

## Die Insel der Risso

- Azsila Ya'Quintano (Zahori – Christian Z.)
- Hayatepe (Waldmensch – Bernd H.)
- Haldan von Agumin (Liebfelder Scharlatan –Christian F.)
- Thorim (Artefaktmagier, Christopher)

Zeitraum: Praios 1004 BF

Ort: Südmeer

Meisterpersonen: Mannschaft Korisande (Zenkauskas, Garko, Belfedor), Rissokönig

### 10.Praios

leicht Bewölkt, kühl und leichter Wind.

Die Mannschaft der Korisande hat sich an Deck des Schiffes versammelt und Ozeanus segnet das Schiff. Der Häuptling hat dem Kapitän vier seiner Krieger zum Dank mitgegeben. Danach setzt sich das Schiff in Bewegung und verlässt die Bucht der Insel. Die Ruwangi begleiten das Schiff ein Stück mit ihren Kanus. Vom Strand aus winkt man der Mannschaft hinterher. Es geht weiter nach Süden. Der Kapitän und Steuermann bitten die Helden zu einer weiteren Lagebesprechung in die Kajüte. Man redet über das weitere Vorgehen, Planungen für die Übergabe der Geschenke an die Risso (Goldener Dreizack + Dokument des Königs)

### 11.Praios

Ein ereignisloser Tag. Am späten Abend erreicht das Schiff die Vogelinsel (die Bewohner dieses kargen Felsen sind Möwen). Erkundung der Insel. Die Mannschaft und die Helden finden eine Hütte und Anzeichen für eine regelmäßige Nutzung von Menschen. Man erkennt in der Dunkelheit wie sich ein Schiff von der Insel entfernt (Laternenlicht). Sofort wird die Korisande klagemacht und nimmt die Verfolgung auf. Die ganze Nacht hindurch folgt die Korisande das Schiff.

### 12.Praios

Am Morgen kann das fremde Schiff entkommen, die Korisande setzt seinen Kurs fort. Alle halten gebannt Ausschau nach dem fremden Schiff.

### 13.Praios

Kurz nach Sonnenaufgang erreicht die Korisande die Insel der Risso. Mit dem Schiff umrundet man die Insel. Mittags erkennt die Mannschaft einen hohen Holzturm auf der Klippe. Die Korisande geht mit großem Abstand zur Insel vor Anker und ein kleiner Teil der Mannschaft (Xindan, 2 Ruwangikrieger, Haldan, Hayatepe und Azsila) will den Turm untersuchen. Über Umwege können die Helden den Turm erreichen. Außerdem machen sie ein Lager der Piraten aus, sowie ein Schiff (vor Anker) in der Bucht (versperrt mit Netzen).

Die Helden greifen den Turm der Piraten an. Das Netz in der Bucht wird gekappt und dadurch unwissentlich der Krakenkönig befreit. Die Helden können die Piraten abdrängen. Azsila klettert den Turm hinauf und entdeckt auf der Plattform Dutzende Tonkrüge mit Charypsfeuer. Azsila entzündet einige Krüge und wirft sie in das Kampfgetümmel. Die Piraten ziehen sich zurück. Die

Piraten im Lager konnten in der Zwischenzeit ihr Schiff bemannen und ablegen. Azsila beobachtet das Schiff, wie es auf die Helden zusegelt. Eine Salve wird gegen den Turm gefeuert und Azsila kann rechtzeitig vom Turm ins Wasser springen, bevor dieser mit den Vorräten explodiert. Das Schiff verläßt die Bucht in das Offene Meer. Ein Ruwangikrieger kommt bei dem Kampf ums Leben, die anderen werden nur verletzt. Azsila wird unter Wasser (starker Strom, schlechter Schwimmer) gedrückt und von den Rissos gefangen genommen. Er wird zur Grotte verschleppt und dort von den Piraten verhört.

Die Helden kehren zur Korisande zurück. Dort plant man mit dem Kapitän das Lager der Piraten (man hat einen gefangenen Piraten „verhört“) in der Grotte zu besuchen.

Mit dem Ruderboot (aus dem Lager) der Piraten und einem Kanu machen sich die Helden am Abend auf, den Fluss in der Mitte der Insel für die Fahrt zur Grotte zu nutzen.

Belfedor hat mit einem Beiboot die Korisande verlassen. Alle sind sich einig, dass er ein Verräter ist. Die Gruppe (drei Ruwangi, Haldan, Hayatepe, Igan, Yuan, Garko, Pamule und Tilzic) nutzt die Dunkelheit, um den Fluss aufwärts zu fahren.

#### 14. Praios

Mitternacht. Die Gruppe erreicht endlich das Ende des Flusses und steigt von ihren Booten. Nach einem langen Fußmarsch erreicht die Gruppe die Bucht der Piraten (Lager auf der Klippe und der Eingang zur Grotte).

Azsila konnte einen Wärter überraschen und überwältigen. Er schnappt sich den Schlüssel und will fliehen, erkennt aber Thorim in der Zelle. Thorim wurde von den Piraten entführt und musste Artefakte für die Piraten herstellen. Azsila erreicht die nächste Zelle und spricht die 3 Gefangenen an. Er hält sich lange mit ihnen auf. Ein Pirat kommt in das Gefängnis und alarmiert sofort die anderen Piraten.

Haldan und Hayatepe, sowie die anderen greifen das Lager der Piraten auf der Klippe an und nehmen gefangene. Während sich Haldan, Hayatepe und 2 Ruwangikrieger mit einem Lastzug zum Eingang der Grotte herunterlassen, bekämpfen die anderen Matrosen weiterhin das Piratenlager. Haldan erkennt in der Ferne Lichtblitze (Ort wo die Korisande vor Anker ging). Azsila, Thorim und die anderen können den Piraten überwältigen. Die Helden finden in dem Wärterraum ihre Ausrüstung, Thorim vermisst seinen Zauberstab und weiß das sich dieser in der Artefaktwerkstatt befinden muss. Langsam bewegen sich die Helden (Azsila, Thorim und die 3 Gefangenen) in der Grotte fort und erreichen ohne Widerstand die Kammer zur Artefaktherstellung (Lagerraum). Dort rüsten sich die Helden aus und erkunden weiter die Gänge.

Haldan, Hayatepe und die Ruwangi betreten die Grotte. Dort entdecken sie einen Risso, der auf einem Felsen sitzt. Kommunikationsversuche mit dem Risso scheitern und so macht Haldan einen Schritt auf den Risso zu. Der pfeift eine Krake aus einer Nachbarhöhle herbei. Haldan flüchtet weiter in die Höhle, während Hayatepe und die Ruwangi das Tier nach draußen zum Strand locken.

Plötzlich tauchen aus dem Meer (es ist immer noch Nacht, fast Vollmond) 50 Rissos auf, angeführt von dem Goldgeschuppten König. Der Krakenkönig hat den König von seiner Befreiung berichtet und nun sehen die Rissos eine Chance die Piraten zu besiegen.

Thorim, Azsila und die anderen stoßen auf einen Silbernen Risso und einen Menschen in einer Kapitänsuniform. Die Rissos versuchen den Helden den Weg zu versperren. Doch die Helden können rechtzeitig fliehen. Sie werden aber von mehreren Dutzend Rissos und Piraten verfolgt. Hastig versucht die Gruppe ihre Verfolger abzuschütteln und fliehen nach unten in die Hauptgrotte.

Hayatepe, die Ruwangi und die Risso strömen in die Haupthöhle der Grotte.

Haldan findet währenddessen einen Weg nach oben in die Grotte und entdeckt dort Piraten und Risso. Die Meute läuft in seine Richtung. Er kehrt um und flieht nach unten in die Hauptgrotte. Dort treffen alle zusammen. Verwirrung macht sich breit, die Piraten glauben, das nun das letzte Stündlein der Helden geschlagen hätte. Doch der Rissokönig befiehlt die Gefangennahme der Piraten. Die Piraten und ihr Kapitän sind davon völlig überrascht und lassen sich gefangen nehmen. Die Helden sind erleichtert und freuen sich, dass alles überstanden ist.

Plötzlich erschüttern Geschütztreffer die Grotte, alle laufen hinaus (Aszila bereitet ein Ritual vor, um sich zu heilen) und sehen das Piratenschiff „Schwarzer Hai“, das Feuerkugeln auf die Grotte abfeuert (konnten den Krakenkönig vertreiben und die Korisande versenken und die Mannschaft festsetzen). Die Helden machen dem Rissokönig klar, das er den Krakenkönig bitten soll, das Schiff zum Strand zu schieben. Der Krakenkönig empfängt die Bitte des Königs und das Piratenschiff läuft an dem Strand auf. Die Risso und die Helden stürmen das Schiff der Piraten. Viele Risso fallen unter dem Geschützfeuer der Piraten. In der Grotte können sich die Piraten befreien und bekämpfen die Risso.

Hayatepe stellt sich dem Verräter Belfedor und wird von diesem in einigen Schwerthieben niedergestreckt. Haldan unterliegt ebenfalls Belfedor im Kampf. Thorim setzt seine Dunkelheitsmurmeln ein und kann so einem direkten Zweikampf mit den Piraten ausweichen. Er befreit die Matrosen der Korisande, die gefesselt an Deck liegen. Danach rettet er Haldan mit einem Heiltrank, Belfedor tötet währenddessen mehrere Risso. Haldan kann mit Magie Hyatepe retten. Azsila beendet sein Ritual und läuft gestärkt zum Strand. Dort kann er Belfedor stellen. Belfedor, der bereits von den Kämpfen geschwächt ist, fällt schließlich unter den wütenden Hieben von Azsila. Die Piraten fallen nacheinander unter den Hieben der Risso und der Mannschaft der Korisande. Während dem Kampfgetümmel an Bord löst sich eine Brandbombe und rollt in die Munitionskammer, Thorim kann es nicht mehr verhindern und so schlägt die Brandkugel in die Munitionskammer ein. Alle (außer Hayatepe) verlassen schnell das Schiff. Es folgt eine schwere Explosion! Hayatepe wird von Bord geschleudert und die anderen Helden werden von fliegenden Trümmern getroffen (Azsila kann sich durch ein Notritual retten, den er vom Schamanen der Ruwangi erlernt hat). Das Schiff ist zerstört... die Helden finden am Strand einige Ausrüstungskisten vom Schiff, darunter auch ihre eigenen, die von den Piraten erbeutet wurden. Der Rissokönig gibt als Dank dem Hayatepe eine besondere Muschel, die er in der größten Not benutzen soll. Haldan bricht vor Erschöpfung zusammen und wird von Azsila fortgebracht. Man findet das Vorratslager der Piraten und hofft mit diesen Mitteln von der Insel zu kommen. Die Risso verlassen langsam die Insel zu ihrer Unterwasserstadt. Bei dem Kampf kamen ein Ruwangi, einige Besatzungsmitglieder der Korisande, 30 Risso und 20 Piraten ums Leben. Die toten werden begraben oder ins Meer gezogen (die Risso).

## 15.Praios

Hayatepe und die anderen haben sich im Lager der Piraten (auf der Klippe) in den Zelten + 1 Hütte zur Ruhe gelegt. Alle sind furchtbar erschöpft nach dem Kampf.

Hayatepe wird plötzlich wach und sieht eine schöne Frau, die ihn ruft. Diese Frau schimmert weiß und ist durchsichtig. Hayatepe folgt ihr einige Meilen durch die Insel. Überrascht bleibt er an der Steilküste stehen und sieht die Korisande. Das Schiff ist an den südlichen Strand gelaufen und mit Brandlöchern übersät...sein wissen über Holzbearbeitung verrät ihn, das es mit der Ausrüstung der Piraten möglich wäre, das Schiff innerhalb von 2 Wochen wieder flottzumachen. Der verbrannte

Teil des Segeltuches, kann mit dem kleinen Ersatzsegel wieder geflickt werden. Die Frau verschwindet langsam in der Dunkelheit.

Der Kapitän der Korisande (sowie die anderen überlebenden Mannschaftsmitglieder) hat das Schiff brennend in die Fluten versinken gesehen...ist hier Magie im Spiel? Die Götter? Oder einfach nur ein Wunder? So viele Fragen beschäftigen Hayatepe, als er sich auf den Rückweg macht, um den anderen von seinem Fund zu berichten.