

An fremden Gestaden

- Gawen „Phexado“ (Phex Geweihter – Christian Z.)
- Cordovan von Fasar (Magier aus Fasar– Sascha)
- Jacopo di Madjani (Söldner aus Punin – Sebastian)
- Finwar Mondläufer (Halbelf aus dem Reichsforst– Julian)
- Ragnar Hallarson (Thorwaler aus Brabak – Dennis)
- Marwan ben Rastfan (Magier aus Khunchum – Michael)

Zeitraum: Phex 1016 BF

Ort: Khunchom

Meisterpersonen: Stover R. Storrebrandt, Ruban der Rieslandfahrer, Faizul der Sekretär Storrebrandts, Ongo der Leibwächter Storrebrandts, Kapitän Adlim, Kapitän Quotos, Kapitän Buckmann und weitere Dutzende Personen

Uthuria,

Kontinent der 12.000 Götter!



Die goldene Stadt Aurika, Pyrdacors Insel und die Rose der Unsterblichkeit – alle jene verheißungsvollen Legenden sollen in Uthuria, dem geheimnisvollen Südkontinent, zu finden sein. Zu allen Zeiten haben mutige Abenteurer und Seefahrer versucht die fernen Gestade zu erreichen, doch machten Stürme und Flauten, Seemonster und die Sargasso-See die Überfahrt bisher schier unmöglich. Doch nun dringen Gerüchte zu den Helden vor, die von einer

Möglichkeit künden, das Feuermeer zu überwinden.

Kapitel I

Im Auftrag des Magnaten

I.1 Das Angebot

Im Rondra 1016 BF erfahren die Helden aus dem Aventurischen Boten, dass ein Kapitän aus Brabak (Klabinto) angeblich durch eine Laune des Schicksals den fernen Kontinent Uthuria entdeckt hat. Nach dem Abenteuer "Meister der Ratten" (Efferd 1016 BF) lädt der reichste Mann der Welt die Helden der Aventurienumsegelung (Phileasson-Saga) zu sich in der Villa ein. Bei Tee

und Gebäck macht er den Helden ein unwiderstehliches Angebot: Die Helden sollen eine Expedition nach Uthuria ausrichten und er stellt dafür das Geld bereit. Für jeden Helden der Phileasson-Saga, der bei der Uthuriafahrt teilnimmt, stellt er ein Kapital von jeweils 50.000 Dukaten zur Verfügung. Denn je mehr Helden der Saga daran teilnehmen, desto wahrscheinlicher ist ein Gelingen der Unternehmung garantiert. Die Helden nehmen sein Angebot an! Am Geburtstag des Magnaten Stoorrebrandt, am 01. Phex 1016 BF, sollen sich die Helden in Khunchom einfinden und eine Expedition ausrichten...

I.2 Vom Ausstatten einer Expedition

Am 01. Phex 1016 BF treffen die Helden in Festum ein und feiern mit den Geburtstag des Magnaten. Dort überreichen die Helden ihre Geschenke und tauschen mit dem alten Magnaten Infos zum aktuellen Stand der Expedition aus. Ruban der Rieslandfahrer übergibt dem Admiral Gawen (Held) einige nützliche Gegenstände (Fernrohr aus der Zeit der Diamantenen Sultane, guter Südweiser, Karte Südmeer usw.) für die große Überfahrt.

In den nächsten Wochen planen und organisieren die Helden mit Hilfe Stoorrebrandts Sekretät Faizul die Ausstattung der 4 Schiffe. Mannschaften stellen sich nach einem Aufruf Stoorrebrandts bei den Helden vor und diese sortieren fleißig aus. Nebenbei erweitern die Helden noch ihre Fähigkeiten und schaffen sich persönliche Ausrüstungen an. Die Zeit wird auch für die Schiffe genutzt. Die Allgemeine Generalüberholung (Muscheln ankratzen, neu anstreichen, Segel bemalen usw.) nimmt ebenfalls einige Wochen in Anspruch.

Eine Audienz bei Ruban dem Rieslandfahrer brachte die Helden einige Informationen ein. Kapitän Klabintho soll sich in der Bukaniersiedlung Ingrimspott (auf der Waldinsel Nikkali) aufhalten und in Altoum gibt es eine Frau, die mit allen Meeresbewohnern sprechen kann.

Die Audienz beim Großfürsten Selo war ein voller Erfolg. Er lobte die freundschaftlichen Bindungen zu Stoorrebrandt und hat die Uthuriafahrt mit 10.000 Taler unterstützt. Dafür erhielt er einige Vergünstigungen für einen geplanten Uthuriahandel. Während dem Essen hörte er sich die Geschichten der Helden über die Reise um Aventurien an. Der Held Ragnar sparte dabei nicht an grausamen Details, wie in einer der Questen eine Seeschlange getötet wurde.

Einige Tage vor der Abreise (Anfang Peraine 1016 BF) schwörte Admiral Gawen die Mannschaften nochmal auf die große Reise ein. Während der Rede stürzte der mittlere Mast der "Nachtblitz" ins Hafenbecken. Die Ermittlungen von Magister Cordovan ergaben, dass es ein Desintegrationszauber war. Er prüfte die Zaubersignatur und erkannte, dass diese aus Punin stammte. Eine zusätzliche Modifikation in diesem Zauber verriet außerdem, dass dies aus den Zauberwerkstätten der KGIA stammen musste. Dieser Anschlag warf die Expedition um eine Woche zurück und die Reparatur kostete nochmals einige Tausend Taler zusätzlich.

Schiffsname	Schiffstyp	Besatzung	Besonderheit
Nachtblitz	Karavelle	80	schneller Erkunder
Sturmvogel	Schivone	80	Haijäger
Galeanta	Karracke	219	Kriegsschiff
Pfeffersäckchen	Thalukke	57	Schmugglerschiff