eros Maruletti*	2	17	20	+8/+13	22
Matrose	James Rolo*	1	19	19	+8/+12	15
Matrose	Leyman Efeye	1	17	15	+8/+12	15
Matrose	Pele Velez*	1	16	18	+7/+13	15
Matrose	Rommanito*	1	15	15	+9/+12	15
Matrose	Karas Montra	1	18	14	+7/+12	15
Matrose	Varge Zyrro	1	19	17	+7/+13	15
Matrose	Brutus Artain*	2	20	21	+8/+13	15
Matrose	Cyris	1	17	12	+7/+12	15
Matrose	Wrastas*	1	18	18	+7/+14	15
Matrose	Sibor Romes*	2	19	20	+9/+14	15
Matrose	Mason	2	17	22	+8/+13	15
Matrose	Kalaham*	1	18	15	+8/+11	15
Matrose	Satastas Manago*	1	17	19	+7/+12	15
Matrose	Clock	2	18	19	+8/+14	15
Matrose	Fulle Orom*	1	16	17	+7/+12	15
Matrose	Colm Torigo*	1	17	17	+7/+13	15
Matrose	Ascol*	1	18	16	+8/+12	15
Matrose	Ole	2	21	21	+10/+15	15
Matrose	Grocon MacRobb*	1	20	16	+8/+13	15
Matrose	Daniel Morom	1	15	12	+6/+10	15
Matrose	Rantan Burk	1	17	10	+7/+12	15
Matrose	Gregor	1	19	16	+8/+13	15
Matrose	Lige delCaro	1	21	18	+7/+12	15
Matrose	Kobor Kama	1	16	17	+6/+11	15
Matrose	Riego Vamas*	1	19	17	+9/+12	15
Matrose	Nabsam Tataref	2	19	21	+8/+13	15
Matrose	Zrotom	1	15	19	+8/+12	15
Matrose	Richard deLuis	2	19	22	+10/+14	15
Matrose	Gwenneth Peel	1	18	18	+8/+12	15

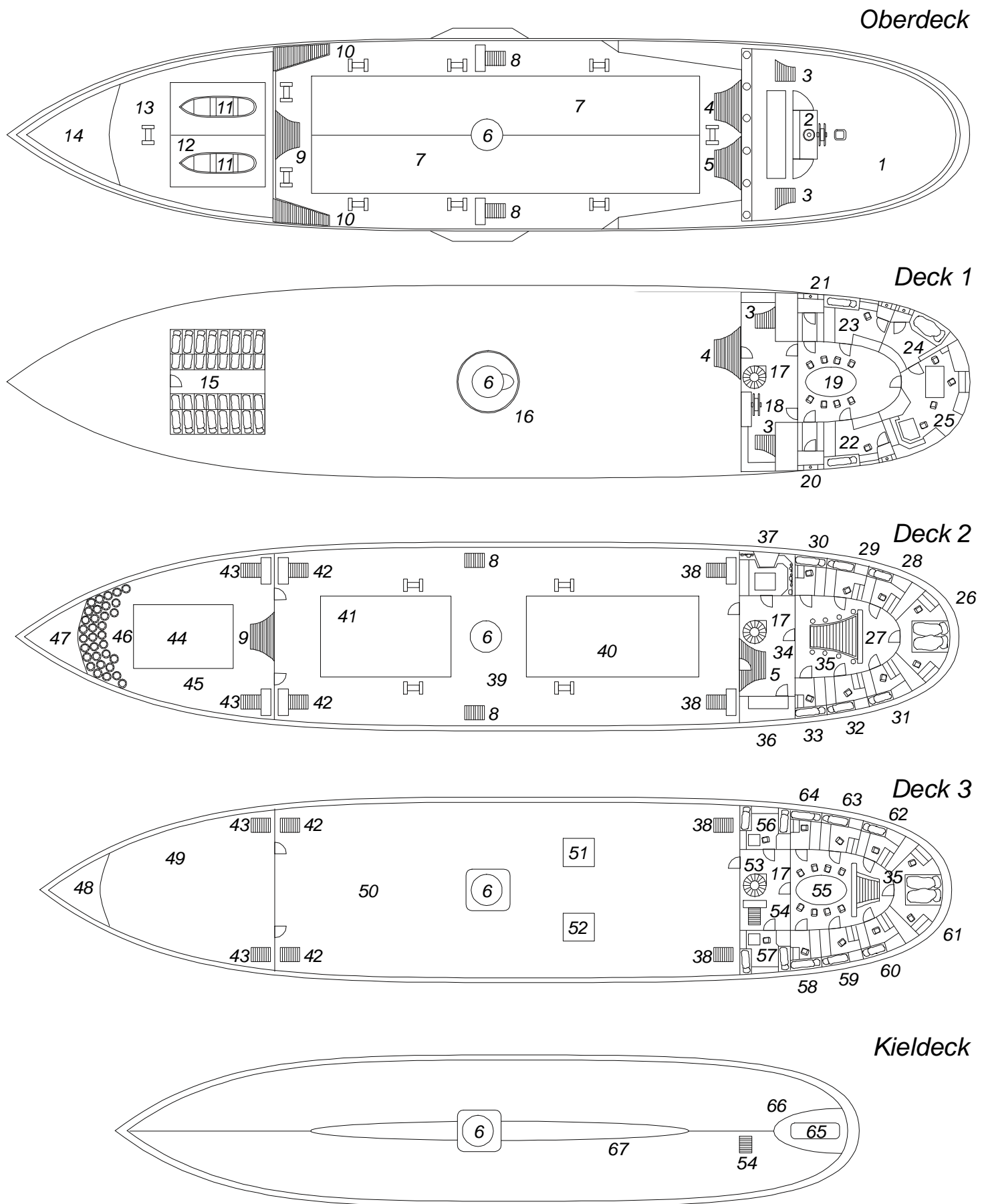
* In der Haupthandlung vorkommend



Medium Trader "Marina"

01	Brücke	Länge	42m
02	Steuerrad und Kompaß	Breite	8 m
03	Treppen Deck 1 - Brücke	Höhe über Wasser	30m
04	Treppe Oberdeck - Deck 1	Tiefgang	6 m
05	Treppe Oberdeck - Deck 2	Passagiere 1. Klasse	8
06	Hauptmast	Passagiere 2. Klasse	12
07	Ladeluken Oberdeck	Mannschaft	29 (35)
08	Treppen Oberdeck - Laderaum Deck 2		
09	Treppe Oberdeck - Bug Deck 2		
10	Treppen Oberdeck - Vordeck		
11	Rettungsboote		
12	Mannschaftsunterkünfte		
13	Vordeck		
14	Bugplattform		
15	Kajüten Mannschaft		
16	Ausguck		
17	Wendeltreppe Deck 1 - Deck 3		
18	Überdachter Steuerstand		
19	Speiselounge 1. Klasse		
20	Klosett Backbord		
21	Klosett Steuerbord		
22	Kajüte 1. Offizier Backbord		
23	Kajüte 2. Offizier Steuerbord		
24	Captains Klosett und Schlafraum		
25	Captains Room		
26	Doppelkajüte 1. Klasse Mittschiffs Achtern		
27	Lounge Deck 2		
28	1. Klasse Steuerbord Kajüte Achtern		
29	1. Klasse Steuerbord Kajüte Mittschiffs		
30	1. Klasse Steuerbord Kajüte Vorn		
31	1. Klasse Backbord Kajüte Achtern		
32	1. Klasse Backbord Kajüte Mittschiffs		
33	1. Klasse Backbord Kajüte Vorn		
34	Vorraum 1. Klasse		
35	Große Treppe Deck 2 1. Klasse - Deck 3 2.Klasse		
36	Vorratsraum Delikatessen		
37	Kombüse		
38	Treppen Achtern Laderaum Deck 2 - Laderaum Deck 3		
39	Laderaum Deck 2		
40	Ladeluke zu Deck 3 Mitte		
41	Ladeluke zu Deck 3 Vorn		
42	Treppen Vorn Laderaum Deck 2 - Laderaum Deck 3		
43	Treppen Bugladeraum Deck 2 - Bugladeraum Deck 3		
44	Ladeluke zu Bugladeraum Deck 3		
45	Bugladeraum Deck 2		
46	Wasserrfässer		
47	Bugstauraum Deck 2		
48	Bugstauraum Deck 3		
49	Bugladeraum Deck 3		
50	Laderaum Deck 3		
51	Wartungsluke Steuerbord Deck 3 - Kielraum		
52	Wartungsluke Backbord Deck 3 - Kielraum		
53	Vorraum 2. Klasse		
54	Wartungstreppe Deck 3 - Kielraum		
55	Lounge 2. Klasse mit Speisetisch		
56	Doppelkajüte Steuerbord 2. Klasse		
57	Doppelkajüte Backbord 2. Klasse		
58	2. Klasse Backbord Kajüte Vorn		
59	2. Klasse Backbord Kajüte Mittschiffs		
60	2. Klasse Backbord Kajüte Achtern		
61	2. Klasse Doppelkajüte Mittschiffs Achtern		
62	2. Klasse Steuerbord Kajüte Achtern		
63	2. Klasse Steuerbord Kajüte Mittschiffs		
64	2. Klasse Steuerbord Kajüte Vorn		
65	Ruderanlage		
66	Ruderhaus		
67	Kiel		





Medium Trader "Marina"