

ZEIT DER RITTER



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

GRUPPENABENTEUER

ZEIT DER
RITTER



ULISSES SPIELE



AVENTURIEN

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

UMSCHLAGILLUSTRATION

JAN BALAZ

INNENILLUSTRATIONEN

CARYAD

UMSCHLAGGESTALTUNG & GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

LEKTORAT

FLORIAN DOP-SCHAUEN, MOMO EVERS, THOMAS RÖMER

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN
und DERE sind eingetragene Marken.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der
Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung,
Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes
in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf
photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg,
sind nur mit schriftlicher Genehmigung der
Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-95752-929-9



ZEIT DER RITTER

VON OLIVER BAECK

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 BIS 5 EINSTEIGER-HELDEN

MIT BESTEM GRUß AN DIE WACKEREN RECKEN,
DIE MICH IRDISCH UND DERISCH IN NÖRDLICHE GEFILDE BEGLEITETEN:
BJÖRN BERGHAUSEN, TIMO FISCHER, MICHAEL RATSCHKO,
PIKLAS REIPKE UND CAY-HEPPING HASTEDT.

EIN DANK FÜR ANREGUNGEN GEHT AN
STEPHANIE DAPPE, MAGNUS HERRMANN UND LENA FALKEHAGEN.



İNHALT

| | |
|--|----|
| HİPTEGRUPD | 5 |
| DAS ABENTEUER..... | 5 |
| KAPİTEL 1: FEUER İM HAUSE DES EFFERD | 8 |
| İP PEERSAND..... | 11 |
| KAPİTEL 2: SPURENSUCHE | 13 |
| DIE ERMITTLUNGEN | 14 |
| WICHTIGE ORTE | 17 |
| WEITERE EREIGNISSE | 29 |
| KAPİTEL 3: EİPE GERUHSAME VERFOLGUNG .. | 36 |
| EREIGNISSE AUF DER FLUSSFAHRT | 37 |
| KAPİTEL 4: AUF İNS ÜBERWALS! | 43 |
| EİP HERVORRAGENDES VERSTECK..... | 43 |
| İP DIE WİLDNIS..... | 43 |
| KAPİTEL 5: BEI DER PEBELBRİNGER-OTTA ... | 47 |
| DAS LETZTE GEFECHT | 50 |
| DAS ENDE EİPER LANGEN REİSE..... | 51 |
| APHANİG | 53 |
| DRAMATIS PERSONAE..... | 53 |

| | |
|---------------------------------------|----|
| LOSE FÄDEN | 57 |
| GEHEİMES UND BEKANNTES WISSEN | 57 |
| ZEİT DER RİTTER NACH ALTEN REGELN ... | 60 |
| DOKUMENTE FÜR DIE SPIELER..... | 62 |
| PEERSAND-KARTE..... | 63 |



HINTERGRUND

»Nach der Kunde von Anshags Fall und der Niederlage am Drachenspalt stachen sieben Ordensschiffe unter dem Befehl der Seneschallin Thora Fataburuq gen Riesland ins Meer.

Sie waren beladen mit Waffen, Büchern, Schriftrollen, Vorräten, bäuerlichen und handwerklichen Gerätschaften. Statt Rittern aber befanden sich Kinder, Knappen und Mägde an Bord ...«

—aus der Neersander Stadichronik über den Monat Efferd 337 BF

»Wir haben es vor den Verblendeten in unseren eigenen Reihen verborgen. Soll es nun den fanatischen Praiosdienern in die Hände fallen? Nein! Doch es mitzunehmen, wäre zu gefährlich – nur *dieses* Land kann es bewahren ...«

—aus Thoras letzter Beratung mit ihren Getreuen

»Was immer es ist – ich will es haben!«

—Mjesko Einhand, laut Zeugenaussagen

DAS ABENTEUER

DIE THEATERRITTER

Das Abenteuer **Zeit der Ritter** dreht sich um die Hinterlassenschaften der Theaterritter, die einst die Lande zwischen Born und Walsach für die Zwölfgöttergläubigen eroberten und danach lange Zeit beherrschten. Der Orden ist sagemumwoben – von seiner Gründung im Rund des Theaters zu Arivor bis zu seiner Zerschlagung durch die Priesterkaiser. Besonders um die Zeit der Ritter im Bornland ranken sich zahlreiche Legenden: Von dem hart erkämpften Sieg über die Goblinhorden mit ihrer mächtigen Schamanin künden sie, aber auch von Hochmut und Müßiggang der Theaterritter auf der Höhe ihrer Macht. Hinter vorgehaltener Hand erzählt man gar, die Ritter hätten sich mit Mächten eingelassen, die den Göttern feindlich gesonnen waren.

Manche dieser Erzählungen mögen einen wahren Kern haben. Doch ist vieles von dem Wissen, das die Ritter (auf welchem Weg auch immer) erlangten, in den seither verstrichenen Jahren verloren gegangen – von den Priesterkaisern vernichtet, von den letzten Rittern auf ihrer Überfahrt ins Riesland mitgenommen oder einfach Satinavs stetig schabenden Hörnern zum Opfer gefallen.

Vieles ist verloren, aber nicht alles. Eines haben die Ritter Aventurien hinterlassen: ein Buch.

Vielleicht enthält dieses Buch das gesammelte Wissen des Ritterordens über das Bornland – wie man die Goblins in die Schranken wies, welche Geheimnisse göttlicher Natur in dieser Gegend schlummern, welche Magie im Überwals wirkt und vieles mehr. Vielleicht aber enthält das Buch auch die wahre Geschichte des Ordens. So oder so – es gibt zwischen Notmark

und Neersand so manchen, der dieses Buch nur zu gern sein Eigen nennen würde.

Keine Angst, liebe Meisterin, werter Meister – die Geheimnisse des Theaterordens werden auch am Ende dieses Abenteuers weiterhin Geheimnisse sein. Allenfalls ein Zipfelchen des Schleiers werden die Helden lüften können. Denn: Das Buch der Theaterritter taucht in diesem Abenteuer wieder auf.

DER PAKTIERER

UND SEINE HANPLANGER

Mjesko Einhand, der grausame Walsachpirat und Blakharaz-Paktierer, ist den Geheimnissen der Theaterritter schon seit längerer Zeit auf der Spur. Er vermutet (völlig zu Recht), dass dieses Wissen ihn seinem Ziel näherbringen würde, unumschränkter Herrscher über das Land am Walsach zu sein. Aus einigen Zufallsfunden – ein verfallener Rondra-Schrein hier, eine nivesische Legende dort – hat er inzwischen schließen können, dass der Theaterorden Neersand als Aufbewahrungsort seiner Schätze auserkoren hatte. Er sendet daraufhin zwei seiner Getreuen in den 'tiefen Süden', um Genaueres herauszufinden. Die beiden finden nach mühsamer Suche Spuren des Buches: Das letzte Vermächtnis der Ritter wurde dem Efferd-Tempel zu Neersand überantwortet – zum Teil, um den Herrn der Meere für die Überfahrt gewogen zu stimmen, zum Teil aber auch, weil die Schrift in des Herrn Efferds Hallen besser behütet sein würde als an irgend einem anderen Ort. Bei einem zunächst erfolglosen Einbruch in den Tempel werden die Schurken Mjesko Einhands von den Charakteren

ertappt – Ehrensache für echte Helden, die Frevler dingfest zu machen! Erst einmal muss aber herausgefunden werden, *was* die Einbrecher suchten – und *wieso*. Während die Gruppe noch rätselt und verschiedene Spuren verfolgt, gelingt den Dieben doch noch ihr Schurkenstück.

DURCH DAS ÜBERWALS

Als nächstes steht darum eine Verfolgung walsachaufwärts an. Spätestens an dieser Stelle werden sich die Ritter des Widderordens einmischen, der Mjeskos Umtriebe sehr misstrauisch betrachtet.

Die Jagd auf Mjeskos Schergen nimmt ein unerwartetes Ende: Die Diebe sind ihrerseits bestohlen worden – ob und warum die Biestinger des Überwals ihre Finger (Pfoten?) mit im Spiel hatten, sollte Ihrer Spielergruppe gehörig zu denken geben. Die Feenwesen haben dafür gesorgt, dass das Buch zu dem einzigen Menschen gelangt, bei dem sie es in guten (und kräftigen) Händen wissen: Rangnid Thorkillsdottir, die Walsachpiratin, ehemals Komplizin und jetzt hartnäckigste Gegnerin Mjeskos. Wenn die Helden Rangnid aufsuchen, ist diese theoretisch bereit, den Helden das Buch zu überantworten. Im Gegenzug aber stellt sie Forderungen an die Heldengruppe, die zu erfüllen nicht nur körperliches, sondern auch diplomatisches Geschick erfordert. Und ganz so einfach geben sich auch Mjeskos Leute nicht geschlagen ...

Wie dem auch immer sei: In jedem Fall wird das Machtgefüge am Walsach nach diesem Abenteuer nicht mehr dasselbe sein. An diesem Umbruch mitgewirkt zu haben, mag die Gruppe verschmerzen lassen, dass sie das Buch am Ende nicht werden lesen dürfen.

MÖGLICHE HELDEN

Der Schwerpunkt dieses Szenarios liegt eindeutig auf der Interaktion der Helden mit den unterschiedlichsten Gegenübern. Schweigende Boron-Geweihte sind daher für dieses Abenteuer genauso wenig zu empfehlen wie dumpfe Schlagetots. Ansonsten aber werden wohl alle Helden ihren Part zu spielen haben – ob sie sich nun in einer Bibliothek, einer Hafenkneipe oder in der Wildnis am ehesten zu Hause fühlen. Mit etwas Fingerspitzengefühl lässt sich sogar ein Goblin-Held in diesem Abenteuer verwenden – obwohl er sicherlich oft genug auf sein 'Randgruppen-Dasein' aufmerksam gemacht werden wird. Orks und Achaz sind hingegen kaum einsetzbar, und auch Waldmenschen und Novadis dürften sich im hiesigen Klima nicht sonderlich wohl fühlen.

Angesichts des Einstiegs in die Geschichte sollten die Helden treue Anhänger der Zwölfgötter sein, sehr passend wären Geweihte von Rondra, Efferd, Hesinde oder Firun. Andererseits wäre es stimmungsvoll, einem Helden, der das 'Mal des Frevlers' trägt, eine Queste nach Neersand aufzuerlegen, in deren Verlauf er wie zufällig in das Abenteuer hineinstolpert.

Auch eine ehemalige oder sogar noch bestehende Mitgliedschaft eines Helden im Widderorden wäre außerordentlich passend. Reizvoll wäre es, einen Einsteiger-Helden in seinem Pflichtjahr im Orden zu spielen – was ihm an allgemeiner Erfahrung fehlt, kann er mit seinem Wissen um Land und Leute spielend wettmachen. Im übrigen ist die Zusammensetzung

der Gruppe beliebig; der Anfang des Abenteuers bietet eine gute Gelegenheit, auch eher ungewöhnliche Kombinationen zu schaffen. Helden, die aus der Stadt Neersand oder wenigstens dem Bornland kommen, erleichtern dem Meister nicht nur den Einstieg, sondern können gut dazu verwendet werden, der Gruppe ab und zu hilfreiche Informationen zukommen zu lassen. Wer bereits einmal **Stromaufwärts** gereist ist (in dem gleichnamigen Abenteuer), wird einige alte Bekannte wieder-treffen. Notwendig ist eine Kenntnis dieses Abenteuers jedoch nicht.

Sehr interessant kann das Abenteuer auch für einen 'Feenfreund' werden, denn die Biestinger werden dann vor allem ihn ansprechen. Und wenn Sie eine bornische Hexe in Ihrer Heldengruppe haben, dann sollten Sie sich vielleicht für diese Heldin ebenfalls ein paar Besonderheiten einfallen lassen – etwa das hilfreiche Eingreifen ortsansässiger Hexen, wenn die Helden sich im Überals ohne Alrik in Schwierigkeiten geraten sind.

DIE AUFGABE DES MEISTERS

Dass der Schwerpunkt für die Spieler auf der Interaktion liegt, stellt natürlich auch an Sie als Spielleiter besondere Anforderungen. Ihre Aufgabe wird es wieder einmal sein, all die Personen, mit denen es die Helden zu tun bekommen, mit Leben zu erfüllen. Das funktioniert natürlich nur dann überzeugend, wenn Sie bei jeder dieser Figuren einen groben Überblick über deren Charakter, Motivation und Kenntnisse haben. Aus diesem Grund finden Sie im **Anhang** ab S. 53 recht ausführliche Beschreibungen der Meisterfiguren – auch der 'Nebenrollen'. (Was bedeutet, dass Sie das gesamte Abenteuer vor der ersten Spielsitzung einmal komplett durchgelesen haben sollten.) Dieser Überblick wird Sie in die Lage versetzen, unerwartete Fragen spontan zu beantworten.

Gerade im Umgang mit Meisterpersonen gewinnt der Sozialstatus natürlich ganz besondere Bedeutung. Vor allem Institutionen wie die unterschiedlichen Akademien, aber auch die Stadtgarde, lässt sich vom Stand und Ruf des einzelnen Helden sicherlich beeindrucken. Sprechen Sie also immer, wenn Sie eine solche Meisterperson spielen, vorwiegend die Helden mit hohem SO an, und lassen Sie die anderen ihren niedrigen Stand spüren. Wenn also beispielsweise der Gaukler mit SO 4 eine wirklich kluge Frage stellt, wird der Weibel diese Frage schlicht 'überhören' – so lange, bis der Magier mit SO 10 die gleiche Frage stellt. Andere, wie etwa dem Leiter der Kriegerakademie Posan von Neersand, werden die Frage zwar nicht überhören, aber die Antwort doch immer an den Magier richten, egal wer die Frage gestellt hat.

Sollte sich in Ihrer Gruppe sogar niemand mit einem angemessenen SO befinden, dann machen Sie es der Gruppe deutlich schwerer: Sie werden weder in der Kriegerakademie noch im Rathaus empfangen, so lange sie nicht die ausdrückliche Empfehlung einer angesehenen Person vorweisen können – und auch die müssen sie erst einmal bekommen.

Machen Sie es Ihrer Gruppe schwer, aber nicht zu schwer – immerhin ist da ja noch der Efferd-Geweihte Koj Walsareff, der glaubt, der Gott des Wassers selbst habe die Helden im richtigen Moment geschickt, und deswegen auch über niedrigen Stand hinwegsieht.

AVENTURISCHES WISSEN

Und noch ein Hinweis vorweg: Zu einigen Hintergründen dieses Abenteuers finden Sie zusätzliche Informationen im **Anhang**. Diese Hintergrundinformationen sind grob in fünf Stufen unterteilt: offenkundig, verbreitet, bekannt, vermutet und geheim.

- *Offenkundig* sind Dinge, die praktisch jeder Aventurier in der Praiostagsschule beigebracht bekommt oder die sich auf einen Blick erkennen lassen.
- *Verbreitet* ist Wissen, über das in einer bestimmten Region (hier natürlich dem Bornland) so gut wie jeder verfügt und auf das sich insofern ohne größere Probleme zugreifen lässt.
- Als *bekannt* gelten Informationen, die entweder in einem kleineren Gebiet (der Stadt Neersand beispielsweise) fast jeder hat oder die sich bei normaler Recherche (vor Ort oder an größeren Horten des Wissens) herausfinden lassen.
- *Vermutet* werden Tatsachen, die nur einem eingeweihten Kreis bekannt sind (in der Bevölkerung kursieren dazu meist nur Gerüchte), aber durch gezielte Nachfrage in Erfahrung gebracht werden können.
- *Geheim* schließlich ist Wissen, das nur wenigen bekannt ist und von Ihnen als Spielleiter auch nicht freiwillig weitergegeben und mitunter sogar aktiv vor Ihren Spielern zurückgehalten werden soll. Es ist kaum vorstellbar, dass ein Held zu diesem erlauchten Zirkel von Geheimträgern gehört; möglich ist höchstens, dass er in diese Richtung selber schon einmal Gedankenspielerien betrieben hat.

Auf welcher Stufe sich das Wissen der Helden bewegt, hängt häufig (aber nicht ausschließlich) von ihren Talenten ab. Für Neersander beispielsweise sind wichtige Teile der Geschichte des Theaterordens *bekannt* (andernorts ist derlei Spezialwis-

sen der Historiker und Ronda-Geweihten). Regeltechnisch ausgedrückt haben sich Neersander mit ihren spärlichen Talentpunkten in *Geschichtswissen* auf die örtliche Geschichte spezialisiert. Eine exakte Festlegung ist nicht möglich: Sie müssen anhand von Herkunft, Profession, Talenten und bisherigen Erfahrungen des Helden – und anhand Ihrer dramaturgischen Vorstellungen! – entscheiden, auf welcher Wissensstufe ein Charakter steht.

Geht es um eine einzelne Information, können Sie natürlich auch eine Probe auf das jeweils passendste Wissenstalent verlangen. Übrigens können bestimmte Themen von verschiedenen Seiten her ‘erschlossen’ werden – wer den Theaterorden gründete, ist Basiswissen bei *Götter und Kulte* und *Geschichte*, dürfte aber genauso einem in der *Staatskunst* sehr bewanderten Helden bekannt sein. Die am besten geeigneten Talente sind in den jeweiligen Hintergrundtexten genannt. Selbstverständlich sind die Übergänge zwischen den einzelnen Stufen fließend.

WEITERE TEXTE

Die im Text verwendeten Abkürzungen **LBW**, **KKO** und **StrA** stehen für **Das Land an Born und Walsach** aus der Box **Raues Land im Hohen Norden**, die Spielhilfe **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger** und das Abenteuer **Stromaufwärts**. Obwohl sich **Zeit der Ritter** auch ohne Rückgriff auf diese Bände spielen lässt, sei Ihnen zumindest das erste der genannten Werke wegen der ausführlichen Hintergrundinformationen zu Neersand, den Theaterrittern, dem Widderorden, den Walsachpiraten und den Biestingern wärmstens anempfohlen – für die entsprechenden Details hätte der Platz in diesem Heft nie und nimmer ausgereicht.



KAPITEL I:

FEUER IM HAUSE DES EFFERD



Während die Spieler durch den Anfang des Abenteuers gerade-
wegs ins kalte Wasser geworfen werden, verlangt er von Ihnen
eine gewisse gedankliche Vorarbeit. Sie sollten sich zuerst
einmal gute Gründe dafür einfallen lassen, warum die Helden
überhaupt den Perainemond des Jahres 1024 BF (die Zählung
31 Hal hört man im Bornland weniger gern) in Neersand
verbringen.

Geweihte können beauftragt worden sein, eine Botschaft an die
hiesigen Tempel von Rondra, Efferd oder Peraine zu überbrin-
gen, außerdem ist gerade diese Stadt am äußersten Ende Aven-
turiens ein angemessenes Ziel für eine Pilgerfahrt. Für Magier
und Krieger dürften die ansässigen Akademien interessant
sein, für Streuner das Hafenviertel (wobei es sich bei typischen
Glücksrittern eher anbietet, ihnen einen triftigen Grund für
das schnellstmögliche Verlassen von – sagen wir – Festum zu
geben; dass dann das erstbeste Schiff in Richtung Neersand
fährt, ist selbstverständlich *reiner* Zufall).

Eine Bardin würde anreisen, um den zauberhaften Eispalast
(LBW, S. 95) einmal mit eigenen Augen zu sehen. Junge borni-
sche Krieger, deren Dienstjahr im Widderorden sich dem Ende
zuneigt, können in Neersand sein, um mit der Ordensmeisterin
über die zukünftige Verwendung zu sprechen oder sich nach
einem anderen Posten umzusehen. Höchst empfehlenswert ist
es, jedem Charakter eine Kontaktperson in Neersand zu nen-
nen. Das kann eine der im **Anhang** genannten Meisterfiguren
sein (natürlich nur eine der 'Guten'), jemand mit Verbindun-
gen zu einem der bedeutsamen Orte (von der Lehrerin an der
Kriegerschule bis zum Schankknecht im *Edlen Schiffer*) oder
jemand völlig anderes – schließlich sollen sich die Spieler nicht
darauf verlassen dürfen, dass Sie ihnen die nötigen Hinweise
auf dem Silbertablett servieren.

Zweitens müssen die Helden einen überzeugenden Grund
haben, sich in einer nebligen Perainenacht im Hafenviertel
herumzutreiben. Für phexisch veranlagte Charaktere sollte das
nicht sonderlich schwierig sein, die übrigen sind vielleicht auf
dem Heimweg aus einer Schänke oder von einem Treffen mit
Freunden, vielleicht sind sie auch gerade erst per Schiff ange-
reist. Helden, die sich gegenseitig kennen, sind möglicherweise
schon gemeinsam unterwegs. Die Details können Sie gern
in einer späteren Rückblende gemeinsam mit den Spielern
ausbaldowern. (Diese Reihenfolge ist zumindest im folgenden
Text gewählt. Wenn Sie und Ihre Spieler lieber in der chronolo-
gischen Folge bleiben wollen, können Sie Einstieg und Anreise
natürlich auch umdrehen.) Wichtig ist nur, dass die Helden
sich genau *jetzt* in der Nähe des Efferd-Tempels befinden.
Dort geht nämlich gerade Unerhörtes vor: ein Einbruch.

DIE EIBRECHER

Hinter dem Einbruch stecken Mjeskos Abgesandte, sein
Stellvertreter Bosjew Grumpen und eine alte Bekannte aus
Stromaufwärts: Gari Treschanzig, die ehemalige Bootsfrau der

Wellenreiter. Da die beiden sich nicht selber die Finger schmut-
zig machen wollten, haben sie skrupelloses Gesindel aus der
Hafenkneipe *Zum Edlen Schiffer* angeheuert, insgesamt vier an
der Zahl.

Der Einbruch in den Tempel läuft wie folgt ab: Während die
Nivesin Hilvi und der bärenstarke Roisto Notjes im Schutz von
Nacht und Nebel an zwei verschiedenen Ecken Schmiere ste-
hen (wo genau, können Sie festlegen – das hängt davon ab, aus
welcher Richtung die Helden ins Abenteuer hineinspazieren
sollen), brechen der Streuner Lares und Roistos Bruder Rosvo
eine Seitentür des Gebäudes auf und schleichen sich hinein.
Sie marschieren schnurstracks zu einer Ecke nahe an der Del-
phinstatue, wo sich verschiedenste Opfergaben rondrianischer
Natur befinden. Davon raffen sie drei augenscheinlich recht
alte Stücke (ein Schwert, ein Helm und einen Schild) zusam-
men und verschwinden so schnell wie möglich.

Das ist zumindest der Plan. Irgendwo mittendrin kommen
den Schuften aber die Helden in die Quere. Wie das genau
geschieht, soll Ihrer meisterlichen Entscheidung überlassen
bleiben.

Wenn die Helden (die zu diesem Zeitpunkt auch noch getrennt
unterwegs sein können) sich auf Hilvis Seite dem Tempel
nähern, werden sie unvermittelt einen lauten Pfiff hören, wor-
aufhin zwei Gestalten mit unförmigen Lasten aus dem Tempel
flüchten. Wer dagegen Roisto über den Weg läuft, wird ebenso
unvermittelt mit einem wuchtigen Faustschlag aus dem Nebel
attackiert. Aus einer dritten Richtung kann man den Schein
einer abgeblendeten Laterne (also von Feuer!) durch eine Ritze
erspähen. Noch später werden Helden entweder von dem Lärm
der vorangegangenen Aktionen angelockt oder stoßen unweit
des Tempels mit den flüchtenden Dieben zusammen.

Die folgenden Beschreibungen sollen als Anregungen dienen.
Sie können die Geschehnisse natürlich mit Proben auf *Sinnen-
schärfe* (und gegebenenfalls *Gefahreninstinkt*) würzen, aber
vielleicht bevorzugen Sie einen Einstieg mit einem dramaturgi-
schen Paukenschlag, bei dem die Spieler anfangs kaum wissen,
wie ihnen geschieht.

Durchaus empfehlenswert ist es, die Gruppe zunächst zu
trennen und die verschiedenen Beschreibungen nur dem sie
betreffenden Spieler vorzulesen. Wenn die Helden aufeinan-
dertreffen, können Sie dann nach und nach immer größere
Gruppen bilden.

Sollten die Helden einander noch nicht kennen, nutzen Sie das
schamlos aus: Beschreiben Sie die Begegnungsszene so neutral
wie möglich (die Verfolger müssen ja nicht notwendigerweise
die 'Guten' sein) – vielleicht hilft ja ein Held aus Versehen dem
Falschen und ermöglicht so erst seine Flucht?

EINSTIEG I: EINZELNER HELD

Kaum zu glauben, dass wir schon die Mitte des Peraine-
mondes schreiben! Empfindlich kalt ist es hier in der Nähe
des Hafens, und der dichte Nebel tut ein Übriges. Die

Feuchtigkeit dringt in deine Kleidung, klamm und ungemütlich fühlt es sich an. Kaum zehn Schritte weit kannst du sehen; alle Geräusche der Nacht werden gedämpft oder ganz verschluckt. Leise hörst du noch die Wellen im Hafenbecken; Bordwände und Schiffsmasten sind nur schemenhaft auszumachen. Geradeaus schält sich eine weitere Form aus dem Nebel. Noch ein Schiff? In dieser Richtung? Dann müsstest du dich aber gehörig verlaufen haben. Ach nein, es ist der Efferd-Tempel, dem man auch eine solche Gestalt gegeben hat.

Die Hauswände seitlich von dir verschwinden, du trittst aus der Gasse auf den Platz vor dem Tempel. Der sanfte, aber feuchtkalte Nachtwind trifft dich nun ungeschützt. Und noch etwas trifft dich, weniger sanft allerdings: ein wuchtiger Faustschlag mitten ins Gesicht – an der Hausecke hatte sich jemand auf die Lauer gelegt, ein wahrer Riese von einem Kerl.

EINSTIEG 2: EINZELNER HELD

Um dich herum ist alles grau – der Nebel, das Pflaster, die Häuser, einfach alles. Die spärlichen Fackeln und Laternen verbreiten keine Helligkeit, sondern tauchen nur das Grau in einen rötlich-goldenen Schimmer. Zwischen den Ritzen eines Fensterladens in der Holzwand neben dir dringt warmer Lichtschein hervor. Ach, das ist doch der Efferd-Tempel – benutzt man dort sonst nicht diese bläulich glimmenden Steine? Und ist Feuer den Priestern nicht sogar verboten?

EINSTIEG 3: HELDENGRUPPE

Ihr tappt durch den dichten Nebel, leise Verwünschungen ausstoßend. Das Pflaster ist ganz schön rutschig durch die Nässe. Und so kalt ist es, dass ihr am liebsten zurück in die Schänke gehen würdet, um noch einen wärmenden Brant für den Weg zu nehmen.

Ihr habt euch schon so an die nächtliche Stille gewöhnt, dass der schrille, durchdringende Pfiff euch schier die Trommelfelle platzen lässt. Er kam von schräg hinter euch – aber in dieser dicken Suppe kann man natürlich rein gar nichts erkennen ...

Was ist denn das für ein Geräusch? Aha, zwei Gestalten kommen da aus der Tür gestürmt. Na, die hatten bestimmt nichts in dem Haus zu suchen. Moment mal, das ist doch der Efferd-Tempel, aus dem die beiden herausstürzen – und was schleppen sie denn da?

EINSTIEG 4: HELDENGRUPPE

Dieser Lärm dringt sogar durch den Nebel hindurch. Aufgeregte Rufe, hastige Schritte, Scheppern von Metall. Da werden wohl die Büttel einen nächtlichen Einbrecher aufgestöbert haben. Die Schritte kommen genau in eure Richtung. Zwei Gestalten tauchen aus dem Nebel auf, bemerken euch, zucken zusammen und stürzen in die nächstbeste Seitengasse.



Die vier Diebe – Beschreibung und Kampfwerte finden Sie im **Anhang** auf S. 54 – kennen das Hafenviertel wie ihre Westentasche und haben außerdem den Überraschungseffekt und den Nebel auf ihrer Seite. Außerdem werden sie sich auf der Flucht alsbald trennen und auf unterschiedlichen Schleichwegen zum von ihnen zuvor vereinbarten Treffpunkt gelangen. Daher können Sie die Schurken – nach einer aufregenden Verfolgungsjagd durch die nächtlichen Gassen und nachdem die Helden einige Proben auf *Gassenwissen*, *Orientierung*, *Athletik* oder *Körperbeherrschung* abgelegt haben – entkommen lassen, ohne dass sich die Spieler übervorteilt fühlen müssten.

ANDERE MÖGLICHKEITEN DER SPIELER

Wenn die Helden Mittel verwenden, denen die Diebe nichts entgegenzusetzen haben – ein K.O.-Schlag gegen Roisto, ein PARALÜ auf einen Flüchtenden etc. –, dann kann es ihnen auch gelingen, wenigstens einen der Schufte zu schnappen.

Daraus ergeben sich naturgemäß massenhaft Ansätze für das weitere Spiel: Verhöre, Flucht- oder Befreiungsversuche, vielleicht sogar die Entführung eines Helden im Austausch gegen den Gefangenen. (Letzteres ist aus Sicht der Bösewichte natürlich besonders dann naheliegend, wenn sich die Helden für ihre Nachforschungen trennen.)

Die möglichen Aktionen sind zu vielfältig, um sie zu beschreiben – hier müssen Sie anhand der Vorlieben Ihrer Spieler ein wenig improvisieren.

Auch bei ergebnisloser Verfolgung gibt es Erfolgserlebnisse für die Helden:

- Roistos Opfer hat vermutlich den Kampf verloren, konnte sich aber das Gesicht des Schurken genau einprägen (und hat ihm vielleicht wenigstens ein blaues Auge verpasst).
- Lares ist mit seinem Wams an der Tempeltür hängen geblieben und hat einen Stofffetzen eingebeißt, den die Helden finden können.
- Rosvo hat seinen Verfolgern erst die Laterne und später sogar den gestohlenen Helm vor die Füße geschleudert, um sie zu Fall zu bringen.

Spuren gibt es also zur Genüge. Um das Interesse der Helden an der Angelegenheit anzustacheln, können Sie noch persönlichen Groll gegen die Hintermänner erzeugen. Dem gewandtesten Charakter soll es ruhig gelingen, einen der Diebe bis zum Ort der Beuteübergabe zu verfolgen (eine ruhige, unübersichtliche Ecke innerhalb der Stadtmauern – wo genau das ist, dürfen Sie vom Ablauf der Hetzjagd abhängig machen). Dort wird er aber nicht nur dem Dieb, sondern auch Bosjew gegenüberstehen. Der hätte erkennbar keine Skrupel, den unerwünschten Zeugen endgültig auszuschalten. Unabhängig vom Verlauf des Kampfes wird der Held am Ende bewusstlos zu Boden sinken: entweder, weil er Bosjew unterlegen ist, oder weil Gari ihn kurzerhand von hinten niederstreckt, wenn er zu gewinnen droht. Tödlich sollte diese Begegnung nicht enden – vielleicht werden die Bösewichter gestört, vielleicht hält die weniger abgebrühte Gari ihren Komplizen davon ab, sein Werk zu vollenden. Hier können Sie auch zum ersten Mal den Akademieleiter Posan von Neersand auftreten lassen. Während seines nächtlichen Spaziergangs hat er den Kampfslärm gehört. Er kommt zu spät, um noch einzugreifen, aber kann dem möglicherweise verletzten Helden wieder auf die Beine helfen. Mit ihren Nachrichten, Beutestücken oder Gefangenen sollten die Helden zum Efferd-Tempel zurückkehren. Spätestens dort werden die mutigen Verteidiger des Gotteshauses einander kennen lernen.

ROISTOS GEGNER

Du streichst dir vorsichtig über den schmerzenden Kiefer. Einen verflucht harten Schlag hatte dieser Kerl! Aber er hat auch ordentlich einstecken müssen ...

Eine andere Gestalt ist auf dich zugetreten. Dem Gewand nach ist es ein Geweihter des Efferd – er hat sich die Kutte offensichtlich in Eile übergeworfen, um nach dem Rechten zu sehen. Das graue Haar ist noch vom Schlaf zerzaust. Er gibt sich keine Mühe, sein Gähnen zu unterdrücken, bevor er sagt: "Rangnid ist großzügig mit ihren Gaben heute Nacht."

Dann streckt er dir die Hand entgegen, um dir – mit einem Griff wie ein Schraubstock – wieder auf die Beine zu helfen.

Mit Rangnid meint der Geweihte den mythischen weißen Delphin, der im Auftrag Efferds den Nebel bringt (KKO, S. 40). Koj Walsareff, Gefährte von Wind und Wogen, führt den angeschlagenen Helden in den Tempel, um sich dort um dessen Wunden zu kümmern. Das dauert einige Zeit; bis dahin werden auch die übrigen Charaktere eingetroffen sein. Koj ist der einzige anwesende Geweihte.

Hochwürden Jesidoro verbringt die Nacht meditierend auf einer Sandbank nahe dem Strudel, und die übrigen Priester bereisen die Dörfer am Walsach und an der Küste, um die dortigen Schreine nach dem Ende des winterlichen Eisgangs neu zu segnen.

DIE ANDEREN HELDEN

Die schimmernden Gwen-Petryl-Steine tauchen die Tempelhalle in ein Licht, als wäret ihr tief unter der Wasseroberfläche. So wirkt das Neersander Haus des Meeresgottes jetzt in der Nacht wie ein versunkenes Schiff – nicht nur wegen der Form des Gebäudes, sondern auch weil in seinem Inneren zahllose efferdgefällige Gaben auf dem Boden ausgebreitet, an den Wänden aufgehängt oder in Fischernetze geknüpft sind, die von der Decke hängen.

IM TEMPEL

Als ihr die Halle betretet, ist ein älterer Geweihter gerade dabei, ein paar üble Schrammen bei [Beschreibung des betreffenden Helden] zu versorgen. Mehr als ein knappes "Efferd zum Gruße" ist ihm zunächst nicht zu entlocken. Unerschütterlich wie ein Fels in der Brandung beendet er seine Arbeit, erst dann steht er auf, betrachtet euch, den Helm, eine Ecke des Tempelbodens, wo einige Opfergaben durcheinander geraten sind, und wendet sich dann erwartungsvoll wieder zu euch um. Er ist ruhig – so bedrohlich ruhig wie das bleierne Meer unmittelbar vor einem verheerenden Sturm ...

Geben Sie jetzt den Spielern Gelegenheit, ihre Berichte zu erstatten.

NACH DEM BERICHT DER HELDEN

Was immer ihr ihm zu sagen habt, er hört es sich mit unbewegter Miene an und erwidert zuletzt: "Es war gewiss kein Zufall, dass ihr heute Nacht dort draußen wart. Ihr werdet besser wissen als ich, was nun zu tun ist. Doch bitte findet euch morgen früh wieder hier ein – der Bewahrer muss durch euch von all dem erfahren. Wind und Wellen mit euch."

Wenn die Helden jetzt nicht *sofort* gehen, bricht der oben erwähnte Sturm über sie herein. Beginnen Sie unvermittelt mit einem in markerschütternder Lautstärke (jawohl, auch irdisch bitte – nur Mut!) gebrüllten "Frevel!", hängen Sie einige wütende Sätze über Tempelraub und Lästerung an – und beruhigen Sie sich genauso plötzlich wieder und sagen mit sanfter Stimme: "Ich bitte euch: Hier ist ein dreister Diebstahl geschehen. Ich muss den Tempel hüten, ihr hingegen könnt andere Dinge tun ..."

Diesem Wunsch werden sich die Helden wohl fügen. Den Tempelvorsteher aus seiner Meditation zu reißen ist völlig undenkbar, also geht es hier im Tempel erst am nächsten Morgen weiter.

Den Rest der Nacht kann sich die Gruppe mit ersten Nachforschungen um die Ohren schlagen. Bei der Stadtgarde und in den Schänken kann man auch um diese Zeit Informationen sammeln, Spuren hingegen wird man bei Dunkelheit kaum

finden. Andererseits wäre es auch nicht schlecht, am nächsten Morgen ausgeschlafen an die Untersuchung gehen zu können. Die dramaturgische Pause nach dem Verlassen des Tempels können Sie nutzen, um die Helden einander vorzustellen. Dann können Sie gemeinsam festlegen, warum sich alle in Neersand befinden und wo sie untergekommen sind (alle in derselben Herberge würde die Angelegenheit vereinfachen, aber so etwas bleibt häufig unerfüllter meisterlicher Wunschtraum – wenn wenigstens einer sich für die Herberge *Wellenreiter* erwärmen ließe, ist das schon ein schöner Trost).

MÖGLICHE HERBERGEN

Der *Wellenreiter* (Q5/P5/S18), Nr. 25 auf dem Plan auf S. 63, näher beschrieben im Kapitel *Spurensuche* (S. 24), dürfte für Alrik Normalheld die angenehmste Unterkunft in Neersand bieten.

IN PEERSAND

Je detaillierter Sie mit den einzelnen Spielern die Gründe für die Reise, Kontaktpersonen und die bisherigen Kenntnisse der Stadt besprechen, desto mehr Anknüpfungspunkte schaffen Sie für die Aufklärung des Verbrechens und desto farbiger gestalten Sie das Spiel in Neersand. Gehen Sie großzügig mit den allgemeinen Informationen zur Stadt (**LBW**, S. 93ff.) um.

Zu der allgemeinen Atmosphäre in Neersand folgen hier noch einige Informationen, die Sie den Spielern im Zusammenhang vorlesen können. Schöner wäre allerdings, den Inhalt der folgenden Sätze ab und zu sinngemäß in Ihre Beschreibung der Stadt einzuflechten, wo es gerade passt.

Das beste und teuerste Haus am Platze ist das *Haus Walsachblick* (18), in dem die höheren Adligen zu nächtigen pflegen, wenn sie ihren Sprösslingen an der Kriegerschule einen Besuch abstatten.

Am Markt stehen sich zwei durchaus akzeptable Hotels gegenüber: das *Residenz* (16), überwiegend von niederen Adligen bewohnt, und das *Neersand* (17), eher etwas für Händler. Die *Dünenschänke* (20) am Festumer Tor dient hauptsächlich Fuhrleuten als Unterkunft, der Schänke *Widderhorn* (19) und dem später noch ausführlich dargestellten *Edlen Schiffer* (15) können nur die robustesten Naturen unter den Helden etwas abgewinnen – wer es sich irgendwie leisten kann, sollte ein anderes Haus wählen.

Je nachdem, aus welchem Grund die Helden in der Stadt sind, kommt auch eine 'private' Unterkunft in Betracht. Für Geweihte, die eine Botschaft überbracht haben, steht in dem jeweiligen Tempel eine Kammer zur Verfügung. Ähnliches gilt für Helden, die ein Auftrag an die (recht abgelegene) Magierakademie oder die Kriegerschule geführt hat.

Wenn die Helden nach ihrer ersten Begegnung im Efferd-Tempel zusammenbleiben – auf den Schreck sollte man sich schließlich noch einen Meskinnes gönnen! –, können Sie nun eine kleine Vorstellungsrunde organisieren ("Beschreibt doch mal eure Helden ..."). Danach können die Mitglieder der zusammengewürfelten Gruppe ihre Beobachtungen austauschen. Vermutlich ergeben sich dadurch ganz zwanglos erste Spekulationen über die Täter und ihr Motiv. Vielleicht wollen die Helden auch gleich Nägel mit Köpfen machen und mit Nachforschungen beginnen – nur zu!

DIE STADT PEERSAND

(Weiterführende Informationen finden Sie in **LBW**, S. 93 bis 96.)

Neersand, die entlegene Hafenstadt am Perlenmeer, schickt sich in letzter Zeit an, aus dem Schatten der großen Schwester Festum herauszutreten. Bislang war es hier nur ein vergleichsweise bescheidener Umschlagplatz für den Handel entlang des Walsach, der den Einwohnern ein Auskommen sicherte, dazu kommen noch die berühmten Töpfe aus dem efferdgefällig blauen Ton aus den Lehmgruben im nahen Puspereiken. Immerhin ist der Ort groß genug, dass hier die Straßen und nicht die einzelnen Häuser Namen tragen. Außerdem gibt es eine traditionsreiche Kriegerschule und eine hoffnungsvolle Magierakademie.

Jedoch forderten die ungünstige Lage und der namensgebende Strudel in der Hafeneinfahrt schon von der Gründung der Stadt an ihren Tribut. Der Neer übrigens ist bereits zu Zeiten der Magierkriege durch ein (vor einigen Jahren bestätigtes) Edikt zu einem Sakrosanktum Efferds erklärt worden – er steht dem Allerheiligsten eines Tempels gleich, und es ist bei Androhung des Kirchenbanns verboten, in ihn hinabzutau-chen.

Inzwischen befindet sich Neersand in einer deutlich aufstrebenden Entwicklung. Seit der Gründung des Widderordens vor gut fünfzehn Jahren ist die Flusspiraterie auf dem Walsach merklich zurückgegangen und der Handel mit dem Binnenland sicherer geworden. Die Ritter dieses Ordens haben ihren Hauptsitz in Niederwals auf der anderen Seite der Walsachmündung.

Hauptsächlich dürfte die neuerdings gewachsene Bedeutung der Stadt aber, so paradox es erscheinen mag, mit der Insellage des Bornlandes seit der borbaradianischen Invasion zu tun haben. Unter dieser Situation leidet nämlich Festum weitaus stärker als Neersand. Die Hauptstadt liegt ein ganzes Stück näher an den Schwarzen Landen und ist deswegen stärker gefährdet. Nur einmal war Neersand ernsthaft bedroht: während des Kriegszuges des Grafen Uriel von Notmark. Doch dessen eigene Tochter Tjeika von Jatlaskenau organisierte die Verteidigung der Stadt so effektiv, dass Neersand verschont blieb und heute gar von Tjeika als Kronvögtin für Adelsmarschallin Thesia verwaltet wird.

Die Forderungen, die große Flottenparade am 1. Efferd von

Festum aus ganz nach Neersand zu verlegen (LBW, S. 132), hatten zwar noch keinen Erfolg – dies röche wohl auch viel zu sehr nach Kapitulation vor dem Feind. Heimlich, still und leise haben aber in den letzten Jahren einige Festumer Händler (und die kennen sich mit dem Abschätzen von Risiken aus!) ihre Geschäfte wenigstens teilweise nach Neersand verlagert.

Dieser Verlust, der in Festum kaum ins Gewicht fällt und nur von wenigen überhaupt bemerkt wird, erzeugt im fünfzehnfach kleineren Neersand einen veritablen Aufschwung. Dass ausgerechnet der Strudel sein Scherflein dazu beiträgt, darf als Ironie der Geschichte gewertet werden: Die starke Strömung, die schon seit jeher die Einfahrt in den Hafen zu einem riskanten Unterfangen machte, führte gleichzeitig dazu, dass Flussmündung und Hafen selbst in den harten

Wintern der letzten Jahre – anders als in Festum (LBW, S. 132) – stets eisfrei blieben. Endlich einmal, so kann man es wohl sagen, werden Fleiß und Ehrgeiz der Neersander nicht von widrigen äußeren Bedingungen behindert.

Diese Aufbruchstimmung ist in der Stadt zu spüren. Hölzerne Fassaden haben in der letzten Zeit einen frischen Anstrich spendiert bekommen, an Steinhäusern prangen neue Bilder aus den blauen Kacheln, die sich in früheren Zeiten nur die Reichen leisten konnten. Sogar die Schilder mit den Straßennamen sind inzwischen aus Blauton.

Auch vor der Stadtmauer entstehen Neubauten entlang der Kronstraße nach Festum. Die Einwohnerzahl Neersands ist damit in den vergangenen Jahren deutlich gestiegen und dürfte nunmehr eher über als unter zweitausend liegen.



KAPITEL 2:

SPURENSUCHE

Der Vorsteher des Efferd-Tempels, Jesidoro de Sylphur, gibt den Helden erwartungsgemäß den Auftrag, den Diebstahl aufzuklären. Dazu bieten sich zunächst drei Ansatzpunkte an: Erstens kann im Tempel herausgefunden werden, was genau es mit den gestohlenen Gaben auf sich hat. Zweitens kann man nach Spuren der Diebe am Tatort suchen. Drittens könnte man auf gut Glück in der Neersander Unterwelt herumstöbern – ein solches Gaunerstück bleibt nicht lange geheim, zumal, wenn man mindestens einen der Täter genau beschreiben kann.

Ihr habt euch wieder am Efferd-Tempel eingefunden. Von seinem Grundriss her ähnelt das Gebäude den umliegenden Lagerhallen. Es handelt sich um einen langgestreckten Holzbau, doch man hat ihm ebenfalls hölzerne Anbauten hinzugefügt, die vage an Bug, Masten und Heck eines Schiffes erinnern, das Kurs auf den Fluss und den Strudel genommen hat. Von innen habt ihr ihn gestern Nacht bereits gesehen. Jetzt im Tageslicht ist die Atmosphäre freundlicher und weniger geheimnisvoll, aber noch immer fühlt man sich wie unter der Wasseroberfläche – wie an Bord eines Schiffes, das nahe der Küste versunken ist. Koj, der Geweihte von gestern Nacht, erwartet euch schon. Er führt euch nach einem freundlichen Morgengruß zu dem Tempelvorsteher Jesidoro de Sylphur.

Der Bewahrer von Wind und Wogen ist jung für einen Mann in seinem Amt, Anfang dreißig vielleicht. Das lange schwarze Haar hat er zu einem schlichten Zopf zusammengenommen.

Viel mehr seht ihr zunächst auch nicht von ihm, denn er steht an der heiligen Delphinstatue, Stirn und Handflächen fest auf den Stein gepresst. Nach geraumer Zeit erst dreht er sich zu euch um. Sein gebräuntes Gesicht – glänzend von dem Wasser, das stetig an der Statue hinunterrinnt – wirkt wie der Horizont auf hoher See: zunächst nur ein paar kleine, aber bedrohliche Wolken weit entfernt, die immer rascher heranziehen, bis dann der wütende Sturm losbricht. Jesidoro sagt: "Efferd ist ewig, und dies ist Sein Haus. Und nun hat jemand Feuer hineingetragen!"

Es scheint tatsächlich so, dass das für Seine Hochwürden den eigentlichen Frevel darstellt. Nach Jesidoros Ansicht kann man Efferd nicht bestehen – der Gott ist überall, wo Wind und Wasser ist, und er ist ewig –, aber Feuer ist ihm wahrhaft ein Gräuel. Der pragmatisch veranlagte Koj dagegen hält auch den Tempeldiebstahl für eine Verhöhnung Efferds.

Es dauert einen Moment, bis ihr begreift, warum Jesidoro in der eigentlich so harmlosen Laterne einen solchen Frevel sieht. Genau genommen könnt ihr es riechen: Bisher ist euch in jedem Tempel des Meerese Gottes der besondere Duft aufgefallen, der Duft nach frischem Wind und kühlem Wasser. Dieser Geruch ist fort – und ihr versteht,



warum: Ein Efferd-Tempel ist das einzige Gebäude von Menschenhand, in dem nie auch nur ein Hauch von Ruß oder Asche, Rauch oder Qualm zu spüren ist. Die Schurken haben nicht nur ein paar Opfergaben gestohlen, sie haben dem Tempel seine Reinheit geraubt – ob sie es wollten oder nicht.

Vor allem, wenn gewisse Zweifel an der Lauterkeit der Helden bestehen (beispielsweise, wenn einer von ihnen gestern versehentlich auf der falschen Seite gestanden hat), wird Jesidoro bei ihnen eine Seelenprüfung (**KKO**, S. 16, bei mehreren Personen eine Liturgie III. Grades) durchführen wollen. Die 18 Karma-punkte, die er dafür einsetzt, steigern seine Entrückung natürlich noch weiter, so dass er hinterher kaum noch ansprechbar ist.

Jesidoro führt euch zum Altar des Tempels: ein flaches Becken, in dem die Delphinstatue steht, an die er sich vorhin gelehnt hatte. Der Stein glänzt, weil stetig Wasser an ihm herabrinnt. Der Bewahrer reicht euch ein perlmutt-farben schimmerndes Muschelhorn und spricht: "Wollt ihr es mit Efferds Gabe füllen?" Dann wendet sich sein entrückter Blick zu der Statue.

Dass Jesidoro sie bittet, ihre Seelen prüfen zu lassen, können alle Initiaten der zwölfgöttlichen Kirchen erkennen. Sie wissen auch, dass die Teilnahme daran nur freiwillig möglich ist. Wer sie verweigert, schließt sich damit nicht aus dem Abenteuer aus – allerdings wird der Bewahrer vorrangig diejenigen Helden beauftragen, die sich der Prüfung unterziehen.

Es bleibt der Gruppe überlassen, *ob* und *wie* sie das Horn mit Wasser füllen: ob sie die Muschel in das Becken tauchen, Wasser mit der Hand schöpfen oder Tropfen auffangen, die von der Statue hinab perlen, und ob sie das Horn einmal zur Gänze füllen, einen Schluck daraus trinken und es dann an Seine Hochwürden zurückreichen. Lassen Sie die Spieler ausführlich beschreiben, wie sie mit dem Wasser umgehen; es geht um eine bedeutsame Handlung. Gutes Rollenspiel und ehrfürchtiges Verhalten können Sie belohnen, indem der betreffende Held die folgende Liturgie noch intensiver erlebt.

Sogar bei einem Helden, der ein 'Mal des Frevlers' trägt und trotzdem die Prüfung wagt, wird sie gut ausgehen. Das kann ganz profan daran liegen, dass Jesidoro die Liturgie misslungen ist – auch Meisterfiguren sind fehlbar. Die mystische Erklärung wäre, dass für den entrückten Geweihten die Gegenwart mit der jüngeren Vergangenheit und der näheren Zukunft verschmolzen ist: Er sieht, dass dieser Held bald gereinigt sein *wird*. Suchen Sie sich eine Begründung aus.

Jesidoro hält die Muschel mit ausgestrecktem Arm über das Altarbecken und lässt ein feines Rinnsal hinausfließen, ab und zu sogar nur einzelne Tropfen. Das Wasser im Becken

gerät in Bewegung, mit höheren Wellen, als man erwarten würde – doch gleichzeitig wirken die Wellen so glatt, als seien sie aus blauem Glas. Der Geweihte lässt sich davon nicht ablenken, er betrachtet jeden einzelnen Tropfen – und mancher von ihnen fällt so langsam, dass er schier in der Luft zu schweben scheint – mit durchdringendem Blick.

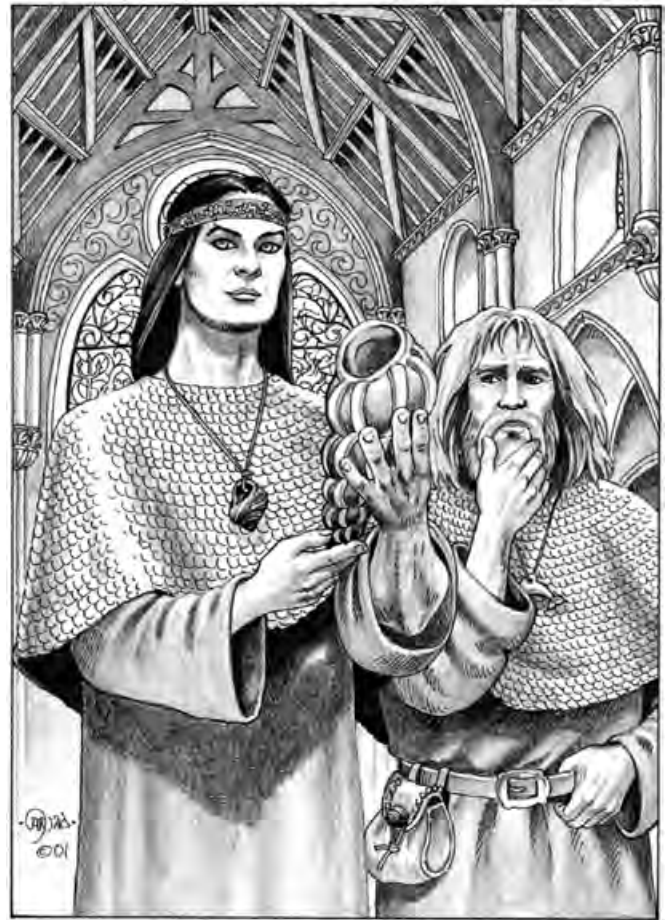
Schließlich senkt er den Arm und sagt versonnen lächelnd, ohne euch anzusehen: “Rein und klar wie ein Bergquell. Ein Geschenk Efferds.”

Koj nimmt diese Worte als Zeichen, euch von dem nunmehr augenscheinlich völlig geistesabwesenden Tempelvorsteher wegzuführen.

“Ein Geschenk Efferds, hat er gesagt”, murmelt der Geweihte und kratzt sich nachdenklich hinter dem Ohr. “Damit meint er euch – wenn ihr nicht gewesen wärt gestern Nacht, tja ... Und Feuer hin, Feuer her – diese Schurken haben den Herrn Efferd bestohlen!”

Muss man den Auftrag noch ausdrücklich in Worte fassen? Echte Helden werden wohl spätestens jetzt freiwillig ihre Hilfe anbieten, um die gestohlenen Artefakte wiederzubeschaffen und – wo sie schon einmal dabei sind – auch den Hintergrund der ruchlosen Tat aufzudecken. Das gilt natürlich besonders für den Fall, dass die Helden inzwischen ein ureigenes Interesse an der Sache entwickelt haben, vor allem durch eine unerfreuliche Begegnung mit Bosjew in der vorigen Nacht. (Falls jemand fragt: Die Stadtbüttel werden sich heraushalten, wenn man sie nicht beauftragt; es handelt sich um eine Tempelangelegenheit.)

Die Kostenfrage wird Koj nicht von sich aus ansprechen. Streunertypen wollen wir die naheliegende Frage nicht verdenken (aus dem Munde der edlen Kriegerin hingegen wäre sie wohl ein wenig unpassend). Natürlich soll der Einsatz der Helden



ihnen nicht zum Schaden gereichen. Neben Übernahme der Spesen ist allerdings eher ein symbolischer Betrag zu erwarten – und göttliches Wohlwollen selbstverständlich. Also an die Arbeit!

DIE ERMITTLUNGEN

DIE DIEBESBEUTE

Den ersten Ansatzpunkt bieten wie gesagt die gestohlenen Artefakte selbst. Naheliegender wäre der Blick in die Aufzeichnungen des Tempels, um mehr über die gestohlenen Gegenstände herauszufinden. Leider existieren solche Aufzeichnungen nicht, zumindest nicht in irgendwie geordneter Form. Wir sind hier schließlich nicht in einem Hesinde-Tempel, und sowohl Jesidoro als auch seine Vorgängerin haben bislang wenig davon gehalten, Informationen über vergängliches Menschenwerk zu verewigen. Glücklicherweise ist aber Koj Walsareff schon seit fast drei Jahrzehnten in diesem Tempel und weiß über fast jede Opfergabe etwas zu berichten. Man muss seinem Gedächtnis jedoch ein wenig auf die Sprünge helfen: Es ist gar nicht so einfach, bei Dutzenden von Gegenständen allein in dieser Ecke zu erkennen, was eigentlich *fehlt*. Mit ein bisschen freundlicher Unterstützung der Helden, die gestern Nacht die flüchtenden Diebe und ihre Beute zumindest kurz gesehen haben, sollte es aber gelingen.

Die scheinbare Unordnung, in der die Opfergaben im gesamten Tempel verteilt sind – an Wänden, auf dem Boden, in Netzen von der Decke oder Stützbalken baumelnd –, hat bei genauerem Hinsehen sehr wohl ein System. Alle Gegenstände an dieser Stelle sind in irgendeiner Form der Herrin Rondra nahe – ob das nun Waffen sind, die ein Krieger aus Dankbarkeit für seine Rettung aus einem Sturm gestiftet hat, Rüstungen, die aus einem sinkenden oder gestrandeten Schiff geborgen wurden, oder kleine Löwinnenstatuetten, aus Treibholz geschnitzt.

Die Helden könnten durchaus darauf kommen, dass es die Diebe auf rondrianische Artefakte abgesehen hatten, die zumindest alt aussahen. Logische Schlussfolgerung ist dann ein Besuch im Rondra-Tempel. Dort können sie mit etwas Glück Genaueres erfahren.

Auf einer falschen Fährte befinden sich die Helden hingegen, wenn sie die Spur der gestohlenen Artefakte weiterverfolgen wollen. Von einer Reise nach Schwertbergen werden die Spieler

DIE GESTOHLENE ARTIFAKTE

(Die folgenden Informationen sind nicht durchweg zum Vorlesen gedacht, sondern sollen von den Spielern in einem Gespräch mit Koj 'erarbeitet' werden.)

Den **Helm** hat die Gruppe ja vermutlich bereits ergattert. Es handelt sich um einen gewöhnlichen Spitzhelm, wie ihn Stadtgardisten zwischen Neersand und Perricum tragen. Er ist über und über von Muscheln überkrustet, das Metall vom Salzwasser arg zerfressen. Es ist anzunehmen, dass er irgendwo einmal über Bord gefallen ist. Koj kann berichten, dass er vor fünf oder sechs Jahren von einem Fischer aus Niederwals im Netz gefunden wurde. Der hat den ungewöhnlichen Fang dann im Tempel geopfert. Kratzt man mit einem Messer die Muscheln im Innern des Helmes fort – bei dem Sturz auf das Pflaster ist ohnehin ein Teil der Kruste abgesprungen –, entdeckt man eine fast unleserliche Gravur. Ein »...4 Ret...« lässt sich entziffern (*Geschichtswissen*: vermutlich eine Jahreszahl, wonach der Helm etwa 40 oder 50 Jahre alt sein dürfte).

Der **Schild** ist eine Opfergabe des Barons Elkholt Pilavtis zu Schwertbergen. Er zeigt eine aufrechte Löwin in Schwarz auf Silber (*Talente Geschichtswissen, Götter und Kulte, Sagen/ Legenden, Etikette oder Heraldik*: das Familienwappen, zugleich das Rondra-Artefakt 'Blitzwender', **LBW**, S. 90). Koj zufolge ist es Tradition im Hause Pilavtis, Verstorbenen den Familienschild mit ins Grab zu legen – dieser Schild ist für die ältere Schwester des Barons bestimmt, die 'auf See geblieben' ist. Sie war Erste Offizierin auf einem Schiff, das die Alanfaner in einem Seescharmützel während des Khômkrieges versenkten. Der Schild ist damals – also vor knapp zwanzig Jahren – neu

wohl noch freiwillig absehen, solange noch die Möglichkeit besteht, in Neersand weitere Informationen zu sammeln. Die Suche nach dem Niederwalser Fischer könnte durchaus von Erfolg gekrönt sein. Allerdings kann der Mann den Helden nichts wesentlich Neues mitteilen (er hat seine Geschichte stark ausgeschmückt, nachdem er sie in den letzten Jahren wieder und wieder stolz herumerzählt hat). Wenn die Gruppe aber schon einmal in Niederwals ist, können Sie die Gelegenheit immerhin noch dazu nutzen, sie mit dem Widderorden bekannt zu machen.

Alles in allem sollte eine Suche in *dieser* Richtung zwar Spaß und Stimmung bereiten, aber keine bahnbrechenden Erkenntnisse vermitteln. Denn wie Sie ja bereits wissen: Die Diebe haben danebengegriffen. Wieso ihnen das passierte, ist eine weitere – die entscheidende – Schlüsselinformation: Die letzte Gabe der Theaterritter befindet sich nicht hier in diesem Tempel. Dieses Gebäude wurde nämlich erst vor etwa fünfzig Jahren zum Tempel geweiht. (Die Formulierungen, mit denen der Tempel eingangs beschrieben wurde, dienen gleichzeitig dazu, die wichtigen Informationen unauffällig zu verschleiern. Das Gebäude ähnelt nicht nur den umliegenden Lagerhäusern, es *ist* selbst eines, das vor einigen Jahrzehnten erst umgebaut wurde.)

Es ist Ihre Aufgabe, diese Tatsache vor den Spielern so lange wie möglich zu verbergen – schließlich brauchen die Schur-

geschmiedet worden. Man hat ihn jedoch kunstvoll geschwärzt, um ihn wie das alte Vorbild aussehen zu lassen. An das **Schwert** kann Koj sich noch gut erinnern, denn er hat als blutjunger Geweihter im Jahre 995 BF die Zeremonie miterlebt, bei der es in den Tempel kam. Als Jasper von Gorschnitz, der vormalige Leiter der Kriegerakademie, seinen Posten an Posan von Neersand übergeben hatte, brachte er das Schwert seiner Ahnen hierher. Es handelt sich um eine schmucklose Waffe, das Heft jedoch ist mit einem kunstvollen Geflecht aus weiß- und rotgefärbten Lederstreifen umwunden. Nachdem er es niedergelegt hatte, bestieg er ohne einen Blick zurück das Schiff, mit dem er walsachaufwärts zurück in seine Heimat fuhr (*Geographie*: Gorschnitz ist eine sewerische Kleinstadt auf halbem Weg zwischen Ilmenstein und Ouveumas).

Was es mit dieser Zeremonie auf sich hatte, vermag Koj nicht zu sagen – kein Wunder, denn da Posan immer noch Leiter der Akademie ist, hat sie sich bislang nicht wiederholt. Einzig ältere Lehrkräfte an der Kriegerschule werden den Helden erklären können, dass es sich um eine Tradition handelt: Seit Gründung der Schule vor gut 200 Jahren ist es stets die letzte Amtshandlung eines Akademieleiters, dem Efferd-Tempel ein Insignium seines Postens zu übergeben und dann Neersand unverzüglich zu verlassen. Woher diese Überlieferung stammt, kann niemand mit Gewissheit sagen – Sie werden es ahnen: Es ist eine leise Erinnerung an den Abschied der Theaterritter, in deren Tradition die Kriegerschule steht. Das ist zugegebenermaßen eine sehr versteckte Schlüsselinformation.

ken einen Vorsprung. Aber seien Sie dabei fair: Wenn sich die Gruppe geschickt anstellt, kann sie die Hintergründe des Diebstahls und den Aufbewahrungsort der Letzten Gabe innerhalb von zwei Tagen entdecken. Andererseits sind die zahlreichen falschen Fährten nicht ohne Grund ausgelegt – sie sollen die Helden beschäftigen und aufhalten, ohne dass sich die Spieler hinterher veralbert oder 'gespielt' vorkommen müssten.

SPUREN AM TATORT

Natürlich können die Helden aber auch den Tatort selbst untersuchen, und außer den gestohlenen Artefakten gibt es hier wirklich etwas zu entdecken:

Der hölzerne Riegel einer Seitentür (an diesem Tempelbau findet sich kein Stück geschmiedeten Metalls) ist gesplittert, ein etwa fingernagelgroßes Stück schwarzer, abgewetzter Samt ist hier zu finden. Gut möglich, dass einer der Diebe auf seiner Flucht dort hängen geblieben ist – die Tür ist schmal, und die Schurken hatten einiges zu schleppen.

Die Suche auf dem Platz um den Tempel herum gestaltet sich nicht ganz einfach. Die Hafengegend ist ein belebter Ort; Fuhrleute werden sich lautstark beschweren, wenn die Helden ihnen im Weg herumstehen. Zudem hat sich der Einbruch schon herumgesprochen – was dazu führt, dass die Gruppe auf Schritt und Tritt von Gaffern umgeben ist, die jede Aktion mit

ungebetenen Ratschlägen begleiten oder gutgemeinte und völlig nutzlose Hinweise geben. Die üblichen Verdächtigungen gegen den hinkenden Nachbarn, die rothaarige Katzenhalterin von schräg gegenüber und sogar gegen den undurchschaubaren Hochgeweihten persönlich helfen nicht wirklich weiter. Wenn es sich einrichten lässt, sollten Sie unter den Umstehenden einigermaßen unauffällig einen dicklichen, älteren Herrn auftauchen lassen (Meister Miljan, der neugierige Archivar – er ist nicht wirklich eine wichtige Figur, aber gerade bei solchen ist ein Wiedererkennungseffekt besonders apart).

Übrigens lässt sich kaum vermeiden, dass alle Aktionen der Gruppe hier am Tempel in Windeseile in der halben Stadt herumgetratscht werden. Neu hinzukommende Schaulustige werden wortreich über den Stand der Ereignisse informiert. Erst nach einiger Zeit oder bei zunehmender Entfernung der Gruppe vom Tempel lässt das Interesse der Passanten nach. Fußspuren sucht man auf dem Pflaster leider vergeblich. Nur an der Stelle, von der gestern Nacht der Pfiff ertönte (*Orientierungs*-Probe, ob die betroffenen Helden den Ort im Hellen wiedererkennen), finden sich zahllose kleine Holzspäne – eine Entdeckung, die Reaktionen von bissigen



Kommentaren bis hin zu bewundernden Bemerkungen über den Scharfsinn der Helden hervorruft. Die Holzspäne hat Hilvi hinterlassen: Sie vertreibt sich die Zeit gerne mit Schnitzereien. Daran können die Helden sie später eventuell wiedererkennen.

(Natürlich hat sie nicht im Dunkeln geschnitzt, sondern als sie tagsüber die Gegend auskundschaftete. Gut möglich, dass sie dabei jemandem aufgefallen ist – eine weitere Spur also.)

Die Laterne weist keine besonderen Kennzeichen auf: Sie ist alt, angerostet und nicht erst seit gestern verbeult. Sie gehört Rosvo; wenn die Helden ihn (oder Roisto) finden und die Lampe zeigen, wird er seine Nervosität nicht verbergen können.

Während der Verfolgungsjagd sind die Diebe auch durch ungepflasterte Seitengassen und Hinterhöfe gerannt und haben dort Spuren hinterlassen.

Wenn die Gruppe sonst keinen Anlass sieht, dem *Edlen Schiffer* einen Besuch abzustatten, könnten Roisto und Hilvi ihre Schritte mehr oder minder direkt in diese Richtung gelenkt haben. Einfach ist die Suche aber keinesfalls: Zunächst müssen die Schauplätze der nächtlichen Jagd in einer fremden Stadt bei Tageslicht erst einmal wiedergefunden werden, und seit Sonnenaufgang sind je nach Stelle möglicherweise unzählige andere Spuren hinzugekommen.

WAS IST HIER EIGENTLICH PASSIERT?

Damit Sie als Spielleiter nicht (wie Ihre Helden) mühsam aus den folgenden Beschreibungen den Ablauf der Ereignisse herausdestillieren müssen, hier einmal alles Wichtige in Kürze:

Etwa zwei Wochen vor dem Einbruch – mit einem der ersten Schiffe des Frühjahrs – sind Gari Treschanzig und Bosjew Gruppen von Walserwacht her angereist. Weil Gari in Neersand recht bekannt ist, haben die beiden versucht, sich so gut wie möglich verborgen zu halten – heimlich untergekommen sind sie bei einem Helfer in der Nähe des Hafenviertels. Aus demselben Grund haben sie sich auch bemüht, die Suche nach der Letzten Gabe (von der sie nicht genau wissen, was sie ist) nicht selbst durchzuführen. Bei diesem Unterfangen bediente man sich eines unverdächtigen Strohmanns ... Bei den Eleven der Kriegerakademie ist es eine beliebte (und streng verbotene) Mutprobe, einen Abend in der üblen Kaschemme *Zum Edlen Schiffer* zu verbringen. Der junge Gestroj von Rantzig hat sich dazu von seinen besten Freunden Jarlow und Ludoveijk beschwatzen lassen. Trotz seiner Zivilkleidung sah man Gestroj natürlich den Akademiezögling an. Ein gebildeter junger Mensch, der sich unauffällig in der Stadt bewegen konnte und (wegen der verbotenen Mutprobe) auch noch erpressbar war: das perfekte Opfer.

Der folgende Plan der Schurken war einfach: Lares, Rosvo und Hilvi nahmen Gestroj ein wenig in die Zange, bevor ihn Bosjew und Roisto aus diesem inszenierten Schlamassel 'befreiten'. Seinen 'Rettern' war Gestroj natürlich dankbar und tat ihnen seinerseits ein paar Gefallen – zunächst harmlose Nachforschungen in Rondra-Tempel und Kriegerakademie. Bald wurden die Forschungsaufträge konkreter: Man forderte die Umstände des Auszugs der Theateritter. Allmählich schöpfte der Junge Verdacht; nun aber konnte Bosjew ihn erpressen – entweder er suchte weiter oder die Leitung der Akademie erführe von seinen Eskapaden.

Im Stadtarchiv fand Gestroj dann die Chronik des Jahres 337 BF, die auf Seite 26 zitiert ist. Im weiteren Text war die Rede von einer Opfergabe Thoras' an den Efferd-Tempel. Daraufhin sorgte Bosjew für den Einbruch; ausgeführt wurde er durch die vier Gauner, denen die Helden als erstes auf den Fersen sind. Da sich aber rasch herausstellte, dass keines der Beutestücke das gesuchte Artefakt war, musste Gestroj weiterforschen – noch widerwilliger, aber nun bis zum Hals in Schwierigkeiten steckend. Seinen Freunden Jarlow und Ludoveijk konnte er sich nicht anvertrauen, aber die beiden merkten durchaus, dass etwas mit ihm nicht stimmte. Darf man es einen 'Hesindeblitz' nennen? Aufgrund

verschiedener Indizien kam der Eleve am Tag nach dem vergeblichen Einbruch auf den Gedanken, nach einem Vorgängerbau des Tempels zu suchen – und wurde fündig. Bevor die umgebaute Lagerhalle am Hafen vor fünfzig Jahren zum Tempel geweiht wurde, war das Haus des Meeresherrn ein prächtiges Steingebäude etwas weiter landeinwärts. Der Bau hat eine efferdgefällige Funktion behalten: Er ist seither der Sitz der reichen Lotsengilde. Gleichzeitig ruhen aber in fast vergessenen Kellerräumen immer noch die alten Opfertafeln. Vermutlich *wollten* die Geweihten die Artefakte dort dem Vergessenen anheimfallen lassen.

Nach dieser Entdeckung geht alles ganz schnell – Bosjew schleicht sich in das Gebäude und findet ein Artefakt, das die gesuchte Letzte Gabe sein *muss*: ein Buch, eingeschlagen in rotes Leder mit dem Wappen des Theaterordens darauf. Er bricht einen efferdheiligen Bannkreis, stiehlt die Gabe und schiffet sich mit Gari schnellstmöglich wieder nach Norden ein. Gestroj bleibt zurück – in der Gewissheit, einen üblen Frevel unterstützt zu haben. All diesen Umtrieben werden Ihre Helden nur mit Mühe auf die Spur kommen können ...

WICHTIGE ORTE

Es folgt eine Beschreibung der Örtlichkeiten, an denen die Charaktere mehr über die Hintergründe herausfinden können (zugegeben: falsche Fährten sind auch dabei). Einige dieser Orte sind selbstverständliche Anlaufpunkte, auf andere werden die Spieler nur mit Hilfe meisterlicher Winke mit Zaunpfählen kommen. Nicht alle beschriebenen Punkte müssen abgeklappert werden, und da Spieler erfahrungsgemäß immer das Unerwartete tun, werden Sie auch improvisieren müssen. Einzelne Informationen aus dem folgenden Kapitel lassen sich sicherlich auch andernorts ausgraben. Die Zahlen in den Überschriften beziehen sich auf die Neersand-Beschreibung in **LBW**, S. 93 bis 96, und den Plan in diesem Heft.

An dieser Stelle noch einige grundsätzliche Bemerkungen zum Thema 'Detektivabenteuer'. Jede Spielrunde ist anders – gerade was die Knobelbegeisterung angeht. Manche Gruppen stürzen sich mit Wonne in die kompliziertesten Geschichten, manchen wird das schnell langweilig. Bei ersteren können Sie auch mit falschen Fährten freigebig sein. Bei letzteren sollten Sie die Spurensuche geradliniger halten und mit reichlich Actionszenen würzen. Wichtig ist bei beiden eines: Die Spieler müssen immer den Eindruck haben, dass es vorangeht. In jedem Gespräch sollten Sie daher ein paar neue Informationen preisgeben, denen die Helden nachgehen können. Etwas handfeste Abwechslung kann aber nie schaden. Wenn die Spieler einen Durchhänger haben, müssen Sie ihnen anderes Futter präsentieren. Möglicherweise können Sie dabei auf die Geschichte zurückgreifen, mit der Sie die Helden überhaupt nach Neersand gelockt haben. Verfolgungsjagden und kleine Handgemenge lassen sich immer einbauen. Oder wie wäre es mit einem kleinen Übungsgefecht in der Kriegerakademie?

RONDRA-TEMPEL (10)

Der Neersander Tempel der Kriegsgöttin ist in jeder Hinsicht ungewöhnlich. Eine schmale Außentreppe führt in das Obergeschoss des Gebäudes, in dem sich die Bethalle befindet; die Gemächer der Geweihten und andere Räume liegen darunter. Der eigentliche Tempelraum umfasst das gesamte erste Stockwerk und ist vollkommen leer. Es gibt keinen Altar und keine Bänke: Die Göttinnendienste hält die Schwertschwester inmitten der Gläubigen stehend ab. Die Wände sind nicht mit Waffen oder Wappenschilden geschmückt, sondern einfach

geweißt – nicht einmal Fackelhalter gibt es, bei nächtlichen Rondradiensten halten die Novizen Kerzen in den Händen. Durch die Leere allerdings wirkt der kostbarste Schatz des Tempels noch monumentaler: die Bleiglasfenster, die sich über die gesamte Stirnseite des Raumes im Süden ziehen. Rot ist die vorherrschende Farbe in ihnen, und so ist die Halle den ganzen Tag in einen leichten rötlichen Schimmer gehüllt. Der Grund für die Leere des Tempelraumes ist *bekannt* (*Geschichtswissen, Götter und Kulte*): Bei der erneuten Weihe vor etwa 200 Jahren wurde entschieden, dass die Bethalle wieder so eingerichtet werden sollte wie zur Zeit der Theaterkrieger. Bis auf die Fenster, deren Skizzen auf verschlungenen Wegen in den Festumer Hesinde-Tempel gelangt waren, hat man bis heute aber kein Teil der früheren Ausstattung zweifelsfrei rekonstruieren können. Gerade in dieser Leere wirkt der Tempel aber umso mehr als Mahnung an die vergangenen Zeiten: die Zerstörung durch die priesterkaiserlichen Truppen im Jahre 338 BF.

DAS FENSTER

Ja, das Fensterbild des Neersander Rondra-Tempels ist ein eigenes Kapitel wert. Die vielen Geheimnisse und Andeutungen, die sich darin verbergen könnten, sollen in diesem Abenteuer gar nicht näher erläutert werden; Anregungen finden Sie im **Anhang** auf S. 57 unter der Überschrift **Lose Fäden**. Einstweilen interessieren nur ein paar Details genauer.

Das gesamte Bild besteht aus sechs nebeneinanderliegenden Fenstern, jedes von ihnen gut anderthalb Schritt breit und mehr als doppelt so hoch. Über den beiden mittleren Fenstern prangt eine zweieinhalb Schritt durchmessende Rosette.

Das Rundfenster stellt die Kriegsherrin in einem prächtigen Streitwagen dar, von vier Rappen gezogen. Die vier mittleren Fenster zeigen je eine rondragefällige Gestalt, die beiden äußeren jeweils einen Fluss. Der Fluss in dem rechten Fenster wird teilweise von einer Frauengestalt verdeckt. Über beiden Flüssen erhebt sich je ein Baum, dessen Zweige auch in das nächstinnere Fenster hinüberrauchen. Am oberen Rand der mittleren Fenster sind Rosenranken, Weinlaub und Trauben zu sehen.

Die vier Figuren zwischen den Bäumen scheinen auf mächtigen steinernen Stufen zu stehen. An und in den

Bäumen finden sich verschiedene Tiere des bornischen Landes wieder: links ein Sonnenluchs, ein Fuchs, ein Schwarzbär und ein Goldadler, rechts ein Walbergwidder, ein Wolf, ein Elch und in der Baumkrone – ein wenig unpassend scheint's in einem Rondra-Tempel – ein Eichhörnchen. Das gesamte Bild ist in satten, leuchtenden Farben gehalten, mit Ausnahme der Frauengestalt rechts unten, die in blassen Blau- und Grüntönen dargestellt ist. Die Menschenfiguren nehmen keine kriegerische Pose ein, sondern stehen allesamt dem Betrachter zugewandt, in den Händen halten sie jeweils charakteristische Gegenstände.

Im **Anhang** finden Sie auf Seite 57 unterschiedliches **Wissen über das Tempelfenster**. Den können Sie den Spielern als Gedächtnisstütze zur Verfügung stellen – bis zu welcher Wissensstufe, müssen Sie individuell entscheiden. Erst einmal sollte sich die Gruppe aber anhand des Bildes – das Sie ihnen als Kopie aushändigen sollten – eigene Gedanken machen. Der Rondra-Tempel ist logischerweise die beste Anlaufstelle, um Informationen über die Theateritter einzuholen. Über den konkreten Anlass – den Einbruch im Efferd-Tempel – kann man hier nichts Genaues in Erfahrung bringen. Es ist aber schon bemerkenswert, dass die letzte Seneschallin des Ordens, deren Bildnis nachträglich eingefügt wurde, mit einem Schiff und in efferdgefälligen Farben dargestellt ist – da könnte eine Verbindung bestehen ...

Wenn die Gruppe gar zu sehr im Dunkeln tappt oder wenn Sie mit einem Helden noch Größeres vorhaben (auch dazu lesen Sie bitte die **Losen Fäden**), kommt es zu einem göttlichen Fingerzeig. Die folgende Szene ist ein persönliches Erlebnis, Sie sollten sie daher mit dem betroffenen Spieler allein ausspielen.

DIE VISION

Die Sonne muss kurz von einer Wolke verdeckt gewesen sein – einen Moment lang sah es so aus, als würde das Fensterbild sich bewegen. Du blinzelst und schüttelst rasch den Kopf. Aber es war keine Sinnestäuschung! Thora Fataburuq, letzte Seneschallin des Theaterordens zu Neersand, ist ... einen Schritt aus dem Fenster herausgetreten! Ein unsichtbarer Windhauch spielt mit ihrem Wappenrock und ihrem Haar. Ihr ebenmäßiges Gesicht hat einen besorgten, ratlosen Ausdruck angenommen. Sie schaut dich an wie einen alten Waffenbruder und Freund und spricht mit fragender Stimme: "Wir haben es vor den Verblendeten in unseren eigenen Reihen verborgen. Soll es nun den verblendeten Praios-Dienern in die Hände fallen? Nein! Doch es mitzunehmen, wäre zu gefährlich – nur *dieses* Land kann es bewahren ..."

Sie hebt die rechte Hand, in der sie das kleine Segelschiff trägt. Der Wind wird stärker, die Segel beginnen sich zu blähen. Zu der Brise kommt nun noch das Rauschen der Wellen hinzu – nein, es ist das Rauschen des Blutes in



deinen Ohren, als du das Bewusstsein wiedererlangst. Du liegst auf dem Rücken auf dem Boden des Tempels und blickst in grenzenlos verwirrte, besorgte, aber auch aufmerksam interessierte Gesichter.

Die gesamte Vision hat für die Unbeteiligten gerade einmal drei Pulsschläge gedauert. Sie haben bestenfalls bemerkt, dass der Held einen Schritt rückwärts ging, starr schräg nach oben blickte und schließlich ohnmächtig wurde.

Inhalt der göttlichen Botschaft sind natürlich die Motive, warum die Letzte Gabe dem Efferd-Tempel überlassen wurde. Die Anspielungen auf "Verblendete" in den Reihen des Ordens soll die Helden neugierig machen und ihnen die Dringlichkeit der Suche nach der Letzten Gabe vor Augen führen. Die Neugier dürfte noch angestachelt werden durch die Reaktion der Schwertschwester, wenn man ihr von der Vision berichtet. Mit versteinertes Miene und in gepresstem Tonfall kanzelt Rischanja den Helden ab: "Diesen ersten Satz hat sie nicht gesagt. Einen solchen Satz kann sie nicht gesagt haben."

Sie ist nicht bereit, darüber auch nur zu reden; wohl aber gibt sie bereitwillig weiter Auskunft über alle anderen Fragen zu den Theaternittern und speziell zu Thora.

Wissen über die Theaternitter in einer auch für die Spieler geeigneten Zusammenfassung finden Sie im **Anhang** (S. 58). Die Stufen 'vermutet' und 'geheim' sollten Sie ihnen dabei eher vorenthalten.

Über die Natur der Gabe dürfen die Helden gerne spekulieren. Je nach Herkunft und Vorbildung der Charaktere (bzw. der Meisterpersonen, die sie befragen) könnten sie unterschiedliche

Kindermärchen, Gerüchte, Legenden, kirchliche Lehren oder wissenschaftliche Theorien gehört haben oder selbst eigene Ideen entwickeln. Die folgenden Sätze sind kurz gefasste Vorschläge. Sie müssten eigentlich in lange Geschichten oder ausführliche Erzählungen eingebettet sein. Es ist aber schlichtweg unmöglich, jede denkbare Spekulation auszuformulieren. Die genaue Einbindung und Ausschmückung bleibt insofern Ihnen als Spielleiter überlassen.

WAS IST DIE LETZTE GABE?

- Der Theaternitter Festo von Aldyra erschlug einen Höhlendrachen an dem Ort, an dem heute Festum liegt. Ist die Letzte Gabe ein Artefakt aus dem Drachenhort?
- Die Königin der Goblins soll eine mächtige Schamanin gewesen sein. Ist die Letzte Gabe ihre zauberkräftige Knochenkeule?
- Hält der Strudel zu Neersand eine niederhöllische Kreatur gefangen, wie der kürzlich befreite Malmer zu Llanka? Ist die Letzte Gabe der Schlüssel zu ihrem Kerker?
- Hat sie etwas mit dem Riesen Milzenis zu tun, mit dem Halbgoth Levthan, mit der versunkenen Feste Pilkamm?

Perfekt wäre es, wenn Sie die Spekulationen so auf den jeweiligen Helden abstimmen können, dass er selbst einen Grund hat, nach der Gabe zu forschen.



Egal, ob die Gabe selbst etwas Gutes oder Böses ist – in den falschen Händen kann sie so oder so nur Schaden anrichten. Mit zunehmender Dauer der Suche können Sie die Daumenschrauben anziehen – die Helden sollten auf immer neue, erschreckende Hinweise auf üble Hinterlassenschaften der Theaterritter stoßen. (Über den Wahrheitsgehalt solcher Berichte werden Sie in diesem Abenteuer kein Sterbenswörtchen finden, aber verknüpfen Sie sie ruhig mit anderen ‘Lösen Fäden’.) Quellen lassen sich in den ‘Giftschränken’ der Bibliotheken in Rondra-Tempel und Magierakademie – zu denen nur respektable Helden mit hohem Sozialstatus Zugang haben – finden. Andere Informationen kann man von Jägern, Kundschaftern oder Kräutersammlern erhalten.

DAS ERBE DER RITTER

Gerüchte über das Verhältnis der Theaterritter zu Kor, zu Mantikoren oder gar zum Erzdämonen Xarfai halten sich hartnäckig. Die Texte in **LBW**, S. 25–28, können als verbotene Quellen verwendet werden.

- Bei Otra (oder doch ganz woanders?) soll es einen Grabhügel geben, auf dem kein Grashalm wächst und an dessen Fuß ein blutroter Bach entspringt.
- In den Katakomben unterhalb der Burg Notmark sollen Goblins zu Sklavenarbeit gezwungen worden sein; noch heute verfällt jeder, der auf dieser Burg lebt, dem Bösen (was man ja am Schurken Uriel zuletzt gesehen hat).
- Der Geist des hoffärtigen Marschalls Gerbald spukt noch immer in der Großen Mosse (**LBW**, S. 84).
- Die Goblkönigin ist gar nicht tot: sie schmachtet noch immer im Kerker in der Feste Pilkamm und schmiedet finstere Rachepläne.

Ein paar Gerüchte sollten Sie natürlich auch noch über die Person streuen, die Ihre Helden just eben in der Vision vor sich gesehen haben. Die Informationsfetzen sind bewusst ungenau und unvollständig – Thora soll eine geheimnisvolle Gestalt bleiben; mehr über sie herauszufinden, kann einem anderen Abenteuer vorbehalten bleiben.

Thoras Name klingt vage tulamidisch. Die Darstellung im Tempelfenster zeigt aber eine blasse, hellblonde Frau von unbestimmbarem Alter. ‘Fataburuq’ könnte der Name ihres Schwertes gewesen sein – möglicherweise ein Weiheschwert. Ob sie eine Geweihte der Rondra war, ist jedoch zumindest ihrem Bild im Fenster nicht zu entnehmen. Eine direkte Übersetzung des Wortes Fataburuq gibt es ohnehin nicht, vermutlich ist es eine von nordaventurischen Zungen verschliffene Variante. Fatas ist der Name der Tochter Satinavs, die aus den Wünschen der Menschen die Zukunft formt. Mögliche Übersetzungen von ähnlich klingenden Begriffen aus verschiedenen tulamidischen Dialekten reichen von ‘jugendlicher Spross’ über ‘Vernichtung der Burgen’ bis hin zu ‘Meuchelmord an der Kralle.’

HINWEISE IN DER BIBLIOTHEK

In der Bibliothek des Rondra-Tempels, unterhalb der Bethalle, findet sich natürlich auch die Vorlage für das Tempelfenster. Wenn sich die Helden nicht gar zu sehr daneben benommen haben, wird Schwertschwester Risanja ihnen auf Nachfrage bereitwillig die Pergamente zeigen.

Bei den Zeichnungen der Fensterbilder handelt es sich um insgesamt sechzehn Bögen von jeweils 32 auf 24 Fingern Größe. Zwölf einzelne Bögen zeigen die obere bzw. untere Hälfte der hohen Fenster, vier zusammengefügte Bögen stellen die Rosette mit dem Rondra-Bild dar, alles in einem Drittel der Originalgröße. Die Einzelbögen sind durchnummeriert, der zwölfte ist das Bildnis Thoras. Alle Blätter tragen eine Signatur: »Nuianna 366«, darunter eine blaue Schlangenlinie.

Die Vorlagen scheinen getreulich auf die Fenster übertragen worden zu sein. Auch bei einem direkten Vergleich in der Tempelhalle können die Helden keine Abweichungen feststellen. ‘Nuianna’ dürfte ein Künstlernamen sein, denn so heißt (*Geographie, Boote fahren, Wettervorhersage*) der nebelbringende Nordwind im Meer der Sieben Winde. Auch die blaue Schlangenlinie (wohl eher eine stilisierte Welle) deutet darauf hin, dass da ein efferdgefälliger Mensch den Pinsel führte, und zwar (*Geschichtswissen*) knapp zwanzig Jahre nach dem Auszug der Theaterritter und dem Beginn der priesterkaiserlichen Tyrannei im Bornland. Da die Gruppe an dieser Stelle schon eine Vermutung haben dürfte, wo die Hinterlassenschaften der Theaterritter geblieben sind, wird sie dieser Fund wohl – völlig zu Recht – in ihrer Ansicht bestärken.

Die Jahreszahl kann auch in der Historie weniger bewanderten Helden ein wenig weiterhelfen, wenn sie erst einmal so weit sind, im Stadtarchiv konkret nach Einträgen über den Auszug der Theaterritter zu suchen.

KRIEGERAKADEMIE (9)

Die Eliteschule des bornländischen Kriegerstandes ist in der Burg untergebracht, die einst die Theaterritter errichteten. In ihrem Namen verweist sie auf diese hehre Tradition: »Rondragefällige und Theaterritterliche Kriegerschule der Bornischen Lande zu Neersand« steht in Stein gemeißelt neben dem – tagsüber offenen – Eingangstor. In dem quadratischen Innenhof geht es so zu, wie sich Klein-Alrik eine Kriegerakademie vorstellt. Auf dem Pflaster üben die Eleven in kleinen Gruppen, unterteilt nach Alter, das Exerzieren und den Schwertkampf (mit hölzernen Waffen), aber – eher ungewöhnlich – auch das Borndornwerfen und das nicht gerade überaus rondriatische Raufen nach bornischen Regeln. All das beginnt mit dem ersten Hahnenschrei und endet bei Sonnenuntergang noch lange nicht – über mangelnde Beschäftigung können sich die Schüler hier wahrhaftig nicht beklagen. Nicht dass Klagen und Jammern ihnen in den Sinn käme: Da sich auch der Rondra-Tempel in dieser Burg befindet, fühlen sich die Eleven stets unter dem wachsam prüfenden Blick von Geweihten und Novizen der Herrin – und so mancher angehende Krieger wird insgeheim davon träumen, sein Leben dem Dienst an der Kriegsgöttin zu widmen.

Bei Kriegern in der Heldengruppe könnte sich an dieser Stelle ruhig ein Déjà-vu-Gefühl einstellen. Vor allem solche Helden, die noch vor womöglich gar nicht allzu langer Zeit genau hier selber herumgeschweicht wurden, dürfen sich ihren Erinnerungen hingeben. Ob das nun nostalgisches Schwelgen, nachhaltige Verbitterung oder unbändige Erleichterung ist, hängt von

dem jeweiligen Helden ab. Sie als Meister sollten sich aber bemühen, jede dieser denkbaren Gefühlsregungen 'anzuspielen', besonders bei der Begegnung mit dem Akademieleiter Posan oder anderen alten Bekannten.

Posan von Neersand wird die Helden empfangen, wenn sich Krieger unter ihnen befinden – womöglich gar derjenige, dem er in der Nacht des Diebstahls zu Hilfe gekommen ist. Ist jedoch kein Krieger unter Ihren Helden, so sollte es eine angesehene Persönlichkeit sein, die um Einlass bittet (wenigstens SO 8). Anderenfalls werden die Helden erst zu Posan vorgelassen, wenn sie längere Zeit auf seine AdjutantIn Sjurjescha von Schosko eingeredet haben und sich dabei auf den Einbruch in den Efferd-Tempel und die gestohlenen rondrianischen Gegenstände berufen.

Posans AdjutantIn Sjurjescha von Schosko führt euch in das Besprechungszimmer des Akademieleiters. Der gestandene Krieger sitzt mit geschlossenen Augen in einem hochlehnten Ledersessel; er scheint eingenicht zu sein – dabei hat er noch vor wenigen Pulsschlägen mit durchdringender Stimme der AdjutantIn aufgetragen, euch hereinzuführen. Unvermittelt aber schlägt er die Augen wieder auf und springt geradezu aus dem Sessel auf. "Rondra zum Grußel!", bellt er euch entgegen. "Ich höre, Ihr habt bemerkenswerte Nachrichten für mich?"

Während er euch aufmerksam zuhört, geht er mit hinter dem Rücken verschränkten Armen in dem Zimmer auf und ab. Dies scheint eine ständige Angewohnheit zu sein: Man kann auf dem dunklen Dielenboden des Raumes deutlich eine Vertiefung in Form einer langgezogenen Acht erkennen, wie sie nur durch Tausende von Stiefelritten geschaffen werden kann.

An Schlüsselinformationen können die Helden von Posan nur erfahren, dass Leiter der Akademie traditionell dem Efferd-Tempel einen letzten Besuch abstatten, bevor sie Neersand (und/oder die Welt der Lebenden, denn so mancher seiner Vorgänger ist im Amt verstorben) verlassen. Was er selbst als Opfergabe dort hinterlassen wird, steht noch nicht fest – aber da er inständig hofft, die Göttin werde ihn in einem Kampf zu sich rufen, hat er bereits gelobt, die Waffe dieses letzten Kampfes zu stiften. (*Menschenkenntnis* oder *Heilkunde Seele*: Sicherlich auch eine hilflose, bescheidene Rückversicherung gegen seine Angst, im Schlaf zu sterben.)

GESTROJ

Wenn die Helden bisher noch keinen Anlass haben, die Akademieleiterin nach Gestroj zu fragen, könnte einer von ihnen irgendwo auf dem Gelände ein kurzes Gespräch aufschnappen. Dazu müssen Sie einen 'Zufall' arrangieren – die beiden Schüler bemerken nicht, dass jemand ihre Worte mithören kann. Wenn sich Ihnen eine Möglichkeit bietet, einen Helden von den anderen zu trennen (der Abgänger dieser Schule verfällt in nostalgisches Schlendern und geht langsamer als die anderen), können Sie mit dem betreffenden Spieler kurz vor die Tür gehen. Jarlow von Gorschnitz und Ludoveijk von Eschenfurt, Gestrojs beste (und einzige) Freunde, sind inzwischen recht wütend auf ihn und gleichzeitig sehr besorgt.

Zwei etwa sechzehnjährige Jungen, offensichtlich auf dem Rückweg von einer Übung, unterhalten sich lautstark und ausgiebig über die Risiken der Ferdoker Flankenzange. Unvermittelt blickt sich der eine um, als wolle er sich vergewissern, dass niemand in Hörweite ist. Dann senkt er die Stimme und fragt: "Ist er endlich aufgetaucht? Ich glaube, Meister Elko wird langsam misstrauisch."
"Keine Ahnung, wo der Schwachkopf steckt. Ich hoffe, er hat eine *wirklich* gute Erklärung für diesen Quatsch", erwidert der andere genauso leise.

Wenn man sie anspricht, werden die beiden Jungs erst tüchtig erschrecken und dann – wenig überzeugend – leugnen, Derartiges gesagt zu haben. Mehr zu erfahren, erfordert schon ein gewisses Fingerspitzengefühl.

Unter dem Siegel der Verschwiegenheit werden die beiden Schüler einem Helden (am besten einem Ehemaligen dieser – oder einer anderen – Kriegerakademie, der ihnen glaubhaft versichert, dass er sich seinerzeit auch nicht immer an alle Regeln gehalten hat) erzählen, was sie wissen. Das ist nicht viel: Nur dass sie Gestroj vor ein paar Tagen überredet haben, als Mutprobe allein in den *Edlen Schiffer* zu gehen (dass er da einen Humpen klauen sollte, erzählen sie nur auf die Frage, wie Gestroj den Besuch denn ohne Zeugen hätte beweisen sollen). Spät in der Nacht ist er dann mit ein paar Schrammen im Gesicht heimgekommen und hat erzählt, dass drei Schufte ihn fertig machen wollten, aber ein älterer Mann namens Walsjew und ein riesengroßer Kerl ihn aus diesem Schlamassel herausgeholt haben. Am nächsten Tag ist er nach dem Unterricht in die Stadt gegangen und hat sich da mit Walsjew getroffen. Danach ist er jeden Tag fort gewesen, hat aber nicht mehr gesagt, was er tut. Seit gestern (bzw. dem Tag vor dem Einbruch, falls Ihr Zeitplan davon abweicht) ist er überhaupt nicht mehr aufgetaucht.

Sollte die Gruppe aber schon durch die Befragung der Diebe auf die Spur Gestrojs gestoßen sein, können sie von Posan direkt bitten, ihn einmal zu rufen. Damit würden die Helden jedoch unbedacht in ein Wespennest stoßen. Seit dem Tag vor dem Einbruch hat der Junge alle Unterweisungen geschwänzt. Seine Kameraden tun zwar ihr Möglichstes, das vor dem Lehrkörper zu verbergen, indem sie immer wieder neue Ausreden erfinden, aber das kann natürlich nicht ewig so weitergehen. Wenn die Helden dieses fragile Lügengespinnst durch ihre Nachfrage zerreißen, können sie – nachdem sich herausgestellt hat, dass Gestroj schon seit Tagen fehlt – einen erstklassigen Tobsuchtsanfall des Akademieleiters miterleben. Die geharnischte Standpauke, die auf Ludoveijk und Jarlow niederrasselt, ist dabei eine sanfte Ermahnung gegen das, was dem bedauernswerten Gestroj noch blüht. (Auch diese Szene ist eine treffliche Gelegenheit, das Déjà-vu-Gefühl eines Helden anzuspielen. Brav vor bestimmt keiner von ihnen.) Was alle anderen Informationen angeht, können Sie Posan als Hinweisgeber verwenden. Das gilt vor allem für rondrianische Themen. Wenn er Fragen nicht selbst beantworten kann, wird

er die Gruppe an den Rondra-Tempel und den Widderorden verweisen. Aber auch mit anderen Dingen in Neersand kennt er sich aus. Immerhin lebt er seit gut dreißig Jahren in der Stadt – er ist nicht allwissend, aber er wird zumindest einen Vorschlag machen können, an wen die Helden sich mit einer speziellen Frage vernünftigerweise wenden sollten. Mit anderen Worten: Nutzen Sie Posa als einen Ihrer meisterlichen Zaunpfähle, wenn es nötig erscheint. Dabei sollte er bei aller Bärbeißigkeit ein Sympathieträger sein. In wenigen Tagen wird er nicht mehr leben, und seinen Mörder zu finden sollte die Motivation der Helden noch stärken.

ZUM EDLEN SCHIFFER (15)

Konkrete Spuren führen zwar nicht zu dieser Schänke. Da sich das Haus aber in der Nähe des Efferd-Tempels befindet, könnte das schon ein Grund sein, hier einmal nachzufragen. Wer sich auf das *Gassenwissen* versteht, wird *vermuten*, dass sich in dieser heruntergekommenen Kneipe im Hafenviertel Kontakte zu zwielichtigem Gesindel knüpfen lassen – wer sich in Neersand auskennt, *weiß* das.

Je nachdem, wie sich die Helden in dieser Kneipe benehmen, könnte es auch zu einer zünftigen Wirtshauschlägerei kommen. Wenn Sie dafür einen Grundriss brauchen, können Sie dazu das ‘Gasthaus Zur Geselligkeit’ (**Tempel, Türme und Tavernen**, S. 92) verwenden – mit der Abweichung, dass die Neersander Schänke in einem freistehenden Haus untergebracht ist und daher Fensteröffnungen in allen Wänden hat. Mit wie vielen Gegnern man es dabei zu tun bekommt, hängt von der Tageszeit ab – entsprechend sollten Sie auch nur Teile des folgenden Textes vorlesen. Die vier gesuchten Schurken verbringen den größten Teil des Tages in ihren Schlafkammern im Obergeschoss, kommen aber zu den Mahlzeiten kurz in die Schankstube.

Der *Edle Schiffer* in der Tempelgasse ist eine Kneipe, wie sie sich wohl in jeder Hafenstadt befinden könnte. Im Schankraum gibt es rechter Hand einige Nischen mit groben Holztischen und einfachen Bänken, links ein Tresen, hinter dem einige aufgebockte Fässer stehen. Auch dass die Wände mit Fischernetzen, getrockneten Seesternen und einer arg angefressenen Galionsfigur – ein Wolf mit Delphinschwanz – geschmückt sind, ist nicht gerade ungewöhnlich zu nennen. Selbst am helllichten Tage, wenn die Schänke leer ist, steht noch der Geruch von kaltem Pfeifenrauch in der Luft. Ab dem späten Nachmittag beginnen sich dann wettergegerbte Matrosen, abgerissene Glücksritter, raue Söldnerinnen und andere zwielichtige Gestalten hier zu tummeln. Grobe Scherzworte werden zwischen den Gästen hin- und hergeworfen; viele Seeleute schmauchen tüchtig ihre Pfeifen mit billigem Tabak – möglicherweise auch dubioseren Kräutern.

Streunertypen unter den Helden (vor allem solche mit *Sozialer Anpassungsfähigkeit*) dürften hier kaum Probleme bekommen – es sei denn, sie sind in der Begleitung von Helden, die nicht wie die übliche Klientel aussehen. Solchen Gästen gegenüber ist man hier nämlich sehr misstrauisch. Hier gilt ausnahmsweise das umgekehrte Prinzip: Ein hoher SO kann zu Schwierigkeiten und Vorurteilen führen.

Die Eintretenden können bemerken, dass – auch wenn sich der Geräuschpegel im Raum nicht ändert und niemand seine Gespräche unterbricht – jeder Gast sie innerhalb der nächsten Augenblicke mehr oder minder unauffällig taxiert.

Wie es weitergeht, hängt nun davon ab, ob sich die gesuchten Schurken in der Schankstube befinden und ob die Helden sie wiedererkennen und umgekehrt. In dieser Umgebung fallen die Gesuchten nicht ohne weiteres auf – irgendetwas dürfte so ziemlich jeder Gast auf dem Kerbholz haben; deshalb sollten Sie die Beschreibungen der gesuchten Schurken gut mit denen anderer Besucher vermengen.

Dabei darf den Spielern freilich kein Unterschied auffallen: Wenn Sie einige Gäste in freier Rede beschreiben und dann für den Nebentisch wieder aufs Vorlesen wechseln, ist das leider zu deutlich. Besser wäre es da, auch für einige der ‘Unwichtigen’ einige Sätze zu notieren – die schönste Lösung ist allerdings, zumindest die wichtigsten Punkte der Beschreibung der Meisterfiguren so weit verinnerlicht zu haben, dass deren Beschreibungen genauso aus dem Ärmel geschüttelt wirken wie die anderen. Versuchen Sie es ruhig; Sie brauchen zu jedem Beschriebenen zunächst nur ein oder zwei Sätze zu sagen und dabei auch ein spezielles Detail zu erwähnen. Dabei können Sie gerne auf Klischees oder bekannte Vorbilder zurückgreifen (Holzbein und Augenklappe) – oder sich einen privaten Scherz erlauben, indem Sie andere Helden, die Sie selbst oder die Mitspieler sonst führen, als Verdächtige in den *Edlen Schiffer* verpflanzen.

Und wie findet man nun die Stecknadel im Heuhaufen? Nur wenn die Charaktere die Gesichter der Diebe erkannt haben (jedenfalls bei Roisto, eventuell bei Rosvo und Lares), auf persönliche Steckenpferde achten (Hilvis Schnitzerei) oder Rosvos Laterne dabei haben, hat die Gruppe unmittelbar die Chance, wenigstens einige der Schurken dingfest zu machen. Andernfalls sollten Sie es ihnen nicht zu einfach machen. Ein paar falsche Fährten dürfen Sie gerne auslegen.

Wenn sich in der Gruppe ein Neersander Magier oder Krieger befindet, dann sorgen Sie dafür, dass ein Eleve der jeweiligen Akademie ausgerechnet heute Abend verbotenerweise hier weilt und sich beim Eintreffen der ‘Aufsichtsperson’ unauffällig aus dem Staub zu machen versucht. Helden mit besonderen Merkmalen werden alsbald verspottet oder provoziert.

Neben dem direkten Wiedererkennen der Schurken hat die Gruppe immer noch die Möglichkeit, die Gäste nach Informationen zu befragen. Das sollte sie aber einige ausgegebene Biere kosten. Hilfreich sind sicher auch diskret über den Tisch geschobene Münzen oder *unauffällige* Beherrschungs- oder Hellsichtzauberei – offensichtliches Magiewirken ist ein todsicheres Rezept für eine deftige Prügelei.

Ganz ohne Handgemenge wird es im Laufe der Suche vermutlich nicht abgehen. Höchst empfehlenswert wäre dabei, einen Moment abzapfen, in dem man einen oder mehrere der Gesuchten getrennt von anderen Gästen erwischt – entweder tagsüber, abends auf dem Weg zum Abort oder spät in der Nacht. Andernfalls könnte sich eine veritable Kneipenschlägerei entwickeln. Die dürfte zwar den Spielern Spaß bereiten, die Helden würden dagegen sicherlich nicht ohne Blessuren daraus hervorgehen, deren Behandlung einige Stunden wertvoller Zeit kosten könnte.

Zumindest Lares und Hilvi nutzen ein größeres Durcheinander zur Flucht. Ob man ihre Spur danach überhaupt noch wiederfinden kann, können Sie als Spieleiter entscheiden. Wenn alle vier Schurken entkommen sollten (was passieren könnte, wenn die Helden in der Unterzahl sind und keinen wirklich guten Plan haben), können Sie im späteren Verlauf des Aben-

teuers noch eine Verfolgungsjagd inszenieren, zum Beispiel im Hafengelände.

Dingfest gemachte Diebe werden voraussichtlich von den Helden verhört. Mehr oder weniger widerwillig (lesen Sie dazu die jeweiligen Personenbeschreibungen im **Anhang** ab S. 54) werden sie dann die Geschichte des Auftrags zum Einbruch erzählen.

WAS DIE SCHURKEN WISSEN:

Ihren Auftraggeber haben sie nur unter dem Namen 'Meister Walsjew' kennen gelernt; den Namen der Frau haben sie überhaupt nicht erfahren – sie können die beiden aber sehr genau beschreiben.

Meister Walsjew hat ihnen zwei Batzen pro Kopf im Voraus gezahlt und noch einmal zehn Batzen dafür versprochen, alte, rondrianisch aussehende Dinge aus dem Efferd-Tempel herauszuschaffen. Was ihre Auftraggeber damit vorhatten, wissen die Diebe nicht – für so viel Gold stellt man keine Fragen.

Wo die beiden sich nun aufhalten, können sie auch nicht berichten; aber es ist gut möglich, dass sie noch einmal im *Edlen Schiffer* auftauchen, wenn sie noch einen Auftrag zu vergeben haben. (Pah – die beiden werden sich hüten. Nachdem seine Schergen auf der ganzen Linie versagt haben, nimmt Bosjew die Sache selbst in die Hand. Den endgültigen Diebstahl führt er selber durch; seine Helfershelfer überlässt er ihrem Schicksal.)

Früher oder später wird sich einer der geschnappten Schufte (voraussichtlich Roisto, der nicht sonderlich helle ist) verplappern. So erfahren die Helden, dass die Diebe schon vorher für Meister Walsjew gearbeitet haben, bei der ersten Erpressung des Jungen nämlich. Den Knaben können sie einigermaßen gut beschreiben; er trug allerdings Zivilkleidung (Leinenhemd und Lederhose), alles andere wäre bei seiner Mutprobe auch sehr unklug gewesen. Seinen Namen wissen sie nicht, sondern reden von ihm in einem abfälligen – und wohl auch neiderfüllten – Tonfall als dem "schlaun Bürschchen von der Akademie". Damit tut sich eine ganz neue Spur für die Gruppe auf. Auf den perfiden Trick, mit dem sie den Jungen hereingelegt haben (die vorgegaukelte Rettung aus einer inszenierten Falle), sind sie alle überaus stolz – auch wenn es ohne Zweifel Meister Walsjews Idee war, derer sie sich da brüsten.

Ein dezent versteckter Hinweis nebenbei: Der *Edle Schiffer* steht in der Tempelgasse – einer Straße, in der sich kein einziger Tempel befindet. Der Name weist auf den ehemaligen Efferd-Tempel am Ende der Gasse hin, das heutige Gildehaus der Lotsen. Unerklärliche Straßennamen sind in Neersand nicht ganz ungewöhnlich: Der Peraine-Tempel in der Ulmengasse ist eindeutig von Nussbäumen umgeben (**LBW**, S. 94, Nr. 7).

Der Wolf mit Delphinschwanz ist übrigens mitnichten eine Chimäre, sondern das bornische Wappentier zur See (**LBW**, S. 41), was entsprechend gebildeten Helden sicherlich bekannt sein dürfte (*Heraldik, Geschichte, Etikette*).

MAGIERAKADEMIE (II)

Es ist nicht auszuschließen, dass die Spieler auf ihrer Suche nach Informationen der Magierakademie einen Besuch abstatten. Daher folgt hier ein kurzer Vorlesetext. Bitte sorgen Sie dafür, dass die Gruppe den Abstecher hierher nicht als nutzlos vertane Zeit empfindet. Auch wenn sich keine handfesten Informationen ergattern lassen, könnte es doch ein paar hilfreiche Hinweise geben.

Dennoch auch hier noch einmal der deutliche Verweis auf den SO: Helden mit einem Sozialstatus unter 6 werden nicht vorgelassen – welcher Magier hat schon die Zeit, sich mit dahergelaufenem Plebs zu beschäftigen?

Die Neersander Magierakademie ist in einem Gutshof an der Walsachstraße etwa zwei Meilen nordwärts der Stadt untergebracht. Schon aus einiger Entfernung kann man erkennen, dass es sich nicht um ein gewöhnliches bäuerliches Anwesen handelt: Die jungen Leute, die schwitzend auf den umliegenden Feldern arbeiten oder die große Zisterne ausbessern, tragen allesamt leinene Hemden, die nicht von ungefähr an einfache Magierroben erinnern. Es sind tatsächlich Eleven, Novizen und Studiosi, die hier allen hergebrachten Bildern vom staubtrockenen Studium der arkanen Künste trotzen.

Je weiter man sich dem Haus nähert, desto mehr wird die Akademie als solche erkennbar: Auf einer sonnenbeschienenen Mauer hat sich kurzerhand eine Adepta niedergelassen, die einigen Neersandern hier die Grundbegriffe der hesindegefälligen Rechenkunst vermittelt. Sogar die Unterweisung in der Magie selbst scheint man bei diesem schönen Frühlingswetter ohne viel Federlesens nach draußen verlegt zu haben.

'Magister Corollkus Schule der magischen Beherrschung' prägt zwar unbestritten die Stadt, aber nicht dieses Abenteuer. Gritten Raudups, die stellvertretende Leiterin, empfängt die Helden freundlich, kann ihnen jedoch außer mit grundlegenden Informationen zu Land und Leuten kaum weiterhelfen (wobei das natürlich eine große Hilfe sein kann).

Spektabilität Corollku selbst ist nicht anwesend, er weilt in Roedepirks, um eine Prüfung vorzubereiten. Dort wächst eine Esche aus dem Zauberstab des großen Magus Urnislaw von Uspiaunen. Jedes Jahr zieht der beste Novize aus Neersand dorthin, um sich von diesem Baum seinen eigenen Stab zu schneiden (**LBW**, S. 87).

Vor drei Tagen ist der Jahrgangsbeste aufgebrochen, Candidatus Linjan Drulgosch. Die beiden werden in etwa einer Woche zurückerwartet. (Um ehrlich zu sein: Es ist nicht unbeabsichtigt, dass die Gruppe zu der Vermutung gelangt, Linjan sei das "schlaue Bürschchen", über das einer von Bosjews Schergen sich verplappert hat, und befinde sich nicht auf dem Pilgerzug, sondern in der Hand der Schurken. Wenn die Helden auf diese falsche Fährte geraten, können Bosjew und Gari einen satten Vorsprung herausholen.)

STADTTÖRE (-)

Gewissenhafte Helden werden hier nachfragen wollen. Kurz gefasst erfahren sie, dass keine verdächtigen Personen in der Nacht des Diebstahls die Stadt betreten oder verlassen haben –

die Schurken sind also wohl noch hier. Diese Auskunft müssen sich die Helden aber erarbeiten – je nach Laune können Sie hier das gesamte Spektrum vom tumben Büttel bis zur schneidigen Weibelin auffahren.

An dem Tor Richtung Kriegerschule kann man einiges über das Kommen und Gehen Gestrojs in Erfahrung bringen. Einige Tage vor dem Einbruch in den Tempel hat man ihn hier zusammen mit Bosjew gesehen. (Wann genau das war, hängt von dem Verlauf des Abenteuers in Ihrer Runde ab. Es war jedenfalls die Nacht, in der Gestroj seinen 'Retter' kennen lernte.)

GILDENHAUS DER SCHIFFER (3)

Auch hier Fehlanzeige: Niemand, auf den die Beschreibungen der Bösewichte passen, ist in den letzten Tagen per Fluss- oder Seeschiff an- oder abgereist. Wenn die Helden jedoch nach Gari Treschanzig fragen, kann Birkja Grennow berichten, dass sie vor gut zwei Wochen in Begleitung eines grobschlächtigen Kerls angekommen ist. Das weiß er allerdings auch nur aus der Erzählung von Kapitän Donsemkin, mit dessen Schiff – der *Klaren Brinna* – sie von Walsach gekommen sind. Bei ihm hat sich Gari nicht gemeldet, obwohl sie das sonst immer tut, wenn sie in der Stadt weilt. Die *Brinna* ist leider schon längst wieder unterwegs, den Kapitän kann man also nicht befragen. Ein Hinweis am Rande: Noch immer können sich Birkja Grennow und sein Kollege von den Seeschiffen, Borka Jaktown, nicht leiden (siehe auch **LBW**, S. 93f.). Alle Auskünfte, die die Helden hier erhalten, sind daher gespickt mit kleinen gehässigen Bemerkungen über den jeweils anderen. Und versteht sich ein Held mit dem einen ganz gut, hält sich naturgemäß die Hilfsbereitschaft des anderen in engen Grenzen.

In den Morgenstunden des zweiten Tages nach dem Einbruch in den Tempel reisen Gari und Bosjew ab. Nur erfährt Birkja davon leider erst später aus den Berichten verschiedener Schaulerleute. Natürlich haben die beiden ihre Passage nicht mit ihm ausgehandelt, sondern direkt mit dem Kapitän, der Richtung Norden aufbrach. (So können Sie verhindern, dass die Helden den Bösewichtern schnurstracks hinterher reisen, ohne zu wissen, was die eigentlich in Neersand zu schaffen hatten. Später könnte der Gruppe der Hinweis immer noch gelegen kommen – wenn sie nämlich herauszufinden versuchen, wohin die Schurken verschwunden sind.)

WELLENREITER (25)

Das Gasthaus *Wellenreiter* sei hier exemplarisch für alle anderen Schänken und Tavernen Neersands beschrieben, in denen die Helden möglicherweise Quartier genommen haben. Besonders interessant ist dieses Haus selbstredend für Charaktere, die vor langen Jahren bereits einmal 'Stromaufwärts' gefahren sind. Besitzer des Gasthauses sind nämlich Paale Strecktrekker und Jaakon ter Walsen, die seinerzeit auf einem Flussschiff, dessen Namen nun auch die Schänke trägt, die Helden gen Norden brachten.

Nur einen Katzensprung vom Hafen entfernt liegt dieses langgestreckte, etwas geduckt wirkende Fachwerkhäus. Über der Tür baumelt ein noch ziemlich neues Holzschild,

das ein Segelschiff auf einer geschwungenen blauen Welle zeigt. Bei gutem Wetter stehen Tische und Bänke auch vor der Tür des Hauses, denn von dort hat man einen schönen Blick auf den Walsach. Noch besser ist die Aussicht natürlich von den Gastzimmern im Obergeschoss aus. Der Schlafsaal hat seine Fenster zwar nach hinten hinaus, aber statt des Flusses sieht man so die imposante Rückfront des Rathauses mit seinem (leider völlig schiefen) Giebel.

Das Wirtspaar hat vor wenigen Jahren noch selbst auf dem Walsach Flusshandel getrieben. Nun haben sie ihr Schiff, die *Wellenreiter*, ihrem Ziehsohn Panek überlassen und mit ihrem Ersparten ein Gasthaus mit dem gleichen Namen eröffnet. Wegen seiner günstigen Lage – und nicht zuletzt auch wegen Paale und Jaakon selbst – ist das Haus bei den Walsachschiifern sehr beliebt. So ist der Schankraum allabendlich gut gefüllt und die Wirtsleute müssen auch an Land ihre geliebte Schifffahrt nicht vollständig missen. An Übernachtungsgästen finden sich hier meist Schiffer und Matrosen, so sie nicht ihre eigenen vier Wände in Neersand haben, sowie Reisende, die eine Fahrt auf dem Walsach vor oder hinter sich haben. Wer es sich leisten kann, wählt eines der drei Doppelzimmer mit Flussblick. Wessen Geldkatze magerer ist, muss mit dem Schlafsaal vorliebnehmen – aber so mancher, der dort unterkommt, ist gar nicht traurig darüber, den Fluss einmal nicht mehr sehen zu müssen.

DAS WIRTSPAAR

Paale und Jaakon sind bei ihren alten 'Kollegen' erkennbar beliebt. Das äußert sich nicht nur darin, dass die meisten Flussschiffer der Herberge einen Besuch abstatten, wenn sie in Neersand sind. Oft gewähren sie den beiden auch noch Sonderpreise auf die Waren, die sie flussaufwärts eingekauft haben. So ist der *Wellenreiter* die einzige Schänke in der Stadt, in der es echte norbardische Schnäpse gibt, und das zu einigermaßen erschwinglichen Preisen.

Wie bereits im ersten Kapitel erwähnt, wird der *Wellenreiter* vermutlich für die Helden erste Wahl unter den Herbergen Neersands sein. Wenn nicht, ist das aber auch nicht so schlimm. Die Informationen, die sich hier ergattern lassen, sind nämlich nicht unbedingt Schlüsselinformationen. Sie dienen eher dazu, das Gesamtbild abzurunden, wenn die Helden schon etwas über die Hintergründe herausgefunden haben, oder – einmal mehr – als meisterlicher Zaunpfahl.

So könnte ein Held morgens ein Gespräch zwischen Paale und Jaakon mitbekommen. Jaakon hat Birkja Grennow, das Oberhaupt der Flussschiffergilde, in der Stadt getroffen. Der hat ihm erzählt, dass sich Gari Treschanzig in der Stadt befinden soll, und gefragt, ob sie sich vielleicht im *Wellenreiter* habe blicken lassen. (Also ein nicht eben subtiler Hinweis an die Spieler, dass sich im Gildehaus der Schiffer mehr herausfinden ließe.) Wenn die Helden seinerzeit auch das Abenteuer **Stromaufwärts** erlebt haben, werden Jaakon und Paale sie sogar direkt auf diese Begegnung ansprechen und sie möglicherweise ausdrücklich auf die Suche nach Gari schicken.

Bei Fragen über den Walsach, speziell über die Piraten, sind die Wirtsleute neben den Rittern des Widderordens die am besten geeigneten Ansprechpartner. (Vor allem halten sie mit ihrem Wissen nicht immer so hinterm Berg wie die Ordensleute.) Was die Geographie angeht, kennen Paale und Jaakon den Walsach

selbstverständlich wie ihren Handrücken. Sie haben in praktisch jedem Ort Freunde und Bekannte ("Wenn ihr in Elkauen anlegt, dann richtet der alten Turiken vom *Rostigen Anker* einen schönen Gruß von uns aus!"), die dann wiederum als Informanten während der Reise genutzt werden könnten. In Bezug auf die Piraten sind die Wirte zumindest bei den Gerüchten auf dem neuesten Stand – dass sich Mjesko und Rangnid entzweit haben, wissen sie bereits, nicht aber die Gründe für das Zerwürfnis.

Ganz nebenbei können Sie hier erstmals die Biestinger erwähnen. Die beiden Schiffer haben so manche Begegnung mit den Feenwesen hinter sich gebracht und können einiges erzählen. Als kleine Anregung schauen Sie doch einmal in die Geschichte **Eine Reise auf dem Walsach** in der Beilage der Box **Rauhes Land im Hohen Norden** hinein. Die Berichte aus Paales Mund sollten eher so klingen, als sei Seemannsgarn auch bei Flussschiffen verbreitet – dass einiges an Wahrheit dahinter steckt, merken die Helden noch früh genug.

DIE RESIDENZ DER KRONVÖGTIN (26)

Im Allgemeinen sollte zwar der Eindruck vermieden werden, dass Stadtbere oder gekrönte Häupter den lieben langen Tag nichts anderes zu tun hätten, als auf herbeigelaufene Herumtreiber zu warten und ihnen jede erdenkliche Hilfe angedeihen zu lassen. Allerdings können die Helden mit dem Auftrag des Efferd-Tempels, einen frevlerischen Diebstahl aufzuklären, einen wirklich guten Grund vorweisen. Genauso ist es ein Indiz für ihren respektablen Leumund, von Hochwürden Jesidoro überhaupt mit so einer heiklen Aufgabe betraut worden zu sein. Tjeika von Jatleskenau wird darum außerordentlich geneigt sein, die Helden zu empfangen.

Die Kronvögtin von Neersand ist eine eindrucksvolle Erscheinung, obwohl – oder gerade weil – die Zeiten vorbei sind, da sie ein schlankes junges Mädchen war. Nun, mit Mitte 30, merkt man ihr an jedem Wort, jeder Geste ihr bewegtes Leben an.

Tjeika von Jatleskenau begrüßt euch in verbindlichem, aber doch freundlichem Ton: "Die Götter zum Gruße, die Herrschaften!"

Doch nach belangloser Plauderei steht ihr augenscheinlich nicht der Sinn. Schon im nächsten Satz fragt sie nach eurem Begehren.

Frostiger ist der Empfang, wenn es sich um Helden handelt, die Tjeika in 'grauer Vorzeit' kennen gelernt haben. An die Ereignisse in **Stromaufwärts** oder an die Entführung durch ihren Vater unmittelbar nach der Wahl zur Adelsmarschallin (nachzulesen und -spielen in den **Aventurischen Boten 44 bis 46**) mag sie augenscheinlich gar nicht mehr gern erinnert werden. Helden, die sich ehrlich auf ein Wiedersehen mit Tjeika freuen, werden deswegen wohl eine herbe Enttäuschung erleben. Hingegen ist die Kronvögtin ehrlich bestürzt über den Diebstahl, von dem man sie selbstverständlich bereits unterrichtet hat. Allerdings hat sie keine Informationen, die der Gruppe direkt weiterhelfen könnten. Vielmehr wird sie ihrerseits die Helden ausfragen, was diese bislang herausgefunden haben. Das ist für Sie auch eine Gelegenheit zu überprüfen, ob die

Spieler die bisherigen Hinweise alle aufgegriffen und richtig miteinander verknüpft haben. In Gestalt Tjeikas können Sie dabei Lücken der Gedankenführung und logische Fehlschlüsse erbarmungslos hinterfragen und aufdecken – die Kronvögtin ist für ihren scharfen Verstand bekannt (und gefürchtet). Außerdem ist sie die richtige Ansprechpartnerin, wenn es um Fragen der Geschichte und des politischen Hintergrundes geht. Ihr Wissen über den Theaterorden kann sich mit dem der Rondriener messen, und aus ihren Andeutungen über den Widderorden kann man entnehmen, dass sie vermutlich mehr über die dort ablaufenden Intrigen weiß, als es anderen Beteiligten lieb sein kann.

Uneingeschränkte Hilfsbereitschaft dürfen die Helden von Tjeika erwarten, wenn sie ihr darlegen können, dass Mjesko Einhand in den Diebstahl verwickelt ist. Die Kronvögtin verabscheut den Walsachpiraten aus tiefstem Herzen. Wirklich praktische Unterstützung kann sie aber kaum anbieten. Zwar kommandiert sie die Marschallgardisten und die Neersander Bürgerwehr, aber die Suche nach Dieben ist nicht gerade deren Metier. Abgesehen davon: Die Gardisten loszuschicken – möglicherweise gar, um alle Häuser Neersands nach den Schurken zu durchsuchen – würde es in der Gerüchteküche brodeln lassen und die Stadt an den Rand einer Massenpanik oder eines Aufstands bringen. So wird sich Tjeikas Hilfe darauf beschränken, den Helden all ihre Fragen nach bestem Wissen zu beantworten und sie ihrer Unterstützung zu versichern. Das mag so manche Tür noch etwas rascher öffnen.

Bei der Kronvögtin kann die Gruppe auch erstmals mit *Tissa Bornski* (siehe S. 28) zusammentreffen, vor allem, wenn sie die regelmäßigen Besuche im Efferd-Tempel ein wenig vernachlässigt haben. Auch wenn Tjeika keine Befehlsgewalt über den Widderorden innehat, gebieten es doch Höflichkeit und militärische Effizienz, sie über die wichtigsten Erkenntnisse unverzüglich zu unterrichten – und die vermutete Anwesenheit Bosjew Gruppens in Neersand ist zweifelsohne eine solche Nachricht.

RATHAUS (27)

Das stolze Rathaus von Neersand ist ein imposanter Bau: zwei hohe Geschosse aus rotem Backstein, gekrönt von einem steilen Dach. Die breite Vorderfront ist sogar etwas länger als die der gegenüberliegenden kronvögtlichen Residenz aus abweisendem schwarzen Marmor. Die Fassade ist mit blauen Kachelbildern geschmückt, die für die vertretenen Zünfte stehen. All diese Pracht wird aber durch einen leisen Missklang gestört, der zunächst kaum auffällt, sich aber beim besten Willen nicht ableugnen lässt: Das Dach ist schief. Der Dachfirst ragt am südlichen Ende gut einen halben Schritt höher hinaus als im Norden.

Im Rathaus gibt es insgesamt drei mögliche Anlaufpunkte. Erstens ist die junge **Bürgermeisterin Prenjascha Torvinnen** verständlicherweise daran interessiert, was in 'ihrer' Stadt vor sich geht. Vor allem, wenn sie befürchten muss, dass ihre Gegenspielerin Tjeika einen Informationsvorsprung gewinnt, wird sie sogar aktiv das Gespräch mit der Gruppe suchen. Mit anderen Worten: Kaum haben die Helden die Residenz der Kronvögtin

verlassen, werden sie von zwei höflichen Stadtgardisten angesprochen und zu einer Unterredung mit der Bürgermeisterin gebeten. Nicht gerade die Art von Einladung, die man leichten Herzens ablehnen würde. (Für den – eher unwahrscheinlichen – Fall, dass die Helden zuerst der Bürgermeisterin ihre Aufwartung machen, läuft diese Szene umgekehrt ab; die Gruppe wird dann nach dem Verlassen des Rathauses von zwei Mitgliedern der Marschallgarde aufgefordert, sie zur Kronvögfin zu begleiten.) Es spricht nicht viel dagegen, den Spielern einfach die Passage über das Gespräch bei Tjeika leicht modifiziert vorzulesen. Die beiden Frauen gleichen einander vom Charakter her mehr, als sie zugeben würden. Beim Aussehen unterscheiden sie sich schon eher: Prenjascha Torvinnen kann ihre norbardischen Vorfahren nicht verleugnen.

Ähnlich wie ihre Gegenspielerinnen vis-à-vis kann die Bürgermeisterin den Helden nicht unbedingt mit konkreten Informationen weiterhelfen, die zur Aufklärung des Diebstahls beitragen könnten. Eine Empfehlung von ihr kann aber dort Türen öffnen, wo die Kronvögfin nicht sonderlich beliebt ist: bei der Stadtgarde, den Gilden und den Neersander Händlern etwa. Außerdem ist die Bürgermeisterin natürlich eine geeignete Ansprechpartnerin, wenn es um Fragen zur Stadt allgemein geht – dort wird sie den Helden zumindest einen Tipp geben können, an wen man sich am besten wendet. Sollte die Gruppe es sich mit Tjeika verscherzt haben, ist Prenjascha ihre zweite Chance, Kontakte zu einer hochgestellten Persönlichkeit in Neersand zu knüpfen.

Zweitens befindet sich hier im Rathaus das Hauptquartier der **Stadtgarde**. Den Hütern des Gesetzes können die Helden die Schurken überlassen, die sie im *Edlen Schiffer* dingfest gemacht haben. Ein bisschen verschnupft sind die Gardisten darüber, dass der Efferd-Tempel nicht sie mit der Aufklärung dieser Freveltat betraut hat. Aber wenn man ihnen ordentlich Honig um den Bart schmiert, rücken sie auch mit ihren Informationen über die Neersander Unterwelt heraus. Keiner der vier Tempeldiebe ist ein unbeschriebenes Blatt, und ein paar Hinweise auf Angewohnheiten oder die liebsten Aufenthaltsorte der Schurken – sofern die Helden sie wenigstens ansatzweise beschreiben können – lassen sich die Gardisten entlocken.

Drittens beherbergt das Rathaus auch das **Stadtarchiv**. Dort schlummern die wichtigsten Hinweise zur Lösung.

STADTARCHIV (IM RATHAUS, 27)

Von den vier Schreibern, die in der Kanzleistube des Neersander Rathaus Dienst tun (und dabei nicht gerade überarbeitet wirken), werdet ihr bei eurem Eintreten mit wohlwollendem Interesse betrachtet. Es sieht ganz danach aus, als versprechen sich die Damen und Herren durch euch eine Abwechslung. Der Gedanke, dass sie hier an der Aufklärung des Diebstahls aus dem Efferd-Tempel mitwirken könnten, löst erst ungläubiges Staunen, dann helle Begeisterung aus. Der dienstälteste Schreiber, Meister Miljan, reißt diese ehrenvolle Aufgabe nach kurzem Disput an sich: "Nun, hohe Damen, hohe Herren, das ist uns ... *mir* eine Ehre! Womit können wir ... kann *ich* Euch helfen?"

Hier kommt es wieder sehr darauf an, in welchem Stadium ihrer Nachforschungen die Helden sich befinden, wenn sie das Archiv aufsuchen. Vermutlich werden sie kurz zuvor im Rondra-Tempel die Verbindung zwischen dem Diebstahl und den Theaterrittern entdeckt haben und suchen nun weitere Informationen zu den Aktivitäten dieses erloschenen Ordens in Neersand. Hierbei werden sie auch ohne weiteres fündig.

(Irdisch dürfen Sie diese Informationen in einem Rutsch herausgeben. Gleichzeitig sollten Sie darauf achten, dass die Recherche aventurisch einige Zeit in Anspruch nimmt. Wie viel genau, hängt davon ab, wie exakt die Helden den Bereich ihrer Suche eingrenzen können.)

Erste und wichtigste Quelle ist die **Stadtchronik**, die mit der Gründung Neersands durch die Theaterritter im Jahre 197 BF beginnt. In den Folgejahren gibt es Berichte über den Fortgang der Bauarbeiten an Burg und Rondra-Tempel. Nach der Schlacht von Wjassuula 243 BF wandelt sich die Darstellung in demselben Maße, in dem Neersand sich durch die Einwanderung mittelländischer Siedler zu einer 'normalen' Stadt entwickelt.

Ein Wendepunkt ist die Weihe des Efferd-Tempels im Jahre 254 BF. Einträge über den Orden werden in den etwa zwanzig darauffolgenden Jahren immer seltener und bleiben schließlich ganz aus. (Man muss sich wohl fragen, was die Ritter in Neersand und anderswo taten, dass es nicht in die Chronik aufgenommen wurde – werden durfte?) Erst im Jahr 335 BF (*Geschichtswissen* +7: das Jahr, in dem die Priesterkaiser den letzten Ordenshochmeister zu Arivor hinrichten ließen) werden die Ritter überhaupt wieder erwähnt – es findet sich der lapidare Satz: »Über der Burg weht die Kriegsflagge.«

Unter dem Datum des 26. Efferd 337 BF findet sich der folgende, höchst aufschlussreiche Eintrag: »Nach der Kunde von Anshags Fall und der Niederlage am Drachenspalt stachen sieben Ordensschiffe unter dem Befehl der Seneschallin Thora Fataburuq gen Riesland ins Meer, beladen mit Waffen, Büchern, Schriftrollen, Vorräten, bäuerlichen und handwerklichen Gerätschaften. Statt Rittern befanden sich aber Kinder, Knappen und Mägde an Bord. Der Reise angemessen, war nicht der Tempel der Kriegsgöttin Thoras letztes Ziel. Im Haus des Herrn der Meere sprach sie das letzte Gebet und opferte die letzte Gabe, dann begab sie sich in SEINE Hand.«

Hier also findet sich der Hinweis, dass der Efferd-Tempel zu Neersand im Besitz der letzten (und vermutlich wichtigsten) Hinterlassenschaft des Theaterordens ist. Worum es sich bei dieser Opfergabe genau gehandelt hat, verschweigt die Chronik allerdings. Der Schluss der Quelle mag ebenso zu Spekulationen Anlass geben: Dass Thora sich in Efferds Hand begab, kann heißen, dass sie fortsegelte – muss es aber nicht. Vielleicht ist der Satz wortwörtlich zu nehmen?

Nebenbei könnten an dieser Stelle erste Überlegungen auftauchen, ob der heutige Efferd-Tempel tatsächlich schon fast 800 Jahre alt ist. Solche Spekulationen – auch wenn sie Ihnen zu diesem Zeitpunkt nicht so recht in den Kram passen – sollten

Sie nicht unterdrücken. Die Spieler sollen diesen Gedanken nicht wieder verwerfen. Es reicht aus, wenn Sie einstweilen durch interessante Ablenkung verhindern, dass die Gruppe dieser Eingebung sofort nachgeht. Wenn die Schurken noch etwas Zeit brauchen, müssen Sie den Helden 'Action' oder neues Gedankenfutter präsentieren.

Wer sich auf die *Sternkunde* und das *Rechnen* versteht, kann übrigens nach einigem Grübeln feststellen, dass der 26. Efferd 337 BF unter dem Einfluss der Sterne Aves, Marbo und Simia stand. Die Geschichte des Ordens geht zu Ende, etwas Neues beginnt nach abenteuerlicher Reise – ein passenderes Datum hätte Thora wohl kaum finden können.

Das Durchstöbern der gesamten Stadtchronik von der Gründung bis zum Auszug der Theaterritter nimmt sicherlich einen halben Tag in Anspruch. Schneller geht es natürlich, wenn sich die Helden von vornherein mit den interessanten Passagen um das Jahr 337 herum beschäftigen.

Sobald Meister Miljan bemerkt, dass sich die Helden diesen Einträgen widmen, können Sie ihn die Querverbindung zu Gestroj schaffen lassen. Der Archivar genießt es ganz offensichtlich schon fast zu sehr, derart im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit zu stehen. Betont beiläufig wird er eine Bemerkung fallen lassen, bei der die Gruppe aufhorchen dürfte: "Siebenhundert Jahre hat sich kaum jemand für all das interessiert, und dann gleich zwei in einer Woche ..."

Mit Wonne lässt er sich danach jedes Detail einzeln aus der Nase ziehen. Allzu viel weiß er dabei gar nicht: Er kann nur sagen, dass der andere Leser ein Schüler der Kriegerakademie war. "Sein Name lautete ..." (Kunstpause des Archivars) "... Gestroj von Rantzig."

Richtiggehend enttäuscht ist der Schreiber natürlich, wenn die Helden schon in der Kriegerakademie gewesen sind und ihm nun auf den Kopf zusagen, dass es sich bei dem jungen Mann, zu dessen langatmiger Beschreibung er soeben ansetzen wollte, wohl um einen gewissen Gestroj handelte.

Dass eben dieser Gestroj das Stadtarchiv noch ein zweites Mal aufgesucht hat, ist eine eminent wichtige Information. Mit anderen Worten: Sie müssen den dramaturgisch richtigen Moment abpassen, um sie den Spielern zu verschaffen. Wenn Sie es so einrichten konnten, dass die Schurken den Diebstahl bereits durchgeführt haben und über alle Berge sind, ist diese Information von Miljan eine gute Möglichkeit, die Suche abzukürzen. Vorzuziehen wäre es aber, wenn die Helden dies direkt aus Gestrojs Mund erfahren. Die Gelegenheit bietet sich noch früh genug (nämlich gegen Ende dieses Kapitels). Insofern brauchen Sie also nur eine plausible Erklärung, warum der redselige Miljan nicht auch noch von Gestrojs zweitem Besuch schwadroniert.

Ein möglicher Grund wäre: Er weiß nichts davon. Der Eleve war am Vormittag nach dem Einbruch in den Tempel wieder hier. Zu diesem Zeitpunkt hatte der Archivar allerdings nichts Besseres zu tun, als sich unter die Schaulustigen zu mengen, die sich am Tempel um die spurensuchenden Helden scharten. Auch wenn Sie ihn in jener Szene nicht in den Vordergrund gespielt hatten: Die Helden werden sich jetzt an sein Gesicht und seine altklugen und nicht im geringsten hilfreichen Anmerkungen zu ihrer Suche erinnern. Einige geschickt platzierte Anspielungen Ihrerseits könnten jetzt sogar dazu führen, dass die Helden Miljan als Teil einer Verschwörung betrachten. Wo-

möglich wollte er sie schon vor dem Tempel ausspionieren und möchte sie nun (wieder?) auf eine falsche Fährte schicken? Seine feixenden Untergebenen – die Gestroj bei seinem zweiten Besuch alle gesehen haben – werden sich jedenfalls hüten, die Wissenslücke ihres Vorgesetzten aufzufüllen. Auf so eine Gelegenheit haben sie schließlich schon lange gewartet! Sie werden also still vor sich hinschmunzeln und schweigend die Szene genießen. Erst wenn sich die Nachricht von dem Diebstahl aus dem alten Efferd-Tempel in der Stadt verbreitet, werden sie wohl Gewissensbisse bekommen. In diesem Fall werden sie sogar die Helden aufsuchen, um ihnen zu erzählen, was sie Miljan verschwiegen haben. Zu diesem Zeitpunkt wird vermutlich Gestroj der Gruppe schon alles gestanden haben – aber es ist ja der gute Wille, der zählt.

Bei seiner zweiten Suche hat Gestroj mit der Lektüre der jüngsten Stadtchroniken begonnen und sich von dort in die Vergangenheit vorgearbeitet. Bereits in den Aufzeichnungen über das Jahr 974 BF stieß er auf den entscheidenden Eintrag:

»1. Efferd: Sehnsüchtig wurden dieses Jahr die Schiffe der Festumer Flottenparade erwartet, denn an Bord sollte auch der Meister der Brandung sein, um den neuen Tempel des Meeresherrn hier zu segnen.«

Nach einer ausführlichen Beschreibung der Weiheliturgien folgen die Sätze: »Der Schlüssel zum alten Tempel wurde der Meisterin der Lotsengilde überantwortet. Sie gelobte, das Haus und die Gilde stets im Sinne des Herrn Efferd zu führen.«

Wer noch die Muße hat (und sei es nach Abschluss dieses Abenteuers), um nach den Motiven der Efferd-Kirche für die Aufgabe des alten Gebäudes zu fahnden, wird mehrere Erläuterungen in der Stadtchronik finden. Pläne für einen Neubau gab es wohl schon in vorangegangenen Jahrzehnten. Das alte Gebäude drohte wegen der zahllosen Opfergaben aus allen Nähten zu platzen. Schwerer wog aber wohl die Tatsache, dass sich der Flusslauf seit Bau des Tempels leicht gen Osten verschoben hatte – teils aufgrund des Wirkens des Strudels, teils aufgrund des Hafenausbaus – und sich das Haus damit ungebührlich weit von Efferds Element entfernt befand. Auch der Kachelschmuck missfiel den Geweihten: Zwar waren Farben und Motive efferdgefällig, aber die Tonkacheln waren naturgemäß *gebrannt* worden. Auch diese eher indirekte Verbindung mit Feuer erschien den Priestern unpassend. So kam es zu der Entscheidung, dem Meeresherrn ein neues, größeres Haus näher am Fluss zu widmen – ohne gebrannte Ziegel und geschmiedetes Metall. Der Umzug fand genau zwölfmal sechzig Jahre nach der Weihe des ersten Tempels statt. Die bis dahin gesammelten Opfergaben blieben in dem alten Gebäude unter der Obhut der Lotsengilde.

WIDDERORDEN (-)

Wenn ein Mitglied des Widderordens zur Gruppe gehört, ist ein Abstecher zum Hauptquartier selbstverständlich. Ansonsten dürfte der Besuch auf Empfehlung von Posan, Sjurjescha, Tjeika oder Prenjascha geschehen. Ohne eine Empfehlung dieser Personen werden Helden mit einem Sozialstatus unter 9 bzw. Bornländer unter SO 7 abgewimmelt und keinesfalls vorgelassen.

Der Widderorden hat seinen Sitz in Niederwals auf der gegenüberliegenden Seite der Walsachmündung. Eine Fähre über den Fluss gibt es zwar nicht, aber es ist bestimmt nicht schwierig, einen Fischer zu finden, der euch für einen Groschen übersetzt.

Niederwals ist ein etwa 200 Seelen großes Bauern- und Fischerdorf. So verschlafen es im Vergleich zu Neersand wirkt: Auch hier scheint in jüngster Zeit einiges neu gebaut worden zu sein, sogar ein Anlegesteg für größere Flussegler.

Der Bau des Steges ist unzweifelhaft dem Widderorden zu verdanken. Sein Sitz befindet sich am Dorfplatz, neben dem Peraine-Tempel und dem Haus des Dorfschulzen (der direkt der Kronvögtin unterstellt ist). Diese drei sind die einzigen steinernen Gebäude in diesem Ort.

Vor dem Haus ist ein Fahnenmast aufgepflanzt, an dem das Banner des Ordens – der silberne Walbergwidder auf rotem Grund – im Winde weht. Auch das Gebäude selbst ist mit rot-weißen Fahnen und Bändern geschmückt. Die Fassade weist einige hellere Stellen auf, wo ganz offensichtlich steinerne Ornamente entfernt worden sind. An den tragenden Teilen prangen noch hässliche Gargylenfratzen – zu erkennen, wenn ein Windstoß die Stoffbänder kurz lüftet.

Niederwals liegt unstrittig jenseits des Flusses, also im sagenumwobenen Überwals. Der Ruf dieser Gegend färbt auf das eigentlich recht biedere Dörfchen ab. Und mit diesem Umstand verdienen sich so manche windige Geschäftemacher ihre Batzen. In diesem Gebäude befand sich bis vor zwanzig Jahren ein widerwärtiges Museum, das sich 'Tempel des Namenlosen' nannte. Es wurde jedoch schließlich auf Betreiben aller Neersander Tempel und ehrenwerter Bürger geschlossen. Das Gebäude übernahm sodann der frisch gegründete Widderorden, der die Geschichte des Hauses gerne vergessen machen würde. **Wissen über den Widderorden** finden Sie im **Anhang** auf Seite 58. Entscheiden Sie selbst, wie viel davon Sie den Spielern zugänglich machen wollen.

DER SITZ DES ORDENS

Das Innere des Gebäudes ist ebenfalls mit Bändern und Stoffbahnen in den Farben der Kriegsgöttin und des Ordens geschmückt. In der Eingangshalle prangt zudem das Schmuckwappen mit kunstfertig gemaltem Wappenbild, prächtiger Helmzier und dem vollständigen Namen des Ordens, der da lautet: »Göttergefälliger Orden vom Starken Widder zur Befriedung und Erkundung der Wilden Walgebirge, gestiftet von Seiner Hoheit und Adelsmarschall Herzog Jucho von Dalenthin und Persanzig«

Darunter steht noch das Gründungsdatum: 15. Rondra 1008 BF, also vor nicht ganz siebzehn Jahren.

Im übrigen geht es aber um einiges weniger rondrianisch zu, als man erwarten würde. Wer hier seinen Ordensdienst leistet, der darf sich um fraglos notwendige, aber nicht eben sonderlich heldenhafte Dinge kümmern. Irgendwer muss ja auch den Nachschub und die Logistik für die verstreuten und weit entfernten Ordensburgen regeln. Immerhin findet in Niederwals auch die Ausbildung der neuen Rekruten statt, bevor sie ihr Dienstjahr im Orden antreten.

TISSA

Der junge Krieger, der am Tor Wache hält, ist offensichtlich hoch erfreut über die Abwechslung, die eure Ankunft ihm bietet. Gerne hilft er euch weiter und stellt euch darum der Ritterin Tissa vor, die sich in Dingen der Efferd-Kirche bestens auskennen soll.

Tissa ist eine Frau von etwa fünfundzwanzig Jahren, mit weißblondem Haar und blasser Haut. Sie trägt Ordens-tracht mit Schwert und Borndorn an der Seite, grüßt euch aber sogleich im Namen des Herrn Efferd.

Bei ihren Besuchen beim Widderorden werden die Helden hauptsächlich mit der Ritterin Tissa zu tun bekommen. Die junge Kriegerin steht auf gutem Fuße mit den Efferd-Ge-weiheten im Neersander Tempel und hält vor allem mit Seiner Gnaden Koj ständigen Kontakt, so dass sie vermutlich schon von den Helden erfahren hat. Gut möglich wäre es demzufolge auch, ein Zusammentreffen mit der Gruppe im Tempel stattfinden zu lassen, so wie es weiter unten beschrieben ist.

Wie schon bei anderen Orten hängt der Informationsgehalt dieses Besuches davon ab, mit welchem Vorwissen die Helden hierher kommen. Unmittelbar nach dem Diebstahl können die Charaktere hier praktisch nur dieselben Hinweise bekommen wie im Rondra-Tempel auch. Immerhin ist dann aber schon der Kontakt zum Widderorden geknüpft.

Wenn die Nachricht von Bosjews Anwesenheit hier eingetroffen ist, wird es natürlich interessanter – wann das geschieht, liegt in Ihrem meisterlichen Ermessen. Gerade was die Piraten angeht, gibt es weit und breit keine ergiebige Informationsquelle als den Orden. Tissa wird bei einer Beschreibung des Bösewichtes, dem die Helden bei der Verfolgungsjagd in der ersten Nacht begegnet sind oder von dem die gefassten Einbrecher berichtet haben, rasch auf Bosjew Gruppen kommen. Sobald die gedankliche Verbindung zwischen dem Diebstahl und der Anwesenheit Bosjews in der Stadt geknüpft ist, wird Tissa die Ordensmeisterin persönlich informieren und zu dem Gespräch hinzuziehen. Gemeinsam kann man dann spekulieren, was Bosjew mit dem Einbruch bezweckt und was die Letzte Gabe der Theaterritter für ihn und Mjesko Einhand bedeutet. Die Ordensmeisterin erteilt Tissa den Auftrag, den Helden alle Hilfe zukommen zu lassen, die in der Macht des Widderordens steht. Dies ist zunächst nur auf Informationen gemünzt. Bestenfalls dürfte noch ein Ordensknappe mit nach Neersand zurückkommen, um bei Bedarf Nachrichten der Helden schneller überbringen zu können. Außerdem bietet Tissa an, selbst täglich im Efferd-Tempel Meldung über neue Erkenntnisse zu machen. Sobald aber die Flucht der Diebe eine Verfolgungsjagd walsachaufwärts erforderlich macht, steht Dobrischanja zu ihrem Wort und stellt der Gruppe – oder genauer: dem Efferd-Tempel – ein Ordensschiff zur Verfügung.

LOTSEPHAUS (12)

Auch wenn die Helden es eigentlich links liegen lassen könnten – schon in ihrem eigenen meisterlichen Interesse sollten Sie das Lotsenhaus früher oder später einmal beschreiben. Dann können Sie den entrüsteten Spielern, die Ihnen Vorwürfe machen wie: "Wer soll denn ahnen, dass der Efferd-Tempel gar nicht der richtige ist?", ganz locker begegnen.

Andererseits wäre eine Übertreibung in die andere Richtung absolut fatal – wenn Sie also die Aufmerksamkeit der Spieler vor der Zeit auf dieses Gebäude lenken. Abhilfe schafft wieder der Kniff, den Spielern ab und zu Informationen zukommen zu lassen, die mit dem eigentlichen Abenteuer nichts zu tun haben; so sind die wirklich relevanten Hinweise nicht gleich auf den ersten Blick zu erkennen. Gewöhnen Sie es sich daher beizeiten an, bei jedem Gang durch die Stadt nicht nur das Ziel zu beschreiben, sondern auch auf dem Weg dorthin die eine oder andere kleine Episode einzuflechten. Das können die Beschreibungen anderer Gebäude aus diesem Abenteuer oder aus dem Neersand-Text in **LBW** sein (anhand des Stadtplanes können Sie ohne weiteres erkennen, ob die Helden an bemerkenswerten Örtlichkeiten vorbeikommen). Geeignete Szenen wären völlig belanglose Begegnungen mit einer Meisterfigur – vom heimlichen Taschendieb bis zum aufdringlichen Bewunderer; gern auch eine Person, mit der sich die Helden bereits einmal unterhalten haben. Schließlich sollen auch die Meisterfiguren lebendige Charaktere sein, die ihren eigenen Geschäften nachgehen und nicht darauf warten, dass sie an einem vorgegebenen Ort von den Helden aufgesucht werden. Für weitere Ablenkung kann auch eine wohlplatzierte meisterliche Andeutung sorgen, nach der die gesamte Spielerschar in wildes Spekulieren über die Hintergründe der Geschichte verfällt. Und noch einmal der Hinweis: Actionszenen werden von der Gruppe immer gern angenommen. Hat man da nicht gerade einen der Diebe um die nächste Straßenecke biegen sehen? Hinterher! Da das Haus der Lotsengilde nur einen Steinwurf vom Efferd-Tempel entfernt ist, können die Helden es eigentlich gar nicht verfehlen. Früher oder später werden sie mit Sicherheit daran vorbeikommen. Auch hier gilt wieder das an anderer Stelle bereits Gesagte: Die Spieler dürfen nicht Wichtiges von Unwichtigem dadurch unterscheiden können, dass Sie ein einziges Mal ein paar Zeilen vorlesen. Es wäre demnach am schönsten, wenn Sie die folgende Beschreibung nur als Anregung für eine freie Formulierung verstünden.

Dass es sich bei der Lotsengilde um eine der wichtigsten Zünfte Neersands handelt – wenn nicht gar um die wichtigste schlechthin –, das ist dem Gebäude anzusehen, in dem sie untergebracht ist. ('Residiert' wäre ein passenderes Wort.) Ein imposantes zweistöckiges Steinhaus in unmittelbarer Nachbarschaft des Efferd-Tempels ist der standesbewusste Sitz der Lotsen.

Das Gelände der steinernen Treppe hinauf zum Haupteingang auf der Hafenseite bilden zwei lebensgroße

Delphinstatuen, die Dachbalken sind mit kunstfertigen Schnitzereien verziert. Um das gesamte Gebäude zieht sich auf halber Höhe ein umlaufendes Mosaik aus blauen Kacheln, das allerlei efferdgefälliges Getier zeigt. Zwischen all den Walen, Fischen, Muscheln und Seesternen findet sich immer wieder die Abbildung eines stilisierten Strudels. Das kann nicht verwundern, denn diesem Neer verdankt nicht nur die Stadt ihren Namen, sondern auch die Lotsengilde ihren großen Einfluss.

Die Kacheln sind an sich in Neersand kein ungewöhnlicher Anblick. Die Stadt ist bekannt für den blauen Ton, der in der Umgebung gefördert wird. Der berühmte Blautopf ist nicht nur im Stadtwappen verewigt, sondern hat auch einer der Hauptstraßen ihren Namen gegeben. Auch an anderen Häusern von wohlhabenderen Bürgern – das können Sie gerne improvisieren, wenn die Gruppe beispielsweise an den Stadthäusern von Adligen oder dem Kontor Torvinnen vorbeiflügt (**LBW**, S. 94f.) – findet man mitunter ein solches Kachelbild, aber nie in dieser Größe. Die Darstellung des Strudels jedoch ist in dieser Form – eine Spirale aus doppelten Linien – in ganz Neersand nur an diesem Haus zu finden.

Das Haus ist für die Lotsengilde völlig überdimensioniert, was Gildenmeister Hanjow Noschko allerdings trefflich zu verschleiern weiß. Feierlichkeiten der Gilde finden in einem großen, ganz in efferdgefälligen Farben gehaltenen Saal im Erdgeschoss statt. Von den Räumen im Obergeschoss, das über eine ausladende, blassgrün gestrichene Holzterrasse zu erreichen ist, werden die wenigsten überhaupt benutzt. Noch übler sieht es mit dem Kellergeschoss aus: Den Schlüssel zu der Tür unter der Treppe hat wohl schon Hanjows zerstreute Vorgängerin 'verlegt', ohne dass er jemals vermisst worden wäre. (Im Vertrauen: Sie hat ihn absichtlich verschwinden lassen – und das Geheimnis um die Opfertgaben im Keller mit ins Grab genommen.)

Dass es sich bei dem Gebäude um den ehemaligen Efferd-Tempel handelt, weiß der Gildenvorsteher sehr wohl. Nur wird er es von sich aus im Gespräch kaum erwähnen, weil er es für allgemein bekannt hält. Er weiß allerdings nicht, dass im Keller noch sämtliche alten Opfertgaben verborgen sind. Hanjow geht davon aus, dass die Geweihten bei ihrem Auszug alles mitgenommen haben.

Tatsächlich haben sie aber nur die Delphinstatue des Altars in den Neubau versetzt – das alte, gemauerte Wasserbecken wurde mit einer Holzplatte abgedeckt und dient nun als Podest im Festsaal.

WEITERE EREIGNISSE

Die im folgenden beschriebenen Ereignisse sind nicht an bestimmte Orte oder Zeitpunkte gebunden. Einbauen sollten Sie sie immer dann, wenn Sie den Eindruck haben, dass die Spieler ein bisschen Abwechslung nötig haben. Solange die Gruppe noch eigene Ideen hat, wo man nach Spuren suchen könnte, lassen Sie sie ruhig gewähren. Die entscheidenden Hinweise aus den nachfolgenden Begegnungen können Sie ihnen immer noch früh genug geben.

EINE RITTERIN TRITT AUF

Dieses Ereignis bietet sich vor allem an, wenn die Helden sich bislang nicht nach Niederwals zum Widderorden bemüht haben. Es empfiehlt sich weiterhin dann, wenn die Spieler das Gefühl haben, auf der Stelle zu treten. Ein bisschen frisches Gedankenfutter kann da nicht schaden.

Ihr habt euch wieder im Tempel des Meeresherrn gefunden – man sollte schließlich Seine Gnaden Koj regelmäßig über den Stand der Dinge informieren. Der Gefährte von Wind und Wogen unterhält sich gerade mit einer jungen Frau in einem rot-weißen Waffenrock, aber als er euch sieht, winkt er euch rasch heran.

Die Kriegerin hat halblanges, weißblondes Haar und ein blasses, fast durchscheinend wirkendes Gesicht. Sie mustert euch mit prüfendem Blick, während Koj sie euch als "Ritterin Tissa ... vom Widderorden" vorstellt und ihr eure Namen nennt.

"Die Zwölfe zum Gruß, Efferd vor", sagt sie dann, dem Ort der Begegnung angemessen.

Um gepflegte, belanglose Konversation zu betreiben, ist die Kriegerin offensichtlich nicht hier. Nach einem kurzen Seitenblick zu dem Geweihten, der ihr bestätigend zunickt, eröffnet sie ohne Umschweife das Gespräch.

"Was habt ihr herausgefunden?", fragt sie in einem Tonfall, der deutlich macht, dass sie einen knappen Rapport und keine langatmige Erzählung erwartet.

Es bleibt zu hoffen, dass die Helden dieser Erwartung gerecht werden. Tissa ist im Dienst, und da hat sie für Schwätzer nicht viel übrig. Im schlimmsten Fall wird sie den Redner unterbrechen und einen anderen Helden auffordern, weiter zu berichten. An einer geeigneten Stelle – nämlich sobald 'Meister Walsjew' beschrieben wird – hakt die Kriegerin sofort nach.

Bei deinen letzten Sätzen hat sich die Ritterin merklich angespannt und mit einer tiefen Falte auf der Stirn aufmerksam zugehört. Dann unterbricht sie dich unvermittelt: "Was wisst ihr über die Walschpiraten?", fragt sie mit beherrschter, geradezu verdächtig ruhiger Stimme.

Wenn sie wollen, können die Helden ihr nun ihr (vermutlich spärliches) Wissen über die Piraten erzählen. Die Kriegerin ist dabei gerne bereit, in militärisch knappen Sätzen Wissenslücken aufzufüllen – alles, was über Widderorden und Walschpiraten *offenkundig, verbreitet* oder *bekannt* sein sollte. (Einen Kasten mit den Informationen zu den Piraten finden Sie auf S. 59.) Früher oder später werden die Charaktere aber die naheliegende Gegenfrage stellen, warum die Ritterin sich überhaupt dafür interessiert. Da Tissa inzwischen Vertrauen oder zumindest Respekt für die Charaktere empfinden dürfte, wird sie die Frage auch beantworten. Als Augenzeugin von Mjeskos Dämonenpakt (eine Erinnerung, die sie nur sehr oberflächlich verdrängt hat) fällt es ihr aber erkennbar schwer, über dieses Thema zu reden – weitergehende Fragen wird sie abblocken.

"Ich habe euch meine Frage aus einem bestimmten Grund gestellt", erwidert die Ritterin. "Der grausamste Anführer der Piraten ist ein gewisser Mjesko Einhand. Seit ... einiger Zeit, ungefähr seit zwei Jahren, war von ihm kaum noch etwas zu hören. Wir haben vermutet, dass er etwas Übles vorhat. Und jetzt haben uns die Kameraden aus dem Norden mitgeteilt, dass dort sein engster Vertrauter in unsere Richtung durchgereist ist, ein gewisser Bosjew Grumpen. Es sieht ganz danach aus, als wären wir auf der Jagd nach demselben Schurken: Eurem 'Meister Walsjew' ist er jedenfalls wie aus dem Gesicht geschnitten."

Tissa wird selbstverständlich keine Ordensgeheimnisse preisgeben, aber wie man auf Bosjews Spur kam (und wieso man ihn nicht gleich auf der Reise schnappte), kann sie in einigen Worten berichten. Es hat einige übereinstimmende Berichte von Informanten zwischen Otra und Walserswacht gegeben, aus denen sich jetzt das Gesamtbild zusammenfügen ließ. (Dass es sich bei einigen dieser 'Informanten' um Feenwesen aus dem Überwals handelte, wird sie dabei tunlichst unerwähnt lassen.) Eine Zusammenarbeit der Helden mit dem Widderorden ist demnach ratsam. Als nächstes sollte man daher die jeweiligen Informationen austauschen. Da sich dafür zweifellos auch die Ordensmeisterin interessieren wird, lädt Tissa die Gruppe nach Niederwals ein. Der genaue Zeitpunkt hängt natürlich von der Tageszeit ab – wobei die Helden gerne auch im Ordenssitz übernachten könnten. Wenn Sie es so einrichten können, dass die Helden gerade beim Orden weilen, während Bosjew seinen Diebstahl ausführt – um so besser! Erstens hat er dann freie Bahn, zweitens wird Ordensmeisterin Dobrischanja später um so eifriger bedacht sein, diese peinliche Panne auszubügeln.

MÖGLICHE SZENE:

EIN ZEICHEN DER REUE?

Bei dem folgenden Ereignis sollten Sie sich sehr genau überlegen, ob Sie es verwenden. Einerseits kann die Rückgabe des restlichen Diebesgutes (Schwert und Schild) dazu dienen, die Situation für die Spieler noch verblüffender und verwirrender zu gestalten. Das wird speziell dann der Fall sein, wenn die Gruppe noch nicht erkannt hat, dass es den Dieben gar nicht auf diese Gegenstände ankam. Außerdem kann eine geschickt eingefädelte Übergabe die Helden einen halben Tag lang beschäftigen, was den Schurken andernorts freie Bahn oder schon einen gehörigen Vorsprung bei ihrer Flucht verschafft. Die Rückgabe sollte also möglichst dann stattfinden, wenn der neuerliche Diebstahl (der echten 'Letzten Gabe') durch die Bösewichte unmittelbar bevorsteht oder sogar schon durchgeführt worden ist – in letzterem Fall würde Gari den Brief unmittelbar vor ihrer morgendlichen Abreise einem Straßenjungen in die Hand drücken.

Andererseits besteht die Gefahr, dass die Helden das Problem für gelöst halten, nachdem die Beute wieder aufgetaucht ist. Wenn Sie den Eindruck haben, dass die Rückgabe der Artefakte die Motivation der Gruppe auflöst, lassen Sie die Szene ruhig weg. Wenn aber die Spieler und Helden (aus purer Neugier, möglicherweise auch aufgrund eines vorher entstandenen persönlichen Grolls) erkennbar das Ziel haben, auch die Auftraggeber des Frevels dingfest zu machen oder überhaupt aufzuklären, was hinter der ganzen Angelegenheit steckt, können Sie diese Episode bedenkenlos einbauen. Die Szene könnte im Efferd-Tempel beginnen, aber auch an jedem anderen Ort, an dem der Geweihte die Helden finden würde.

Koj Walsareff, Gefährte von Wind und Wogen, kommt atemlos und mit einem grenzenlos verwirrten Gesichtsausdruck auf euch zu.

"Gut, dass ihr hier seid!", ruft er erleichtert. "Schaut euch an, was uns gerade über die Türschwelle geschwappt ist!" Er reicht euch einen einfach gefalteten Zettel, auf dem in

sauberer Handschrift die Worte stehen: »Die Gaben, die Ihr mir so freundlich überlassen hattet, möchte ich nun zurückgeben. Findet Euch eine Stunde vor Sonnenaufgang an dem doppelten Baum nahe dem Spital ein.
Der dankbare Entleiher«

Wenn Ihnen und den Spielern der Sinn nach etwas 'Action' steht, können Sie an dieser Stelle eine kleine Verfolgungsjagd entstehen lassen. (Dazu sollten Sie diese Szene natürlich direkt im Tempel beginnen lassen.) Eine Seefahrerin, die vor dem Efferd-Altar beten wollte, hat einen Straßensjungen beobachtet, der den gefalteten Zettel auf die Türschwelle des Tempels legte. Wenn die Helden schnell reagieren, haben sie noch eine Chance, den Burschen zu erblicken, bevor er im Getümmel des Hafens verschwindet. Falls sie sich nicht gar zu ungeschickt anstellen, können sie den kleinen Finjow schnappen. Allzu viel kann er nicht erzählen: Eine junge, schlanke Frau – soviel war unter der Kapuze zu erkennen – hat ihm zwei Straßens weiter einen ganzen Deut dafür gegeben, diesen Brief zum Tempel zu bringen. Er kennt die Frau nicht und hatte auch nicht vor, sie wiederzusehen, schließlich hat sie ihn im voraus bezahlt. Bei der Frau handelt es sich um Gari – zumindest für einen flüchtigen Beobachter wirkt sie noch jung. Wenn die Helden schon an anderer Stelle einmal auf sie aufmerksam gemacht worden sind, können sie mit ein paar gezielten Fragen an Finjow feststellen, dass es sich tatsächlich um sie handelt. Wenn die Charaktere bislang nur mit Bosjew von Angesicht zu Angesicht zu tun hatten, erfahren sie so, dass er offensichtlich eine Komplizin hat – oder dass zumindest auch noch eine Frau in die ganze mysteriöse Angelegenheit verwickelt ist. Den Brief hat Gari selbst geschrieben – etwas unvorsichtig, aber wer hätte es für sie machen sollen? Es gibt in Neersand eine Handvoll Leute, die ihre Schrift erkennen würden – Paale Strecktrekker und Jaakon ter Walsen zum Beispiel. Wenn das Drumherum erledigt ist, können sich die Helden endlich dem Inhalt des Schriftstückes zuwenden. Mit dem Spital ist das Therbunitenspital (8) in der nordwestlichen Ecke der Stadt gemeint; in dem umliegenden Walsachnusshain findet sich unweit der Stadtmauer ein Baum, der sich einen Spann über dem Erdboden in zwei Stämme teilt. Wenn die Helden das Schreiben für bare Münze nehmen – schön: Dann werden sie den Ort auskundschaften wollen, sich lange vor Sonnenaufgang auf die Lauer legen und den Dieben einen Hinterhalt stellen. Das können Sie gerne spannend gestalten. Nur: Außer höchstens einem leichten Schnupfen wird dabei leider nicht viel herauspringen. Inszenieren Sie eine Begegnung mit einer misstrauischen Peraine-Geweihten, die sich die 'finsternen Gestalten vorknöpfen' möchte, die sich bei Nacht und Nebel hinter ihrem Tempel (7) herumtreiben, oder mit einem Bettler, den Gari engagiert hat, um für ein wenig Unruhe vor Ort zu sorgen. Bestenfalls stöbern sie Posan auf seinem nächtlichen Spaziergang auf; womöglich werden sie die letzten sein, die ihn lebend sehen – außer seinem Mörder. Bei erfahreneren Helden kann man aber davon ausgehen, dass sie dieses Schreiben für ein Ablenkungsmanöver oder eine Falle halten. Vermutlich *sollen* sie fortgelockt werden, damit die Diebe in aller Ruhe erneut den Tempel heimsuchen oder gar die Habseligkeiten der Helden in ihrer Herberge durchwühlen können. (Ha! Wer fällt denn auf einen so durchsichtigen Trick

herein?) Reaktion der Gruppe dürfte demnach sein, den oder die 'gefährdeten' Orte die ganze Nacht lang zu bewachen. Auch das käme den Schurken sehr gelegen, denn sie selbst brauchen ja andernorts freie Bahn – am Gildenhaus der Lotsen oder am Hafen.

Wenn Sie nicht befürchten müssen, durch die Rückgabe der Artefakte die Motivation der Helden zu beschädigen, findet sich das Diebesgut tatsächlich im Laufe des Morgens wieder. Es liegt – sorgfältig verpackt – dort, wo die Gruppe *nicht* gewesen ist, also entweder wirklich am Fuß des Nussbaumes oder auf der Schwelle der Seitentür des Tempels. Immerhin werden die Helden jetzt Kojis Beschreibung der Opfergaben aus eigener Anschauung bestätigen können.

Die Idee, die Beute zurückzugeben, stammt von Gari. Sie schlägt so zwei Fliegen mit einer Klappe: Erstens schafft sie – wie oben angedeutet – die nötige Ablenkung. Zweitens sorgt sie für den Fall vor, dass der Gesamtplan doch noch schief geht: In diesem Fall wird sie genüsslich darauf verweisen können, dass es immerhin ihr zu verdanken ist, dass sich die Artefakte wieder im Tempel befinden. Das mag ihr dabei helfen, ihren Kopf aus der Schlinge zu ziehen.

POSANS LETZTER GEGNER

Ist es Zufall oder göttliche Vorsehung? Der Leiter der Kriegerakademie hat seit Jahren darum gebetet, im Kampfe fallen zu dürfen. Rondra gewährt ihm in dieser Nacht diesen Wunsch: Wieder einmal wandert Posan des Nachts ruhelos durch die Stadt. Er sieht eine untersetzte Gestalt aus dem Lotsenhaus schleichen, mit einem großen rechteckigen Gegenstand unter dem Arm. Er folgt dem Dieb und stellt ihn an einem günstigen Platz zum Kampf. Irgendwann während des Gefechtes löst sich das Tuch, das um das Diebesgut gewickelt ist. Posans Blick fällt auf ein Buch, auf dessen Einband das Wappen des Theaterordens prangt. Der kurze Moment der Überraschung, der Unaufmerksamkeit kostet ihn das Leben. Bosjew landet einen tödlichen Hieb. Er verbirgt den Krieger notdürftig und verschwindet. Doch Posan ist noch nicht tot. Während er schon Golgareis Schwingen rauschen hört, hinterlässt er mit letzter Kraft und seinem eigenen Blut eine Botschaft.

Wann genau Posans Leiche gefunden wird, ist einmal mehr von Ihrer Dramaturgie abhängig. Die Szene ist gut geeignet, die Gruppe kurzzeitig von einer heißen Spur abzulenken – beispielsweise wenn die Helden Ihrer Ansicht nach zu früh auf der Suche nach einem anderen Efferd-Tempel sind. Sie kann aber auch eingesetzt werden, um die Abreise der Helden nach der Entdeckung des Diebstahls ein wenig hinauszuzögern. Je später Sie den Fund der Leiche stattfinden lassen, desto besser muss sie verborgen gewesen sein. In einem dunklen Torbogen wird sie kurz nach Sonnenaufgang entdeckt, hinter einem Brennholzstapel oder unter einer Hecke im Hinterhof kann es einen Tag oder sogar zwei dauern. Das Versteck sollte irgendwo zwischen dem Lotsenhaus und der südlichen Stadtmauer liegen, der genaue Ort bleibt Ihrer Entscheidung überlassen – die Beschreibung, die Sie weiter unten finden, ist nur ein Vorschlag.

Wer immer Posan findet, wird nicht wagen, den Leichnam des hohen Herrn anzurühren. Die Todesnachricht verbreitet sich aber wie ein Lauffeuer in der Stadt. Wenn die Helden sich beeilen, können sie kurz vor den Geweihten der Rondra und

des Efferd sowie mindestens einem Dutzend erschütterter Akademiemitglieder am Ort sein. Die Informationen im Anschluss können Sie den Spielern nach geglückten Proben auf *Heilkunde Wunden* und *Sinnenschärfe* preisgeben. Im Zweifelsfall wird eine Rondra-Geweihte oder ein Krieger diese Entdeckungen machen und den Helden mitteilen.

Ihr bahnt euch einen Weg durch den Ring der Schaulustigen – neugierige, aber doch respektvoll Abstand haltende Städter. An der Rückwand des Hauses steht ein halbes Dutzend großer, leerer Holzfässer. Zwischen ihnen und der Wand des benachbarten Schuppens ist eine Lücke, anderthalb Schritt lang und etwa drei Spann breit. Posan ist dort in sitzender Stellung zusammengesunken, sein Wams ist blutüberströmt. An der linken Seite klafft eine tiefe Wunde. Sein Schwert liegt zu seiner Rechten, auch an der Klinge haftet getrocknetes Blut.

Die Wunde – es ist die einzige – scheint von einem wuchtigen Säbelhieb zu stammen, sie war offensichtlich tödlich, wenn auch vermutlich nicht sofort. Blutige Schleifspuren auf dem Boden zeigen, dass Posan erst nach seiner Verwundung hierher gezerzt wurde. Zunächst hat er hier wohl gelegen, sich dann aber noch aufsetzen können.

An den Fingerspitzen seiner unverletzten rechten Hand klebt ebenfalls getrocknetes Blut. Zwei Spann weiter oben an der Hauswand findet sich ein mit Blut gezeichnetes Symbol: Eine mit zwei Fingern gezeichnete Spirale. Deren äußerster Bogen geht über in einen schwachen Strich nach unten. Dort muss Posans Hand zuletzt kraftlos an der Wand herabgeglitten sein. Mit dem Zeichen ist offensichtlich der Strudel gemeint. Auf diesen Gedanken werden die Helden wohl selber kommen und den naheliegenden Schluss ziehen, dass Posan im Zusammenhang mit dem Einbruch in den Tempel getötet wurde, wahrscheinlich sogar von niemand anderem als Bosjew selbst. Allerdings bezweckte Posan mit seiner letzten Botschaft noch etwas mehr: Die Zeichnung erinnert an die Darstellung des Strudels auf den Kachelbildern am Lotsenhaus. Helden, die sich das Gebäude schon einmal genau angeschaut haben, mag daher (spätestens nach einer gelungenen KL-Probe) die Darstellung vage bekannt vorkommen. Endgültig erkennen sie die Ähnlichkeit spätestens, wenn sie das Haus betreten, um den Diebstahl zu untersuchen.

Um Posans Leichnam kümmern sich die Rondra-Geweihten. Zusammen mit einigen Kriegerschülern tragen sie ihn in die Burg, wo er im Tempel aufgebahrt wird. Die Leitung der Kriegerschule übernimmt zunächst kommissarisch seine AdjutantIn Sjurjescha.

Ein Frevel wird gebüßt

Diese Episode sollte stattfinden, wenn die Helden bereits von mehreren Seiten Hinweise auf Gestroj von Rantzig bekommen und eventuell schon selbst vergeblich nach ihm Ausschau gehalten haben. Da die Begegnung mit dem jungen Kriegerschüler zugleich das Ende der Spurensuche in Neersand einläutet, darf sie nicht zu früh passieren – je mehr Vorsprung Bosjew und Gari herausholen können, desto besser.

Wo hat Gestroj eigentlich gesteckt?

Gleich am Morgen nach dem vergeblichen Einbruch in den Efferd-Tempel hat Bosjew den Jungen dazu gezwungen, sich weiter auf die Suche nach Hinweisen zur Letzten Gabe zu machen.

Bei seinen weiteren Forschungen im Stadtarchiv stieß er noch im Laufe des Vormittags auf des Rätsels Lösung. Am Nachmittag kundschaftete Bosjew das Gildenhaus der Lotsen unauffällig aus, während Gari die Abreise vorbereitete. In der Nacht brach der Gauner ein, stahl das Buch und tötete Posan von Neersand, als dieser ihn stellte. Im Morgengrauen verließen Bosjew und Gari die Stadt per Flussschiff.

Gestroj blieb allein zurück und musste allmählich erkennen, was er da angerichtet hatte. Im Laufe des nächsten (oder – je nach Ihrem Zeitplan – übernächsten) Tages fasste er den Entschluss, dass es nur eine Möglichkeit gäbe, sich von diesem Frevel reinzuwaschen.

Er schlich sich zurück in die Kriegerakademie. Dort holte er seine Sachen (Schwert, Kettenhemd und Umhang), schrieb einen kurzen Abschiedsbrief an Posan – von dessen Tod er nichts ahnte – und verließ die Burg heimlich wieder. Sein Plan ist, sich in Efferds Hand zu begeben. Er wird in einem (kurzerhand gestohlenen) Fischerboot zum Strudel hinausrudern und sich dort in voller Rüstung ins Wasser gleiten lassen.

Aus den erwähnten Aktionen Gestroj's ergeben sich auch die Anknüpfungspunkte, wie die Helden auf ihn aufmerksam werden können.

Sjurjescha findet den Abschiedsbrief früher als von Gestroj geplant, außerdem merken Ludoveijk und Jarlow, dass Gestroj's Sachen verschwunden sind. Daraufhin wird Sjurjescha auf dem schnellsten Wege die Helden alarmieren: Sie selbst begibt sich zum Efferd-Tempel und schickt gleichzeitig einen älteren Schüler auf die Suche nach den Helden.

Die wiederum sind möglicherweise gerade nach einer durchwachten Nacht (in der sie sich auf die Lauer gelegt hatten, um den 'dankbaren Entleiher' zu erwischen) auf dem Rückweg zum Tempel. Dort können sie dann einer Fischerin begegnen, die wie ein Rohrspatz über einen dreisten Bootsdieb schimpft. Am stimmungsvollsten ist diese Szene im Morgengrauen angesiedelt. Wenn es jedoch besser in Ihre Pläne passt, kann sie auch während der Abenddämmerung oder der Nacht stattfinden (Sie müssten dann die Beschreibungen zum Teil den veränderten Lichtverhältnissen anpassen). Nur am hellen Tage wird Gestroj sich nicht mitten in der Stadt blicken lassen. Die folgenden Texte sind einmal mehr Vorschläge. Sie können sie beliebig abändern, damit sie in Ihre Dramaturgie hineinpassen.

Im der Herberge

Völlig außer Atem ist der junge Mann im Wappenrock der Kriegerschule, als er in der Tür eures Herbergszimmers steht. Er muss erst einmal nach Luft schnappen, bevor er seine Nachricht loswerden kann: "Es ist etwas geschehen – kommt zum Efferd-Tempel, rasch!"

Selbst er scheint drauf und dran zu sein, auf dem Absatz kehrtzumachen und wieder loszulaufen.

ÏN DER KRIEGERAKADEMIE

Die beiden Kriegerschüler, die sich dir schon einmal anvertraut hatten, wenden sich wieder an dich.

“Es ist ganz merkwürdig”, sagt Ludoveijk. “Gestroj muss heute ganz früh am Morgen in der Schule gewesen sein.” Sein Kamerad Jarlow ergänzt: “Ja, seine Sachen fehlen – aber keiner hat ihn gesehen.”

Fragend blicken sie dich an, ganz so, als würden sie eine Lösung für dieses Rätsel von dir erwarten.

ÏM EFFERD-TEMPEL

Das ist wohl kein gutes Zeichen: Sjurjescha von Schosko von der Kriegerakademie hat sich zum Efferd-Tempel begeben. Mit sorgenvollem Gesichtsausdruck hält sie den Geweihten einen kleinen Zettel vor die Nase. Darauf steht: “Ich habe Efferd gefrevelt, möge Er über mich richten. Lebt wohl, Meister Posan – GvR.”

Die Kriegerin ist offenkundig sehr beunruhigt, doch die Priester können ihr auch nicht recht erklären, was es mit diesem Schreiben auf sich hat.

DAS GESTOHLENE BOOT

Mit zornesrotem Gesicht und erhobenen Fäusten steht die alte Frau in Fischerkleidung an der Kaimauer.

“Dich soll doch der alte Gebelaus umpusten!”, brüllt sie aus Leibeskräften hinaus auf den Fluss. Leiser, aber immer noch gut hörbar schimpft sie weiter: “Ach, diese Burschen von der Akademie – alle tun sie wie die feinen Pinkel. Aber dann saufen sie die Nächte durch und haben am nächsten Morgen nichts besseres zu tun, als ehrlichen Fischern die Boot zu klauen ...”

Ihr Gemecker wird leiser – erschreckt hält sie sich die Hand vor den Mund, als sie euch erblickt: “Nichts für un- gut, hohe Herrschaften”, stammelt sie, “aber ich brauche doch mein Boot!”

Sie deutet auf den Fluss hinaus. Dort draußen kann man tatsächlich in dem schwachen Licht ein kleines Ruderboot ausmachen, in dem eine einzelne Gestalt sitzt. Das Boot ist schon über hundert Schritt von der Kaimauer entfernt, und der Abstand zu euch wird mit jedem Pulsschlag größer.

“Ja, was macht er denn da?“, fragt die Fischerin. “Der rudert ja genau auf den Strudel zu ...”

Mit zusammengekniffenen Augen starrt sie ihrem Boot hinterher, das nun im Morgennebel immer mehr verschwindet und bald gar nicht mehr zu sehen sein wird.

Das ist ganz offensichtlich eine Situation, in der jede Sekunde zählt. Falls die Helden das noch nicht begriffen haben, wird sie die nächste Szene eines Besseren belehren. Höchst empfehlenswert wäre es, nun schleunigst selber ein Boot zu schnappen und sich kräftig in die Riemen zu legen. Wenn keiner der Helden ein Boot vernünftig steuern kann, werden entweder die

Fischerin (sie heißt Laiva) oder der Geweihte Koj kurzerhand das Ruder führen. Die eigentliche Rettungsaktion sollten aber selbstredend die Helden übernehmen.

Schwimmen kann man natürlich auch, aber das ist nicht ganz ohne Tücken. Wegen des Strudels und der Gezeiten herrscht in der Flussmündung eine starke Strömung. Außerdem kann ein Schwimmer durch den Wellengang leicht die Orientierung verlieren.

Um die Strecke in derselben Zeit zurückzulegen, die man mit einem Boot (einschließlich der nötigen Vorbereitungen – wer noch nie einen Seemannsknoten gelöst hat, bekommt es nicht auf Anhieb hin) brauchen würde, muss der Held eine *Schwimmen*-Probe +6 ablegen (und unter einem TaW in gleicher Höhe braucht er es eigentlich gar nicht erst zu versuchen). Ob er dabei noch die Richtung hält, entscheidet sich durch eine *Orientierungs*-Probe +4.

Unabhängig vom Ausgang der Proben hat der betreffende Held immer noch die Möglichkeit, auf einer der zahlreichen Sandbänke (manche ragen ein oder zwei Spann aus dem Wasser heraus, die meisten befinden sich bis etwa einen Schritt unter der Oberfläche) innezuhalten, Luft zu schöpfen und sich neu zu orientieren.

Was macht der Bursche denn da? Jetzt nimmt er die Riemen hoch und klettert aus dem Boot – und steht in knietiefem Wasser, auf einer Sandbank am Rand des Strudels. Er gibt dem Boot einen kräftigen Stoß zurück in Richtung Hafen. Dabei blickt er auf – es scheint, als habe er euch gesehen. Dann dreht er sich um und geht mitten auf das Zentrum des Neers zu.

Geben Sie den Helden Zeit zum Reagieren.

Bald geht ihm das Wasser bis zur Hüfte, dann – ihr seid vielleicht noch zwanzig, dreißig Schritt von ihm entfernt – bis zur Brust. Schließlich schlagen die Wellen über seinem Kopf zusammen, knapp zehn Schritt vor euch.

Gestroj lässt sich nicht durch Zurufe von seinem Tun abbringen. Einzige Reaktion ist eine kraftlos abwinkende Geste, mit der er seine Retter verscheuchen will. (Was ihm hoffentlich nicht gelingt, es sind schließlich *Helden*.) Den Jungen mit seinem Kettenhemd und dem mit Wasser vollgesogenen Umhang aus den Fluten wieder an die Oberfläche zu ziehen, erfordert Tauchkünste (*Schwimmen*-Probe +4, noch weiter erschwert, wenn Gestroj's Vorsprung bei zögerlichen Helden größer war oder erste Rettungsversuche fehlgeschlagen sind) und schiere Kraft (einfache KK-Probe). Jeder gelungene Versuch kostet W3 Ausdauerpunkte, jeder misslungene W6. Wer schon die ganze Strecke bis hierher geschwommen ist, hat dadurch bereits AU verloren, nämlich 36 geteilt durch seinen TaW *Schwimmen*. Mit vereinten Kräften sollte es aber früher oder später gelingen, den inzwischen bewusstlosen Gestroj an Bord des Ruderbootes zu hieven. Der Junge hat ganz ordentlich Wasser geschluckt, aber wenigstens Koj weiß mit Sicherheit, wie man mit Halbertrunkenen umgehen muss. Nach einigen bangen Minuten sind die Retter wieder zurück im Hafen, wo Gestroj das Bewusstsein wiedererlangt.

Möglicherweise findet die ganze Rettungsaktion aber auch gar nicht statt. Wirklich fromme Charaktere könnten auf den Gedanken kommen, dass man in diese göttliche Prüfung nicht

eingreifen darf. Damit haben sie vermutlich sogar Recht. Wenn sie sich an diesen Vorsatz halten (dazu müssten sie gegebenenfalls sogar aufgebrauchte Augenzeugen beruhigen), können sie aus der Ferne beobachten, wie Gestroj aus dem Boot steigt und in den Fluten versinkt. In diesem Fall wird der Junge Stunden später bewusstlos auf einer Sandbank nahe am Strudel gefunden. Hat Efferd ihn zurückgewiesen oder ihm eine zweite Chance gegeben? Jedenfalls sollte man diese Fügung ausnutzen und ihn befragen.

Zuerst flattern die Augenlider, dann ertönt ein gequältes Husten. Schließlich schlägt Gestroj die Augen auf, blickt sich erst suchend und ratlos um. Dann wisper er: "Warum habt Ihr das gemacht?"

Dass der Junge gerade keine bitteren Vorwürfe gebrauchen kann, dürfte unmittelbar einleuchten – die macht er sich schon selbst genug. Auch Posans Tod sollte man ihm nicht gerade jetzt mitteilen. Sogar seine Rettung wird er in seinem augenblicklichen Zustand eher so sehen, dass Efferd ihn zurückgewiesen hat. Nach einiger Zeit geduldigen Zuspruchs ist er soweit, den neugierigen Helden die Geschehnisse aus seiner Sicht zu erzählen. Eine logische Abfolge bekommt er in seiner derzeitigen Verfassung aber nur zustande, wenn die Helden ihn ein wenig unterstützen. Generell neigt er in seiner derzeitigen Verfassung dazu, sich selbst die Schuld an allem zu geben. Die folgenden Sätze sind *ausdrücklich nicht* dazu gedacht, sie am Stück vorzulesen. Betrachten Sie sie als Antworten Gestrojs auf wahrscheinliche Heldenfragen in einem ausgespielten Gespräch.

"Alles meine Schuld", sagt der Junge verzweifelt. "Ich habe Meister Walsjew erzählt, wo er die Letzte Gabe suchen muss. Dabei wusste ich doch genau, was er vorhatte."
"Ich hätte nicht in den *Schiffer* gehen sollen, dann wäre das alles nicht passiert. Dann wäre ich diesen drei Schlägern nie begegnet."
"Anfangs habe ich nicht gemerkt, worum es ihm ging. Da habe ich ihm halt den Gefallen getan und ein wenig in den Archiven geforscht."

Gestroj weiß tatsächlich noch nicht, dass die anfängliche Erpressung ein abgekartetes Spiel war. Erfährt er es nun von den Helden, wird er sich zunächst für seine Blind- und Dummheit schelten. So einfach wird er sein Gewissen gerade nicht beruhigen können. Immerhin lässt er sich recht bald davon überzeugen, dass er wenigstens so schnell wie möglich alles berichten soll, was er weiß. Sobald er sich ein wenig gesammelt hat, kann er auch einen zusammenhängenden Bericht der Ereignisse liefern. Der sollte die Lücken füllen, die sich trotz der Nachforschungen der Helden noch da und dort finden.

"... Dann habe ich ihm – wie heißt er wirklich? Bosjew, aha – dann habe ich diesem Bosjew erzählt, dass das Lotsenhaus mal der Efferd-Tempel war. Da hat er nur gesagt, ich soll mich nicht von der Stelle rühren – wo hätte ich auch schon hingekannt? Mitten in der Nacht bin ich dann wieder wach geworden, weil die beiden – er und diese Gari – ihre Sachen gepackt haben. Ein gut verschnürtes Bündel war dabei, das sah aus wie ein Buch, ungefähr so groß ..." – (Er deutet das Format eines Folios an.) – "Er hat gehinkt und war am Arm verletzt, und sein Wams war voller Blut."

Dann sind sie zum Hafen marschiert – und weg waren sie."

Auch die übrigen Wissenslücken der Helden wird Gestroj einigermaßen auffüllen können. Was sie danach mit ihm machen, sollten sie gut überlegen. Es ist recht offenkundig, dass er nach wie vor jemanden braucht, der auf ihn aufpasst. Das könnten Sjurjescha oder Koj sicherlich erledigen.

Falls die Gruppe sich wirklich auf diesen Nebenschauplatz begeben will: Gestroj kann ihnen beschreiben, wo Bosjew und Gari ihren Unterschlupf hatten – in einer Dachkammer eines Hauses im Hafenviertel. Der Besitzer dieses Hauses kann allerdings auch nichts Neues mehr erzählen.

Allerdings wäre es auch denkbar, der Stadtgarde mal ein kleines Erfolgserlebnis zu gönnen und sie auf diesen Kerl anzusetzen. Wenn die gestohlenen Artefakte bisher noch nicht zurückgegeben wurden, dann finden sie sich in der Kammer.

DER DIEBSTAHL GELINGT

Auf den Diebstahl aus dem Haus der Lotsengilde können die Helden auf verschiedenen Wegen aufmerksam werden. Die befriedigendste Möglichkeit dürfte sein, selbst im Stadtarchiv herauszufinden, dass dieses Gebäude der ehemalige Efferd-Tempel ist. In diesem Fall sollten sie Gestrojs Selbstmordversuch mitbekommen, wenn sie gerade von hier zum Tempel zurückkehren. Andererseits können sie es nach der Rettung des Jungen von ihm erfahren. Vielleicht gelingt es ihnen auch, Posans letzte Botschaft zu deuten. Die vierte – und nur viertbeste – Möglichkeit wäre, wenn Gildenmeister Hanjow Noschko den Einbruch bemerkt und unverzüglich im Tempel darüber berichtet.

Die Angelegenheit duldet keinen Aufschub, und so zeigt euch der Gildenmeister umgehend die Tür zum Keller. Die blassgrün gestrichene Holztür ist geschlossen. Erst auf den zweiten Blick erkennt man, dass das Schloss manipuliert wurde.

Der Keller ist ein großes, unübersichtliches Gewölbe, das sich unter dem gesamten Gebäude erstreckt. Er ist fast komplett vollgestellt mit ... nun, Gerümpel darf man es nicht nennen: Immerhin sind es uralte Opfertgaben an den Herrn Efferd, die hier von der Lotsengilde für den Tempel verwahrt werden. Die Mischung ist ähnlich bunt wie im neuen Tempel, man könnte hier wohl jahrelang stöbern. Aber ihr müsst – genauso wie Bosjew vermutlich – gar nicht lange suchen. Ein nachlässig freigeräumter 'Pfad' zwischen Stapeln und Haufen kleinerer Opfertgaben hindurch führt zu einer Nische, die mit einer schmalen steinernen Rinne vom Rest des Gewölbes abgetrennt ist. Die Rinne glänzt von Feuchtigkeit, vor und halb in ihr liegt eine zusammengeknüllte Bahn aus nassem blauen Stoff. In der Nische steht ein Leseputz, auf dem rote und weiße Muscheln wie ein Mosaik zum Bild eines Löwenkopfes zusammengefügt wurden.

Ein staubfreies Rechteck deutet darauf hin, dass hier bis vor kurzer Zeit ein großes Buch gelegen hat. Daneben prangt ein blutiger Handabdruck, der noch nicht sonderlich alt sein kann.

Weitere Einbruchspuren sind nicht zu finden. Allerdings hat die Eingangstür des Hauses ein derart grobes Schloss, dass es mit einem umgebogenen Nagel ohne Weiteres zu öffnen und auch wieder zu verschließen wäre. Das Schloss der Kellertür war filigraner; es ist von geschickten Händen geöffnet und anschließend wieder so präpariert worden, dass es auf den ersten Blick unversehrt aussieht.

Unten hat Bosjew eine Vorhangbahn genutzt, um die Rinne auszutrocknen. Möglicherweise hat er damit so etwas wie einen Bannkreis gebrochen, wenn der nach all den Jahren überhaupt noch wirksam war. Allerdings war die Opfergabe selbst ebenfalls gesichert: Bei der ersten Berührung des Buches durchzuckte ihn Schmerz – seine rechte Hand blutete wie nach einem tiefen Messerschnitt. Kurz entschlossen riss Bosjew die zweite Vorhangbahn hinunter und schlug das Buch notdürftig darin ein, bevor er die Flucht antrat.

Hanjow ist über den Diebstahl entsetzt und untröstlich. Er versichert, nicht gehant zu haben, was für wertvolle Schätze in 'seinem' Keller lagern. Die Efferd-Geweihten werden ihm das glauben. Nun beginnen sie aber zu beratschlagen, was mit den Artefakten geschehen soll – die Helden haben vermutlich jetzt andere Dinge im Kopf.

Wer das Leseputz genauer betrachtet, wird alsbald feststellen, dass sich die Platte aufklappen lässt. In der Lade darunter liegt eine dicke Lederrolle, wie sie für Pergamente genutzt wird. Darin befinden sich die Originalentwürfe der Bilder des Tempelfensters – die Vorlagen für Nuiannas Zeichnungen in der Bibliothek des Rondra-Tempels. Bei der Rosette sind keine Abweichungen festzustellen. Die übrigen Unterschiede sind fein, aber bedeutsam: Elf der Einzelbögen sind mit einer kunstvollen Signatur versehen, in der man mit viel Phantasie ein verschnörkeltes »R« erkennen kann. Der zwölfte – mit dem Bildnis Thoras – besteht aus fühlbar etwas dünnerem Pergament und ist mit der deutlich lesbaren Zeichenfolge »3T3F7« signiert.

Das »R« zeigt, dass die Entwürfe für das Fenster von Refardeon

von Pilkamm selbst stammten. Auch so wurde er seinem Ruf als Baumeister und Künstler also gerecht.

Bogen XII hat einmal ein anderes Motiv getragen und ist behutsam abgeschabt worden. Der Namenszug ist eine übliche Weise der Signatur (was einem Held mit einer gelungenen Probe in *Malen/Zeichnen* einfallen könnte) – ineinander verwoben die Initialen des Künstlers und die Jahreszahl: TF 337. Es sieht also ganz danach aus, als habe Thora das Bild selbst gemalt, und zwar unmittelbar vor ihrem Aufbruch. Um so naheliegender also, dass es eine letzte Spur und ein Abschiedsgruß werden sollte.

FAZIT

Nun hätten wir den ersten Teil des Abenteuers hinter uns gebracht. Zusammengefasst ist Folgendes geschehen: Zwei Schurken haben im Auftrag von Mjesko Einhand dem Efferd-Tempel ein Buch gestohlen, das die Theaterritter bei ihrem Auszug aus dem Bornland hinterlassen haben. Dabei hat einer der Diebe den Leiter der Kriegerakademie getötet. Das Buch war so wichtig, dass es vor den Priesterkaisern verborgen werden musste – und jetzt haben es die Piraten? Da kann es nur eine Antwort geben: hinterher!

ZWISCHENDRIN: EINMAL DURCHATMEN

Bevor es an die Verfolgung der Piraten geht, können die Helden das in Neersand erlebte noch einmal 'verdauen' und vor ihrem geistigen Auge vorbeiziehen lassen – und dabei feststellen, welche Erfahrungen bei ihnen 'hängengeblieben' sind. Wir empfehlen, hier **150 Abenteuerpunkte** zu vergeben (plus bis zu **50 AP** weitere für besondere Erfahrungen, die die Helden gemacht haben könnten). Dazu kommen *Spezielle Erfahrungen* in den Bereichen *Gassenwissen*, *Menschenkenntnis*, *Überreden* und *Etikette*, evtl. auch *Götter/Kulte* und *Geschichtswissen*.



KAPITEL 3:

EINE GERUHSAME VERFOLGUNGSJAGD

Nach allem, was die Helden wissen, haben Gari und Bosjew (mindestens) einen ganzen Tag Vorsprung. Man sollte sich daher schleunigst an die Verfolgung machen. Wenn das Buch nämlich erst einmal Mjesko persönlich in die Hände fällt, ist es vermutlich zu spät.

Das Nervenaufreibende an der Verfolgungsjagd ist, dass sie so langsam vor sich gehen wird. Die einzige Möglichkeit ist ein Schiff – so kurz nach dem Frühjahrshochwasser ist der Boden noch derart morastig, dass man zu Pferd nicht entlang des Walsach reisen kann. Von einer Verfolgung hoch zu Ross wird den Helden darum jeder Neersander abraten.

Sollte sich in Ihrer Gruppe eine Hexe befinden, dann könnte sie den Ablauf gehörig durcheinanderbringen. Solange sie sich auf die Luftaufklärung beschränkt, ist es kein Problem – zu wissen, wo sich die Schurken gerade befinden, kann nie schaden. Wenn sie aber auf eigene Faust versucht, das Buch zurückzuholen, dann stellen Sie ihr abergläubische Matrosen, aufmerksame Schiffswachen und zu guter (?) Letzt einen skrupellosen Schurken in den Weg – so dass sie hinterher froh ist, mit dem Leben davongekommen zu sein.

Bei Schiffen gibt es natürlich auch noch Unterschiede. Als Passagiere auf einem Handelsschiff haben die Helden das Problem, dass der Kapitän sich kein Geschäft entgehen lassen kann und deswegen in jedem kleinen Dorf anlegen wird. Die einzige wirklich sinnvolle Möglichkeit – auf die werden die Spieler auch selber kommen, wenn Sie Tissa und Dobrischanja als Verbündete der Gruppe dargestellt haben – ist ein Schiff des Widderordens. Die *Marschall Jucho* hätte ohnehin in den nächsten Tagen wieder flussaufwärts segeln sollen – da kann man rasch umdisponieren. Wenn man beim Widderorden eines beherrscht, dann ist es die Kunst der Improvisation.

VOR DER REISE

Wenn die Helden sich wirklich beeilen, können sie nach Gestrojs Rettung im Morgengrauen alle Reisevorbereitungen treffen und noch so eben mit der Morgenflut auslaufen. Die Gezeiten an der Walsachmündung sind nämlich so stark, dass der Fluss bei Flut praktisch zwanzig Meilen flussaufwärts strömt – diesen Vorteil lässt sich kein Kapitän entgehen. Wenn die Helden diesen Zeitpunkt verpassen, müssen sie bis zum späten Nachmittag warten. Zwischendurch loszufahren lohnt sich nicht – sie müssten sich der bei Ebbe doppelt starken Strömung entgegenstemmen.

Zu den Reisevorbereitungen sollte auch gehören, sich ein 'Empfehlungsschreiben' von Hochwürden Jesidoro ausstellen zu lassen. Das sollte ihnen einige Türen öffnen. Wenn die Helden darauf nicht selbst kommen, werden Tissa oder Koj einen entsprechenden Vorschlag machen. Seine Gnaden würde sich auch um die Beschaffung des Dokumentes kümmern, wenn die Gruppe es wirklich eilig hat.

Das Schreiben stammt unverkennbar von der Hand Seiner Hochwürden. Es ist ein blaugrün eingefärbtes Pergament, auf das mit meerblauer Tinte in einer wellenförmigen Handschrift nur vier bosparanische Worte geschrieben sind: »Unda fluit – mare manet.« Das Schreiben trägt einen filigranen Stempel aus blauer Tinte: ein Delphin im Wellenkranz.

Sprachen kennen (Bosparano): Der Text lautet einfach: "Die Welle fließt, das Meer bleibt."

Damit will der entrückte Jesidoro vermutlich ausdrücken, dass die Helden kurze Zeit das Werk des Ewigen Efferd vollbringen sollen. Dass diese 'Vollmacht' so wenig aussagekräftig ist, wird keine Schwierigkeiten bereiten: Am Oberlauf des Walsach können die wenigsten Menschen lesen, und Bosparano beherrschen sie schon gar nicht. Da reicht es, dass das Dokument offiziell aussieht und ein Siegel trägt. Das Siegel besteht nur aus Tinte, nicht aus Wachs: Es wäre schwer vorstellbar, dass ausgerechnet offizielle Dokumente der Efferd-Kirche mit Hilfe einer Kerzenflamme gültig gesiegelt werden müssten.

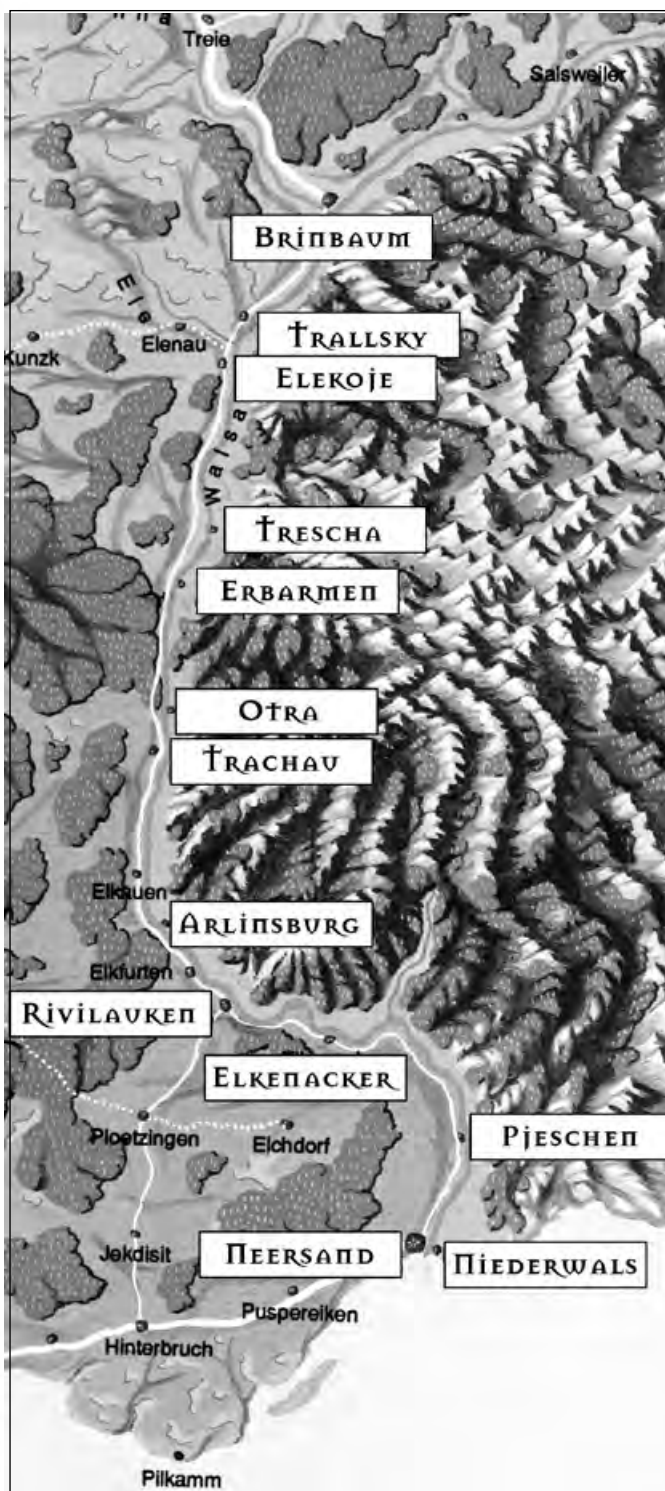


MITREISENDE

Zu den Vorbereitungen gehört auch die Frage nach eventuellen Meisterpersonen, die die Helden begleiten. Es wäre zum Beispiel nicht schlecht, Gestroj mitzunehmen. Geweihte Helden werden das als Möglichkeit für ihn begreifen, seinen Frevel wieder gutzumachen. Profan spricht für ihn, dass er als einziger Bosjew und Gari zweifelsfrei wiedererkennen kann. Wenn die Gruppe aber nicht von selbst auf diese Gedanken kommt, müssen Sie ihr den Jungen aber auch nicht aufdrängen – seine Funktion als meisterliches Sprachrohr kann auch ein anderes Mitglied der Besatzung übernehmen.

Tissa wird sich die Möglichkeit zur Mitreise möglichst nicht

entgehen lassen. Als ranghöchstes Mitglied des Ordens auf dem Schiff hat sie zwar pro forma das Kommando, alle Entscheidungen aber, die sich auf die Jagd nach dem Buch beziehen, überlässt sie der Heldengruppe – die nämlich hat den offiziellen Auftrag der Efferd-Kirche. Anders ausgedrückt: Die Ritterin kann als meisterlicher Hinweisgeber dienen, aber das letzte Wort haben die Helden. Das sollten Sie den Spielern auch durch entsprechende Bemerkungen Tissas deutlich machen. Die restliche Besatzung von etwa zwanzig Personen besteht aus eiligst zusammengetrommelten Ordensmitgliedern. Vermutlich werden die Reihen sogar noch durch ältere Schüler der Kriegerakademie komplettiert. Jarlow von Gorschnitz und Ludoveijk von Eschenfurt haben schließlich ebenfalls eine Strafe verdient. Es wäre ohnehin anzuraten, die beiden – wie auch Gestroj – von der Akademie fortzuschaffen, bis sich die Unruhe etwas gelegt hat. Für Ludoveijk artet es wirklich zu einer Strafe aus: Sein älterer Bruder Baerow ist nämlich in seinem Dienstjahr im Widderorden und zufällig hier mit von der Partie. Natürlich lässt er sich die Möglichkeit nicht entgehen, seinen kleinen Bruder nach Herzenslust herumzukommandieren. Insgesamt besteht die Besatzung also aus 'Frischlingen'; Tissa ist schon eine der Älteren. Schon aus diesem Grund wird den Helden die Führungsrolle zufallen.



EREIGNISSE AUF DER FLUSSFAHRT

Bei gutem Wetter und günstigem Wind (Efferd ist den Helden gewogen) kann die Gruppe gut vorankommen. Wenn sie morgens abfahren, können sie bei Ausnutzung des Tageslichtes folgende Etappen zurücklegen: Am ersten Tag bis Elkenacker, am zweiten bis Arlinsburg, am dritten bis zur Ordensburg Otra, am vierten bis zur Burg Trescha, am fünften bis zur Burg Trallsky. Am frühen Nachmittag des sechsten Tages würden sie Brinbaum erreichen. (An dieser Stelle schmilzt der Vorsprung der Diebe zusammen: Handelsschiffe gehen nämlich in Brinbaum länger vor Anker, weil hier die Handelsroute ins mittlere und westliche Sewerien abzweigt und deswegen Waren in größerer Menge umgeladen werden.)

Findet die Abfahrt aus Neersand mit der Nachmittagsflut statt, erreichen die Helden bis zum Einbruch der Dunkelheit gerade noch das Dörfchen Pjeschen. Am zweiten Tag kommen sie bis zum Ordenssitz Rivilauken, am dritten bis Trachau, am vierten bis Erbarmen, am fünften bis Elekoje und am Abend des sechsten Tages schließlich bis Brinbaum.

Nachts zu fahren ist zu gefährlich: Die Fahrrinne hat sich durch das Frühjahrshochwasser verändert. Außerdem könnte man mit gefloßten Baumstämmen zusammenstoßen. Wenn die Helden nicht ausdrücklich etwas anderes befehlen, wird an sämtlichen Ordensburgen kurz angelegt. Man will Proviant aufnehmen, Teile der Mannschaft austauschen (je nachdem, welchen Marschbefehl die Ordenskrieger eigentlich hatten) und die neuesten Informationen sammeln.

Dazu dient auch dieses Kapitel allgemein: Zum Sammeln von Informationen für die Helden. In epischer Breite brauchen Sie die Flussfahrt daher nicht auszuspielen. Zwei, drei Szenen pro Tag reichen aus, damit die wichtigen Informationen nicht zu offensichtlich verteilt werden. Bei den Ereignissen sollte für

jeden Held etwas Interessantes dabei sein. Unterteilt sind die folgenden Beschreibungen in allgemeine und notwendige Szenen. Erstere dienen nur der Spielatmosphäre, letztere enthalten Informationen, die für den weiteren Verlauf des Abenteuers wichtig sind.

DIE EINZELNEN STATIONEN

Einige der unten beschriebenen Szenen müssen nicht auf dem Schiff stattfinden. Vor allem Gespräche mit Ordensmitgliedern sind eher etwas für die Abende, wenn die *Herzog Jucho* vor Anker liegt. Deswegen sollten Sie wenigstens zu jeder möglichen Anlegestelle ein paar Worte verlieren können.

DIE FESTUNGEN

Alle Burgen des Widderordens sind Bauten der Theaterritter. In den letzten fünfzehn Jahren hat man versucht, fast siebenhundert Jahre des Verfalls zu beheben – mit eingeschränktem Erfolg: 'Bewohnbare Ruinen' wäre wohl die treffendste Bezeichnung für die kleinen, wehrhaften Festungen.

● *Pjeschen* hat als östlichste Siedlung des Festenlandes einen hinterwäldlerischen Ruf. Dazu kommt noch, dass hier erstmals das wilde Überwals bis an den Fluss heranreicht.

● *Elkenacker* ist der erste Ort unter der Herrschaft derer von Rivilauken und damit gewissermaßen 'Heimatland' des Widderordens.

● *Rivilauken* (**LBW**, S. 90) ist schon eine richtige Stadt. Am linken Ufer liegt ein Jagdschloss (ein heruntergekommenes Fachwerkhaus mit malerischen Erkertürmchen in einem verwilderten Park), das inzwischen dem Widderorden gehört. In der Nähe der Stadt treiben sich auch gerne Biestinger herum.

● *Arlinsburg* ist nach Niederwals die erste Ansiedlung am linken Ufer des Flusses.

● *Trachau* trägt seinen Namen nach der verlassenen Wohnstatt eines Höhlendrachen am gegenüberliegenden Ufer, der von den Theaterrittern vertrieben wurde.

● *Otra* (**LBW**, S. 101) ist die erste in der Burgenkette des Widderordens, in den umliegenden Wäldern gibt es mehrere Goblinsippen. Im Burghof liegt ein quaderschwerer Findling, vor einigen Wochen erst nachts von einem Drachen hierher geschleudert worden ist – eine Warnung an die menschlichen Eindringlinge?

● *Erbarmen* (**StrA**, S. 22) war lange ein Zankapfel für zwei benachbarte Adlige; ein vom damaligen Adelsmarschall Jucho vermittelter 'Kompromiss' führte dazu, dass die Bewohner ihren Zehnt seither an dessen Beauftragten zahlen.

● Das oft im Nebel versunkene *Trescha* (**LBW**, S. 101) ist die Ordensburg, in der das Erbe der Theaterritter noch am besten erkennbar ist. Hier sind die Forschungen des Widderordens am weitesten gediehen, so dass die Helden hilfreiche Auskünfte erhalten könnten. Außerdem können Sie mit dem hiesigen, fast schon sprichwörtlichen Nebel das Reisetempo der Helden ohne viel Federlesens reduzieren.

● *Elekoje* liegt am äußersten Südzipfel der Elenauer Sümpfe an einem verlandeten Mündungsarm der Ele.

● *Trallsky* (**LBW**, S. 92, **StrA**, S. 25) ist fast völlig von Sumpfland umgeben, von dem Karrenpfad Richtung Balgerick ist der-

zeit nichts zu erkennen. Die kleine Ordensburg liegt gegenüber der Stadt.

● *Brinbaum* mit seinen 1.200 Einwohnern ist ein echter Knotenpunkt im Südosten Seweriens. Hier mündet nicht nur mit der Brinna der einzige schiffbare Nebenfluss rechts des Walsach, hier beginnt auch die gut ausgebaute Kronstraße nach Pervin und Norburg.

ALLGEMEINE SZENEN

(An einem beliebigen Tag:) Am frühen Morgen bietet sich euch ein zauberhafter Anblick. Hauchfeine Nebelschleier haben sich über den Fluss gelegt und sich im grünen Schilf am Ufer verfangen. Die Morgensonne taucht alles in einen goldroten Schimmer. Ein Singschwan durchpflügt in majestätischer Ruhe das Wasser.

(Am nächsten Tag:) Man kann die Hand nicht vor Augen sehen – dick wie Grießsuppe ist der Nebel heute früh. Da kann man nur hoffen, dass bald ein wenig Wind aufkommt, um die dichten Schwaden zu vertreiben – aber bitte nicht von Norden, sonst kommt ihr heute überhaupt nicht mehr vorwärts.

(Irgendwo auf der Strecke zwischen Pjeschen und Arlinsburg:) Ein Ordenskrieger hat sich neben dir an die Reling gelehnt. "Da drüben geht es los, das richtig tiefe Überwals", sagt er mit einer weitausholenden Handbewegung nach Steuerbord. "Möge der Heilige Perkoi uns beistehen ... und der Heilige Gebelaus uns mit seiner Gabe verschonen", fügt er nach kurzer Pause hinzu.

Der Heilige Perkoi ist der Schutzheilige gegen die Schrecken des Überwals (**LBW**, S. 82). Gebelaus ist der Name des Nordostwindes im Perlenmeer, der die Fahrt ins Riesland nahezu unmöglich macht (**KKO**, S. 41), das Segeln walsachaufwärts erschwert er ebenfalls ungemein.

Über mehrere Tage lässt sich der Streit zwischen Baerow und Ludoveijk von Eschenfurt entwickeln. Am Anfang der Reise erteilt der junge Ordenskrieger mit Vorliebe Befehle an die Akademieschüler. Dabei kritisiert er besonders die Leistungen seines kleinen Bruders. Die Sticheleien werden in den folgenden Tagen allmählich dreister. Irgendwann – wenn die Helden nicht vorher eingreifen – wird selbst dem gutmütigen Ludoveijk der Kragen platzen.

In der Freizeit vergnügen sich Mitglieder der Besatzung (vornehmlich die Abgänger der Neersander Akademie) beim Borndornwerfen. Natürlich dürfen die Helden gerne mitmachen. Ein Treffer ins Schwarze (winziges Ziel, sehr nah) erfordert eine *Wurfdolch*-Attacke +8. Tissa wird sich ebenfalls an dem Wettkampf beteiligen, wenn gerade nichts Wichtiges zu tun ist. Sie ist eine gute Werferin; bemerkenswert ist aber, dass ihr Borndorn durchweg einen Finger tiefer in der Zielscheibe steckt als die anderen – sie muss mit großer Wucht (unterdrücktem Zorn?) werfen.

Jederzeit zu einer Plauderei bereit (wenn nicht gerade wichtige Aufgaben anstehen) sind vor allem die jüngeren Besatzungsmitglieder. Weitgereiste Helden werden ausgiebig nach ihren Abenteuern befragt – Krieger allerdings eher als so 'suspekte' Gestalten wie Glücksritter oder gar Magier. Ein häufiges

Gesprächsthema sollten Erinnerungen an Posan sein: Der alte Haudegen wird von den meisten hier ehrlich betrauert und vermisst.

WAS STEHT DORT GESCHRIEBEN?

Eher ein Thema für Unterhaltungen innerhalb der Heldenrunde könnte die Letzte Gabe sein. Nun, da man weiß, dass sie ein Buch ist, dürfen die Mutmaßungen über den Inhalt ins Kraut schießen. Beschreibt das Buch das Ritual, mit dem die Goblinschamanin gebannt wurde – könnte man sie damit aus den Niederhöhlen zurückrufen? Ist die Seele eines gefallenen Ritters in dem Buch gefangen? Steht in dem Buch der wahre Name Karmoths? Welche Geheimnisse des Bornlandes oder des Überwals ließen sich mit dem Inhalt entfesseln? Oder enthält es 'nur' die wahre Geschichte des Theaterordens – Wissen, das die Kirche der Rondra spalten könnte?

An Wissen über die Walsachpiraten können die jungen Ordensknapen nur *Verbrietetes* und *Offenkundiges* beisteuern, Tissa und andere erfahrene Ritter – wie die auf den Burgen – wissen auch *Vermutetes* und teilen es den Helden mit. Beschäftigen können Sie die Helden noch mit den Ereignissen, die eine Fahrt auf einem Flussschiff mit sich bringt. In gefährlichen Situationen – wenn sich Untiefen nach dem Frühjahrshochwasser an neuen Stellen gebildet haben oder geflößte Baumstämme gegen das Schiff zu prallen drohen –

muss jeder an Bord mit anpacken. Verlangen Sie Proben auf *Boote fahren*, bei deren Misslingen zwar die Besatzung mit den Schwierigkeiten fertig wird, aber der Held sich kleinere Blessuren zuzieht. Irgendwo unterwegs könnte man noch auf eine junge Efferd-Geweihte auf der Rückreise nach Neersand treffen. Sie hat die Schreine am Unterlauf des Walsach geprüft. Andere Informationen als die Ritter hat sie nicht. Eher wird sie die Helden ihrerseits neugierig über deren Erkenntnisse ausfragen. In der Nähe der Burg Trescha kann überdies der Held, der im Neersander Rondra-Tempel die Vision von Thora hatte, erneut von dieser Erscheinung träumen. Vielleicht wäre dies ein geeigneter Ort, um später einmal weiter nach den Hinterlassenschaften der Theateritter zu forschen?

ПОТВЕНДИГЕ СЗЕПЕН

ALRIK

Ab Rivilaiken geraten die Helden in das Visier der Biestinger. Zunächst drückt sich das nur in einem unbestimmten Gefühl aus, beobachtet zu werden. Dann nimmt man aus den Augenwinkeln huschende Schatten wahr. Später hört man lautes Platschen im Wasser, ohne dort etwas sehen zu können. Ein Held mit besonders auffälliger und schöner Haar- oder Barttracht könnte nach dem Aufwachen entsetzt feststellen, dass ihm eine Strähne seines Haares fehlt – was ein böser Zauberer damit alles anstellen kann, das weiß jedes Kind. Helfen Sie mit, eine gewisse Paranoia an Bord aufzubauen: Gibt es unter den Besatzungsmitgliedern einen Verräter?

(*Kurz hinter Arlinsburg:*) Efferd schickt euch günstige Winde, und euer Schiff gleitet sanft dahin. Für dich ist nichts zu tun, und so stehst du an der Reling und lässt deine Blicke über das Wasser schweifen.

Fünfzehn oder zwanzig Schritt steuerbord entdeckst du einen weiteren Faulenzer: einen Fischotter. Das possierliche Tier schwimmt auf dem Rücken, lässt sich die Sonne auf das Bäuchlein scheinen und scheint sich an eurer Gegenwart nicht zu stören. Mitunter blinzelt der Otter, gähnt verschlafen und setzt dann sein Nickerchen fort.

Der kleine Kerl bleibt längere Zeit neben dem Schiff, ohne irgendwelche Schwimmbewegungen zu machen. Mal sehen, wann der Held bemerkt, dass der Otter *flussaufwärts* treibt. Sobald es ihm auffällt, verschwindet das Tier und lässt sich erst einmal nicht wieder blicken. Es handelt sich um einen Biestinger, der das Schiff und die Besatzung vorsichtig in Augenschein nehmen wollte (und auch der Haardieb ist).

Wenn der Held zu fragen wagt – möglicherweise traut er ja seinen Augen nicht recht – können ihm alle 'Eingeborenen' an Bord etwas erzählen. **Wissen über die Biestinger** ist ebenfalls im **Anhang** auf S. 59 gesammelt. Der Otter – falls es derselbe ist, wer könnte das schon mit Bestimmtheit sagen? – taucht in den nächsten Tagen sporadisch wieder auf. Zwischen Trescha und Trallsky wagt er sich näher an das Schiff heran. Es wirkt nun eindeutig so, als würde er die Besatzung beobachten. Spätestens wenn das Tier sich auf die Seite dreht, die eine Pfote auf die Wasseroberfläche stützt (!) und halb aufrecht sitzend mit schräggelegtem Kopf hinüberstarrt, dürfte es auch dem letzten auffallen: Dies ist kein normaler Otter. Kurz vor Brinbaum lässt er sich sogar anlocken und in ein Gespräch verwickeln. Was er weiß, könnte für die Helden von



großem Interesse sein – stellt sich nur die Frage, ob sie es aus ihm herausbekommen. Der Otter (er lässt sich übrigens Alrik nennen) ist ein wenig sprunghaft, und die Haare der Helden und womöglich der Fischvorrat an Bord sind für ihn weitaus bedeutsamer als Informationen, die er eventuell geben könnte. Es sollte daher ein hartes (aber gleichzeitig amüsantes) Stück Arbeit für die Gruppe sein, aus dem Otter folgendes herauszuholen:

“Ihr könnt mich Alrik nennen. Ein schöner Name, nicht wahr? So heißt bei uns sonst keiner!”
“Natürlich habe ich Euch beobachtet, Herr Mensch-mit-langem-schwarzem-Zopf. Ich bin doch ein Späher! Hättet Ihr vielleicht einen Fisch für mich?”
“Wer mich ausgeschickt hat? Hauptmann Fulmador, ja-wohl!” (Er salutiert – was bei einem Otter höchst possierlich wirkt.)
“Hauptmann Fulmador? Das ist der größte Krieger unseres Volkes – ein prächtiger Kerl!”
“Und ob ich jemanden gesehen habe, Frau Mensch-mit-blonden-Locken? Darf ich Euer Haar mal anfassen? Nein? Schade. Wen ich gesehen habe? Ach so. Einen Mann, der hatte überhaupt keine Haare auf dem Kopf, und eine Frau, die hatte ganz seidiges, glattes blondes Haar, das hätte ich gerne mal angefasst. Gestern war das. Die haben aber beide ganz grimmig geschaut, und sie hatten auch was bei sich, das nicht zu ihnen passte. Das hab ich gespürt, Herr Mensch-mit-grauem-Vollbart-und-schütterem-Haar.”

Viel genauer kann der Otter es nicht erklären. Aber eindeutig ist, dass er (vermutlich gestern, das hängt von Ihrem Zeitplan ab) Bosjew und Gari gesehen hat. Weitergehende Fragen der Helden wird der Biestinger vermutlich gar nicht verstehen, beispielsweise die, was für ein Tier Fulmador denn ist – er ist natürlich “Einer von uns”.

Nebenbei: Ab und zu zieht Alrik aus seinem Fell eine menschliche Haarsträhne hervor und streicht sich damit genüsslich über die Wange. Den Helden an Bord dürfte das Haar bekannt vorkommen ...

Eine winzige Kleinigkeit verschweigt Alrik der Gruppe: dass er all dies noch jemand Anderem erzählt hat. Die Folgen dieser Geschwätzigkeit werden sich in Brinbaum zeigen.

ПАГРАЧС ПÄHE

Etwa ab Trescha werden auch unheilige Einflüsse bemerkbar. Ein- oder zweimal pro Tag treiben hier Eisschollen auf dem Fluss. Da der Walsach schon seit Wochen bis Notmark hinauf wieder eisfrei ist, können sie nur aus seinem berüchtigten Nebenfluss stammen: dem Nagrach.

Die Schollen – die ersten tellergroß, bei Brinbaum schon groß wie ein Wagenrad, bestehen aus halb durchsichtigem, bläulichem Eis, das wie gesplittert und erneut gefroren aussieht. Im Licht der Praiosscheibe schmelzen sie zusehends dahin, aber sie sind so scharfkantig, dass sie Kratzer an der Bordwand hinterlassen, wenn sie das Schiff nur streifen. Woher diese Eisschollen kommen, ist jedem Besatzungsmitglied klar: Aus dem unheiligen Fluss, dessen Namen man nicht nennen darf, weil es der von Firuns Erzfeind ist.

АНКУПТ ИВ БРИНБАУМ

Seit Tagen nur Wälder, Sümpfe, Berge, nur selten unterbrochen von einer winzigen menschlichen Ansiedlung – was für ein erfreulicher Anblick ist da eine echte Stadt wie Brinbaum! Der Ort liegt da, wo die klare Brinna in die grünen Fluten des Walsach mündet. Er hat einen recht großen Hafen, denn hier werden Waren zwischen Walsachschiifen, Brinnaflößen und Wagen auf der Kronstraße nach Pervin umgeschlagen. Tissa kennt sich hier aus und empfiehlt euch das *Vier Barden* als Schänke in der Nähe des Hafens. Doch kaum ist sie über die Schwelle des Gasthauses getreten, erstarrt sie. Mit hörbarem Entsetzen in der Stimme wispern sie: “Oh, nein ...”

Aus schreckensgeweiteten Augen blickt sie zu einem Tisch genau gegenüber der Eingangstür. Der Mann, der dort sitzt, sieht eigentlich nicht im geringsten furchterregend aus. Rotblonde, schon etwas schütterere Locken und ein gleichfarbiger Bart umrahmen ein wettergegerbtes Gesicht, seine abgewetzte Lederkleidung ist die eines Jägers und Waldläufers.

Er bemerkt Tissa im selben Augenblick wie sie ihn, springt eifrig auf, eilt auf sie zu und begrüßt sie mit einem ehrlich erfreuten: “Rondra zum Grube, Kameradin!”

Die Ritterin erwidert den Gruß, dreht sich mit gequältem Gesichtsausdruck zu euch um und sagt: “Darf ich vorstellen? Jergan Radab, Offizier für besondere Aufgaben im Widderorden ...”

Schon nötigt euch der Mann an seinen bislang leeren Tisch.

Jergan Radab ist nach seinen vergeblichen Versuchen, den Elch als Reittier der bornischen Kavallerie zu etablieren (**StrA**, S. 26), zum Widderorden ‘weggelobt’ worden – er hätte seinen Elchbullen wohl nicht ausgerechnet *Thesia* nennen sollen. Im Widderorden hat man ihn auch nicht gerade begeistert empfangen – die Amtsbezeichnung “für besondere Aufgaben” ist dafür ein beredtes Zeugnis.

Es lässt sich nicht leugnen, dass Jergan ein profunder Kenner des Bornlandes ist. Nur ist leider eine Unterhaltung mit ihm stets eine einseitige Angelegenheit und daher recht ermüdend.

Kaum habt ihr euch hingesetzt, beginnt der Offizier zu reden: “Ist es zu glauben? In Trallsky, kaum dreißig Meilen von hier, kostet die Kohlsuppe einen Deut. Hier sind’s anderthalb, und die Portionen sind kleiner, wenn’s mich nicht täuscht. Kommt ihr gerade von dort?”

... und so weiter, und so fort. Sprechen Sie über alle Themen, die Ihnen so in den Sinn kommen. Greifen Sie die zaghaften Einwürfe der Helden auf und lenken Sie das Gespräch alsbald wieder in eine Richtung, die Ihnen passt.

Warum sollte die Gruppe das über sich ergehen lassen? Jedes Mal, wenn die Spieler ansetzen, genervt mit den Augen zu rollen, sollten Sie Jergans Redeschwall in Regionen lenken, die für die Helden wieder von Interesse sind. Der Offizier hat ein breites Wissen, und er ist bereit, es zu teilen. Mit den Walsachpiraten, dem Widderorden und den Biestingern kennt er sich vorzüglich aus. Außerdem können Sie sich einen Spaß daraus machen, ihn Meisterinformationen aus Neersand, an denen sich die Helden die Zähne ausgebissen hatten (“Den Efferd-

Tempel hat man ja vor fünfzig Götterläufen umgebaut. Das alte Haus lag zu weit vom Hafen entfernt, aber für die Lotsengilde war es gut geeignet.“), beiläufig ins Gespräch einzuflechten.

NEVE HINWEISE

Zwei Ansätze für den Fortgang der Handlung gibt es hier in Brinbaum, und auf beide kann Jergan die Helden stoßen. Zum einen gibt es hier einen Fischer, der auf recht gutem Fuße mit den Otterleuten steht. Diesen Hinweis können Sie einflechten, wenn sich das Gespräch gerade um die Biestinger und ihr Verhältnis zu Menschen dreht. Zum anderen – für die Helden auf den ersten Blick weitaus interessanter – Gari Treschanzig ist in der Stadt! Jergan, der sie seit fünfzehn Jahren kennt, hat sie am Nachmittag hier gesehen. Sie ist im *Haus Silling* abgestiegen. Es steht zu vermuten, dass die Helden den verdutzten Jergan nun in unhöflicher Eile verlassen werden.

Das *Haus Silling* liegt nur zwei Straßen weiter in der Nähe des Stadtttores. An den ausgedehnten Stallungen um das schmucke Fachwerkhaus ist zu erkennen, dass sich hier hauptsächlich Händler einquartieren, die auf der Kronstraße unterwegs sind. Drinnen scheint es aber ebenso lebhaft zuzugehen wie im *Vier Barden*.

Je nachdem, ob die Helden nun schnurstracks hineinmarschieren oder das Gelände erst einmal sondieren, wird sich die folgende Situation unterschiedlich entwickeln. Gari sitzt allein an einem Tisch in einer Ecke des Schankraumes. Wenn sie nur *ein* bekanntes Gesicht sieht (Gestroj oder den Helden, der in der allerersten Nacht gegen Bosjew gekämpft hat), wird sie unauffällig den Rückzug anzutreten versuchen. Fühlt sie sich entdeckt, stürzt sie unvermittelt los.

Geschickte Planung der Gruppe könnte dazu führen, dass sie dabei den anderen in die Arme läuft. Ansonsten steht eine Jagd durch die Gassen Brinbaums an, bei der Gari früher oder später geschnappt wird.

Ganz anders verhält sie sich, wenn die Helden für sie als Gruppe erkennbar und in der Überzahl sind. Dann zuckt sie zwar zusammen, bleibt aber an ihrem Tisch sitzen und erwartet die Charaktere dort. Die folgende Beschreibung sollte auf alle Alternativen passen.

Die blonde Frau mit den mädchenhaften Zügen schlägt die Augen nieder: “Ich habe geahnt, dass das nicht gut gehen würde”, sagt sie resigniert. “Ach, vielleicht ist es auch besser so ...”

Gari ist mit allen Wassern gewaschen. Sie wird versuchen, die Helden um den Finger zu wickeln – indem sie sich als reuige Diebin darstellt. Ihre Geschichte entspricht dabei sogar weitestgehend der Wahrheit – gut möglich, dass die Gruppe ihr deswegen auch das gelogene Ende abkauft.

GARIS GESCHICHTE

Bosjew Grumpen hat Gari in Walserswacht angesprochen und sie aufgefordert, mit ihm nach Neersand zu reisen. Wie der Diebstahl vor sich ging, ist am Anfang des Abenteuers beschrieben. Gari berichtet das alles wahrheitsgetreu, schiebt dabei aber alle wirklich gemeinen Dinge unauffällig Bosjew in die Schuhe – die Erpressung des armen Gestroj und den Mord (wer das

Opfer war, weiß sie nicht). ‘Mildernde Umstände’ beansprucht sie für sich: so sei die Rückgabe der anderen Beutestücke (“Bosjew wollte sie wegwerfen, das habe ich ihm ausreden können!”) ebenso ihr zu verdanken wie das Überleben von Bosjews Gegner in der ersten Nacht.

“Warum ich hier bin? Ganz einfach: Das Buch ist uns gestohlen worden, hier in Brinbaum! Bosjew und ich waren an Bord der *Seujescha*. Wir wollten am nächsten Morgen weiter stromaufwärts fahren. Aber morgens war das Buch verschwunden. Wir konnten natürlich auf die Schnelle nicht herauskriegen, ob der Dieb an Bord war oder aus der Stadt kam. Deshalb habe ich Bosjew vorgeschlagen, dass wir uns trennen: Er sollte auf dem Schiff suchen, ich in Brinbaum. So haben wir’s dann gemacht. Aber eigentlich wollte ich gar nicht weiter suchen. Ich wollte zurück nach Neersand und dort alles berichten, was ich weiß. Ich habe erkannt, was für eine Schurkerei Bosjew und ich begangen haben, und ich wollte versuchen, es wieder gutzumachen ...”

Die Geschichte mit den bestohlenen Dieben stimmt, und es ist auch richtig, dass Gari nicht vorhatte, weiter nach dem Buch zu suchen. Allerdings wollte sie ebenso wenig zurück nach Neersand. Im *Haus Silling* hat sie sich einquartiert, weil sie dort am nächsten Morgen sicher einen Kutscher gefunden hätte, der sie auf der Kronstraße mitnimmt – weg vom Walsach, bis Gras über die Sache gewachsen ist. Eindeutig beweisen werden die Helden das vermutlich nicht können, wobei die Wahl der Herberge schon sehr verdächtig ist.

Nur wenn die Helden konsequent nachbohren (auch Maggie würde helfen), wird Gari ihnen berichten, warum sie die Suche nach dem Buch für vergeblich hielt. Sie hat bemerkt, dass ihr Schiff während der gesamten Reise von einem Ottermenschen begleitet worden ist – und das Tier hat eindeutig sie und Bosjew beobachtet. Sie ist daher sicher, dass die Biestinger das Buch entwendet haben – und wenn sie es im Überwals verborgen haben, dann ist die Suche vergeblich. Gari ist vor gut fünfzehn Jahren schon einmal durch die Walberge geirrt und nur durch pures Glück mit heiler Haut davongekommen (Stra, S. 33–40), das will sie sich nie wieder antun.

BESTOHLENE DIEBE

Gänzlich falsch liegt Gari nicht: Otter Alrik ist tatsächlich indirekt am Diebstahl beteiligt. Als er Garis Schiff bis Brinbaum verfolgt hatte, plauderte er dort im Hafen wie üblich mit dem Fischer Siljan. Der zog aus dem Geplapper die richtigen Schlüsse: dass dort Gefolgsleute von Mjesko Einhand unterwegs sind, die irgend etwas Wichtiges gestohlen haben.

Siljans wohlgehütetes Geheimnis sind seine Verbindungen zur Piratenbande von Rangnid Thorkillsdottir – und der Maat auf Garis Schiff *Seujescha* ist sein Vetter Wassjew. Der mischte auf Siljans Bitte reichlich Meskinnes in das abendliche Bier der Passagiere. So wachten sie nicht auf, als er sich an Bord schlich und ihr Gepäck durchwühlte. Er nahm das Buch und versteckte es an der Uferstelle, an der er sich regelmäßig mit Rangnids Leuten trifft.

Möglicherweise gehen die Überlegungen der Helden in Richtung der Bande von Kees ter Sporke, die ja auf nächtliche Diebstähle von Schiffen spezialisiert ist. In großen Häfen schlägt die aber normalerweise nicht zu, so dass die Helden bald herausfinden können, dass es sich um eine falsche Spur handelt.

DER FREUND DER BIESTINGER

Wenn die Helden Jergan gut zugehört haben, können sie selbst auf den Gedanken kommen, den Fischer Siljan zu besuchen. Auch im hiesigen Efferd-Tempel weiß man, dass er oft auf rätselhafte Weise die ertragreichsten Fischgründe findet. Nach Garis Geständnis könnten die Helden auch versuchen, am Hafen nach Biestingern Ausschau zu halten. Oder sie ertappen den Fischer dort 'rein zufällig' dabei, dass er einem Otter einen fetten Fisch zuwirft. Auch wer ganz konventionell den Diebstahl aufklären will, könnte bei Befragung einiger Schauerleute auf Siljan stoßen, den man am Vorabend an Bord der *Sewjescha* hat gehen sehen.

SILJAN DER FISCHER

Ein bisschen grundlegendes Wissen über Biestinger reicht aus, um denjenigen Fischer zu erkennen, der mit ihnen auf gutem Fuße stehen muss. Siljan ist schlank, fast mager, aber auffällig an ihm sind die schulterlangen rotblonden Locken, die er zu einem dicken Pferdeschwanz gebunden hat – eine solche Haarpracht kann im Hafen kein anderer aufweisen.

Der Fischer gibt sich mundfaul ("Bist du Siljan?" – "Kann sein.") und wird seine Arbeit – er bessert sein Netz aus – keine Sekunde lang unterbrechen.

Seine Schweigsamkeit ist verständlich, denn er hat gleich zwei Geheimnisse zu wahren. Dass er für Rangnids Bande Augen und Ohren offen hält, könnte ihn in echte Schwierigkeiten mit der Obrigkeit bringen. Sein gutes Verhältnis zu den Biestingern dagegen würde den Neid der anderen Fischer wecken. Denn aus Alriks Geplapper ergeben sich häufig Hinweise auf die besten Fischgründe.

Es wird die Helden einiges an Überredungskünsten kosten, von Siljan die Geschichte des Diebstahls zu erfahren. Hilfreich ist es, ihm das Schreiben Jesidoros vorzuweisen. Selbst dann macht sein 'Geständnis' einem Phexensjünger alle Ehre ("Bist du auf der *Sewjescha* gewesen?" – "Kann sein." – "Wer hat dir erzählt, dass da ein Buch ist?" – "Ein Bekannter." – "Ein Otter?" – "Kann sein."). Mit keinem Wort wird er ausdrücklich zugeben, irgend etwas von der ganzen Angelegenheit zu wissen.

Wenn die Helden dann endlich soweit sind, nach dem Versteck des Buches zu fragen, erhalten sie wieder keine direkte Ant-

wort. Statt dessen wirft Siljan einen letzten prüfenden Blick auf sein Netz und sagt fast wie zu sich selbst: "So, fertig. Morgen fahre ich wieder raus, bei Sonnenaufgang", und schaut dann die Helden durchdringend an. Eine deutlichere Einladung werden sie von ihm nicht bekommen.

Den Rest des Tages kann die Gruppe mit den Vorbereitungen verbringen – dass nun eine Expedition ins Überwals ansteht, ist offensichtlich.

Gleichzeitig sollte man sich überlegen, was mit Gari geschieht. Tissa wird vorschlagen, dass sie die Diebin zurück nach Neersand eskortiert, während sich die Helden und Gestroj (oder ein anderes Besatzungsmitglied) auf die Suche nach dem Buch machen.

Die *Herzog Jucho* segelt weiter bis Walserwacht, vielleicht lässt sich Bosjew noch erwischen. (Schön wäre es, wenn die Helden selbst auf diese Einteilung kommen – immerhin müssen sie als Beauftragte Jesidoros die Entscheidung treffen. Jedenfalls sollte Tissa sich von der Gruppe trennen – allein schon, damit Sie nicht ständig zwei Meisterfiguren führen müssen.)

Und wie soll die Rückreise vonstatten gehen? Möglicherweise führt der Weg tief in die Walberge hinein. Da kann Tissa nur den Ratschlag geben, sich auf dem Rückweg gen Nordwesten zu halten. Dann stoße man früher oder später wieder auf den Walsach. Wenn man dann noch eine Ansiedlung erreiche, sei es nur eine Frage von einem oder zwei Tagen, bis ein Schiff flussabwärts fahre – auch hier werde Jesidoros Brief den Helden gute Dienste leisten.

Da die Helden sich nun mit zwei Personen unterhalten haben, die das Buch in Händen hielten, werden sie ihre Neugier nicht unbedingt im Zaum halten können. Aber weder Siljan noch Gari haben das Buch geöffnet.

Der Fischer antwortet auf entsprechende Fragen kurz angebunden: "Ich kann eh nicht lesen. Außerdem war ein Siegel dran. Ich hab's nicht angerührt. Ein Löwe? Nö. Ein Steuerrad."

Gari ist etwas ausführlicher: "Wir konnten es nicht öffnen. Es ist eine blaugüne Schnur herumgebunden und mit einem Efferdsiegel verschlossen. Und sobald man den Einband nur berührt, passiert das hier."

Sie hebt ihre linke Hand, auf der eine frisch verheilte Schnittwunde zu sehen ist. Vermutlich also ist das Buch selbst vor unbefugtem Zugriff geschützt. Das Efferdsiegel mag einen weiteren Schutz des Buches darstellen, vielleicht bewahrt es aber auch den Gläubigen vor den Gefahren des Buches – Siljan ist unverletzt.

Eine gelungene *Götter und Kulte*-Probe verrät, dass das Steuerrad ein Attribut der Heiligen Elida von Salza ist – in der Efferd-Kirche Schutzpatronin gegen die finsternen Mächte.

KAPITEL 4: AUF INS ÜBERWALS!



EIN HERVORRAGENDES VERSTECK

Da habt ihr den wortkargen Fischer gestern Abend also richtig verstanden. Als ihr kurz vor Sonnenaufgang am Hafen eintrefft, ist Siljan schon da und macht sein Boot abfahrbereit. Mit einigen gekonnten Handgriffen verstaut er euer Gepäck. Dann geht es los, in den morgendlichen Nebel hinein.

Erst außer Sichtweite der Stadt taut Siljan langsam ein wenig auf. Viel gesprächiger als gestern wird er aber auch nicht; selbst Antworten auf Fragen der Helden klingen eher so, als rede er mit sich selbst.

Ein bisschen eng und unbequem ist es in diesem Kahn, der eigentlich nur für eine Person und höchstens noch ein volles Netz gedacht ist. Doch trotzdem: Wenn ihr nicht gerade in einer so wichtigen Angelegenheit unterwegs wäret – das könnte ein wunderschöner Ausflug sein!

Siljan lenkt das Boot stromaufwärts, die Walsachauen sind um diese Tageszeit ein stilles, zauberhaftes Stückchen Dere. Die Morgensonne glitzert auf dem ruhigen Wasser, löst die letzten Nebelschwaden auf. Goldgans und Ifirnschwan ziehen ihre Runden, Störche staken durch das Schilf.

Etwa eine Stunde mögt ihr gefahren sein, als Siljan sein Boot zum Ostufer des Flusses lenkt. Der Walsach fließt hier in einem weiten Bogen, so dass sich an dem vor der Strömung geschützten linken Ufer ein Streifen Sand angelagert hat. Ein munter plätschernder Bach, kaum anderthalb Schritt breit, bahnt sich seinen Weg durch das Unterholz, das bis an den Strand heran wuchert.

Als sich das Boot dem Ufer nähert, kneift Siljan die Augen zusammen, als wolle er etwas an Land genauer fixieren. Dann – zum ersten Mal, seit ihr ihn kennt – ergreift er von sich aus das Wort. “Das darf doch nicht wahr sein!”, ruft er.

Im Sonnenlicht ist es nicht zu übersehen – jemand hat die Stelle deutlich markiert und sich dabei richtig Mühe gegeben: Ein langer, gerader Streifen zieht sich von der Wasserlinie bis zu einer Stelle im Unterholz. Zwei kürzere Linien laufen schräg von links und rechts auf denselben Punkt zu – ein riesiger Pfeil im Ufersand.

Diese Stelle hätten die Helden auch ohne Siljans Hilfe finden können, wenn sie weiter mit der *Herzog Jucho* gesegelt wären – hier treffen also im Notfall die Handlungsstränge wieder zusammen.

Otter Alrik hat es nur gut gemeint, damit Rangnids Leute das Versteck auch wirklich finden. Dass jeder andere es dadurch auch entdeckt, ist ihm nicht in den Sinn gekommen. Er ist nicht dumm, nur etwas – sagen wir – weltfremd.

Siljan wird die Helden hier absetzen, aber dann schleunigst fortsegeln – allmählich wird ihm die Angelegenheit zu heiß. Die Helden können sich derweil daran machen, die Stelle genauer zu untersuchen.

Fährtsuchen: Die Streifen sind mit einem Stück Treibholz in den Sand gemalt worden. Drumherum finden sich ausschließlich Pfotenabdrücke – von einem Otter. Nur am Rand des Unterholzes sind menschliche Fußspuren zu sehen. Wohl drei Personen sind dort einen schmalen Pfad am Ufer des Baches entlang gekommen, haben sich kurz am Strand aufgehalten und sind dann denselben Weg wieder zurückgegangen. (Wie lange das her ist, hängt von Ihrem Zeitplan ab – es war noch an dem Tag, an dem Siljan das Buch gestohlen hat.)

Der Pfeil weist auf einen flachen Findling, der sich unter den tiefhängenden Ästen einer Tanne verbirgt – ein nach oben und unten wassergeschütztes Versteck. Aber was immer hier lag, die Besucher aus dem Wald haben es abgeholt.

An dieser Stelle wird sich auch Alrik wieder zu den Helden gesellen. Er ist sehr verblüfft, dass sie das Versteck gefunden haben.

Vom Wasser her ertönt eine wohlbekannte Stimme: “Was tut ihr denn da?”

Mit neugierig-misstrauischer Miene stapft Alrik (aufrecht aus dem Wasser, die Pfoten in die Seiten gestützt.

“Der Pfeil? Ja, den hab ich gemacht. Schön, nicht wahr?”

“Warum? Dumme Frage, Herr Mensch-mit-blondem Schnauzbart. Damit Rangnid das Buch auch findet.”

“Hauptmann Fulmador hat entschieden, dass sie es bekommen soll. Wenn ein Mensch darauf aufpassen kann, dann sie.”

“Wenn ihr das Buch zurückhaben wollt, dann müsst Ihr sie fragen. Ja, ich kann Euch hinführen, Frau Mensch-mit-kurzem-schwarzen-Haar.”

IN DIE WILDNIS

Wollen wir einmal hoffen, dass die Helden auch genug Ausrüstung und Proviant für einen längeren Marsch durch die Wildnis bei sich haben. Ansonsten wird es schwierig – jetzt

noch nach Brinbaum zurückzukehren, würde einen ganzen Tag Verzögerung bedeuten. Der Weg durch das Überwals wird vermutlich jedoch recht lang – wenn Rangnid ihr Lager irgend-

wo zwischen Salsweiler und Walserswacht hat, dann stehen den Helden mindestens vier Tage Fußmarsch bevor, wahrscheinlich aber noch mehr.

Euch bleibt wohl nicht viel anderes übrig, als den Fußspuren hinein in den Wald zu folgen. Einen letzten Blick werft ihr auf den Walsach, dann stapft ihr ins Unterholz. Alrik begleitet euch: Mit geschmeidigen Bewegungen gleitet er durch das flache Bachbett.

Die Wanderung straft alle Schauermärchen über die Unwirtlichkeit des Überwals Lügen: Der Frühling hat hier Einzug gehalten. In milder, frischer Luft spaziert ihr an dem Bachlauf entlang, an blühenden Waldlichtungen vorbei. Auf dem feuchten Waldboden bereitet es keine Schwierigkeiten, den Fußspuren zu folgen ...

Wie intensiv Sie diese Reise ausspielen, bleibt Ihnen überlassen. Wir nähern uns dem Höhepunkt des Abenteuers, da mögen Spieler im allgemeinen Verzögerungen nicht mehr so gerne. Insofern würde es also reichen, die Landschaft in kurzen Worten zu beschreiben und der Gruppe Gelegenheit zu geben, darüber zu spekulieren, wie man das Buch wiederbeschafft: ein Sturmangriff auf Rangnids Lager oder lieber ein heimlicher nächtlicher Einbruch? Oder sollte man gar versuchen, sich mit ihr zu einigen?

Wenn sich in der Runde jedoch wildniserfahrene Charaktere befinden, können die jetzt ihre Stärken ausspielen – dazu sollten Sie ihnen aber auch Gelegenheit geben.

Sollten Sie jedoch mit einer Runde aus (Studier- oder Schank-) Stubenhockern gestraft sein, dann übernimmt Gestroj oder ein Ordenskrieger die Rolle des Kundschafters. Bei den Neersander Kriegern stehen häufige Expeditionen in die Niederwalsberger auf dem Lehrplan.

Das Überwals ist eigentlich eine gefährliche Gegend für Zweibeiner. Dass die Helden das jetzt kaum zu spüren bekommen, liegt an ihrem possierlichen und menschenfreundlichen Begleiter. Leibhaftige Begegnungen mit Wildschweinen, Wölfen, Walbergwiddern oder Schädeleulen werden sind nur eine Vorahnung dessen, was ihnen eigentlich alles zustoßen könnte – wenn Sie wollen, können Sie auch einen der Ordenskrieger die Helden aufklären lassen, warum es hier so 'ruhig' ist. Von den übernatürlichen Bewohnern sind eher Spuren zu finden: Schneisen im Wald, die von der Landung eines Drachen herrühren, Hexentanzplätze, ein verdrehter Baumstamm tief im Wald, unter dessen Rinde sich eine menschliche Gestalt abzeichnet.

Noch überzeugender wird es, wenn Sie Alrik zuerst beiläufig, dann immer drängender eine Rast vorschlagen lassen. Rasten die Helden, stoßen sie eine Meile nach ihrem Lagerplatz auf die frischen Spuren eines Schwarzbären – hören sie nicht auf Alrik, begegnen sie dem Untier leibhaftig ...

Der Pfad führt durch das dichte Unterholz, manchmal müsst ihr auch den Bach durchqueren und auf der anderen Seite weitermarschieren. Immerhin hat euch aber jemand vor einigen Tagen die mühselige Arbeit abgenommen, den Weg erst freizumachen, und so kommt ihr recht gut voran. Alrik weicht euch nicht von der Seite, fröhlich plaudernd – mal mit euch, mal mit den leckeren Muschelchen am Grunde des Bachbetts.

So geht es einen ganzen Tag lang. Gegen Mittag erreichen die Helden eine Stelle, an der die Piraten offensichtlich gelagert haben, vermutlich sogar auf dem Hin- und auf dem Rückweg. Sie haben hier eine richtige Feuerstelle aus Steinen errichtet, die augenscheinlich auch früher schon häufiger benutzt worden ist. So langsam sollten sich die Helden auch fragen, warum die Piraten nicht die geringsten Anstalten gemacht haben, ihre Spuren zu verwischen. Auf diese Weise könnte doch jeder über kurz oder lang zu ihrem geheimen Lager finden – fühlen sich Rangnids Leute so sicher oder sind sie so leichtsinnig? Ihr eigenes Nachtlager müssen sich die Helden einige Stunden später selber suchen. Wieder können sich wildniserfahrene Charaktere hervortun.

Wenn Sie es nicht anders planen, wird in der Nacht nichts Dramatisches passieren. Bemerkenswert ist höchstens, dass auch in der Nacht die Tiere des Waldes nicht verstummen und immer wieder Vogelgezwitscher zu hören ist – selbst von Vögeln, die eigentlich tagaktiv sein sollten (*Tierkunde*).

ALRIKS ABSCHIED

Etwa zwei Stunden seid ihr am nächsten Morgen gewandert, da heißt es Abschied nehmen: Der Pfad mit den Spuren der Piraten entfernt sich vom Bach und führt eine Hügelflanke hinauf – da kann euch Alrik nicht mehr folgen. Gut gelaunt winkt euch der Otter noch einmal zu, bevor er sich auf den Rückweg macht.

Ab diesem Punkt wird die Reise für die Helden deutlich bedrohlicher. Streuen Sie ab jetzt nach Belieben auch unangenehmere Begegnungen ein.

Eine gute Stunde seid ihr bergauf gestapft. Der Wald hat sich gelichtet, ab und zu konntet ihr schon schroffe graue Felsen durch die Bäume sehen. Auf dem trockenen Boden voller Tannennadeln sind die Spuren nicht mehr so deutlich zu erkennen, aber dass hier ein Pfad verläuft, ist nach wie vor unverkennbar.

(*Später:*) Oben auf dem Bergsattel – fast schon ein kleiner Pass – habt ihr einen guten Blick auf die Umgebung. Soweit das Auge reicht, nur graue Berge und dunkelgrüner Wald.

(*Noch später:*) Unten im Tal auf der anderen Seite findet ihr wieder einen Lagerplatz. Er scheint noch häufiger genutzt zu werden als der erste, hier hat sich sogar jemand die Mühe gemacht, etwas Brennholz zu stapeln. Nicht weit entfernt zweigt ein anderer Pfad ab, Richtung Norden, auf den Walsach zu. Die Spuren führen aber weiter nach Osten, bergauf.

Gegen Nachmittag wird es immer steiler: Die Helden müssen die erste richtige Bergkette überqueren. Nachts können sie sich auf dem kahlen Pass eine windgeschützte Stelle suchen. Auch diesmal passiert nichts, abgesehen von Feuerschein weit entfernt am östlichen Horizont. Senkrecht schießen lodernde Fontänen in den Nachthimmel, manchmal verdeckt von riesenhaften Schatten – als tanze dort ein Drache um einen Feuerberg. (Wenn keinem der Helden dabei mulmig wird, spricht Gestroj die Frage aus, die in der Luft hängt: "Können

wir uns eigentlich sicher sein, dass Hauptmann Fulmador auch ein Otter ist?“)

Im Laufe des nächsten Tages stoßen die Charaktere dann auf eine Stelle, an der sich Rangnids Leute mit Mjeskos Spähern ein Gefecht geliefert haben.

SCHAUPLATZ EINES GEFECHTS

Jenseits dieser Bergkette ist die Landschaft karger geworden – so weit ist der Frühling noch nicht in die Berge vorgedrungen. Auf einer mit mageren Gräsern bewachsenen Lichtung bietet sich euch ein unschöner Anblick. Der Boden ist ringsherum aufgewühlt, auf einem Findling ist deutlich ein eingetrockneter Blutfleck zu erkennen, ein zerbrochener Säbel liegt am Fuße eines Baumstammes – hier hat ein erbitterter Kampf getobt. Ein paar Schritte in den Wald hinein erkennt ihr einen großen, länglichen Steinhaufen, der erst kürzlich von Menschenhand aufgehäuft worden sein muss.

Der Steinhaufen ist offensichtlich ein Grab. Jemand hat sich die Mühe gemacht, auf jeden einzelnen Stein – selbst auf die kleinen Kiesel, mit denen die Ritzen zwischen den größeren Brocken ausgestopft sind – mit Ruß ein Boronsrad zu malen. Fast macht es den Eindruck, als seien die Steine nicht aufgehäuft worden, um den Toten zu schützen, sondern die Lebenden ...

In den Boden hineingestampft findet ihr ein zerrissenes Lederband, wohl eine Halskette. Ein solches Amulett habt ihr aber noch nie gesehen: ein daumenlanger Holzstab, an dessen oberen Ende sich traubenartig viele kleine weiße Kügelchen mit je einem schwarzen Punkt darauf befinden.

Mittels *Fährtsensuchen*-Proben lässt sich der Ablauf des Kampfes einigermaßen rekonstruieren. Es fragt sich nur, ob die Helden daraus die richtigen Schlüsse ziehen.

Die Begegnung hat schon vor einigen Tagen stattgefunden – als die Piraten auf dem Hinweg zum Treffen mit Siljan waren.

Sechs von Rangnids Piraten haben hier zwei von Mjeskos Spähern überrascht. Der Kampf war heftig, aber kurz. Am Schluss waren die Späher tot und einer von Rangnids Leuten schwer verwundet.

Man begrub die Toten, so gut es ohne geweihten Beistand ging. Dann bauten die Piraten eine Trage, mit der zwei von ihnen den Verwundeten zurück ins Lager schafften, während die übrigen drei sich zum Walsach aufmachten.

Das Grab zu öffnen ist eigentlich nur denkbar, wenn ein Geweihter noch ein korrektes Begräbnisritual vollziehen will, ansonsten wird Gestroj (hoffentlich nicht als einziger!) heftig protestieren. Darin liegen die Leichen eines Mannes und einer Frau in Söldnerkluft, die ganz offensichtlich im Kampf gestorben sind. (*Heilkunde Wunden*:) Die Frau hat Striemen im Nacken, die darauf hindeuten, dass ihr eine Kette abgerissen worden ist. Der Mann trägt in der Tasche seines Wamses einen aus Birkenholz geschnitzten 'Eiskristall', aus dem einige scharfkantige Splitter hervorragen.

Götter und Kulte, Magiekunde: In dieser Form ist das kein firungefälliger Talisman, sondern eher einer seines Gegenspielers Nagrach. Das Amulett der Frau ist ein Augenstab – ein Symbol für Blakharaz, den Herrn der Rache. Beides sind Dinge, die bei Söldnern von Borbarads Schergen die zwölfgöttlichen Talismane ersetzen; es sind bloße Glücksbringer (wenn man das so sagen darf) ohne magische Wirkung.

Auf wessen Seite die Toten standen (auch wenn sie selbst vermutlich keine Paktierer waren), ist damit klar. Man sollte also schleunigst Sorge tragen, dass die Leichen borongefällig bestattet werden.

Übrigens sind dies die ersten 'unabhängigen' Hinweise, dass eine Gruppe von Piraten am Walsach sich von den Zwölfen vollends abgewandt hat. Mit diesen Informationen konfrontiert, werden die Ritter des Widderordens den Helden vielleicht auch ihr Wissen von Mjeskos Blakharaz-Pakt mitteilen.

FULMADOR

Ein paar Stunden sind vergangen, seit ihr die Lichtung mit dem Grab hinter euch gelassen habt. Inzwischen verläuft der Pfad wieder an einem Bach entlang; diesmal folgt ihr dem Wasserlauf aber stromabwärts Richtung Osten. Von einem schmalen Rinnsal, das gerade mal einen Spann breit ist, erweitert sich der Bach allmählich auf gut einen Schritt. Am frühen Nachmittag erreicht ihr wieder einen der von den Piraten angelegten Lagerplätze, der Bach durchfließt hier einen kleinen Teich, der von tiefhängenden Zweigen fast verdeckt wird. Aus dem Teich ist Planschen zu hören, dann eine wohlbekannte Stimme: "Da seid Ihr ja schon!" Alrik hat euch hier erwartet: "Hauptmann Fulmador hat mir gesagt, dass ich Euch hier in Empfang nehmen soll, Herr Mensch-mit-rotem-Bart." "Oh, Ihr werdet ihm schon bald begegnen. Er ist auf dem Weg hierher – und Fulmador ist schnell wie der Wind."

Eine gute halbe Stunde seit ihr weitermarschiert, da hält Alrik plötzlich bei seinem munteren Geplapper inne und lauscht.

"Na, dann werdet Ihr ihn ja jetzt kennen lernen", sagt er. "Fulmador ist bald da, ich kann ihn schon hören."

Ist das nur das Rauschen des Windes im Blätterdach oder das Geräusch von großen Schwingen? Ist Fulmador gar einer jener Drachen, die hier leben sollen?

Die Baumkronen einige Dutzend Schritt vor euch bewegen sich heftiger, als sie es bei diesem leichten Wind eigentlich tun sollten. Die kleinen Tiere des Waldes stieben davon – ein Eichelhäher flattert empört krächzend beiseite, ein Eichhörnchen hüpf behände von Ast zu Ast. Dann verstummt das Blätterrauschen. Die Ruhe vor dem Sturm?

...

In die gespannte Stille hinein dröhnt eine tiefe, gereizte Stimme im reinsten Kasernenhoftton: "Worauf wartet ihr? Auf den Herbst? Der kommt erst in vier Monden. Also los, Marsch!"

Verwirrt blickt ihr euch nach dem Ursprung der Stimme um. Doch da ist nur das Eichhörnchen, das sich auf einem Ast in der Nähe niedergelassen hat und euch – ist das mög-

lich? – durchdringend mustert. Das soll der größte Krieger der Biestinger sein?

... was übrigens auch erklären würde, warum ein Eichhörnchen im Fensterbild des Rondra-Tempels zu Neersand dargestellt ist. Hier ist es wieder Zeit für Déjà-vu-Erlebnisse für Krieger: Fulmador klingt exakt so wie der schärfste Ausbilder, den dieser Held je hatte. So abwegig ist der Gedanke, die Biestinger seien verwandelte Theateritter, nach einer Begegnung mit *diesem* Exemplar gar nicht mehr ...

Fulmador wird die Helden knapp nach besonderen Ereignissen auf dem Marsch befragen. Wenn sie von dem Kampfplatz berichten, kann er ihnen kurz erklären, dass das Späher von Mjesko Einhand gewesen sein müssen.

Fulmador hat nun auf einem unteren Ast eines knorrigen Walschnussbaumes Platz genommen, so dass er euch Auge in Auge gegenüberhockt. “So, genug mit dem freundlichen Geplauder!”, schnarrt er. “Was genau wollt ihr hier?”

Es sollte eindeutig sein, dass sich dieser Kerl nicht mit Ausflüchten abspesen lässt. Wenn die Helden also von dem Buch erzählen, wird er hellhörig und verlangt eine genauere Beschreibung. Wird die geliefert, reibt sich der Hauptmann – inzwischen scheint es schon fast natürlich, ein Eichhörnchen so zu nennen – mit den Pfoten über die Schnauze und fragt: “Thoras Buch? Wieso ist es nicht da, wo es hingehört?”

Das können die Helden nun ebenfalls ausführlich erklären, vermutlich werden sie aber auch selber ein paar neugierige Fragen stellen wollen. Auf die wird Fulmador nicht gerade erschöpfend antworten: “Natürlich weiß ich, wer Thora ist. Sie ist schließlich keine Unbekannte für uns.”

“Und ob ich das Buch kenne. Ich weiß sogar recht genau, von wem einige der Kapitel stammen.”
Diese Sätze können natürlich so verstanden werden, als hätten

die Biestinger – vielleicht gar Fulmador persönlich – Thora ihr Wissen preisgegeben, damit es in dem Buch niedergeschrieben werden könne. Man könnte allerdings auch auf den Gedanken kommen, dass Fulmador blufft – auch das ist schließlich alte Kriegertaktik. Mehr bekommt man aus ihm leider nicht heraus.

EINE ABKÜRZUNG

Fulmador scheint mit euren Antworten zufrieden zu sein. Urplötzlich ruft er: “Los, alle rauf hier, aber zack-zack!” und scheint dabei offensichtlich den Baum zu meinen, auf dem er gerade sitzt.

Einem Helden, der sich auf *Fährtensuchen* versteht, können Sie am Fuße des Baumes eine Probe zugestehen. Bei Gelingen stellt er verblüfft fest, dass die Spuren der Piraten hier enden. Was jetzt folgt, dürfte auf die Helden wie reine Schikane wirken. Fulmador dirigiert alle auf den Baum hinauf (ja, auch den gemütlichen Magus!) und spart dabei nicht mit Anfeuerungsrufen oder hämischen Bemerkungen. Wenn alle oben sind, huscht er einen langen Ast entlang, hüpfert auf den Ast eines benachbarten Baumes und ruft: “Mir nach!”

Die Helden müssen es ihm nachtun, glücklicherweise ist der Abstand zwischen den Ästen gerade einmal zwei Spann, und man kann sich an anderen Zweigen festhalten. Kaum sind alle glücklich auf dem anderen Baum angelangt, befiehlt ihnen der Hauptmann, hinunterzuklettern (“Keine Müdigkeit vorschützen!”). Na, hätte man sich das nicht sparen können?

Fulmador verschweigt den Helden zwei Dinge: Zum einen führt er sie mit Hilfe dieser scheinbar sinnlosen Kletterei durch eine Art Feentor, wodurch sie mehrere

Dutzend Meilen in einem Hüpfert zurücklegen. Zum anderen kann die Gruppe alle Pläne, Rangnids Versteck auskundschaften, abschreiben: Das Ziel ist mitten im Piratenlager.



KAPITEL 5:

BEI DER PEBELBRINGER-OTTA



Für wen hält sich dieser Fulmador? Jagt euch erst den einen Baum hinauf und dann gleich den nächsten wieder hinunter. Für solche kindischen Spielchen habt ihr wahrhaftig keine Zeit ...

Aber schon im nächsten Augenblick schluckt ihr alle Schimpftiraden, die euch auf den Lippen lagen, verblüfft hinunter. Eure Umgebung hat sich völlig verändert. Noch immer steht ihr am Fuße des Baumes, den ihr gerade hinuntergeklettert seid. Aber der Wald ist sehr viel lichter geworden – euer Baum steht nun am Ufer eines Flusses.

Der Fluss ist nicht ganz so breit wie der Walsach, aber immerhin ganz offensichtlich schiffbar. Was hier vor Anker liegt, sorgt allerdings für die nächste Überraschung: Es ist ein Drachenboot!

Auch wer sich umblickt, mag sich wie in Thorwal fühlen. Das liegt zum einen an dem Langhaus, dessen Schindeldach sich ein paar Schritt oberhalb des Uferstreifens unter einige Nussbäume duckt. Viel mehr liegt es aber an der zwei Schritt großen, überaus muskulösen Frau mit den dunkelblonden Locken, bei der es sich nur um Rangnid Thorkillsdottir handeln kann, die berühmte Walsachpiratin.

Die Thorwalerin wirkt auf den ersten Blick zwar etwas überrascht, fängt sich aber schnell.

“Hauptmann Fulmador”, ruft sie, “was hast du mir denn da für Nüsse von den Bäumen geschüttelt?”

Der Tonfall mag belustigt und sogar freundlich klingen, aber Rangnid hat die Hand an ihrer Streitaxt – einer Orknase, um genau zu sein. Um sie herum scharen sich ihre Leute: Die meisten sind blasse Sewerier, die ihrer Anführerin nur bis zur Schulter reichen – doch mit ihren Säbeln, Äxten oder Knüppeln werden sie wohl umzugehen wissen.

Gut zwei Dutzend Leute stehen den Helden hier gegenüber – ein Angriff wäre reiner Selbstmord. Also bleibt nichts anderes übrig als zu verhandeln.

Wer von euch schon einmal in Thorwal gewesen ist, fühlt sich unwillkürlich wieder dorthin zurückversetzt.

Ihr habt euch im Schatten vor dem großen Tor des Langhauses auf Baumstümpfen und Findlingen niedergelassen. Zwar beäugen euch Rangnid und ihre Leute noch mit einem gesunden Misstrauen, aber das hält die Thorwalerin nicht davon ab, aus der Kühle des Hauses erst einmal einen ordentlichen Krug Meskinnes für alle herbeizuschaffen.

Fulmador hat sich derweil mit den Worten: “Ich habe meine Pflicht getan, jetzt tut ihr die eure!” verzogen – das ist eine Sache, die wohl die Menschen unter sich ausmachen sollen.

Nachdem Rangnid jedem von euch einen Becher bis zum Rand gefüllt hat, lässt sie sich ächzend auf einem Baumstamm nieder.

“So, Jungs und Mädels, runter damit!”, prostet sie euch zu und nimmt selbst einen herzhaften Schluck. Dann wischt sie sich mit dem Handrücken über den Mund, räkelte sich wohligh und sagt: “Und nun raus mit der Sprache – warum seid ihr hier?”

LASST UNS DARÜBER REDEN ...

Als erstes sollten die Helden der Piratin wohl klarmachen, dass sie als friedliche Unterhändler und nicht als Angreifer gekommen sind (auch wenn das nicht ihr Plan gewesen sein mag ...). Dementsprechend sollten sie als Gäste und nicht als Gefangene behandelt werden.

Glücklicherweise ist Rangnid den Helden nicht feindlich gesinnt – sie vertraut da ganz auf das Urteil der Biestinger (und die zahlenmäßige Überlegenheit ihrer Bande). Mit besonders ehrenhaften Helden (Krieger, Geweihte der Rondra oder gar des Praios) tut sie sich aber etwas schwer, was ohne Zweifel auf Gegenseitigkeit beruhen wird. Wenig Sympathien hegt sie auch für Magier (vor allem Schwarzmagier) und ähnlich finstere Gestalten, und sewerische Adlige haben bei ihr und ihren Leuten keinen guten Stand (weswegen Gestroj das Reden nur zu gern den Helden überlässt). Alle anderen dürften mit der Thorwalerin klarkommen.

Auf das *Zechen* sollte man sich verstehen, denn die Verhandlungen vor dem Langhaus werden von Unmengen an Gebräutem und Gebranntem begleitet – und den dritten Becher Meskinnes abzulehnen ist eine sichere Methode, Rangnid zu verärgern.

Ihr das Schreiben von Bewahrer Jesidoro vorzuweisen, ist ein erster Schritt. Sie kann es zwar nicht entziffern, aber natürlich ist Rangnid eine wahre Verehrerin des Meeressgottes und wird sich bemühen, Wünsche seiner Kirche zu erfüllen.

Andererseits ist sie gerissen und denkt an ihre treuen Bandenmitglieder. Daher fordert sie Gegenleistungen. Den Helden ihre guten Waffen abzuschwatzen, versucht sie eher halbherzig. Ihre Forderungen drehen sich zunächst um individuelle Kleinigkeiten – der Heilmagier soll sich um den Piraten kümmern, der in dem Kampf gegen Mjeskos Späher verwundet wurde, die Bardin soll Rangnid das Lied von Hetmann Faenwulf vortragen (und es am besten dabei gleich der jungen Piratin Petjaska mit der schönen Altstimme beibringen).

Wenn Rangnid aber bemerkt, dass die Helden gute Verbindungen zum Widderorden haben, wittert sie ihre Chance. Vielleicht kommt die Gruppe sogar von selbst auf die Idee, die Tatsache auszunutzen, dass man in Mjesko einen gemeinsamen Feind hat. Ansonsten gibt Rangnid Hinweise in diese Richtung

(für ihre Verhältnisse geradezu subtil: "Sag mal, kannst du nicht bei eurer Hetfrau ein gutes Wort für mich einlegen?"). Dem Angebot einer weitergehenden Zusammenarbeit mit dem Orden wäre die Piratin nicht abgeneigt. Ob das nun ein Waffenstillstand, ein Nichtangriffspakt, Austausch von Informationen oder gar ein richtiges Bündnis verknüpft mit einer Amnestie wird, werden die Helden nicht entscheiden können. Sie dürfen aber versprechen, sich bei Ordensmeisterin Dobrischanja und Kronvögtin Tjeika für ihr Anliegen einzusetzen. (Bei einer misslungenen *Zechen*-Probe werden sie sich eventuell zu Zugeständnissen hinreißen lassen, die sie gar nicht erfüllen können. Aus einer solchen Zwickmühle müssten sich die Helden dann erst einmal herauswinden.) Wenn man sich soweit einig ist, wird Rangnid allerdings noch mit einem letzten Problem herausrücken:

ÜBERRASCHENDE ENTWÜLLUNG

Na, das ist ja erstaunlich gut gelaufen! Auch wenn euch allen mehr oder weniger der Schädel brummt – was ihr heute hier herausgeschlagen habt, wird die Lage am Walsach stark verändern. Zur Feier des Tages holt Rangnid nun sogar das Krüglein mit dem echten Premer Feuer hervor – wo sie das wohl herhaben mag? – und kredenzt jedem von euch einen kräftigen Schluck. "Auf neue Verbündete!", prostet sie euch zu. Sie leert ihren Becher in einem Zug, schüttelt sich wohligh und fügt dann hinzu: "Das Buch kann ich euch aber nicht geben."

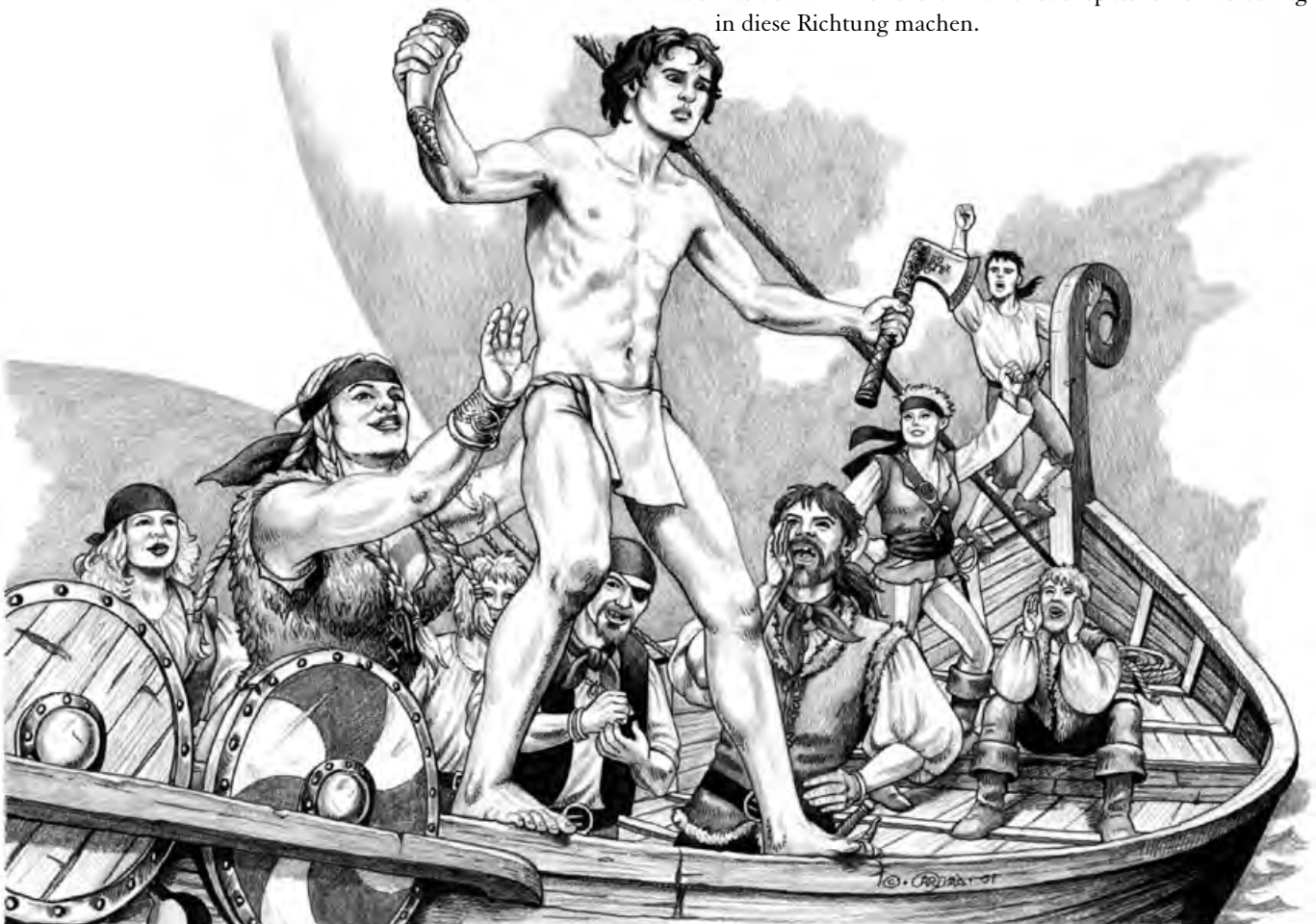
Vermutlich werden sich die Helden jetzt erst einmal an dem guten Feuer verschlucken. Es sah doch so aus, als sei alles geklärt! Rangnid hat aber Fulmador versprochen, auf das Buch Acht zu geben – wenn sie es nun den Helden überlässt, würde sie ihren Schwur brechen, und das würde keine echte Thorwarlerin tun. Gut möglich, dass die Helden dafür sogar Verständnis haben.

Nach einigen fruchtlosen Versuchen, die Piratin umzustimmen, sollten die Helden auf den Gedanken kommen, ob es nicht eine Möglichkeit gibt, das Buch mitzunehmen und Rangnid trotzdem ihren Eid wahren zu lassen. Dazu kommt es auf den genauen Wortlaut des Versprechens an: Rangnid hat geschworen, "dass ich und meine Otta drauf aufpassen, das wohl!"

Sie wird sich gerade noch dazu durchringen können, es dem Neersander Efferd-Tempel bzw. Hochwürden Jesidoro als rechtmäßigem Besitzer zu überlassen – aber den entrückten Geweihten hierher schaffen? Das ist wohl nur die zweitbeste Lösung. Leider sind die Helden nur seine Beauftragten – das reicht nicht, um Rangnids Versprechen zu erfüllen.

DIE OTTAJARA

Die eleganteste Lösung ist eine, auf die aufrechte Helden nicht unbedingt kommen werden. Mit Hilfe der beliebten meisterlichen Zaunpfähle könnte es trotzdem funktionieren: Rangnid betont jedes Mal, dass sie und ihre Otta auf das Buch aufpassen sollen. Wenn das Buch die Otta nicht verlassen darf, na – dann müssen die Helden eben Mitglied der Otta werden. Irgendeiner der Helden wird hoffentlich früher oder später einen Vorschlag in diese Richtung machen.



Wenn keiner auf diese Idee kommt, dann müssen sie versuchen, Rangnid zum Mitkommen zu überzeugen. Wenn ihr ein (in ihren Augen) wirklich vertrauenswürdiger Held freies Geleit verspricht, wird sie sich darauf einlassen – dann kann sie immerhin gleich selbst mit “der Hetfrau im Süden” reden. Weitere Alternativen sind Mangelware – Fulmador weigert sich kategorisch, Rangnid von ihrem Schwur zu entbinden: “Nichts da. Wo kämen wir hin, wenn man jeden Schwur nach Belieben lösen könnte? Kommt gar nicht in Frage!”

Für ehrenhafte Helden ist das ein nachvollziehbarer Standpunkt.

Einige der Umstehenden können ein Lachen nicht unterdrücken bei dem Gedanken, dass [der gemütliche Magus oder sonst ein unsportlicher Held] diese Prüfung ablegen soll. Auf Rangnids Gesicht steht ein breites Grinsen. “Ihr wollt die Ottajara ablegen?”, dröhnt sie. “Na denn mal Prost!”

Für abwegig hält keiner der Piraten diese Idee (außer bei erwähntem Magus vielleicht). Erstens begreifen sie, dass die Ottajara eine Möglichkeit ist, das unheimliche Buch nach Neersand zu schaffen, ohne dass Rangnid ihren Schwur gegenüber Fulmador brechen muss. Zweitens – ob das den Helden auch klar ist? – gehen die Charaktere damit eine Verpflichtung gegenüber Rangnid und ihrer Bande ein. Sie müssen dann gewissermaßen im eigenen Interesse ihre Versprechungen wahr machen, sich bei Ordensmeisterin Dobrischanja und Kronvögtin Tjeika für Rangnids Anliegen (die dann sozusagen auch ihre eigenen sind) einzusetzen.

Um Mitglieder der Nebelbringer-Otta zu werden, müssen die Helden die traditionelle Ottajara ablegen. Jeder Prüfling bekommt eine Axt und ein mit Meskinnes gefülltes und mit einem Lederdeckel verschlossenes Trinkhorn (den Thin) in die Hände gedrückt. Dann muss er am Heck des Drachenschiffes mit Axt und Thin in der Hand ins Wasser springen, die gesamte Länge des Schiffes durchtauchen, am Bug mit Hilfe der Axt wieder an Bord klettern und zu guter Letzt das Horn in einem Zug leeren.

Das erfordert Proben auf *Schwimmen*, *Klettern* und *Zechen*, jeweils mit einem Aufschlag von 4 Punkten. Bei Helden, die Rangnid sympathisch sind, ist sie so gnädig, das Trinkhorn nicht bis zum Rand zu füllen, so dass nur eine *Zechen*-Probe +1 zu bestehen ist.

Je ‘edler’ ein Charakter ist (also auch je höher sein Sozialstatus ist), desto eher erlauben sich die Piraten einen rauen Scherz (denn natürlich dient die Ottajara auch der Belustigung). Der kann darin liegen, dass Rangnid dem Helden einen kräftigen Schubs über die Reling versetzt, während er gerade noch tief durchatmet: Wegen der Überraschung steigt der Zuschlag auf die *Schwimmen*-Probe von +4 auf +7. Oder der Stiel der Axt ist eingeseift: Während der Tauchens entstehen merkwürdige Schaumblasen, die *Klettern*-Probe ist dann um weitere 4 Punkte erschwert (also insgesamt +8). Oder das Horn ist nicht mit Schnaps, sondern einem gallenbitteren Kräutersud gefüllt: Statt der *Zechen*- wird eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +4 fällig.

Übrigens kann ein *Feenfreund* auf Hilfe hoffen: Im Wasser ergreift ihn eine ganze Schar von Ottern und zerrt ihn mit

atemberaubender Geschwindigkeit unter dem Schiff hindurch – und falls er beim Klettern Probleme hat, dann schieben sie unter albernem Gekichere auch noch ein wenig an.

Wer die Ottajara nicht im ersten Anlauf schafft, darf sie nur dann noch einmal probieren, wenn alle anderen sie ebenfalls versucht haben.

Im zweiten Versuch nach einer ordentlichen Verschnaufpause hat sich der Held an das *Schwimmen* und *Klettern* ein bisschen gewöhnen können, so dass die Proben jeweils nur noch um 2 Punkte erschwert sind, außerdem verzichten die Piraten dann auf ihre groben Späße.

Außer im Notfall wird Gestroj (oder ein anderer Begleiter vom Widderorden) auf die Ottajara verzichten. Der Gedanke, eine Aufnahmeprüfung für eine Piratenbande abzulegen, ist ihm erkennbar nicht recht geheuer.

Es müssen ohnehin nicht alle Helden die Ottajara ablegen. Eigentlich reicht es, wenn einer sie schafft – nur sind alle neuen Mitglieder der Otta ebenfalls an Rangnids Versprechen gebunden, das heißt, sie dürften das Buch nicht einmal ihren Kameraden überlassen, wenn diese nicht zur Otta gehören. Das könnte auf dem Rückweg logistische Probleme verursachen. Wenn beispielsweise der Kundschafter das Artefakt keinen Augenblick unbeobachtet lassen darf, muss jemand anders auf die Jagd gehen.

Als [der letzte ernsthafte Kandidat] das Trinkhorn wieder absetzt, es kurz umdreht, um zu beweisen, dass es leer ist, und sich dann zu den Piraten wendet, stößt Rangnid einen lauten Jubelschrei aus: “Mädels, Jungs, wir haben Zuwachs bekommen! Das muss gefeiert werden, bei Swafnir!”

Über den Rest des Abends wollen wir einen gnädigen Mantel des Schweigens decken. Es beginnt eine ausgelassene Feier, bei der – wiederum – der Meskinnes in Strömen fließt, die Bardin noch zum Singen aufgefordert wird, wenn sie längst schon nur mehr heiser krächzt, und alle sich fröhlich verbrüdern. Das ganze soll durchaus wie der Abschluss des Abenteuers wirken. (Keine Angst, es kommt noch etwas hinterher.)

AUFBRUCH

Am nächsten Morgen – genauer gesagt: am späten Vormittag des folgenden Tages – sind Rangnid und die Helden wieder ansprechbar, wenn auch etwas licht- und lärmempfindlich.

Um den ‘Werwolf’ der Helden zu simulieren, sollten Sie kurzerhand jedem zwei Punkte KL, IN, CH, FF, GE und KO abziehen.

Für jeden Talentpunkt, der bei einer *Zechen*-Probe (stellvertretend für einen langen Abend) übrig bleibt, kann der Held einen beliebigen dieser Abzüge um einen Punkt verringern. Vollkommen wiederhergestellt sind die Charaktere erst nach einer weiteren Nachtruhe.

Die Gruppe hat daher die Wahl, noch heute mit brummendem Schädel loszumarschieren oder einen weiteren Tag im Piratenlager zu verträdeln.

Nichtsdestotrotz kommt nun der rechte Zeitpunkt, der Gruppe das Buch zu übergeben.

Selbst Rangnid spricht heute deutlich leiser als sonst, und ihre Bewegungen sind ebenfalls etwas unbeholfen – immerhin, ihr habt es geschafft, einer Thorwalerin einen ‘Wolf’ zu verpassen.

“Jetzt wird’s aber höchste Zeit, dass ich euch das Buch zeige”, flüstert sie. In der Halla des Langhauses räumt sie einen Stapel Felle beiseite, darunter liegt die langgesuchte Letzte Gabe der Theaterritter.

Es handelt sich um einen wuchtigen Foliant, gebunden in dunkelrotes Leder. Auf der Vorderseite prangt der weiße Löwe, das Wappen der Theaterritter. Das Werk ist gut verschnürt: eine aus blauen und grünen Fäden geflochtene Kordel ist so eng um das Buch geknotet, dass es sich keinen Fingerbreit öffnen ließe. Die Schleife ist zusätzlich noch mit einem Siegel gesichert, das ein Steuerrad in einem Kreis springender Delphine zeigt.

Rangnid fasst vorsichtig die Kordel an der Oberseite des Buches an, so dass sie den Folianten hochkant aufheben und zu euch hinüberreichen kann.

“Vorsicht!”, zischt sie, als der erste von euch nach der Gabe greifen will.

Sobald ein Held den Einband des Buches berührt (*IN-Probe*, ob er Rangnids Warnung rechtzeitig beachtet), durchzuckt ihn ein stechender Schmerz. Auf seiner Schwerthand (auch wenn das die andere Hand ist) erscheint quer über die Handfläche ein Schnitt wie von einem scharfen Messer. Er erleidet W6 SP; die gleiche Punktzahl muss er als Malus auf seinen AT- und PA-Wert verteilen (bis zur Heilung) und auf eine *MU-Probe* aufschlagen, wenn er das Buch nochmals berühren will (so viele Tage, wie seine KL beträgt).

Nur an der Kordel kann man den Folianten gefahrlos anfassen. Da man ihn für den Transport ohnehin gut verpacken muss, ist dieses Problem für die Helden wohl lösbar. (Nur der Vollstän-

digkeit halber: Bei jeder folgenden absichtlichen Berührung des Buches erleidet der Neugierige wiederum W6 SP, davon einen *permanent*. Sobald die verlorenen LP die Hälfte seines KO-Wertes (abgerundet) erreichen, ist die Schwerthand unheilbar verdorrt!)

ABREISE

Nach den letzten Reisevorbereitungen kann man sich auf den Weg zum Walsach machen. Bis zum Dörfchen Gorbitz an der Hursachmündung ist es nicht ganz ein Tagesmarsch; der Weg ist nicht zu verfehlen.

Als ihr das Lager der Piraten verlasst, könnt ihr erkennen, wie gut es verborgen ist. Der Flussarm des Hursach ist so mit Schilf und Wasserrausch überwachsen, dass er selbst auf den zweiten Blick nur wie ein schmales Rinnsal wirkt, durch das niemals ein Schiff passen würde.

Euer Weg führt euch am rechten Ufer des Hursach stromabwärts. Der Fluss selbst ist vielleicht ein Dutzend Schritt breit; an den ausgedehnten Kiesstreifen an beiden Ufern ist zu erkennen, zu welcher Breite er zur Schneeschmelze anschwillt. Ihr wandert über den knirschenden Kies, dann wieder auf einem Pfad durchs Unterholz, aber immer in Sichtweite des Flusses.

Gefährliche Begegnungen mit Kreaturen des Überwals sind hier keine zu befürchten. Die wahren Herrscher dieser Gegend haben nichts dagegen einzuwenden, dass Menschen von hier *verschwinden*.

Aber leider wird der Marsch dennoch nicht ganz glimpflich abgehen. Ganz beiläufig sollten Sie deshalb fragen, in welcher Reihenfolge die Helden marschieren. Da so etwas Spieler hellhörig macht, müssen Sie sie danach ein wenig mit Landschaftsbeschreibung und dergleichen einullen.

DAS LETZTE GEFECHT

WO HAT BOSJEW GESTECKT?

Nachdem seine Suche nach dem Buch auf dem Schiff vergeblich geblieben ist, hat Bosjew die richtigen Schlüsse gezogen. Auch ihm ist die Beobachtung durch die Biestinger aufgefallen, und er weiß um ihre Zusammenarbeit mit Rangnid. Aus Gorbitz und anderen Dörfern der Gegend hat er rasch einige Leute zusammengetrommelt und sich mit ihnen auf den Weg hursachaufwärts gemacht, wo er Rangnids Lager vermutet. Nachdem ein Späher gemeldet hat, dass die Helden sich im Lager befinden, beschloss er, ihnen an geeigneter Stelle einen Hinterhalt zu legen.

Auf dem gut ausgetretenen Pfad seid ihr bislang ohne größere Probleme vorangekommen. Erst am frühen Nachmittag blühen euch Schwierigkeiten.

Vor euch erstreckt sich eine weite Kiesfläche. Von rechts mündet ein kleinerer Bach in den Hursach. Drei oder vier Schritt ist er breit, das klare Wasser ist höchstens hüfttief, so dass man hindurchwaten könnte. Wie breit und reißend er zum Winterende hin war, sieht man nicht nur an dem

Kiesbett, das sich zehn Schritt breit zu beiden Ufern des Baches erstreckt. Kurz vor der Mündung in den Hursach liegen zwei mächtige Baumstämme quer über dem Bachbett – er muss sie während der Schneeschmelze entwurzelt und bis hierher mitgerissen haben. Auf den Baumstämmen könnte man trockenen Fußes zum anderen Ufer balancieren. Auch einige größere Findlinge im Bachbett dürften als Trittsteine geeignet sein.

An dieser Situation soll zunächst das Überqueren der Furt gefährlich scheinen. Das ist aber halb so wild: Mit einfachen *Körperbeherrschungs*-Proben kommt man hinüber, ohne im Bachbett oder auf den feuchten Findlingen auszugleiten oder von einem der Baumstämme zu stürzen. Wenn sich die Helden dabei gegenseitig unterstützen (Seile etc.), kann die Probe sogar noch erleichtert werden.

Erst wenn der vermutlich kampfstärkste Held besonders verwundbar ist – nämlich mitten beim Überqueren des Baches –, schlagen die Schurken zu. Sie haben Zeit gehabt, diesen Hinterhalt vorzubereiten, und sind deswegen vor ihrem Angriff kaum in ihren Verstecken im Wald zu entdecken. Die Hälfte

von ihnen – darunter auch Bosjew – haben sich jenseits des Buches auf die Lauer gelegt, die andere Hälfte kann der Gruppe in den Rücken fallen.

Helden, denen eine Probe auf ihren *Gefahreninstinkt* gelingt, können während der ersten Aktion der Gegner handeln – alle anderen werden überrascht.

Die Attacke wird eingeleitet durch zwei Armbrustbolzen – gezielt auf diejenigen Helden, die wie die besten Kämpfer aussehen. Danach stürmen Bosjew und seine Schergen los. Die Zahl der direkten Angreifer entspricht der Zahl der Helden inklusive ihrer eventuellen Begleiter, dazu kommen noch die beiden Armbrustschützen, die sich weiter verborgen halten und ihren nächsten Schuss vorbereiten.

Du bist gerade vollauf damit beschäftigt, unbeschadet an das andere Ufer zu gelangen. Plötzlich bricht rings um dich herum das Chaos aus. Ein Sirren in der Luft, fast gleichzeitig ein stechender Schmerz in deiner Schulter, ein zorniger Ruf "Schnappt sie euch!" und hastige Schritte, die auf dem Kies knirschen. Ihr werdet angegriffen!

Bosjew

INI 10 AT 16 PA 13 TP 1W+5 (Schwert)

RS 2 LeP 38 AuP 40

KO 15 MU 13 GS 8 MR 4

Selbstbeherrschung: 14, Zäher Hund, Sonderfertigkeiten nach Wahl des Meisters

Richtwerte für die anderen Kämpfer

INI 10 AT 11 PA 9 TP 1W+3 (Säbel)

RS 1 LeP 29 AuP 29

KO 13 MU 12 GS 8 MR 3

Selbstbeherrschung: 7

(Das sind die durchschnittlichen Werte. Bei den einzelnen Gegnern mag es Abweichungen geben.)

Die Schützen haben einen *Attackewert Armbrust* von 20.

Auf dem Kies ist die Fortbewegung etwas erschwert. Die maximale GS vermindert sich um zwei Punkte – was von Bedeutung sein kann, wenn ein Held einem anderen zu Hilfe eilen will. Wer im Bachbett steht oder auf Steinen bzw. Baumstämmen balanciert, hat Abzüge auf die Kampfwerte, die Sie situationsabhängig festlegen sollten. Geschicktes Ausnutzen

AM ENDE EINER LANGEN REISE

Die folgende Szene ist so formuliert, dass die Gruppe Zuschauer im Efferd-Tempel ist. Besonders verdiente Charaktere können selbstverständlich auch als Teilnehmer mitwirken. In beiden Fällen sollten Sie den Text nicht stur vorlesen, sondern den Spielern stets Gelegenheit geben, die Reaktionen ihrer Helden darzustellen.

Die schimmernden Gwen-Petryl-Steine tauchen die Tempelhalle in ein Licht, als wäret ihr tief unter der Wasseroberfläche. So wirkt das Neersander Haus des Meeressgottes jetzt in der Nacht wie ein versunkenes Schiff – ihr

des Terrains (Deckung hinter den Baumstämmen, Werfen mit Kieselsteinen) können Sie dafür mit Boni belohnen.

Bosjews Schergen sind einfache Leute aus verschiedenen Dörfern am Walsach (Fischer, Jägerinnen, Bauern), die ihm noch einen Gefallen schuldig waren. Sie kämpfen bestenfalls halbherzig und werden zu fliehen versuchen, sobald es zu brenzlich wird.

Wenn die Helden in die Bredouille geraten, können Sie Alrik und Fulmador als rettende 'Kavallerie' ins Gefecht schicken. Der Otter wird dabei eher phexgefällig handeln (eine Schlinge aus einer Wasserpflanze bringt den Angreifer zu Fall), der Hauptmann todesmutig: Mit einem Sprung vom nächsten Ast (und seien es ein Dutzend Schritt!) mitten in das Gesicht des Gegners.

Bosjew versucht, so schnell wie möglich zum Träger des Buches vorzudringen – wenn er ihn erkennen kann, denn wenn das Buch in einem Rucksack verborgen ist, kann er nur Vermutungen anstellen. Er ist dabei absolut skrupellos. Ziehen Sie alle Register: Lassen Sie ihn sich einen Kampf auf Leben und Tod mit den Helden liefern, einen wehrlosen Charakter als Geisel nehmen, sich an dem Buch verletzen, zuletzt noch mit dessen Zerstörung drohen – und dann gönnen Sie ihm einen wahren schurkischen Abgang.

Da liegt er leblos da – Tempeldieb, Efferdfrevler, Mörder Posans. Seine Schergen – wenn sie noch laufen konnten – haben das Weite gesucht. Ihr könnt Eure Wunden versorgen und euch auf das letzte Stück Weges zum Walsach machen.

Natürlich sollte auch dieser Erzschorke eine göttergefällige Bestattung bekommen. Aber auf das Ausspielen der Liturgie können Sie an dieser Stelle genauso verzichten wie auf Talentproben auf *Heilkunde Wunden*.

DER RÜCKWEG

Die Rückreise ist schnell erzählt. In Gorbitz liegt die *Herzog Jucho* vor Anker – man hatte Bosjews Spuren bis hierher verfolgt und wäre am nächsten Morgen ins Überwals aufgebrochen. Flussabwärts bis Neersand kommt das Schiff gut voran, so dass man zum Ende des Perainemondes die Stadt erreicht. Dort kann man das Buch dem Bewahrer übergeben und die Ordensmeisterin über das überraschende Angebot Rangnids unterrichten.

habt den Anblick vor einigen Wochen schon einmal erlebt. Posan von Neersand, Leiter der Kriegerakademie, ist im rundergefälligen Kampfe gefallen; er ist tot und begraben. Heute Nacht heißt es, endgültig Abschied zu nehmen. Ein schweigender Fackelzug bewegt sich von der Ritterburg hinab in die Stadt, zieht zum Tempel des Meeressgottes. Die Fackelträger bleiben respektvoll vor dem Tor. Sjurjescha von Schosko, Adjutant und Nachfolgerin Posans, tritt in die Tempelhalle, hinter ihr tragen sechs Schüler der Akademie eine Bahre. Darauf liegt, bedeckt von der Flagge

des Bornlandes, das Schwert Posans. Gemessen und mit unbewegter Miene schreiten Sjurjescha und die anderen zur Delphinstatue, wo der Bewahrer sie erwartet. Die Kriegerin schlägt das Tuch auf der Bahre zurück, ergreift das Schwert und übergibt es dem Hochgeweihten. Der nimmt es an, betrachtet es prüfend und stellt es an einem hölzernen Pfeiler ab, direkt neben dem Schwert derer von Gorschnitz, inmitten anderer rondrianischer Artefakte. Sjurjescha verneigt sich vor dem Geweihten, dann dreht sie sich um und geht hinter der Bahre aus dem Tempel hinaus – ohne ein Wort, ohne einen Blick zurück.

Auch Jesidoro schweigt, bis die Krieger den Tempel verlassen haben. Dann wendet er sich an euch und sagt: "Etwas wird verborgen. Werdet ihr mir folgen?"

Dann dreht er sich um und geht auf eine schmale Tür am 'Bug' des Tempelraumes zu: einem Ausgang, der direkt zum Wasser führt und dem einfachen Gläubigen gemeinhin versperrt ist – eine Ehre, ihn durchschreiten zu dürfen.

Am Hafen wartet Seine Gnaden Koj.

Er hat ein Segelboot des Tempels bereit gemacht, in See zu stechen. Als er euch an Bord hilft, seht ihr, dass hier auch das Buch liegt. Unverhüllt ruht es auf einem Floß aus geflochtenem Schilf, darauf nur noch eine Muschel mit einem schimmernden Gwen-Petryl-Stein darin.

Die Fahrt ist kurz, sie führt euch zum Rand des Strudels. Jesidoro und Koj setzen das kleine Floß auf das Wasser. Es taumelt auf den Wellen, bewegt sich zuerst allmählich, dann schneller und schneller in immer enger werdenden Kreisen auf die Mitte des Strudels zu. Schließlich versinkt es – das Leuchten des Steins ist noch einige Herzschläge lang auszumachen, dann liegen die Fluten dunkel vor euch.

"Efferd ist ewig, und dies ist Sein Haus", sagt der Bewahrer. "Möge Er es hüten."

Vielleicht ist es die beste Entscheidung, das Buch endgültig vor unbefugtem Zugriff zu sichern. Ganz verloren ist es dadurch nicht – wenn Efferd will, könnte es eines Tages wieder auftauchen ...

Für die Gruppe bleibt nun nicht mehr viel zu tun. Wenn die Helden und Spieler sich dafür interessieren, können Sie die Verhandlungen über und mit Rangnids Bande noch ausspielen. Ordensmeisterin Dobrischanja steht der Idee einer Zusammen-

arbeit nach kurzer Verblüffung sehr aufgeschlossen gegenüber, Kronvöglin Tjeika ist und bleibt misstrauisch. Die endgültige Entscheidung liegt bei Adelsmarschallin Thesia – und die hat schon häufiger die Erfahrung gemacht, dass man in der Not über jeden Verbündeten froh sein kann ...

DER DANK

Aventurisch gibt es Belohnung für die Helden von zwei Seiten. Vom Efferd-Tempel erhält jeder ein schlichtes Amulett: einen tropfenförmigen Aquamarin an einem Lederband. Dieses Schmuckstück weist den Träger nicht nur als Freund der Kirche aus – es sorgt auch dafür, dass ein Ertrinkender immer, selbst in der Blutigen See, sicher den Weg in Efferds Gefilde findet. Dazu gibt es noch ein Handgeld von zehn Batzen für jeden – wer dem Tempel einen solchen Dienst erwiesen hat, soll nicht gleich am nächsten Tag wieder darben müssen.

Der Widderorden zeigt sich ebenfalls großzügig. Auf Bosjew war ein Kopfgeld ausgesetzt, das Sjurjescha aus ihrer eigenen Schatulle auf insgesamt 120 Batzen erhöht hat. Das können die Helden untereinander aufteilen – und die Zwölfe oder die Begleiter der Helden sollten davon ihr Scherflein abbekommen.

Außerdem können sich einzelne Helden gar den 'Orden vom Widder' verdient haben. Diese Auszeichnung wird nicht jedem verliehen: Ob die Helden einfache, große oder größte Tapferkeit im Kampfe gezeigt haben (s. **LBW**, S. 101), hängt vom Verlauf des Gefechtes mit Bosjew ab – und Helden aus dem Bornland sind *natürlich* immer tapferer als Ausländer.

Um die höchste Auszeichnung – die Stätte der Heldentat als Lehen – zu erlangen, muss der Held schon ein bornischer Krieger sein und Bosjew von eigener Hand erschlagen haben. Dann darf er sich einen

klangvollen Namen für die Mündung des Baches ausdenken. Den Ehrentitel "von der Nebelbringer-Otta" wird hingegen nicht jeder Held offiziell führen wollen.

Außerdem hat sich jeder Held für das Bestehen des zweiten Teils des Abenteuers **300 AP** verdient. Wenn Sie während der Flussfahrt fleißig 'lose Fäden' ausgelegt oder die Verhandlungen über ein Bündnis mit Rangnid ausgespielt haben, können Sie noch einmal bis zu **100 AP** drauflegen. Spezielle Erfahrungen haben die Helden in *Geschichtswissen*, *Götter und Kulte*, *Wildnisleben* oder *Sagen/Legenden* sammeln können, bei der Ottajara vielleicht auch noch in *Schwimmen*.

Und was wird Mjesko tun, wenn er vom Tod seines Stellvertreters erfährt? Das wird die Zukunft zeigen ...



© AR 01

ΑΠΗΛΠΓ

DRAMAΤIS PERSONAE

Die Beschreibungen in diesem Abschnitt sind dazu gedacht, in Nachfolgeabenteuern weiterverwendet zu werden. Konkrete Werte sind allerdings nur bei Figuren angegeben, bei denen die Helden ihre Talente einsetzen müssen (oder umgekehrt).

ΜΙΕΣΚΟ ΕΙΠΗΛΠΔ

Auch wenn er gar nicht persönlich vorkommt, so ist der Pirat und Blakharaz-Paktierer doch in gewissem Sinne die Hauptfigur dieses Abenteuers. Seit er seinen Widerstand gegen den Dämonenpakt aufgegeben hat (siehe die Kurzgeschichte **Der Augenblick der Rache** im Heyne-Band **Gassengeschichten**), hat er begonnen, in langfristigen Zeiträumen zu denken. Noch ist kaum zu erahnen, welche Pläne er gegen seine zahlreichen Todfeinde schmiedet: eigentlich alle Mächtigen am Walsach – und selbst der Erzdämon Nagrach ist möglicherweise über einen 'fremden' Paktierer in seinem Reich gar nicht erbaut. Was auch immer Mjesko vorhat: Stellen Sie sich ihn als eine Spinne im Netz vor. Zuträger und Helfer hat er zwar nicht viele, aber dafür fast überall. Wenn die Helden ihm persönlich begegnen, dann nur, weil er es so geplant hat – und das heißt nichts Gutes.

ΒΟΣΙΕΥ ΓΡΥΜΠΕΠ

Mjeskos Stellvertreter ist ein grobschlächtiger, stiernackiger Glatzkopf. Sein finsterner Blick und das stets unrasierte Kinn unterstreichen sein beunruhigendes Erscheinungsbild. Er gibt sich in Neersand als Händler aus, aber durch sein ungehobeltes Benehmen ist das nicht gerade überzeugend. Mit anderen Worten: Bosjew ist der klassische Schurke einer Geschichte. Er sollte das Abenteuer nicht überleben. Wenn er im Endkampf gefangengenommen wird, erschlägt ihn Tissa – von ihrer Rachsucht übermannt – bei der ersten Begegnung. Bosjews Werte finden Sie auf S. 51.

ΓΑΡΙ ΤΡΕΣΧΑΠΖΙΓ

Ihr Alter von gut 40 Jahren sieht man der schlanken Frau nicht auf den ersten Blick an. Vor allem, dass sie ihr blondes Haar

mit hübschen Haarreifen schmückt, gibt ihr etwas mädchenhaft-kindliches.

Die ehemalige Bootsfrau der *Wellenreiter* (StrA, S. 20) ist in der letzten Zeit viel herumgekommen. Eigentlich hatte sie gehofft, das Schiff übernehmen zu können, als sich die Kapitänin Paale Strecktrekker in Neersand zur Ruhe setzte. Die überließ den Kahn aber ihrem Ziehsohn Panek und dem Schiffshandwerker Jasper Broogs. Enttäuscht nahm Gari daraufhin ihren Abschied.

In Mjeskos Bande ist sie eher zufällig hingerutscht: ein paar kleine Gefälligkeiten hier, einige Informationen da, schließlich immer häufigere und wichtigere Aufträge. Nach wie vor ist sie hauptsächlich damit beschäftigt, für den Piraten Augen und Ohren offen zu halten – ihm selber ist sie bestenfalls zwei- oder dreimal begegnet, und seine(n) Schlupfwinkel am Nagrach kennt sie nicht. Ihre Loyalität zur Bande hält sich in Grenzen – Gari denkt zuerst an sich. Daher wird sie den Helden zunächst rührende

Geschichten erzählen, um ihren Kopf aus der Schlinge zu ziehen.

Wenn es für sie richtig brenzlich wird, versucht sie einen Handel: ihr Wissen über die Bande (und es wäre durchaus interessant, wer zwischen Neersand und Notmark so alles ein heimlicher Komplize ist) gegen ihre Freiheit. Dass sie die Helden damit in einen Zwiespalt stürzt, ist beabsichtigt – sie hat jedenfalls nichts mehr zu verlieren.

Zitate: "Ich könnte euch sicherlich einiges von dem erzählen, was ihr gerne hören wollt. Aber was hätte ich davon?"

"Ich habe das doch nicht mit Absicht getan ..."

INI 10 AT 13 PA 12 TP 1W+1 (Dolch)

RS 1 LeP 33 AuP 40

KO 12 MU 13 MR 5 GS 8

Selbstbeherrschung 8, Menschenkenntnis 9, Überreden 9, Heilkunde Wunden 12

Vorteil: Linkshänderin

ΙΕΣΙΔΟΡΟ ΔΕ ΣΥΛΦΥΡ

Der schlanke Mann mit dem schwarzem Haar und der gebräunten Haut erinnert nicht nur wegen seiner Gesichtszüge, sondern auch wegen seiner Gestik an einen stolzen Raubvogel.

Insgesamt sollte der Tempelvorsteher den Helden ein wenig, nun, merkwürdig erscheinen. Er befindet sich nämlich ständig in einem Zustand der Entrückung, und zwar (regeltechnisch gesprochen) auf einem Niveau von 20 bis 30 KP. Konkret führt dies dazu, dass er alles gewissermaßen aus dem Blickwinkel der Ewigkeit heraus betrachtet – in seinem persönlichen Glauben das herausragende Attribut Efferds – und daher kaum noch in der Lage ist, alltägliche Ereignisse und kurzfristige Veränderungen wahrzunehmen, geschweige denn auf sie zu reagieren.

Zitate: "Efferd ist ewig, und Er ist überall. Was sollen wir uns anmaßen, Ihn zu ergründen?"

Allgemein benutzt Jesidoro eine Wortwahl, die nicht genau erkennen lässt, ob er in der Vergangenheit, der Gegenwart oder der Zukunft spricht: "Etwas wird verborgen, etwas wird offenbar."

KOJ WALSAEFF

Mit dem vollen Haar und dem grauen Bart ist Seine Gnaden jeder Zoll ein gestandener Seebär. Er hat viel Zeit als Bordgeweihter auf langen Schiffsreisen verbracht. Nun wieder in seinem Heimattempel, hat er den Bewahrer unter seine Fittiche genommen. Er verehrt den dreißig Jahre jüngeren Mann wegen dessen Entrückung und steht gleichzeitig mitunter Jesidoros Weltfremdheit verständnislos gegenüber. Der pragmatisch veranlagte Koj betrachtet sich als den festen Anker für Seine Hochwürden, und alle weltlichen Dinge des Tempels liegen in seinen kräftigen Händen.

HILVI

Die Nivesin ist als Findelkind in Norburg aufgewachsen – hinter den schrägen Augen und dem kupferroten Haar verbirgt sich eine Streunerin reinsten Wassers. Sie nutzt es weidlich aus, dass ihr niemand Gassenwissen und die üblichen Talente einer Glücksritzerin zutraut. Mit ihrer Masche, das leichtgläubige Mädchen aus dem Norden zu spielen, hat sie sogar schon Unterweltgrößen hereingelegt – ein gefährliches Spiel. Ihre Komplizen lässt sie im Stich, sobald es brenzlig wird; in so einem Fall versucht sie, sich heimlich aus der Stadt zu schleichen.

Zitate: (mit großen Augen:) "Was heißen 'Diebschdahl'? Puhutteko Nujukaan?" (nivesisch für: "Sprichst du Nivesisch?") (wenn sie ertappt wird:) "Was geht dich das an?"

INI 11 AT 14 PA 11 TP 1W+1 (Dolch)

RS 1 LeP 30 AuP 35

KO 12 MU 13 GS 8 MR 2

Körperbeherrschung 11, Schwimmen 10, Gassenwissen 8, Holzbearbeitung 13, Spezialfähigkeiten nach Wahl des Meisters

Sie spricht nur ein paar Brocken Nujuka.

ROISTO UND ROSVO POTJES

Von der Statur sind die beiden Brüder höchst unterschiedlich: Rosvo ist mittelgroß und drahtig, Roisto ein zwei Schritt großer Muskelberg. An Gesicht und Gestik sieht man ihnen trotzdem

ihre Verwandtschaft auf den ersten Blick an. Die beiden sind entflohene Leibeigene aus Sewerien und haben sich gemeinsam bis Neersand durchgeschlagen.

Der bärenstarke Roisto und der gerissene Rosvo sind unzertrennlich. Zwar werden sie versuchen, aus der Stadt zu verschwinden, wenn die Helden ihnen auf der Spur sind. Aber weil sie einander niemals im Stich lassen würden, könnten sie der Gruppe zusammen ins Netz gehen.

Zitate: "Rosvo, was machen wir denn jetzt?"
"Keine Angst, Roisto, das kriegen wir schon hin."

Roisto

INI 9 AT 12 PA 9 TP 1W+2 (Knüppel)

INI 10 AT 17 PA 11 TP (A) 1W+2 (Faust)

RS 1 LeP 36 AuP 33

KO 15 MU 13 GS 8 MR 3

Rosvo

INI 10 AT 11 PA 10 TP 1W+1 (Dolch)

RS 1 LeP 29 AuP 29

KO 12 MU 12 GS 8 MR 3

LARES PELTZER

ГЕПАППІ 'LAUS IM PELZ'

Der Spitzname haftet seit frühester Jugend an dem pausbäckigen Schwarzhaarigen. Er rührt nicht nur von dem Gleichklang mit dem Namen her: Lares ist der geborene Schmarotzer. Seine Spezialität sind kleine Schiebereien, bei denen er gehörige Provisionen einstreicht. Er achtet sehr auf sein Äußeres: im *Edlen Schiffer* werden ihn die Helden dabei erwischen, wie er ein fingernagelgroßes Loch in seinem Wams eigenhändig stopft.

Zitate: "Aber Holdeste, wir können uns doch gewiss gütlich einigen."

"Na gut, sagen wir, ich habe diesen drei Schuftten ein wenig geholfen ..."

INI 9 AT 12 PA 12 TP 1W+3 (Rapier)

RS 1 LeP 27 AuP 31

KO 11 MU 11 GS 8 MR 3

Gefahreninstinkt 5, Goldgier 7

ROMJA SOTORKIN

Von Statur und Aussehen her könnte die fast sechzigjährige Wirtin des *Edlen Schiffers* beinahe als Travia-Geweichte durchgehen. Dieser Eindruck täuscht allerdings ganz gewaltig. Der graue Dutt und das gutmütige, faltige Gesicht verbergen eine mit allen Wassern gewaschene ehemalige Herumtreiberin. Sie wird niemals etwas zugeben, das man ihr nicht zweifelsfrei nachweisen kann.

ПОСАП ВОП ПЕЕРСАПД

Der Leiter der Neersander Kriegerakademie erinnert auf den ersten Blick – graues Stoppelhaar, untersetzte, aber kräftige

Statur – verblüffend an Helme Haffax: ein Umstand, auf den er verständlicherweise ungern hingewiesen wird. Seinem Verhalten ist anzumerken, dass er seit Jahrzehnten nicht Rekruten, sondern unerfahrene Eleven von der Pike auf unterrichtet. Hinter der bärbeißigen Fassade steckt ein strenger, aber gerechter Ersatzvater für seine Zöglinge – und am härtesten springt er mit denjenigen um, in denen er das größte Talent sieht. In den letzten Jahren hat eine gewisse Unruhe Posan überfallen. Seine Befürchtung, er könnte nicht im rondragefälligen Zweikampf, sondern ganz profan im Schlaf sterben, hat sich verschärft. Er schläft höchstens noch vier Stunden täglich, meist nicht in seinem Bett, sondern auf Stühlen und an ähnlich unbequemen Orten – und das zu den verschiedensten Zeiten, so dass man ihm praktisch zu jeder Tages- und Nachtzeit über den Weg laufen kann. (Diese Rast- und Ruhelosigkeit hat schon dazu geführt, dass übelwollende Zeitgenossen einige gemeine Gerüchte über einen Hexenfluch und derlei Unsinn verbreiten.) Wenn er wach ist, bleibt er nahezu ständig in Bewegung – mit hinter dem Rücken verschränkten Armen und festen Schritten marschiert er auf und ab.

Zitate: “Ich habe gelobt, dass ich die Waffe meines letzten Kampfes dem Efferd-Tempel opfern will. Ich bete zu Rondra, dass es dieses Schwert sein wird.”
 “Schlafen? Schlafen kann ich, wenn ich tot bin.”

SJURJESCHA VON SCHOSSKO

Posans Adjutant, selbst eine Abgängerin der Akademie, wirkt nur auf den ersten Blick unscheinbar: eine drahtige, fast zierliche Frau von etwas über dreißig Jahren mit einem aschblonden Pferdeschwanz. Im Aussehen könnte sie sich nicht noch stärker von Posan unterscheiden, aber ihr Gehabe ist fast exakt dasselbe – vom Tonfall, in dem sie die Lektionen in der Kriegskunst erteilt, bis zu der Art, die Arme beim Gehen hinter dem Rücken zu verschränken.

Dieses Verhalten ist keineswegs Zufall, aber es ist auch nicht ein Versuch, sich bei dem Akademieleiter lieb Kind zu machen: Die Nichte eines sewerischen Grafen hat einfach ein Talent dafür, Gesprächspartner unterbewusst für sich einzunehmen, indem sie deren Eigenarten unauffällig nachahmt. Das werden die Helden merken (oder – was meistens der Fall sein dürfte – auch nicht), wenn sie allein mit Sjurjescha reden: Innerhalb weniger Minuten wandelt sich ihr Verhalten – im Gespräch mit Gelehrten flicht sie bosparanische Wendungen ein, bei der Unterhaltung mit der Streunerin lümmelt sie sich in ihren Stuhl. (Als Meister können Sie das simulieren, indem Sie Tonfall und Wortwahl der Spieler behutsam nachahmen.) Der Effekt hat beinahe Ähnlichkeit mit einem BANNBALADIN: Ihr Gegenüber hält sie rasch für eine sympathische und vertrauenswürdige Person. Diese Gabe ist natürlich von großem diplomatischen Nutzen: Es gibt keine ernsthafte Konkurrenz um die Nachfolge Posans, und wenn die Helden das nächste Mal nach Neersand kommen, wird Sjurjescha bereits offiziell neue Akademieleiterin sein.

GESTROJ VON RANŦZIG

UND SEINE FREUNDE

Der schlaksige junge Kriegerschüler mit dem dunkelblonden Haar und den braunen Augen erweckt beständig den Eindruck, er fühle sich nicht recht wohl in seiner Haut. Seine Bewegungen wirken linksch und unbeholfen. Das liegt daran, dass Gestroj in den letzten beiden Jahren um fast einen Spann gewachsen ist und noch nicht die Zeit hatte, sich an diese Größe zu gewöhnen.

Seine scheinbare Ungeschicklichkeit und der zum Spott einladende Nachname (die elterliche Baronie liegt nordöstlich von Rodebrannt am Westrand der Rotaugensümpfe) führen dazu, dass Gestroj in der Akademie häufiger die Zielscheibe von Scherzen ist. Dass er außerdem noch gut in den theoretischen Fächern ist, macht ihn bei einigen nicht beliebter. Seine Freunde an der Schule sind Ludoveijk von Eschenfurt und Jarlow von Gorschnitz. Ludoveijk ist der jüngste Sohn des Barons Ugo von Eschenfurt und wirkt äußerlich und charakterlich wie eine dreißig Jahre jüngere Ausgabe seines Vaters (LBW, S. 156). Der schwarzhaarige Jarlow ist der Urenkel des vormaligen Akademieleiters, sein älterer Bruder Jasper (Jaschko) ist vor zwei Jahren im Kampf gegen Mjesko Einhand gefallen. Gestroj, Ludoveijk und Jarlow stammen alle aus dem mittleren Sewerien – für dortige Verhältnisse sind sie fast Nachbarn. Weil Schüler aus so namhaften Familien von Posan meist besonders geriezt werden, halten die drei eng zusammen.

Zitate: “Meint Ihr wirklich?”

“So hat’s Meister Posan auch immer gemacht.”

| | | | | | | | |
|-------|--------|--------|-------|-------|---------|-----------|-------|
| MU 12 | KL 13 | IN 13 | CH 12 | FF 10 | GE 12 | KO 13 | KK 12 |
| INI 8 | AT 13 | PA 11 | MR 4 | GS 8 | TP 1W+4 | (Schwert) | |
| RS 3 | LeP 29 | AuP 29 | | | | | |

TISSA BORŦSKI

Das helle Haar und die blasse, fast durchscheinende Haut lassen Tissa auf den ersten Blick zart und zerbrechlich wirken. Der Eindruck täuscht: Unter dem Kettenhemd und dem Wappenrock des Widderordens steckt eine kleine, aber äußerst zähe Frau von Mitte zwanzig. Spätestens ihre durchdringende, immer mit einem leichten schneidenden Unterton versehene Stimme weist sie als hartgesottene Kämpferin aus.

Tissa stammt aus einer Bornschiffersippe und hat die Offiziersakademie zu Festum besucht. Anschließend verbrachte sie einige Zeit im Widderorden. Dort verliebte sie sich in den Ordenskrieger Jaschko von Gorschnitz – übrigens der einzige Mensch, der sie jemals mit ihrem vollen Namen Vestissja nannte.

Als Mjesko Einhand den Pakt mit Blakharaz schloss, erschlug er Jaschko vor Tissas Augen (den Ablauf jener tragischen Ereignisse finden Sie in der Kurzgeschichte **Der Augenblick der Rache** in dem Heyne-Buch **Gassengeschichten** beschrieben). Die Erinnerung an das schreckliche Geschehen, das nunmehr zwei Jahre zurückliegt, hat sie weitgehend verdrängt. So mag sie zwar als kompetente Kriegerin, aber als gefühllos und kalt erscheinen. Was dahintersteckt, können die Helden von anderen gerüchteweise erfahren (“Ihr Geliebter ist von Mjesko getötet

worden”, raunt man sich unter den jüngeren Ordenskriegern zu), Tissa wird sich ihnen in der kurzen Zeit der Bekanntschaft kaum offenbaren. Da sie aber mehrfach mit Erinnerungen an ihren Geliebten konfrontiert wird (das Familienschwert derer von Gorschnitz ist eine der gestohlenen Opfergaben, Jaschkos jüngerer Bruder Jarlow ist an Bord des Schiffes), mag sie ab und zu deutlich verletzlicher erscheinen.

Ohne sich dessen selbst bewusst zu sein, ist die Tissa von dem Gedanken besessen, sich an Mjesko zu rächen. So perfide ist der Herr der Rache: Mit einem Pakt legt er gleich die Saat für den nächsten. Wird sein Plan aufgehen? Er hat Zeit ...

Zitate: “Redet nicht um den heißen Brei herum, sondern sagt, was Ihr wollt. Wir sind hier auf einem Schiff und nicht in der Zauberschule.”

“Der beste Lehrer, den man haben kann, ist Väterchen Born.”

MU 13 KL 12 IN 13 CH 11 FF 13 GE 12 KO 14 KK 12

INI 9 AT 16 PA 14 MR 4 GS 8 TP 1W+4 (Schwert)

RS 3 LeP 32 AuP 35

Attackewert Borndorn 23, Boote Fahren 11

Vorteil: Balance

DOBRISCHAPJA VON HOLLEROW UND RIVILAUKEN

Als Ordensmeisterin hätte der frühere Adelsmarschall Jucho kaum eine geeignetere Persönlichkeit finden können: eine gestandene Kriegerin, die einen ausgeprägten Geschäftssinn besitzt. Mit Mitte 40 ist sie schon vollständig ergraut, aber sie sprüht vor Energie. Der offizielle Ablauf ihrer Amtszeit ist da sehr störend, und sie versucht seit geraumer Zeit, sich durch spektakuläre Taten für eine Wiederernennung zu empfehlen.

RANGNID THORKILLSDOTTIR

Die massige und muskulöse Thorwalerin scheint sich allmählich an den Gedanken zu gewöhnen, nie mehr nach Hause zurückkehren zu können. Statt dessen hat sie begonnen, ihre Umgebung nach dem Bild ihrer Heimat zu gestalten. So führt sie konsequent ihre Bande nach althergebrachter Art wie eine Otta. Dabei hat sie genügend Überblick, um zu ahnen, dass sie und ihre Leute so nicht weitermachen können. Der Kampf an drei Fronten – gegen den Widderorden, Mjesko und das Überwals (denn nicht alle Kreaturen dort unterstützen sie) – wird allmählich zu schwer. Daran muss sich etwas ändern, bevor noch mehr graue Strähnen ihre dunkelblonden Locken durchziehen.

Zitate: “Wer Bosjew Grumpen das Fell über die Ohren ziehen will, der wird doch wohl auch einen Humpen Meskinnes leeren können, das wohl!”

“Mjesko, der alte Robbenschänder? Der soll sich doch seinen Haken sonstwohin rammen.”

MU 15 KL 11 IN 13 CH 13 FF 12 GE 14 KO 15 KK 17

INI 10 AT 18 PA 15 MR 4 GS 8 TP 1W+7 (Orknase)

RS 3 LeP 39 AuP 37

Selbstbeherrschung 14, Zechen 14

Vor-/Nachteile: Zäher Hund, Balance, Vorurteile gegen Magier 8

Rangnids Otta besteht ausnahmslos aus geflohenen sewerischen Leibeigenen, aber sie haben die Gewohnheiten ihrer Anführerin übernommen. So hört man schwächliche Blondsöpfe “Das wohl, bei Swafnir!” rufen. In der Piratenbande sind etwa ein halbes Dutzend – und damit überdurchschnittlich viele – Magiedilettanten.

Magische Begabung bleibt in Sewerien (fernab der Akademien) häufig unerkant; die innerlich zerrissenen und unsteten Menschen mit arkaner Kraft neigen aber eher zur Flucht aus der Leibeigenschaft. Die meisten Magiebegabten in der Otta sind männlich – zauberkräftige Mädchen haben im Bornland etwas größere Chancen, rechtzeitig von einer Hexe entdeckt und ausgebildet zu werden.

RISCHAPJA VON HARDEP

Die Vorsteherin des Rondra-Tempels verdankt ihren Posten dem Meister der Senne Bornland, Gernot von Halsingen. Wie dieser versieht sie ihr Amt mit ausgeprägtem politischen Ehrgeiz und bornischem Lokalpatriotismus. Außergewöhnlich ist ihre Haartracht: Der aufwändig geflochtene Zopf kostet sie jeden Tag eine halbe Stunde – in den Augen anderer Geweihter nutzlos vertane Zeit.

ALRIK

Der Otter schaut aus braunen Augen treuherzig in die Welt. Er wirkt etwas unbedarf, Muscheln und Menschenhaar scheinen seine einzigen Interessen zu sein. Zweibeiner spricht er grundsätzlich nicht mit ihrem Namen an, sondern mit einer Beschreibung ihrer Haartracht.

Dabei sollte man aber nie vergessen, dass er dem Feenvolk angehört – ein Vertreter einer uralten, unergründlichen Rasse. Unter der possierlichen Oberfläche verbirgt sich ein durchaus rätselhaftes Wesen.

Zitate: “Wenn ich es dir verrate, darf ich dann deinen Bart anfassen?”

“Im Überwals hat ein Zweibeiner zwei Möglichkeiten, Frau Mensch-mit-braunen-Locken: Er kann es bekämpfen – oder er kann den Weg zurück finden. Beides zusammen ist ihm nicht gewährt.”

FULMADOR

Das silbergraue Fell glänzt im Sonnenlicht wie eine polierte Rüstung: Fulmador ist ein prächtiges Eichhörnchen. Er strahlt ein unerschütterliches Selbstbewusstsein aus – wie ein Veteran vieler Schlachten. Vermutlich ist er genau das: was wissen die Menschen schon von den Kämpfen, die im Überwals toben?

Zitate: “Es gibt Gegner, gegen die ihr mit euren Schwertern nichts ausrichten könnt.”

“Ich habe euch nicht *gebeten*, mir zu folgen. Ist das klar?”

LOSE FÄDEN

In diesem Abenteuer konnten die Helden an allen Ecken und Enden über Spuren der Theateritter stolpern. Vor allem der Held, der die Vision im Rondra-Tempel hatte, könnte von den Göttern dazu auserkoren worden sein, den Schleier des Geheimnisses wieder zu lüften.

Hinweise auf weitere Hinterlassenschaften des Ordens sollten dabei in den meisten Fällen Aufhänger und Köder für gänzlich anders gelagerte Geschichten im Bornland sein. Für eher hesindegefällige Helden bieten sich mysteriöse Passagen in halbvergessenen Büchern als Quelle an, naturverbundene Charaktere könnten in den bornischen Wäldern nach den letzten Resten steinerner Zeugen dieser Zeiten suchen. Lassen Sie dabei die Meisterfiguren aus diesem Abenteuer wieder auftreten – als Gegner oder Verbündete der Helden, und zwar durchaus in wechselnden Rollen. Möglicherweise ist Gari auf einer efferdgefälligen Bußqueste, während Rischanja mit allen Mitteln zu verhindern sucht, dass die Helden Unliebsames über die Rondra-Kirche herausfinden.

Nur ab und zu sollte es konkrete Funde geben – und jede dieser Antworten sollte neue Fragen aufwerfen. Auf Wandmalereien in Trescha, in der Drachenhöhle von Trachau oder in einem verwitterten Rondra-Schrein in der Wildnis bei Otra könnten Details der Darstellung aus dem Tempelfenster wieder auftauchen. In einem vergessenen Kellergewölbe des Neersander Tempels liegen vielleicht die echten Fackelhalter versteckt. Die Große Mosse bei Pilkamm birgt zahllose alte Schätze (und einen Schlupfwinkel alanfanischer Sklavenjäger). Und ist es wahr, dass es auch heute noch Krieger gibt, die Traditionen des Theaterordens hochhalten – seien es gute oder böse? Von Seiten der Redaktion wird es wohl niemals definitive Antworten auf all diese aufgeworfenen Fragen geben – höchstens noch mehr geheimnisvolle Anspielungen. Lassen also Sie, werter Meisterin, verehrter Meister, Ihrer Phantasie freien Lauf. Nur eine Bitte: Wahren auch Sie das Mysterium um die **Zeit der Ritter**.

GEHEIMES UND BEKANNTES WISSEN

WISSEN ÜBER DAS TEMPELFENSTER

VERBREITET

Götter und Kulte, Sagen/Legenden, Geschichtswissen, Staatskunst: Rondra lenkt ihren legendären Streitwagen *Donnersturm*. Die zwei Heldengestalten auf den mittleren Fenstern sind die Rondra-Heiligen Geron der Einhändige und Leomar von Baburin.

BEKANNT

Götter und Kulte, Kriegskunst, Geschichtswissen, Staatskunst, Geographie: Die echten Fenster wurden in der Priesterkaiserzeit zerstört. Diese hier sind eine Rekonstruktion auf der Grundlage von alten Skizzen, die der Festumer Hesinde-Tempel vor etwa 100 Jahren der Rondra-Kirche überließ.

Die Figuren auf dem zweiten und fünften Fenster sind Lutisana von Kullbach, die Begründerin des Theaterordens, und Refardeon von Pilkamm, der erste Ordensmarschall im Bornland. Der Fluss rechts stellt offensichtlich den Walsach dar; das ist an einem durch die Frauengestalt fast verdeckten Strudel zu erkennen. Der linke Fluss ist darum zweifellos der Born.

Das Bild ist eine Allegorie auf die Zeit der Ritter im Bornland. Auf Geron als Schutzheiligen im Kampf gegen Ungeheuer und Leomar als Hüter der Kriegertugenden hat sich der Theaterorden bei seiner Gründung berufen. Die steinernen Stufen erinnern an das Rund des Theaters zu Arivor, wo Lutisana einst mit einigen Getreuen den Orden gründete; Rosen und Weinlaub symbolisieren ebenfalls diesen Ort im Lieblichen Feld. Refardeon war der erste Ordensmarschall im Bornland und Erbauer der Feste Pilkamm. Die blässliche Gestalt rechts ist Thora Fataburuq, die letzte Seneschallin. Geron ist mit einer Tierpranke dargestellt, Leomar trägt als At-

tribut einen kleinen Streitwagen auf der Handfläche – Symbol für den Donnersturm, den er einst von der Göttin erhielt. Lutisana als Kämpferin wider Tyrannei hat geborstene Eisensesseln um die Handgelenke. Refardeon trägt in der linken Hand eine rote Pergamentrolle – die 'Blutrote Bulle', mit der die Gerbaldsche Schenkung (Kaiser Gerbald gab dem Theaterorden das Land jenseits des Borns als Lehen, **LBW**, S. 24) besiegelt wurde – und rechts den Meißel des Baumeisters. Thora schließlich hält ein Segelschiff in der rechten Hand.

Tierkunde: Die Tiere sind die wehrhaften Kreaturen des Bornlandes. Gänzlich fehl am Platze ist das Eichhörnchen da nicht: Es ist durchaus in der Lage, einem unvorsichtigen Jäger den Finger abzubeißen.

Götter und Kulte: Dass der praiosgefällige Sonnenluchs unterhalb aller anderen Tiere dargestellt wird, ist als Seitenhieb gegen die Kirche des Götterfürsten zu werten.

Malen/Zeichnen: Die Darstellung Thoras stört nicht nur die Symmetrie und einheitliche Farbgebung des Bildes. An leichten Unterschieden im Stil ist zu erkennen, dass es auf einen anderen Künstler zurückgehen muss, vermutlich 150 Jahre nach dem ersten.

VERMUTET

Götter und Kulte: Die Darstellung weicht in vielerlei Hinsicht von der offiziellen Lesart der Rondra-Kirche ab. Ein offensichtlicher Unterschied ist, dass Geron statt der Löwenpranke eine Bärenatze hat. Weniger auffällig ist, dass die vier Rappen, die den Donnersturm ziehen, eben nicht vollständig schwarz sind, sondern unregelmäßige weiße Blessen auf der Stirn tragen. Außerdem trägt Leomar einen silbernen Harnisch, der gemeinhin sonst dem Heiligen Hlûthar zugeschrieben wird.

GEHEIM

Viele weitere Abweichungen in Einzelheiten, die nur einem perfekten Kenner der Beschreibungen des Rondrariums auffallen. In diesem Abenteuer spielen sie allesamt keine Rolle – es geht nur um die Darstellung Thoras sowie ein im wahrsten Sinne des Wortes kleines Detail.

WISSEN ÜBER DIE THEATERRITTER

OFFENKUNDIG

Die Theaterritter sind ein rondrianischer Orden, der nach der Zweiten Dämonenschlacht gegründet wurde und vor langer Zeit erloschen ist.

VERBREITET

Geschichtswissen, Götter und Kulte, Rechtskunde, Staatskunst, Sagen/Legenden: Der Orden ist nach seinem Gründungsort, dem Theater von Arivor benannt. Das Wappen war der weiße schreitende Löwe auf rotem Grund. Lutisana von Kullbach begründete mit ihren Gefährten den Orden kurz nach Bosparans Fall, um das Liebliche Feld vor den Goblins zu schützen, die nach dem Sieg der Gareth in der Zweiten Dämonenschlacht das Land ausplünderten. Später eroberten sie das Bornland und unterlagen schließlich den Priesterkaisern.

Alle Nachkommen der Theaterritter sind nach bornischem Recht Adlige mit Sitz und Stimme in der Adelsversammlung, die auch den Adelsmarschall wählt. Auch sonst beruft sich das Bornland bei vielen seiner Institutionen auf die Ordenstradition, zum Beispiel bei der Kriegerschule zu Neersand.

BEKANNT

Das genaue Gründungsjahr des Ordens ist 3 BF. Im Jahr 177 BF gab der gute Kaiser Gerbald dem Orden das gesamte Bornland als Geschenk, damit die im Goblkampf erfahrenen Ritter es den Rotpelzen entrissen. Der Orden gründete unter anderem die Städte Festum, Neersand, Notmark und Norburg. Die Goblins unter der Kunga Suula, ihrer mächtigen Schamanenkönigin, wurden 243 BF in der Schlacht von Wjassuula besiegt.

Im Jahre 335 verbrannten die Priesterkaiser den letzten Ordenshochmeister, Prinz Bogumil von Arivor, in genau dem Theater auf dem Scheiterhaufen, in dem der Orden gegründet worden war. Der letzte Marschall im Bornland, Anshag von Glodenhof, rüstete daraufhin zur Schlacht. Aber beim Marsch nach Baliho wurden die Ordensritter durch hinterhältige Goblinangriffe so geschwächt, dass sie von den priesterkaiserlichen Truppen bei der Schlacht im Drachenspalt völlig aufgerieben wurden. Damit erlosch der Orden im Jahr 337 BF.

VERMUTET

Bei den Rittern im Bornland wurden die rondrianischen Ideale nicht immer hochgehalten. Es gibt Gerüchte über Verweichlichung und Dekadenz. Dieser Fehlentwicklung machte wohl erst Anshag von Glodenhof bei seiner Rückkehr ins Bornland 321 BF ein Ende. Nicht alle Ordensritter sind in der Schlacht im Drachenspalt 337 BF gefallen. Einige waren nicht mit in die Schlacht gezogen und segelten im Efferd 337 unter der Führung Thora Fataburuqs fort, angeblich ins Riesland. Was aus ihnen wurde, ist unbekannt.

GEHEIM

Es gibt Anhaltspunkte dafür, dass der Orden durch üble (dämonische?) Einflüsterungen von den Lehren Rondras abwich. Dazu finden Sie Genaueres in **LBW**, S. 25-28.

WISSEN ÜBER DEN WIDDERORDEN

(Weiteres finden Sie in **LBW**, S. 101f.)

OFFENKUNDIG

Der Widderorden ist ein noch recht junger Orden, der von einer Burgenkette am Walsach aus das Bornland vor dem Überwals behütet.

VERBREITET

Der Orden wurde 1008 BF durch den damaligen Adelsmarschall Jucho von Dallenthin und Persanzig ins Leben gerufen. Er dient der Bekämpfung der Walsachpiraten und der Erkundung des Überwals. Ordensmeisterin ist seit der Gründung Baronin Dobrischanja von Hollerow und Rivilauken; sie residiert in Niederwals.

BEKANNT

Die Burgen des Ordens in Oтра, Trescha und Trallsky stammen aus der Zeit der Theaterritter. Der Hauptsitz in Niederwals ist in einem Stadthaus untergebracht. In Rivilauken können die Ritter einen Jagdsitz der Baronin nutzen. In Walserrwacht wollte man eigentlich einen Wehrturm an der Nagrachmündung beziehen, der dann allerdings ausbrannte. Jetzt sind die Ordenskrieger auf einem Gutshof abseits des Dorfes untergebracht.

Alle Abgänger der bornischen Kriegerakademien müssen nach der Verleihung ihres Kriegerbriefes ein Jahr in dem Orden dienen. Viele verlängern diesen Dienst freiwillig um einige Zeit. Dabei ist der Widderorden kein reiner Kriegerbund. Auch Kundschafter und sogar Magier (s. **LBW**, S. 22) können sich ihm – außerhalb der militärischen Ränge – anschließen. Der Orden ist bei seiner Hauptaufgabe durchaus erfolgreich. Die Anzahl an Walsachpiraten hat sich in den letzten fünfzehn Jahren halbiert. Von Neersand bis hinauf nach Brinbaum muss man sie kaum mehr fürchten. Erst weiter stromaufwärts treiben sie noch ihr Unwesen.

VERMUTET

Kriegskunst, Gassenwissen: Der Brand des Walserrwachter Wehrturms dürfte ein erfolgreicher Sabotageakt der Piraten gewesen sein.

Staatskunst: Die Ordensgründung war seinerzeit – im Zuge der Neuwahl des Adelsmarschalls – eher eine politische Intrige Juchos gegen seine damalige Gegenkandidatin Thesia von Ilmenstein. Ordensmeisterin Dobrischanja ist es aber gelungen, sich von diesen Fußangeln einigermaßen zu befreien und dem Orden einen respektablen rondrianischen Ruf zu verschaffen. Eine letzte Finte Juchos wirkt jedoch gerade noch nach: In der Stiftungsurkunde ist festgelegt, dass der Ordensmeister für zwölf Jahre vom Adelsmarschall bestellt wird. Offiziell ernannte Jucho Dobrischanja erst zum Ende seiner letzten Amtszeit (vorher war sie mehr als vier Jahre nur 'einstweilige' Leiterin), um damit den Einfluss der folgenden zwei Adelsmarschälle auf den Orden zu begrenzen. So kommt es, dass ihre Amtszeit

gerade vor drei Monden ausgelaufen ist. Adelsmarschallin Thesia hat noch keine Anstalten gemacht, über das Amt neu zu entscheiden – Dobrischanja wäre an einer Wiederwahl sehr gelegen.

GEHEIM

Die Führung des Ordens weiß, dass Mjesko ein Blakharaz-Paktierer ist. Man kennt auch die genaueren Umstände, unter denen er den Pakt geschlossen hat.

In den Ordensburgen sind erste Hinweise auf Geheimnisse der Theateritter aufgefunden worden. An diesen Entdeckungen ist der Widderorden verständlicherweise sehr interessiert. Die Spurensuche geht derzeit hauptsächlich in Richtung der Feenwesen und Biestinger, mit denen einige Ordensritter schon vorsichtige Kontakte geknüpft haben.

WISSEN ÜBER DIE WALSACHPIRATEN

OFFENKUNDIG

Übles Lumpenpack, das ehrliche Kaufleute ausplündert. Die meisten dieser Schurken sind entflozene Leibeigene.

VERBREITET

Der grausamste Pirat ist Mjesko Einhand mit seiner Mörderbande, nur Rangnid 'Der Wanderer' ist annähernd genauso berüchtigt. Mjesko ist ein entflozener Leibeigener aus Notmark, Rangnid ist eine verbannte, friedlose Thorwalerin. Ansonsten gibt es kleinere Piratenbanden. Seit der Widderorden gegründet wurde, sind die Schurken schon ordentlich dezimiert worden.

BEKANNT

Mjesko und Rangnid waren einmal verbündet, gehen einander aber seit fünf Jahren aus dem Weg. Von Mjeskos Bande hat man seit zwei Jahren kaum mehr gehört. Die 'Hechtbande' von Kees ter Sporke ist schon vor längerer Zeit zerfallen, die übrigen Mitglieder haben sich eher darauf verlegt, nächtliche Diebstähle auf ankernden Schiffen zu begehen. Alle Piraten müssen Helfer und Informanten in den Orten am Walsach haben, die sie auf lohnende Beute und auf Pläne des Ordens aufmerksam machen können.

VERMUTET

Dass man von Mjesko kaum noch hört, könnte bedeuten, dass er Größeres plant – oder dass es bei seinen Überfällen keine überlebenden Zeugen gibt. Sein wichtigster Schlupfwinkel liegt am Nagrach. Mit Rangnid (deren Lager im Überwals, irgendwo zwischen Walserswacht und Salsweiler liegen muss) scheint er sich völlig überworfen zu haben. In letzter Zeit bekämpfen sich ihre Banden sogar gegenseitig – Patrouillen des Ordens haben schon mehrere Kampfplätze entdeckt. Mjesko selbst ist vor kurzem in Walserswacht gesehen worden.

GEHEIM

Mjesko ist einen Pakt mit Blakharaz eingegangen. Rangnid hat sich erfolgreich dagegen gewehrt. Dass sie und ihre Leute schon fünf Winter im Überwals überstanden haben, bedeutet, dass ihnen dort jemand wohlgesonnen ist.

WISSEN ÜBER DIE BIESTINGER

OFFENKUNDIG

Biestinger sind Feenwesen in Tiergestalt, die im Überwals leben. Sie können aufrecht gehen und beherrschen die menschliche Sprache.

VERBREITET

Die häufigste Form der Biestinger sind die Otterleute – verspielte, gutmütige, verfressene Wesen. Wenn man sie gut behandelt, können sie recht zutraulich werden. Angeblich soll es aber auch alle anderen möglichen Tierarten unter den Biestingern geben: Widder, Luchse, Ifirnschwäne oder Enten. Allen ist gemeinsam, dass sie Menschenhaar mögen. Wenn man auf seinen Schnauzbart oder seinen Zopf stolz ist, sollte man den Wesen nicht zu nahe kommen: Sie stehlen ihn dann. Weil sie Feenwesen sind, können sie natürlich auch zaubern.

BEKANNT

Die Biestinger sind Bewohner und Wächter des Überwals. Deswegen sollte man sich nicht mit ihnen anlegen, wenn man dorthin möchte – da ist es nämlich schon gefährlich genug. Wen sie jedoch als Gast anerkannt haben, den behüten sie auf seinen Wegen durch die Wildnis.

VERMUTET

Wahrscheinlich bewachen die Feen das Überwals nicht nur an seiner Westgrenze, sondern auch im Osten – vor all dem, was jenseits des Ehernen Schwertes lauern könnte. Vielleicht haben sie deswegen auch Vertrauen zu einzelnen Rittern des Widderordens gefasst. Es gibt einige Mitglieder, das sich mit den Biestingern sehr gut verstehen. Die Magie der Biestinger ist mit der Zauberkunst der Feen und auch der Elfen verwandt. Sie beherrschen vermutlich Formen der Elementar- und Bewegungsmagie.

GEHEIM

Die Zusammenarbeit zwischen Widderorden und Biestingern ist enger, als man zugeben würde. Auch wenn die verspielten Otterleute nicht immer zuverlässig sind, so plaudern sie zumindest gerne aus, was sie auf ihren Streifzügen so bemerken. Wenn sie auf Spuren von 'bösen' Menschen stoßen, verraten sie das ihren Freunden.

Inzwischen glauben einige Angehörige des Widderordens, dass die Theateritter unter Thora seinerzeit keineswegs ins Riesland gesegelt sind. Statt dessen sollen sie ins Überwals gegangen sein und sich in Biestinger verwandelt haben. In dieser neuen Form schützen sie nun weiterhin das Land. Das mag abwegig klingen, aber der Mut und die Tapferkeit einiger Biestinger erinnert schon an rondragefällige Recken ... Überdies weiß niemand, wie lange diese Feenwesen leben – vielleicht haben sie damals schon alles miterlebt?

ZEIT DER RITTER NACH ALTEN REGELN

Natürlich können Sie das vorliegende Abenteuer auch nach den alten Regeln der dritten DSA-Edition spielen. Hierfür ändern sich in erster Linie die Werte von Meisterpersonen.

Zuschläge zu Talentproben sollten Sie sowieso den Gegebenheiten Ihrer Heldengruppe anpassen – in vielen Fällen haben wir die Zuschläge von vorneherein ohnehin Ihrer Entscheidung überlassen.

Bemerkungen zu Sonderfertigkeiten und Vor- oder Nachteilen können Sie einfach überlesen, während Sie an passenden Stellen noch weitere Proben auf die Schlechten Eigenschaften einfordern können.

Im folgenden finden Sie die Werte der Meisterpersonen für DSA 3:

SEITE 51:

Bosjew

MU 13 AT 16 PA 13 TP 1W+4 (Schwert)
RS 2 LP 65 MR 9

Richtwerte für die anderen Kämpfer

MU 12 AT 11 PA 8 TP 1W+3 (Säbel)
RS 1 LP 30 MR 1

(Das sind die durchschnittlichen Werte. Bei den einzelnen Gegnern mag es Abweichungen geben.)

Die beiden Schützen haben einen *Attackewert Armbrust* von 20.

SEITE 53:

Gari Treschanzig

MU 13 AT 12 PA 8 TP 1W+1 (Dolch)
RS 1 LP 45 MR 7

Selbstbeherrschung 8, Menschenkenntnis 9, Überreden 9, Heilkunde Wunden 12

SEITE 54:

Hilvi

MU 13 AT 14 PA 11 TP 1W+1 (Dolch)
RS 1 LP 50 MR 3

Körperbeherrschung 11, Schwimmen 10, Gassenwissen 8, Holzbearbeitung 13

Sie spricht nur ein paar Brocken Nujuka.

Roisto

MU 13 AT 12 PA 12 TP 1W+2 (Dolch)
AT 16 PA 11 TP 1W+2 (Boxen)
RS 1 LP 34 AU 50 MR -2

Rosvo

MU 12 AT 11 PA 12 TP 1W+1 (Dolch)
RS 1 LP 35 GS 8 MR 3

Lares Peltzer

MU 11 AT 12 PA 12 TP 1W+3 (Rapier)
RS 1 LP 40 MR 4
Gefahreninstinkt 5, Goldgier 7

SEITE 55:

Gestroj von Rantzig

MU 12 KL 13 IN 13 CH 12 FF 10 GE 12 KK 12
LP 30 AT 11 PA 11 TP 1W+4 (Schwert) RS 3
MR 3

Tissa Bornski

MU 13 KL 12 IN 13 CH 11 FF 13 GE 12 KK 12
LP 44 AT 14 PA 11 TP 1W+4 (Schwert) RS 3
MR 8

Borndorn 15 (Attackewert 23), Boote Fahren 11

Rangnid Thorkildsdottir

MU 15 KL 11 IN 13 CH 13 FF 12 GE 14 KK 17
LP 78 AT 18 PA 14 TP 1W+8 (Orknase) RS 3
MR 1

Selbstbeherrschung 14, Zechen 14, Aberglaube 6





Die Gaben, die Ihr mir so
freundlich überlassen hattet,
möchte ich nun zurückgeben.
Findet Euch eine Stunde
vor Sonnenaufgang an dem
doppelten Baum nahe dem
Spital ein.

Der dankbare Entleiher

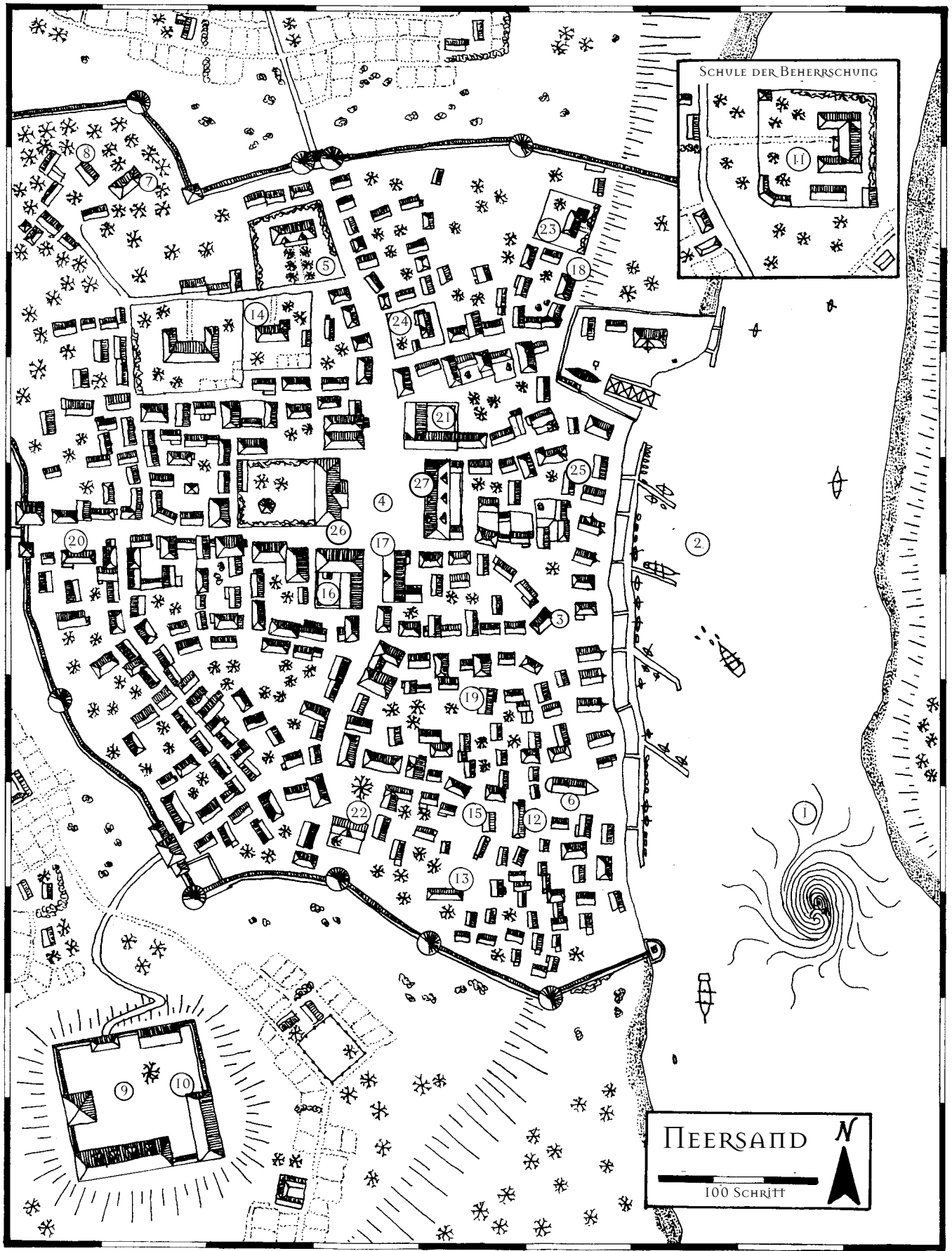
Ich habe Efferd gefrevelt,
möge Er über mich richten.
Lebt wohl, Meister Posan.

Posan

NEERSAND - LEGENDE

Einzelheiten zu den einzelnen Örtlichkeiten finden Sie in **LBW** ab S. 93 und, so weit sie in diesem Abenteuer eine besondere Rolle spielen, auch auf der jeweils angegebenen Seite in diesem Band.

1. Der Strudel
2. Hafen und Werft
3. Gildenhaus der Schiffer (S. 24)
4. Markt
5. Nordlandbank
6. Efferd-Tempel (S. 13)
7. Peraine-Tempel
8. Halle der Therbuniten
9. Kriegerakademie (S. 20)
10. Rondra-Tempel (S. 17)
11. Magierakademie (S. 23)
12. Lotsenhaus (S. 28)
13. Haus der Efferdbrüder
14. Stadthaus des Grafen von Jekdisit
15. *Zum edlen Schiffer* (S. 22)
16. *Residenz-Hotel*
17. *Hotel Neersand*
18. *Haus Walsachblick*
19. *Schänke Widderhorn*
20. *Dünenschänke*
21. Kontor Torvinnen
22. Stadthaus der Freifrau von Elkenacker
23. Stadthaus der Gräfin zu Plötzingen
24. Eispalast
25. *Wellenreiter*
26. Residenz der Kronvögtin (S. 25)
27. Rathaus mit Stadtarchiv (S. 25 / S. 26)



SCHULE DER BEHERRSCHUNG

PEERSAID

N

100 SCHRITT

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

ZEIT DER RITTER

VON OLIVER BAECK

Peersand – ein friedlicher, abgelegener Ort, schon immer im Schatten der großen Schwesterstadt Festum. So weit fort von den Gefahren der Schwarzen Lande, wie es im Bornland nur möglich ist. Doch üble Frevler treiben auch hier ihr Unwesen: ein nächtlicher Einbruch in das Haus des Meeresherrn ruft die Helden auf den Plan. Was haben die Diebe dort gestohlen – und wieso? Die Suche nach der Antwort führt weit in die Vergangenheit. Einst machtvolle Geheimnisse drohen heute in die falschen Hände zu geraten. Können die Helden es verhindern? Sie haben unerwartete Helfer – und mancher Feind wird zum Verbündeten ...

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die *Basisregeln des Schwarzen Auges*; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Boxen *Götter, Magier und Geweihte* und *Raues Land im Hohen Norden* sowie der Spielhilfe *Kirchen, Kulte, Ordenskrieger* ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.

ISBN 978-3-95752-929-9

10367PDF

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 110

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 - 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
EINSTEIFER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
TALENT-EINSATZ,
HINTERGRUNDWISSEN,
INTERAKTION,
KAMPFFERTIGKEITEN,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT
PEERSAND UND WALSACH,
PERIODE 1024 / 31 HAL

