

## Der Schatz von Kun Storbak

- Mokol, Sohn des Mugolosch (Zwerg – Dennis D.)
- Raluf (Fjarninger – Sascha V.)
- Nuriel A. Salafejev (Halbelfischer Scharlatan – Christian Z.)

Zeitraum: Peraine 997 BF

Ort: Meer vor Zyklopeninseln

Meisterpersonen: Patrizier Pekkarin, Leonardo, Ramil (auch Rammböck genannt), Valadur der Rote, Tita und Gala Olben

### 02. Peraine

Anwerbung der Mannschaft und Werftarbeiter für eine weitere Fahrt mit der „Tiefensucher“. Die Helden können den Havena Wirtshausbesitzer Aluis Roger vor Schutzgeldschlägern retten („Zum flottem Wiesel“). Die Helden machen noch einen Abstecher zum Vergnügungsschiff Thesis.

### 03. Peraine

Nuriel und Mokol verkaufen die Stadtkarte einer güldenländischen Stadt an den Havena Patrizier Pekkarin für 11.000 Taler. Zuerst wollte Nuriel die Karte nicht verkaufen, doch bedrohte der Patrizier Nuriel. Nuriel machte sich vorher noch eine Skizze von der Karte.

### 05. Peraine

Bergung der Glocke und Nuriel holt weitere Bücher aus dem alten Gildenhause. Eine Krake macht ihnen dabei das Leben schwer. Die Fahrt bis zum Hafen gelingt ohne Probleme. In der Nacht bewachen die Helden die Tiefensucher. Leonardo braucht die Tiefensucher für weitere Bergungen unter Wasser. Nuriel macht sich an Ralufs Sachen zu schaffen, dabei versprüht Ralufs Marder eine stinkende Flüssigkeit (Marderkrätze). Gegen Mitternacht Überfall durch einige Räuber am Kai. Der Angriff kann aber mühelos abgewehrt werden.

### 06. Peraine

Die Zweimasterkaravelle „Schönheit“ wurde vor einer Woche von Leonardo angeheuert. Mit der Tiefensucher im Schlepptau legt das Schiff ab. Gleich zu Beginn gibt es Ärger zwischen dem Kapitän und Raluf. Raluf wird auf dem Schiff eingesperrt. Vorstellung der Mannschaft und abends gemeinsames Essen mit dem Kapitän. Die Helden misstrauen dem Bordheiler, weil dieser jede Gesellschaft meidet.

### 07. Peraine

Frühstück mit dem Kapitän. Nachforschungen der Helden ergeben, dass ein Teil der Mannschaft ein falsches Spiel spielt und sich den Schatz selber unter dem Nagel reißen möchte. Meister Leonardo sitzt in seiner Kabine und ermittelt den genauen Standort des versunkenen Piratenschiffes.

Der Bordheiler wird als Vampir entlarvt und ein Kampf entbrennt. Raluf wird nach schweren Verletzungen wiederbelebt (Tita, Gala – Geschützmeisterinnen und Zwillinge). Bei dem Kampf mit dem Vampir wurde ein Teil der Mannschaft vom Vampir getötet. Ramil, der Gehilfe von Leonardo verliert dabei sein Leben.

#### 08.Perraine

Die Getöteten werden beigelegt. Ramil wird von Mokel beigelegt. Trauerfeier und Gedenken an die Toten. Der Standort des versunkenen Schiffes wird erreicht. Die Glocke sinkt in die dunklen Tiefen des weiten Meeres. Darin sitzen Nuriel, Raluf und 2 Matrosen. Die Gruppe kann das Logbuch der Schwarzkralke bergen. Bei einem Gespräch mit dem Kapitän wird über weiteres Vorgehen, sowie das Misstrauen gegenüber der Mannschaft besprochen.

#### 09.Perraine

Ein weiterer Tauchgang kann weitere Hilfsmittel bergen (Holztafeln und ein Kartenteller). Damit wird der genaue Standort des Schatzes ermittelt – die Zyklopeninseln. Das Schiff nimmt nach Grangor Fahrt auf. Auf Nuriel wird in seiner Kabine ein Anschlag mit einer Vogelspinne verübt. Ankunft in Grangor. Nuriel und Mokel suchen einen Heiler auf. Auf dem Schiff werden durch die Ermittlungen der Helden weitere Mitglieder der Mannschaft als Piraten entlarvt.

#### 10.Perraine

Man lässt die Tiefensucher in Grangor und verlässt die Stadt in Richtung der Zyklopeninseln. Eine Thorwaler Otta folgt dem Schiff und wird durch einen gezielten Rotzentrefeffer von Tita versenkt. Die Überlebenden Thorwaler (6 Seefahrer + Hetmann) werden an Bord aufgenommen und inhaftiert. Der Seejunker der „Schönheit“ wird erhängt in seiner Kabine aufgefunden. Weitere Untersuchungsarbeiten decken fast alle Pläne und Mitglieder der geplanten Meuterei auf. Abends Wetttrinken zwischen Mokel und den Geschützfrauen Gala und Tita Olben.

#### 11.Perraine

Im Morgengrauen lässt der Bootsmann die gefangenen Thorwaler auf das Oberdeck bringen. Er plant die Gefangenen umzubringen (Nuriel hat vorher mit dem Hetmann Valadur ein Bündnis geschlossen, sowie ein Teil der Beute versprochen). Die Helden konfrontieren den Bootsmann mit den Beweisen und es kommt an Deck zu einem Kampf – dank der Thorwaler können die Meuterer besiegt werden. Gegen Mittag wird die Insel erreicht. Die Höhle ist nur bei Ebbe zu erreichen. Mokel schließt ein Bündnis mit den Meuterern (Tita ist die neue Anführerin) um die Thorwaler umzubringen.

#### 12.Perraine

Die Helden (+Leonardo) machen sich auf, um den Schatz zu bergen. In der Zwischenzeit kommt es an Bord zu einem Kampf. Die ehemaligen Meuterer fallen über die Thorwaler her. Valadur kann überleben. Die Helden erreichen die Höhle und beginnen mit der Bergung des gewaltigen Schatzes. Ein Teil des Ganges liegt unter Wasser und kann nur bei Ebbe betreten werden. Eine Schutzvorrichtung von Kun Storbak bringt die Höhle zum Einsturz. Alle außer Nuriel verlassen die Höhle. Nuriel wird von einem Felsbrocken eingeklemmt (sein Bein, GE -1 permanent). Nuriel kann aber von Mokel (Pille, die ihn in einem Delfin verwandelt) gerettet werden. Die Helden kehren zum Schiff zurück und Raluf sieht an Bord der Schönheit die massakrierten Thorwaler. Er findet Valadur verletzt unter Deck. Raluf gerät dabei so in Wut, dass er einige Mannschaftsmitglieder erschlägt. Die anderen Helden können Raluf beruhigen. Raluf und Valadur ziehen sich an Bord zurück und meiden die anderen Mitglieder der Mannschaft.

#### 13.Perraine

Die Helden wagen einen zweiten Bergungsversuch. Doch wird in der Grotte ein riesiger Krakenmolch geweckt und liefert den Helden einen tödlichen Kampf. Die Helden ziehen sich verletzt zurück, außerdem beginnt die Flut und macht weitere Bergungen unmöglich.

14.Peraine

Ein dritter Anlauf gelingt. Die Helden können aus der Grotte den verschollenden Efferdstern von Teremon bergen. Alle kehren zum Schiff zurück und setzen ihre Segel in Richtung Havena.

16.Peraine

Ankunft in Havena. Aufteilung der Beute. Der Efferdsstern wird nach einigen Tagen nach Teremon ) zurück gebracht. Vor vielen Jahren wurde dieses Artefakt von Storbak gestohlen. Der Seekönig persönlich zeichnet die Helden mit dem **Silbernen Auge des Seekönigs** (Auszeichnung, SO +1) aus.

**Für die nächsten 2 Jahre trennen sich die Helden, um jeweils ihr Glück zu machen. Immerhin wurden genug Schätze erbeutet, von denen man gut Leben kann.**

Raluf Bärenötter nimmt das Angebot des Thorwaler Piraten Valadur (der Rote) an und reist mit ihm nach Thorwal. Raluf ist von der Stadt begeistert, doch bereits nach einigen Wochen packt ihn wieder das Fernweh. Er schultert seine wenigen Sachen und verlässt die Stadt in Richtung Tjolmar. Mit Valadur reist er durch den halben Norden, bis er in Riva ankommt. Valadur verabschiedet sich dann von ihm und so reist Raluf alleine durch die Steppen des Nordens. Einige Zeit lebt er bei den Nivesen. Danach kehrt er nach Donnerbach zurück. Im Sommer 999 BF bricht er dann wieder seine Zelte ab und verlässt die Stadt in Richtung Süden. Die Fürstin persönlich hat den berühmten Krieger mit einer Aufgabe betraut...

Nuriel hat andere Pläne und gründet in Lowangen eine Familie, nachdem er erfahren hat, dass Gala Olben von ihm schwanger ist. Kurze Zeit später werden die Zwillinge Jaanuk und Kendra geboren. Danach heiratet er Gala. Um ein sicheres Einkommen für seine Familie zu haben, investiert er seinen Anteil vom Schatz des Kun Storbak, um das Lokal „Zu den güldenen Ashantys“ zu eröffnen.

In Havena sucht Mokel die Eltern des Seejunkers auf und übergibt ihnen die kleine Katze und das Tagebuch, das er in seiner Kabine gefunden hat. Danach reist Mokel zum Amboss. Dort hält er eine feierliche Rede über seine Heldentaten in der großen Halle und stellt einige Dinge zur Schau (Drachenschuppe, 100 Karat Rubin, Bartzöpfe, Orden aus Lowangen, Ogerzähne, u.a.) Danach sucht Mokel nach Lehrmeistern, besucht seine Eltern und spendet in der heiligen Halle den 100 karätigen Rubin in einen der Feuerschächte. Er wohnt während der Zeit bei seinen Eltern. Nach einige Monden kehrt er nach Lowangen zurück, da er eine Erbschaft gemacht hat und dazu einiges klären muss. Nach einigen Tagen reist er wieder nach Havena, um mit Leonardo beim Projekt "Adler" mitzuwirken (Bau eines Luftschiffes). Dies dauert etwa ein halbes Jahr. Nachdem das Luftschiff fertig gebaut wurde, kehrt Mokel nach Lowangen zurück. Dort schmiedet Mokel einen Dolch für Nuriel und macht einen 6 monatigen Wehrdienst in Lowangen.