

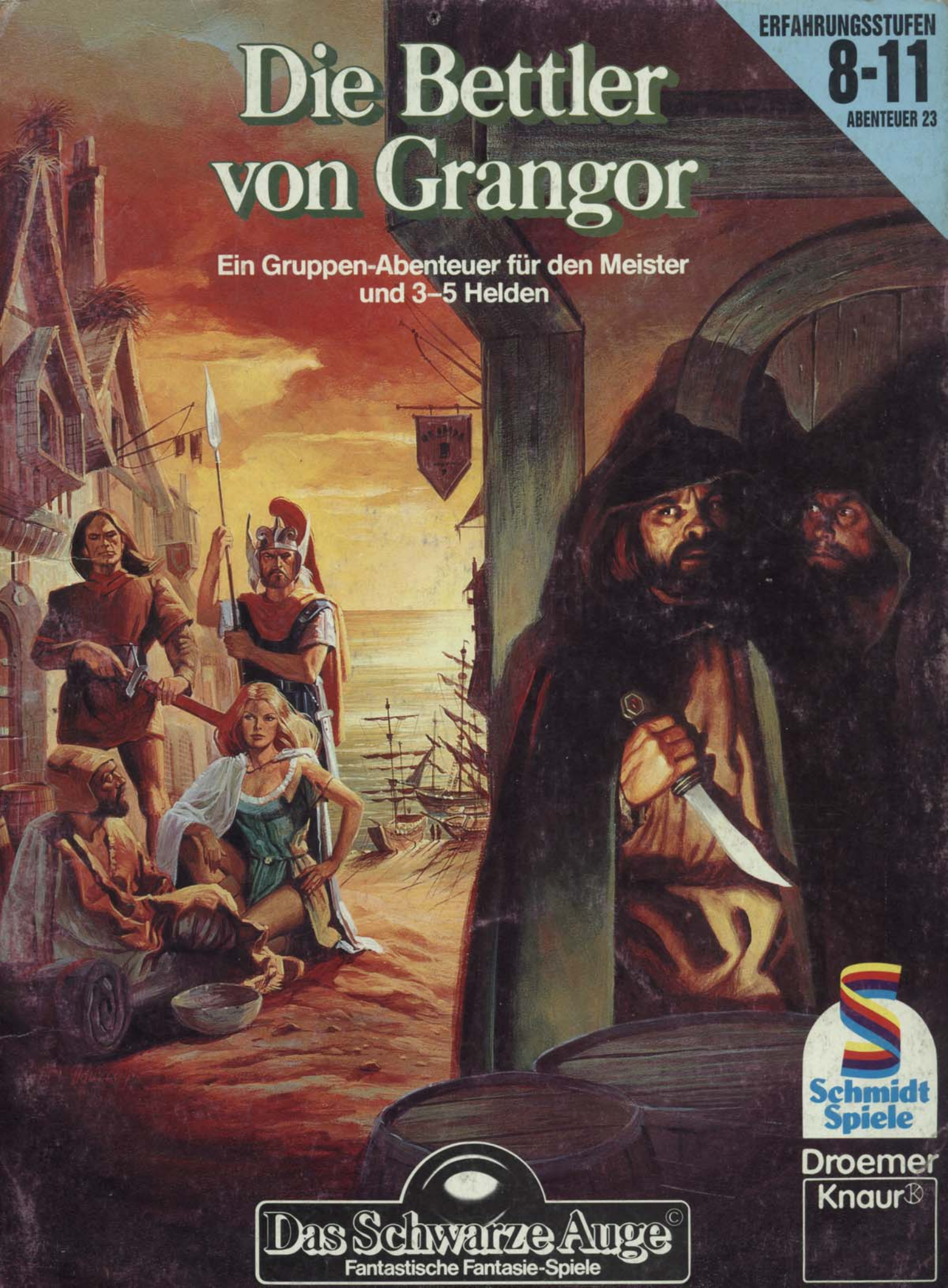
ERFAHRUNGSTUFEN

8-11

ABENTEUER 23

Die Bettler von Grangor

Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister
und 3-5 Helden



Droemer

Knauer®

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Gruppen-Abenteuer

Die Bettler von Grangor

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele

Droemer
Knaur®



Die Bettler von Grangor

von Dorothea und Stefan Schulz

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 8–11
für den Meister und 3 bis 5 Spieler
ab 14 Jahren



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Jochen Fortmann

Die Bettler
von Germering

1. Auflage

Verlag
1988

© 1988 Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knauer Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz: Fotosatz Völkl, Germering
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30043-5

Inhalt

Hintergrund (Meisterinformationen)	6	E3 Altes Lager	27
Das Abenteuer (Meisterinformationen)	6	E4 Kontor / E5 Tresorraum	27
Die Anwerbung	7	E6 Säulenhalle	27
Die Reise nach Grangor	9	E7 Gang	27
Schmerzlicher Abschied	9	E8 Küche	27
Auf hoher See	10	E9 Kammer	27
Ankunft in Grangor	11	E10 Vorratskammer	28
Im Hause Hortemann	12	E11 Waschküche	28
Imposante Persönlichkeiten	12	Das Obergeschoß	28
Kriegsrat	13	O1 Flur	28
Rundgang durchs Haus	14	O2 Speisesaal	28
Unterwegs in Grangor	15	O3 Salon	28
Unheimliche Begegnung: Die Bettler	16	O4 Loggia	28
Notwendige Begegnung: Die Leibwache des		O5 Gang	28
Städtmeisters	16	O6 Zimmer von Etzel Liegerfeld	28
Die Häuser der Altvorderen	17	O7 Gästezimmer	29
Das Stadthaus	17	Das Untergeschoß	29
Das Schinderwaat	18	U1 Gang	29
Das Gasthaus »Zu den zwei Lilien«	18	U2 Arbeitsraum	29
Die Tempel der Stadt	20	U3 Kultraum	30
Die weiteren Ereignisse	20	Die Hausbewohner und die Helden	31
Ein nächtlicher Spaziergang	20	Das Ende des Abenteuers	32
Ein neuer Mord!	22	Material 1: Nachruf auf Sark Wortheim	33
Streit vor dem Stadthaus	22	Material 2: Nachruf auf Knud Sandford, Hagon	
Unerwartete Verbündete	23	Kuyfhoff und Elimar Wortheim	33
Gespräch im Tempel	24	Material 3: Nachruf auf Ogon Hartie	33
Des Rätsels Lösung – ist aller Ärger Anfang	25	Material 4: Aus der »Rolle der Jahre« des Efferd-	
Das Haus Liegerfeld	26	Heiligtums zu Grangor	34
Das Erdgeschoß	26	Anhang	36
E1 Hauptflur	26	Die Stadt Grangor	36
E2 Hof	26	Einige Altvordere Häuser	37
		Gefährliche Zierpflanzen	39
		Neue Druidenzauber	39
		Die Pläne des Schicksals zwischen den Seiten	20/21

Hintergrund (Meisterinformationen)

Im Herbst des Jahres 980 nach Bosparans Fall (13 vor Hal in der Zeitrechnung des Neuen Reiches) wurde die friedliche Lagunenstadt Grangor durch ein unerhörtes Ereignis erschüttert: Ihr amtierender Städtmeister fand bei einer handgreiflichen Auseinandersetzung mit einem jungen Patrizier den Tod. Es geschah am Rande einer Feier, von der sich die Beteiligten zum privaten Gespräch zurückgezogen hatten, so daß es keine Zeugen des Vorfalls gab.

Da der junge Mann, der Reederssohn Angold Vanderzee, vorher mehrmals Drohungen gegen den Städtmeister und seine Standesgenossen ausgesprochen hatte, wurde er vor dem obersten Gericht der Stadt, der Inneren Stube des Rats, des Mordes und Hochverrats angeklagt. Im Verlauf des Prozesses benahm er sich denkbar ungeschickt: Während seine Familie alles aufbot, um den Tod des Städtmeisters als tragischen Unfall bei einer privaten Auseinandersetzung darzustellen, beschimpfte er, offenbar von den Pamphleten der Agitatoren Marix und Angelis verwirrt, die versammelten Altvorderen Herren als »Ausbeuter« und »Plutokraten« (das Wort wußte er selbst nicht zu erläutern) und gab jenen Stadtvätern, die bereits Aufruhr witterten, überzeugende Argumente an die Hand.

So kam es, wie es kommen mußte: Ohne eindeutige Beweise, aber aufgrund der von ihm selbst gelieferten Indizien wurde Angold Vanderzee des Mordes und Hochverrats für schuldig befunden und zum Tode verurteilt, seine gesamte Familie aber aller Bürgerrechte entkleidet und aus der Stadt verbannt.

Die Urteilsverkündung schien auf ihn ernüchternd zu wirken, ruhig bestritt er Mord wie Hochverrat und erklärte schließlich, aus Liebe zu der jungen Frau des Städtmeisters mit diesem in Streit geraten zu sein, der mit dem tödlichen Unfall endete. Das allzu späte Bekenntnis mochte die Stube jedoch nicht anerkennen, ja, der Versuch Vanderzees, sich auf Kosten der jungen Witwe herauszureden, wurde als besonders verwerflich angesehen.

Am 27. Travia wurde Angold Vanderzee hingerichtet, in der üblichen Grangorer Form der »Wasserprobe«, die es dem Gott Efferd erlauben soll, einen Unschuldigen vor dem Ertrinken zu bewahren und so zu erretten.

Doch ob nun Efferd oder Travia, Wächterin der ehelichen Treue, ihn schuldig fand – ein Wunder blieb aus. Für Aufsehen sorgte allerdings die Mutter des Hingerichteten, Krimhelde Vanderzee, die wie eine Furie auf die »Mörder« ihres Sohnes zustürzte und einen fürchterlichen Fluch auf die Altvorderen der Stadt herabrief. Einige Leute bekamen es mit der Angst zu tun, denn seit sie als junges Mädchen von der Kusliker Hesindeschule zurückgewiesen worden war, hatte sich Angolds Mutter daheim mit Wahrsagekunst und Hexenzaubern befaßt, so wurde gemunkelt.

Es tat sich jedoch kein Höllenschlund auf, die vielleicht übereifrigen Richter zu verschlingen, und am nächsten Morgen mußte Krimhelde Vanderzee mit ihrem Mann und ihren beiden Töchtern die Reise nach Havena ins Exil antreten.

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Warum erzählen wir Ihnen diese alte Geschichte, werden Sie fragen: Inzwischen haben wir das Jahr 997, über die Affäre ist im geschäftigen Grangor längst Gras gewachsen nachdem jahrelang nichts passiert ist, haben auch die abergläubischsten Bürger den Fluch vergessen, und als vor eineinhalb Jahren einer der Richter des Angold Vanderzee friedlich in seinem Bett verstarb, gab es da auch nichts, was an eine Verwünschung erinnert hätte.

Nun, die Leute haben diese Episode so gründlich verdrängt, daß sich auch jetzt niemand darauf besinnt, obwohl nun schon der vierte Ehrwürdige Altvordere, der damals zu Gericht saß, tot in just jenem Kanal gefunden wurde, in dem die Verurteilten ertränkt werden ... Sicher glauben Sie, wie viele gebildete Aventurier übrigens auch, nicht an überna-

türliche Vorgänge, solange sich vielleicht eine handfestere Erklärung finden läßt – und recht haben Sie! – Ihnen dürfen wir es ja verraten:

Nach dem natürlichen Tod des ersten Richters ist Krimhelde Vanderzee in die Stadt zurückgekehrt, um ihren improvisierten Fluch von damals selbst zu verwirklichen. In ihrem Havener Exil ist sie beim Hofdruiden Archon Megalon in die Lehre gegangen und hat schließlich die 10. Erfahrungsstufe als Druidin erreicht. Nebenbei entwickelte sie einen Angstzauber, der das Opfer lähmt, so daß es z. B. weder schwimmen noch um Hilfe rufen kann. Mit diesem Rüstzeug führt sie nun ihren Rachefeldzug gegen Grangors Altvordere und löst damit in der Stadt verständlicherweise Unruhe aus. Doch die alte Haushälterin ihres Bruders Liegerfeld, als die sie auftritt,

verdächtigt natürlich niemand, viel eher schauen die Ehrwürdigen Altvorderen einander mißtrauisch an und überlegen, wer von ihren Kollegen ihnen am wahrscheinlichsten nach dem Leben trachtet ...

Die Helden werden von einem Altvorderen zu Hilfe gerufen und müssen nun versuchen, hinter den Morden ein gemeinsames Motiv zu suchen, das ihnen Hinweise auf den Täter geben könnte. Im Rahmen des üblichen Aufbaus eines Abenteuers des *Schwarzen Auges* müssen sie dafür bestimmte *Schlüsselinformationen* sammeln und kombinieren, die in den *Meisterinformationen* zum jeweiligen Ort oder Gesprächspartner durch Fettdruck hervorgehoben sind, damit Sie sie den Spielern mitteilen können.

Als Hilfe folgt hier ein Zeitplan über die Aktivitäten der Druidin und mögliche Bewegungen der Helden bei ihren Nachforschungen.

Dieser Plan allein genügt jedoch nicht, um die Spieler durch dieses Abenteuer zu führen: Mehr noch als bei anderen ist es für das Gelingen dieses Fantasy-Krimis unerlässlich, daß Sie den gesamten Text vorher durcharbeiten. Am besten fangen Sie mit dem Anhang an, um sich einen Eindruck von der Stadt zu verschaffen, in der sich alles abspielt, und gehen dann das Abenteuer chronologisch durch.

Ein Wort noch zur Zusammensetzung der Helden-Gruppe: Angesichts ihrer Gegenspielerin sollte sie unbedingt einen Magier, Elfen oder Hesinde-Geweihten in ihren Reihen haben. Zwerge sind in Grangor zwar selten, aber keine Neuheit mehr und können allein durch ihre Widerstandskraft gegenüber Druidenzaubern gute Dienste leisten. Auch Elfen wären gut zu gebrauchen, sind jedoch seit einigen Generationen dort nicht mehr gesehen worden und erregen entsprechendes Aufsehen. Der Kult des

Boron ist im ganzen Lieblichen Feld verboten, ansonsten gibt es keine Einschränkungen für Geweihte.

Diener des Ingerimm werden allerdings feststellen, daß sie in der Efferdstadt keines der spezifischen Wunder ihres Gottes wirken können.

Jahr 997 n. B. F./4. n. H.

- | | |
|-------------|---|
| 9. Phex | Sandforts Leiche gefunden |
| 10. Phex | Mond im 1. Viertel |
| 16. Phex | Kuyfhooffs Leiche gefunden |
| 17. Phex | Vollmond |
| 23. Phex | Wollwerts Leiche gefunden |
| 24. Phex | Mond im letzten Viertel |
| 1. Peraine | Neumond |
| 7. Peraine | Wortheims Leiche gefunden |
| 8. Peraine | Mond im 1. Viertel |
| 10. Peraine | Helden heuern an |
| 13. Peraine | Ankunft der Helden in Grangor |
| 14. Peraine | Helden unterwegs in Grangor |
| 15. Peraine | frühmorgens Anschlag auf Hortemann;
vormittags Sitzung der Stube;
nachmittags Helden unterwegs in Grangor |
| 16. Peraine | Vollmond; Helden unterwegs in Grangor |
| 17. oder | Mord an Hartje (frühmorgens); |
| 18. Peraine | vormittags Sitzung der Stube;
danach Überfall der »Adler«, Auftritt der Bettler und Begegnung mit der Hohepriesterin |
| 19. oder | Eindringen der Helden in das Haus |
| 20. Peraine | Liegerfeld |

Die Anwerbung

Meisterinformationen:

Der gesamte Ablauf der Anwerbung sollte vom Meister nach den folgenden Angaben frei gestaltet werden. Wir gehen dabei davon aus, daß sich die Helden in Havena befinden, doch käme jede andere Stadt zwischen Nostria und dem Yaquir ebensogut als Schauplatz in Frage. Die Helden betätigen sich in der Taverne »Am Südstrand« wieder einmal mit Begeisterung als selbsternannte Bierprüfer, als sich ein unbekannter Mann mittleren Alters mit der Frage an sie wendet, ob sie ein paar Dukaten verdienen wollten ... – Wie bitte? Nein, Sie haben natürlich recht: Bei der Erfahrungsstufe, die Ihre Helden inzwischen erreicht haben, werden sie sich kaum in billigen Kneipen herumtreiben und haben es jedenfalls nicht nötig, sich in der Hoffnung auf einen Auftrag von Unbekannten ansprechen zu lassen. Also:

Die Helden erholen sich in Havena von ihrem letzten Abenteuer. Sofern sie sich dabei in der Öffentlichkeit bewegen (und nicht z. B. zurückgezogen meditieren müssen), bekommen sie unter vielen anderen Gerüchten mit, im sonst so biedereren Grangor seien offenbar »Mengbiller Verhältnisse« eingerissen: Die führenden Familien der Stadt seien dabei, sich gegenseitig umzubringen – in Anbetracht des sprichwörtlichen Temperaments der Grangorer Kaufleute, die nicht umsonst nach einer ihrer wichtigsten Waren an der ganzen Westküste nur »Pökelfische« heißen, eine sehr ungläubwürdige Geschichte ...

Noch am selben Tag erhalten die Helden eine Nachricht der Handelsherrin Isida Engstrand, die ihnen seit der »Todesfahrt nach Havena« verbunden ist. (Falls keiner der Helden das Abenteuer Nr. 9, »Der

Strom des Verderbens«, erfolgreich mitgemacht hat, lassen Sie einen anderen Kaufmann auftreten, dem die Helden einmal, vorzugsweise »kriminalistischen«, Dienst erweisen konnten.) Sie werden eingeladen, wegen einer »wichtigen und sie vielleicht interessierenden Sache« im Hause Engstrand vorzusprechen.

Die Dame Engstrand ist von einem Grangorer Geschäftspartner, der aufgrund jüngster Ereignisse um sein Leben fürchtet, gebeten worden, ihm einige zuverlässige Leute zu vermitteln, die ihn in Fragen der Sicherheit seiner Familie und seiner selbst beraten sollen. Da es sich um einen der ganz wichtigen Leute in Grangor handelt, möchte sie ihm unbedingt behilflich sein und bittet die Helden um den persönlichen Gefallen, als »ihre besten Leute« nach Grangor zu reisen. Da diese mageren Angaben den erfahrenen Helden kaum genügen werden, liest sie ihnen den entsprechenden Abschnitt aus dem Brief von Relus Hortemann vor. Er enthält folgende **Schlüsselinformationen**:

» ... Hier hat sich in jüngster Zeit Unglaubliches ereignet. Ja, so ungern ich dergleichen von meiner Heimatstadt schreibe, man ist wohl seines Lebens nicht mehr sicher! Als am 9. des letzten Monats der alte Sandfort ertrunken aufgefunden wurde, glaubte noch jedermann an einen tragischen Unglücksfall. Inzwischen zweifelt niemand mehr daran, daß er und die anderen in schurkischer Weise ertränkt wurden, denn daß vier unserer Ehrwürdigen Altvorderen innerhalb eines Monats ohne ersichtlichen Grund einsame Nachtspaziergänge unternahmen und dabei in dasselbe Wasser stürzten, erscheint gar zu phantastisch ... – Und doch: Am 16. desselben Monats war Hagon Kuyfhoff tot, am 23. Elimar Wollwert, am 7. d. M. Sark Wortheim, und ihre Leichen trieben, wie auch die Sandforts, welch grausiger Streich, im Schinderwaat, in dem gemeinhin die Schwerverbrecher ihr wohlverdientes Ende finden! Einige Eiferer verkündeten auch gleich allenthalben, es sei ein Strafgericht des Efferd über die Verruchtheit der Stadtväter, doch wurden

solche Reden vom Tempel sogleich scharf verurteilt. Auch ich gebe nichts darauf, sondern halte es mit den meisten hier, die überzeugt sind, daß da einige Altvorderen-Häuser ihre Rivalen nicht mehr nur mit besseren Geschäftsabschlüssen und geschliffeneren Reden auszustechen suchen. Da nun meine Familie noch keine 20 Jahre zu diesem erlauchten Kreis gehört und unter den Altvorderen keine echten Freunde, aber einige Gegner zählt, könnt Ihr Euch ausmalen, wie lange ich und die Meinen derart heimtückischen Anschlägen noch entgehen können ... So wär' ich Euch, beste Freundin, auf ewig zu Dank verpflichtet, wenn Ihr mir einige vertrauenswürdige und erfahrene Leute vermitteln wolltet, die mir raten könnten, was in der Führung meines Hauses wie auch in der Abwicklung meiner Geschäfte wohl zu tun sei, um mich zu schützen. Zwar mangelt es hier nicht an braven Burschen, die einen gehörigen Strauß auszufechten verstehen, doch den feigen, verschlagenen Attacken von Meuchlern zuvorzukommen – darin haben wir in Grangor bisher keine Erfahrung. Daß ich Euren Leuten ihre Mühe angemessen vergüten werde, brauche ich kaum zu erwähnen. Der Kapitän der »Nereide« hat Anweisung, mit ihnen auszulaufen, sobald sie reisefertig sind, ohne auf Fracht zu warten ...«

Auf Fragen der Helden zu diesem Brief kann Isida Engstrand ggf. erläutern, daß es sich bei den »Altvorderen« von Grangor um die führenden Patrizier handelt; die Einzelheiten der Stadtverfassung sind ihr nicht geläufig. Die erwähnten Personen sind ihr als reiche Kaufleute und Reeder bekannt. Sie wird ihren ganzen Charme (Charisma 13) einsetzen, um die Helden zur Annahme des Auftrags zu bewegen, und über die Bezahlung durch Hortemann hinaus ihre besondere Dankbarkeit in Aussicht stellen. Da sie nicht nur sehr reich ist, sondern in Havena und darüber hinaus über beträchtlichen Einfluß verfügt, müßte dies eigentlich auch die skeptischsten Helden interessieren ...

Die Reise nach Grangor

Schmerzlicher Abschied

Meisterinformationen:

Nachdem die Helden Hortemanns »Beratervertrag« angenommen haben, sollten sie eigentlich dem Wunsch ihres Auftraggebers folgen und baldmöglichst aufbrechen. Falls sie die Absicht äußern, vor der Reise in einer friedlichen Stadt des Lieblichen Feldes noch größere Summen für Waffen und Rüstungen auszugeben, lassen Sie Isida Engstrand davon abraten – sonst wird die folgende Überraschung gar zu schmerzlich ...

Allgemeine Informationen:

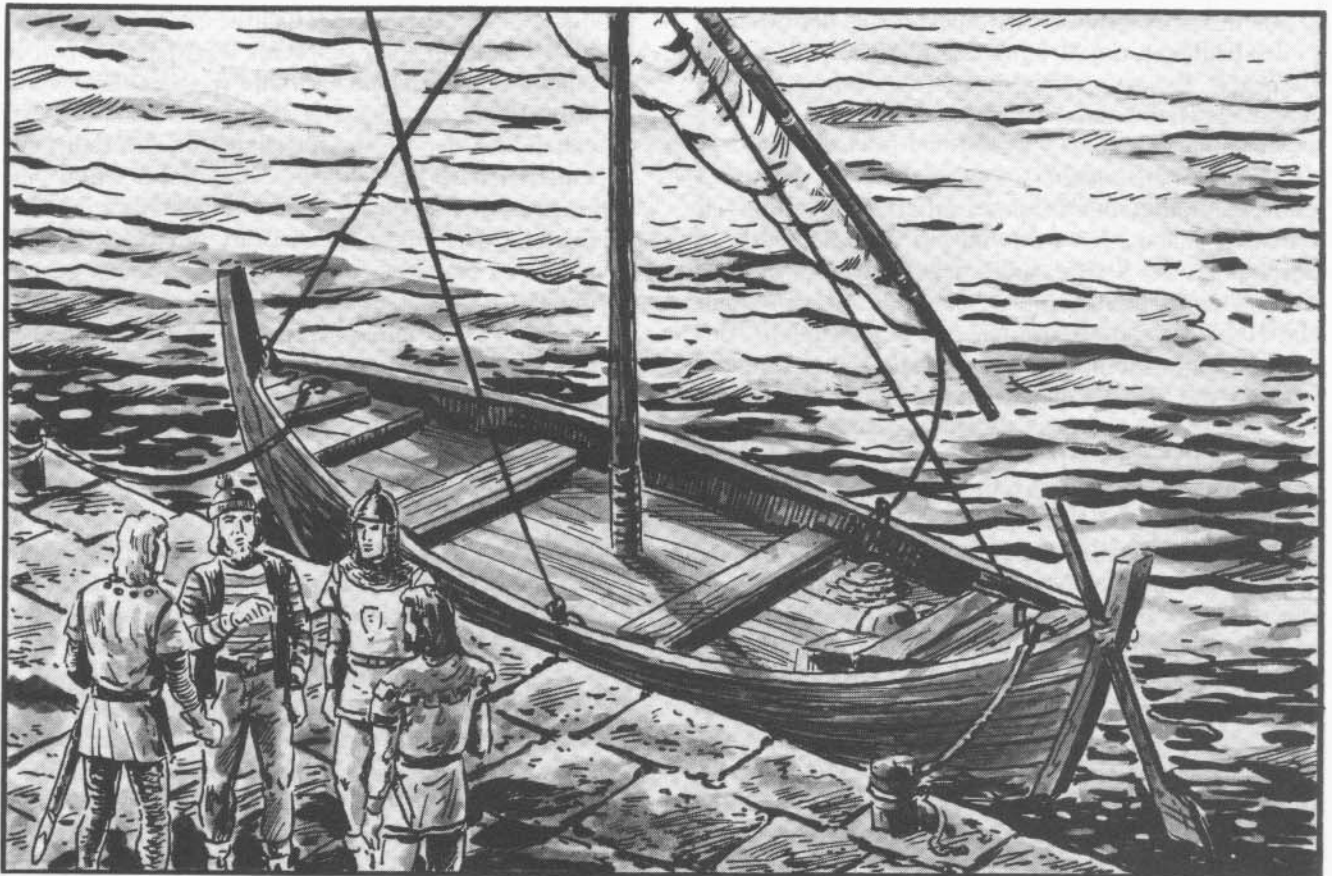
Die »Nereide« ist ein kleines, offensichtlich ganz auf Schnelligkeit ausgelegtes Schiff mit zwei kurzen Pfahlmasten und langen, rutenartigen Rahen für Dreiecksegel. Die Helden werden an der Laufplanke von einem jovialen Mittvierziger begrüßt, der sich als Kapitän Nikol Ramasch vorstellt. Nach einem prüfenden Blick über die Helden und ihr Gepäck empfiehlt er ihnen freundlich, »den ganzen schönen Stahl« doch besser gleich zu Hause zu lassen: In Grangor ist das Tragen von Waffen und Rüstungen verboten!

Spezielle Informationen:

Nachdem sich der erste Aufruhr gelegt hat, erläutert der Kapitän, daß natürlich niemand daran denkt, einem Reisenden oder gar Magier seinen Stab abzunehmen; auch ist es Angehörigen des Aventurischen Kriegeradels und anderen bedeutenden Persönlichkeiten gestattet, einen Dolch als Statussymbol zu führen. Alle darüber hinausgehenden Waffen sowie Rüstungen müssen jedoch vor der Einreise an der Hafenwache abgegeben werden, wo ihnen die Feuchtigkeit bestimmt nicht gut bekommt.

Meisterinformationen:

Auf Pläne, Waffen in Kleidung oder Gepäck versteckt in die Stadt zu schmuggeln, wird sich Ramasch auf keinen Fall einlassen: Bei der Kontrolle würden sie mit Sicherheit entdeckt, meint er, und dann hätte er als Kapitän die volle Verantwortung zu tragen. Auch von der Mitnahme von Trick, oder Giftwaffen wird er unter Verweis auf die in Grangor gegenwärtig umgehende Angst vor Meuchelmördern dringend abraten. – All das bedeutet nun nicht,



daß Sie es Ihren Spielern völlig unmöglich machen müßten, die Lieblingswaffen ihrer Helden in die Stadt zu bringen.
Es soll sie nur darauf hinweisen, daß dies zur Erledi-

gung ihres Auftrags wahrscheinlich nicht nötig ist und ihnen eine Menge Schwierigkeiten einbringen kann. Mit deutlich leichterem Gepäck können sie dann in See stechen.

Auf hoher See

Meisterinformationen:

Wie in Hortemanns Brief bereits anklang, ist ihm sehr daran gelegen, daß seine »Sicherheitsberater« schnell und wohlbehalten bei ihm eintreffen, und er hat nach Kräften dafür vorgesorgt: Die »Nereide« ist ein Schiff vom Typ »Grangorer Hai«, so genannt wegen der beiden Dreiecksegel, die über dem Horizont aussehen wie Rücken- und Schwanzflosse des Raubfisches. Da diese Fahrzeuge sogar die Ottas der Thorwal-Piraten aussegeln können, schlagen wir vor, die dreitägige Passage nach Grangor ohne Zwischenfälle abzuwickeln, es sei denn, Sie wollten Ihren Spielern zum Trost für die zurückgelassenen Waffen ein paar Piraten servieren. – Für deren Empfang gibt die Waffenkiste der »Nereide« immer noch genug her ... Ansonsten können die Helden die Seereise nutzen, um in Gesprächen mit der Schiffsbesatzung einiges über Grangor und die jüngsten Ereignisse dort zu erfahren.

Falls Sie das Abenteuer für Ihre Spielrunde im aventurischen Binnenland beginnen lassen, wurde Hortemanns (entsprechend abgeänderter) Brief von einem seiner Angestellten überbracht, der die Helden begleitet, um für Quartier und frische Pferde zu sorgen. Er verfügt über die gleichen Informationen wie der Kapitän der »Nereide«.

Allgemeine Informationen:

Außer Kapitän Ramasch fahren auf der »Nereide« noch der Steuermann Elgo Seutwik, ein verschlossener, in Ehren ergrauter Seebär, sowie acht Matrosen, die sich in respektvollem Abstand zu den Passagieren halten. Die Helden essen zusammen mit dem Kapitän, der ihnen auch sonst häufig Gesellschaft leistet und die Führung des Schiffes dem Steuermann überläßt.

Spezielle Informationen:

Kapitän Ramasch ist weit mehr Kauf- als Seemann, er arbeitet als Handelsagent für Hortemann, mit einem kleinen Eigenanteil an der »Nereide« und den Gewinnen, die sie einfährt. Von Dingen des Alltags abgesehen, kennt er sich vor allem unter Grangors Reedern und Kaufherren aus. Er weiß z. B. genau, welche Schiffe die von Hortemann erwähnten Häuser besitzen, womit und mit wem sie die meisten Geschäfte machen usw. (siehe Anhang S. 36 ff.); ihre politischen Funktionen interessieren ihn nicht.

Der Steuermann weiß hierüber einiges mehr, falls es den Helden gelingt, seine Zurückhaltung gegenüber Fremden einerseits und Gästen des Eigners andererseits

zu überwinden: Seutwik ist nicht nur ein erstklassiger Seemann, außerhalb des Hafens der eigentliche Herr an Bord, als einer der Schöffen der »Stürmannszunft« ist er auch sehr belesen in Fragen der städtischen Geschichte und Verfassung, wobei er entschieden für eine stärkere Beteiligung der Zünfte an den Entscheidungen des Rates eintritt (s. Anhang S. 36 ff.).

Meisterinformationen:

Auf die jüngsten Morde angesprochen, weiß Seutwik auch sofort, wem sie anzulasten sind: Mengbiller Methoden sind das, jawohl, eingeführt ganz ohne Zweifel von Ogon Hartie, der sich ja kein braves Grangorer Mädchen nehmen konnte, sondern eine dunkle Schönheit aus jenem Sündenbabel heimführte, in dem – glaubt man Seutwik – der Wert eines Menschen allein der Summe entspricht, die für seine »Beseitigung« zu entrichten wäre ... Kapitän Ramasch kann über die Vorurteile seines Steuermanns nur lachen. Für ihn steht noch gar nicht fest, daß die Altvorderen keines natürlichen Todes starben: In den Frühjahrsnächten geht die Flut hoch, der Nebel über der Lagune ist zum Schneiden dick – da kann einer schon ins Waat fallen, wenn er etliche zuviel geladen hat. Und welcher ehrenwerte Altvordere, der nächstens das traute Heim und den engen Weg der Göttin Travia verläßt, um Rahja ein Öpferchen zu bringen, wird sich dabei schon von einem Diener begleiten lassen oder ein Boot mieten? Die Matrosen sind zu beschäftigt, um mit den Passagieren zu plaudern, und würden sich ihnen gegenüber auch nicht in Spekulationen über die Morde ergehen. Da jedoch das Schiff keine 20 Meter lang ist, können die Helden – sofern sie ausdrücklich auf derartige achten – am Morgen des letzten Reisetages das folgende Gespräch zwischen dem Maat und dem etwas einfältigen Schiffskoch mithören, das ihnen eine Anlaufstelle für eigene Nachforschungen nennt und eine **Schlüsselinformation** liefert:

»So, dat war erst ma' de letzte Nacht auffe Planken! Heute abend sin' wer zu Haus', da suchen Alf un' ich uns 'n paar nette, weiche Kissen ... Kommste auch mit, Smutje?«

»Inne Altstadt? Biste leckjeschlagen? Nee, mich kricht nich' ma' der Alte nachts an Land, bisse die ganze gruselige Jeschichte klar ham'. Dat war bestimmt 'n Werwolf oder 'n Wiedergänger, der die Kerls so fürchterlich zugerichtet hat!«

»Fürchterlich zuerichtet? Wer hatter denn den Quatsch verzählt? Die vier war'n völich unverletzt, dat weiß ick genau! Ich hab' nämlich neulich inne ›Zwei Lilien‹, wo de Stadtgardisten immer hinjeh'n, mit 'nem Wachtmeister

von denen schwer jezockt, oh Mann, ich sach' dir!
Jedenfalls war der dabei, wie se die Leichen untersucht ham', un' hat kein' einzigen Kratzer dran jesehen, jawoll!«

Ankunft in Grangor

Allgemeine Informationen:

Nachdem Seutwik die »Nereide« mit sicherer Hand durch das Gewirr von Sandbänken und Untiefen in der nördlichen Zufahrt zur Lagune von Grangor gesteuert hat, bietet sich den Helden zum ersten Mal der Anblick dieser Stadt, die tatsächlich auf dem Wasser zu schwimmen scheint. Die Abendsonne beleuchtet die Backsteinfassaden der Häuser; in ihrem Licht glänzt Grangor wie ein Juwel. Stolz weist Käpt'n Ramasch im Vorbeisegeln auf die Stadtpaläste der reichen Handelsherren am Norderwaat hin, unter denen auch Hortemanns prächtiges Haus ist.

Aus der Nähe, nachdem die »Nereide« im Nordteil des Hafens festgemacht hat, wirkt das »Juwel« laut und schmutzig, es stinkt nach Brackwasser und Schlimmerem ... Die Helden müssen noch warten, bis der verdatterte Zollbeamte sich vergewissert hat, daß das Schiff tatsächlich keinerlei Handelswaren an Bord hat, dann gehen sie in Begleitung des Kapitäns an Land. Aus zwei anderen Schiffen am Kai ergießt sich ein Strom von Menschen, die alle ein türkisblaues Tuch um Kopf, Hals oder Arm gewunden tragen. Zwischen ihnen sind einige Geweihte des Efferd in Roben derselben Farbe zu erkennen, die sich bemühen, etwas Ordnung in die Menge zu bringen – allerdings ohne viel Erfolg. Alle bewegen sich auf ein flaches Gebäude zu, durch das offenbar der einzige Ausgang aus diesem abgezäunten Bereich des Kais führt und das nun auch Käpt'n Ramasch ansteuert.

Spezielle Informationen:

Anstatt sich hinter der ersten Pilgergruppe einzureihen, wendet sich der Käpt'n direkt an einen der Stadtgardisten in Lederrüstung, die am Eingang des Wachhauses stehen, und fragt, wo er die Gäste des Altvorderen Hortemann hinführen dürfe. Die Gruppe wird daraufhin an den etwas ungehaltenen Efferd-Verehrern, die einzeln in kleine Verschlüge treten müssen, vorbeigeschleust und in eine seitlich gelegene Schreibstube geführt, wo sie ein Offizier begrüßt. Zwei Wachtmeister warten bei einem großen Tisch.

Der Offizier entschuldigt sich für die Unannehmlichkeiten und erläutert, daß nach einem kürzlich ergangenen Ratsbeschluß alle Ankommenden, ob Einheimische oder Fremde, zu kontrollieren seien. Er ruft die Passagierliste auf, die Ramasch ihm aushändigt, fragt nach mitgeführten Waffen, Drogen und Giften und bittet dann die Helden und den Käpt'n, weite Überkleidung abzulegen und ihr Gepäck zur Überprüfung zu

öffnen. Alles, was über normale Kleidung, Stab, Messer und ggf. einen Dolch hinausgeht, muß abgegeben werden ...

Meisterinformationen:

Der Käpt'n wußte bei der Einschiffung der Helden schon, was er sagte: Etwas durch diese Kontrolle zu schmuggeln, ist kaum möglich; man könnte höchstens versuchen, es unter erheblichem Aufwand und Risiko weiträumig daran vorbeizubringen ...

Da die Stadtgarde in letzter Zeit vor allem nach getarnten Meuchelmördern Ausschau hält, hat sie ihre Maßnahmen diskret verschärft: Unter seiner Rüstung trägt der Offizier ein Wahrheitsamulett, weshalb er auch jede Befragung mit »Bitte sagt die Wahrheit« beginnt. Wir wollen hoffen, daß die Helden es ihm nicht zu warm ums Herz werden lassen ... Falls jemand die Fragen nicht nach bestem Wissen und Gewissen beantwortet, besteht der Offizier auf einer Leibesvisitation (für Heldinnen wird eine Gardistin hereingeholt). Falls dabei nichts Verdächtiges gefunden wird, entschuldigt sich der Offizier wortreich für die »Stichprobe«.

Sollte jedoch jemand dumm genug sein, eine Waffe oder Gift versteckt zu halten, so lassen Sie sich die Methode vom betreffenden Spieler genau erklären und entscheiden Sie dann, ob sie ausreichen könnte, die Profi-Filzer der Stadtgarde zu überlisten. Falls etwas Verdächtiges gefunden wird, läßt der Offizier die gesamte Gruppe sofort durch ein ausreichend starkes Detachement verhaften und zu strengen Verhören in die Gardekaserne bringen. Ihre Unschuld im Zusammenhang mit den Morden wird sich zwar bald herausstellen, die Helden erhalten jedoch striktes Aufenthaltsverbot in Grangor und sollten sich nach einem anderen Abenteuer umsehen. Bestechungsversuche sind übrigens zwecklos, sie führen zu Verhaftung, Beschlagnahme der Bestechungssumme und Ausweisung der Helden. Im Normalfall, von dem wir trotz allem ausgehen wollen, quittiert der Offizier den Helden ihre hinterlegte Ausrüstung und entläßt sie mit ein paar freundlichen Worten ins Grangorer Hafenleben.

Allgemeine Informationen:

Auf der Stadtseite der Hafenwache werden die Reisenden von zwei Seiten schwer bedrängt: Zum einen haben sich hier mindestens zwei Dutzend Bettler etabliert, die Efferd lautstark für die sichere Überfahrt der

Ankommenden danken und diese auffordern, ihre eigene Dankbarkeit durch eine dem Gott wohlgefällige Gabe zu beweisen.

Zum anderen drängen sich am Ufer des Kanals, der vor lauter Kähnen kaum zu sehen ist, die Ausrufer der Gasthäuser und Herbergen und die Besitzer von Mietbooten und versuchen, einander im Anpreisen ihrer Dienstleistungen zu übertönen.

Spezielle Informationen:

Während die Helden darauf warten, daß Ramasch in dem Gewühl Hortemanns Boot findet, können sie fest-

stellen, daß die Bootsführer, die eine Fahrt übernommen haben, sich zwar bemühen, »ihre« Fahrgäste vor den Nachstellungen der Bettler zu schützen, diese dabei jedoch nie böse beschimpfen, geschweige denn Fausthiebe oder Tritte einsetzen, wie dies in jeder anderen Stadt Aventuriens zu erwarten wäre.

Meisterinformationen:

Je eher die Helden sich den in Grangor üblichen Respekt vor Bettlern zu eigen machen, desto besser – sie können sich damit bei späteren Nachforschungen in der Stadt viel Ärger ersparen.

Im Hause Hortemann

Imposante Persönlichkeiten

Allgemeine und spezielle Informationen:

Nachdem er erst einmal gefunden wurde, braucht Klaas, der »Kähler«, nicht lange, um vom Alten Hafen zu Hortemanns Haus zu staken. Das dreistöckige Gebäude steht seinen Nachbarn entlang des Norderwaats an Pracht in nichts nach: Links öffnet sich die Fassade in zwei übereinanderliegenden Reihen eleganter Spitzbögen zum Wasser hin; rechts wird die unverputzte Klinkerwand durch Muster aus glasierten Ziegeln und ein großes Mosaik aufgelockert, das Hortemanns Wappen zeigt, einen blauen Necker oder Wassermann auf goldenem Grund.

Während einige Diener Klaas beim Ausladen des Gepäcks helfen, eilt den Helden in der Halle ein rundlicher, rotgesichtiger Mittvierziger entgegen. Es ist Relus Hortemann selbst, der seiner Erleichterung über ihr Eintreffen wortreich Ausdruck verleiht, während er sie durch das Kontor und einen langen, hohen Korridor hinunterführt. Zur Linken geben Mauerbögen den Blick auf das Warenlager frei, dessen Ballen und Kisten sich stellenweise bis auf den Gang stapeln. Über einen winzigen Hof mit ein paar Topfpalmen geht es eine halbe Treppe hinauf in ein Zwischengeschoß, hier befinden sich die Gästezimmer sowie eine luxuriöse Badstube, auf die der Hausherr stolz hinweist.

Meisterinformationen:

Verteilen Sie in der Rolle des betulichen Hausherrn die Helden auf die Gästezimmer und beschreiben sie ihnen ihr Quartier. Geben Sie mindestens einem der Helden eines der auf den Flur gehenden Einzelzimmer, damit die Architektur des Zwischengeschoßes klar wird. Bevor er schnaufend die Treppe zum Obergeschoß in Angriff nimmt, bittet Hortemann die Helden noch, in Anwesenheit seiner jüngeren Kinder als normale Gäste aufzutreten.

Allgemeine und spezielle Informationen:

Beim anschließenden Abendessen haben die Helden Gelegenheit, Hortemanns ganze, schwergewichtige Familie kennenzulernen. Seiner Frau Wanda, einer recht fülligen Blondine, ist die Anspannung deutlich anzumerken, sie bemüht sich krampfhaft, eine Konversation über unverfängliche Themen in Gang zu halten. Wiko, der stämmige 17jährige Erbe, nimmt an dem Gespräch nur Teil, solange es um Geschäfte geht. Auch Rama und Nella, die wie Zwillinge wirkenden pummeligen Töchter (14 und 15 Jahre) sagen kaum ein Wort, kichern dafür aber um so häufiger und werfen den männlichen Helden verstohlene Blicke zu. Phecadir, genannt Phexje, der quirlige Jüngste, zappelt trotz aller Ermahnungen herum wie ein kleiner Ball; er versucht nach Kräften, sich bei den Helden einzuschmeicheln, damit sie ihn am nächsten Tag mit in die Stadt nehmen – den übrigen Familienmitgliedern ist deutlich anzusehen, welchen Gefallen sie ihnen damit täten ... Schließlich thront neben dem Hausherrn noch seine Tante Ella, ihre 200 Pfund in schwarzen Taft gehüllt, und spricht eifrig dem üppigen Essen zu.

In Kontrast zu all diesen Rundungen steht Fräulein Berlit, die Erzieherin der drei jüngeren Kinder, ein dürres Persönchen mittleren Alters, das es sich offenbar zur Aufgabe gemacht hat, für seine Zöglinge zu fasten. Normalerweise äßen mit ihnen noch seine zwei Lehrlinge, Söhne befreundeter Händler, erläutert Hortemann, doch in letzter Zeit würden in Grangor sogar die Geschäfte früher abgeschlossen, weil jeder vor Einbruch der Dunkelheit zu Hause sein wolle.

Meisterinformationen:

Alle Angehörigen des Haushalts stehen Ihnen natürlich als Meisterfiguren zur Verfügung, um die Stimmung aufzulockern oder Informationen weiterzuge-

ben. »Phexje« gibt einen ganz ordentlichen Führer für die Nord- und Altstadt ab; außerdem verkehrt er im Hause des ermordeten Hagon Kuyfhoff und kann den Helden dort Zutritt verschaffen.

Während Meister Relus seinerzeit die Niederlassung seines Onkels in Methumis leitete, hat Muhme Ella die Affäre Vanderzee natürlich aufmerksam verfolgt. Wenn die Helden erst einmal auf dieser Spur

sind, kann sie ihnen auf gezielte Fragen den gesamten *Hintergrund* schildern. Schließlich können Sie die beiden Mädchen einsetzen, falls Ihre Helden ihre Bewachungsaufgabe zu wörtlich nehmen und das Haus gar nicht verlassen wollen: Die verliebten Nachstellungen der beiden »Püppchen« dürften jeden männlichen Helden binnen kurzem auf die Straße treiben ...

Kriegsrat

Allgemeine Informationen:

Nach dem Essen zieht sich Hortemann mit den Helden in den Salon zurück, um die Einzelheiten ihres Auftrages zu besprechen. Vor allem erwartet er von ihnen, daß sie nachts das Haus bewachen: Da er spätabends nicht auszugehen pflegt, wie es die bisherigen Opfer offenbar taten, befürchtet er, daß man ihn zu Hause überfallen oder entführen könnte.

Darüber hinaus hofft er, daß es den Helden gelingen wird, etwas Licht in diese mysteriöse Affäre zu bringen – den Stadtgardisten, die eben doch in erster Linie Soldaten sind, traut er in dieser Hinsicht nicht viel zu. Zumindest sollen sie versuchen, herauszufinden, von welcher Seite ihm möglicherweise Gefahr droht, um ihr um so wirksamer begegnen zu können.

Hortemann bietet jedem Helden zwei Dukaten pro Tag (plus Kost und Logis) sowie eine Belohnung von 100 Dukaten, wenn es ihnen gelingt, den oder die Mörder zu finden und so die Gefahr zu bannen.

Meisterinformationen:

Meister Relus ist zwar im Feilschen beileibe kein Anfänger, in dieser Sache jedoch verzweifelt genug, sich auf die doppelte Prämie hochtreiben zu lassen.

Spezielle Informationen:

Da es sich bei den Opfern ausschließlich um Mitglieder von Altvorderen-Häusern handelt, vermutet Hortemann den oder die Mörder ebenfalls in diesem Kreis, zu dem seine eigene Familie noch nicht lange genug gehört, als daß er in alle Geheimnisse eingeweiht wäre.

Er kann sich dieses unglaubliche Geschehen nur so erklären, daß hier alte Rivalitäten, von deren unergründlichen Tiefe er bisher nichts ahnte, plötzlich in Gewalt umgeschlagen sind – einen aktuellen Anlaß kann er jedenfalls nicht finden.

An sich brauchte dies ihn als »Neuen Mann« nicht zu betreffen; da jedoch die Ermordeten im weitesten Sinne zu seinen politischen »Freunden« zählten, fürchtet er auch um sein eigenes Leben.

Meisterinformationen:

Spätestens von hier an werden die Helden – hoffentlich – eigene Fragen an ihren Auftraggeber richten wollen. Seine Antworten sollten Sie unter Zuhilfenahme der Angaben über Grangor und seine Altvor-

deren (siehe Anhang S. 36 ff.) frei formulieren: Was hier folgt, ist nur die Liste der Hinweise und **Schlüsselinformationen**, die Hortemann den Helden geben kann.

Ob sie gezielt genug fragen, um alles zu erfahren, müssen Sie als Meister selbst entscheiden.

- Die Ermordeten zählten zu den Konservativen, den sog. »Alten Herren«, die die Stadtverfassung unverändert bewahren wollen.
- Der einzige unter seinen Standesgenossen, dem Hortemann unter Umständen zutrauen würde, einen anderen zu beseitigen, ist der jähzornige Hartie, der sich mit Hortemann und den anderen »Alten Herren« regelmäßig anlegt, aber auch mit seinen eigenen Bundesgenossen, den für eine stärkere Beteiligung der übrigen Ratsherren eintretenden »Jungen Männern«, wegen irgendwelcher Kleinigkeiten häufig Streit hat.
- **Hagon Kuyfhoff und Elimar Wollwert waren zum Zeitpunkt ihres Todes als Oberhäupter ihrer Familien amtierende Mitglieder der Inneren Stube, der auch Hortemann angehört. Knud Sandfort und Sark Wortheim dagegen hatten bereits vor einigen Jahren die Geschäfte und den Sitz in der Stube an ihre Erben übergeben. Wortheims gehören ebenfalls zur Inneren Stube, während Sandfort der Äußeren Stube angehört hatte und auch einmal Städtmeister gewesen war.**

Besonders aufmerksame Helden können evtl. jetzt schon bemerken, daß es sich angesichts der Erbllichkeit der Sitze nicht lohnt, eine Familie durch Mord aus der Politik drängen zu wollen, und daß der Mord an zwei ehemals aktiven Angehörigen der Führungsschicht eher auf eine »alte Geschichte« hinweist.

Solcher Scharfsinn bringt uns weiter – verteilen Sie für derartige Schlußfolgerungen großzügig jeweils 10 bis 20 AP!

Sollten die Helden bereits jetzt ganz gezielt nach Lebensdaten der Toten fragen, wird Hortemann sie auf die am Stadthaus angeschlagenen bzw. dort einzusehenden Nachrufe verweisen.

Rundgang durchs Haus

Meisterinformationen:

Bevor er sich zur Nachtruhe zurückzieht, führt Hortemann die Helden noch durch die wichtigsten Bereiche des Hauses, damit sie sich bei ihren Wachgängen zurechtfinden.

Auf eine detaillierte Beschreibung der Räume, die zum Teil bei dieser Führung gar nicht betreten werden, wurde hier jedoch verzichtet, da das Haus selbst nicht Schauplatz des eigentlichen Geschehens ist und auch keine Geheimnisse birgt. Es soll vielmehr als Prototyp eines Grangorer Kaufherrenhauses kurz beschrieben werden, um Ihnen die Möglichkeit zu geben, Besuche der Helden bei anderen Adressen zu improvisieren und um den Helden für ihre spätere Erkundung des Hauses Liegerfeld etwas Hilfestellung zu leisten.

Halten Sie den Rundgang entsprechend kurz und erläutern Sie die Räume anhand des Plans, den Sie den Spielern jedoch nach der Nachtwache wieder abnehmen sollten. Wenn er auf die eigentümliche Architektur angesprochen wird, sonst von sich aus, erwähnt der Hausherr beiläufig, daß sich diese Aufteilung des eng begrenzten Raumes gut bewährt habe und in den meisten Kaufmannshäusern wiederzufinden sei.

Allgemeine und spezielle Informationen:

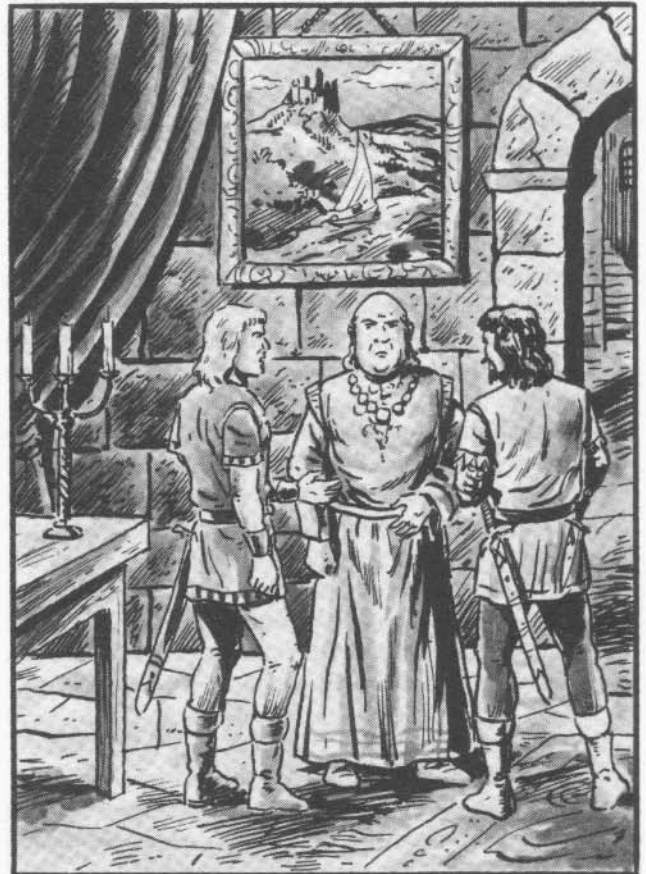
Von dem mit Wandteppichen, Kristalleuchtern und Intarsienmöbeln reich ausgestatteten Salon (03) führt Hortemann die Helden durch den ebenfalls sehr repräsentativen, zweigegliederten Speisesaal (04) auf den zum Hof hin offenen Flur (01) und erläutert mit gedämpfter Stimme, daß seine Tante das Eckzimmer (05) bewohnt. Die Loggia (06) ist nicht nur zum Hof, sondern auch nach Westen hin offen, um den Blick aufs Meer freizugeben. Durch einen Vorhang tritt man in den Flur des Wohntraktes (07), wo der Hausherr kurz auf die Treppe zum Dachgeschoß hinweist, in dem sich nur Speicherräume und die Kammern der Dienstboten befinden. Dem Treppenhaus gegenüber liegt das beheizbare Schlafzimmer der Eltern Hortemann (08), daneben das des ältesten Sohnes (09). Auf der anderen Seite liegt das Kinderzimmer (011), das als Unterrichts- und Aufenthaltsraum für die drei jüngeren Kinder dient, die nebenan ihre Schlafzimmer haben: Phecadir das mit dem Fenster zum Waat (012), die Mädchen das zur Loggia (02) hinaus (013). Fr. Berlit schläft ebenfalls hier (010).

Eine Treppe tiefer führt eine Tür auf den Flur des Zwischengeschosses (Z1). Mit den beiden Doppelzimmern zum Wasser hin (Z2), den beiden Einzelzimmern (Z3), die ihr Licht vom Hauptflur (E2) her beziehen, und der Badestube (Z4) ist es den Helden ja bereits vertraut. Darunter liegt der Wirtschaftstrakt mit der großen Küche (E10), der wohlgefüllten Speisekammer (E11) – die übrigens auch das Weinlager enthält, denn Keller

gibt es in Grangor natürlich nicht – und der geräumigen Waschküche am Wasser (E12).

Zum Hof (E1) hin ganz offen, von der Säulenhalle am Waat (E3) nur durch Buntglasfenster getrennt, dient der hohe Flur (E2) zugleich als Lichtraum. An ihn grenzen das Kontor (E4), dessen massive Doppeltür zur Nacht fest verriegelt ist, und das Warenlager (E5), in dem sich Ballen von Kusliker Leinen, Säcke mit Schwämmen von den Zyklopeninseln, Edelholzplanen aus dem Regenwald und unzählige andere Handelsgüter bis unter die vier Meter hohe Decke stapeln. Im Südteil des Erdgeschosses ist der Boden zum Schutz vor Überflutung einen guten Meter höher gelegt. Den Zugang zum Eckraum (E6) versperrt eine stabile, eisenbeschlagene Tür: Dieser beheizbare Raum dient zur Lagerung besonders wertvoller oder empfindlicher Waren. Der Südteil des Flurs (E7) und die Terrasse (E8) können bei Hochwassergefahr einen Teil der Waren aus dem Lager aufnehmen. Im Moment sind sie unbenutzt; auf der Terrasse lagern Balken und Bretter, aus denen im erwähnten Katastrophenfall im Lager ein Hängeboden eingezogen wird.

Hortemann überzeugt sich höchstpersönlich, daß das Hoftor gut verschlossen ist, weist die Helden noch auf die Toilette unter der Treppe (E9) hin und entschwindet dann nach oben.



Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden nun Vorbereitungen für ihre Nachtwache treffen – sie sind schließlich nicht zum Vergnügen hier! Besonders gute Maßnahmen sollten Sie evtl. mit bis zu 20 AP belohnen, besonders schlampiges oder auch übertriebenes Vorgehen, das zu viele Helden um ihren Schlaf bringt, entsprechend sanktionieren. Vom Flur des Obergeschosses aus hat man einen guten Überblick sowohl über den Hof als auch über die Kanalfont; wird der Vorhang offengelassen, kann man von hier aus auch die Schlafzimmertür im Auge behalten. Zur Not

könnte also ein einzelner Held Dienst schieben (falls Ihre Gruppe nicht sehr stark ist). Zwei wären natürlich sicherer, einer in jedem Stockwerk. Mehr als zwei Wachen aufzustellen ist sicher überflüssig, sofern die anderen ihre Zimmertüren offenlassen und nicht schlafen wie die Bären ...

Während dieser ersten Nacht geschieht nichts, aber würfeln Sie trotzdem ein paarmal mit bedeutungsvoller Miene, um Ihre Leute auf Trab zu halten; wer Hortemanns Wein allzu freudig zugesprochen hat, sollte Kraftproben ablegen, um nicht auf Wache einzuschlafen.

Unterwegs in Grangor

Meisterinformationen:

Nach einem üppigen Frühstück im Hause Hortemann werden Ihre Helden sicher schon darauf brennen, die berühmte »Stadt im Meer« zu erkunden. Leider ist es völlig ausgeschlossen, eine Handelsmetropole wie Grangor in einem Abenteuer dieses Formats eingehend zu beschreiben. Wir mußten uns darauf beschränken, die Atmosphäre, welche den Fremden in der Stadt umgibt, ganz allgemein zu schildern und ansonsten nur auf diejenigen Orte und Personen einzugehen, mit denen die Helden im Rahmen ihrer Nachforschungen sicher oder nur bedingt zu tun bekommen. Normale Stadtaktivitäten der Abenteurer, wie Einkäufe oder Besuche in Gast- und anderen Häusern, sollten Sie improvisieren und mit den vorgegebenen Begegnungen verknüpfen.

Allgemeine und spezielle Informationen:

Das erste, was dem Besucher in Grangor auffällt, ist wohl die Enge, die von Sonnenaufgang bis zum Abend zwischen den Häusern herrscht. Von seinen 8000 Einwohnern scheinen sich die allermeisten zusammen mit einigen hundert Pilgern und Seeleuten auf den engen Gäßchen zu drängen, die eigentlich nirgendwo hinführen, sondern einfach der Lage der einzelnen Inselchen folgen. Zahllose Brücken, Brückchen und Stege verbinden diese natürlichen »Viertel« untereinander und verstärken den Eindruck eines unentwirrbaren Labyrinthes noch.

Für längere Strecken benutzt deshalb jeder, der es sich leisten kann oder viel zu transportieren hat, einen der flachbodigen Kähne, sei es sein eigener oder ein Mietboot. Nicht nur die Handelsherren lassen sich mit ihren Warenproben vom Lager bis dicht an ihre Gildehalle fahren, auch die kleinen Krämer, die mit allerlei Gebrauchsgegenständen hausieren, und die Bauern vom Festland, die am Morgen mit Obst, Gemüse, Fleisch und Meiereiwaren in die Stadt kommen, staken ihre

Kähne unter lauten Ausrufen die Waate entlang, bevor sie schließlich an einem der schwimmenden Märkte festmachen, die fast jeden unbebauten Uferstreifen einnehmen. Selbst in der Efferdstadt liegen jedoch nicht alle Häuser am Wasser, und so bleibt einem nach einer Kahnfahrt oft nichts anderes übrig, als sich ins Gewühl zu stürzen. Besonders in der Altstadt, wo sich um Efferdtempel und Stadthaus die Zunft- und Gildehallen, Pilgerherbergen und Wirtshäuser angesiedelt haben, ist zwischen Bettlern, Pilgern, Händlern, Gauklern, Matrosen, Handwerkern, Kaufleuten und den Lastträgern in ihrem Gefolge oftmals kaum ein Durchkommen.

Tritte auf die Zehen und Knüffe in die Rippen sind dabei noch weit weniger lästig als der allgegenwärtige vielstimmige Singsang der Bettler, die abwechselnd Efferd preisen und ihr eigenes Los bejammern. An jeder Ecke, in jedem Durchgang und vor allem auf jeder Brücke sitzen sie, wo immer es geht gleich zu mehreren und so verteilt, daß man ihnen gar nicht entkommt. Für den Geizhals, der nicht wenigstens hier und da ein paar Kupferlinge in ihre Schalen fallen läßt, wird der Weg schnell zu einem wahren Spießbrutenlauf unter ihrem beißenden Spott und den tadelnden Blicken der braven Efferd-Anhänger um ihn herum – kein Wunder, daß die gestickte Almosenbörse am Gürtel bei Männern wie Frauen geradezu das Markenzeichen der Grangorer Tracht ist ...

Über dem ganzen Treiben wacht das wohlwollende Auge des Gesetzes: Doppelstreifen der Stadtgarde patrouillieren hier und da durch die Straßen, und auf dem Grootewaart drehen sechs Mann in einem Wachboot mit gleichmäßigem Ruderschlag ihre Runden. Die Gardisten tragen wattierte Röcke oder Lederrüstungen und sind nur mit langen, bronzebeschlagenen Knütteln bewaffnet. – Viel Arbeit scheinen sie auch nicht zu haben, denn auf Grangors Straßen geht es bei all dem lauten Gedränge erstaunlich friedlich zu. Fremde, be-

sonders Pilger, werden freundlich behandelt, und unter den Einheimischen herrscht häufig sogar ein ausgesprochen fröhlicher Ton – sich einen von ihnen als Mörder vorzustellen, will einem schwerfallen ...

Meisterinformationen:

Sollten die Helden tatsächlich so unvorsichtig sein, trotz des eben geschilderten Gedränges keine beson-

deren Vorkehrungen zum Schutz ihrer Barschaft zu treffen, so hetzen Sie bitte unbedingt Grangors gewiefteste Taschendiebe auf sie: Dummheit muß bestraft werden! Ansonsten haben wir bewußt darauf verzichtet, hier Tabellen zum Auswürfeln zufälliger Begegnungen vorzulegen: In den nächsten Tagen dürften die Helden auch ohne derartige Ablenkungen genug zu tun haben ...

Unheimliche Begegnung: Die Bettler

Meisterinformationen:

Die Allgegenwart der »Graufüchse« wird den Helden auf ihrem ersten Ausflug schon nach wenigen hundert Metern auffallen; machen Sie ihnen klar, daß sie sich praktisch ständig im Blickfeld mindestens eines Bettlers befinden. Dies ist zunächst kein Problem; sobald die Helden jedoch mit ihren »Ermittlungen« beginnen, d. h. Hausbesuche machen, Gastwirte oder gar einige Bettler zu den Morden befragen usw., werden sie bald das Gefühl nicht mehr los, von den Graufüchsen besonders beobachtet zu werden. Wenn Hortemanns »Schnüffler« ihre Nachforschungen fortsetzen, beschränken sich Bettler und Gaukler nicht mehr aufs Beobachten: Sie werden deutlich versuchen, Gespräche zu belauschen und zu stören, indem sie sich dazwischendrängen, evtl. die Gesprächspartner der Helden sogar einschüchtern, sofern es sich um Leute aus dem Volk handelt. Ja, sie gehen schließlich sogar so weit, die Helden aktiv und direkt zu behindern, indem sie ihnen den Weg verstellen, sie über Krücken stolpern lassen usw.

Steigern Sie den Druck langsam, aber stetig, solange die Helden ihre Informationen sammeln. Aggressive Reaktionen haben wenig Sinn: Helden, denen die Sonderstellung der Grangorer Bettler noch nicht aufgefallen ist, werden bald merken, daß ein Fremder, der sich mit ihnen anlegt, grundsätzlich im Unrecht ist, auch und gerade in den Augen der Stadtwache, die aus Erfahrung weiß, daß die Graufüchse keinen Streit suchen. Wenn die Helden davon überzeugt sind, daß die Bettler irgend etwas mit den Mordfällen zu tun haben, ist der Zeitpunkt gekommen, mit dem Mord an Hartie fortzufahren, in dessen Folge sie sich als Verbündete bei der Suche nach dem Schuldigen entpuppen.

Falls Ihre Helden bereits Gelegenheit hatten, die Dienste der aventurischen Bettlergilde in Anspruch zu nehmen, und sich auch in Grangor wegen Informationen an sie wenden wollen, werden sie – nicht ohne anfängliches Mißtrauen – an die Pilgerherberge »Zur offenen Hand« verwiesen (Nr. 10). Dort kassiert der Wirt zunächst die übliche Gebühr von 30 Silbertalern. Die Auskünfte, die er im Zusammenhang mit den Morden geben kann, gehen jedoch kaum über das hinaus, was die Helden bereits wissen, denn die Nacht verbringen die Bettler in ihren armseligen Unterkünften in der Südstadt. Immerhin können die Helden für ihr Geld einige Wege sparen, denn die Graufüchse verfügen über folgende **Schlüsselinformationen:**

- **Die Mordopfer waren in der Tat äußerlich unversehrt, wiesen jedoch alle einen verschreckten, panikartigen Gesichtsausdruck auf, der wohl nicht nur auf das überraschende Ertrinken zurückzuführen ist.**
- **Keiner der Ermordeten frequentierte den Tempel der Rahja in der Südstadt oder eines der im selben Viertel gelegenen einschlägigen Etablissements. Was sie mitten in der Nacht allein draußen zu suchen hatten, bleibt ein Rätsel.**

Wenn die Helden bei dem Gespräch in der Herberge glaubhaft machen können, daß sie ehrlich an einer Aufklärung der Morde interessiert sind, hören die Nachstellungen der Bettler natürlich auf. In diesem Fall müssen Sie als Meister entscheiden, wann die Helden genug erfahren haben, daß sie mit dem Mord an Hartie und den weiteren Ereignissen fortfahren können.

Notwendige Begegnung: Die Leibwache des Städtmeisters

Spezielle Informationen:

Mitten im schönsten Gewühl ertönt plötzlich der Ruf »Platz, Platz für den Städtmeister!«, worauf die Grangorer bereitwillig an die Straßenseiten zurückweichen, um eine ca. drei Meter breite Gasse freizumachen. Diese entlang kommen in gemächlichem Gleichschritt

vier Stadtgardisten in Lederrüstung, die einen großen, weißhaarigen Herrn im reichbestickten Umhang flankieren. Im Gegensatz zu den normalen Streifen tragen diese Gardisten keine Knüppel, sondern gefährlich aussehende Zweililien in den Händen. Die Leute scheinen von ihrem martialischen Auftreten allerdings nicht sehr

beeindruckt zu sein, Grüße und gelegentliche Scherzworte werden dem Städtmeister zugerufen. Er erwidert beides leutselig, bleibt dabei jedoch nicht stehen, und die ansonsten nicht unfreundlichen Gardisten achten streng darauf, daß ihm niemand zu nahe kommt.

Meisterinformationen:

Jeder Grangorer, den die Helden auf diese mit dem friedlichen Treiben ringsum doch kontrastierende Szene ansprechen, wird den Fremden gern erklären, daß vor ungefähr 20 Jahren der damalige Städtmeister einem Mordanschlag aus seiner Umgebung zum Opfer fiel. Seitdem wird der Amtsinhaber ständig von einer bewaffneten Leibgarde begleitet, und

man darf sich ihm nur bei besonderen Anlässen in geschlossenen Räumen – nach vorheriger Überprüfung – auf weniger als zwei Armeslängen nähern. Fragen der Helden nach Namen und Einzelheiten kann der Betreffende leider nicht beantworten.

Falls besonders schlaue Helden hier eine Verbindung zu Hortemanns Familiengeschichte herstellen oder sich von seiner Tante die Einzelheiten des Städtmeistermordes erzählen lassen, haben sie eine gute Chance, den Fall schneller zu lösen, als er hier chronologisch entwickelt wird. Sie als Meister müßten dann die weitere Folge der Ereignisse improvisieren; das bedeutet zwar mehr Arbeit, doch sollten Sie Ihre Spielerrunde deswegen auf keinen Fall bremsen.

Die Häuser der Altvorderen

Meisterinformationen:

Die Häuser der vier Mordopfer liegen, wie die der anderen Altvorderen auch, entlang des Norderwaats verteilt. Nur bei Kuyfhoff jr. (Nr. 2), dessen kleiner Sohn ein Spielkamerad des nur wenig älteren Phexje Hortemann ist, finden die Helden Einlaß und auf ihr Fragen hin vielleicht auch eine Information (s. u.). Die anderen Familien (Häuser Nr. 3 bis 5) haben sich nach dem mysteriösen Tod ihrer Oberhäupter ganz auf sich selbst zurückgezogen und lassen weder völlig Fremde noch solche, die sich auf Hortemann oder einen anderen Altvorderen berufen, über ihre Schwelle. Dies trifft natürlich noch verstärkt auf Hartie sen. (Haus Nr. 6) und die übrigen Altvorderen zu (falls die Helden hier Besuche machen wollen, wählen Sie beliebige Häuser am Norderwaat), deren jeder sich schon als das nächste Opfer sieht und seinen »lieben Freunden« nicht mehr über den Weg traut. Auch die Befragung von Dienstboten, die diese Häuser mit irgendwelchen Aufträgen verlassen, bringt die Helden nicht weiter (fällt aber mit Sicherheit den Bettlern auf).

Im Hause Kuyfhoff hat niemand in der Mordnacht etwas Außergewöhnliches bemerkt. Allerdings antwortet eines der Dienstmädchen auf entsprechende Fragen der Helden mit einer wortreichen Erklärung, warum sie sowieso nichts hätte bemerken können, da ihre Kammer im Dachgeschoß läge und

zum Nachbarhaus hinausginge, sie außerdem einen festen Schlaf habe usw. – Falls die Helden hier nicht von vornherein einen »Braten« riechen, erlauben Sie den Klügeren unter ihnen Talentproben auf ihren »Sechsten Sinn«. Tatsächlich hielt das Mädchen in der fraglichen Nacht gegen Mitternacht Ausschau nach seinem Liebhaber, der über das Dach des niedrigeren Nebenhauses zu »fensterln« pflegt, als sie zu ihrer größten Überraschung sah, wie der Hausherr still und leise aus der Hoftür schlüpfte und nach einem prüfenden Blick in die Runde um die Hausecke verschwand.

Neugierig war sie daraufhin zum Gangfenster auf der Waatseite geflitzt und hatte von dort beobachten können, wie Hagon Kuyfhoff seinen Weg über die Brücke nach Süden nahm.

Wie die Helden dies in Erfahrung bringen können, liegt ganz bei Ihnen – am aussichtsreichsten dürften freundliches Entgegenkommen, ggf. mit magischer Unterstützung, sowie das hochheilige Versprechen sein, das »süße Geheimnis« nicht zu verraten. Weder das Dienstmädchen selbst noch andere Angehörige des Personals oder der Familie Kuyfhoff können sich erinnern, daß der alte Hagon jemals derartige nächtliche Ausflüge unternommen hätte – die Aussage des Mädchens, das fast jede Nacht des letzten Jahres auf seinen Freund gewartet hat, ist dabei noch am zuverlässigsten.

Das Stadthaus

Allgemeine Informationen:

Das Grangorer Stadthaus stellt sich als rechteckiger, vierstöckiger Ziegelbau dar, dessen Masse durch zahlreiche Arkaden in der Fassade aufgelockert wird. Im ersten Obergeschoß führt ein Übergang in den schmalen Turm, der das Gebäude an seiner Westseite überragt. Rund um das Stadthaus herrscht ein reges Treiben von Ratsherren in Amtstracht, Bürgern und Gardisten.

Spezielle Informationen:

Alle Fenster im Erdgeschoß sind vergittert. Am Portal in der Westfassade wachen zwei Stadtgardisten über den Zutritt zum Gebäude. Rechts und links des Eingangs hängen mehrere Holztafeln, auf denen mehr oder weniger dicht Schriftstücke angeschlagen sind; ihre Überschriften lauten: »Bekanntmachungen«, »Aufgebote«, »Totentafel«, »Häuserbuch«.

Meisterinformationen:

Falls die Helden ohne bestimmten Grund ins Stadthaus wollen, müssen sie leider feststellen, daß sie ohne ein glaubwürdiges Anliegen an den Gardisten nicht vorbeikommen, da diese sie sofort als Ortsfremde erkennen. Falls sie ein Anliegen erfinden, werden sie von einem Hausdiener zum zuständigen Ratschreiber geführt, der sich ihrer dann annimmt. Dasselbe gilt, wenn sie zum Ratsconsulenten Fröhling wollen.

An der Totentafel hängt noch der Nachruf des Rates auf den zuletzt ermordeten Sark Wortheim; geben Sie den Spielern lesekundiger Helden den entsprechenden Text aus dem Anhang zu lesen. Die Frage nach den übrigen Nachrufen, plausibel begründet zum Beispiel mit der Berichterstattung für die »Havena-Fanfare«, wäre ein Grund, das Stadthaus zu betreten.

Die Nachrufe müßten sich im Archiv befinden, meint der Türsteher; leider ist der Archivar krank,

und sein Gehilfe glaubt zu wissen, daß sie vorläufig bei der Inneren Stube liegen, deren Sekretär bestimmt bald wieder aus der Mittagspause kommt.

Leider hat er sie gerade zum Abschreiben gegeben, und in der Schreibstube ist zu erfahren, die Originale seien ans Archiv zurückgegangen, während man den Helden leider keinen Einblick in die Kopien geben kann, da diese ja zu den Akten der Geheimen Stube gehören ... Erst wenn Sie sicher sind, daß Helden und Spieler bei der nächsten Instanz rettungslos dem Delirium bureaucraticum verfallen würden, sollten Sie den Spielern die übrigen Texte aushändigen! Zusammen ergeben sie **Schlüsselinformationen:**

Zwischen 979 und 981 gehörten Kuyfhoff, Wollwert und Wortheim alle der Inneren Stube an. Sandfort übernahm 980 das Amt des Städtmeisters (und damit den Vorsitz in beiden Geheimen Stuben).

Das Schinderwaat

Allgemeine Informationen:

Der ost-westlich verlaufende Kanal wird offenbar kaum von Kähnen benutzt. Er trennt die Stadthausinsel von der des Efferd-Heiligtums und begrenzt den Fischmarkt im Süden. Zwei Brücken verbinden das Stadthaus mit dem Tempel, eine weitere endet bei der großen Fischhalle; wie alle anderen sind auch sie mit Bettlern besetzt. An der mittleren Brücke ist ein massiver Kranbalken angebracht, an dem an einer Kette ein eiserner Käfig hängt, ca. einen Meter im Geviert und zwei Meter hoch. Auf dem Boden des Käfigs, zwischen den Gitterstäben mit den Beinen baumelnd, sitzt ein junger Mann in ehemals wohl farbenfroher, jetzt arg mitgenommener Kleidung. Eine Gruppe Pilger, deren Führer mit großen Gesten auf den Stadtturm und die Kuppel des Efferd-Tempels deutet, wirft verwunderte Blicke auf den Käfig und seinen Insassen.

Spezielle Informationen:

Eine Anschlagtafel am Brückengeländer verkündet, daß Rego Ferdons aus Grangor vom Polizeigericht des Diebstahls einer Börse überführt und zu dreimaligem Untertauchen am selben Abend verurteilt wurde. Der Führer hat sich inzwischen von den architektonischen

Wundern seiner Heimatstadt abgewandt und erläutert den Pilgern die Bedeutung des Käfigs in der Grangorer Rechtspflege: »In vielen Fällen wird, wer sich eines Diebstahls oder Betruges schuldig gemacht hat, zusätzlich zu einer Geldstrafe vom Polizei- oder Marktgericht auch dazu verurteilt, hier untergetaucht zu werden, damit das Volk Zeuge der Bestrafung werde und der Delinquent in Efferds Element seine bösertige Natur ablege. Andere peinliche Strafen gibt es in Grangor nicht. Nur für schwere Vergehen gegen das Gemeinwesen kann man zu Ruderdienst in der Kriegsflotte verurteilt werden. Auch Todesurteile, die unsere Innere Stube verhängt, werden hier vollstreckt statt durch Hängen oder Köpfen: Auf diese Weise liegt es bei Efferd, in seiner unergründlichen Weisheit einen vielleicht zu Unrecht Verurteilten vor dem Ertrinken zu bewahren und so seine Unschuld zu erweisen.«

Meisterinformationen:

Die Anwohner des Schinderwaates haben im Zusammenhang mit den Morden nichts Auffälliges gesehen oder gehört. Sie sind von der Stadtgarde bereits eingehend befragt worden und reagieren eher zurückhaltend auf schnüffelnde Fremde.

Das Gasthaus »Zu den zwei Lilien«

Meisterinformationen:

Falls die Helden das Streitgespräch an Bord der »Ne-reide« mitbekommen haben, werden sie evtl. versuchen, den erwähnten Augenzeugen der Leichenfunde in diesem Stammlokal der Stadtgarde aufzustoßern. Das Haus liegt im Westteil von Grangor, in

der Nähe der Gardekaserne, und ist nur mit der Fähre vom Pilgerhafen oder Neuen Hafen aus oder mit dem Mietboot zu erreichen. Der Fährpreis beträgt drei Kreuzer, das Mietboot ca. einen Heller für 500 Meter Strecke – Handeln ist hier erlaubt! Die »Zwei Lilien« sind von Sonnenaufgang bis gegen



Mitternacht geöffnet, was über die Polizeistunde hinausgeht – aber für Stadtgardisten im Dienst existiert das Lokal gar nicht, sie treffen sich hier nur in ihrer Freizeit, um ihr Heimweh zu ertränken und Soldatengeschichten auszutauschen. Da das Haus von keiner Streife heimgesucht wird, frequentieren es auch die Matrosen aus dem Hafen gern, für die sich aber das Problem der Rückkehr auf ihre Schiffe nach dem Zapfenstreich ergibt ... Wirklich lichtscheues Gesindel wird von den Gardisten in »ihrer« Kneipe nicht geduldet, überhaupt achten sie scharf auf die Hausordnung. Falls sich ein Held unvorsichtig benimmt, etwa einem der Serviermädchen zu nahe tritt, brechen Sie ruhig eine Schlägerei vom Zaun, die durch keine Patrouille gestört wird – die Spieler haben sich bestimmt schon beklagt, daß nicht genug los sei, oder?

Allgemeine Informationen:

Schon an der Tür schallt einem das Stimmengewirr aus dem Schankraum entgegen – offenbar sind die »Zwei Lilien« gut besucht. Es riecht nach kräftigem Bier und nach dem Glühwein der Söldner, aber welche Enttäuschung: Der ganze Raum steckt voller Zivilisten – weit und breit kein einziger Gardist!

Spezielle Informationen:

Erst nach und nach lassen sich die »Zivilisten« unterscheiden: Etwa 20 der Anwesenden lassen in Bewegung

gen, Tonfall und Gesprächsthemen die Söldner erkennen, ein weiteres Dutzend sind offenbar Matrosen. Diese beiden Gruppen führen das Wort, während sich eine Handvoll Grangorer Handwerker und Fischer in einer Ecke eher schweigsam ihrem Bier widmen.

Meisterinformationen:

Um unseren Helden das Leben nicht zu schwer zu machen, wollen wir annehmen, daß sich Sergeant Pfeffer, der bei der Bergung und Untersuchung der Leichen dabei war, im Lokal befindet. Wie sie ihn ausfindig machen, bleibt den Helden überlassen; am einfachsten wäre wohl, einfach abzuwarten, denn früher oder später wird er selbst die Geschichte erzählen, um Gerüchte zu widerlegen, die von den Matrosen nachgeredet werden. Aber auch einem Spielchen ist Pfeffer nie abgeneigt, und eine Lokalrunde taut auch Veteranenherzen auf, wenn sie nicht gerade auf die ganz plump-vertrauliche Tour angeboten wird. **Schlüsselinformationen:**

Pfeffer kann bestätigen, daß die Ermordeten keinerlei Verletzungen trugen, noch nicht einmal Kratzer, wie man sie bei Widerstand gegen einen Überfall erwarten würde. Dagegen ist ihm der allen Toten gemeinsame, völlig verängstigte Gesichtsausdruck aufgefallen – er hat schon einige Mordopfer gesehen, aber noch keines, das in so offensichtlicher Panik gestorben war.

Die Tempel der Stadt

Meisterinformationen:

Falls unter den Helden Geweihte der in Grangor verehrten Gottheiten sind, werden sie sicher als erstes ihren Amtsbruder im örtlichen Tempel aufsuchen wollen (wenn nicht, ziehen Sie AP ab, es wäre nämlich ihre götterverd... Pflicht!), auch in der Hoffnung, von diesem einige Hinweise zu bekommen. Im Falle des *Efferd-Heiligtums* führt dies zu einem Vorgriff auf das Spielgeschehen: Es geht dann zunächst mit dem Abschnitt »Gespräch im Tempel« weiter.

Da die Helden dort die meisten der ihnen noch fehlenden Informationen erhalten können, sollten Sie ihnen entsprechend weniger Zeit für weitere Nachforschungen lassen und so bald wie möglich den Mord an Hartie sen. einbringen, um sie etwas unter Druck zu setzen.

Der *Rondra-Tempel* der Stadt liegt im Westteil, bei der Kaserne der Stadtgarde (Übersichtsplan, Feld J 22),

der *Tempel der Tsa* wacht über das Neubauviertel im Süden (Feld T 33). Die Magiergilde mit dem *He-sinde-Schrein* liegt westlich des Stadthauses (Feld S 15). Alle drei sind durchaus einen Ausflug wert, ihre Vorsteher können jedoch trotz offensichtlich besten Willens keine sachdienlichen Hinweise geben. Schließlich besteht noch die Möglichkeit, daß einige Helden den skeptischen Bemerkungen Käpt'n Ramaschs von der »Nereide« folgen und – natürlich nur aus »dienstlichen« Gründen – den *Rahja-Tempel* aufsuchen, der ebenfalls in der Südstadt beim Neuen Hafen liegt (Feld Q 35). Mit Fragen nach den Ehrwürdigen Altvorderen ernten sie bei den ansonsten äußerst entgegenkommenden Geweihten jedoch nur blankes Erstaunen: Der Tempel wird hauptsächlich von Fremden besucht, aus Grangor trauen sich – offiziell – nur wenige hin, und die »besseren Herrschaften« kennen offenbar andere Arten der Zerstreung.

Die weiteren Ereignisse

Meisterinformationen:

Während die Helden in der Stadt versuchen, ihr auf die Spur zu kommen, hält die Mörderin natürlich nicht still. Sie wird vielmehr ihren ursprünglichen Plan weiterverfolgen und in der zweiten Nacht nach Ankunft der Helden deren Schützling Hortemann umzubringen versuchen. – Wir können hoffentlich davon ausgehen, daß die Helden dies vereiteln werden, wobei sie einiges über die Täterin und ihre Vorgehensweise erfahren.

Die Druidin läßt nach diesem Mißerfolg Hortemann zunächst einmal in Ruhe: Da er nicht zu den »Mördern« ihres Sohnes, sondern nur zu den Nutznießern des Urteils gehört, ist sie bei ihm nicht unbedingt darauf festgelegt, ihn im Schinderwaat zu

ertränken, sondern kann ihm zu gegebener Zeit eine Krankheit an den Hals wünschen ... Statt dessen wird sie kurz darauf den letzten noch lebenden Richter von damals, Hartie sen., in bewährter Manier zu Treibgut machen.

Mit der Auffindung von Harties Leiche werden die Helden wieder fest in einen Handlungsablauf eingebunden, der ihnen zu den noch fehlenden Informationen verhilft und in die Auseinandersetzung mit der Druidin mündet.

Es bleibt daher Ihnen als Meister überlassen, wann Sie dieses Ereignis einführen: Nachdem die Helden Ihrer Ansicht nach in ihren eigenen Nachforschungen weit genug gediehen sind – oder sich völlig verrannt haben.

Ein nächtlicher Spaziergang

Allgemeine Informationen:

Der zweite Abend der Helden in Grangor wird wie der erste von einem ausgedehnten Nachtmahl mit der Familie ihres Auftraggebers beherrscht – was einen guten Magen erfordert.

Nach dessen Ende ziehen sich die Hortemanns auf ihre Zimmer zurück, während der Hausherr mit den Helden kurz ihre Aktivitäten vom Tage bespricht, bevor er dann ebenfalls das eheliche Schlafgemach aufsucht – nicht ohne ihnen noch einmal eindringlich höchste Wachsamkeit für die Nacht einzuschärfen.

Meisterinformationen:

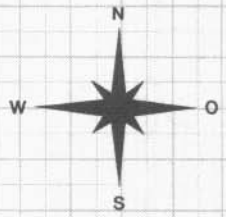
Lassen Sie die Helden wie vorgesehen ihre Nachtwache antreten – und KK-Proben gegen das Einschlafen durchführen, falls sie Ihnen irgendeinen Anlaß dazu bieten sollten. Sofern die Wache nicht schläft, kann sie Hortemanns Ausflug von Anfang an beobachten; andernfalls lassen Sie jemanden aufmerksam werden, bevor er außer Reichweite ist.

Spezielle Informationen:

Etwa eine halbe Stunde vor Mitternacht öffnet sich fast lautlos die Tür des Schlafzimmers. Vater Hortemann

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

GRANGOR



50m

Lagune

Pilger-
hafen

Fisch-
markt

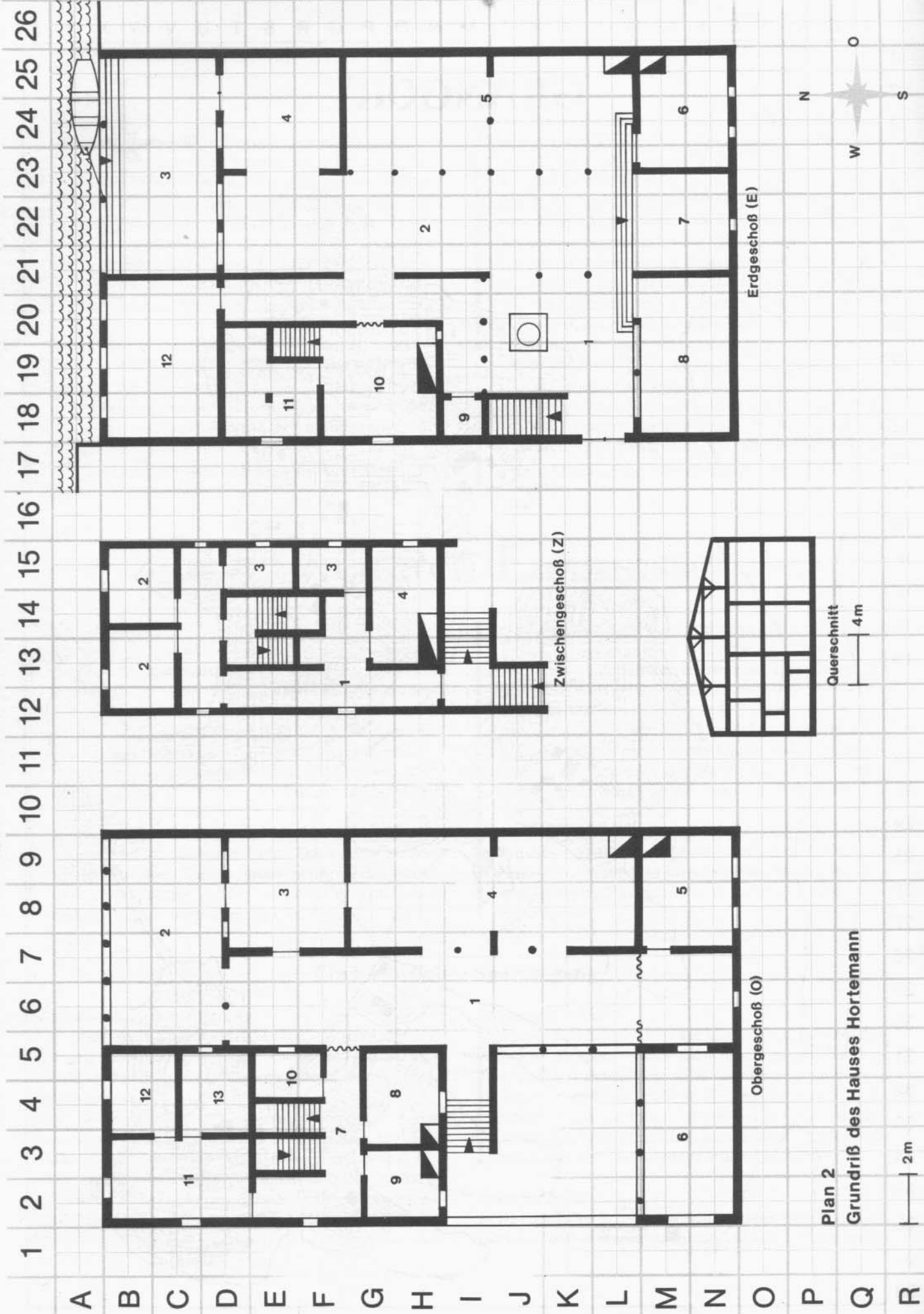
Neuer
Hafen

--- Fähren

■ Tempel und
öffentliche Gebäude

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38





Plan 2
Grundriß des Hauses Hortemann

Plan 3 (für den Meister)

- 1 Haus Hortemann
- 2 Haus Kuyfhoff
- 3 Haus Sandfort
- 4 Haus Wollwert
- 5 Haus Wortheim
- 6 Haus Hartie
- 7 Stadthaus
- 8 Efferd-Heiligtum
- 9 »Zu den Zwei Lilien«
- 10 »Zur Offenen Hand«
- 11 Haus Liegerfeld

 Ufermärkte



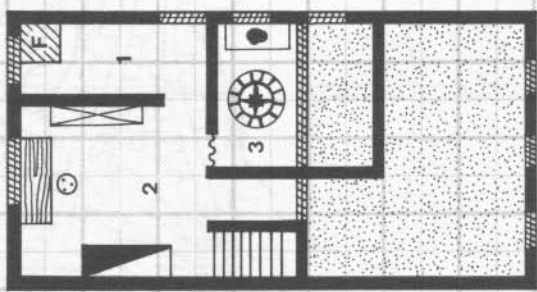
Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

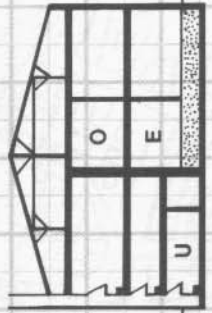
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

Plan 4
Haus Liegerfeld
(für den Meister)

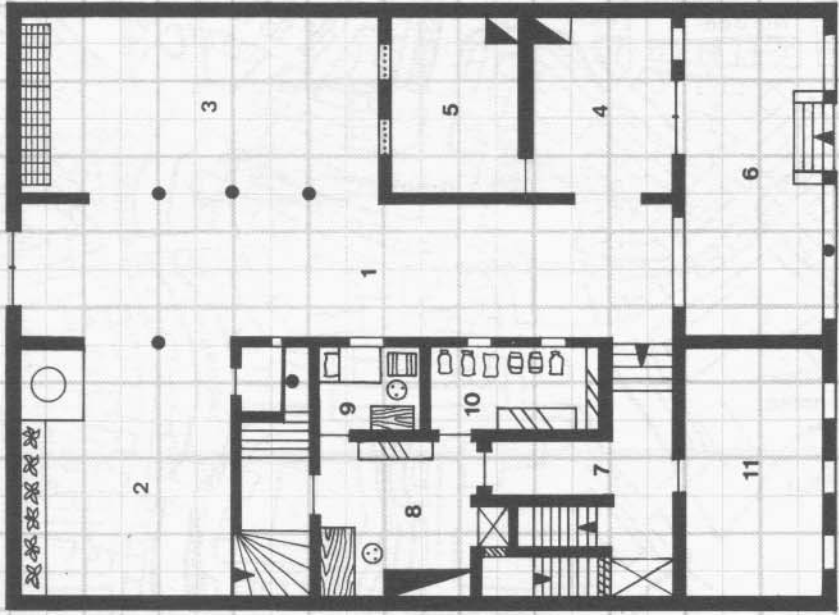
2 m



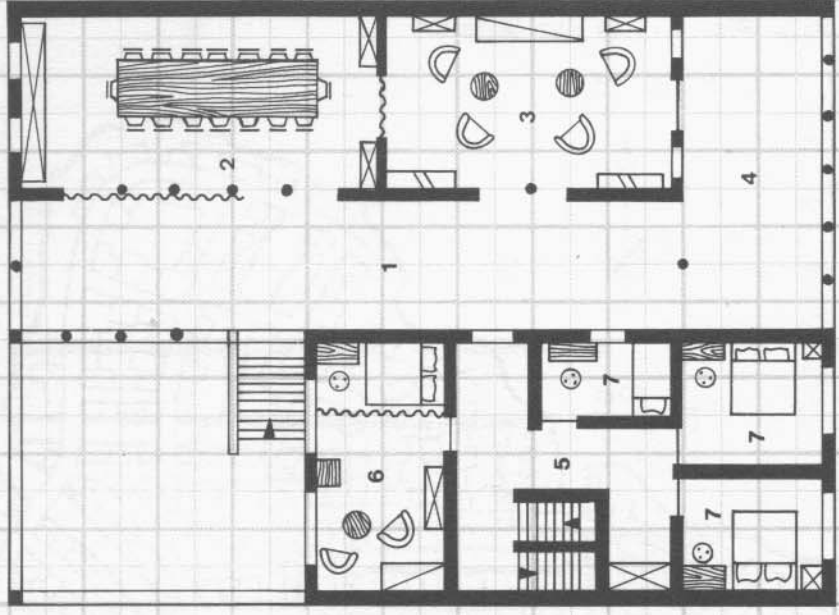
Untergeschoß (U)



4 m



Erdgeschoß (E)



Obergeschoß (O)



tritt heraus und bewegt sich leise über den Flur und die Hofterrasse hinunter. Falls ein gewisses Örtchen sein Ziel ist, hat er sich offenbar auf eine längere Sitzung eingerichtet, denn er ist fix und fertig angekleidet ... Er biegt jedoch am Fuße der Treppe nicht nach links ab, sondern bleibt hinter dem Hoftor stehen. Er zieht den Riegel zurück, lauscht einige Augenblicke zur Straße hin und schlüpft dann hinaus.

Meisterinformationen:

Die wachenden Helden, die dies im Licht der Hoflampen verfolgen, haben die Wahl, ob sie ihren Auftraggeber abfangen wollen oder schnell und leise ihre Kameraden wecken, um ihm unauffällig zu folgen.

Hortemann steht unter dem magischen Bann einer *Miniatur der Herrschaft*, die Krimheldin Vanderzee von ihm angefertigt hat. Mit ihrer Hilfe gibt sie ihm die Vorstellung ein, er müsse jetzt unbedingt allein einen Spaziergang zum Fischmarkt und an dessen Ostseite entlang machen. Falls die Helden – von deren Auftrag die Druidin ja nichts weiß – ihn aufhalten wollen, erklärt er, nur kurz frische Luft schnappen zu wollen, und verbittet sich ggf. ihre Begleitung. Wenn sie ihm nicht den Weg versperren, marschiert er einfach los; tun sie es, wird er sehr ungehalten reagieren und dabei, vom anfänglichen Flüstern abgehend, immer lauter werden, so daß zumindest einige Angehörige des Haushalts aufwachen. Mit vereinten Kräften sollte es schließlich gelingen, ihn daran zu erinnern, daß die Helden nur zur Wahrung seiner Sicherheit da sind und ein nächtlicher Spaziergang viel zu gefährlich wäre. Wenn ihm das eindringlich vor Augen gehalten wird – bei seinem wortreichen Protest keine leichte Sache –, reagiert er auf einmal, ca. 15 Minuten nach dem Verlassen seines Zimmers, ganz verstört: Natürlich sei es nachts jetzt viel zu gefährlich, was denn alle von ihm wollten, und was er überhaupt in diesem Aufzug hier mache. (Da er nach einer ganzen Weile nicht erschienen ist, hat die Druidin ihren Zauber beendet, und ihr Opfer kann sich an nichts erinnern.) Er zieht sich dann bald in sein Zimmer zurück, wird jedoch ca. drei Stunden später einen neuen »Ausbruchversuch« machen, wobei er diesmal noch mehr auf Heimlichkeit achtet und die Treppe im Wirtschaftstrakt benutzt, die er von der Zimmertür aus mit zwei Schritten erreichen kann. Richten Sie es trotzdem so ein, daß die Helden ihn rechtzeitig entdecken.

Falls die Helden beschließen, ihm in einigem Abstand zu folgen (sei es beim ersten oder beim zweiten Mal), können sie beobachten, wie er zielstrebig in Richtung Südosten wandert:

Spezielle Informationen:

Hortemann sieht sich an der Hausecke kurz um, dann folgt er der Gasse nach Osten bis zur nächsten Kreuzung

und biegt dort nach Südosten ab. An der letzten Brücke wendet er sich in Richtung Pilgerhafen, biegt jedoch gleich wieder links ab und überquert das Grootewaart, um dann über die erste Gasse rechts den Fischmarkt zu erreichen und ostwärts zu umrunden. Um diese Zeit sind Grangors tagsüber so überfüllte Straßen wie leergefegt; sind doch einmal Schritte oder Stimmen zu hören, so verharret der Herr im Schatten oder verschwindet in einer Seitenstraße, bis die Gefahr einer Entdeckung vorüber ist. Dabei ist er in seinen dunklen Kleidern sowieso kaum zu sehen, denn der Himmel ist, wie so oft über dem Lieblichen Feld, wieder einmal bedeckt, und dichte Nebelschwaden liegen über Waaten und Gassen.

Meisterinformationen:

Machen Sie den Helden die Verfolgung in dieser fremden Umgebung nicht zu leicht. Zwar sollte Hortemann sie nicht entdecken, doch auch vor anderen Passanten müssen sie sich verstecken, und im Nebel können sie ihn durchaus vorübergehend aus den Augen verlieren. Um zwischen diesen Risiken den richtigen Mittelweg einzuhalten, sind sicher verschiedene Talentproben gefragt!

Spezielle Informationen:

Hortemann geht bis zur äußersten Südostecke der Marktinsel und bleibt dort stehen, offenbar sinnend das Wasser des Schinderwaates betrachtend. Plötzlich hebt er den Kopf, dreht sich um – und erstarrt: Aus dem Schatten der Fischhalle tritt eine Gestalt im schwarzen Umhang langsam auf ihn zu, die Hände drohend erhoben!

Meisterinformationen:

Die Druidin – denn um diese handelt es sich – legt die knapp 30 Meter zu ihrem Opfer nicht zu schnell zurück, um die Wirkung ihrer *Alpgestalt* (s. Anhang S. 36 ff.) voll auszukosten. Dadurch haben die Helden 15 KR Zeit, etwas zu unternehmen, bevor sie den schockstarrten Meister Relus in den Waat stößt. Sobald sie die Anwesenheit Dritter bemerkt, bricht sie den Zauber ab (Hortemann sackt ohnmächtig zusammen) und wendet sich gegen die Helden, wobei sie »Uluv, zurück!« über ihre Schulter ruft. Da sie die Störer für normale Leibwächter hält, versucht sie, diese mit dem Zauber *Große Verwirrung* auf möglichst weite Distanz zu halten (sie verfügt nach all der Zauberei dieser Nacht noch über 19 ASP). Nachdem sie damit keinen Erfolg hat (auf dieser Stufe dürfte die Magieanfälligkeit der Helden über 20 liegen), hastet sie mit einem unterdrückten Fluch zu den Treppen an der Fischhalle, wo die massige Gestalt des stummen Uluv, der hinter der Ufermauer gelauert hatte, um bei Bedarf Hortemann am Auftauchen zu hindern, im Kahn auf sie wartet. In der Eile rutscht sie auf den feuchten Stufen aus und knickt mit dem Fuß um, wobei sie einen Schrei aus-

stößt, wird dann jedoch von Uluv ins Boot gezogen, das dieser sogleich mit kräftigen Stößen unter der Brücke hindurchstakt. Bis die Helden die Brücke erreichen, hat sie der Nebel verschluckt ... Wenn es irgend geht, sollten Sie die Vanderzee den Helden knapp entkommen lassen, notfalls unter Opferung ihres Dieners: Krimheldes Rache ist noch nicht vollständig, daher wird sie sich auf keinen Fall dem Risiko einer Festnahme aussetzen – und auch wir brauchen sie schließlich noch, wenn das Abenteuer nicht schon hier sein Ende finden soll.

Außerdem dürften die Helden zunächst mit dem langsam zu sich kommenden Hortemann beschäftigt sein, der sich zwar nicht erinnern kann, wie er hierher kommt, um so lebhafter aber an das, was er gerade gesehen hat: »– Welche Frau im schwarzen Umhang, bei den Zwölfgöttern? – Eine wandelnde Leiche war das, blutüberströmt und mit abgerissemem Kopf, genau wie damals, als die Trosse den armen Matrosen traf ...« (Das Bild, das Relus seit seiner Kindheit verfolgt und vom *Alpgestalt*-Zauber belebt wurde, stammt vom Besuch eines verunglückten Stapellaufs vor 35 Jahren, als eines der Halteseile riß und mit Urgewalt durch die Luft peitschte ...)

Nachdem er sich einigermaßen gefangen hat, besteht Hortemann darauf, den Vorfall sofort der

Wache beim Stadthaus zu melden (von der ja vielleicht, je nach Geräusentwicklung, schon eine Streife nach dem Rechten sehen kam). Ein etwas verschlafener Sergeant nimmt dort die Aussagen des Altvorderen und der Helden zu Protokoll, um sie am Morgen der Inneren Stube vorzulegen. Die kurze Szene gibt den Helden Gelegenheit, ihre Schlüsse aus dem Geschehen zu ziehen: Die (Haupt-) Täterin ist eine nicht mehr ganz junge Frau, soviel ließ ihre Stimme erkennen; sie hatte es diesmal auf Relus Hortemann abgesehen, konservatives Mitglied der Inneren Stube für eine vor 17 Jahren nachgerückte Familie, und sie setzt Zauber ein, die den Geist ihres Opfers beeinflussen.

Am nächsten Morgen nimmt Hortemann die Helden mit zur Sitzung der Inneren Stube, damit sie dort berichten. Sie warten jedoch vergebens in einem der Vorzimmer, von den im Sitzungssaal aus- und eingehenden Schreibern neugierig gemustert: Als ihr Auftraggeber wieder erscheint, erzählt er empört, daß das gegenseitige Mißtrauen unter den Mitgliedern offenbar schon so mächtig ist, daß manche seine Geschichte eher für den Versuch hielten, von sich als möglichem Schuldigen abzulenken, wobei der alte Hartie sich wieder einmal mit zweideutigen Bemerkungen hervortat. Seine »fremden Söldlinge« habe man gar nicht erst hören wollen!

Ein neuer Mord!

Allgemeine Informationen:

Noch während des reichhaltigen Frühstücks im Hause Hortemann trifft ein Bote des Rates mit einem Schreiben für den Hausherrn ein. Er berichtet, daß die Leiche Ogon Harties im Schinderwaat gefunden wurde, genau an derselben Stelle wie die der anderen Opfer auch ... Die Innere Stube ist zu einer Dringlichkeitssitzung einberufen worden, um seinen Sohn als Nachfolger zu bestätigen und mögliche weitere Maßnahmen zu besprechen. Hortemann bittet die Helden, ihn dorthin zu begleiten.

Meisterinformationen:

Falls die Helden gleich einige Fragen haben: Hortemann kann ihnen über das Haus Hartie ein Bild geben (vgl. Anhang S. 36 ff.), und der Bote, der im Stadthaus das meiste mitbekommen hat, schwatzt nur zu gern ein wenig am Frühstückstisch, während Hortemann seine Amtstracht anlegt.

Die Umstände der Auffindung Harties decken sich exakt mit den schon bekannten: keine Zeichen von Gewaltanwendung, verschreckter Gesichtsausdruck, Geld und Schmuck nicht gestohlen.

Streit vor dem Stadthaus

Allgemeine Informationen:

Die Nachricht von der fünften Wasserleiche hat eine große Menschenmenge zum Stadthaus gelockt. Besorgtes Gemurmel ist zu hören, aber auch Rufe wie »Tut endlich 'was!« schallen den eintreffenden Altvorderen entgegen.

Stadtgardisten halten eine Gasse für sie frei, aber zumindest einer käme auch ohne ihre Dienste aus: Ein junger Mann in knapp sitzender Ratsherrentracht wird von einem Trupp breitschultriger Burschen in blauweißen Überwesten begleitet, denen die Menge mehr ehrfürchtig als ängstlich Platz macht.

Spezielle Informationen:

»Das ist Doran Hartie, der Sohn, mit einigen Burschen aus unserer Imman-Mannschaft, den ›Adlern von Grangor‹«, erklärt Hortemann den Helden, bevor er auf den jungen Mann zugeht und ihm sein Beileid ausspricht. Der andere jedoch ignoriert die ausgestreckte Hand und sagt eisig: »So, der feine Herr Hortemann traut sich tatsächlich noch 'her! – Und sein Mordgesindel hat er auch gleich mitgebracht!« – Sichtlich fassungslos ob solcher Begrüßung, fragt Hortemann schließlich zögernd: »Wollt Ihr damit etwa andeuten, ich hätte etwas mit Eures Vaters Tod ...?«

»– Jawoll, genau das will ich!« ereifert sich Hartie jun. und fährt lauter fort: »Ihr habt meinen Vater doch schon immer bekämpft und verfolgt, wo Ihr konntet, bloß weil er nicht wie Ihr vor all' den verknocherten Alten gekatzbuckelt hat, sondern sich für die Zünfte einsetzte! Und wozu hättet Ihr sonst diesen Haufen Ausländer angeheuert, der seit ein paar Tagen überall in der Stadt herumspioniert? Aber diesmal bin ich nicht allein, und ich hab's nicht nötig, mir irgendwelche Strauchritter zu suchen: Hartie hat genug Freunde in der Stadt, die es mit solchem Volk aufnehmen, was?« – Zustimmende Rufe ertönen aus der Menge, die sich herangedrängt hat, um den Streit zu verfolgen, und die »Adler« bewegen sich drohend auf Hortemann und die Helden zu ...

Meisterinformationen:

Nach einigen spannenden Sekunden macht ein halbes Dutzend Gardisten aus dem Stadthaus der Konfrontation ein Ende und geleitet Hartie und den noch immer kopfschüttelnden Hortemann in den Ratssaal. Den Helden wird ein Warteraum zugewiesen, die »Adler« ziehen unter Drohungen und Flüchen ab.

Die Sitzung der Inneren Stube geht in eine des gesamten Rates über, während die Helden das Kommen und Gehen der Saaldiener und Schreiber verfolgen können. Falls sich die Helden über die Szene vor dem Stadthaus und Harties Anschuldigungen unterhalten, wird sich einer der Ratsdiener dazugesellen und erklären, Harties Bild von seinem Vater sei wohl vom Schmerz des Verlustes beeinflusst: Ihn habe sicher niemand »verfolgt«, vielmehr habe er mit seiner unberechenbaren Art alle vor den Kopf gestoßen.

Schließlich kommt einer der Schreiber mit einem Papier aus dem Ratssaal: »Hier ist der Nachruf – macht gleich zwei saubere Abschriften davon und bringt eine zum Tempel!« – Es handelt sich natürlich um den offiziellen Nachruf auf Hartie, der kurz darauf an der Totentafel ausgehängt wird (Material 3). Er kann die Helden auf die Idee bringen, in den übrigen Nachrufen nach den Lebensdaten der Opfer zu forschen und ergibt mit diesen zusammen die

Schlüsselinformationen:

Bis auf Sandfort, der aus der Äußeren Stube kam und 980 Städtmeister wurde, gehörten alle Ermordeten zwischen 979 und 981 der Inneren Stube an.



(Daß der Städtmeister von Amts wegen beiden Geheimen Stuben vorsitzt, sollten die Helden inzwischen wissen, es läßt sich im Stadthaus aber auch leicht erfragen.)

Bald danach ist auch die Sitzung beendet. Zuerst tritt der Städtmeister mit seiner Leibwache aus dem Saal, nach ihm die Ratsherren, die zum Teil noch erregt debattieren. Hortemann erzählt, die Atmosphäre habe sich weiter verschlechtert, jeder mißtraue bald jedem, auch wenn sich Hartie mit seinen Verdächtigungen natürlich nicht durchsetzen konnte. Der Bericht der Stadtgarde über den Leichenfund und erste Untersuchungen enthielt keinerlei Hinweise, die Umstände des Mordes gleichen denen der anderen Fälle.

Hortemann will noch ins Kaufhaus, um einige bereits abgesprochene Geschäfte perfekt zu machen, bevor das Chaos in Grangors Handelswelt überschwappt. Dabei braucht er die Helden nicht, sondern bittet sie vielmehr, sich verstärkt ihren Nachforschungen zu widmen.

Unerwartete Verbündete

Meisterinformationen:

Spielen Sie den nächsten Weg der Helden durch die Stadt zunächst so durch wie bisher. Lediglich einige böse Blicke, die sie beim Verlassen des Stadthaus

treffen, zeugen davon, daß die Fremdenfreundlichkeit der Grangorer unter den Ereignissen bzw. unter Harties Auslegung derselben doch etwas gelitten hat. In einer Ihnen passend erscheinenden, mög-

lichst etwas abgelegenen Gasse kommt es dann zum Überfall der »Adler«, der so plötzlich erfolgt, daß den Helden keine Zeit zum Ausweichen oder auch nur zur Anwendung eines Zaubers bleibt.

Falls Ihre Helden die mittäglich leeren Wohnviertel unbedingt meiden und sich im Gedränge aufhalten wollen, wird plötzlich jeder von ihnen von zwei »Adlern« eingerahmt, die ihrer freundlichen Einladung zu einem »ruhigen Plätzchen« gegebenenfalls auch mit einem spitzen Gegenstand Nachdruck verleihen ...

Spezielle Informationen:

Die Helden sehen sich plötzlich einer Handvoll junger Burschen gegenüber, die Imman-Schläger in den Händen halten und ihnen breit grinsend den Weg verstellen. Ein Blick über die Schulter zeigt, daß knapp hinter ihnen weitere Spieler aus einem Haus getreten sind, darunter auch der junge Hartie, jetzt ohne Ratsherrentracht – und schon fallen beide Trupps mit einem mehrstimmigen »Hacketau!« über die Helden her.

Meisterinformationen:

Was folgt, ist eine wüste Keilerei, in der die Helden schlechte Aussichten haben dürften, denn jeder bekommt es mit mindestens zwei »Adlern« zu tun. Diese haben es zwar nicht auf das Leben der »Schnüffler« abgesehen (sofern keiner der Helden eine Klinge zieht, stecken sie ggf. auch ihre wieder weg), wohl aber auf ihre geraden Knochen, und langen mit ihren Eschenholzschlägern ordentlich zu! Die beste Chance dürften die Helden haben, wenn sie die Flucht nach vorn zu einem Ring- und Faustkampf antreten, doch auch im waffenlosen Kampf sind ihre Gegner erfahren und gut eingespielt ...

Die Werte von Doran Hartie und »seiner« Imman-Mannschaft entnehmen Sie bitte dem Anhang. Würfeln Sie aus oder bestimmen Sie, welche Helden den zweifelhaften Vorzug genießen sollen, gegen Hartie und »Rammbock« Gardig anzutreten – diese kämpfen zunächst allein gegen »ihre« Helden. Beachten Sie, daß nur trainierte Imman-Spieler den Schläger ohne Abzüge handhaben können; sollte ein Held einen erbeuten und einsetzen wollen, gilt AT –2. Sollten die Helden angesichts der Übermacht zu Messern und Dolchen greifen, tun dies auch Hartie und einige seiner Leute (insgesamt einer mehr, als Helden kampffähig sind). Steuern Sie die Schlägerei

im übrigen so, daß Ihre Spieler auf ihre Kosten kommen, ihre Helden jedoch nach und nach den kürzeren ziehen. Sollten sie die Oberhand zu gewinnen drohen, tauchen prompt einige brave Handwerker auf, die ohne Frage ihren Imman-Idolen zu Hilfe eilen.

Sobald die Helden zu schwer in Bedrängnis geraten und der erste von ihnen bewußtlos zu Boden geht (die »Adler« geben kein Pardon) oder wenn der Ruf nach der Stadtwache laut wird, taucht mit Flöten- und Tamburinklängen ein bunter Trupp von Gauklern und Bettlern auf, der die »Adler« abdrängt und die Helden mit sich in Sicherheit nimmt. Schildern Sie diesen Auftritt möglichst farbig und bei allem Ernst der Lage fröhlich: Zwei »Adler« werden durch eine äußerst leicht bekleidete Tänzerin von ihrer »Beute« getrennt, andere müssen sich vor dem Salto eines Akrobaten oder den wirbelnden Dolchen eines Jongleurs in Sicherheit bringen; Gardig, der den Kampf nicht aufgeben will, wird von einem Feuer-speier in Schach gehalten, während eine Bärenführerin mit brummendem Petz an der Kette Hartie jun. bedrängt: »Eine kleine Spende, junger Herr, um Futter für mein hungriges Tierchen!« ...

So plötzlich, wie er begann, ist der ganze Spuk vorbei: Die Helden fest in seiner Mitte, verschwindet der ganze Haufen mit einem Blick zurück auf die etwas zerrupft wirkenden »Adler« um die nächste Ecke.

Als der Zug eine Brücke überquert, ist voraus die Kuppel des Efferd-Tempels zu sehen, es geht also in Richtung Altstadt – eine genauere Orientierung dürfte den Spielern nicht möglich sein. Auf Fragen nach dem Ziel antworten die Bettler, die sich an ihrer Seite halten, nur: »Keine Sorge, alles in Ordnung! Die Ehrwürdige Herrin möchte Euch sprechen.«

Falls die Helden unbedingt ausbrechen wollen, wird man sie nicht hindern, die Bettler bitten sie jedoch sehr, ihnen zu folgen, es sei wichtig. Wenn der Trupp die Westseite des Efferd-Heiligtums erreicht (Feld N 2 auf Plan 3), scheren die Bettler aus, öffnen eine unauffällige Tür in der Umfassungsmauer und lotsen die Helden rasch hindurch, während die Gaukler weiterziehen. Durch einen Ziergarten mit einem großen Teich geht es zur Hintertür eines zweistöckigen Gebäudes, hinter dem sich, jetzt ganz nah, der Tempel des Efferd erhebt.

Gespräch im Tempel

Allgemeine Informationen:

Ein Diener in blau gesäumten, weißen Kleidern führt die Helden in einen bequem eingerichteten Salon und bittet sie um etwas Geduld. Kurz darauf betritt eine stattliche, in fließende Gewänder aus blaugrüner Seide gekleidete Frau Anfang 50 den Raum und stellt sich als

Erlane von den Inseln, Hohepriesterin des Heiligtums, vor. Während einige Erfrischungen aufgetragen werden, entschuldigt sie sich zunächst dafür, daß die Helden bei ihren Ermittlungen unter den Nachstellungen der Bettler zu leiden hatten, und dankt ihnen dafür, daß sie diesen dennoch gefolgt sind.

Spezielle Informationen:

Auf Fragen der Helden verrät Erlane von ihrem Verhältnis zu den Bettlern so viel, daß diese zum Dank für die Freigebigkeit der Pilger, die ja auf der Lehre des Tempels beruht, manchmal kleine Aufträge für die Priesterschaft ausführten und ihr auch von sich aus interessante Beobachtungen mitteilten. Zunächst hätten sie die Helden für Agitatoren oder Schlimmeres gehalten und deshalb bespitzelt. Sie sei sich jedoch inzwischen darüber im klaren, daß sie ernsthaft daran interessiert seien, den oder die Mörder zu finden, und habe sie deshalb zu sich gebeten. Ihr liegt nämlich sehr daran, daß die Mordserie so schnell wie möglich gestoppt und aufgeklärt wird, da sich wachsende Unsicherheit in der Stadt zwangsläufig auf den Strom der Pilger auswirken würde. Sie bittet die Helden, ihr die Ergebnisse ihrer bisherigen Nachforschungen mitzuteilen, und bietet ihnen dafür ihren Rat und die Möglichkeiten des Tempels bei der weiteren Suche.

Meisterinformationen:

Lassen Sie in der Rolle der Hohepriesterin zunächst die Helden ihre bisherigen Erkenntnisse rekapitulieren und liefern Sie dann, falls nötig, fehlendes Wissen nach, indem Sie auf die Schlüsselinformationen aus den vorstehenden Abschnitten und der ersten beiden Kapitel des Anhangs zurückgreifen. Insbesondere sind die Nachrufe mit den Amtsdaten der Ermordeten, wie im Stadthaus zu hören war, auch im Tempel vorhanden.

Die Interpretation aller Fakten sollten die Helden, d. h. ihre Spieler, selbst besorgen: Steuern sie möglichst wenig, bringen Sie sie nur von allzu abwegigen Theorien wieder ab.

Wenn die Helden erst einmal so weit sind, nach einem Ereignis aus den Jahren 979–981 zu suchen, das die Mitglieder der Inneren Stube mit dem damaligen Städtmeister Sandfort und »ihrem« Hortem-

mann verbindet, wird Erlane die »Rolle der Jahre« bringen lassen und ihnen die Eintragungen aus dieser Zeit vorlegen (Material 4).

Schlüsselinformationen:

Das herausragende Ereignis in der gemeinsamen Amtszeit der Opfer war der Tod des Städtmeisters Lafayotte und der Prozeß seines mutmaßlichen Mörders Angold Vanderzee vor der Inneren Stube unter Sandforts Vorsitz. Bei der Vollstreckung des Todesurteils plagten den damaligen Hohepriester zumindest Zweifel, und die Verbannung der ganzen Familie Vanderzee – von der das Haus Hortemann »profitierte« – führte zum Rückzug des Onkels Etzel Liegerfeld aus allen Stadtgeschäften.

Die Hohepriesterin weiß, daß Etzel Liegerfeld noch lebt und eins der kaum noch als Wohnungen zu gebrauchenden alten Häuser auf der Norderinsel bewohnt. Er kommt zwar als Urheber der Morde kaum in Betracht (für Grangorer Verhältnisse ist sein Rachemotiv ziemlich schwach, und andernfalls hätte er kaum all die Jahre gewartet), doch führt die bisher einzige brauchbare Spur zu ihm. Falls die Helden nicht von selbst darauf kommen, wird daher Erlane vorschlagen, unter den Bettlern nach verdächtigen Beobachtungen aus seinem Viertel zu fragen. Dies dauert allerdings bis zum nächsten Morgen, da die Bettler in ihren Nachtquartieren am besten und unauffälligsten zu erreichen sind. Der weitere Informationsaustausch sollte über die Bettlergilde in der Herberge »Zur offenen Hand« (Nr. 10 auf Plan 3) laufen. Die Hohepriesterin bedauert selbst, daß die Jahrrolle nur sehr knappe Angaben liefert, kann jedoch keine Einzelheiten über die Affäre Vanderzee beisteuern, da sie sich damals noch nicht in Grangor aufhielt.

Des Rätsels Lösung – ist aller Ärger Anfang

Meisterinformationen:

Den genauen Hintergrund können die Helden, wie bereits erwähnt, auf gezielte Fragen hin von Ella Hortemann erfahren – einschließlich der Episode um Krimhelde Vanderzee, von der z. B. Ratsconsulent Fröhling nichts wußte.

Schlüsselinformationen sind hier:

Der Fluch, den Krimhelde Vanderzee auf die Richter ihres Sohnes herabbeschwor, sowie ihre zum Okkulten tendierende magische Begabung.

In der »Offenen Hand« erfahren die Helden am nächsten Tag, daß Liegerfeld sehr zurückgezogen lebt und keine fremden Gäste beherbergt. Seit etwa

einem Jahr hat er eine neue Haushälterin, die ein richtiger Besen sein muß: Alle anderen Dienstboten haben das Haus verlassen, nur ein großer, kräftiger Kerl lebt noch dort und fungiert als Faktotum. Der alte, blinde Fokko, der immer an der Brücke zum Ufermarkt sitzt, hatte noch etwas bemerkt, wußte aber nicht mehr, was es war.

Diese Indizien sollten genügen, um die Unbekannte, die den Angriff auf Hartie verübte, als Krimhelde Vanderzee, geb. Liegerfeld zu identifizieren. Falls die Helden mit diesem Verdacht den alten Fokko ansprechen, fällt bei diesem der Heller: Na klar, Krimheldes Sturmschritt war es, den er vor einem Jahr nach langer Zeit wieder hörte. Er kannte ihn früher gut, denn die junge Dame hatte für seinen Bittgesang immer eine schnippische Entgegnung

bereit, auch als sie nur noch gelegentlich ihr Elternhaus besuchte. Sie ist es, die jeden Vormittag über die Brücke kommt, hin und zurück, da ist er sicher – seit ein paar Tagen hinkt sie übrigens ...

Wenn die Helden mit diesen Erkenntnissen freudestrahlend zu ihrem Auftraggeber eilen, wird dieser ihnen zwar glauben, jedoch die Befürchtung äußern, daß es handfestere Beweise brauchen wird, um in der Inneren Stube eine Mehrheit für ein Vor-

gehen gegen Etzel Liegerfeld und seine »Haushälterin« zu gewinnen.

Indem er die Helden an die vereinbarte Prämie erinnert, bittet er sie, ihm derartige Beweise notfalls heimlich aus Liegerfelds Haus zu beschaffen. – Den Helden steht also noch allerhand Arbeit bevor, die sie allerdings nicht mehr allein bewältigen müssen – schließlich haben sie ja jetzt die Bettler von Grangor zur Unterstützung.

Das Haus Liegerfeld

Meisterinformationen:

Im folgenden werden das Haus und seine Bewohner im normalen Tagesablauf beschrieben. Was die Helden bei ihrem »Besuch« erleben, hängt ganz davon ab, wann und wie sie sich Einlaß verschaffen. Auf die »ehrliche« Tour wird dies jedenfalls nicht gehen: Etzel Liegerfeld empfängt außer engen Freunden keinen Besuch, und die beiden anderen Hausbewohner haben allen Grund, Fremden zu mißtrauen ...

Allgemeine Informationen:

Wenn man sich der Norderinsel zu Fuß oder mit dem Kahn nähert, ist deutlich zu erkennen, daß Ufermauern, Brücken und Gebäude hier neueren Datums sind, höchstens 20 Jahre alt. Lediglich die Häuserzeile am Langewaat, in der das von Liegerfeld bewohnte Haus

liegt, gehört offensichtlich zur älteren Bausubstanz von Grangor.

Spezielle Informationen:

Im Erdgeschoß besitzt Liegerfelds Haus auf der Straßenseite nur ein Doppeltor. Rechts vom Tor liegt offenbar der Hof, auf der linken, westlichen Seite befinden sich im Obergeschoß zwei mit Ziergittern versehene Fenster. Hinter der zinnenartig aufgemauerten Traufe sind einige Mansarden zu erkennen.

Vom Waat her gesehen, hat das Haus rechts eine Säulenhalle, die etwas niedrig wirkt, darüber eine offene Loggia. Links befinden sich im Erdgeschoß drei hochgelegene, vergitterte Fenster und im Obergeschoß zwei Doppelfenster. Auch auf dieser Hausseite gibt es Mansarden.

Das Erdgeschoß

E 1 Hauptflur

Allgemeine Informationen:

Der 4 m breite Flur erstreckt sich vom Tor im Norden bis zu einem breiten Doppelfenster an der Südseite. Er ist vom Hof und vom ehemaligen Lager nur durch Säulen getrennt. Am Südennde führt eine kleine Treppe nach Westen in einen ca. 1 m höheren Gang, einen offenen Durchgang in einen leeren Raum im Osten.

Meisterinformationen:

Das Tor hat ein massives Schloß und einen schweren Riegel, der jedoch nicht vorgelegt wird, wenn einer der Bewohner zu Fuß unterwegs ist.

Säulen ohne Bodenplatten und Wände ohne unteren Abschluß lassen erkennen, daß der Boden in den ursprünglichen Mauern einfach aufgeschüttet wurde.

E 2 Hof

Allgemeine Informationen:

Der Hof ist gut 40 qm groß und von der Straße durch eine 3 m hohe Mauer getrennt. An der Nordseite wach-

sen Kletterpflanzen aus einem Beet und ranken an der Mauer hoch. In der Nordostecke befindet sich die Zisterne. Die Südseite nimmt eine Treppe ein, die zunächst zu einem Absatz mit Tür in 1 m Höhe und dann weiter ins Obergeschoß führt. Unter der Treppe ist ein Türchen mit Herz.

Meisterinformationen:

Bei der Kletterpflanze handelt es sich um *Efeuer* (s. Anhang S. 36 ff.). Jeder Held, der über die Hofmauer klettert, wird von den Ranken gepackt und, falls er keine Stiefel und Handschuhe trägt, von der Säure verletzt: Für 30 Minuten –2, danach für 1 Stunde –1 auf GE, AT und PA. Außerdem muß er eine GE-Probe +5 ablegen, um nicht den Halt zu verlieren, sowie eine MU-Probe, um trotz des Schrecks leise zu bleiben. Die Ranken verursachen pro KR 1 SP, können jedoch durch einfache KK-Proben abgerissen werden. Wer abrutscht oder sich fallen läßt, landet in dem Beet mit *Barbierrgras* und erleidet 3 SP. Eigentlich hat Krimhelde das Gras nur gepflanzt, um ihre schwarzen Hühner, die tagsüber im Hof herumlaufen, vom Efeuer fernzuhalten ...

E 3 Altes Lager

Allgemeine Informationen:

Der 3 m hohe Raum enthält nur eine Reihe Hühnerställe an der Nordwand. Hoch in der Südwand sind zwei kleine, vergitterte Fenster.

Meisterinformationen:

Die Hühner schlafen nachts in den Käfigen und schlagen nur Alarm, wenn man sowieso zu laut ist – oder sich ihnen mit Licht nähert ...

E 4 Kontor / E 5 Tresorraum

Allgemeine Informationen:

Beide Räume sind vollkommen leer und bis auf den Weg vom Flur zur Tür des Tresorraumes offensichtlich seit langem nicht betreten worden.

Meisterinformationen:

Auch die Tür zum Waat hat ein normales Schloß und einen Riegel, der nur vorgelegt wird, wenn alle zu Hause sind. Im Tresorraum, dessen Tür nicht abgeschlossen ist (das Schloß ist eingerostet), könnte man sich tagelang versteckt halten und lauschen, solange niemand einen Anlaß hat, nach Eindringlingen zu suchen.

E 6 Säulenhalle

Meisterinformationen:

Auch hier deuten Säulen ohne Auflage und die eingezogene Treppe sowie für geübte Augen die gedungenen Proportionen der Bögen darauf hin, daß der Boden nachträglich um 1 m erhöht wurde.

E 7 Gang

Allgemeine Informationen:

Maße und Lage der Türen s. Plan. Der Gang ist wie dieser ganze Trakt nur 2 m hoch. An seinem Ende steht ein wichtiger Schrank. Direkt davor führt eine Treppe ins Obergeschoß.

Meisterinformationen:

Alle Türen hier sind stets unverschlossen, es stecken auch keine Schlüssel. Im Schrank steckt einer; das Möbel ist leer und bietet ggf. zwei Helden, im Notfall auch dreien, ein Versteck.

Der Umriß des zugemauerten Treppenaufgangs neben dem Schrank ist bei genauem Hinsehen gut zu erkennen.

E 8 Küche

Allgemeine Informationen:

Der knapp 20 qm große Raum wird von dem breiten offenen Kamin beherrscht, in und an dem zahlreiche

Töpfe und Pfannen hängen. Unter einem Fensterchen zum Hof steht ein Arbeitstisch mit Schemel, zwischen den zwei Türen in der Ostwand ein Regal mit Geschirr. Ein schmaler Schrank füllt eine Nische neben der Tür zum Gang aus.

Spezielle Informationen:

Außer normalen Küchenutensilien ist hier nichts zu finden. Der Schrank ist nicht verschlossen, er enthält Besen, Bürsten, Putzeimer, Lappen sowie Kittel und Schürzen.

Meisterinformationen:

Von den Küchengeräten auf dem Tisch wären ein großes Messer (wie Dolch) und ein Knochenbeil (wie Wurfbeil, bei Wurf jedoch +2 auf GE-Probe) evtl. zu gebrauchen.

Im Schrank, der an Boden und Rückwand festgeschraubt ist, mündet der Fluchtweg aus dem Untergeschoß. Von oben ist er jedoch sehr schwer zu finden: Die Öffnung im Mauerwerk spürt ein Zwerg in der Küche schon mit einem Instinktwurf von 12, aber nur wenn man die vor der rechten Schrankwand hängenden Schürzen und Kittel herausnimmt und den Schrank gut ausleuchtet, kann man den schmalen Spalt auf halber Höhe erkennen (Talent- bzw. KL-Probe).

Man muß dann immer noch darauf kommen, den unteren Teil der Wand herauszudrücken und, z. B. mit einem hineingestochenen Messer, hochzuschieben ...

Da die Öffnung direkt in das Arbeitszimmer der Druidin (U 2) führt, sollte ein Held, der mit dem Kopf im Schrank steckt, auch bei geschlossener »Schiebetür« ggf. hören können, wenn sie unten hantiert – wenn er stillhält und lauscht!

Krimhelde hält sich jeweils eineinhalb Stunden vor den drei Hauptmahlzeiten in der Küche auf, dazwischen höchstens kurz, um etwas zu holen.

Beide Küchentüren sind stets unverschlossen, ebenso die Tür zur Speisekammer (E 10). Die Tür zu Krimheldes Kammer dagegen (E 9) wird von ihr immer abgeschlossen.

E 9 Kammer

Allgemeine Informationen:

Der kleine Raum wird durch ein Fenster zum Flur erhellt und ist mit Bett, Truhe, Spiegeltischchen und Schemel fast ausgefüllt.

Spezielle Informationen:

Die Möbel sind solide und schlicht gearbeitet; das Bett ist ein hochbeiniges Modell, wie es von alten Leuten bevorzugt wird. Unter dem Kopfende steht eine weitere Truhe.

Auf dem Tischchen steht ein einfacher Zinnleuchter, daneben liegen Kamm und Bürste.

Meisterinformationen:

Die beiden Truhen sind unverschlossen. Die Truhe in der Ecke enthält Leibwäsche und zwei schwarze Alltagskleider, die unter dem Bett ein ebenfalls schwarzes Feiertagskleid mit passendem Schultertuch und ein Paar Frauenschuhe sowie ein Samtbeutelchen mit 14 Silbertalern und einer silbernen Brosche (Wert 2 D).

Um die Falltür unter dem Bett (Zwergeninstinkt 13) zu entdecken, muß man die Truhe nicht hervor-, sondern beiseiterücken.

Unter dem hohen Bett ist die Truhe recht gut zugänglich; eine Holzleiter führt ins Untergeschoß (U 1).

Das Obergeschoß

O 1 Flur

Allgemeine Informationen:

Der 4 m breite Flur öffnet sich durch Arkaden zur Straße, zum Hof und zur Loggia über dem Waat. Teilweise mit Vorhängen verhängte Säulenreihen führen in die Repräsentationsräume an der Ostseite des Hauses, ein offener Durchgang in den westlichen Gang.

O 2 Speisesaal

Allgemeine Informationen:

Der langgestreckte Raum hat zwei Fenster in der Nordwand und ist vom Flur nur durch Vorhänge getrennt. Eine lange Tafel aus dunklem Holz mit 16 passenden Stühlen beherrscht den Saal. Die gesamte Breite der Nordwand nimmt eine Anrichte ein, links und rechts vom Durchgang in der Südwand stehen zwei Vitrinenschränkchen mit Gläsern und Silbertellern. An der Ostwand hängen große Gemälde von Seefahrtsszenen.

Meisterinformationen:

Eine feine Staubschicht auf den Möbeln – erst auf den zweiten Blick zu sehen – zeigt, daß dieser Repräsentationsraum offenbar selten benutzt wird.

O 3 Salon

Allgemeine Informationen:

Der Raum wird von dem breiten Kamin beherrscht, über dem ein weiteres Schiffsbild hängt. Davor sind vier bequeme Lehnstühle um zwei Tischchen gruppiert. Zwei Vitrinen rechts und links vom Kamin enthalten Kristallgläser und zahllose Figürchen aus Glas, zwei niedrige Regale an der Westwand Bücher. Eine Tür und zwei Fenster gehen auf die Loggia im Süden.

Meisterinformationen:

Zur Brauchbarkeit als Versteck s. E 2. Allerdings schiebt Uluv nachmittags zwei der Stühle und ein

E 10 Vorratskammer

Allgemeine Informationen:

Auch dieser Raum bezieht sein Licht vom Flur her. In zwei Regalen an der West- und Südwand und einigen Fäßchen und Säcken unter den Fenstern enthält er normale Mengen aller gewöhnlichen Lebensmittel.

E 11 Waschküche

Allgemeine Informationen:

Hier befinden sich mehrere Zuber verschiedener Größen, zwei geriffelte Waschbretter, diverse Bürsten und 12 m Leine. Der Boden ist zum Waat hin leicht geneigt und endet in einer Ablaufrinne unter den Fenstern.

Tischchen für Liegerfeld und seine Schwester in die Loggia nebenan und abends wieder herein.

O 4 Loggia

Meisterinformationen:

(Maße und Lage s. Plan) Hier halten sich die beiden Liegerfelds nachmittags auf, um die Sonne zu genießen. Da sie an der Ostseite sitzen, hören sie nur sehr schlecht, was im übrigen Hause vorgeht. Falls die Helden es schaffen, ihr Gespräch zu belauschen: Es handelt, auch über längere Zeit, nur von Jugenderinnerungen.

O 5 Gang

Allgemeine Informationen:

(Verlauf und Lage der Türen s. Plan.) Die westliche Treppe führt ins Dachgeschoß, die östliche kommt vom Wirtschaftstrakt herauf. Am Ende des südlichen Zweigs steht ein massiver Schrank.

Meisterinformationen:

Keine der Türen ist verschlossen. Auch am Schrank steckt der Schlüssel; er enthält säuberlich gestapelte Bettwäsche. Nachts schläft Uluv – ziemlich fest – am Fuß der Treppe zum Dachgeschoß, um in Hörweite zu Liegerfeld zu sein. Seinen Strohsack verstaut er tagsüber direkt neben der Treppe im Dachgeschoß, das ansonsten nur noch Gerümpel enthält.

O 6 Zimmer von Etzel Liegerfeld

Allgemeine Informationen:

Gleich neben der Tür verdeckt ein Samtvorhang den rechten Teil des Zimmers. Zwischen den beiden Fenstern zum Hof steht ein schmales Schreibpult. In der Südwestecke erhebt sich ein Kamin, vor dem zwei brokatbezogene Stühle und ein geschnitztes Tischchen platziert sind. Ein Bücherschrank nimmt die Südwand ein.

Spezielle Informationen:

Unter der Klappe des Pultes liegen nur Blankobögen und zwei Federkiele.

Der Bücherschrank enthält, präzise ausgerichtet, Werke zur aventurischen Geschichte, vom dicken Folianten bis zum kleinen Tagebuch. Hinter dem Vorhang befindet sich Liegerfelds bequemes, hohes Bett und ein Waschtisch mit Nachtstuhl.

Meisterinformationen:

Liegerfeld hält sich den größten Teil des Tages in diesem Zimmer auf, wo er auch seine Mahlzeiten einnimmt. Abends und nachts sind die Vorhänge des Bettalkovens zurückgezogen; Helden, die den Raum betreten, sehen Liegerfeld dann gleich in seinem Bett – er sie allerdings auch, denn er hat einen sehr leichten Schlaf. Die Buchrücken im Schrank stehen alle »auf Kante«, unabhängig von der Größe der Bände. Natürlich lassen sich die kleineren etwas

hineinschieben – bis auf drei kleine Bändchen in Augenhöhe rechts, hinter denen ein Bündel Briefe liegt. Es sind Briefe von Krimhelde an ihren Bruder aus den letzten 17 Jahren, alle aus Havena. Der letzte ist eineinhalb Jahre alt; sie entwirft darin den Plan, als seine Haushälterin unerkannt nach Grangor zurückzukehren, um ihn pflegen zu können.

O 7 Gästezimmer

Allgemeine Informationen:

Zwei Doppel- und ein Einzelzimmer (Lage s. Plan) sind mit Bett, Waschtisch und Stuhl gleichmäßig sparsam eingerichtet. Die Betten sind nicht bezogen.

Meisterinformationen:

Auch diese Räume sind leicht eingestaubt. Sie werden offenbar gelegentlich gesäubert, aber nicht benutzt, und eignen sich daher als »Heldenzuflucht«.

Das Untergeschoß

Meisterinformationen:

Durch Vergleich mit der Bauweise des Hauses Hortemann, Erinnerung an die Eintragung in der »Rolle der Jahre« und genaue Betrachtung des Hauses selbst sollten die Helden darauf kommen, daß ursprünglich unter dem heutigen, hochgelegenen Wirtschaftstrakt (früher Zwischengeschoß) noch ein ca. 2 m hohes Stockwerk existierte, das zumindest teilweise zugeschüttet wurde. Dies ist der Fall, allerdings sparte man sich die Mühe, den nördlichen, vom Wasser nicht bedrohten Teil zuzuschütten, und vermauerte nur sämtliche Öffnungen der unbrauchbar gewordenen Räume. Etzel hatte diese Arbeiten an ihrem Elternhaus seiner Schwester detailliert berichtet, so daß sie schon vor ihrer Rückkehr wußte, wo sie ihre Rituale abhalten würde.

U 1 Gang

Allgemeine Informationen:

Durch die Falltür in Krimheldes Kammer (E 9) gelangt man über eine Leiter in diesen Gang. Er ist kahl und leer bis auf eine schwarze, mit silbernen Mondsicheln und -scheiben bestickte Meditationsrobe, die neben der Leiter an einem Haken hängt. Am Südende führt ein Durchgang nach Westen.

Am Nordende und im Südosten sind zugemauerte Türöffnungen zu erkennen.

U 2 Arbeitsraum

Allgemeine Informationen:

Der mächtige Kamin im Westen beherrscht die ehemalige Küche. Rechts von ihm steht ein breiter Werkstisch, auf dem ein unübersichtliches Gewirr von Kolben,

Röhren, Bechern und weiteren Gerätschaften herrscht; davor steht ein Schemel. Im Süden hat der Raum drei Ausgänge nebeneinander, der östlichste ist mit einem schwarzen Vorhang verhängt. An der Ostwand steht ein niedriges Bücherregal.



Spezielle Informationen:

In den Kamin wurde ein kleinerer Schmelzofen eingebaut, in dessen offener Röhre ein kleiner Tiegel steht. Auf dem Rand der Feuerstelle stehen aufrecht vier weiße Quader, die jeweils eine Metallklammer umspannt.

Der Werkstisch hat zwei Schubladen ohne Schlösser. Auf der Platte, etwas abseits von den alchimistischen Utensilien, liegen einige Modellierwerkzeuge neben einer Wachspuppe, die offensichtlich Relus Hortemann darstellt.

Im Bücherregal sind größtenteils alchimistische Formelbücher und Standardwerke aufgereiht.

Meisterinformationen:

Der Tiegel im Ofen enthält erstarrtes Wachs; die weißen Blöcke sind leere Gießformen aus Gips für Kopf, Rumpf, Arme und Beine einer menschlichen Figur, die daraus nur noch zusammengesetzt und individuell nachmodelliert zu werden braucht.

Im untersten Fach des Bücherregals finden sich die wenig alchimistischen Titel »Angst – das menschliche Phänomen«, »Phobia«, »Phantome des Gestern«, »In den Schamanenzelten der Nivesen« sowie eine kleine Broschüre, »Überlegungen zum magischen Potential der Angst«, die folgende Widmung enthält: »Meiner Schülerin K. mit den größten Hoffnungen zugeeignet. Havena, im Hesinde-Mond 996 – A. M.« Ein Druiden-Held, der diese Bücher und besonders die Broschüre studiert (was mindestens zwei Wochen in Anspruch nimmt), ist bei Gelingen einer KL-Probe +5 in der Lage, Krimheldes Entwicklung des Zaubers *Alpgestalt* selbst nachzuvollziehen.

Zwischen dem Alchimistengerät auf dem Tisch befinden sich Gläser und Phiolen mit verschiedenen Stoffen: den Etiketten nach »Perlweiß«, »Getr. Pflirsichhaut«, »Belladonna«, »Pulv. Magnetstein«, »Tau, 1. Tsa«. Magier mit Talentwert 10 oder mehr in Alchimie erkennen die Zutaten von Charisma-Elixier. Eine Flasche mit klarer Flüssigkeit, die ebenfalls in dem Chaos steht, enthält zwei Dosen des Elixiers. – Wie fast alle Druiden ist Krimhelde gezwungen, nebenbei Alchimie zu betreiben, da sie auf diesen Trank angewiesen ist, um ihre Erfolgsaussichten bei der Anwendung von CH-abhängigen Zaubern zu steigern. Sie führt jedoch vorläufig keine anderen Experimente durch.

In der linken Schublade liegen – kein schöner Anblick! – Oberkörper und Unterleibe mehrerer zerbrochener Wachsfiguren durcheinander. Es sind genauso viele, wie bisher Altvordere ermordet wurden. Helden, die bei der ersten Sitzung der Inneren Stube aufgepaßt haben (KL-Probe), erkennen den Kopf von Ogon Hartie. Die anderen sind ihnen nicht bekannt, können von jedem Mitglied des Rates, der Stadtgarde oder des Stadthauspersonals jedoch als die übrigen Mordopfer identifiziert wer-

den. Die rechte Schublade enthält fleckige und saubere Lappen, eine kleine Bürste und ein Fläschchen mit Weingeist zu Reinigungszwecken.

Im Schatten links vom Kamin lehnt eine Leiter, die an die Fluchtluke zur Küche (E 8) angelegt werden kann, wenn man sie dazu auf die zugemauerte Treppe stellt. Durch ihre Lage behindert die Leiter dann gleichzeitig eine Verfolgung.

Krimhelde hält sich nicht jeden Abend hier unten auf, sondern nur zur Vorbereitung ihrer Anschläge und in den Opfernächten. Da sie jedoch mit dem Kopf über der Falltür zu Gang U 1 schläft, wird sie bei geräuschvolleren Aktivitäten der Helden im Untergeschoß bald erscheinen.

U 3 Kultraum

Allgemeine Informationen:

In der Mitte des kleinen Raumes ist ein kreisförmiges Muster in den Boden eingelassen. An der Ostwand erhebt sich auf einem breiten Steintisch eine ca. 1 m hohe, unregelmäßige Säule aus glänzendem schwarzem Material, in deren Tiefe es zu glühen scheint. Eine bedrohliche Aura geht von ihr aus.

Meisterinformationen:

Die Ausstrahlung der magisch geladenen Obsidiansäule, mit deren Hilfe Krimhelde trotz des Grangor umgebenden Wassers ihre druidischen Kräfte regenerieren kann, wirkt auf Nicht-Druiden wie Version B des Zaubers *Böser Blick*: Der MU-Wert der Helden, die den Raum betreten, wird halbiert, und sie müssen auf diesen halbierten Wert jede Minute eine Probe ablegen, um nicht so schnell wie möglich den Raum und das ganze Untergeschoß zu verlassen. Nach einer Minute »oben« ist die Wirkung abgeklungen.

Spezielle Informationen:

Das Muster im Boden stellt eine Windrose dar, die von einem Kranz von Täfelchen aus verschiedenen Gesteinen eingefasst ist, in die die zwölf aventurischen Tierkreiszeichen eingraviert sind. An der Wand bei dem Muster hängt rechts und links je ein Öllämpchen aus Ton, zwei weitere stehen zu beiden Seiten der Säule auf dem Steintisch. Vor der Säule ist auf der Platte ein dunkler Fleck. Unter dem Tisch steht seitlich eine kleine Truhe.

Meisterinformationen:

Druiden erkennen in diesem Raum sofort eine Kultstätte für die Kräfte der Erde, auf denen ihre Magie beruht. Auch Magier können bei bestandener KL-Probe die Gesteine des Tierkreises als diejenigen erkennen, die von den Druiden mit den Phasen des Jahres verbunden werden. Sie werden auch wissen, daß Obsidian für Druiden besondere magische Bedeutung hat.

Der Fleck vor der Säule ist eingetrocknetes Blut, an dem einige schwarze Flaumfedern kleben: Zu den vier Wendepunkten des Mondzyklus opfert Krimhelde hier eines ihrer Hühner. Bei Vollmond kann sie durch diese Zeremonie ihre volle Astralenergie wiedergewinnen, bei Halbmond nur höchstens 32 AsP; bei Neumond erhält sie keine AsP, muß aber dennoch das mitternächtliche Opfer vollziehen.

Die Truhe ist verschlossen, das Schloß gegen Aufbruchversuche durch eine Giftnadel gesichert. Das Gift ist allerdings längst verdunstet, Krimhelde hielt ein regelmäßiges Nachfüllen für überflüssig – also erleiden ungeschickte Plünderer nur 1 SP. In der

Truhe liegt ein flaches, rotledernes Kästchen auf sechs prallen Samtbeuteln. In dem Kästchen befinden sich alter Goldschmuck im Wert von sicherlich 500 Dukaten, die Beutel enthalten je 50 Münzen: zwei Golddukat, die übrigen Silbertaler. Bei all dem Glanz wird evtl. übersehen, daß im Deckel der Truhe hinter einer Leiste ein zusammengefaltetes Pergament steckt. Es ist die den Vanderzees seinerzeit ausgehändigte Urteilsurkunde, inzwischen stark abgegriffen.

Die Unterschriften des Vorsitzenden Sandfort sowie der Richter Kuyfhoff, Wollwert, Wortheim und Hartie sind braunrot ausgestrichen.

Die Hausbewohner und die Helden

Meisterinformationen:

In diesem Abschnitt werden die Tagesabläufe der drei Hausbewohner und ihre Reaktionen auf eventuelle Eindringlinge beschrieben. Wenn Sie Ihre Meisterfiguren entsprechend führen, können Sie den Helden bei ihrem Vorgehen zur Beweissicherung alle Freiheit lassen, die Ereignisse ergeben sich dann von selbst. Das für drei Personen viel zu große Haus bietet reichlich Räume, in denen man sich auf die Lauer legen kann, um Gespräche zu belauschen, günstige Momente abzuwarten usw. Auch weniger behutsam kann man zum Ziel gelangen, dabei aber auch Fehler machen, z. B. Etzel als Mitschuldigen einstufen und behandeln ... Daß die Helden im Haus Amok laufen, wollen wir nicht hoffen.

Krimhelde Liegerfeld, verwitwete Vanderzee, ist eine große, hagere Frau von 67 Jahren, gezeichnet von der Tragödie um ihren geliebten Sohn und von den Härten einer druidischen Berufung. Ihre Zauberkraft allein macht sie gefährlich – körperlich ist sie einfach eine alte Frau, im Moment durch den gezerrten Knöchel zusätzlich behindert. Nach dem Mord an Hartie beträgt ihre Astralenergie 45 AsP.

Seit siebzehn Jahren geht sie in Schwarz. Unter ihrer Schürze verborgen trägt sie ihren Ritualdolch aus Obsidian. Außerdem hat sie die Schlüssel zu ihrer Kammertür und zum Deckel der Truhe im Kultraum sowie eine Phiole Charisma-Elixier immer bei sich, letzteres, um für einbrechende Helden gerüstet zu sein ... Da ihr Bruder lange schläft, steht sie morgens meist erst gegen acht Uhr auf und bereitet das Frühstück. Gegen zehn Uhr geht sie für eine gute Stunde auf den Markt, evtl. auch etwas länger. Nach dem Mittagessen leistet sie ihrem Bruder in der Loggia am Waat Gesellschaft, bis sie gegen 18 Uhr das Abendessen kocht. Bis gegen 22 Uhr ist sie dann mit kleinen Hausarbeiten im Waschraum oder in der Küche beschäftigt, danach schläft sie in ihrer Kammer, wenn sie nicht im Untergeschoß zugegen ist. Alle diese Zeiten sind nach einem Tag der Beobachtung von den Bettlern zu erfahren.

Falls die Druidin das Eindringen der Helden ins Haus rechtzeitig bemerkt, wird sie Uluv alarmieren und versuchen, mit seiner Hilfe die Helden zu überumpeln: Sie will die Schnüffler endgültig ausschalten. Dazu nimmt sie das Elixier ein und setzt ihnen dank des so erhöhten Charismas mit *Bösem Blick* (*A oder C*) und *Alpgestalt* zu, um sie vor und während des Kampfes mit Uluv zu schwächen. Sollte sie überraschend auf die Helden treffen, können diese sie evtl. an der Einnahme des Elixiers hindern, wodurch ihre Zauberkraft deutlich schwächer ausfallen. Sie verläßt sich dann vor allem auf den *Zwingtanz*.

Da sie an ihren Kultraum gebunden ist, kommt eine Flucht für sie nicht in Frage. Wenn sie erkennen muß, das Uluv und sie die Helden nicht besiegen können, wird sie mit allen Mitteln und großer List versuchen, in den Kultraum oder zumindest ins Untergeschoß zu kommen, und dort, in Kontakt mit dem Erdboden, die *Druidenrache* auslösen (s. Anhang S. 36 ff.), um unter Opferung der ihr verbleibenden Lebensenergie möglichst vielen Helden eine möglichst böse und jedenfalls ansteckende Krankheit anzuhexen. Beachten Sie, daß die Helden, sofern kein Druide unter ihnen ist, den *Fluch der Pestilenz* kaum erkennen werden, die Krankheit also auf jeden Fall in die Stadt tragen ...

Nur sehr gewitzten Helden wird es gelingen, Krimhelde durch völlige Überraschung oder gekonnten Einsatz von Zaubersprüchen gefangenzunehmen, ohne daß sie wenigstens einen *Bösen Blick* landen kann, und sie mit den dann in aller Ruhe aufzustoßenden Beweisen der Stadtgarde zu übergeben. Bei der toten oder gefangenen Druidin können die Helden ein Medaillon mit einer Haarlocke finden. Es trägt die Gravur: »Meiner lieben Mama zum 50. Geburtstag – Angold«.

Der stumme Uluv ist ein wahrer Bär von einem Kerl, ca. 30 Jahre alt. Er hat ziemlich langes Haar und einen etwas struppigen Bart. Krimhelde hat ihn aus Havena mitgebracht, wo sie ihn aus einer mißlichen Lage befreite: Er stand neben einer Leiche und

konnte ja schlecht erklären, daß er in Notwehr zugehauen hatte. Krimhelde bezeugte dies für ihn, obwohl sie es nicht beobachtet hatte. Seitdem folgt er bedingungslos ihren Anweisungen. Sein Tagesablauf folgt in etwa dem seiner Herrin. An manchen Tagen begleitet er sie bei ihrem Einkauf. Allein geht er nicht in die Stadt, da nur die Liegerfelds seine Zeichensprache verstehen.

Wenn weder Krimhelde noch Etzel ihn brauchen, ist er meist in der kaum benutzten Säulenhalle bei irgendwelchen Basteleien am Boot anzutreffen, das sein ganzer Stolz ist.

Uluv ist nicht sehr schlau. Er hat Anweisung, niemand Fremden hereinzulassen, wird jedoch verwirrt reagieren, wenn Fremde bereits im Haus sind. Da er schlecht Alarm rufen kann, geht er in solchen Fällen direkt zum Angriff über – mit bloßen Fäusten, solange ihn niemand mit einer Waffe bedroht, sonst mit seinem Dolch. Für seine Herrin kämpft er bis zum Ende, wenn sie umkommt, erst recht.

Etzel Liegerfeld, der Letzte seines Hauses, ist ein hagerer alter Mann von 71 Jahren. Er geht leicht gebeugt und sehr mühsam, Treppen kann er praktisch gar nicht benutzen. Zu den ganz seltenen Ausflügen außer Haus trägt ihn Uluv über die Treppe.

Er lebt seit 17 Jahren völlig zurückgezogen und emp-

fängt nur noch wenige, sehr gute Freunde zu Besuch. Der heimliche Aufenthalt seiner Schwester, über dessen Zustandekommen er sich diebisch freut, ist sein einziger Lichtblick. Daß er nur Mittel zum Zweck war, wird ihn schwer treffen: Falls ihm die Serie der Todesfälle unter seinen ehemaligen Kollegen nach Krimheldes Ankunft verdächtig vorgekommen ist, hat er den Gedanken nicht weiter verfolgt oder verfolgen wollen ...

Da er völlig wehrlos ist, wird er nach Möglichkeit laut um Hilfe rufen, falls er Einbrecher entdeckt. Krimhelde wird dies schnell zu unterbinden suchen, und aus Angst um sie wird er dem folgen. Erst wenn sie tot ist oder ihm ihre Schuld an den Morden nachgewiesen wird, ist er bereit, ihre Identität zu bestätigen. Sein Tagesablauf spielt sich normalerweise zwischen Zimmer und Loggia ab: Er erwacht gegen neun Uhr, nach dem Frühstück liest oder schreibt er in seinem Zimmer bis zum Mittag, danach sitzt er mit seiner Schwester in der Loggia. Gleich nach dem Abendessen geht er zu Bett, da er nachts häufig aufwacht und zwischen zwei und vier Uhr meist wachliegt. Zum Glück für die Helden hört er nicht sehr gut, so daß er auch in wachem Zustand nur auf ziemlich laute Geräusche aus anderen Teilen des Hauses aufmerksam wird.

Das Ende des Abenteuers

Meisterinformationen:

Selbst wenn der »Hausbesuch« der Helden so diskret abließ, daß Sie am Schluß nicht die Stadtgarde hinzuziehen mußten, werden Relus Hortemann wie auch die Hohepriesterin Erlane darauf dringen, daß alles den Behörden gemeldet wird. Nach einer Anhörung vor der Inneren Stube sollte angesichts der von den Helden vorgelegten Beweisstücke alles Mißtrauen der Altvorderen ihnen gegenüber schwinden – vorausgesetzt, sie haben das Haus Liegerfeld nicht kriegsmäßig geplündert ... Im letzten und ähnlichen Fällen empfehlen wir dringend, zur Disziplinierung von Helden und Spielern die Gerichtssitzung im einzelnen durchzuspielen. Wir hoffen, Ihnen dafür im Verlauf des Abenteuers genügend Anhaltspunkte gegeben zu haben.

Die Dankbarkeit des sparsamen Rates schlägt sich allerdings nur in schönen Urkunden nieder – eine Belohnung war ja schließlich nicht ausgeschrieben

worden, oder? Meister Hortemann hält natürlich sein Wort, was die Prämie angeht, und sorgt für eine schnelle und bequeme Rückreise. Von Erlane erhält jeder Held, der es gern annimmt, ein besonders graviertes Delphin-Amulett ihres Gottes; es zeigt jedem Efferd-Geweihten, daß sein Träger sich um seine Kultgemeinschaft verdient gemacht hat und von ihr nach Kräften unterstützt werden sollte.

Für die eigenständige Lösung des Falls einschließlich Überwindung der Druidin sollte jeder Held 200 AP erhalten. Wurden zu viele Hinweise von Ihnen benötigt, sollten Sie diese Summe kürzen, für besonderen Scharfsinn dagegen Boni verteilen. Diese könnten bis zu 100% betragen, falls die Gruppe tatsächlich scharfsinnig und hartnäckig genug war, sich aus Hortemanns Familiengeschichte und der Begegnung mit der Leibwache des Städtmeisters das meiste zusammenzureimen und noch vor dem Anschlag auf Hartie gegen die Druidin vorzugehen.

Material 1:
Nachruf auf Sark Wortheim

MEISTER UND RAT DER FREIEN STADT GRANGOR

geben Einer Ehrbaren Bürgerschaft mit tiefer Bestürzung bekannt, daß der Ehrwürdige Altvordere und Altstädtmeister

SARK WORTHEIM

in der Nacht zum heutigen 7. Peraine
das Opfer eines neuerlichen feigen Mordes wurde.

Der weise Lenker unserer Geschichte in den Jahren 974 bis 979 war uns auch nach seinem
Ausscheiden aus dem Rat im Jahr 981 stets ein hochgeschätzter Ratgeber geblieben.

Wir werden seiner immer in Ehren gedenken und nicht ruhen, bis den Mörder seine
verdiente Strafe ereilt!

Material 2:
Nachrufe auf Knud Sandfort, Hagon Kuyfhoff und Elimar Wollwert

MEISTER UND RAT DER FREIEN STADT GRANGOR

zeigen Einer Ehrbaren Bürgerschaft in tiefer Trauer den Tod unseres Ehrwürdigen Altvorderen und früheren
Städtmeisters

KNUD SANDFORT

an, der am späten Abend des gestrigen 9. Phex
Opfer eines äußerst bedauerlichen Unfalls wurde.

Seit 963 Angehöriger der Äußeren Stube, bewährt in zahlreichen Gesandtschaften, übernahm er im Herbst 980 unter
tragischen Umständen das Amt des Meisters und wußte es über fünf Jahre mit Festigkeit und Würde zu verwalten.

Seit er am Ende seiner Amtszeit auch aus dem Rat ausschied, wurde er dort vermißt –
nun wird ganz Grangor ihn missen.

MEISTER UND RAT DER FREIEN STADT GRANGOR

geben Einer Ehrbaren Bürgerschaft trauernd bekannt,
daß der Ehrwürdige Altvordere

HAGON KUYFHOFF

während der Nacht zum heutigen 16. Phex
unter noch nicht völlig geklärten Umständen den Tod fand.

Viel zu früh fand so seine verdienstvolle Tätigkeit in der Inneren Stube, der er seit 979 angehörte, und als großzügiger
Ausrichter der Bootsrennen zu Efferds Ehren ihr Ende.

– Möge der Ewige ihn sicher geleiten!

MEISTER UND RAT DER FREIEN STADT GRANGOR

trauern mit den Angehörigen um den Ehrwürdigen Altvorderen

ELIMAR WOLLWERT,

dessen Tod in der Nacht des 22. Phex

Einer Ehrbaren Bürgerschaft hiermit angezeigt wird.

Feige Mörderhand riß ihn aus seinem segensreichen Wirken im Dienste unseres Findelhauses, dessen Pflugschaft er bei seinem Eintritt in die Innere Stube 977 übernahm.

Efferds Hand möge ihn geleiten, den Mörder aber zermalmen!

Material 3: Nachruf auf Ogon Hartie

MEISTER UND RAT DER FREIEN STADT GRANGOR

tun in tiefster Trauer und Sorge Einer Ehrbaren Bürgerschaft kund und zu wissen, daß der Ehrwürdige Altvordere

OGON HARTIE

in der heutigen Nacht einem hinterhältigen Anschläge erlag.

Sein unermüdliches Wirken in der Inneren Stube, der er seit dem Jahr 978 angehörte, verdiente höchste Anerkennung, und als langjähriger Präsident und Ehrenpräsident unserer »Adler« wird er uns allen im Gedächtnis bleiben.

Dem feigen Mörderpack, das sich in unsere Stadt eingeschlichen hat, wollen wir mit Geschlossenheit und Wachsamkeit ein für allemal das Handwerk legen!

Material 4: Aus der »Rolle der Jahre« des Efferd-Heiligtums zu Grangor

Jahr 979 nach Bosparans Fall

4. *Praios*: Es herrscht nun schon seit zehn Tagen eine gewaltige Hitze. Der Geweihte Babek ist gestern am Hitzschlag verstorben – möge Efferd ihn sicher geleiten! Heute fand unter reger Beteiligung der Bevölkerung eine Bittfeier um Regen auf dem Tempelplatz statt. An Spenden empfing der Gott: 337 Dukaten, 630 Taler und 3.408 Heller. – Er sei gepriesen!

11. *Rondra*: Zweien unserer Kampfschiffe ist es gelungen, die »Schwarzkrake« des berüchtigten Piraten Storbakker aufzubringen und den »Oger der Meere« gefangenzunehmen. Für seine zahllosen Untaten verurteilte ihn die Innere Stube unter Vorsitz des Städtmeisters Wortheim zu Tode, und teilte dies ordnungsgemäß unserem Hohepriester mit. Wie es der Brauch vorschreibt, hat dieser gestern streng gefastet und die Nacht im Gebet verbracht, bevor er am heutigen Morgen den Verurteilten zum Schinderwaat begleitete. Da nur Efferd um die Größe der Schuld eines Menschen weiß, rief er Ihn an, den Delinquenten, so Er ihn nicht für schuldig befände, vor dem nassen Tod zu bewahren. Doch der Gott griff nicht ein und bestätigte so das Urteil der Ehrwürdigen Altvorderen. – Seine Weisheit sei gepriesen!

1. *Efferd*: Mit dem heutigen Tag endete die Amtszeit des Städtmeisters Sark Wortheim. Zu seinem Nachfolger wählte der Rat den Ehrwürdigen Alf Lafayette.

2. *Efferd*: Der neue Städtmeister machte heute seinen Antrittsbesuch im Tempel und bat Efferd, ihm während seiner Amtszeit allezeit beizustehen. Sein Geschenk an den Gott sind zwei prächtige goldene Delphinstatuetten zum Schmucke des Hauptaltars – Efferd erhalte ihm auch weiterhin seine Freigebigkeit!

15. *Rabe*: Ein Brand hat den Novizentrakt fast völlig zerstört. Efferd allein ist es zu danken, daß keine Toten zu beklagen und nur vier Novizen leicht verletzt sind. Die Sammlung für den Wiederaufbau erbrachte insgesamt 105 Dukaten – Efferd vergelte den Spendern ihre fromme Gabe!

8. *Firun*: Heute hat die winterliche Sturmflut ihren Höhepunkt erreicht und drei Joch der Langen Brücke weggerissen. Teile der Nordstadt stehen wie schon in den vergangenen Jahren unter Wasser. Das Heiligtum blieb verschont – Efferd sei gedankt!

20. *Phex*: An der Baustelle des Neuen Hafens wurde ein toter Delphin angespült; in seiner Seite steckte ein abgebrochener Pfeil! Die Bauarbeiten ruhen für eine

ganze Woche, während der im Tempel und in allen Schreinen des Efferd Bußgebete angeordnet sind. Mögen die Götter uns gnädig sein, daß diese Freveltat eines Fremden kein Unheil über die Stadt bringt!

Letzter Rahja: In diesem Jahr haben vier unserer Brüder die Große Heimfahrt angetreten – möge Efferd sie sicher geleiten! Zwei Novizen erhielten die vollen Weihen. 6532 Pilger besuchten das Heiligtum. Der Almosenier vermeldet eine Zunahme des Vermögens unseres Gottes um 3.580 Dukaten.

Jahr 980 nach Bosparans Fall

14. *Rondra:* Heute erhielten wir Nachricht, daß unser Ehrwürdiges Oberhaupt, Hohepriester Davine, der sich vor sieben Tagen aufgemacht hatte, um der Einweihung des neuen Efferd-Tempels in Vinsalt beizuwohnen, auf der Reise vom Schlag getroffen wurde und heimgefahren ist. – Efferd, der Allerbarmer, nehme Seinen treuen Diener gnädig auf!

19. *Rondra:* Nachdem am gestrigen Abend der Leichnam des seligen Davine unter starker Anteilnahme der Gläubigen dem Meer übergeben wurde, fand heute die Wahl seines Nachfolgers im Amt des Hohepriesters statt. Der Ehrwürdige Bruder Irmin wurde bei einer Enthaltung einstimmig gewählt. – Efferd stehe ihm allezeit bei!

22. *Travia:* Das Unheil des Namenlosen hat unsere Stadt getroffen! Unser amtierender Städtmeister, der Ehrwürdige Alf Lafayotte, fand gestern in einem Streit mit dem jungen Sohn des Altvorderen Vanderzee den Tod! Unmittelbar vor der Tat hatte der junge Mann ihn als »Ausbeuter« und »Reaktionär« beschimpft – offenbar gehört er zu den Anhängern jenes Agitators Marix, der mit seinen verworrenen Lehren die Jugend an den Akademien verdirbt ... In einer Dringlichkeitssitzung, von welcher der Ehrwürdige Vanderzee ausgeschlossen blieb, wählte der Rat den Ehrwürdigen Knud Sandfort aus der Äußeren Stube zum neuen Städtmeister.

27. *Travia:* Der junge Angold Vanderzee ist des Mordes an Alf Lafayotte und des Hochverrats für schuldig befunden und von der Inneren Stube unter Vorsitz des Städtmeisters Sandfort zum Tode verurteilt worden. Während der drei Tage währenden Verhandlung vor der Stube hat er die Ehrwürdigen Altvorderen wie auch die anwesenden Ratsherren wüst beschimpft. Erst als das Urteil verkündet war – Tod für ihn und immerwährende Verbannung seiner gesamten Familie –, nahm er plötzlich alles zurück und behauptete, aus Liebe zu Lafayottes junger Frau mit diesem in Streit geraten zu sein, was die Stube jedoch nicht glauben wollte. Angesichts dieser Wendung wurde es unserem Hohepriester, der pflichtgemäß von der bevorstehenden Hinrichtung unterrichtet wurde, ein besonders schwerer Gang, so kurz nach dem Antritt seines Amtes diesen jungen Mann zum Schinderwaat zu begleiten.

Nachdem er den ganzen Tag gefastet und die Nacht im Gebet verbracht hatte, flehte er laut und inbrünstig zu Efferd, in der Fülle Seiner Weisheit über die tatsächliche Schuld des Verurteilten zu befinden – doch der Gott, gepriesen sei Er, zeigte durch sein Schweigen, daß der Frevler seine Strafe verdient hatte.

28. *Travia:* Der Ehrwürdige Städtmeister und sämtliche Altvorderen Herren, unter ihnen der für Vanderzee in die Innere Stube berufene Wiko Hortemann, kamen zu einem Bußgang in den Tempel und beteten, Efferd möge der Stadt gnädig sein und sie reinwaschen von allem Bösen.

24. *Hesinde:* Tagelanger Sturm hat das Hochwasser in die Stadt getrieben. Die Brücke scheint standzuhalten, doch die Nordstadt bis zum Norderwaat steht wieder unter Wasser.

25. *Tsa:* Drei Wochen lang ging ein unbekanntes Fieber in der Stadt um. 183 Menschen fielen ihm zum Opfer, vor allem kleine Kinder und alte Leute. Auch unser Bruder Neffer ist unter den Toten. – Efferd gebe ihm sicheres Geleit!

13. *Peraine:* Der Ehrwürdige Altvordere Etzel Liegerfeld, der sich nach der Affäre um seinen Neffen Vanderzee und der Verbannung seiner Schwester und seines Schwagers von allen Geschäften zurückgezogen hat, überschrieb heute unserem Tempel sein Kontor- und Lagergebäude gegenüber dem Stadthaus. Da es direkt neben dem Kaufhaus liegt, wird seine Verpachtung einen beträchtlichen Beitrag zum Unterhalt armer Zöglinge der Efferdschule leisten.

Letzter Rahja: Dieses Jahr bescherte unserem Tempel 6713 Pilger, deren fromme Spenden den Schatz des Gottes um 3.620 Dukaten mehrten. Wir verloren unseren Ehrwürdigen Hohepriester Davine und den Geweihten Neffer. Nur ein Novize erwies sich als würdig, die vollen Weihen zu empfangen.

Jahr 981 nach Bosparans Fall

1.–8. *Efferd:* Großartige Festlichkeiten aus Anlaß des 200 Bestehens unseres Tempelbaues. Die Novizenschule hat erbauliche Szenen aus dem »Kanon der Zwölfgötter« und dem »Delphin-Manuskript« einstudiert und unter großem Beifall der Gläubigen zur Vorführung gebracht. Der Ehrwürdige Altvordere Hagon Kuyfhoff richtete ein prächtiges Bootskorso mit abschließendem Wettrennen aus. Der Andrang der Pilgerscharen zu dem Ereignis ist gewaltig; einige hundert mußten in Zelten am Alten Hafen und im Tempelhof untergebracht werden. Trotz der Ausgaben für die Feiern schwoll das Vermögen des Gottes um 537 Dukaten.

3. *Hesinde:* Nachdem bekannt geworden war, daß der Almosenier unseres Tempels in Belhanka sich durch das Quittieren gar nicht eingenommener Spenden an Bürger, die damit ihre Steuerschuld mindern wollten,

bereichert hat, wurde vorgestern auf einer eilig einberufenen Sondersitzung der Tempelvorsteher beschlossen, daß künftig alle Empfangsbestätigungen für fromme Zuwendungen der Gegenzeichnung durch den Vorsteher oder Prior bedürfen.

19. *Firun*: Eine Reihe schwerer Sturmfluten hat uns heimgesucht. Die Lange Brücke und die Kais des Neuen Hafens konnten ihnen aber widerstehen. Die Nordstadt ist allerdings wieder überflutet.

5. *Tsa*: Das ablaufende Hochwasser hat die Norderinsel unterspült, so daß der Boden dort bis zu zwei Meter abgesackt ist; die meisten Gebäude sind zerstört. Nur die Häuserzeile am Langewaat steht noch, doch auch hier muß ein guter Meter aufgeschüttet werden.

13. *Phex*: Herzog Odo Frankward zu Ehrenstein, der zur Zeit an der Westküste weilt, beehrte unser Heiligtum mit seinem Besuch und stiftete einen mit Saphiren und Aquamarinen besetzten Kelch im Werte von sicherlich 3.000 Dukaten.

Der Tempel wird das Haus Ehrenstein allezeit in seine Gebete einschließen!

Letzter Rahja: Im verflossenen Jahr besuchten 7085 Pilger das Heiligtum und steigerten Efferds Schatz um 4.276 Dukaten. Erfreulicherweise konnten sechs Novizen unter die Geweihten des Gottes aufgenommen werden.

Drei unserer Brüder traten die Große Fahrt an, auf der Efferd sie geleiten möge!

Anhang

Die Stadt Grangor

Die »Stadt im Meer« an der Nordgrenze des Lieblichen Feldes zählt etwa 8000 Einwohner, die auf mehr als 40 Inseln und Sandbänken in der weiten Lagune an der Phecadi-Mündung leben. Ihre Häuser stehen teils auf festem Grund, der durch Kaimauern gesichert wird, teils aber auch auf dichtgesetzten Pfählen im Sand- und Schlickboden der Lagune. Ein Gewirr von Kanälen, sogenannte »Waate«, dient dem Ablauf von Regen- und Flutwasser und gleichzeitig als zweites Wegenetz, das die engen Gassen insbesondere vom Lastverkehr befreit. Innerhalb der Stadt ist ein Nord-Süd-Gefälle zu beobachten, das der vorherrschenden Windrichtung entspricht: Die Ratsherren und reichen Kaufleute haben ihre geräumigen kombinierten Wohn- und Lagerhäuser im Norden und Nordwesten; in der Altstadt um den Efferd-Tempel, das Stadthaus und den Alten Hafen leben zwischen den Gasthäusern und Herbergen die Fischer und Handwerker; und im Süden, wo sich der Rauch der Werkstätten und Werften mit dem Gestank der Salzfelder vermischt, hausen die kleinen Leute, die sich als Bootsruderer, Hafenarbeiter und Tagelöhner durchschlagen.

Die traditionellen Einkommensquellen der Stadt, zu denen sich seit kurzem das aufblühende Glasmacherhandwerk gesellt, sind Fischfang, Salzgewinnung, Schiffbau und das Efferd-Heiligtum, dessen Lehre von der offenen, freigebigen Hand jedes Jahr einige Tausend Pilger von der ganzen Westküste – und ebenso viele Bettler – anlockt. Die Stadt genießt das Monopol auf den gesamten Handel des Lieblichen Feldes mit den nördlichen Hafenstädten Havena, Nostria und Salza und macht über das Tal des Phecadi auch gute Ge-

schäfte mit Elenvina, Albenhus und den Zwergenstämmen im Eisenwald.

Außer Efferd, dem Schutzgott der »Stadt im Meer«, wird hier vor allem Tsa verehrt, die Göttin der Erneuerung, in deren Zeichen der alljährliche Wiederaufbau nach den winterlichen Sturmfluten geschieht. Wie in fast jeder Stadt gibt es auch in Grangor einen Tempel der Travia und am Neuen Hafen in der Südstadt ein Rahja-Heiligtum, das allerdings überwiegend von Fremden besucht wird. Die bekannte Grangorer Magiergilde unterhält natürlich einen Schrein ihrer Schutzgöttin Hesinde. Dagegen fehlt der Kult des Totengottes Boron hier völlig: Grangors Verstorbene treten in kleinen Barken ihre »lange Reise« an, auf der Efferd sie geleitet. Schließlich mag die Existenz eines Tempels der Schlachtengöttin Rondra in der zwar wehrhaften, an sich aber eher friedfertigen Stadt verwundern: Er wird auch fast ausschließlich von den Söldnern der 300 Mann starken Stadtgarde getragen, die den Kern der städtischen Streitmacht bildet.

Diese Truppe aus Ortsfremden, deren Loyalität keiner bestimmten Person, sondern der Stadt gehört, die sie besoldet, wurde von den braven Stadtvätern bereits vor langer Zeit aufgestellt, um den inneren Frieden zu wahren und einer Entwicklung wie in manchen Nachbarstädten vorzubeugen. Dort arteten Auseinandersetzungen innerhalb der Bürgerschaft zuweilen in längere Häuserkämpfe aus, weil jede Partei einen Teil der bewaffneten Macht kontrollierte. Da gleichzeitig das Tragen von Waffen und Rüstungen in der Stadt verboten ist, können die in der Mehrzahl aus Elenvina stammenden Gardisten sich bei ihren Streifengängen mit bron-

zubeschlagenen Knütteln begnügen – die sie allerdings ebenso geschickt zu handhaben verstehen wie die Zweillien, mit denen sie sich in Kriegs- und Gefahrenzeiten bewaffnen.

Die Regierung der Stadt Grangor liegt beim Rat und dem aus seiner Mitte für jeweils fünf Jahre gewählten »Städmeister«. Ursprünglich gehörten dem Rat nur die Nachfahren jener zwölf »Altvorderen« an, die im Jahre 754 dem König die Stadtfreiheiten abrangen. In dem Maße, wie Grangor bald danach eine neue wirtschaftliche Blüte erlebte, drängten jedoch auch andere reichgewordene Bürger darauf, an der Macht beteiligt zu werden, und durch einen Beschluß des Jahres 861 wurde schließlich den Oberhäuptern aller Familien, die mindestens 2.000 Dukaten Vermögen versteuern, Sitz und Stimme im Rat eingeräumt; heute umfaßt die Ratsliste bereits 33 Namen.

Die »Altvorderen Häuser« wußten sich ihre Vormachtstellung trotzdem zu erhalten, denn die Verfassung sichert ihnen die ausschließliche und erbliche Besetzung der »Geheimen Stuben«, jener beiden Ausschüsse, in denen die entscheidende Vorbereitungsarbeit für die Beschlüsse des Rates geleistet wird und unter deren Mitgliedern auch der Städmeister gewählt wird. Selbst durch das Aussterben des Hauses Fogger im Jahre 878 änderte sich an diesem Prinzip nichts: Die übrigen Altvorderen, die damals noch über die Mehrheit im Rat verfügten, bestimmten einfach die angesehene Kaufmanns- und Ratsherrenfamilie Horrad zur Nachfolgerin mit allen Rechten eines Altvorderen Hauses.

Bei der Verbannung der Vanderzees vor 17 Jahren, die den Hintergrund dieses Abenteuers bildet, wurde ebenso verfahren: Seitdem sitzt ein Hortemann mit den

Kuyfhoff, Wollwert, Wortheim und Hartie in der »Inneren Stube«, deren Zuständigkeit sich auf das Steuerwesen, die Satzungen der Zünfte und Gilden sowie die Markt- und Polizeiordnung erstreckt. Gleichzeitig ist die Innere Stube Grangors oberste Gerichtsstanz, nur sie kann Verbannungs- oder Todesurteile verhängen. Die »Äußere Stube« ist mit den Beziehungen der Stadt zu ihren Nachbarn und Handelspartnern befaßt und berät über Zollordnung und Wehrwesen. Neben den bereits erwähnten Horrad gehören ihr die Chefs der Häuser Lafayotte, Liberti, Salfrijdes, Fröhling, Sandfort und Cunda an.

Das Vorrecht der Arbeit in den beiden Stuben zwingt die Altvorderen Häuser zur Zusammenarbeit, während sie als die reichsten Geschäftsleute der Stadt sonst leicht zu »Erbfeinden« hätten werden können. Wie gut dieses System funktioniert, zeigt sich alle fünf Jahre bei der Wahl des Städmeisters: Obwohl Grangors »Staatsoberhaupt« durchaus nicht nur Repräsentationsaufgaben hat, sondern von Amts wegen beiden Geheimen Stuben vorsitzt, ziehen es die Altvorderen schon lange vor, sich über die turnusmäßige Besetzung dieses Amtes vorab zu verständigen, anstatt mit Versprechungen und Geschenken einen aufwendigen »Wahlkampf« zu betreiben.

Trotzdem wird die ungleiche Verteilung der Macht zugunsten der Altvorderen Häuser von den übrigen Ratsfamilien wie auch von den aktiveren Zunftmeistern als Zumutung empfunden. Solange diese beiden Gruppen auch die Ansprüche der jeweils anderen für eine Gefahr halten, brauchen die Altvorderen sich keine Sorgen zu machen; gegen eine breite Front im Rat und in der Bürgerschaft allerdings hätten sie auf längere Sicht kaum Chancen, ihre Vorrechte bewahren zu können ...

Einige Altvordere Häuser

Das **Haus Hortemann** und die hier nicht näher erwähnte Familie **Cunda**, die in der Äußeren Stube Liegerfelds Nachfolge antrat, sind die beiden jüngsten Mitglieder der Geheimen Stuben. Als »Neue« haben die Hortemanns keinen Anteil am traditionellen Grangorer Großhandel mit Salz und Pökelfischen. Dafür handeln sie so ziemlich mit allem anderen, was Gewinn verspricht, und haben sich insbesondere auf wenig sperrige, aber wertvolle Güter spezialisiert, die sie mit einer Flotte von fünf schnellen Seglern transportieren. Damit stellen sie für die älteren Handelshäuser keine unmittelbare Konkurrenz dar, allerdings gab ihnen ihre Orientierung zu Luxusgütern einen Vorsprung in dem rapide anwachsenden Glasgeschäft.

Der heutige Chef des Hauses, Meister Relus, hat vor drei Jahren das Erbe seines Onkels Wiko angetreten, der 980 für die verbannten Vanderzees in die Innere Stube aufgerückt war. Er ist bisher mit keinem der anderen Altvorderen Häuser verwandt oder verschwägert und versucht deshalb wie viele »Neue Männer«, sich durch

besonders konservative Haltung zu empfehlen. Die Witwe seines Onkels, Muhme Ella, lebt bei ihm im Haus; sie mischt sich nicht in Tagesgeschäfte ein, hält jedoch bei grundsätzlichen Entscheidungen ein wachsames Auge auf die Aktivitäten ihres »Jungen«.

Sandforts sind eine der ältesten Kaufmannsfamilien in der Stadt. Sie handeln ausschließlich mit Salz und haben es bisher immer wieder geschafft, **Wortheim** trotz all seiner Anstrengungen in diesem Geschäft auf Platz zwei zu verweisen. In Fragen der Stadtpolitik dagegen waren sich Knud Sandfort und Sark Wortheim stets einig; während Sandforts Amtszeit als Städmeister arbeiteten sie daher in der Inneren Stube eng zusammen – sehr zum Ärger von Ogon Hartie.

Mit seinem Schwager Elimar **Wollwert** geriet Sandfort in politischen Fragen häufig aneinander, denn dieser trat in der Stube für eine stärkere Beteiligung des Rates ein – um im Bündnis mit ihm die Ansprüche der Zünfte um so entschiedener zurückzuweisen. Geschäftlich ergänzten der Salzkönig Sandfort und der

»Pökelfisch« Wollwert einander ausgezeichnet – was auch der Grund für die Eheverbindung zwischen beiden Häusern gewesen war.

Hagon **Kuyfhoff** gehörte zu denen, die Wollwerts Argumente nicht von vornherein verwarfen. Gestützt auf eine Flotte von zwölf Schiffen verschiedener Größe, die den Löwenanteil des Nordhandels bestreiten, konnte er sich eigenes Denken erlauben. Sein Sohn Tonte, der mit 29 Jahren plötzlich seine Nachfolge antreten mußte, gilt allgemein als ebenso unabhängig.

Die Familie **Hartie** zählte nicht zu den ursprünglichen Altvorderen Häusern, doch liegt ihre Erhebung in diesen Stand lang genug zurück, daß sie sich sogar offene Unterstützung der Zünfte erlauben kann. Hartie vermietet seine Schiffe an Konsortien anderer, meist kleinerer Händler. Nur bei besonders vielversprechenden Unternehmungen investiert die Familie selbst noch in

Warenanteile. Wegen diverser »todsicherer Sachen« aus den vergangenen Jahren, die nicht zu ihrer Zufriedenheit ausfielen, ist sie allerdings mit zwei Dritteln der Handelshäuser mehr oder weniger tief zerstritten ...

Nicht ohne Sorge sah der alte Ogon seinen Sohn Doran zu einem Herumtreiber heranwachsen, der seinen Fäusten nur zu gern das Denken überließ und sich für die Geschäfte nicht interessierte, solange sie nur genug für seine Gelage mit dem Imman-Verein abwarfen. Seine Kollegen jedenfalls machten kein Hehl daraus, daß sie viel lieber einen seiner Neffen als seinen Nachfolger sähen ...

Unter den hier nicht aufgeführten Häusern der Äußeren Stube sieht es ähnlich aus: Geschäftskonkurrenz und Eheverträge, politische Differenzen und persönliche Freundschaften – alles kein Stoff, aus dem sich eine Blutrache schneiden ließe ...

Werte der Meisterpersonen

	MU	KL	CH	GE	KK	LE	AT	PA	RS	MK	Bemerkungen
Gardist	11	10	9	16	12	37	11*	9	2	15	a)
Gardist	12	9	10	14	13	41	10*	8	3	18	a)
Sergeant	14	12	12	17	13	46	13	10	3	20	b)
Offizier	15	14	13	15	13	52	15	12	3	28	c)
Bettler	13	12	9	14	9	35	10	10	1	15	d)
Bettler	10	14	10	17	8	28	12	11	1	17	d)
Gaukler	11	13	14	16	9	37	14	10	1	22	e)
Gaukler	13	9	12	10	17	56	10	8	0	28	f)
Matrose	10	11	9	13	14	44	11	8	1	14	g)
Matrose	12	9	11	10	16	48	12	10	1	24	h)
»Adler«	12	10	10	13	14	36	11	8	1	15	i)
»Adler«	13	9	9	14	16	41	12	9	1	18	j)
»Rambock«	15	10	8	14	18	57	12	10	1	25	k)
Hartie jr.	11	9	13	15	14	43	14	11	1	22	l)
Uluv	15	8	8	14	16	52	13	10	1	28	m)
Krimhelde V. (Druidin 10)	17	18	8	11	8	38	11	16	1	--	n)

- a) 2 AT/KR, mit Knüttel (W+1) oder Zweililien (W+3); in Zivil RS 1, unbewaffnet (Waffenl. Kampf 13)
- b) kämpft mit Kurzsword (W+3); in Zivil RS 1, Waffenl. Kampf 15
- c) kämpft mit Schwert (W+4)
- d) kämpft ggf. mit Messer (1W) oder waffenlos (TAW 14)
- e) kämpft mit Dolch (W+1)
- f) »Stärker Mann«, kämpft nur waffenlos (TAW 1)
- g) kämpft mit Messer oder waffenlos (TAW 14)
- h) kämpft nur waffenlos (TAW 16)
- i) kämpft mit Imman-Schläger (1W), ggf. mit Dolch oder waffenlos (TAW 15)
- j) kämpft mit Imman-Schläger oder waffenlos (TAW 16)
- k) kämpft mit Schläger oder waffenlos (TAW 17)
- l) kämpft mit Schläger oder Dolch
- m) kämpft vorzugsweise waffenlos (TAW 16), ggf. mit Dolch
- n) AE 63, auf 45 abgesunken; GST 2 wegen Fußverletzung; keine MK, da Hauptfigur des Abenteuers – Magieanfälligkeit 38

Gefährliche Zierpflanzen

Efeuer

ist eine fleischfressende Kletterpflanze aus dem Regenwald, die sich von Kleintieren ernährt, die auf Bäumen leben. Ihre Ranken packen jede Beute, die sie streift, und die daran befindlichen Fühler oder Haarwurzeln bahnen sich durch Ausscheiden einer Säure ihren Weg in den Körper der Beute, um ihn auszusaugen. Für kleinere Lebewesen ist dies meist tödlich, für Menschen in der Regel – sofern sie nicht z. B. bewußtlos sind – nur sehr unangenehm: Das Brennen der Säure beeinträchtigt das Opfer so sehr, daß es für eine halbe Stunde einen Abzug von +2 auf GE, AT und PA erleidet, anschließend für eine Stunde noch -1. Einmal unter die Haut gedrungen, verursachen die Saugwurzeln pro KR 1 SP. Die Ranken können durch normale KK-Proben abgerissen werden, worauf die Haarwurzeln sich zusammenziehen. Ein Abschneiden der Ranken gelingt automatisch. Wundheilung oder BALSAMSALA-

BUNDE stoppt die Wirkung der Säure, regeneriert jedoch keine LE; dies geht nur durch interne Anwendung (Heiltrank) oder ein Geweihtenwunder.

Barbierras

wächst an den Rändern der Khom-Wüste. Es ist eine Grasart mit kurzen, kräftigen Halmen, die fast wie Klinge wirken und der Pflanze als Wasserreservoir dienen. Deshalb müssen sie auch so scharf wie Messer sein, da sich sonst die Pflanzenfresser des Wüstenrandes daran laben würden. Einzelne Stauden kann man natürlich umgehen; wo sie zu dicht stehen, erleidet man 3 SP an den Füßen, sofern man nicht hartlederne Stiefel trägt. Wer gar in Barbierras der Länge nach hineinfällt, erleidet 15 TP sowie möglicherweise gefährliche Augenverletzungen und verliert durch die zahlreichen Schnittwunden 1 SP pro SR, solange er nicht vollständig entkleidet und bandagiert wird.

Neue Druidenzauber

VIII Alpgestalt

Beschreibung und Wirkungsweise: Die Steigerung des Furcht-Effektes des Zaubers *Böser Blick*. Hier dringt der Druide in das Unterbewußtsein seines Opfers ein und weckt die dort schlummernden Angstvorstellungen, so daß er selbst dem vor Schreck völlig gelähmten Opfer als Gestalt aus seinen Alpträumen erscheint.

Zaubertechnik: Der Druide konzentriert sich 10 KR lang auf das Unterbewußtsein seines Opfers. Danach kann er den Zauber beginnen, wozu er allerdings mindestens drei Meter Abstand zum Opfer haben und von diesem ganz gesehen werden muß. Sofern sein CH-Wert plus seine doppelte Stufe größer ist als die Magieanfälligkeit des Opfers, erscheint er diesem jetzt als Alpgestalt: Wenn er die Arme hebt, die Hände klauenartig vorstreckt und drohend auf sein Gegenüber zugeht, bringt dieses außer einem entsetzten Keuchen keinen Ton mehr hervor und ist für 20 KR völlig starr.

Nach dieser Zeit ist eine KL-Probe fällig: gelingt sie, erlangt das Opfer die Kontrolle über seine Glieder zurück; mißlingt sie, fällt es für 1 SR in Ohnmacht.

Kosten: Je nach MU-Wert des Opfers: 8 ASP ± 1 Punkt pro MU-Punkt über 12 bzw. unter 9

Reichweite: 3 bis 30 m

Dauer: 20 KR + evtl. Ohnmacht

IX Druidenrache

Beschreibung und Wirkungsweise: Dies ist die alleräußerste Möglichkeit eines Druiden, seinen Feinden Schaden zuzufügen:

Indem er sein Leben hingibt, erhält er zusätzliche ASP für einen letzten Zauber oder Fluch.

Zaubertechnik: Um den Zauber anwenden zu können, muß sich der Druide in Kontakt mit dem Quell seiner Astralkraft, dem Erdboden, befinden – obere Stockwerke von Gebäuden o. ä. scheiden aus. Er stellt sich mit gespreizten Beinen und ausgebreiteten Armen hin, mit dem Gesicht nach Osten, und spricht die Beschwörung. Unmittelbar im Anschluß daran kann er so viele ASP, wie er noch LP besitzt, zusammen mit den ihm evtl. noch verbliebenen auf einen letzten Zauber – meist einen *Fluch der Pestilenz* – verwenden. Während diese Astralenergie seinen Geist verläßt, altert der Druide binnen Sekunden um die ihm noch verbleibenden Jahre und bricht schließlich als ein Greis tot zusammen – ihn kann nicht einmal Tsas Lebenshauch mehr zurückholen.

Kosten: Alle verbleibenden LP

Reichweite: Druide selbst, in Kontakt mit dem Erdboden

Dauer: Endgültig

Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann. Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box »Die Helden des Schwarzen Auges«. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den »Abenteuer-Büchern« dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt »Solo-Abenteuer«, die man allein spielen kann, und »Gruppen-Abenteuer«, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.

Abenteuer Basis-Spiel

Die Helden
des Schwarzen Auges



Zum Inhalt des Buches »Die Bettler von Grangor«

Grangor, eine der ältesten und schönsten Städte Aventuriens, ist berühmt für ihre malerische Architektur und die großen Handelshäuser, die ihren Wohlstand und den Stadtfrieden sichern. Aber plötzlich wird eine Patrizierfamilie nach der anderen von unheimlichen Schicksalsschlägen getroffen. Wer kann dem Schrecken ein Ende machen, bevor in Grangor das Chaos regiert...?

Das Abenteuer enthält u.a. einen doppelseitigen Stadtplan und zahlreiche Informationen über die Stadt.

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.

Droemer
Knauer®

ISBN 3-426-30043-5

Schmidt
Spiele

01854

T.Nr. 122173



4 002998 018544