

DER FLUCH DES FLUSSVATERS

AVENTURIEN

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 erfahrene Helden

NR. 192
ERFAHREN



Das Schwarze Auge



VERLAGSLEITUNG
MARIO TRVANT

REDAKTION
EEVIE DEMIRTEL,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

COVERBILD
MARKUS KOCH

UMSCHLAGGESTALTUNG
RALF BERSZUCK

GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ
RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN & KARTEN
BOROS/SZIKSZAI, MARC BORDHÖFT,
TRISTAN DEPECKE, ANNA HESSEMAN,
RALF HLAWATSCH, MICHAEL JAECK,
INA KRAMER, MARTIN LORBER,
DIANA RÖHFOH, CHRISTIAN SCHOB,
ERICH SCHREINER

Copyright ©2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN und DERE
sind eingetragene Marken.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, aus 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 978-3-86889-613-8

Das Schwarze Auge

DER FLUCH DES FLUSSVATERS

Ein DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR
3 – 5 ERFAHRENE HELDEN

VON
MATTHIAS FREUND,
DOMINIC HLADEK, LENA KALUPPER
UND TOBIAS RADLOFF



INHALT

VORWORT	5
EINLEITUNG	6
DAS ABENTEUER	7
DER WEG INS ABENTEUER	10
FÜR RUHM UND BEUTE – AUF SEITEN DER THORWALER	10
FÜR FRIEDEN UND ORDNUNG – AUF SEITEN DES REICHES	11
FÜR FREIHEIT UND VERGELTUNG – AUF SEITEN DER ALBERTINISCHEN REPEGATEN	13
SPURENSUCHE IN HAVEPA	14
DIE STADT IM NEBEL	14
EINE STADT VOLLER LEGENDEN	19
STROMAUFWÄRTS	25
ANDERE PARTEIEN	26
DAS REICH DES FLUSSVATERS	35
DER WEG IN DIE TIEFE	35
UNTER DEN WOGEN	42
DAS ENDE EINES FLUCHS	59
SEESCHLANGENJAGD	66
AUF DER JAGD	68
DIE SCHLACHT GEGEN DIE SEESCHLANGE	78
RÜCKKEHR NACH HAVEPA	86
FÜR RUHM UND BEUTE!	90
AUF DEM GROßEN FLUSS	90
IN ELEPVIPA	98
FLAMMEN ÜBER DEM GROßEN FLUSS	108
ANHÄNGE	115
DRAMATIS PERSONAE	115
SCHIFFE	122
ΠΑΡΟΥΣ	125



VORWORT

Verehrte Leserin, verehrter Leser!

Viel Wasser ist den Großen Fluss hinabgeflossen, seit die ersten Ideen und Federstriche dieses Abenteurers zaghaft Gestalt angenommen haben. Nun aber ist endlich es soweit, dass wir Ihnen hiermit das fertige Werk – durchaus mit Stolz – präsentieren können!

Wo epische Großkampagnen einerseits und wundervolle Kurzabenteuer in den zahlreichen Anthologien andererseits sich in Ihrer Gruppe womöglich gegenseitig die Klinke in die Hand geben, da freut es uns ganz besonders, mit diesem Band ein für sich stehendes Abenteuer zu bieten, das Ihnen und Ihrer Spielrunde viele spannende Stunden beschern soll.

Fern von groß angelegten Metaplots, jedoch von größerer Tragweite als ein kleines Abenteuerchen am Rande, richtet es sich vor allem an solche Gruppen, die ihren erfahrenen Helden eine Herausforderung bieten wollen, ohne sich gleich in die nächste Rettung ganzer Völker oder Länder werfen zu müssen. Allerdings ohne in einem solchen Abenteuer unterfordert zu werden.

Helden können hier noch Helden sein, ihr Werk verrichten und danach – besungen in Liedern und umrankt von Legendenden – stolz ihrer Wege ziehen. Ganz besonders Thorwaler dürfen sich hier so verhalten, wie man es von diesem freiheitsliebenden Volk erwartet, das sich nimmt, was es haben will.

Wir wünschen Ihnen als Meister viel Spaß bei der Lektüre von **Der Fluch des Flussvaters** und Ihrer Gruppe beim Spielen.

Ob im Dienste des Reiches oder bei Swafnirs Namen, ergründen Sie die düsteren Geheimnisse der Kulte Havenas, lassen Sie sich in die traumhafte Welt des Flussvaters entführen, zerschmettern Sie todesmutig das Untier in der Muhrsaße und retten oder plündern Sie Elenvina.

Das Wohl!

*Die Autoren Matthias Freund und Dominic Hladek mit respektvollem Dank an Tobias Radloff für die großartige Vorarbeit.
Berlin und Frankfurt im Juni 2012.*

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

AB xxx	Aventurischer Bote Ausgabe xxx
AvAr	Regelerweiterung
	Aventurisches Arsenal
Efferd	Spielhilfe Efferds Wogen
Geographia	Regionalspielhilfe
	Geographia Aventurica
Großer Fluss	Regionalspielhilfe Am Großen Fluss
HmW	Spielhilfe Horte magischen Wissens

Katakomben	Spielhilfe
	Katakomben und Kavernen
LCD	Regelwerk
	Liber Cantiones Deluxe
WdH	Regelwerk Wege der Helden
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
Westwind	Regionalspielhilfe
	Unter dem Westwind
ZooBotanica	Regelerweiterung
	Zoo-Botanica Aventurica

EINLEITUNG

„Lange Zeit ist's her, dass kein Sommer ins Land ging, ohne dass die blonden Nordleute mit ihren Drachenbooten den Großen Fluss hinauffuhren. Kein Ort, der in der Nähe des Flusses lag, war vor ihnen sicher! Sie kamen, um zu plündern, zu schänden und zu morden. Nicht Hof noch Dorf oder Stadt konnte ihrem Ansturm trotzen, denn die Thorwaler sind groß und stark und vor allem furchtlos, so dass man nicht gegen sie kämpfen kann. Nicht eher ruderten sie in ihre eisbedeckte Heimat zurück, bis ihre Drachenboote mit Beute so schwer beladen waren, dass das Flusswasser über die Bordwände rann.

Jahrein, jahraus geißelte die Thorwalerbrut unser Land mit ihren Raubzügen. Wer weiß, vielleicht würde an den Flussge-
staden noch heute der angstvolle Ruf ‚Die Thorwaler kommen!‘ erschallen, wenn die Nordleute nicht so tumb gewesen wären, wie sie es nun eben sind. Denn in ihrem Hochmut wagten sie es, jenen zu erzürnen, den man niemals erzürnen darf: Den Flussvater, den Herrn des Stromes, der den Anrainern seiner Ufer ein reiches Leben schenkt und es ihnen mit einem Wellenschlag wieder nehmen kann.

Es ist wohl an die zweitausend Jahre her, dass zu der Raubflotte, die den Großen Fluss befuhr, eine Nordfrau mit Namen Jurala gehörte. Sie muss stolz und hochmütig gewesen sein. Womöglich glaubte sie, der mächtige Strom sei ihr untertan, oder sie wollte sich gar zu den Unsterblichen emporschwingen. Warum auch immer, jedenfalls beging Jurala einen Frevel, der ihr Schicksal für immer besiegeln sollte.

Ihre entsetzliche Tat ließ den Flussvater in furchtbarem Zorn ergrimmen. Er richtete sein Augenmerk auf das Menschlein, das ihm die Stirn zu bieten wagte. Als er Jurala gewahr wurde, entfesselte er einen solchen Sturm, wie es ihn kein zweites Mal gab. Schiffe zerbrachen wie Spielzeugboote, Ruder knickten wie Stroh, und die Segel zerfetzten leichter als die Haut einer Seifenblase. Die Thorwaler heulten und klapperten mit den Zähnen. Doch der Flussvater kannte kein Erbarmen. Er wütete, bis ihre zerschmetterten Körper leblos auf den Wellen trieben. Und selbst dann war sein Zorn noch nicht erkaltet: Erst als er einen Fluch über die Freulerin und ihre Sippe gesprochen hatte, war er besänftigt und kehrte in sein Schloss am Grund des Flusses zurück. Mit welchem Frevel, fragt ihr, beschwor Jurala den Zorn des Flussvaters herauf? Das weiß niemand. Manche sagen, es sei in den vielen Jahrhunderten vergessen worden. Ich aber glaube, dass der Flussvater selbst das Wissen darum aus der Welt tilgte, damit niemand Juralas Frevel ein zweites Mal begehen könne. Wie dem auch sei, eins ist sicher: Seit diesem Tag vor zwei Jahrtausenden befuhr kein Thorwaler mehr gefahrlos den Großen Fluss. Jeder Nachfahre Juralas wird vom Fluch des Flussvaters erfasst, sein Schiff zerschmettert. Weil der Flussvater aber ewig ist, wird der Fluch gelten bis ans Ende der Zeit. Und das ist ein großes Glück für Albermier und Nordmärker, für Windhager wie Koscher. Denn solange der Fluch gilt, bleiben unsere Lande von den Raubzügen der Nordleute verschont. Und für diese Gnade wollen wir nun den Göttern mit dem Lied ‚Gelobet seid, o Zwölf des Himmels‘ danken!“

—aus einer Unterrichtsstunde von Mutter Helania an der Travia-Schule zu Kyndoch, 1030 BF

„Nun, Torben, was hältst du von meinem Plan?“ Jurga Trondsdottirs meerblaue Augen hielten ihr Gegenüber in festem Griff, als sie hinzufügte: „Sei offen und geradeheraus. Du weißt, dass ich ehrliche Kritik besser vertrage als geheucheltes Lob.“

Der Mann auf der anderen Seite der ausgebreiteten Karte hielt ihrem Blick gelassen stand. „Das brauchst du mir nicht zu sagen. Wenn eine Idee Irrsinn ist, dann sage ich es demjenigen ins Gesicht, ob Kind, Hetfrau oder Swafnir selbst.“

„Nichts anderes hatte ich erwartet“, antwortete Jurga. „So hältst du es für Irrsinn, die berstenden Schatzkammern von Elenvina zu plündern?“

Torben Swafnildsson ließ sich Zeit mit der Entgegnung. Endlich richtete er seinen gebeugten Leib zu voller Größe auf. „Ein Überfall auf die reiche Hauptstadt der Nordmarken klingt verlockend, bei Swafnirs fetter Finne. Doch seit einhundert Generationen hat kein Thorwaler mehr den Großen Fluss befahren. Wie sollen wir Elenvina erreichen, wenn unsere Boote dicht hinter Havena vom Vater des Stroms hinweggefegt werden? Wenn das nicht irrsinnig ist, dann soll Hranngar mein Boot quer verschlingen!“

Er sah Jurga herausfordernd an. Sie schwieg, denn sie spürte, dass der ehemalige Hetmann der Rangold-Ottajasko noch nicht alles gesagt hatte.

Schließlich fuhr Swafnildsson fort. „Andererseits weiß ich, dass du den Fluch des Flussvaters so gut kennst wie ich. Und du bist keine Närrin. Ich denke, du hast mir dein Vorhaben noch nicht zur Gänze enthüllt. Darum kann ich deine Frage erst beantworten, wenn du mir alles anvertraut hast. Das wohl!“

Jurga gab sich keine Mühe, ihre Zufriedenheit zu verbergen. „Du vermagst es wie kaum ein Zweiter, in anderen zu lesen, Sohn Swafnilds. Ja, du vermutest ganz recht: Ich weiß von dem Fluch, den Jurala unserem Volk vor langer Zeit eingebrockt hat. Auch weiß ich, was angesichts dessen zu tun ist. Und als Drittes weiß ich, wem allein die kühne Tat gelingen kann.“

Swafnildssons Miene blieb unbewegt. „Und wer, frage ich mich, könnte das sein?“

Jurga ließ sich nicht auf Geplänkel ein, sondern sagte geradeheraus:

„Ich will dich mit einer wichtigen Aufgabe nach Havena entsenden. Der Erfolg der gesamten Heerfahrt wird von dir abhängen. Scheiterst du, wird unsere Flotte untergehen, Hunderte verlieren ihr Leben.“

Sie beugte sich über den Tisch, bis ihre Nasenspitze nur eine Handbreit von der Torbens entfernt war. „Falls du dich einer solchen Verantwortung nicht gewachsen fühlst, dann ist jetzt der richtige Zeitpunkt, um ...“

„Verantwortung? Nicht gewachsen?! Noch so eine Beleidigung, und es setzt Hiebe!“ Swafnildssons Gebrüll ließ die Kajütenwände wackeln.

Als er sich wieder beruhigt hatte, antwortete Jurga: „Ich bin deine Hetfrau, Torben, nicht deine Königin. Du bist nicht mein Untertan, sondern ein verdienter Rekker und Schiffsfüh-

rer, der seine Fähigkeiten selbst am besten einschätzen kann. Höre mich an, und dann nenne mir deine Entscheidung.“

In wenigen Sätzen erläuterte sie ihr Vorhaben. Als sie endete, sah sie Torben offen ins Gesicht. „Weißt du nun, wie deine Antwort lautet?“

„Das tue ich“, antwortete er. „Es ist, wie ich befürchtete: Dein Plan ist der reine Irrsinn.“

Und einen Herzschlag später fügte er laut lachend hinzu: „Swafnir sei Dank, sonst würde ich ihm niemals zustimmen!“

—so geschehen in Thorwal, Anfang 1031 BF

»7. Praios: Nähern uns der Stelle im zweiten Flussfinger, wo der Fischer Grenn Lainargh den Kadaver eines Horndrachen gesehen haben will. Halte das immer noch für Humbug. Welches Geschöpf, das im Fluss lebt, sollte einem ausgewachsenen Horndrachen wohl gefährlich werden? Bleiben dennoch wachsam.

Die Mannschaft ist unruhig. Die Gerüchte und Entdeckungen der letzten Tage haben ihre Wirkung nicht verfehlt. Selbst wenn die Menschen, die wir befragt haben, in ihren Berichten zehnfach übertrieben haben, so sind doch mindestens zwei Höfe in der Muhrsape dem Erdboden gleich gemacht worden. Einen davon haben wir mit eigenen Augen gesehen. Und bei Efferd, der Anblick gefiel mir kein bisschen. Wie Halme geknickte Balken, diese tiefen Furchen im Uferschlamm ... Deltapiraten waren das nicht. Doch mit dem Flussvater auf

unserer Seite und der Kraft unserer Bordgeschütze werden wir bestehen, so wahr uns ...

Tumult an Deck.«

—letzter Eintrag von Kapitän Riloss ui Cossegh im Logbuch der Feenkrona, die im Auftrag der Efferd-Kirche den Großen Fluss befuhr und nicht mehr zurückkehrte, 5. Efferd 1033 BF

„Nachtblaue Geschwister im Glauben! Wir haben die Berichte über das Ungeheuer gehört, das im Delta des Großen Flusses auf Beutefang geht. Mittlerweile raunt man sich zu, es mache nicht einmal mehr vor Galeeren Halt. Ha! Die verblendeten Landkrabber ahnen ja nicht, womit sie es zu tun haben. Wir hingegen wissen es. Wir wissen um die Szint'Mur.

Ich rede nicht davon, dass sie den Ketzern an unserer Herrin die gerechte Strafe ist. Nein, ich rede davon, dass sie die Waagschalen des Schicksals zu unseren Gunsten neigt! Mit jedem weiteren Tag, den sie das Delta beherrscht, zermürbt sie die Siegel der Unterstadt ein Stück mehr und lässt die Macht der Alveranskriecher weiter schwinden.

So lasst uns Augen und Ohren offen halten, damit die Szint'Mur auch weiter ihren Dienst verrichten kann. Wer seine Hand, Flosse oder Schere gegen die geschlängelte Offenbarung unserer Herrin erhebt, dessen Lungen werden wir vor Unwasser bersten lassen. Uäggä Charyb'Yzz!“

—aus einer Ansprache von Vilai ni Vecushmar zu den Anhängern ihres dunklen Kultes, Unterstadt von Havena, Efferd 1033 BF

DAS ABENTEUER

HINTERGRUND

Die Oberste Hetfrau der Thorwaler, *Jurga Trondesdottir*, plant eine Heerfahrt auf dem Großen Fluss. Ihr Ziel ist es, die nordmärkische Herzogenstadt Elenvina zu plündern. Mit diesem Raubzug will Jurga zweierlei erreichen: Zum einen will die umstrittene Anführerin ihre eigene Position an der Spitze der Thorwaler stärken – und dabei haben ein Sieg und reiche Beute noch zu allen Zeiten geholfen. Zum anderen hat Jurga weit reichende Pläne für zukünftige Unternehmungen, deren Umsetzung viele Dukaten verschlingen wird. Das nötige Gold hofft sie in den Kammern und Kontoren der reichen Herzogenstadt zu finden. Doch die Oberste Hetfrau muss eine Schwierigkeit überwinden, ehe sie die Drachenboote ihrer Gefolgsleute den Großen Fluss hinauf führen kann.

Vor zweitausend Jahren erweckte eine tapfere Seefahrerin namens *Jurala Hugdornsottir* den Zorn des Flussvaters. Diese sagenhafte Wesenheit ist die Personifikation des Großen Flusses, gewissermaßen dessen Seele, und besitzt die Macht eines Unsterblichen. Der Flussvater belegte Juralas Sippe mit einem Fluch: Niemals wieder sollten sie, ihre Kinder und Kindeskinde auf dem Großen Fluss fahren. Seit diesem Tage muss jedes Boot und jedes Schiff umkehren, dass einen Nachfahren Juralas an Bord hat, oder es wird vom Zorn des Flussvaters zerschmettert.

Heute, viele Dutzend Generationen nach Jurala, ist es unmöglich zu sagen, wer ihr Nachfahre ist und wer nicht – und

unter den Thorwalern herrscht weithin Angst vor dem Zorn des Flussvaters. So gilt das Edikt letztlich für fast alle Thorwaler Drachenschiffe, denn selbst wenn die Schiffe nicht durch die Fluten zerschlagen werden, wurden sie in der Vergangenheit durch Flauten und dichte Nebelbänke geschlagen. Sollte Jurgas Heerfahrt zustande kommen, wäre es das erste Mal seit beinahe 900 Jahren, dass eine große Flotte der Nordleute den Großen Fluss befährt, um auf Beutezug zu gehen.

Um dieses unerhörte Ereignis zu ermöglichen, sendet die Oberste Hetfrau ein Schiff unter dem Kommando von *Torben Swafnildsson* nach Havena, der Stadt an der Mündung des Großen Flusses. Kapitän Swafnildsson soll mit dem Flussvater in Verhandlungen treten und ihn darum bitten, den Fluch aufzuheben. Nur wenn der Flussvater darauf eingeht, kann die Flotte unbeschadet nach Elenvina und wieder zurück gelangen.

Parallel dazu und ohne Jurgas Wissen spielen sich auf dem Großen Fluss noch andere Dinge ab. Vor einigen Jahren wurde eine *Seeschlange* aus der Unterstadt von Havena vertrieben (siehe das Abenteuer **Schrecken in der Tiefe** in der Anthologie **Stromschnellen**). Verletzt flüchtete die Kreatur in das ausgedehnte Mündungsdelta des Flusses. In der dünn besiedelten Sumpflandschaft baute sie sich ein Nest. Dort fraß und wuchs sie seitdem über zwei Jahre lang. Viele Menschen sind ihren Angriffen schon zum Opfer gefallen, denn sie ist groß genug, um ganze Schiffe zu vernichten. Längst

sind die Gerüchte von dem Ungeheuer im Flussdelta nach Havena vorgedrungen. Doch *Idra ni Bennain*, der albernischen Kronverweserin, sind die Hände gebunden. Der Krieg mit den Nordmarken hat das Land ins Chaos gestürzt und seine Truppen gekostet. Die verbliebenen Kräfte sind kaum in der Lage, die größte Not zu lindern. Zudem sind zahlreiche Seeleute desertiert, so dass sie keine Schiffe oder Soldaten für die Ungeheuerjagd abkommandieren kann und auf fahrende Abenteurer zurückgreifen muss.

Regentin Idra ahnt jedoch nicht, dass die Präsenz der Seeschlange noch andere, schlimmere Auswirkungen hat als den Tod von Fischern und Deltapiraten. Unter Havena, genauer in der seit der Großen Flut vom Wasser überspülten Unterstadt, befindet sich eine seit langer Zeit versiegelte Pforte des Grauens, die geradewegs in die Niederhöhlen führt – in die Domäne der Erzdämonin Charyptoroth. Die Anwesenheit der Seeschlange beeinträchtigt die Macht des Flussvaters und erschwert es ihm zunehmend, das brüchige Siegel vor dem Bersten zu bewahren. Je stärker die Seeschlange wird, desto näher rücken die Kräfte, die die dritte Sphäre verheeren wollen.

Ein Sieg der Schlange würde vor allem *Vilai ni Vecushmar* nutzen, einer reichen Handelsherrin aus Havena. Sie ist die heimliche Vorsteherin eines düsteren Kultes, der *Charyb'Yzz* anbetet. Dahinter verbirgt sich eine Erscheinungsform der Erzdämonin Charyptoroth, Efferds Gegenspielerin. Wenn sich die Pforte des Grauens in der Unterstadt öffnete, hätten die Kultisten einen wichtigen Sieg errungen. Aus diesem Grund tut Vilai alles, um jene aufzuhalten, die der Seeschlange Schaden zufügen wollen.

DIE HANDLUNG DES ABENTEUERS

Das Abenteuer bietet im **Einstieg** verschiedene Möglichkeiten für Helden in die Handlung einzutauchen. *Für Frieden und Ordnung* bittet die Kronverweserin Idra sie persönlich darum, sich der rätselhaften Bedrohung auf dem Großen Fluss anzunehmen, ob für den Ruhm oder für die Belohnung.

Für Ruhm und Beute haben hingegen thorwalfreundliche Helden die Möglichkeit, von Jurga selbst ausgewählt zu werden, Torben Swafnildsson nach Havena zu begleiten und bei den Verhandlungen mit dem Flussvater zu unterstützen. In diesem Fall überträgt Jurga den Helden darüber hinaus die Mission, insgeheim nach einer unbemerkten Passage durch das Delta zu suchen.

Für Freiheit und Vergeltung schließlich kann man von einer albernisch-patriotischen Splittergruppe angeworben werden, um dem Verbleib eines Schiffes mit Schmuggelware nachzugehen.

Auch bei den beiden letzteren Einstiegen stoßen die Helden bald auf die Umtriebe der Seeschlange.

In **Spurensuche in Havena** begeben sich die Helden auf eben diese. Viele Geheimnisse umgeben den Flussvater, und es ist keine leichte Aufgabe, Legenden und Wahrheit voneinander zu trennen. Auch über das Flussungeheuer existieren Gerüchte und Augenzeugenberichte. Die Helden entdecken die grausigen Hinterlassenschaften des Wesens und finden schließlich heraus, dass sie es mit einer ausgewachsenen Seeschlange zu tun haben. Glücklicherweise gewinnen sie in

Havena auch Verbündete. Dazu gehören die Geweihten der Efferd-Kirche sowie je nach Einstiegsoption auch Kapitän Swafnildsson und dessen Mannschaft.

Tief unter der Stadt, in der Kaverne der geheimnisvollen Drachenschildkröte *Lata*, finden die Helden und Thorwaler eine Pforte ins **Reich des Flussvaters**. Der Palast unter den Wassern ist wegen der Präsenz der Seeschlange im Fluss in heller Aufregung. Der Flussvater zürnt den Menschlein für ihre Nachlässigkeit und ist gleichzeitig selbst Opfer davon. Mit einem Verbündeten gelingt es den Helden, die rätselhafte Wesenheit zu überzeugen: Dafür, dass sie die Seeschlange aufspüren und zur Strecke bringen, hebt der Flussvater seinen Fluch über Juralas Sippe auf. Auch verspricht er ihnen eine Waffe, die im Kampf helfen wird. Der Große Fluss wäre wieder sicher, und auch der Heerfahrt der Thorwaler stünde nichts mehr im Wege. Doch die Helden müssen lernen, dass Händel mit den Unsterblichen ihren Preis kosten.

Nach der Rückkehr in ihre eigene Welt steht die **Seeschlangenjagd** bevor. *Swafnildssons* Langboot stößt ins Flussdelta vor. Die Suche nach dem Nest der Seeschlange ist langwierig und gefährlich, doch die Helden meistern alle Widerstände und stoßen endlich auf das Monstrum. Ein furchtbarer Kampf entbrennt, der den Menschen schreckliche Opfer abverlangt. Aber die Recken behalten die Oberhand und besiegen die Kreatur.

Leider ist den Helden nur eine kurze Atempause vergönnt: Bevor sie in Havena ihre Siegesfeier ausrichten, muss die Kultherrin der Charyb'Yzz gestellt werden, vor allem aber kann nun die eigentliche Mission der Thorwaler in den Vordergrund rücken.

Für Ruhm und Beute! thematisiert schließlich die Geschehnisse um Jurgas Heerfahrt. Die Helden müssen sich entscheiden, auf welcher Seite sie stehen wollen. Das Abenteuer nimmt in dieser Hinsicht größtmögliche Rücksicht auf Herkunft, Hintergrund und Loyalität der Helden. Sie können frei wählen, ob sie während des Raubzugs auf der thorwalschen Seite stehen wollen, auf der des Reiches oder auf der der Renegaten. Die Handlung ist nicht starr vorgegeben, sondern entwickelt sich um die Taten der Helden herum.

Darüber hinaus finden Sie im **Anhang** die Beschreibungen und Spielwerte aller relevanten Personen und Schiffe.

HANDLUNGSZEITRAUM

Das Abenteuer ist prinzipiell so angelegt, dass es in den Jahren 1033 oder 1034 BF stattfindet. Mit wenigen Änderungen ist es aber auch früheren oder späteren Zeitpunkten spielbar. Bis zum Tod der Seeschlange erstreckt sich die Handlung über zwei bis drei aventurische Wochen. Die Heerfahrt der Thorwaler nimmt vier bis sechs Wochen in Anspruch.

Das Abenteuer sollte im Sommerhalbjahr angesiedelt werden, denn im Winter behindert Eisgang auf dem Großen Fluss die Schifffahrt, so dass man nur langsam navigieren kann, und im Frühling bringt das Hochwasser der Schneeschmelze den Schiffsbetrieb beinahe zum Erliegen.

Der günstigste Zeitraum für die Heerfahrt der Thorwaler ist der Monat Travia, in dem häufig dichter Nebel über Albarnia liegt und den Vorstoß von Jurgas Schiffen verbergen kann.

HINWEISE FÜR DEN SPIELLEITER

DIE AUSWAHL DER HELDEN

Der Fluch des Flussvaters eignet sich für die meisten Heldentypen. Sollten in Ihrer Runde auch exotische Rassen versammelt sein, sollten Sie beachten, dass große Teile des Abenteurers innerhalb der Stadtmauern von Havena spielen und beispielsweise Orks für Aufruhr unter den Bürgern sorgen könnten.

Gesellschaftlich orientierte Helden werden sowohl bei den Begegnungen mit mächtigen und einflussreichen Personen Aventuriens (wie zum Beispiel der Obersten Hetfrau der Thorwaler und der Kronverweserin Albernias), wie auch am Hofe des Flussvaters und bei der Drachenschildkröte Lata sowie im alten Efferd-Tempel ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen können. Grundlegende soziale Fähigkeiten in der Heldengruppe sollten also möglichst gegeben sein.

Neben solch hochrangigen Personen und Wesen spielt auch die Recherche im einfachen Volk eine nicht zu unterschätzende Rolle und daher gibt es Möglichkeiten, dass auch physische Charaktere sich beweisen. Kämpferische Professionen werden in der Seeschlange und anderen Wesen formidable Gegner finden, denen man nicht entgegentreten sollte, wenn man sich seiner Haut nicht zu erwehren weiß. Wildnisprofessionen können hingegen gerade bei der Spurensuche nach der Seeschlange brillieren. Magiebegabte Charaktere in der Gruppe sind hilfreich und wünschenswert. Zu beachten ist jedoch, dass in Havena ein Magieverbot in Kraft ist (siehe Seite 15). Zauberer müssen sich bei der Ausübung ihrer Kräfte daher in Zurückhaltung üben, solange sie sich in der Stadt befinden.

Zu guter Letzt sollten Sie als Meister darauf achten, dass die Heldengruppe in ihrer Loyalität eine gewisse Einigkeit aufweist. Es wurde bereits darauf hingewiesen, dass die Helden sich bei Jurgas Heerzug auf eine beliebige Seite schlagen können. Dies sollte jedoch geschlossen geschehen, um den Frieden und den Spaß am Spieltisch zu gewährleisten. Wenn einige Helden den Thorwalern und die anderen dem Reich die Treue halten wollen, ist die Spaltung der Gruppe nur einen Schritt entfernt. Aus diesem Grund raten wir dazu, das Abenteuer mit Charakteren zu spielen, deren Loyalität (zumindest überwiegend) auf ein und derselben Seite liegt.

WEITERFÜHRENDE PUBLIKATIONEN

Für die Vorbereitung eines Abenteurers, das am Großen Fluss spielt, können wir Ihnen natürlich wärmstens die gleichnamige Regionalspielhilfe **Am Großen Fluss** ans Herz legen. Sie enthält umfassende Informationen über Havena und den Flussvater, über die versunkene Unterstadt, Vilai ni Vecushmar und ihren düsteren Kult, den Großen Fluss, die sump-

fige Muhrsape und sein Delta, über Kyndoch und Elenvina und vieles mehr. Da seit der Situationsbeschreibung in der Regionalspielhilfe aber mindestens vier Jahre vergangen sind, sollten Sie unbedingt auch auf die ergänzende Spielhilfe **Das Ende des albernischen Bürgerkriegs** im **AB 137** bei der Ausgestaltung von **Der Fluch des Flussvaters** zurückgreifen, die die aktuelle Lage ab dem Jahr 1032 BF beleuchtet.

Mehrere bereits erschienene Abenteuer für das Schwarze Auge eignen sich gut dafür, die Helden auf die Geschehnisse in **Der Fluch des Flussvaters** einzustimmen. Dies trifft vor allem auf **Schrecken aus der Tiefe** (erschieden in der Anthologie **Stromschnellen**) zu, das einen Teil der Vorgeschichte dieses Bandes erzählt: Die Helden verstricken sich in Vilai ni Vecushmars Intrigennetz und stoßen ein erstes Mal mit der Seeschlange zusammen. Auch die übrigen Abenteuer aus **Stromschnellen** bieten sich als Vorbereitung für den **Fluch des Flussvaters** an, denn sie geben den Helden die Gelegenheit, die Lande am Großen Fluss und die Schauplätze des vorliegenden Abenteurers kennen zu lernen.

Ebenfalls zu empfehlen sind das Abenteuer **Die dunkle Halle** und der Sammelband **Skaldensänge**, die in den Landen der Thorwaler spielen. Dort können die Helden Jurga Trondsdottir kennen lernen und ihre Achtung erringen. Diese Abenteuer sollten Sie dem **Fluch des Flussvaters** vor allem dann voranstellen, wenn Sie eine Anwerbung in Thorwal bevorzugen – oder ihre Gruppe zur Gänze aus den harten Nordleuten besteht.

Wir möchten nicht vergessen, einige ältere, zum Teil vergriffene Publikationen zu erwähnen, auf die dieses Abenteuer Bezug nimmt. Dazu gehören **Der Jüngling am Strand** aus der Box **Das Fürstentum Albernia**, in dem zum ersten Mal in der Geschichte des Schwarzen Auges eine Heldengruppe den Hof des Flussvaters besuchte, sowie viele weitere Abenteuer, die in Havena oder auf dem Großen Fluss spielen. Genannt seien hier stellvertretend die Klassiker **Tödlicher Wein**, **Seuche an Bord** und **Strom des Verderbens**.

Von den Das Schwarze Auge-Romanen, in denen Havena und seine Geheimnisse beleuchtet werden, möchten wir **Die Nebelgeister** und **In den Nebeln Havenas** hervorheben; letzteres eine weitere Geschichte, in der Vilai ni Vecushmar auftritt.

BESCHREIBUNGEN

Um Ihnen die Übersicht zu erleichtern, ist das Abenteuer wie folgt strukturiert: Abschnitte zum Vorlesen oder Nacherzählen sind eingerahmt. Sie enthalten Passagen, die alles Offensichtliche beschreiben, was die Helden in einer bestimmten Szene wahrnehmen oder erleben. Graue Kästen enthalten besondere Hintergrundinformationen und Exkurse zu weiterführenden aventurischen oder rollenspielerischen Themen.

DER WEG INS ABENTEUER

Um Ihnen eine hohe Flexibilität bei der Einbindung Ihrer Runde in das Geschehen zu ermöglichen, bieten wir Ihnen verschiedene Einstiegsmöglichkeiten in das Abenteuer an. So können die Helden auf Seiten der Thorwaler anheuern, die für die Vorbereitung ihrer Heerfahrt Unterstützung benötigen. Oder sie folgen dem Ruf der albernischen Kronver-

weserin, die dringend tatkräftige Hilfe im Kampf gegen eine dräuende Gefahr in Havena benötigt.

Als Quereinstieg, wenn Ihnen beide Möglichkeiten nicht zusagen, kann eine albernische Renegatengruppe dienen, für die der Kampf um die Unabhängigkeit der stolzen Provinz am Meer der Sieben Winde längst noch nicht vorbei ist.

FÜR RUHM UND BEUTE – AUF SEITEN DER THORWALER

Jurga Trondesdottir, der obersten Hetfrau der Thorwaler, ist bewusst, dass ihre ehrgeizigen Pläne, die erste große thorswalsche Plünderfahrt seit 900 Jahren auf dem Großen Fluss durchzuführen, leicht zum Scheitern verurteilt sein könnte. Zwar hat sie mit Kapitän Swafnildsson einen fähigen und treuen Rekker (*thorswalsch*: Krieger) ausgespickt, doch weiß sie auch, dass er eben nur ein Thorwaler ist, für den bestimmte Hindernisse schier unüberwindbar sind. Aus diesem Grund wendet sie sich an Helden, die sich schon einen Ruf als Löser ungewöhnlicher Probleme unter den Thorwalern gemacht haben. Hier bieten sich zum Beispiel jene Abenteuerer an, die die **Jandra-Saga** (in der Anthologie **Skaldensänge**) oder **Die dunkle Halle** erfolgreich bewältigt haben. Aber auch die **Helden einer Saga** könnten für Jurga in Betracht kommen, wenn sie nicht fürchten muss, dass deren Treue zu Marada Gerasdottir das gesamte Unternehmen gefährdet. Alle Helden, die sie für geeignet hält, lädt sie zu sich nach Thorwal ein, wo sie sie zuerst bei deren Ehre schwören lässt, über das Folgende Stillschweigen zu bewahren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jurga blickt euch mit ihren durchdringenden blauen Augen ernst an: „Ich habe euch hergebeten, weil ich eure Hilfe benötige. Schon bald wird der Ruf an alle Rekker Thorswals ergehen, sich einer großen Herferd gen Süden anzuschließen. Doch nicht die Gestade der Liebfelder sind unser Ziel, sondern die reichen Häuser und Lagerhallen des Herzogs vom Großen Fluss. Sicherlich wisst ihr, dass seit beinahe 1.000 Jahren nur wenige Ottas – geschweige denn eine ganze Kaperflotte – den großen Fluss befahren haben. Der Grund dafür ist ein uralter Fluch, den eine unserer Ahninnen, die Hetfrau Jurala Hugdornsdottir, auf sich und ihre Nachkommen geladen hat. Da sich ihr Blut im Laufe der Jahrhunderte in fast alle thorswalschen Sippen ausgebreitet hat, vermag heute niemand mehr verlässlich zu sagen, wer ihr Nachfahre ist und wer nicht. Viele versuchten den Großen Fluss seit Juralas Zeiten zu befahren, aber nur wenige entgingen dem Zorn des Flussvaters.“

Eure Aufgabe soll es sein, diesen Fluch zu brechen und unsere Heerfahrt zu einem Erfolg zu führen!“



Natürlich ist Jurga bereit, Fragen der Helden nach bestem Wissen zu beantworten. Folgende Informationen kann sie ihnen geben:

👁 Der Fluch des Flussvaters hindert alle Nachfahren Juralas am Befahren des Großen Flusses – egal, ob sie Seefahrer oder nur Passagiere sind. Jedes Schiff mit einer solchen Person an Bord wird den Zorn des Flussvaters zu spüren bekommen, seien es Flauten, Nebelbänke oder das Wüten der Wogen und Winde, die ein Schiff vernichten können, wenn es nicht sofort kehrt macht.

👁 Niemand weiß heutzutage mehr, was Jurala getan hat, um den Flussvater derartig zu verärgern. Selbst die ältesten Sagas Olports schweigen sich zu diesem Thema aus.

☞ Wie man zum Flussvater gelangt, weiß Jurga nicht, das müssen die Helden in Havena herausfinden. Angeblich soll sein Hof in der Nähe dieser Stadt liegen.

☞ Die Helden werden mit Kapitän Swafnildsson an Bord von dessen Drachenschiff nach Havena segeln, um dort gemeinsam mit ihm und seiner Mannschaft einen Weg zu finden, den Fluch aufzuheben.

☞ Ihr ist klar, dass die Thorwaler für eine ganze Reihe von Aufgaben ungeeignet sind, daher schickt sie die Helden zur Unterstützung mit.

☞ Außerdem soll sich der Voraustrupp um die Erkundung des Flussdeltas kümmern, um eine sichere und unbemerkte Passage der Flotte an Havena vorbei zu ermöglichen.

☞ Das Ziel der Kaperfahrt ist Elenvina. Jurga gab Invher ni Bennain, der vormaligen Königin Albernias, ihr Wort, dem Herzog vom Großen Fluss für dessen Verrat an den Alberniern erheblichen Schaden zuzufügen. Auch wenn die Königin inzwischen lebenslang in ein Kloster verbannt wurde, will die Hetfrau an ihrem Wort festhalten – zumal man für den Kampf gegen die Eishexe Glorana und ihre Schergen sowie die wachsende Schwarzpelzbedrohung dringend reiche Beute benötigt.

☞ Die Flotte wird etwa vier Wochen nach dem Voraustrupp das Delta des Großen Flusses erreichen, bis dahin muss die sichere Passage über den Großen Fluss sichergestellt sein.

☞ An Unterstützung kann Jurga wenig bieten: Hauptsächlich die Hilfe der Thorwaler von der Rangold-Ottajasko unter Kapitän Swafnildsson – die allerdings keinesfalls Untergebene der Helden sind, sondern Gleichberechtigte. Außerdem übergibt sie den Helden Hacksilber im Wert von fünfzig Dukaten für notwendige Auslagen.

☞ Für ihren Einsatz erhalten die Helden selbstverständlich einen angemessenen Anteil an der Beute: Den Anteil, den jeder Kapitän erhält, der sich der Herferd anschließt.

ERSTE SCHRITTE

Sobald sich die Helden auf der Otta *Sturmtrotzer* einschiffen, werden sie herzlich von deren Mannschaft begrüßt – ihr Ruf ist auch bis hierher gedrungen und man freut sich, so tat-

THORWALSCHER HELDEN UND DER FLUCH

Sollte sich in Ihrer Spielrunde ein Thorwaler befinden, so können Sie mit einem Wurf auf dem W20 feststellen, ob in seinen Adern das Blut Juralas fließt.

Bei 1-5 gehört er zu den Abkömmlingen der Hetfrau. Damit ist er von den Auswirkungen des Fluchs betroffen und zieht bei einer Fahrt auf dem Großen Fluss den Zorn des Flussvaters auf sich und seine Begleiter. Wenn Sie die Entscheidung nicht dem Zufall überlassen wollen, können Sie oder Ihr Spieler auch einfach im Vorfeld festlegen, ob eine Abstammung von Jurala vorliegt.

kräftige Unterstützung zu erhalten. Die Reise nach Havena können Sie nach eigenem Gutdünken ausgestalten. Dazu sei Ihnen das Kapitel **Efferds Launen ausgeliefert: auf hoher See** im Regelband **Wege des Entdeckers** empfohlen oder die Spielhilfe **Efferds Wogen**.

Spätestens am Tag bevor die Stadt erreichen, wird sich Kapitän Swafnildsson mit den Helden über die ersten Schritte beraten. Wichtige Punkte für ihn sind:

☞ Feststellen, ob der Fluch des Flussvaters noch immer Wirkung zeigt. Womöglich ist sein Zorn über die Jahrhunderte verraucht oder noch schlimmer: von vornherein ein Ammenmärchen gewesen. Dafür will er bei erster Gelegenheit ein Stück den Fluss hinauf fahren und sehen, was passiert.

☞ Herausfinden, wer oder was der Flussvater ist und wie man zu ihm gelangt.

☞ Eine sichere Passage durch das Delta erkunden. Hilfreich wären dafür Karten oder ein Lotse, zur Not kann man aber auch selbst die Flussarme während einer Durchfahrt erkunden.

☞ Gerade Erkundungen nach Karten oder Schmugglern würde er lieber den Helden überlassen, da er fürchtet, seine „Kinders“ könnten sich verplappern oder in die üblichen Schwierigkeiten wie Wettzehen oder Raufereien geraten.

FÜR FRIEDEN UND ORDNUNG – AUF SEITEN DES REICHES

Seit einiger Zeit mehren sich die Berichte über Angriffe eines Seeungeheuers in den Armen des Mündungsdeltas des Großen Flusses. In den Nachkriegswirren sind Kronverweserin *Idra ni Bennain* (*966 BF; 1,74 Schritt, ergraute ehemals rotblonde Haare, freundliche blaue Augen; entschlossfreudig, begabte Diplomatin) weitgehend die Hände gebunden: Weder verfügt sie über die nötigen Truppen, um eine großangelegte Suche nach der Bestie einzuleiten, noch kann sie die wenigen Mannen der Havener Flussgarde oder der Seekrieger entbehren, seit die Flusspiraten sich wie die Herren des Landes gebärden. Noch dazu sind viele Adlige Albernias zerstritten oder mit der Wiederherstellung der Ordnung in ihren Ländereien beschäftigt, sodass auch von dieser Seite keine – oder nur wenig – Hilfe zu erwarten ist. In ihrer Not wendet sich die Kronverweserin daher an einige verdiente Recken, die im Ruf stehen, solche Untier-Probleme

lösen zu können. Um unnötiges Aufsehen zu vermeiden, empfängt sie die Helden in aller Stille auf Schloss Feenquell, westlich der Fürstenstadt Havena:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Diener geleitet euch zu einem kleinen Salon. Nach kurzem Klopfen meldet er euch an und gibt mit einem Wink zu verstehen, dass ihr eintreten dürft. Der Raum ist hell und lichtdurchflutet, an einem Tisch erwarten euch zwei Personen. Die Kronverweserin Albernias ist eine gealterte Frau, der die täglichen Sorgen tiefe Spuren ins Gesicht gegraben haben. Dennoch ist kaum zu übersehen, dass sie in ihrer Jugend eine schöne Frau

T 2012

gewesen sein muss – zusammen mit der Entschlusskraft aber auch Freundlichkeit, die aus ihren Augen sprechen, ist es kein Wunder, dass König Cuano sich einst in sie verliebte. An ihrer Seite sitzt ein Junge an der Schwelle zum Mannesalter. Sein Gesicht wird von einer eigenartigen blauen Zeichnung geziert, die seinen nachdenklichen Zügen eine tiefe Rätselhaftigkeit verleiht. Der schlichte Goldreif auf seinem Kopf weißt ihn als Kronprinz Finnian ui Bennain aus.
„Die Zwölfe mit euch! Es freut mich, dass ihr meinem Ruf gefolgt seid!“, einladend zeigt die Kronverweserin auf einige Stühle.

Nach einigen höflichen Erkundigungen nach dem Wohl und Wehe der Helden kommt die Kronverweserin schnell zur Sache. Sie ist eine vielbeschäftigte Frau, der unnötiges Wortgeplänkel oder das Bad in Schmeicheleien nicht liegen.

Finnian ist bei dem Gespräch anwesend, um das Regierungshandwerk zu erlernen – das manchmal auch den Einsatz ungewöhnlicher Kräfte erfordert. Er mustert die Helden mit rätselhaftem Blick und folgt dem Gespräch aufmerksam, erhebt aber nicht das Wort.

Folgende Informationen und Hilfestellungen können die Helden von der Kronverweserin erhalten:

☞ Seit einiger Zeit häufen sich Berichte über ein Untier, das das Delta des Großen Flusses unsicher macht. Bisher hielten sich die Übergriffe in den üblichen Grenzen – Angriffe auf einsame Fischer, Wanderer oder weidende Tiere – doch jetzt scheint die Bestie sogar Schiffe anzufallen.

☞ Durch den Krieg gegen die Nordmarken und die bis jetzt anhaltenden Wirren konnte sich niemand um das Problem kümmern. Aus diesem Grund wendet sie sich an die Helden. Sie sollen herausfinden, um was für ein Wesen es sich handelt und es nach Möglichkeit vernichten, um die Sicherheit an der Mündung des Großen Flusses wiederherzustellen.

☞ Für ihre Dienste sollen die Helden eine angemessene Belohnung aus den Schatzkammern Albernias erhalten: 200 Golddukatat für jeden Helden, und darüber hinaus eine Waffe nach eigener Wahl aus der umfangreichen Sammlung ihres verschollenen Gemahls, des „Heldenkönigs“ Cuanu ui Bennain.

☞ Zur Erleichterung der Aufgabe erhalten sie einen gesiegelten Geleitbrief der Kronverweserin, der die offiziellen Stellen Albernias zur Zusammenarbeit mit den Helden auffordert.

☞ Soldaten kann Idra nicht dauerhaft zur Verfügung stellen, doch können die Helden mit triftigen Gründen ein Fähnlein der Havener Flussgarde zur Seite gestellt bekommen.

☞ Für die Bestreitung anfallender Unkosten händigt sie ihnen einen Beutel mit fünfzig Dukaten aus.

☞ Die Kronverweserin empfiehlt, mit der Suche nach dem Ungeheuer – und möglicher Unterstützung – in Havena zu beginnen. Dort laufen seit jeher sämtliche Geschichten über seltsame Begebenheiten in der Muhrsape zusammen.

EINE PUMMER KLEINER

Sollte Ihnen der reichstreue Einstieg über die Kronverweserin unpassend für Ihre Gruppe vorkommen – etwa weil sie nicht über einen Ruf verfügt, der Idra auf sie aufmerksam werden lässt – können Sie die Jagd nach dem Untier auch über den Ältestenrat Havenas einleiten.

Der hat zwar weniger Mittel für die Unterstützung der Helden zur Verfügung als die Landesherrin, wird sich aber gerade bei der versprochenen Entlohnung nicht lumpen lassen. Immerhin sind viele der Ältesten Handelsherren und -frauen, die zum einen gut betucht sind und zum anderen eine weitere Verunsicherung ihrer Geschäfte nicht gebrauchen können.

FÜR FREIHEIT UND VERGELTUNG – AUF SEITEN DER ALBERNISCHEN RENEGATEN

Nicht alle Albernier sind glücklich über das Ende des Krieges. So mancher fragt sich, wofür man all die Jahre gekämpft hat, wenn jetzt alles wieder beim Alten ist – zumal die verhassten Nordmärker auch noch als Sieger aus dem Konflikt hervorgegangen sind. Dazu kommen eine ganze Reihe von Kämpfern, die in den während des Krieges besetzten Gebieten in die Wälder gingen, um von dort Widerstand gegen die Invasoren zu leisten. So mancher von ihnen kann oder mag sich nicht wieder an ein normales Leben gewöhnen und kämpft lieber als Aufständischer gegen das Reich im Allgemeinen und die Nordmarken im Besonderen. Vor allem die *Blauen Füchse*, die während des Krieges in den Wäldern Honingens hausten, fechten unter ihrem Anführer *Albor von Hohenfels* fechten immer wieder Scharmützel gegen die Gräfin von Honingen, Franka Salva Galahan, aus, der die unangenehme Aufgabe zukommt, ihren alten Waffengefährten, die sich nicht der Krone beugen wollen, nachzustellen. Für ihren Kampf benötigen die Blauen Füchse vor allem Ausrüstung: Waffen, Rüstungen und Nahrung, die sie zum Teil rauben, zum Teil über die wieder offenen Handelswege ins Land schmuggeln lassen.

DIE ANWERBUNG WÄHREND DES KRIEGES

Sollten Sie **Der Fluch des Flussvaters** lieber während des laufenden Konfliktes zwischen den Nordmarken und Albernia in den Jahren 1027-1032 BF spielen wollen, können Sie die Anwerbung leicht anpassen:

☞ **Thorwaler:** Jurgas Anwerbung bleibt weitgehend gleich, allerdings muss keine sichere Passage durch die Muhrsape gesucht werden, sondern mit Königin *Invher ni Bennain* über die freie Fahrt verhandelt werden.

☞ **Albernia:** Königin Invher sucht ebenso wie ihre Mutter nach tapferen Recken, die sich um das Ungeheuer kümmern, das die Muhrsape unsicher macht. Leider sind ihr noch mehr die Hände gebunden, als der Kronverweserin, da sie jeden ihrer Soldaten im Krieg benötigt. Auch eine feste Entlohnung kann sie nicht versprechen, gibt den Helden jedoch ihr Ehrenwort, dass ihre Dienste hoch belohnt werden – was spätestens mit den Mitteln, die die Krone aus der Enteignung Vilais gewinnt, geschieht. Auch von Invher erhalten die Helden einen Geleitbrief, der ihnen die Unterstützung offizieller albernischer Stellen zusichert.

☞ **Nordmarken:** Anstatt albernischer Freischärler sind es die Nordmärker, zum Beispiel die umtriebige Fürstin *Isora von Elenvina*, die die Helden auf die Suche nach einer überfälligen Waffenlieferung schicken. Auch bei diesem Einstieg ist mit wenig Unterstützung im eigentlichen Abenteuer zu rechnen. Die Helden können Kontakt zu dem einen oder anderen nordmärkischen Spitzel aufnehmen und so an Informationen gelangen, müssen jedoch ständig fürchten, dass sie als feindliche Spione entlarvt werden. Die Salzgunde schmuggelt bei diesem Einstieg natürlich für die Nordmärker. Im Gegensatz zu den albernischen Freischärlern können die Nordmärker die Helden natürlich entsprechend entlohnen.

Einer dieser Schmuggler ist der Kapitän der *Salzagunde*, die seit mehreren Tagen überfällig ist. Um herauszufinden, was mit den erwarteten Waffen geschehen ist, entsenden die Freischärler einige Helden, die sich um ihre Sache bereits verdient gemacht haben und denen man daher vertrauen kann. In Havena sollen sie nicht nur den Verbleib der Salzgunde aufklären, sondern auch nach Möglichkeit dafür sorgen, dass etwaige Hindernisse für zukünftigen Nachschub beseitigt werden.

Dieser Einstieg bietet sich vor allem an, wenn Sie eine Kampagne um den Krieg zwischen Albernia und den Nordmarken gestaltet haben und Ihre Helden selbst Freischärler sind oder ihre Abneigung gegen die Nordmarken ihnen vorausleitet. Welche Renegatengruppe sie letztlich nach Havena entsendet, überlassen wir Ihnen. An Unterstützung können die Freischärler wenig bieten – etwa das Erkennungszeichen, mit dem man sich dem Kapitän der Salzgunde gegenüber ausweisen kann oder der Name eines Gewährsmannes in Havena, der vielleicht Kontakt zu den Schmugglern der Nebelgeister herstellen kann.

DER HERZOG IST TOT, ES LEBE DER HERZOG!

Nach dem Tod des Herzogs *Jast Gorsam vom Großen Fluss* im Praios 1035 BF ist **Der Fluch des Flussvaters** ebenfalls weiterhin spielbar. Hier müssen Sie allerdings bedenken, dass die Situation in Elenvina für die Thorwaler immer ungünstiger wird. Je länger der Krieg gegen Albernia zurückliegt, desto eher sind die Truppen der Nordmarken wieder auf ihrem Sollstand. Außerdem sind viele der neuen Rekruten mittlerweile als ‚erfahren‘ zu betrachten und es gibt weniger unerfahrene Gardisten.

Die Szenen in denen Herzog Jast Gorsam eine Rolle spielt, sollten Sie von dessen Sohn Frankwart bestreiten lassen, der sich als neuen Herzog begreift. Sein älterer Bruder *Hartuwal* sieht sich um sein Erbe betrogen, deswegen blüht eine verborgene Konkurrenz zwischen den beiden und ihren Anhängern.

Diese Missstimmungen können die Helden ausnutzen: So mancher Parteigänger Hartuwals, Koradiner genannt, lässt sich im Stillen überzeugen, bestimmte Vorgänge zu ignorieren. Eine erfolgreiche Plünderung Elenvinas trotz Gardetruppen, wäre ein bedeutender Ansehensverlust für Frankwart. Das bringt Hartuwal zwar nicht direkt die Herzogskrone, verbessert seine Position in den Nordmarken aber merklich.

Im Gegenzug lassen sich die Anhänger Frankwarts gern davon überzeugen, dass die Koradiner einen Anschlag auf den neuen Herzog planen. Richtig eingefädelt, sind die Nordmärker schon bald damit beschäftigt, vermeintlichen Verschwörern nachzujagen oder verdächtige Personen in wichtigen Positionen in Gewahrsam zu nehmen und unter Hausarrest zu stellen. Sogar so manches Regiment kann auf diese Weise aus Elenvina ‚vertrieben‘ werden – wenn es wegen zweifelhafter Loyalität zu einem Manöver im Kosch beordert wird.

SPURENSUCHE IN HAVENA

Mit ihrer Spurensuche in der Hauptstadt Albernias tauchen die Helden tief in die Mythen und Legenden ein, auf denen die Stadt gründet. Gleichzeitig erwecken sie das Interesse anderer Parteien. Dazu gehören Verbündete wie Swafnilds-sons Thorwaler oder die Efferd-Kirche, aber auch Feinde wie der Charyb'Yzz-Kult Vilai ni Vecushmars. Nach einem kurzen Abriss über Havena (**Die Stadt im Nebel**, siehe unten)

folgt in diesem Kapitel ein Abschnitt, der die Spurensuche in Havena behandelt (**Eine Stadt voller Legenden**, Seite 19). Darauf folgt eine optionale Ausfahrt auf den Großen Fluss (**Stromaufwärts**, Seite 25), in dem die Helden die Auswirkungen des Fluchs des Flussvaters erleben können. Schließlich werden im Abschnitt **Andere Parteien** (Seite 26) Verbündete und Gegner der Helden näher vorgestellt.

DIE STADT IM NEBEL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich Havena! Vorsichtig lenkt ihr eure Schritte über den Bennain-Damm, dessen Kopfsteinpflaster selbst im Sommer vor Nässe glänzt. Jenseits des Hafens stehen die Häuser so dicht, als müssten sie sich gegenseitig Halt geben, um nicht ins Wasser zu kippen. Spitze Giebel krönen verwitterte Fachwerkfassaden, an deren Fahnenmasten die drei Kronen Albernias im Belem knattern. Die Flüche der Schauerleute mischen sich mit den Rufen der Fischverkäufer und dem Möwengekreisch zu einem schrillen Getöse. In der Ferne gibt ein Nebelhorn dazu den Kontrapunkt. Die Luft ist abgestanden und frisch zugleich, so unverwechselbar wie Havena selbst. Ruinen ragen in der Unterstadt wie Klippen über die schwarzen Wellen empor, unter denen sich unaussprechliche Schrecken tummeln sollen.

Freuden (Q7/P9/S0; mit tulamidischem Flair), Hotel *Großmast* (Q5/P5/S18; bevorzugt von Kapitänen besucht), Schenke *Rondras Einkehr* (Q5/P5/S0; Stammkneipe der Kriegerakademie), Herberge *Klabautermann* (Q1/P2/S14; übelste Absteige der Stadt), Taverne *Schatzinsel* (Q3/P5/S0; Treffpunkt für Schatzsucher), das Vergnügungsschiff *Rethis* (Q7/P8/S0), Taverne *Alte Marschen* (Q3/P4/S0)

Besonderheiten: verfluchte Unterstadt, Magieverbot, Kriegerakademie *Ruadas Ehr*, Seekadettenschule von Havena, gefährliche Hafenzufahrt (tückische Sandbänke)

Was die Bewohner über ihre Stadt denken: „Efferd hat uns alles gegeben und uns alles genommen. So oder so vergessen hat er uns nie. Doch nach den letzten Ereignissen sollten wir vorsichtig sein und ihn nicht weiter erzürnen.“

EIN ÜBERBLICK

Havena für den eiligen Leser

Einwohner: um 30.000

Wappen: silberne Krone über silberner Wellenlinie auf blauem Grund

Herrschaft/Politik: die Verwaltung der Stadt obliegt Stadtvogt Ardach Herlogan, dem Ältestenrat und dem Rat der Kapitäne

Garnison: 3 Schwadronen des Albernischen Leibregiments *Niamad Bennain* (Schwere und Leiche Reiterei), 2 Banner Seekrieger, 1 Banner Söldner, 80 Stadtgardisten, 20 Gardisten des Stadtvogts

Tempel: alle Zwölfgötter außer Firun (**Efferd** ist der Schutzgott der Stadt und die Kirche hat zwei Tempel in der Stadt)

Wichtige Gasthäuser: Taverne *Esche und Korķ* (Q6/P5/S0; Immanekneipe), Hotel *Havenapalast* (Q8/P8/S32; bestes Gasthaus der Stadt), Schenke *Oase der 1.000*

Havena ist eine quirlige Hafenstadt mit etwa 30.000 Einwohnern. Sie liegt an der Mündung des Großen Flusses, genauer am Unterlauf des nördlichsten der Flussarme, die das Mündungsdelta bilden. Die albernische Hauptstadt hat eine bewegte Geschichte hinter sich. Das einschneidendste Ereignis war sicherlich die Große Flut von 702 BF. Damals strafte Efferd die Menschen für ihren Hochmut und ließ eine furchtbare Flutwelle über der Stadt niedergehen. Sie riss vier von fünf Havenern in den Tod und setzte weite Teile der Stadt unter Wasser. Dennoch ist Havena bedeutend wie eh und je und bündelt den Schiffsverkehr des Großen Flusses und des Meeres der Sieben Winde.

Im Jahr 1027 BF erklärte Albernia seine Unabhängigkeit vom Mittelreich. Für Jahre lag das Land im Krieg mit der benachbarten Reichsprovinz, dem Herzogtum Nordmarken. Süden und Osten Albernias waren von den Nordmarken besetzt. Nun ist endlich Friede eingekehrt, und die meisten Menschen sind nach den vielen Entbehrungen und Verlusten im Krieg des Kämpfens müde.

DIE STADT

Havenas Altstadt umfasst all jene Stadtviertel, die von der Großen Flut verschont blieben. Die Häuser, von denen viele noch von damals stammen, drängen sich dicht aneinander. Ihre Bewohner halten es ähnlich: Die meisten trauen nur einander und begegnen Fremden mit solchem Argwohn, dass in einigen Gegenden kein einziges Gasthaus steht. Die Altstadt wirkt arm und verfallen.

Die Stadtteile der Neustadt wurden nach der Großen Flut gebaut. Im Gegensatz zur Altstadt sind sie in verhältnismäßig gutem Zustand. Hier wohnen die Reichen und Adligen, Handelsherren und Handwerksmeister. Paläste, Villen und Tempel säumen die Straßen, und auch die berühmte Kriegerschule *Ruadas Ehr'* befindet sich hier.

Untiefen erschweren die Einfahrt in den Hafen Havenas, weshalb der Schiffsverkehr bei Ebbe zum Erliegen kommt. Zu Neu- und Vollmonden steigt die Flut hingegen besonders hoch und erinnert die Havener an Efferds Strafe. Zu diesen Zeiten wagt sich kein Seemann hinaus auf See.

Zur Unterstadt schließlich gehören alle Gebiete, die in der Großen Flut versanken und vom Wasser nicht mehr freigegeben wurden. Die halb versunkenen Ruinen gelten als ver-

DAS MAGIEVERBOT

In Havena ist seit dem Ende der Magiertyranei vor über 400 Jahren ein harsches Magieverbot in Kraft. Zauberei und Alchimie sind nur dann gestattet, wenn „keine Gefahren für Güter oder Personen“ heraufbeschworen werden. Diese Formulierung lässt natürlich viel Spielraum für Interpretationen, welche im Allgemeinen zu Ungunsten des Zaubers ausfallen.

Das Misstrauen der Havener gegenüber Zaubern ist beinahe sprichwörtlich. Wer bei der Ausübung von Magie beobachtet wird, muss in jedem Fall mit einer Anklage rechnen. Es ist aber auch schon vorgekommen, dass der Zauberer von einer aufgebrachten Menge zum Sündenbock für den Stadtteilbrand vom Vortag gemacht und im Hafenbecken ersäuft wurde. Um sich Scherereien zu ersparen, sollten die Helden beim Gebrauch von Zauberei daher Vorsicht walten lassen.

Besitz und Einfuhr von magischen Artefakten und alchimistischen Erzeugnissen oder Zutaten sind verboten. Die Stadtgarde befragt jeden Neuankömmling, der vor die Stadttore tritt oder sein Schiff verlässt, oder (falls der Betreffende einen geringen SO aufweist) durchsucht einfach sein Gepäck. Magische Gegenstände und solche, die danach aussehen, werden konfisziert. Eine der wenigen Ausnahmen von dieser Regel ist, dass Gildenmagiern nicht mehr der Stab abgenommen wird, wie es früher üblich war.

Herstellung, Besitz und Verkauf von Tränken und anderen Alchimika sind ebenfalls verboten. Das bedeutet nicht, dass sie nicht auf dem Schwarzmarkt erhältlich sind, wohl aber, dass die Helden dort das Fünffache des Listenpreises bezahlen müssen.

flucht. Nicht zu Unrecht: Von den zwielichtigen Gestalten, die in den Nebeln der Unterstadt ihren Geschäften nachgehen, sind die Schmuggler noch die umgänglichsten. Unter Wasser treiben finstere Kreaturen ihr Unwesen, die schon mehr als einen neugierigen Abenteurer auf Nimmerwiedersehen über die Bootswand gezogen haben.

HAVENA IM SCHATTEN DER SCHLANGE

Zu Beginn des Abenteuers sind die Havener angesichts des Ungeheuers im Fluss beunruhigt, aber noch nicht in ernster Sorge. So viele Gerüchte kursieren in der Stadt, dass kaum einer weiß, welche wahr und welche frei erfunden sind.

Die Hartgesottenen zweifeln die Existenz des Monsters rundweg an und schieben alle unerklärlichen Ereignisse der vergangenen Wochen (siehe Seite 68) den Nordmärkern in die Schuhe, die versuchen durch perfide Täuschung Albernia Schaden zuzufügen. Andere kommentieren die Geschichten damit, dass in der Unterstadt seit je her Ungeheuer herumschwämmen; eines mehr falle da nicht ins Gewicht. Einzig die havenischen Fischer nehmen die Warnungen ernst und meiden die flussaufwärts gelegenen Fischgründe. Doch selbst sie wollen nicht als Feiglinge gelten und behaupten, dass ihre Netze nahe der Mündung voller würden.

Je mehr Staub die Helden aufwirbeln, umso mehr verbreitet sich in Havena Gerüchte über das Ungeheim. Die unerklärlichen Todesfälle in der Muhrsape, das Verschwinden der *Feenkronen* und anderer Schiffe, gegebenenfalls sogar der gewaltige Hautfetzen, den die Helden mitbringen können, wenn sie die Ruinen von Elwyns Hof besucht haben (siehe Seite 71), sorgen schließlich dafür, dass niemand mehr die Existenz dieses Wesens anzweifelt. Stattdessen ergeht man sich dann in wildesten Spekulationen über die Art der Kreatur und erste Panik kommt auf. Lassen Sie entsprechende Details in Ihre Beschreibungen der Stadt einfließen: Mütter, die ihre Kinder nicht mehr allein auf die Straße lassen; das Hafenbecken, in dem am helllichten Tag keine Handvoll Schiffe unterwegs ist; Sensationsausgaben der Havena-Fanfare mit täglich neuen Schreckensmeldungen; aufgebrachte Menschenmengen, die vom Ältestenrat Schutz vor dem Monstrum fordern; Quacksalber und Betrüger, die Talismane und ‚Mittel gegen Seeschlangengift‘ verkaufen; Efferd-Geweihte, die singend und betend den Fluss und seine Kreaturen zu besänftigen suchen und schnell auch unbescholtene Bürger, die sich wie Kultisten gebären und Opfergaben in den Fluss werfen, um die Bestie ruhig zu halten – und über allem der bleiche Nebel, der die Stadt wie ein makabres Leichentuch einhüllt.



Nr.	Ort	(Stadtteil)
1	Taverne <i>Zum Aal</i>	(Krakeninsel)
2	Stadtpark	(Oberfluren)
3	Hungerturm	(Marschen)
4	Hafenmeisterei	(Südhafen)
5	Garnison der Seekrieger	(Fischerort)
6	Taverne <i>Schatzinsel</i>	(Feldmark)
7	Redaktionshaus <i>Havena-Fanfare</i>	(Unterfluren)
8	Gildehaus der Seelotsen	(Südhafen)
9	Gildehaus der Flusslotsen	(Südhafen)
10	Alter <i>Efferd</i> -Tempel	(Fischerort)
11	Haus der Göttlichen <i>Woge</i>	(Oberfluren)
12	Kontor <i>Vecushmar</i>	(Unterfluren)
13	<i>Hesinde</i> -Tempel	(Unterfluren)
14	<i>Kunreidins</i> kuriose Krämerei	(Orkendorf)
15	Vergnügungsschiff <i>Rethis</i>	(Feldmark)
16	Fürstenpalast	(Oberfluren)
17	Garnison	(Oberfluren)
18	<i>Kevendochs</i> exotische Krämerwaren	(Marschen)



DIE ATMOSPHERE IN HAVENA

„Mein Freund, ich habe die gesamte Ostküste gesehen. Ich bin von Festum nach Thalusa gereist, kenne das alte und das neue Tobrien und habe sogar die Amazonenfeste Kurkum besucht, ehe sie fiel. Doch trotz all seiner Wunder wird der Osten niemals meine Heimat sein. Meine Liebe gehört für immer einer anderen, weit entfernten Stadt.

Sie ist keine Schönheit. Ihr Gestank lässt dich die Nase rümpfen, und selbst im Hochsommer sind ihre Gassen düster und klamm. Seit Efferd sie gestraft hat, ist sie nur ein Schatten ihrer selbst, aber es heißt, sie sei auch vorher nicht besonders ansehnlich gewesen. Die Menschen dort sind nicht für ihre Freundlichkeit bekannt, und ihre Stimmung schwankt zwischen Stolz und Verzweiflung wie ein Windsack im Rondrikan. Aber wann immer ich den ersten Blick auf den Hafen erhasche, wenn sich die Turmspitzen und Mastspitzen vor mir aus dem Nebel schälen und der Duft von Teer und Tau und Räucheraal meine Nase kitzelt, dann springt mein Herz vor Freude. In Havena bin ich geboren, und dort werde ich sterben. Wenn du das erste Mal dorthin kommst, mein Freund, dann wirst du verstehen, warum ich dessen so sicher bin.“

—Cuaran Lengherain, der „Havenische Bulle“, zu einem verblüfften Khunchomer Heiler, der dem Abenteurer Tage zuvor die aussichtslose Behandlung seiner klaffenden Bauchwunde verweigert hatte, 1029 BF

Die Havener lieben ihre Unabhängigkeit und schätzen den Handel. Trotz – oder auch wegen – der Flutkatastrophe verehrt man Efferd in Havena noch immer stärker als die anderen Götter: Ein bekanntes havenisches Wort sagt, dass der Meeresherr die Stadt niemals vergessen habe, weder im Guten noch im Schlechten.

Weitere lokale Besonderheiten sind das Magieverbot (siehe Kasten) sowie der riesige Schatz an Sagen, Legenden und Mythen, die sich auf Havena und die Unterstadt beziehen. Umfassende Informationen über Havena und ihre Geheimnisse finden Sie in in der Regionalspielhilfe **Am Großen Fluss** auf den Seiten 72ff.

CHARYPTOIDE SCHAUPLÄTZE

Um diese Atmosphäre am Spieltisch aufzubauen und falls Sie es wünschen, der Handlung in Havena noch mehr Platz einzuräumen, können Sie während des Aufenthaltes in Havena einige Orte und kleine Nebenhandlungen rund um die Geheimnisse der Stadt thematisieren.

DIE KRAKENINSEL

In diesen streng biederem Stadtteil verirrt sich selten ein Auswärtiger, was den Einheimischen nur recht ist, wünschen sie es doch, unter sich zu bleiben. Schon die Tatsache, dass ihr Stadtteil bei der Großen Flut damals komplett unzerstört blieb, gibt ihnen nach eigener Ansicht recht, dass die streng angewandten Maßregelungen und Züchtigungen göttergefällig und der richtige Weg sind. Gegenüber Auswärtigen rümpft man die Nase und überall sonst in der Stadt kriegt man den Ratschlag, die Krakeninsel zu meiden; dort sei ohnehin nichts los. Zwar behaupten manche,

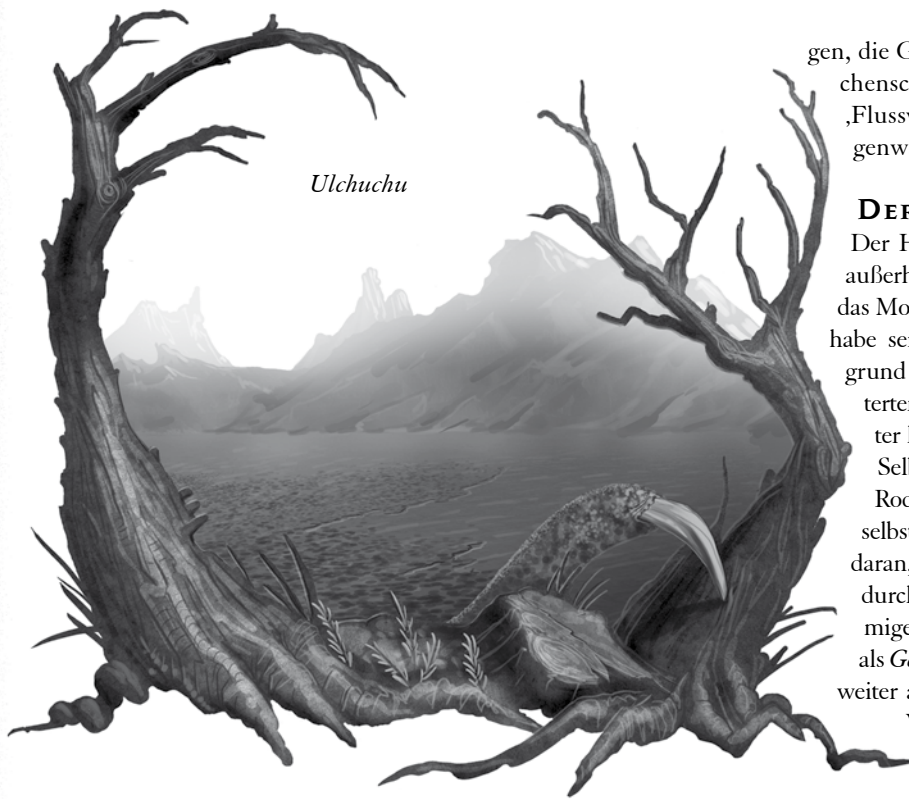
die Bootsbauerin *Arna Sorinnan* könne Boote bauen, mit denen man zum Flussvater gelangt und sei selbst dort gewesen; aber viel mehr gibt es außer der Fischerkneipe *Zum Aal* (1; Q4/P5), geführt vom Flusskenner *Diril Dennard*, nicht zu sehen. In diesen Zeiten charyptoider Bedrohung jedoch häufen sich hier die Anzeichen, dass etwas nicht stimmt. Besonders häufig finden die Bewohner jene kleinen, krakenförmigen Holzfigürchen, was womöglich einen jungen, widerspenstigen Sprössling der Einheimischen dazu veranlasst, außerhalb nach Hilfe zu suchen und die Helden anspricht. Auch hat sich – wie es alle paar Jahre geschieht – ein Krakenmolch in den Kanälen zwischen den Häusern festgesetzt und eine zunächst ‚übliche‘ Treibjagd der Fischer beginnt, womöglich unterstützt durch die Helden. Dann aber kommt es zu einem Schauspiel, das es seit langem nicht mehr gab, als man ein ganzes Nest von Krakenmolchen aushebt, was durchaus einige das Leben kosten kann. Am Ende hat man unheilige Dreizehn Krakenmolche erlegt. Statt ein Feiern der Helden und anderer Helfer will man das Ereignis aber nach gutem, alten Krakeninselbrauch möglichst totschweigen. Den bald vor den Türen lauenden Schreibern der Havena-Fanfare gibt man keinen Kommentar, umso besser bezahlen diese jene Augenzeugen, die eben doch reden würden.

DER STADTPARK (2)

Auch im Stadtpark, den man ohnehin schnell mit Gefahren aus dem Wasser in Verbindung bringt, kommt es zu Zwischenfällen. Wieder einmal verschwinden unvorsichtige Kinder oder verkrüppelte und verarmte Kriegsveteranen. Natürlich wurden sie alle zuletzt nahe des Parks gesichtet. Die Havena-Fanfare bringt reißerische Meldungen und womöglich bittet eine verzweifelte Mutter oder ein Kamerad eines verschollenen Veterans die Helden um Hilfe. Tags deutet nichts auf die Verschwundenen hin, nachts jedoch können eindringende Helden einen dicken grünen Algenteppich auf dem Brunnen oder gar peitschende Tentakel an der Statue Niamad Bennains erkennen. Durch die schwächer werdenden Siegel der Unheiligtümer unter Havena hat sich hier ein *Ulchuchu* (WdZ 222), ein eingehörter Algendämon mit dem Beinamen „die Verschlingende Tiefe“, festsetzen können, der nachts aus dem Untergrund und den tiefen Wasserrohren des Brunnens an die Oberfläche kommt. Er hat die Verschwundenen ertränkt. Zum Abschrecken möglicher Feinde wie der Helden verwendet er Teile ihrer Leiber, die er mit seinen Tentakeln wie eine Marionette zu bewegen versteht.

DAS GOLD IM GROßEN FLUSS

Bizarrerweise begeben sich gerade wegen der drohenden Gefahr durch die Seeschlange Szint'Mur zahlreiche Schatzsucher auf die Suche nach dem legendären Gold im Fluss. Frei nach der Devise, dass „*dieses Biest bestimmt nach dem Gold sucht oder es gar hütet*“ machen sich etliche teilweise äußerst unfähige und dumme Mochtegern-Abenteurer auf den Weg. Manche mögen die Helden als Vorbilder verehren oder als Konkurrenten sehen, anderen begegnet man womöglich später auf der Suche nach der Seeschlange in der Muhrsape – ob tot oder wahnsinnig, sei dahingestellt. Die einzigen hinge-



Ulchuchu

gen, die Gestalten vom Schlege eines ‚Murko Molchenschlächter‘, ‚Goldigo der Schatzfinder‘ oder ‚Flussvaters Erbe‘ ernst nehmen, sind die allgegenwärtigen Schreiber der Havena-Fanfare.

DER HUNGERTURM (3)

Der Halbstarke *Rodrynn* behauptet, er habe im außerhalb der Stadt gelegenen alten Hungerturm das Monstrum gesichtet, nachdem alle suchen. Sie habe seinen Freund verspeist. Tragischer Hintergrund ist jedoch, dass die beiden den Turm erkletterten und sein Freund *Alerynn* durch ein Fenster hinein gefallen und dabei gestorben ist. Vor Selbstvorwürfen und Wahn geplagt hat sich *Rodrynn* die Geschichte mit der Seeschlange selbst ausgedacht und glaubt mittlerweile selbst daran, sie gesehen zu haben. Ob kletternd oder durch einen geheimen Eingang über schlammige Kanäle, drinnen spukt *Alerynns* Geist als *Gefesselte Seele* (WdZ 204) und möchte nichts weiter als *Rodrynn* vergeben und ihn wieder zur Vernunft bringen. Ist dies erledigt, findet seine Seele Ruhe in *Borons* Hallen.

EINE STADT VOLLER LEGENDEN

FAKTEEN UND GERÜCHTE

Diese Sammlung von Informationen stellt eine Auswahl dessen dar, was die Helden in Havena in Erfahrung bringen können. Die Zitate sind aufsteigend nach Wahrheitsgehalt und Wichtigkeit sortiert. Beachten Sie, dass die Helden auch aus einer Fehlinformation einen Nutzen schöpfen können, wenn diese einen Hinweis auf nützliche Orte oder Personen enthält.

Bei den einzelnen Anlaufpunkten sind die Nummern der Gerüchte angegeben, die in Erfahrung gebracht werden können. Letztlich haben Sie aber das letzte Wort, was Ihre Helden wo hören.

ÜBER DEN FLUSSVATER

Wer ist der Flussvater?

☞ **F1:** Der Flussvater ist der Sohn *Efferds* (teilweise wahr). Er hat die Macht eines Gottes, aber es bringt dir nichts, ihn anzubeten (wahr). Er ersäuft die Sterblichen ohne böse Absicht, so wie ein Mensch einen Wurm zertritt, der vor ihm über den Weg kriecht (teilweise wahr).

☞ **F2:** Der Flussvater ist wie ein Gigant: Alt wie *Sumus* Leib, und wie ein Gebirge gewordener Gefallener der alten Götterkriege, so verkörpert er sein Gebiet: den Großen Fluss (teilweise wahr).

☞ **F3:** Der Flussvater residiert in einem verwunschenen Schloss am Grund des Flusses (falsch). Schwertfische sind seine Garde, und im Schlossgarten stehen Labyrinth aus verzauberten Korallen. Wenn der Flussvater ein Fest feiert, spielen *Necker* und *Wassergeister* zum Tanze auf, und vier-

hundert Seepferdchen ziehen seine Sänfte durch den Strom. Dann wiegen sich *Buntbarsche* und *Forellen* anmutig in den Fluten, und selbst die *Muräne* bewegt die Flossen im Takt (teilweise wahr).

☞ **F4:** Der Flussvater ist ein Feenwesen, so wie die im *Farindelwald* (teilweise wahr). Er herrscht in seiner *Globule*, fernab der Belange der Menschen, wo *Zeit* und *Raum* andere Gesetze haben (falsch).

☞ **F5:** Jedes Boot auf dem Großen Fluss kitzelt den Flussvater am Rücken. Fahren zu viele davon zur gleichen Zeit, muss er lachen und wälzt sich hin und her, damit die Zahl der Schiffe kleiner wird (falsch).

☞ **F6:** Wenn ein Schiff im Großen Fluss untergeht, dann holt er sich das Gold in seine Schatzkammern. Auch den Schatz des *Orkkönigs* *Kurzzug* hat er sich geholt (teilweise wahr). Die Seelen der Ertrunkenen aber kommen in seine Seelenkammern (wahr). Dort quält er sie und lässt sie in alle Ewigkeit keinen Frieden finden (falsch).

☞ **F7:** Der Flussvater gibt dir viel, aber er kann dir auch alles nehmen. An seinem Ufer lebt es sich wie im Schatten eines *Vulkans*: Die Wasser sind fischreich und labend, aber wenn seine Gnade erlischt, ist alles aus. Darum genießen wir *Albernier* jede Stunde, als sei es unsere letzte (wahr).

☞ **F8:** Die neun Arme des *Flussdeltas* sind seine Finger. Ich frage mich: Was wird geschehen, wenn er sie zu Fäusten ballt? *Zermalmen* wird er *Havena* (falsch)!

☞ **F9:** In der jüngsten Zeit ist der Flussvater erbost. Man merkt es daran, dass die Fänge geringer ausfallen und die Überschwemmungen heftiger. Doch wer hat ihn erzürnt? Und wodurch (wahr)?



Wie gelangt man zum Flussvater? Wer kennt den Weg?

☞ **F10:** Zum Flussvater willst du? Das schlag' dir aus dem Kopf. Es gibt keinen Weg zu ihm, und wer das Gegenteil behauptet, der irrt oder lügt (falsch).

☞ **F11:** Um zu ihm zu gelangen, musst du nur dein Boot in die Mitte des Flusses steuern und leck schlagen. Niemand wird dich je wieder sehen, weder tot noch lebendig (falsch).

☞ **F12:** Sein Palast liegt am Grund des Flusses in einer Welt, die unserer nur ähnelt (teilweise wahr). Wer einmal den Weg dorthin fand, den lässt er nie wieder gehen (falsch).

☞ **F13:** Tief unter der Unterstadt gibt es Pforten, die in andere Sphären führen (teilweise wahr). Durch sie kann man auch den Palast des Flussvaters erreichen (falsch).

☞ **F14:** Die Riesenschildkröte Lata kennt den Flussvater. Aus ihrer Kaverne tief unter der Stadt führt ein Tunnel geradewegs zum Palast am Grund des Flusses (teilweise wahr).

☞ **F15:** Tief im Moor soll ein Mann namens Ellerdorn leben, der einst im Reich des Flussvaters war. Manchmal öffnet er sein Gehöft und führt einen dorthin. Doch er muss wissen, dass du würdig bist (wahr).

☞ **F16:** Harika die Rote ist so weit gereist, ich wette, sie ist auch beim Flussvater vorbeigesegelt. (falsch) Einer ihrer Güldenlandmatrosen ist Stammgast in der Schatzinsel, frag den doch.

☞ **F17:** Wenn du zum Flussvater willst, musst du nur Bori-Shan fragen. Wer außer der Blauen Frau wüsste wohl, wie man zu ihm gelangt (falsch)? Sie zu suchen ist allerdings nutzlos – du wirst sie nicht finden, es sei denn, sie findet dich (wahr).

☞ **F18:** Jeder Klabaوترmann kann dich zum Flussvater bringen (falsch). Rufst du nämlich den Namen des Klabaوترs dreimal laut aus, muss er dir einen Wunsch erfüllen (teilweise wahr). Wo ihr einen auftreiben könnt? Woher soll ich das wissen?

☞ **F19:** Eine Nixe war so schön, dass der Totengott Boron selbst sich in sie verliebte. Sie floh und versteckte sich am Hof des Flussvaters (falsch). Wie hieß sie noch – Laella oder Liellia oder so.

☞ **F20:** Die Necker können zu ihm hinabtauchen (teilweise wahr). Es gibt immer noch Havener, die sich einen als Sklaven halten, doch eine Gruppe namens Efferds Vergeltung hat es sich zur Aufgabe gemacht, die armen Kreaturen zu befreien. Die Verschwörer leben im Geheimen und sind nicht leicht zu finden (wahr).

☞ **F21:** Von Graustein, einem der Geweihten im alten Efferd-Tempel, heißt es, dass er schon oft beim Flussvater zu Besuch war (falsch). Vielleicht kann er euch helfen. Er kennt die Drachenschildkröte Lata persönlich, müsst ihr wissen (wahr).

ÜBER DAS MONSTRUM

Was ist es? Wo kommt es her?

☞ **M1:** Es ist Yo'Nahoh, der einen Weg in den Fluss gefunden hat. Er wird uns alle verschlingen und in die Nachtblauen Tiefen stürzen (falsch)!

☞ **M2:** Über der Unterstadt liegt ein Fluch, der sich immer weiter ausbreitet. Das Ungeheuer ist seine Vorhut. Bald hat der Fluch das Delta erfasst, und irgendwann den ganzen Fluss (falsch).

☞ **M3:** Wenn es wirklich ein Ungeheuer gäbe, würde die Kronverweserin dann nicht Soldaten in die Muhrsape senden (teilweise wahr)?

☞ **M4:** Warum lässt der Flussvater es zu, dass ein Ungeheuer in seinem Fluss sein Unwesen treibt? Weil er sein eigenes Reich nicht mehr beschützen kann (wahr)! Weil er tot ist und wir alle dem Untergang geweiht (falsch)!

☞ **M5:** Dieses Ungeheuer, das riecht doch nach dem Wirken des H'Ranga-Kultes. Wer sonst würde ein solches Scheusal züchten (wahr)? Um uns in Sicherheit zu wiegen, behaupten die feinen Ratsherren, er sei längst zerschlagen, aber in Wahrheit ist der Kult so mächtig wie eh und je (teilweise wahr).

☞ **M6:** Ein Drache ist es. Ein Wasserdraache, dessen Ei Jahrtausende im Schlamm brütete und der nun geschlüpft ist (falsch)!

☞ **M7:** Ma'Tau. Mehr sage ich nicht. Ein Urtier, alt wie die Welt, durchscheinend wie eine Qualle. Und in seinem Innern sitzen Lichtelfen beim Festmahl (falsch).

Wo ist es zu finden?

☞ **M8:** Das Nest des Ungeheuers liegt in der Nähe von Ellerdorns Hof. Ellerdorn ist ein Feenpaktierer, der das Böse nach Aventurien rufen will (falsch).

☞ **M9:** Im Fluss gibt es kein Monster. Aber an der Küste werden immer wieder Schiffstrümmer angespült, da müsst ihr suchen (falsch)!

☞ **M10:** Den Hof von Elwyn soll das Ungeheuer kürzlich verwüstet haben, nicht weit von Havena entfernt (wahr).

☞ **M11:** In Wildwick haben sie neulich zwei Sumpfpiraten geschnappt. Angeblich liefen sie nicht wie sonst vor den Dörflern davon. Ha! Auf dem Schafott haben sie ihre Torheit dann wohl eingesehen (wahr).

Wer weiß mehr darüber?

☞ **M12:** Die Nebelgeister sind die erfolgreichsten Schmuggler Havenas (wahr). Die wissen alles, was im Delta vor sich geht (falsch).

☞ **M13:** Vor ein paar Jahren gab es Aufruhr in der Unterstadt. Angeblich entdeckte die Stadtgarde ein geschupptes Ungeheuer und vertrieb es aus dem Hafen (teilweise wahr). Dabei sollen auch Fahrgäste von Bruidnich Quent zu Schaden gekommen sein (teilweise wahr). Der verrückte Alte gehört doch aus dem Verkehr gezogen (falsch).

☞ **M14:** Jetzt, wo ihr fragt: Dieser komische Einsiedler aus der Nähe von Firing hat vor Ewigkeiten behauptet, im Delta ein Ungeheuer gesehen zu haben (wahr). Hm. Vielleicht hätte man ihm Glauben schenken sollen.

☞ **M15:** Die Bruderschaft von Wind und Wogen hat schon ein Schiff namens Feenkronen ins Delta entsandt. Es kam nie zurück. (wahr).

ÜBER DIE SCHRECKEN DER UNTERSTADT

☞ **U1:** Der Kult der Allesverschlingenden sei zerschlagen worden, behauptet der Stadtvogt. Aber jeder abgeschlagene Tentakel macht doch nur zwei neuen Platz. Wer so verrückt ist, sich nachts auf den Bennain-Damm zu wagen, wird den Singsang der Kultjünger hören – und danach nie wieder etwas (falsch).

☞ **U2:** Die Stadtwache hatte mit der Zerschlagung des alten Kultes nichts zu tun. Das war Vilai ni Vecushmar, und sie heuerte die Söldner nur deshalb an, um den Mord an ihren Eltern zu rächen. Wie, du weißt nicht, wer Vilai ist? Bist von weit her, wie (teilweise wahr)?

☞ **U3:** Der schrecklichste Ort Havenas ragt nicht weit von hier aus den Wellen. Siehst du jene Turmspitze, die fast im Nebel verschwindet? Das Gemäuer gehörte Nahema, dem grauen Rablein. Drinnen hat sich der Fluch der Unterstadt mit ihrer schwarzen Magie zu etwas Unausprechlichem verbunden. Jeder, der die Geheimnisse des Turms zu ergründen suchte, fand den Wahnsinn oder den Tod. Oder beides (teilweise wahr).

☞ **U4:** Er lauert tief unter der Stadt, begierig nach der Seele des Flusses und dem Fleisch der Menschen. Sein Name ist Yo'Nahoh, und sein Hunger ist grenzenlos. Nur der Macht des Flussvaters haben wir es zu verdanken, dass der Zehnmige auf ewig lauern muss (teilweise wahr).

☞ **U5:** Der Fluch der Unterstadt greift immer weiter um sich. Selbst Graustein, der Hochgeweihte des Alten Efferd-Tempels, liegt mit einer rätselhaften Krankheit danieder. Stirbt er, wird es ein untrügliches Zeichen sein, dass Havena nicht mehr zu retten ist (teilweise wahr).

☞ **U6:** Niemand hatte Zeit, seine Schätze vor der Flut zu retten. Darum liegt das Gold in der Unterstadt förmlich auf der Straße, nur ein paar Schritte unter dem Rumpf deines Bootes. Mein Schwager hat eine Base, deren Verlobter in nur einer Stunde so viele Münzen heraufholte, dass sein Boot Schlagseite bekam. Doch ehe er das Ufer erreichte, zog ihn etwas in die Tiefe, und niemand hat je wieder von ihm gehört (wahr).

☞ **U7:** In der Unterstadt kämpfen schon seit ich denken kann Lata und Yonahoh jede Nacht aufs Neue miteinander und ringen um unser Seelenheil (wahr).

ANLAUFUNKTE

Um Antworten auf ihre Fragen zu erhalten, können die Helden sich unter anderem an folgende Orte und Personen wenden. In Klammern ist jeweils die Lage auf dem Stadtplan angegeben.

Natürlich handelt es sich eine unvollständige Liste, die Sie durch etwaige Bekannte der Helden nach Belieben erweitern können. Eine Stadtbeschreibung Havenas und mehr Informationen zu den hier beschriebenen Orten finden Sie auch in der Regionalspielhilfe **Am Großen Fluss** ab Seite 72. Sie können außerdem auf die Persönlichkeiten Havenas ab Seite 171 im selben Band zurückgreifen, um die Helden mit weiteren Meisterpersonen in Kontakt zu bringen oder die Szenerie weiter zu beleben.

HAFENVIERTEL

Gerichte: F1-F13, F16-F19, M1-M4, M6-M9, M12, M14, U3-U4, U6-U7

In den Häfen und angrenzenden Tavernen (mit Fortschreiten der Handlung auch im Rest der Stadt) können die Helden jede Menge Gerüchte und Geschichten hören: Über den Flussvater, das Ungeheuer, die Unterstadt und über alles andere, was der typische Havener aus seinem Anekdotenschatz kramen mag, wenn ein Fremder ihm einen Grog spendiert. Konkretere Informationen können die Helden sich in den **Hafenmeistereien** der drei Häfen erhoffen, speziell des Süd- (4) und Binnenhafens, wo man über alle Schiffe informiert ist, die in den letzten Wochen vor Anker lagen. Ebenso in der **Garnison der Seekrieger** (5). Man wird den Helden dort jedoch nur weiterhelfen, wenn sie ein Empfehlungsschreiben von hoher Stelle vorweisen können. Dann aber erhalten sie Zugang zu den Archiven, wo die Ereignisse um die Zerschlagung des H'Ranga-Kultes und die Flucht der Seeschlange verzeichnet sind (siehe Seite 68)

TÄVERNE SCHATZINSEL (Q3/P5/S0)

Gerichte: F1-F13, F16-F20, M1-M13, U1-U4, U6-U7

Südlich des Flusses, am einfachsten über die imposante Prinzessin-Emer-Brücke zu erreichen, liegt die *Schatzinsel*. Diese Taverne (6) unter der Leitung des ehemaligen Abenteurers und Schatzsuchers *Waern Poschrat* ist vor allem bei seinesgleichen beliebt. Darum ist sie ein guter Anlaufpunkt, um sich über die Unterstadt kundig zu machen.

Zunächst müssen sich die Helden jedoch selbst als Schatzsucher betätigen. Erst wenn sie sich durch Berge von Gerüchten, Klatsch und Seemannsgarn gegraben haben und sich endlose Schauergeschichten zu den zahlreichen Fundstücken, mit denen die Taverne vollgestellt ist, stoßen sie endlich auf Fakten. Diese betreffen vor allem die Gefahren der Unterstadt und des Deltas.

Darüber können die Helden in der *Schatzinsel* auf lokale Berühmtheiten treffen, die ihnen möglicherweise weiterhelfen können. In Frage kommen zum Beispiel *Bruidnich Quent* (siehe unten) sowie Branwen, eine magisch begabte ‚Finderin verlorener Dinge‘ (**Großer Fluss 175**).

BRUIDNICH QUENT

Gerüchte: F2, F5, F6, F7, F9, F13, F14, F15, F21, M3, M4, U1-U7

Der sympathische Bruidnich geht auf die Achtzig zu. Aber das hält ihn nicht davon ab, weiter seine einzigartige Dienstleistung anzubieten: Rundfahrten durch die Unterstadt. Dabei erzählt er zahlungswilligen Fremden (Einheimische wagen sich selten in sein Boot) auf einer Fahrt durch die Randgebiete der Unterstadt von all den furchtbaren Schrecken, die stets nur eine Handbreit unter der Wasseroberfläche lauern, und spinnt eine Menge Seemannsgarn. Dabei achtet das Havener Original jedoch penibel darauf, es mit der ‚Gefahr‘ nicht zu übertreiben: Seine Kunden sollen einen wohligen Schauer verspüren, aber nicht mehr.

Vor knapp drei Jahren führte Bruidnich eine Gruppe Abenteurer in die Unterstadt, die im Auftrag von Vilai ni Vecushmar den H'Ranga-Kult zerschlugen und ein Seeungeheuer vertrieben. Bruidnich sah das Ungeheuer nicht mit eigenen Augen. In seinem Versteck konnte er es aber hören und riechen, und er ist sich sicher, dass es nicht in den Ozean floh, sondern nach Osten, tiefer ins Delta hinein.

Von Bruidnich können die Helden viel über die Unterstadt erfahren. Darüber hinaus kennt er die halbe Stadt persönlich, sodass er andere Gesprächspartner ins Spiel bringen kann, die den Helden weiterhelfen können – falls es ihnen gelingt, Bruidnich davon zu überzeugen, dass sie keine scheelen Absichten hegen, sondern wirklich das Ungeheuer erschlagen wollen. Doch selbst dann wird er nichts tun, das seinem guten Ruf schaden könnte.

Anmerkung: Im Abenteuer **Schrecken aus der Tiefe** (in der Anthologie **Stromschnellen**) kann die Heldengruppe ihren Führer in die Unterstadt aus mehreren Personen auswählen. Wenn Sie das Abenteuer in ihrer Runde schon gespielt haben und die Gruppe sich dabei für einen anderen Führer als Bruidnich Quent entschied, dann lassen Sie natürlich diesen auftreten.

REDAKTIONSHAUS DER HAVENA-FANFARE

Gerüchte: F3, F6, F8, F9, M4, M6, M10, M11, M12, M13, M15, U1, U2, U5

In dem schmucken Haus mit der blechernen Fanfare über der Tür (7) wird jene alberniateure Gazette hergestellt, die man andernorts ‚Havena-Sandale‘ oder den ‚Fischeinwick-

ler‘ schimpft. Über die journalistische Qualität der Fanfare kann man streiten, nicht aber über den patriotischen Eifer, mit dem die Redakteure am Werk sind.

Das Archiv der alten Ausgaben wird durch die Seeluft stark in Mitleidenschaft gezogen. Die Ausgaben der letzten fünf bis sechs Jahre sind aber noch gut lesbar. Sie enthalten Berichte über die Zerschlagung des H'Ranga-Kultes, die in derart reißerischem Tonfall daherkommen, als habe damals das Schicksal der Stadt, wenn nicht ganz Albernias in der



Bruidnich Quent

Waagschale gelegen, und nur den beherzten Schreiberlingen von der Fanfare sei es zu verdanken, dass noch immer morgens die Sonne aufgeht. Trotzdem können die Helden aus bestimmten Einzelheiten der Berichte und aus zielgerichteten Fragen an den zuständigen Schreiber, den ‚rasenden Reporter‘ Quistos, schließen, dass das Ungeheuer nicht getötet wurde, sondern in den Fluss entkam.

Den Preis für diese Auskunft zahlen sie möglicherweise am Folgetag, wenn in einer Eilausgabe der Havena-Fanfare von dem „schrecklichen Daimonenwesen“ zu lesen ist, dass der „Kult des unaussprechlichen Grauens“ seinerzeit auf den Fluss losgelassen habe – nur gut, dass endlich „weithin gerühmte Bestien- und Drachenjäger“ (vulgo: die Helden) angereist seien, um „mit Herz und Harpune die königliche Belohnung zu erstreiten“. Nach

den Rekordauflagen während der Kriegsjahre versucht das Blatt nun wieder an alte Auflagen ranzukommen und wird eventuelle Hinweise der Helden auf eine Jagd nach dem Monstrum deshalb zur Sensation hochstilisieren.

SEE- UND FLUSSLOTSENGILDE

Gerüchte: F1, F5, F6, F8, F10, F15, F16, F18, F20, F9, M3, M9, M11, M12, M15, U1, U2, U3

Die Gewässer um Havena sind schwierig zu befahren. Jedes Schiff muss von einem Lotsen an Sandbänken und Untiefen vorbeigesteuert werden. Sie sind in zwei Gilden unter Aufsicht des Rats der Kapitäne organisiert: Die Seelotsen sind für die Passage zwischen Meer und Hafen zuständig, die Flusslotsen für das Flussdelta. Seit Jahrzehnten sind See- und Flusslotsen aufs Herzlichste miteinander verfeindet. Diese Rivalität lässt sich gut aufrechterhalten, denn die beiden Gildenhäuser stehen einander direkt gegenüber (8 und 9).

Hilfe finden die Helden vor allem bei den oft aufbrausenden und ständig fluchenden Flusslotsen. Hier können sie detaillierte Informationen über das Delta erhalten, vor allem über

seine Beschaffenheit und die Lage von Höfen und Dörfern. Die Lotsen betonen aber auch, dass das Delta so unübersichtlich ist, dass „eine ganze Flotte an Havena vorbeisegeln könnte, ohne dass jemand davon Wind bekommt“. Eben dies wird später auch geschehen. Gegen ein Entgelt von mehreren Dukaten dürfen sie auch die Karten der Gilde einsehen (jedoch keine Kopien anfertigen oder erwerben). Die Lotsen wissen von den Sumpfpiraten und kennen die meisten Gerüchte über das Ungeheuer. Der Führer des von der Efferd-Kirche ausgesandten Schiffes *Feenkrone* ist leider nicht zugegen (er starb wie der Rest der Besatzung). Man kann den Helden aber den Hinweis geben, dass der Weg an Wildwick vorbeiführen sollte, weil man sich dort gezielt erkundigen wollte. Die Helden können sich leicht in die Auseinandersetzung zwischen den Lotsengilden verstricken: Die Seelotsen beobachten jeden, der das Flussgildenhaus betritt und verfolgen viele Fremde, die nicht augenscheinlich Kunden der Flusslotsen sind, um herauszufinden, warum sie sich mit ihren Rivalen abgeben. Die Flusslotsen ihrerseits könnten die Helden als Gegenleistung für ihre Auskünfte darum bitten, einen ihrer Gildewimpel zurückzubringen, den die Seelotsen vor einigen Wochen in einer Prügelei gewannen und der nun im Haus gegenüber im Speisesaal Dienst tut – als Serviette.

DIE BEIDEN EFFERD-TEMPEL

Gerüchte: F2, F7, F9, F14, F19, F20, F21, M3, M5, M9, M13, M15, U1, U7

Havena hat zwei Efferd-Tempel, das **Haus der göttlichen Woge (11)** in der Neustadt und den **Alten Tempel (10)** auf dem Efferdplatz, am Rande der Unterstadt. Letzterer blieb bei der Großen Flut verschont (es heißt, dass nicht ein Tropfen darauf niederging) und ist heute das mit Abstand älteste Gebäude der Stadt.

Beide Tempel unterscheiden sich darin, welche Aspekte Efferds dort verehrt werden und von welchem Stand die Menschen sind, die dort einkehren. Im prächtigeren neuen Tempel sind die Gläubigen wohlhabend und danken Efferd mit reichen Opfergaben für erfolgreichen Handel. Viele von ihnen sind froh darüber, nicht mehr den Alten Tempel aufsuchen zu müssen, der direkt am Rand der Unterstadt liegt.

Der Alte Tempel wird vor allem von einfachen Leuten frequentiert, von Seefahrern und Fischern, in deren Augen das neustädtische Gotteshaus viel zu weit vom Wasser entfernt liegt. Sie verehren Efferd als den Launischen, der gibt und nimmt. Mut schöpfen sie aus dem Anblick der heiligen *Efferdperle*, die jeden Wassertag im Tempel ausgestellt wird, seit Tempelvorsteher Graustein sie vor vielen Jahren in Latas Kaverne fand. Abhängig davon, wohin sich die Helden wenden, sind ihnen die Geweihten von unterschiedlich großer Hilfe. In der Neustadt werden sie lediglich über den Flussvater belehrt, wobei die Bewahrerin von Wind und Wogen *Eghina Maegharin* (*989 BF, ehemalige Flussfischerin; brauner Zopf und braune Augen; meist ernst und streng; pragmatisch) betont, dass er kein Gott ist und man nicht zu ihm beten darf, will man sich nicht der Ketzerei schuldig machen. Eine Reise in sein Reich hält sie für Humbug. Über die Unterstadt kann sie nur die einschlägigen Gerüchte beisteuern. Dennoch kann sie als Kennerin des Großen Flusses eine wertvolle Informationsquelle sein und auf Graustein im Alten Tem-

pel als weitaus bessere Anlaufstelle verweisen. Dort ist man über die Geschehnisse in der Unterstadt ungleich besser im Bilde: *Graustein* (Beschreibung siehe Seite 118) vermutet seit einiger Zeit, dass die entkommene Seeschlange und das Flussungeheuer ein und dasselbe Wesen sind. Er war es auch, der die *Feenkrone* zur Jagd auf das Untier entsandte, und für die Suche nach dem Flussvater ist er ebenfalls ein wichtiger Ansprechpartner (siehe **Kapitel III**).

Ehe Graustein ihnen helfen kann, müssen sie jedoch zunächst ihm helfen. Die Feinde der Zwölfe sind wieder einmal einen Schritt voraus und haben Graustein vergiftet. Erst wenn die Helden das Mordkomplott vereitelt und den Schurken enttarnt haben, kann der Geweihte ihnen zur Seite stehen.

DAS KONTOR VECUSHMAR

Gerüchte: F6, F7, F10, M3, M9, U2

Es liegt nahe, dass die Helden sich an die Handelsherrin Vilai ni Vecushmar, die auch das jüngste Mitglied des Ältestenrates ist, wenden, deren Eltern die letzten Opfer des H'Ranga-Kultes waren, und im Jahre 1028 BF ermordet wurden. Diese Begegnung strahlt einen besonderen Reiz aus, weil die Helden, ohne es zu ahnen, ihrer Gegenspielerin in diesem Abenteuer gegenüberstehen. Niemand ahnt, dass Vilai die heimliche Herrin des Charyb'Yzz-Kultes ist, geschweige denn, dass sie selbst es war, die die Zerstörung des alten Kultes einfädelt.

Falls die Helden nicht von sich aus bei ihr vorsprechen, können Sie entscheiden, dass Vilai die Gruppe in ihr Kontor einlädt. Dies wird sie jedoch nicht leichtfertig tun, da sie es vorzieht, im Hintergrund zu bleiben (siehe Seite 119). Geben Sie den Helden in diesem Fall lieber von anderer Seite den Hinweis, Vilais Rat einzuholen. Trotz ihrer jungen Jahre gehört sie zu den einflussreichsten Kaufleuten Havenas und hat sogar einen Sitz im Ältestenrat inne. Ihre Haare sind zu einem praktischen Knoten zusammengebunden, das hochgeschlossene Kleid ist mit prächtigen Perlmutterknöpfen verziert, die kleine Fische zeigen. Nach einer freundlichen, aber kurzen Begrüßung bittet sie die Helden, zur Sache zu kommen.

Die Handelsherrin ist eine gewiefte Schauspielerin. Um gar nicht erst den Verdacht eines Doppellebens aufkommen zu lassen, empfängt sie die Helden im kleinen **Hesinde-Tempel (13)** unweit ihres **Kontorhauses (12)** am Ostrand der Stadt. Beachten Sie, dass sie keine Paktiererin ist und deshalb den Tempel ohne weiteres betreten kann. Auch der einzige Geweihte und Vertraute Vilais, der menschenscheue *Domnall Dalpert*, wird anwesend sein. Er ahnt nichts von ihrem Kult, sondern ist froh, dass eine ehrbare Bürgerin wie Vilai sich zum Hesinde-Glauben bekennt, denn der hesindianische Aspekt der Magie macht vielen Havenern die Kirche suspekt. Das Treffen im Tempel ist ein Schachzug Vilais, da sie weiß, dass Domnall peinlich genau darauf achtet, dass keine Magie in seinem Tempel gewirkt wird und auf jeden Besucher aus Angst davor, die erstaunlich kostbaren Schriften des Tempels könnten gestohlen werden, ein wachsames Auge hat. Zauberei der Helden (zum Beispiel Hellsehens-Zauber zum Erkennen von Vilais Motiven) werden von Domnall – so er sie als Magie erkennt (*Magiekunde* meisterlich) – mit sofortigem Rauswurf bestraft, womit das Treffen beendet ist. Vilai gibt als Grund für ein Treffen im Tempel die ruhige,

heilige Atmosphäre vor, in der sie sich gerne und häufig aufhält, um zu studieren (was auch wahr ist).

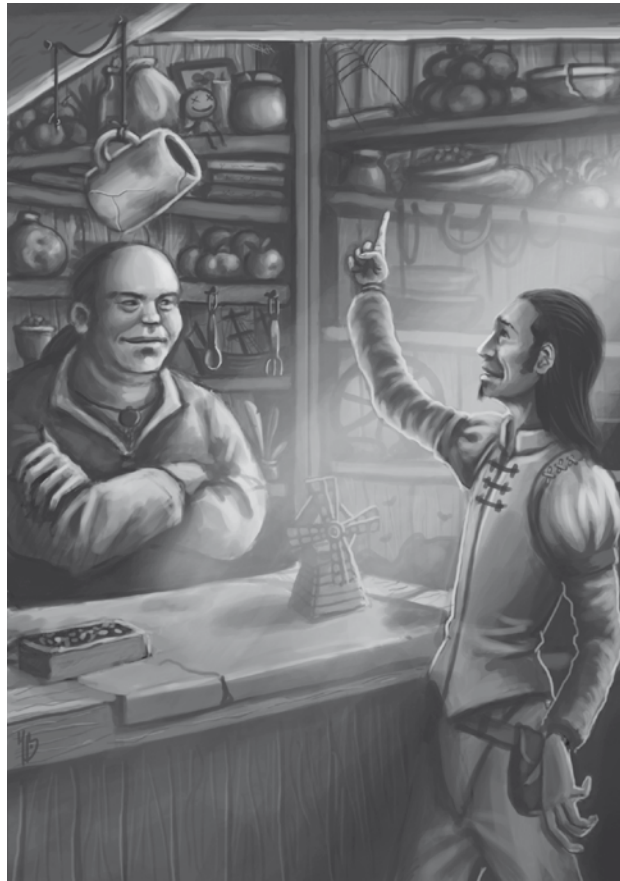
Sie antwortet den Helden offen und (scheinbar) ehrlich auf ihre Fragen. Lügen wird sie nur, wenn es unvermeidlich ist. Gleichzeitig versucht sie, den Helden zu entlocken, was sie bereits herausgefunden haben und welche Pläne sie verfolgen. Falls sie fürchtet, mit ihrer Neugier das Misstrauen der Helden zu erwecken, hält sie sich zurück.

Über den zerschlagenen H'Ranga-Kult und dessen Führer Gardien d'Serpent gibt sie bereitwillig Auskunft, verrät aber nichts, was sie seinerzeit nicht auch von der Stadtgarde und den Abenteurern, die in ihrem Auftrag den Kult vernichteten, hätte erfahren können.

Sie kennt die Gerüchte, dass der Kult noch immer existiere oder ein anderer seinen Platz eingenommen habe, will diese aber weder bestätigen noch entkräften.

Vom Ungeheuer im Fluss hat sie gehört, behauptet aber, nicht zu wissen, ob zwischen ihm und dem Kult ein Zusammenhang besteht.

Vilai vergisst nicht, ihren Hass auf die Mörder ihrer Eltern zu erwähnen und sich dadurch als Verbündete gegen den geheimen Kult (falls es ihn gibt) zu präsentieren. Ihr Ziel ist es, dass die Helden mit allen Erkenntnissen zuerst zu ihr kommen.



Wenn die Helden sie um Unterstützung bitten, spielt Vilai die knallharte Geschäftsfrau, die zunächst hieb- und stichfeste Beweise für die Existenz eines Kultes und den Zusammenhang zwischen Kult und Ungeheuer sehen will. Dabei versucht sie stets herauszufinden, woher die Helden diese Beweise haben, um zu einem sehr viel späteren Zeitpunkt Rache zu nehmen, wenn längst Gras über die Ereignisse gewachsen ist, denn sie ist vorsichtig, und eine Reihe ominöser Unfälle würden die Helden sicherlich misstrauisch machen. Zum Ende des Gesprächs bietet Vilai den Helden an, sich nach der Seeschlange umzuhören. Sobald sie etwas herausfindet, will sie die Gruppe in deren Unterkunft benachrichtigen. Auf diese Weise möchte sie nicht nur den Aufenthaltsort der Helden erfahren, sondern sich auch die Möglichkeit offen halten, sie nach Belieben mit wahren oder falschen Informationen zu füttern. Je nachdem, wie sie die Erfolgchancen der Helden einschätzt, lässt sie sie möglicherweise auch auf Schritt und Tritt beschatten, um über jede ihrer Handlungen informiert zu sein (siehe Seite 30)

Vilai verbirgt ihre wahren Absichten seit Jahren hinter der Fassade der göttertreuen Handelsfrau. Daran können Sie er-

messen, wie viel Erfahrung sie darin hat, sich nicht in die Karten blicken zu lassen. Das Magieverbot Havenas verhindert dabei magische Analysen ihrer Gedankenwelt und schützt sie somit.

KUNREIDINS KURIOSE KRÄMEREI (14)

Gerüchte: F1, F13, F15, M5, M10, M12, M13, M15

Die Krämerei des Kunreidin befindet sich in einem Hinterhof des Stadtteils Orkendorf. Wenn die Helden nach Waren oder

Informationen suchen, die sich nicht auf legalem Wege beschaffen lassen (zum Beispiel ein magisches Antidot für den vergifteten Graustein), stehen die Chancen gut, dass sie früher oder später Kunreidins kuriose Krämerei aufsuchen, einen Namen, den er bewusst in Anlehnung an *Kevendochs exotische Krämerwaren (18)* gewählt hat; schon so mancher Kunde ist wegen der verwirrenden Ähnlichkeit in seinen kleinen Laden statt in den ansehnlichen Kontor der Ratsherrin Rondriane Kevendoch spaziert. Der Hehler ist Havenas erste Adresse, um magische Gegenstände, Alchimika, Tränke, gefälschte Papiere und dergleichen mehr zu kaufen. Obwohl dies ein offenes Geheimnis ist, ist es noch nie jemandem gelungen, ihn dabei zu überführen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Gasse steht der Unrat knöchelhoch. Der Gestank nimmt euch den Atem. Als sich vor euch ein düsterer Innenhof öffnet, dankt ihr den Göttern.

Den Laden entdeckt ihr erst auf den zweiten Blick: Dieser niedrige Verschlag mit den vernagelten Fenstern wäre für einen Schweinestall noch zu schäbig. Anstelle einer Tür lehnen ein paar Bretter vor einer Wandöffnung.

Drinnen riecht es muffig und tot. Als eure Augen sich an das Dämmerlicht gewöhnt haben, seht ihr windschiefe Regale. Schimmelige Dinge stapeln sich in den Borden, wertloser Tand, den man nicht geschenkt will. „Aaah, Kuuundschaft!“

Ihr fahrt herum zu dem Mann, der händereibend unter euch steht. Ihr habt ihn nicht kommen hören. Vor [Held mit dem dicksten Dukatenbeutel] macht er eine kriecherische Verbeugung, die vom Knacken seiner Knochen untermalt wird.

„Seeehr erfrrreut. Herrrzlich willkooommen in Kunreidins kuriooser Krrrämerei!“

Der fadendünne Hehler scharwenzelt so penetrant umher, dass es in den Augen schmerzt. Die Helden haben zunächst Gelegenheit, seine gewöhnliche Hehlerware zu erstehen. Dabei fällt einem von ihnen ein Südweiser ins Auge, der nicht nach Süden zeigt (siehe Kasten).

DER SCHLANGENWEISER

Das handtellergroße Plättchen hat die Form eines Keils. In die mattweiße Oberfläche ist eine schwarze Perle eingelassen, und auf der Rückseite befindet sich ein dunkler Fleck, den man mit dem Fingernagel abkratzen kann. Legt man den Schlangenweiser mit der Perle nach unten auf eine ebene Fläche, dreht er sich wie eine Kompassnadel hin und her und pendelt sich nach einer Weile ein – in der Richtung, wo sich die Szint'Mur derzeit befindet.

Eine genauere Untersuchung (*Anatomie* oder *Tierkunde*) ergibt, dass der Gegenstand aus einem Knochen gefertigt wurde, genauer: aus der Schädeldecke eines Delfins.

Eine **Intensitätsbestimmung** –3 verrät folgendes:

0-2 ZfP*: Der Kompass ist magisch.

3-6 ZfP*: Sehr viel Magie (4).

7-11 ZfP*: Erfolgreiche *Magiekunde*-Probe +3: Blutmagie speist die Zauberwirkung, dämonisches Wirken ist präsent.

12+ ZfP*: Dito, einfache *Magiekunde*-Probe. Zusätzlich Andeutung, dass der Zauber etwas aufspürt.

Eine **Strukturanalyse** +4 gibt folgende Auskünfte:

0-3 ZfP*: Die Zauberwirkung besteht darin, dass der Kompass in irgendeine Richtung weist.

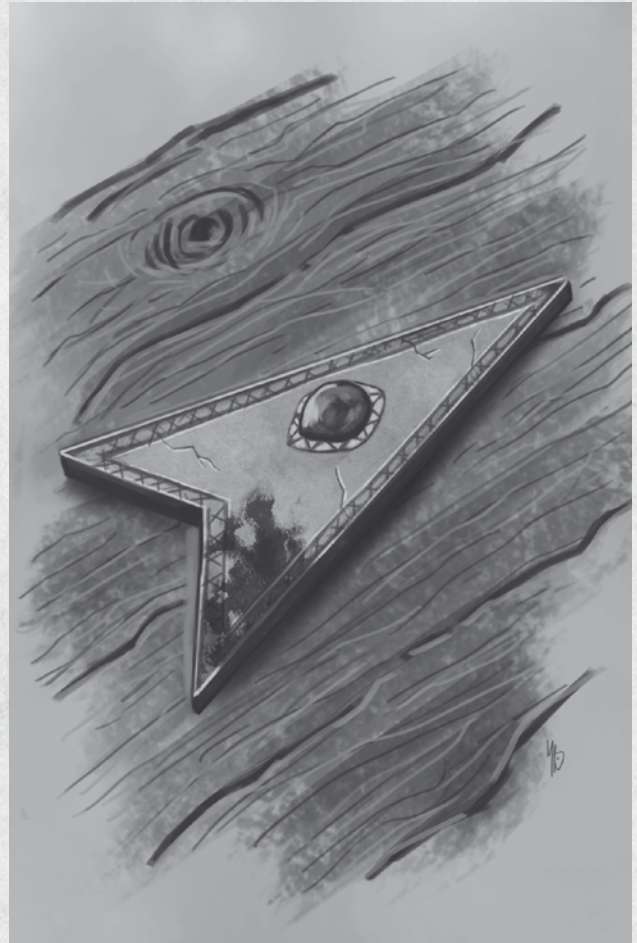
4-7 ZfP*: Unbekannte Repräsentation; Artefakt ist auf Ladungen basierend ...

8-12 ZfP*: ..., die sich auch wieder regenerieren können. Nur wie? Als hauptsächliches Merkmal wirkt jedenfalls Hellsicht. Das Merkmal *Dämonisch* (*Charyptoroth*) vermischt sich jedoch ebenfalls mit diesem Muster. Es wirkt primär ein Zauber (EXPOSAMI). Es sind 6 Ladungen verbleibend.

13-18 ZfP*: Der EXPOSAMI hat die Reichweite ‚außer Sicht‘ in einer Variante, die selektiv ein bestimmtes Lebewesen aufspürt; Er wird durch das Öffnen der Kompassdose aktiviert, das zu suchende Lebewesen wird durch einen Blutstropfen definiert.

Kunreidin eröffnet ihnen, dass dieser Gegenstand in die Richtung zeigt, in der das Flussungeheuer zu finden ist. Mit 10 Dukaten nennt er einen moderaten Preis, und ist außerdem bereit, auf Tauschangebote der Helden einzugehen, da ihm daran liegt, dass das Monstrum gejagt wird.

19+ ZfP*: Ein neuer Blutstropfen eines anderen Lebewesens füllt mittels einer seltsamen Form der Blutmagie die Ladungen erneut auf volle 7 auf. Dieser Vorgang scheint beliebig wiederholbar.



STROMAUFWÄRTS (OPTIONAL)

Die Erfahrung zeigt, dass viele Heldengruppen dazu neigen, nach ihrer Ankunft in Havena nicht erst langwierige Erkundigungen einzuziehen, sondern einfach das Monstrum zu suchen, um an ihm das neue Runenschwert und den frisch gesteigerten Flammenzauber auszuprobieren. Wenn Ihre Helden das wünschen, kostet es sie einige Münzen und Mühen, einen Fischer aufzutreiben, der sie auf seinem Kahn flussaufwärts fahren will. Am Ende können sie den ergrauten *Cosslegh* erweichen, einen typischen Flussmann, der zeit seines Lebens auf und mit dem Strom lebt.

Sein Segelkahn *Isadora* ist nach seiner verstorbenen Frau benannt.

Cosslegh kennt ungezählte Sagen und Legenden über den Fluss und seine Bewohner. Bereitwillig erzählt er den Helden vom Flussvater, seinem prächtigen Hof und von den Schrecken, die in der havenischen Unterstadt lauern. Ortsfremden gibt er damit einen ersten Einblick in den reichen Mythenschatz Havenas.

Gerüchte: F1, F3, F5-F9, F11, F12, F19, M1, M2, M4, M10, M12, M14, U3, U4, U6, U7

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Stunde dauert eure Bootsfahrt schon. Sanft wie ein Seufzer gleitet die *Isadora* über den Großen Fluss. Am Ufer staken Reiher durch das Schilf, und die Weiden rascheln grüßend mit ihren Blättern. Cosslegh hat eine Hand auf der Ruderpinne, die andere an seiner Meerschaumpfeife. Zwischen tiefen Zügen erzählt er die Legende von der Nixe Liaiella, die so schön war, dass selbst der grimme Boron in Liebe zu ihr entflammte. Ein Klappern lässt euch aufschrecken: Dem Fischer ist die Pfeife aus dem Mund gefallen. Er starrt achteraus und macht ein Gesicht, als sei der leibhaftige Flussvater erschienen und wolle ihm die Hand schütteln.

Hinter der *Isadora* arbeitet sich ein Schiff mit emsigen Riemenschlägen den Strom empor. Das rotweiß gestreifte Segel und der geschnitzte Drachenkopf auf dem Vordersteven weisen es als Otta aus. „Thorwaler!“, krächzt Cosslegh entgeistert. „Ja, haben die den Fluch des Flussvaters vergessen? Purer Leichtsinn, das ...“

In dieser Szene lernen die Helden ihre zukünftigen Verbündeten aus Thorwal kennen und werden Zeugen, wie sie bei dem Versuch, dem Fluch des Flussvaters zu trotzen, beinahe Schiff und Leben verlieren.

Falls sich unter den Helden ebenfalls ein Nachfahre Juralas befindet (siehe Seite 11, ist auch die *Isadora* vom Fluch des Flussvaters betroffen. Solange der betreffende Held sich an Bord befindet, kann sie den Fluss nur unter großen Schwierigkeiten befahren, die in Ihrem Ermessen liegen.

EIN GREIFBARER FLUCH

Nachdem die Besatzung der *Sturmtrotzer* wochenlang tatenlos auf den Alchimisten *Barraculus Bombastus* gewartet hat, der ihnen dabei helfen sollte, zum Flussvater zu gelangen, wurde es Teilen der Ottajasko zu bunt. In typischer Thorwalermanier beschlossen sie, ihren Auftrag fürs Erste ruhen zu lassen und auf die Jagd nach der Hranngarsbrut zu gehen. Selbst Kapitän Swafnildsson ließ sich von der Begeisterung seiner Männer und Frauen anstecken, die nach erfolglosen Wochen der Suche nach dem Flussvater endlich wieder ‚Axt anlegen‘ wollen, ehe sie vor Langeweile versauern. Einem kleinen Lüftchen des Flussvaters würde eine gestandene Otta wie die *Sturmtrotzer* ja wohl trotzen können! Oder wird sich gar herausstellen, dass der Fluch in Wahrheit längst erloschen ist?

Als sie an der *Isadora* vorbeiziehen, rufen die Thorwaler noch scherzhafte Beschimpfungen hinüber. Doch kurz darauf gerät ihr Schiff vor den Augen der Helden ins Schaukeln. Der eben noch liebliche Strom verwandelt sich unvermittelt zur aufgepeitschten See, Donner ertönt und am Himmel ballen sich dunkle Sturmwolken zusammen. Eine Welle bricht über das Deck der *Sturmtrotzer* und durchnässt Mann und Maus. Auch die *Isadora* wird von den Auswirkungen erfasst und schwankt bedenklich.

Die Thorwaler wollen ihre Beharrlichkeit beweisen („Ihre Dummheit!“, so Cosslegh), indem sie sich weiter gegen den Fluch stemmen. Bald hängt das Segel in Fetzen. Wenig später brechen die ersten Ruder, und das Schiff ächzt wie ein verwundetes Wesen. Es ist offensichtlich, dass die *Sturmtrotzer* bald wie Spielzeug zerbersten wird.

Ob durch das Eingreifen der Helden oder ohne ihr Zutun, in letzter Minute gibt Kapitän Swafnildsson den Befehl zum Beidrehen. Seine Mannschaft und er müssen all ihre Kraft und Können aufbieten, um den Gewalten von Sturm, Hagelschlag und Wellenstrudeln zu entinnen. Mit mehr Glück als Verstand schaffen sie die Wende, ohne dass die Otta kentert oder in der Mitte auseinander bricht.

Sobald der Bug der *Sturmtrotzer* wieder gen Havena zeigt, ebbt das Tosen des Flusses ab. Die Gefahr ist vorüber. Der Respekt der Thorwaler vor der Macht des Flussvaters ist deutlich gewachsen. Nicht nur Torben Swafnildsson wirkt sichtlich beeindruckt, als er zur *Isadora* ruft, um sich für die Warnung zu bedanken und den Helden je nach deren Verhalten bei ihrer Rückkehr nach Havena einen Krug Met zu versprechen. Cosslegh wird nach diesem hautnahen Erlebnis ebenfalls nicht weiter fahren wollen, sondern wendet um nach Havena, so dass die Helden wohl ebenfalls mit ihm zurückkehren müssen. Zwingen oder überzeugen sie ihn dennoch, was fast nur durch Drohungen oder Magie (zum Beispiel einem BANNBALADIN) möglich ist, wird er sie zwar jetzt schon zu *Elwyns Hof* fahren (siehe Seite 71), aber die erste Gelegenheit zur Flucht mit seiner *Isadora* nutzen, so dass die Helden gegebenenfalls alleine und ohne Boot im Moor zurückbleiben. Suchen sie daraufhin alleine nach der Seeschlange, machen sie ihnen nach einigen entsprechenden Hindernissen klar, dass sie die Suche nur mit einem Boot erfolgreich fortsetzen können und deshalb wohl oder übel zunächst nach Havena zurückkehren müssen. Cosslegh wird dort in jedem Fall den Schiffern von seiner Begegnung mit dem Fluch des Flussvaters (und im schlimmsten Fall von der Hinterhältigkeit der Helden) berichten; ein Grund mehr, dass nun niemand mehr sie in die Muhrsape fährt, weshalb sie auf Swafnildssons Hilfe angewiesen sind.

ANDERE PARTEIEN

Durch ihre Nachforschungen ziehen die Helden das Interesse verschiedener Machtgruppen auf sich. Von einigen Partei-

en erhalten sie Unterstützung, andere treten als ihre Gegner auf und wieder andere lassen sich nirgends einordnen.

„IM NAMEN DES REICHES“ – ALBERNIAS OBRIGKEIT

Gerüchte: F3, F7, F9, F10, F20, M10, M11, M13, U1

Welche Unterstützung die Helden von Seiten Albernias erwarten können, hängt davon ab, wie sie in Havena auftreten und welche Befugnisse Kronverweserin Idra Bennain ihnen zugestanden hat (siehe **Kapitel I**). Denkbar ist dabei alles: von einem Vorgehen ganz ohne albernische Hilfe bis hin zu einer uneingeschränkten Vollmacht, mit der sie sich weitreichende Unterstützung verschaffen können.

☞ Ein Empfehlungsschreiben öffnet den Helden Türen, die ansonsten verschlossen blieben, und ihre Fragen werden rascher und kompetenter beantwortet. Der Einfluss eines solchen Schreibens hängt davon ab, ob es vom havenischen Ältestenrat, von einem Schreiber am Königshof oder gar von der Kronverweserin selbst gesiegelt wurde.

☞ Mit einer entsprechenden Legitimation können sich die Helden in Havena freier bewegen. Zum Beispiel können sie nach Sonnenuntergang die Stadttore benutzen oder langwierige Zollformalitäten abkürzen, ja sogar magische Gegenstände können mit Sondergenehmigung in die Stadt geschafft werden.

☞ Albernia kann den Helden Boote und Kutschen zur Verfügung stellen. Für spezielle Gelegenheiten, etwa den Angriff auf einen Treffpunkt der Kultisten, mag man ihnen gar eine Hand oder gar einen Haufen Stadtgardisten bewilligen. Weil nach dem Krieg die Provinzregimenter noch nicht wieder ihre Sollstärke haben, kann man ihnen jedoch kein größeres Schiff oder Soldaten stellen.

In welchem Umfang das Fürstentum Albernia die Helden unterstützt, bleibt Ihnen, dem Meister, überlassen. Ein Minimum an Hilfe sollte die Gruppe jedoch erhalten; schließlich legt man Wert darauf, dass ihre Mission erfolgreich endet. Natürlich können Sie auch jederzeit die verfügbaren Ressourcen aufstocken, vor allem wenn die Helden Belege für die Seeschlange oder den Charyb'Yzz-Kult haben. Andererseits sollten Sie den Helden auch nicht alles zugestehen, was sie fordern: Sie sollen das Abenteuer schließlich alleine bestehen.

„AUF SIE, BEI SWAFNIR!“ – DIE MANNSCHAFT DER STURMTROTZER

Gerüchte: F4, F6, F14, F16, F21, M5, M10

Nach der Begegnung auf dem Fluss oder durch das Wissen um die Thorwalsche Abneigung gegen die ‚Hranngarsbrut‘ (*Sagen/Legenden-* oder *Götter/Kulte-*Probe, erschwert um 3 ohne *Kulturkunde* Thorwal) werden die Helden womöglich mit Torben Swafnildsson und den Thorwalern von der Rangold-Ottajasko zusammenarbeiten wollen. Ihre Hilfe ist nicht mit Gold aufzuwiegen, denn die erfahrenen Rekker verfügen über eine enorme Schlagkraft. Sollten die Helden nicht selber auf die Idee kommen, wird Swafnildsson auf sie zukommen, weil er von ihrer Jagd nach dem Monstrum gehört hat (zum Beispiel durch Gerüchte oder die Havena-Fanfare). Die Helden können damit Verbündete gewinnen, die Nachrichten überbringen, Informationen einholen oder ähnliche Dinge erledigen können. Nur von Beschattungs-

aufträgen sollten sie absehen – axtbewehrte Hünen mit feuerrotem Haar taugen nun einmal nicht als Spione.

Ihr wichtigstes Anliegen dabei ist es aber, mit dem Flussvater zu verhandeln. Sie werden anführen, dass sie für die Jagd auf die Hranngarsbrut erst diesen wichtigen Schritt gehen müssen. Sie lassen sich dennoch auch für andere Aufgaben heranziehen, wenn sie darin einen Sinn für ihre Mission sehen. Sollten die Helden noch nichts von Jurgas geplanter Kriegsfahrt gegen Elenvina wissen, werden die Thorwaler diese wohlweislich vorerst verschweigen. Dieser Umstand kann Ihnen auch jederzeit als Grund dienen, die Helden bei Anfragen geheimniskrämerisch abzuweisen, weil die Thorwaler gerade „*Wichtigeres zu tun haben*“.

Beachten Sie, dass Thorwaler impulsiv, lebensfroh und nicht für ihre Zuverlässigkeit bekannt sind. Es kann jederzeit passieren, dass versprochene Hilfe verspätet oder gar nicht eintrifft, weil in der Eckschänke auf dem Weg gerade Freibier ausgeschenkt wird.

Näheres zu den Thorwalern der Sturmtrötzer finden Sie im Anhang.

„DER UNERGRÜNDLICHE SEI MIT EUCH“ – DIE EFFERD-KIRCHE

Gerüchte: F7, F10, F14, F20, F21, M15, U5, U7

Von der Geweihtenschaft des Efferd, insbesondere von *Graustein*, dem Hochgeweihten des Alten Tempels, können die Helden vielerlei Hilfe empfangen. Doch zunächst müssen sie sein Leben retten. Der Tempelvorsteher liegt mit einer rätselhaften Krankheit danieder und ringt mit dem Tod.

In diesem Fall ist die Hilfe der Helden allerdings unabdingbar, denn Graustein ist Herz und Seele des Tempels. Alle Fäden laufen in seiner Hand zusammen, und seine Beweggründe, Pläne und Vermutungen kennt kein anderer außer ihm selbst. Darum ist es für den Erfolg des Abenteuers unerlässlich, dass die Helden sein Leben retten.

GRAUSTEINS 'KRANKHEIT'

Der Tempelvorsteher ist nicht krank, sondern wurde vergiftet. Das Gift heißt *Totenbleiche* und ist das bevorzugte Gift des havenischen Charyb'Yzz-Kults, da die Symptome große Ähnlichkeit denen der Efferdsieche haben, die Behandlung gegen die Krankheit aber nicht gegen die Auswirkungen des Giftes wirkt. Die *Totenbleiche* wird Graustein kontinuierlich von *Borin ui Bennain*, einem seiner eigenen Geweihten, verabreicht.

Seit einiger Zeit ist Borin süchtig nach Boronwein, einem höchst illegalen Rauschmittel, und die Charyb'Yzz-Kultistin Sylna (siehe Seite 31) fand das heraus. Seitdem hat sie Borin, der ein Bennain und verwandt mit der fürstlichen Familie ist, in der Hand. Wenn seine Sucht bekannt würde, könnte der Skandal nicht nur ihm selber, sondern auch dem ohnehin angeschlagenen Ruf des Fürstenhauses sowie der Efferd-Kirche schweren Schaden zufügen. Weil Borin diese Folgen fürchtet, führt er Sylnas Anweisungen aus und rührt Graustein seit einer Woche das Gift ins Essen.

Weil er aber trotz allem ein Gewissen hat, halbiert Borin die Zahl der Gifftropfen, die er Graustein verabreichen soll. Infolgedessen windet dieser sich seit Tagen in Qualen, ohne zu sterben. Darüber ist wiederum Sylna ungehalten, deren Zählung zufolge der Tempelvorsteher längst tot sein müsste, und erhöht den Druck auf Borin. Dieser steht unter extremer Spannung, weil man ihm die Aufgabe übertragen hat, Graustein zu pflegen und er den ganzen Tag die Folgen seiner Untat vor Augen hat. Von seinem Gewissen gepeinigt, sucht er einen Weg, Graustein zu retten, während in ihm die Angst vor dem Moment wächst, da man ihm auf die Schliche kommt.

Totenbleiche (Einnahmegift, Stufe 6)

Das Gift ist nahezu unbekannt. Die Kultisten der Charyb'Yzz gewinnen es aus den daimoniden Bleichmüränen, die die Unterstadt heimsuchen. Das Opfer erleidet grässliche Halluzinationen und hat das Gefühl zu ertrinken, wobei die Symptome der *Efferdsieche* ähneln: Sehstörungen, Sinnestäuschungen, Schwindel, Fieber, Erscheinungen von Mangelernährung wie allgemeine Erschöpfung, Hautausschläge, Entzündungen, Zahnfleischbluten und verrottende Zähne. Alle Behandlungen gegen diese, vor allem mit Sansaro und Neckerkraut, zeigen eine trügerische Verbesserung der Symptome, das Gift wirkt jedoch weiter, so dass keine Heilung eintritt.

Bei regelmäßiger Einnahme einer vollen Giftdosis (13 Tropfen) sinken KK, KO und KL pro Tag um 2 Punkte / 1 Punkt, das Opfer erleidet 1W6+2 / 1W3+1 SP. Die halbe Dosis halbiert auch die Abzüge. Der Tod tritt bei ausreichendem LE-Verlust ein bzw. dann, wenn die KO auf 0 sinkt.

Wird das Gift abgesetzt, hält die Wirkung noch für einen weiteren Tag an, ehe sich Graustein zu erholen beginnt. Schnellere Rettung bringt ein Antidot der Mindestqualität D, ein KLARUM PURUM oder die Liturgie KLEINER GIFTBANN.

UNTERSUCHUNGEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Luft in der Kammer schmeckt schwer und klamm. Ein Mann liegt zuckend auf einer kargen Steinbank. Seine Rippen stechen wie Fischgräten unter der fahlen Haut hervor. Das Gesicht ist schweißbedeckt. Blauen Lippen entfahren sinnlose Silben, und unter den geschlossenen Lidern sieht ihr seine Augen alptraumhaft rasen. Ein junger Geweihter kniet neben der Bettstatt und verschafft Graustein Linderung, indem er aus einer hohlen Muschel geweihtes Wasser über den verkrampften Leib gießt. Als er euch in seinem Rücken spürt, fährt er erschrocken hoch. In seiner Stimme mischen sich Hoffnung und Angst, als er fragt: „Könnt Ihr herausfinden, was ihm fehlt?“

DAS TEMPELPERSONAL

Zur Geweihtenschaft des alten Efferd-Tempels gehören neben Graustein die Albernierin *Gilia*, eine temperamentvolle Frau, deren Wutanfälle selbst bei hartgesotenen Seeleuten gefürchtet sind; der steinalte *Kerrylur Connagh*, der seine beginnende Senilität hinter einer Fassade von gläubiger Entrücktheit zu verbergen weiß, und *Borin ui Bennain*, über den das Gerücht kursiert, dass er nur dank seiner Familienbande den begehrten Dienst im Alten Tempel antreten durfte.

Larona Seeträumerin, die ehemalige Metropolitin und nunmehr einfache Geweihte, bekommen die Helden nur selten zu Gesicht.

Neben den Geweihten verfügt der Tempel über sechs Akoluthen. Unter ihnen mag den Helden *Brasso* ins Auge stechen, ein über und über tätowierter Seemann, der sich erst vor wenigen Wochen dem Tempeldienst verschrieb, sowie die magere *Guadinia*, die als Kriegsversehrt mit ihrem Hinken und fehlenden Auge womöglich den Verdacht der Helden auf sich zieht.

Ebenfalls zum Personal zu rechnen sind die Kinder aus der Efferd-Schule (**Großer Fluss 75**), von denen immer einige im Tempel sind und den Priestern zur Hand gehen.

Borin ui Bennain

Im Grunde ist der junge Efferd-Geweihte (*1004 BF) kein schlechter Mensch. Er ist ein jüngerer Bruder des ehemaligen Hofmarschalls Aedan ui Bennain und damit ein Vetter der ehemaligen Königin Invher. Sein Bruder musste nach Kriegsende ins Exil gehen, was Borin schwer zu schaffen machte und ihn dem Boronwein zu trieb. Diese Schwäche trieb ihn letztlich den Feinden der Götter in die Arme. In seinem Innern tobt ein heftiger Kampf zwischen Feigheit und seinem Gewissen, der noch nicht entschieden ist.

Dolch:

INI 8+W6 AT 9 PA 8 TP 1W+1 DK H
LeP 26 AuP 27 KaP 24 KO 10 MR 6
RS 1 WS 5 GS 7

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 3, Schleichen 6, Sich Verstecken 5, Gassenwissen 4, Überzeugen 8, Schauspielerei 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Liturgiekenntnis 9, Ortskenntnis (Havena)

Wichtige Liturgien: 12 Segnungen, gebräuchliche Liturgien der Efferd-Kirche der Grade I bis III

Der junge Geweihte ist Borin ui Bennain. Graustein ist dem Tode nahe, so dass nicht viel Zeit bleibt, um ihn zu retten. Da niemand seine Krankheit als Vergiftung diagnostizieren konnte, zeigten bisher weder die heilenden Liturgien der Peraino noch die Exorzismen der Praios-Kirche Wirkung. Selbst ein eigens angeforderter Heilmagier konnte nichts ausrichten. Heiltränke und HEILSEGEN stärken den Kranken zwar, kön-

nen ihn aber nicht heilen. Immer wieder gab es trügerische Erfolge, stets wurde der Zustand durch erneut verabreichtes Gift aber wieder verschlechtert. Die Geweihten haben deshalb teilweise resigniert und glauben an Effrds und Borons Willen, Graustein in die Hallen der Toten aufzunehmen, einige denken aber auch an eine Visionsqueste, bei der jegliche Heilung nicht funktioniert – so oder so geht man langsam dazu über, sein Schicksal vollends den Händen der Götter zu überlassen und gar nichts mehr zu unternehmen.

Um Grausteins Krankheit als Vergiftung zu erkennen, muss ein Held von sich aus den Einsatz des Talentes *Heilkunde Gift* ankündigen und eine erfolgreiche Probe +3 (entspricht der halben Giftstufe) ablegen. Behandelt er den Priester hingegen (wie alle bisherigen Heiler) auf Krankheiten, ist durch die Ableitung eine *Heilkunde Krankheiten*-Probe +13 nötig, um eine Vergiftung festzustellen. Der Zauber PESTILENZ ERSPÜREN ist nur wirksam, wenn er gezielt in der Variante *Gift entdecken* gesprochen wird. Bei gutem Erfolg (10 TaP* / 5 ZfP*) findet der Held zusätzlich heraus, dass das Gift von niedriger bis mittlerer Stärke ist und (14 TaP* / 9 ZfP*) sowohl tierischer als auch magischer Herkunft ist.

Ein Held, der schon einmal von einer Bleichmüräne gebissen wurde, kann den Zusammenhang zu Grausteins Krankheitssymptomen herstellen. Eine andere Möglichkeit ist die gründliche Untersuchung der Kammer, die eine leere Phiolen zum Vorschein bringt. Sie fiel Borin unbemerkt aus der Tasche und rollte unter eine Steinbank. Eine alchemistische Untersuchung der Phiolen (*Alchimie*-Probe) ergibt, dass sie Gift enthielt (4 TaP*), welches von einem Lebewesen stammt (9 TaP*).

Ein dritter Hinweis auf das Gift ist die ungewöhnlich hohe Zahl der Bleichmüränen, die sich seit mehreren Tagen in der Nähe des Tempels zeigen. Im Wasser können sie mit einer erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe eine weitere Phiolen erkennen. Borin sieht in den Helden einen letzten Hoffnungsschimmer, seiner Lage zu entkommen, will sich aber nicht offen zeigen. Sobald er einen Vorwand hat, das Zimmer kurz zu verlassen (die Helden schicken nach Material oder ähnlichem), wird er hastig eine Notiz kritzeln und sie den Helden geben. Er behauptet, sie soeben draußen gefunden zu haben. Ihr Text besteht nur aus zwei Worten: „Sylna, Rethis“.

DAS VERGNÜGUNGSSCHIFF RETHIS (Q7/P8/S0)

Es sollte den Helden nicht schwer fallen, das *Vergnügungsschiff Rethis* (15) ausfindig zu machen. Es liegt im Stadtteil Feldmark vor Anker und ist eine der bekanntesten – und vor allem teuersten – gastfreien Stätten Havenas. Auf der *Rethis* kann der betuchte Besucher speisen, sein Geld verspielen und in aller Diskretion bestimmten Freuden zusprechen, die dem Gesetz nach verboten sind: leichte Rauschmittel, Freudenmädchen oder -knaben. Die Besucher sind meist adlig, üblicherweise betucht und immer gut gekleidet. Das seetüchtige Schiff verfügt über einen Speise- wie auch einen Spielsalon sowie über vier exklusive Kabinen für Gäste, die mit dem Vergnügungsschiff Fahrten entlang der Küste unternehmen wollen.

Neben der Besitzerin *Asa Anjuhal* (*982 BF, 1,85 Schritt, wal lendes, rotes Haar, skrupellos, kompetente Verführerin) ar

beiten zurzeit ein Dutzend Angestellte auf der Rethis. Zwei hochrangige Mitglieder aus Vilais Kult haben sich auf dem Vergnügungsschiff eingeschlichen und arbeiten beide im Spielsalon: die Zwillinge Sylna und Aneirin (siehe Seite 31). Dort versuchen sie, einflussreichen Kunden mit ihren Verführungskünsten vertrauliche Informationen zu entlocken. Auf diese Weise kam Sylna vor zwei Wochen hinter Borins Geheimnis. Mit schriftlichen Botschaften in toten Briefkästen übermittelte sie die Information ihrer Herrin und lieferte Vilai damit endlich den ersehnten Hebel, den lästigen Graustein zu beseitigen.

Sylna ist für die Helden eine gefährliche Gegnerin:

☞ Die skrupellose Manipulatorin lebt davon anderen eine Rolle vorzuspielen. Nur zu leicht mag sich ein Held, der sie aushorchen will, stattdessen in ihrem Netz wieder finden.

☞ Möglicherweise ist Sylna bereits vor den Helden gewarnt, nämlich dann, wenn Vilai auf sie aufmerksam geworden ist.

☞ Falls Sylna ahnt, dass sie beschattet wird, verwirrt sie ihre Verfolger mit Hilfe ihres Zwillingsbruders. Zwar sind sie und Aneirin bei Tageslicht leicht zu unterscheiden, aber in der Dämmerung oder im Schimmerlicht der Rethis kann man sie erst auf den zweiten oder dritten Blick auseinanderhalten, denn Aneirin ist ein begnadeter Schauspieler.

Die Zeit arbeitet gegen die Helden, denn Graustein ist dem Tode nahe. Aber auch Sylna hat es eilig: Weil der Geweihte noch lebt, wird Vilai allmählich ungeduldig. Da die Kultistin ihre Herrin nicht verärgern will, verlässt sie ihre Deckung und gibt den Helden dadurch die Gelegenheit, ihre Spur aufzunehmen: Werden Borin oder Sylna beschattet, können die Helden ihnen des Abends zu einem verfallenen Speicher am Kai des Südhafens folgen.

Kaum ist der Geweihte durch die Tür, fallen zwei Schläger über ihn her. Nach einer schmerzhaften Abreibung beugt sich Sylna über ihn und droht ihm, dass sie aller Welt sein schmutziges Geheimnis offenbart, wenn Graustein nicht binnen vierundzwanzig Stunden tot ist. Sie gibt Borin eine weitere Phiolen mit dem Totenbleiche-Gift und verschwindet. Sollten sich die Helden hier einmischen, könnte es bereits zum Kampf kommen. Sylnas Werte finden Sie auf Seite 31.

Sollte sie hier sterben, wird Aneirin mit ihrem Wissen die Aufgabe Sylnas weiterführen – und mit allen Mitteln versuchen Rache an den Helden zu nehmen (selbst vor dem Schritt in einen Pakt mit Charyptoroth schreckt er dann nicht mehr zurück). Sollten die Helden Gefangene machen, können Sie die obigen Informationen erhalten und erfahren, dass Sylna dem Kult der Allesverschlingenden angehört und ihren Auftrag von dort erhalten hat. Zwar vermag kennt sie ihre Auftraggeberin nur als Gestalt in einer dunklen Kutte mit tief ins Gesicht gezogener Kapuze, aber eine wertvolle Erkenntnis erhalten die Helden dennoch: Bei der Auftraggeberin handelt es sich um eine Frau.

ERMİTTLUNGEN AUF ZEHENSPITZEN

Früher oder später werden die Helden Borin verdächtigen: Wenn sie nicht über Sylna auf ihn stoßen oder ihn dabei beobachten, wie er Graustein das Gift verabreicht, verstrickt er sich im Verhör in Widersprüche.

Doch die Helden müssen klug agieren: Borin ist nicht nur ein Geweihter des Efferd, sondern ein Verwandter der Krone. Fremde von geringem Stand können in große Schwierigkeiten geraten, wenn sie ihn grundlos beschuldigen, und selbst hochrangige Würdenträger müssen handfeste Beweise liefern, wollen sie nicht in Erklärungsnot geraten. Zu einer Aussage vorgeladen wird er nur, wenn die Beweislast absolut erdrückend und die Helden von gutem Ruf sowie hohem Stand sind oder einen solchen Fürsprecher haben. Selbst das Schreiben der Kronverweserin ist nicht für einen solchen Fall ausreichend.

Stellen die Helden Borin hingegen insgeheim, wird er sehr schnell einbrechen und gestehen. Wenn die Helden Borin als Sylnas Werkzeug entlarven, greift diese zum letzten Strohalm und führt das Attentat selbst aus: So groß ist ihre Angst vor Vilais Strafe, dass sie sich lieber beim Geweihtenmord ertappen lässt, als zu versagen. Borin jedoch wird die Helden nach seinem Geständnis bitten, Graustein zu schützen – er ist ehrlich um ihn besorgt, da er die Rache Efferds fürchtet.

GRAUSTEINS HILFE

☞ Die wichtigste Unterstützung, die die Helden von Graustein erhalten, ist der Zugang zu Latas Kaverne (siehe Kapitel III).

☞ Graustein verfügt über fundiertes Wissen, was die Unterstadt betrifft. Er kann den Helden helfen, Gerüchte und Fakten zu trennen und steuert neue Informationen bei. So vermutet er schon seit Längerem, dass sich ein neuer Kult gebildet hat. Dass dieser sich erfolgreich verbergen kann, lässt ihn argwöhnen, dass er von jemandem geführt wird, der in Havena über Einfluss verfügt.

☞ Er kennt die Ereignisse um die Zerschlagung des H'Ranga-Kultes und die Flucht der Seeschlange. Graustein vermutet, dass sie und das Ungeheuer im Fluss ein und dasselbe Wesen sind.

☞ Er hat die Berichte über die Opfer des Monstrums gesammelt, sodass er Lücken im Wissen der Helden schließen und ihnen Hinweise auf den Ort seines Nestes geben kann.

☞ Ein Schiff kann er den Helden nicht zur Verfügung stellen. Die erfolglose Expedition, um den verschollenen Meister der Brandung zu suchen, sowie der Krieg haben ihr Übriges dazu beigetragen, dass die Tempelkassen leer sind.

☞ Möglicherweise äußern die Helden Graustein gegenüber den Wunsch, für ihre Mission einen geweihten Gegenstand oder eine heilige Waffe geliehen zu bekommen. Eine solche Gabe ist geweihtes Wasser in einer mit Delfinen verzierten Tonkugel, das man als Waffe einsetzen kann (**Reichweite:** 0/5/10/15/20, **TP:** 2W gegen Seeschlangen und andere charyptide Kreaturen). Auch ein **OBJEKTSÉGEN** auf Waffen der Helden ist denkbar.

☞ Bevor die Helden in Kapitel IV auf Seeschlangenjagd gehen, belegt Graustein sie und die Thorwaler mit einem **MANNCHAFTSÉGEN** (**WdG 264**).

Die Helden werden Sylnas Anschlag deshalb entweder im letzten Moment verhindern (falls sie noch gezögert haben), Sylna durch ihre Anwesenheit vom Anschlag abhalten oder es kommt zum Kampf, falls die Helden ihrerseits Sylna aufauern.

Ziehen Sie für die Ausgestaltung dieser Szene auch den Abschnitt **Der Kult der Charyb'Yzz** (siehe unten) zu Rate.

NACH GRAUSTEINS RETTUNG

Wenn es den Helden gelungen ist, den geplanten Giftmord aufzudecken und den Verräter zu enttarnen, steht der Rettung Grausteins nichts mehr im Wege.

Richten Sie es so ein, dass die Helden in jedem Fall von Borins Auftraggeberin Sylna erfahren. Ein Krakenamulett unter ihrer Bettstatt gibt den Helden Gewissheit, dass sie einem düsteren Kult in der Unterstadt angehört. Um was für einen Kult es sich handelt und wer darin die Fäden zieht, bleibt zu diesem Zeitpunkt aber noch ein Rätsel.

Ob der Verrat eines Bennain bekannt wird oder ob zum Wohle des Fürstenhauses der Mantel des Schweigens darüber gedeckt wird, hängt nicht zuletzt von der Diskretion der Helden ab. In dieser Situation können sie sich durch taktvolles Verhalten viel Respekt verdienen, sowohl in der Efferd-Geweihtenschaft als auch darüber hinaus. In jedem Fall wird Graustein den Helden fortan mit Rat und Tat zur Seite stehen (siehe Kasten).

„VÄGGÄ CHARYB'YZZ!“ – DER KULT DER CHARYB'YZZ

Nach der Auslöschung des alten H'Ranga-Kultes im Jahre 1028 BF trat in aller Stille ein neuer Bund dessen Nachfolge an, der nun offener die Allesverschlingende anbetet. Anführerin dieses Kultes ist die Handelsherrin Vilai ni Vecushmar. Bisher ist es ihr gelungen, die Existenz des Kultes zu verschleiern und geheim zu halten. Die Havener tuscheln zwar hinter vorgehaltener Hand über seltsame Geschehnisse in der Unterstadt, doch den Beweis für die Existenz eines neuen Kultes hat bisher niemand erbracht.

Die Seeschlange wurde noch von Gardien d'Serpent, dem Führer des H'Ranga-Kultes aufgezogen. Am Tag seiner Zerschlagung entkam sie in den Großen Fluss, fraß und wuchs dort. Vilai und ihre Anhänger interessierten sich anfangs kaum für das Wesen. Doch vor einigen Monaten erkannten sie, dass sich das Gleichgewicht in der Unterstadt zu ihren Gunsten verschiebt. Die dämonischen Einflüsse werden stärker, während die Macht des Flussvaters und seines Gefolges schwindet. Mittlerweile ist Vilai zu dem Schluss gekommen, dass diese Entwicklung auf die Seeschlange und das Unheil zurückzuführen ist, das sie im Großen Fluss anrichtet. Weil der Kult davon profitiert, hat sie sich die Protektion der Szint'Mur (*Rssah*: Seeschlange) auf die Fahnen geschrieben und betrachtet alle, die der Kreatur nach dem Leben trachten, als Feinde.

Im Folgenden finden Sie Angaben über die Mitglieder des Kultes, über ihre Ressourcen und welche Taktiken sie einsetzen, um den Helden zu schaden. Für weitere Angaben zum Kult siehe **Am Großen Fluss 198f**.

DIE MITGLIEDER DES KULTES

Der Kult der Charyb'Yzz hat ungefähr vierzig Mitglieder. Die meisten von ihnen halten die Fassade einer götter- und fürstentreuen Existenz aufrecht. Dies gilt im besonderen Maße für Vilai ni Vecushmar (siehe Seite 119), von der sich kaum ein Havener vorstellen könnte, dass sie in Wahrheit die Herrin eines düsteren Kultes ist. Erst den Helden wird es gelingen, ihr die Maske der unbescholtenen Kauffrau abzureißen und die Sektenführerin ans Tageslicht zu bringen. Der Kult ist kein klassischer Dämonenbund. Seine Mitglieder verehren Charyb'Yzz als düstre Göttin und verachten die Zwölfe und die anderen Götter als falsche Götzen – nur die wenigsten jedoch sind bereits echte Paktierer.

Sylna und Aneirin

Die Zwillinge Sylna und Aneirin (*1001 BF) arbeiten auf dem Vergnügungsschiff Rethis (siehe Seite 29). In der Hierarchie des Kultes stehen beide weit oben, wobei die raffinierte Sylna ihren Bruder im Kielwasser ihrer Intrigen mit empor spülte. Dass Aneirin direkte Vorgehensweisen bevorzugt, macht ihn allerdings kaum weniger gefährlich. Sylna versteht es, andere mit ihren eigenen Schwächen zu schlagen. Sie plant genüsslich und lässt sich Zeit dabei. Wenn sie selbst bedroht wird, verlässt sie sich auf ihre Verführungskünste und einen vergifteten Mengbilar. Im Gegensatz zu seiner Schwester ist Aneirin impulsiv und kurz entschlossen. Man sieht dem zierlichen Mann nicht an, dass er ein überaus gefährliche Nahkämpfer ist – ein Vorteil, den er gewissenlos ausnutzt.

Sylna

Mengbilar: INI 9+W6 AT 13 PA 9
TP IW+1 (+ Gift*) DK H
LeP 25 **AuP** 27 **KO** 9 **MR** 5 **RS** 0 **WS** 5 **GS** 8
Vor- und Nachteile: Gut Aussehend, Eitelkeit 7
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 6, Schleichen 9, Sich Verstecken 10, Sinnenschärfe 11, Betören 13, Menschenkenntnis 12, Überzeugen (Lügen) 14
Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich, Ausweichen I (Wert 10), Improvisierte Waffen
* Sylna verwendet Angstgift mit Qualität E (**WdA** 48).

Aneirin

Rapier: INI 14/28*+W6 AT 17 PA 14/16*
TP IW+3/5* DK N
Raufen: INI 13/27*+IW6 AT 14 PA 12/14*
TP(A) IW/IW+2* DK H
LeP 26 **AuP** 30 **KO** 9 **MR** 4 **RS** 1 **WS** 5 **GS** 7/14
Vor- und Nachteile: Gut Aussehend, Jähzorn 8
Herausragende Talente: Klettern 7, Körperbeherrschung 12, Schleichen 8, Sinnenschärfe 10, Betören 10, Schauspielerei 8, Sich Verkleiden 9
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Finte, Gezielter Stich, Ausfall, Meisterparade, Defensiver Kampfstil, waffenloser Kampfstil: Bornländisch (Auspendeln, Biss, Knie, Kopfstoß, Schmutzige Tricks, Würgegriff), Standfest
* Aneirin besitzt ein elfenbeinernes **AXXELERATUS**-Amulett mit 6 ZFP* und zwei Ladungen, welches seine Werte für 18 KR verbessert. Seine Angriffe zu parieren ist während der Wirkungsdauer um 2 Punkte erschwert.

Svanja Arvesdottir

Die Thorwalerin mit den hellblonden Zöpfen (*991 BF) gehörte schon zum Kult, als er noch unter Gardien d'Serpents Führung stand. Sie ist heute die ‚dienstältesten‘ der Kultisten Charyptoroths in Havena und eine der wenigen Paktierer unter Vilais Führung. Svanja stand Vilai zunächst mit Skepsis und Ablehnung gegenüber, wurde aber bald von der Macht der ‚Göttin‘ Charyb'Yzz überzeugt und tat angesichts des mystischen Krakenauges alsbald den Schritt in den Pakt mit der Erzdämonin.

Im Kampf fungiert sie als Hauptfrau der Fußtruppen, die aus den Kultisten oder angeheuerten Schlagetots bestehen. Die hünenhafte Kämpferin ist Vilais Frau fürs Grobe. Wo Svanja hinlangt, wächst kein Gras mehr, erst recht wenn sie in einen Kampfrausch verfällt. Ihr Paktmal sind Schwimmhäute zwischen Zehen und Fingern.

Svanja Arvesdottir

MU 15 **KL** 10 **IN** 11 **CH** 9
FF 12 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 15
Orknase: INI 11+W6 AT 17 PA 14
TP IW+6* DK N
LeP 40 **AuP** 40 **MR** 4 **RS** 3 (Krötenhaut) **WS** 8 **GS** 7
Vor- und Nachteile: Zäher Hund, Kampfrausch; Landangst 7
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 8
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag, Schildspalter, Befreiungsschlag, Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Kampf im Wasser, Unterwasserkampf
Paktgeschenke: Wasserbrücke, Herrschaft über Wasserdorschne (10), Krakenruf (7)
* Svanja kann die Orknase auch einhändig führen. In diesem Fall betragen die TP IW+5.

Berineo Schwalbenschwanz

Berineo (*999 BF) ist ein kleiner, unscheinbarer Hexer. Nach einer enttäuschenden Liebelei mit einer Verschwiegenen Schwester aus dem Windhag-Gebirge suchte er ein Werkzeug für seine Rache. Er fand den Kult der Charyb'Yzz – und dessen Hohepriesterin, von der er regelrecht in den Bann geschlagen wurde. Seine unverbrüchliche Loyalität und seine Magie machen ihn zu Vilais wichtigstem Verbündeten. Dennoch würde sie ihn sofort aus dem Weg schaffen, wenn sie ahnte, dass er heimlich Stücke von ihrer Kleidung sammelt und wie Reliquien behandelt. In Havena muss Berineo wegen des Magieverbots auf der Hut sein, so gibt er sich nach außen hin als Kräuterkundiger aus. Sein Fluggerät hat er außerhalb der Stadt in einer Erdhöhle versteckt. Es handelt sich um der hölzernen Bugspriet eines in der Muhrsape untergegangenen Schiffes, an dem noch die grünlich bemalten, mit Schwimmhäuten versehenen Hände der einstigen Galionsfigur, einer Nixe, befestigt sind. Durch seine Flugfähigkeit ist Berineo nur schwer in den Kampf zu zwingen. Als letzten Trumpf kann er auf seinen Vertrauten, eine Koschkröte mit dem Namen Morchel, und dessen magische Fähigkeiten zurückgreifen.

Berineo Schwalbenschwanz

MU 12 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 12

FF 13 **GE** 12 **KO** 9 **KK** 11

Kampfstab: **INI** 10+W6 **AT** 11 **PA** 10

TP 1W+1 **DK** S

LeP 27 **AsP** 37 **AuP** 29 **KO** 9 **MR** 7 **RS** 1

WS 5 **GS** 7

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt 5, Fanatisch 9

Herausragende Zauber und Talente: Hexenholz 13, Harmlose Gestalt 10, Radau 10, Blitz 7, Hexenknoten 12, Blick aufs Wesen 11, Krähenruf 8, Hexenspeichel 9, Blick aufs Wesen 7, Zauberzwang 8, Vocolimbo 9

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Hexe) 11, Große Meditation, Aura verhüllen sowie die Flüche Ängste mehren, Beute!, Hagelschlag, Hexenschuss, Pech an den Hals wünschen und Zunge lähmen

Die Kröte Morchel

MU 6 **KL** 8 **IN** 6 **CH** 5

FF 2 **GE** 2 **KO** 9 **KK** 3

LeP 5 **AeP** 18 **AuP** 15 **RS** 0 **AT** 0 **PA** 0 **MR** 7

Wichtige Zauber: Zwiegespräch, Stimmungssinn, Tiersinne, Tarnung, Krötengift und Krötenschlag

Weitere Kultisten

Natürlich gibt es noch mehr Kultisten als die hier vorgestellten. Darunter befinden sich reiche Havener wie der Kaufmann *Arigol Udawinnen*, der sich von Efferd abwandte, nachdem sein einziges Schiff untergegangen war, oder die verwöhnte Adlige *Morrigu ni Thoriwain*, die aus Langeweile dem Kult zuwandte, aber auch arme Seelen, wie die Fischerin *Neelke* oder die Hafendarbeiterin *Norvi*, die sich aus purer Not oder dem Wunsch nach Reichtum und Unantastbarkeit dem Kult anschlossen. Wieder andere sind auf der Suche nach Ruhm, Rache, Erlösung oder etwas ganz anderem.

Fast jeder führt ein normales Leben als Stadtgardist oder altgedienter Offizier, Bettler, Kriegsflüchtling oder Leichtmatrose. Manche Kultisten verfügen über eine besondere Eigenschaft, sei es ein besonderes Kampftalent, gute Beziehungen zu einer bestimmten Institution, eine kleine magische Begabung oder dergleichen. Beachten Sie, dass nur die wenigsten Kultisten Charyptoroth-Paktierer sind. Allen gemeinsam ist die starke Treue zu ihrer grausamen Göttin – und zu deren Hohepriesterin Vilai, sie sich ihrer Gefolgschaft durch großzügige Belohnungen und schwere Strafen versichert.

Auf die Schnelle kann ein höherrangiges Kultmitglied etwa ein Dutzend Helfershelfer und Schläger zusammentrommeln. Den gesamten Kult kann einzig Vilai zusammenrufen, und sie braucht dafür mindestens einen Tag. Wenn die Kultisten sich treffen, tragen sie graue Kutten ohne erkennbare Rangabzeichen. Ihr üblicher Versammlungsort ist der ehemalige Efferd-Tempel auf dem Delfinplatz in der Unterstadt.

Scheuen Sie sich nicht, sich weitere Kultisten auszudenken und scheinbar gewöhnliche Personen, mit denen die Helden in Kontakt treten, später als eifernde zu Charyb'Yzz-Jünger zu entlarven.

Verwenden Sie diese Werte für einen durchschnittlichen Kultisten oder angeheuerten Schläger:

Kultist der Allesverschlingenden

Entermesser: **INI** 9+W6 **AT** 14 **PA** 12

TP 1W+3 **DK** N

Schwerer Dolch: **INI** 10+W6 **AT** 12 **PA** 9

TP 1W+2 **DK** H

Raufen: **INI** 10+W6 **AT** 12 **PA** 10

TP(A) 1W **DK** H

LeP 28 **AuP** 30 **KO** 12 **MR** 4 **RS** 2 **WS** 6 **GS** 6

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (Wert: 10), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch (Biss, Block, Griff, Halten, Klammer, Schwitzkasten, Tritt, Würgegriff), Finte, Gezielter Stich, Wuchtschlag

DIE VORGEHENSWEISE DES KULTES

Anfangs schenkt der Kult den Helden keine besondere Beachtung. Je nachdem, ob sie bei Vilai vorsprechen und ob sie den Eindruck kompetenter Flussmonsterjäger machen, lässt die Kultherrin sie möglicherweise beschatten. Um über ihre Fortschritte auf dem Laufenden zu sein, kommen Vilai auch die Ressourcen der einzelnen Kultmitglieder (insbesondere ihre eigenen) zu Gute, zu denen neben Gold und Beziehungen ein dichtes Spitzelnetz gehört.

Wenn die Helden Graustein retten und damit beweisen, dass sie ernst zu nehmende Gegner sind, lässt Vilai ihnen eine tödliche Falle stellen. Wenn die Helden entkommen, unternimmt der Kult vorerst nichts weiter außer die Helden zu beschatten: Vilai spart ihre Ressourcen für die zweite Konfrontation auf, mit der sie die Bedrohung durch die Helden ein für alle Mal beenden will (siehe Seite 77).

DIE FALLE

Nach Grausteins Rettung lockt der Kult die Heldengruppe in der Unterstadt in eine tödliche Falle. Als Köder dient Borin ui Bennain, der verräterische Geweihte, der den Kultisten kurz nach seiner Enttarnung in die Hände fällt. Sollte er nach der Intervention der Helden eingekerkert worden sein, so befreien ihn die Kultisten eigens zum Zweck, um die Helden in die Unterstadt zu locken.

Letztlich erhalten die Helden eine Nachricht von Borin. Er bittet sie um Mitternacht zu einem Kaispeicher am Südhafen, wo er sich ihnen stellen möchte, damit sie ihn vor der Rache des Kultes schützen. Sie sollen alleine kommen, weil er niemandem mehr vertraut, der aus Havena stammt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Speicher wurde halb über dem Kai und halb über dem Wasser der Unterstadt erbaut. Laut der Jahreszahl an der Fassade entstand er kurz nach der Großen Flut. Das vermutet ihr jedenfalls, denn der dichte Nebel verschleiert die Ziffern. Selbst die Fußspuren im Lehm vor der Tür könnt ihr nur in der Hocke sehen. Euch wird klar, weshalb Borin diesen Speicher genannt hat, denn das Gebäude liegt abseits der Tavernen und anderer Speicher neueren Datums, und scheint verlassen zu sein. Es riecht modrig nach altem Holz und Algen.



Der Plan Vilais ist es, die Helden in den Speicher, zu locken, in dem der Borin in Fesseln gefangen gehalten wird, um sie dort umzingeln zu lassen.

Sollten die Helden zunächst aber das Äußere und die Umgebung des Lagerhauses zu inspizieren, statt direkt hineinzugehen, zwingt ein Bewacher Borin dazu, einige gedämpfte Rufe der Heldenamen und einige kurze Anweisungen ausstoßen, sie so auf sich aufmerksam zu machen und ins Innere zu locken. In verschiedenen Verstecken in anderen Lagerhäusern, im Wasser an der Kaimauer und in den Schatten der umgebenden Gassen lauern bereits gut zwanzig Kultisten mit dem Befehl, den Helden nachzufolgen, sobald sie im Speicher sind, um dort die Falle zuzuschnappen zu lassen.

Helden mit *Gefahreninstinkt* können schon bei der Annäherung an den Speicher bei erfolgreicher Probe spüren, dass hier etwas nicht stimmt und sie sich beobachtet fühlen. Bei 5+ TaP* bemerkt ein Held, dass irgendetwas Gefährliches unter dem Speicher im Wasser zu lauern scheint. Helden, die bewusst beschreiben, dass sie aufmerksam auf ihre Umgebung achten, können Sie eine *Simmenschärfe*-Probe gewähren. Die Kultisten hatten viel Zeit zur Vorbereitung und sind gut versteckt, weshalb 7 TaP* nötig sind, um einen von ihnen zu entdecken. Sollten die Helden entsprechende Reaktionen zeigen (sich fort bewegen, Waffe ziehen, rufen, etc.), erfolgt automatisch ein Angriff der Kultisten. Hierzu verwenden Sie die Regeln für einen Hinterhalt (WdS 78) mit den Helden als Überraschten.

Betreten die Helden jedoch arglos den Speicher, erkennen sie im Dunkeln den stehenden Borin. Erst wenn sie bis auf drei Schritt heran gekommen sind, ist zu erkennen, dass ein Kultist hinter ihm steht und ihm einen Langdolch an die Kehle hält. Kurz darauf beginnt der eigentliche Angriff: Von außen stürmen gut zwanzig Kultisten den einzigen Zugang ins Innere des Speichers, angeführt von der schäumenden Svanja Arvesdottir. Gleichzeitig bricht von unten eine vielarmige Scheußlichkeit aus dem Wasser und schmettert die Trümmer der Bodenplanken umher. Es ist eine neunarmige krakenähnliche Kreatur, die von Undurst besetzt nach dem Blut der Helden giert. Bei einem Kampf außerhalb des Spei-

chers kann er erst nach 2W6 KR eingreifen und nur Helden in der Nähe des Wassers angreifen.

Der pockennarbige, grüngraue Non'raken ist ein Daimonid, der in der Nähe der charyptiden Verseuchung der versiegelten Pforte des Grauens durch die Verbindung eines Riesenkraken mit einem Zweigehörnten entstanden ist, der den Beinamen ‚der heimtückische Dolch Yo’Nahohs‘ trägt. Mit seinen neun Fangarmen stürzt der Non'raken sich auf die Helden. Sollte ein Kultist ins Wasser fallen, wird er ihn zwar keineswegs verschmähen, jedoch aktiv nur die Helden und Borin angreifen.

Non'raken (Charyptoroth-Daimonid)

INI 9+W6* **PA** 3
LeP 75 (21 LeP Rumpf, 6 LeP je Arm) **RS** 2 **KO** 18
Würgen: **AT** 9** **TP** – **DK** HN5P***
Biss: **AT** –**** **TP** 2W+2 **DK** H
GS 11/2 **AuP** 80 **MR** 13 **WS** 9 **GW** 16

* Außerhalb des Wassers ist die INI halbiert.

** Der Krake kann mit 4 seiner 9 Fangarme 2 Gegner beschäftigen. Den ersten Gegner versucht er mit 2 Fangarmen an sein Maul heranzuführen und zu töten. Den zweiten hält er lediglich fest, und mit den restlichen verteidigt er seinen Leib. Beim Würgen entsteht kein Würgeschaden, aber das Opfer muss sich aus jedem einzelnen Fangarm befreien (KK- und GE-Probe je +8; der TaW Ringen kann als Erleichterung auf beide Proben aufgeteilt werden), ehe es sinnvoll weiterkämpfen kann. Auch das Zufügen einer Wunde beendet das Würgen.

*** Ein Angriff kann in all diesen Distanzklassen erfolgen. Gelingt der Angriff, zieht der Krake das Opfer zu sich heran, um es zu beißen (DK H).

**** Der Schnabel wird nur als Folgeangriff des Würgens gegen ein gefangenes Opfer eingesetzt, die Attacke gelingt automatisch.
Besondere Kampfregeln: großer Gegner; Gelände (Wasser), Hinterhalt, Würgen (8)

Besondere Eigenschaften: Geisterpanzer, leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), Regeneration I (in Brackwasser), Resistenz (Merkmale *Eigenschaften*, *Einfluss*, *Form* und *Herrschaft*), Wasserwesen

Folgende Möglichkeiten können Sie einsetzen, um die Spannung im Kampf zu erhöhen:

☞ Um die Helden zu erreichen, zerstört der Non'raken den Speicherboden. Hierzu muss ihm eine Tentakelhieb-Aktion gelingen. Gelingt einem Helden keine Ausweichen-Probe, werfen ihn der Hieb oder umher fliegende Trümmer ins Wasser. Beachten Sie hierzu die Regeln zum Kampf im Wasser.

☞ Der Daimonid packt sich Borin und droht ihn an sein Maul zu ziehen. Die Helden müssen ihn befreien, während die Kultisten sie davon abzuhalten versuchen.

☞ Im Wasser unter dem Speicher und am Kai können sich Bleichmuränen tummeln. Sollte ein Held hineinfallen, greifen sie an. Auch gestürzte Kultisten werden in blutig schäumendem Wasser zerfetzt.

☞ Svanja greift auf eines ihrer Paktgeschenke zurück. Sollte ein Held einen Wasserschinn rufen, versucht sie ihn per *Herrschaft über Wasserschimme* (WdZ 244) zu beherrschen. Wird der Non'raken vernichtet, kann sie per *Krakenruf* weiteres charyptoides Getier herbeirufen.

☞ Svanja springt ins Wasser zu einem hineingefallenen Helden. Jedoch läuft sie plötzlich darauf (Paktgeschenk *Wasserbrücke*) und kämpft aus erhöhter Position.

☞ Svanja steigert sich in einen Kampfrausch und wirft sich selbstzerstörerisch unter Einsatz ihrer Sonderfertigkeiten auf einen der Helden. Im Speicher gelungene Niederwerfen-Manöver stoßen das Opfer ins Wasser, falls diesem keine *Körperbeherrschungs*-Probe erschwert um die TP gelingt.

☞ Wenn der Non'raken zu einer zu großen Bedrohung für die Helden werden sollte, kann sich Borin auf seinen Gott besinnen und eine Liturgie anstimmen. Wenig später naht die Rettung. *Svallantir*, ein Zwergwal (*ZooBotanica* 186) und Freund Grausteins, ist Borins RUF DER GEFÄHRTEN gefolgt und eilt den Helden zu Hilfe. Als er sich auf den Daimoniden stürzt, lässt dieser von seinen Opfern ab und wendet sich stattdessen Svallantir zu.

☞ Die Tentakelhiebe und der Kampf der beiden Meerestitanen bedroht die Statik des Gebäudes. Die Helden müssen

durch das Wasser fliehen und dazu bei *Schwimmen*-Proben insgesamt 15 TaP* ansammeln; das Misslingen führt zu 1W6+1 SP; der Non'raken und die Bleichmuränen können sie während der Flucht angreifen.

☞ Sollte durch Niederwerfen, einen Tentakelhieb oder bei der Flucht ein Held ins Wasser geraten, verwenden Sie die Regeln zum Kampf im/unter Wasser (WdS 86 und Efferd 139ff.), wenn er von Bleichmuränen und dem Kraken angegriffen wird.

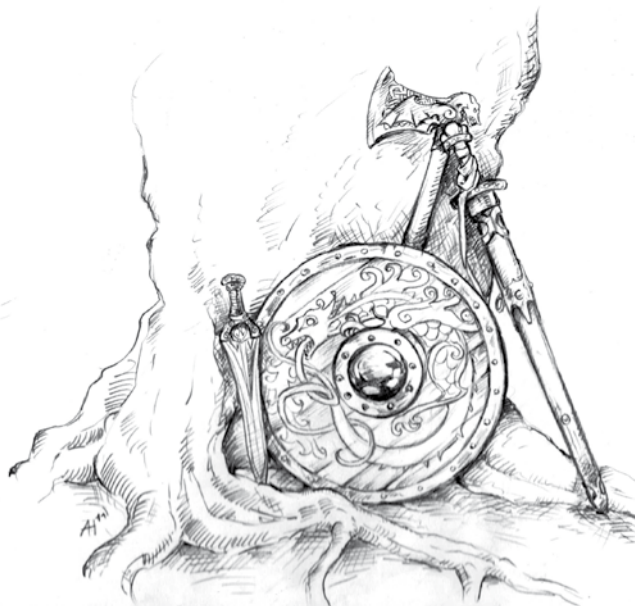
Greifen Sie zur Ausgestaltung der Szene auf das *Speicherhaus zum Anker* aus *Ritterburgen & Spelunken* auf Seite 143ff. zurück. Dabei ist der nördliche Teil des Erdgeschosses über Wasser gebaut und das letzte Säulenpaar bildet auch die Pfähle auf denen der nördliche Teil über Wasser gehalten wird.

DER MÜHEN LOHN

Mit der Rettung Grausteins und der Enttarnung (und möglichen Befreiung) Borins haben sich die Helden den Dank der Efferd-Kirche gesichert. Ob Borin stirbt oder nicht, bleibt Ihnen überlassen, er wird in späteren Publikationen nicht wieder aufgegriffen werden.

Sind die Umstände um seinen Tod oder Verrat geklärt, wird Graustein ihm vergeben und mit seiner Familie in Kontakt treten. Im Rahmen einer üppigen Spende an die Havener Bruderschaft von Wind und Wogen werden auch die Helden bedacht und die Bennains überantworten ihnen 100 Dukaten für ihren Beistand. Wenn Sie wollen, können Sie ein Gespräch zwischen Helden und Borins Mutter ausgestalten, ansonsten wird Graustein das Geld und den Dank der Familie weiterleiten.

Die Helden haben sich **200 Abenteuerpunkte** sowie je bis zu weiteren **50 Abenteuerpunkte** für besonders gute Einfälle bei der Suche und tapfere Aktionen im Kampf verdient, dazu kommt eine **Spezielle Erfahrung** in *Menschenkenntnis*, *Überreden*, *Orientierung*, *Götter/Kulte* oder *Gassenwissen*.



DAS REICH DES FLUSSVATERS

DER WEG IN DIE TIEFE

GRAUSTEINS GESUNDUNG

Nachdem Graustein vom Todesbleiche-Gift geheilt ist, wird er den Helden vertrauen und sie als „von Efferd gesandte Retter“ betrachten. Durch seine Vergiftung hat er sich zuletzt weder um die häufiger auftretenden Daimoniden in den Wassern der Unterstadt kümmern, noch mit der Drachenschildkröte Lata reden können. Er bittet die Helden deshalb, ihn auf ihren Wissensstand zu bringen, und wird kurze Bedenkzeit erbitten – dann jedoch entscheidet er, dass man gemeinsam Lata aufsuchen sollte. Spätestens zu diesem Zeitpunkt sollte Swafnildsson den Helden einen Vorschlag unterbreiten.

SWAFNILDSSONS VORSCHLAG

Wenn die Helden sich mit Swafnildsson angefreundet haben, wird er sie bald für vertrauenswürdig genug halten, um sie weiter in Teile seines Plans einzuweißen. Aufgrund der Rettung Grausteins durch die Helden (eventuell unter eigener Beteiligung) sieht er außerdem eine Chance, zu Lata zu gelangen und sie auf den Flussvater anzusprechen. Den genauen Zeitpunkt für seinen Vorschlag können Sie eigenständig festlegen. Frühestens sollte er erfolgen, wenn man erste gemeinsame Pläne gegen das Biest in der Muhsape schmiedet, spätestens aber, wenn die Helden Graustein gerettet und die Falle des Charyb'Yzz-Kultes überlebt haben. Zu einer Gelegenheit, bei der die Helden und die Ottajasko versammelt sind, wird der Kapitän das Wort erheben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eben noch ging es laut und feuchtfröhlich zu unter den Thorwalern, jetzt aber kehrt Stille ein, denn Swafnildsson erhebt sich. Zwar hält er sich gebeugt, wirkt aber dennoch ungebrochen und hat einen kühnen Blick. Eingehend mustert der Thorwaler Kapitän euch, als würde er in eure Köpfe schauen wollen. Dann zuckt er mit den Achseln: „Sei's drum, Freunde. Ihr habt euch meinen Respekt und den meiner Ottajasko verdient, das wohl!“ Bierkrüge klopfen zur Zustimmung auf Holz. „Jetzt aber ist die Frage, ob ihr auch den Mut von wahren Rekkern habt, denn ich möchte euch etwas vorschlagen. Wie ihr mittlerweile wisst, hat der Flussvater vor langer Zeit die tapfere Jurala und ihre Nachfahren verflucht, so dass wir stolzen Bezwingler der Meere es heute nicht zuwege bringen, einen simplen Fluss stromaufwärts zu fahren!“ Er macht eine kurze Pause. Betretenes Schweigen unter den Thorwalern.

„Wenn es je einen Grund gab, diesen Fluch zu lösen, dann ist es der, dass die Hranngarsbrut dort lauert, wo wir sie nicht stellen können! Ich frage euch also: Helft ihr mir? Kommt ihr mit mir in das Reich des Flussvaters, auf dass wir zusammen den Fluch brechen?“

Je nach Loyalität der Helden wird Swafnildsson ihnen entweder nur das Monstrum als Grund nennen, um ein Brechen des Fluches zu rechtfertigen, oder ihnen bereits den gesamten Plan Jurgas zum Überfall Elenvinas offenbaren. Swafnildsson vermutet, dass Lata einen Zugang zum Reich des Flussvaters kennt und dass er unter Wasser atmen können muss, um dort zu überleben. Von Jurga hat er zu diesem Zweck eine Person genannt bekommen, die bei der legendären Expedition des Phileasson Foggwulf dessen zeitweiliger Begleiter war: der Medicus und Alchimist *Barraculus Bombastus*. Dieser soll damals Wissen um das geheimnisvolle *Purpurwasser*, das es ermöglicht unter Wasser zu atmen, gesammelt haben und die genaue Rezeptur kennen. Ein Treffen in Havena war arrangiert, aber Bombastus ist noch nicht aufgetaucht, was die Thorwaler zum Abwarten zwingt. Swafnildsson hat kürzlich erfahren, dass Bombastus bei der Einreise nach Havena wegen seiner diversen Alchimika verhaftet worden ist. Zur Befreiung des Alchimisten und wegen deren guter Kontakte zum Efferd-Tempel baut Swafnildsson nun auf die Hilfe der Helden.

Sollten sie noch nicht mit den Thorwalern zusammenarbeiten wollen, wird Swafnildsson den Alchimisten gewaltsam befreien, sich das Purpurwasser brauen lassen und ohne die Helden zu Lata tauchen (siehe dazu Seite 39). Sie wird ihm die Bitte gewähren, ihn ins Reich des Flussvaters zu schicken. Die Helden müssen sich in diesem Fall eine eigene Möglichkeit suchen, um längerfristig unter Wasser atmen zu können oder auf eigene Faust Bombastus aufsuchen.

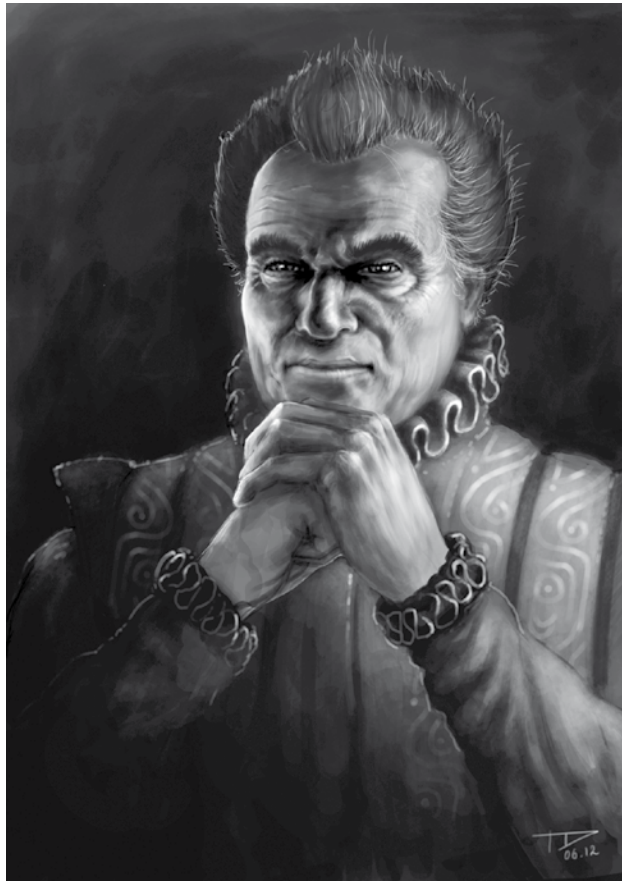
DIE BEFREIUNG DES BOMBASTUS

Nach seiner Verhaftung an der Zollbrücke wurde der Alchimist in die Garnison in Oberfluren (17) gebracht, in deren Kerker er festgehalten wird, bis sein Fall geklärt ist. Vorgeworfen wird ihm Einfuhr alchimistischer Waren, allerdings stehen seine Chancen auf baldige Freilassung gut, denn immerhin ist er ein angesehener Vinsalter Medicus. Bis zur Verhandlung jedoch steht ihm seine Arroganz gegenüber den „tumben Idioten, die ein Spagyrikum nicht von einem Hermetikum unterscheiden können“ im Weg, weswegen man nur zu gerne ihn eine Weile im Kerker schmoren lässt.

Sollten die Helden Swafnildsson helfen wollen den Alchimisten zu befreien, gibt es eine Reihe von Möglichkeiten hierzu.

JURISTISCHE SPITZFINDIGKEITEN

Die Helden können versuchen, den Sachverhalt auf rechtllichem Wege zu klären. Da die Schädlichkeit der Mittel eines angesehenen Vinsalter Medicus' zumindest fraglich ist (siehe 15), können die Helden ihm helfen. Hierzu muss um eine Anhörung bei RichterIn *Albhe Jorent* (Mitte 40, autoritär, ungeduldig, pragmatisch *Rechtskunde* 15, KL 13, IN 14) gebeten werden, wozu eine erfolgreiche *Schriftlicher Ausdruck-* oder *Etikette*-Probe erforderlich ist, die um jeden Punkt SO unter 10 erschwert wird. Zur Freilassung Bombastus' muss eine vergleichende *Rechtskunde*-Probe gegen die RichterIn gelingen. Dabei können andere Helden ihren Sprecher durch Kooperation unterstützen, alternativ auch mit *Alchimie* oder *Heilkunde Krankheiten*, um Argumente für die Harmlosigkeit von Bombastus' Mitteln einzubringen. Es ist in Havena außerdem möglich, einen Advokaten anzuwerben, beispielsweise *Daire Rioghan* (Mitte 50, streng, sehr gute Rednerin, 15 Dukaten Honorar, *Rechtskunde* 13, KL 15, IN 13).



Barraculus Bombastus

BESTECHUNG

Mit *Menschenkenntnis-* oder *Gasenwissen*-Proben (je 6 TaP*) kann man einen korrupten Wächter oder Beamten erkennen beziehungsweise glaubhafte Gerüchte über einen solchen hören, so dass man mit einer *Überreden*-Probe seine 10 Dukaten richtig platzieren kann. Kurz darauf ist Bombastus wegen Mangel an Beweisen frei. Bei Misslingen einer der Proben hat man es mit einem Unbestechlichen zu tun und landet schlimmstenfalls selbst für eine Nacht im Schulturm, eine weitere Bestechung ist in danach nicht mehr denkbar.

EINBRUCH

Bombastus wird mit niedrigen Sicherheitsvorkehrungen gefangen gehalten. Sein Fenster liegt im ersten Stock und die Gitter sind nicht sonderlich stabil. In der Nacht kann man ihn mittels *Schleichen* (6 TaP*), *Klettern* (3 TaP*) und KK+3 (mit Hilfsmitteln wie Seilen oder Brechstangen) unbemerkt befreien. Misslingen führt zur Entdeckung und im Falle der *Klettern*-Probe zusätzlich zu 2W-2 SP. Andere Ideen zur

Befreiung (zum Beispiel mittels Magie, Eindringen in den Turm und *Schlösser Knacken*) sind generell ebenfalls Erfolg versprechend, können aber gerade bei Gewaltanwendung zum Nachteil *Gesucht I* bei der Stadtgarde Havenas führen.

BARRACULUS BOMBASTUS

Ist Bombastus einmal befreit, hat man allerdings seine Tinkturen noch nicht. Selbst wenn die Helden durch erfolgreiche rechtliche Maßnahmen für die Freilassung des Medicus gesorgt haben und auf die Herausgabe seiner Materialien besehen oder einen Einbruch in die abgesperrte (*Schlösser Knacken*-Probe +5) Asservatenkammer hinter dem Wachraum durchführen, wird sich herausstellen, dass sämtliche Phiolen mit Purpurwasser fehlen. Durch einen Kultisten in den Reihen der Stadtwache wurde Vilai auf die Tränke aufmerksam gemacht und hat sie prompt stehlen lassen, denn sie können dem Kult in Zukunft nützlich sein. Immerhin erhält man aber Bombastus' alchemistisches Reisegepäck, das die Probe zum Brauen neuer Tränke um 1 Punkt erleichtert.

Der Alchimist

Erscheinung: Der Vinsalter Medicus ist von kleiner Statur und wohl beleibt. Seine Arme sind kräftig, auch wenn er mehr als 50 Götterläufe hinter sich hat. *Geschichte:* Der aus dem gehobenen Bürgertum stammende Barraculus wurde als einer von

wenigen Nicht-Magiebegabten an der Anatomischen Akademie zu Vinsalt ausgebildet. Er bereiste Aventurien auf der Spur nach Krankheiten und hat bereits mehrmals erfolgreich die Zorganpocken bekämpft. Da er vor allem im Norden am Rande der aventurischen Zivilisation forscht, ist es die letzten Jahre ruhig um ihn geworden. Unter anderem lernte er bei den Firnelfen das Geheimnis des Purpurwassers kennen. In Havena wurden ihm seine Arroganz und sein Hang zur Forschungsfreiheit zum Verhängnis: Das Auffinden alchemistischer Tinkturen in seinem Gepäck brachte ihm den Schulturm ein. *Charakter:* Barraculus ist Wissenschaftler durch und durch. Von Forscherdrang getrieben strebt er nach der Verbreitung von Wissen, oft mit Arroganz gegenüber von Hesinde weniger Gesegneten. Er schwört – sicher auch angesichts seiner Magielosigkeit – auf die moderne Alchimie, die „ein Mittel für und gegen alles kennt“. Umso mehr empört es ihn, dass seine Elixiere angeblich gegen ein *Magieverbot* verstoßen sollen. Eine Schande für die Stadt des Paramanthus! *Funktion:* Alchimist, der den Helden das Purpurwasser zubereitet; eventuell Hilfe bei der Heilung Grausteins

Kurzcharakteristik: meisterlicher Heiler und anatomischer Forscher, begabter Alchimist

Herausragende Eigenschaften: MU 13, KL 15, FF 14, CH 14

Vor- und Nachteile: Arroganz 5, Neugier 7, Prinzipientreue (Verteidigung der Forschungsfreiheit), Krankhafte Reinlichkeit 5

Herausragende Talente und SF: Menschenkenntnis 11, Anatomie 16, Pflanzenkunde (Heilpflanzen) 14 (16), Alchimie 16, Heilkunde Gift 10, Heilkunde Krankheiten 18, Heilkunde Wunden 15; Nandusgefälliges Wissen

DAS PURPURWASSER

Mit Bombastus haben die Helden jemanden, der die Rezeptur des Purpurwassers kennt. Auch wenn Bombastus nach dem Verlust der vorbereiteten Tränke von der „Unmöglichkeit eines spontanen Brauens“ spricht und es seines Wissens nach „hier ohnehin nicht alle der seltenen Zutaten gibt“, wird er den Helden die Rezeptur nennen. Nach seiner ersten Bestürzung ob des Diebstahls wird er gemeinsam mit den Helden überlegen, welche Substitutionen möglich sind. Mit einem Collega ähnlicher hesindianischer Auffassung wird er sich äußerst gut verstehen, das Rezept weitergeben und gemeinsam mit ihm die Elixiere brauen.

DIE REZEPTUR DES PURPURWASSERS

Den meisten aventurischen Alchimisten gibt die Rezeptur dieses Mutandica nach wie vor Rätsel auf, Bombastus aber hat nach Verlassen von Phileassons Expedition, während der er das Elixier bereits kennen gelernt hatte, von den Firnelfen gelernt, wie die Herstellung erfolgt.

Für eine Anwendung benötigt Bombastus folgende Zutaten: zwei Unzen Purpurschnecken ohne Gehäuse oder Purpursterne ohne Haut, die Schwimmblase eines Fisches, einen halben Schank Meerwasser aus mindestens 100 Schritt Tiefe, zehn Skrupel Schwefel, eine Alaune, zwölf Blatt Neckerkraut, drei Unzen Walblut sowie einen Schank Süßwasser einer untermeerischen Quelle.

DIE ZUTATEN UND MÖGLICHE SUBSTITUTIONEN

Im Folgenden ist aufgezählt, welche Zutaten benötigt werden und wie sie entsprechend der Regeln für *Substitutionen* ersetzt werden können. Je nach Zutat kann eine *Alchimie*-, *Tierkunde*- oder *Pflanzenkunde*-Probe durchgeführt werden, um Substitutionen zu finden.

☞ **Misslingen:** Dem Held ist für diese Zutat keine Substitution bekannt

☞ 1-2 TaP*: Alle *möglichen* Substitutionen einer Zutat werden dem Helden bekannt gegeben.

☞ 3-4 TaP*: Zusätzlich eine *sinnvolle* Substitution.

☞ 5-7 TaP*: Alle *sinnvollen* und eine *gleichwertige* Substitution.

☞ 8-9 TaP*: Alle *gleichwertigen* und eine *optimierende* Substitution.

☞ 10+ TaP*: Alle *optimierenden* Substitutionen.

Die hier aufgelisteten Substitutionen sind sicherlich nicht komplett. Sollten Ihren Spielern weitere passende Zutaten einfallen, stufen Sie diese auf der Skala von *optimierend* bis *möglich* ein und überlegen Sie, wie die Helden sie in und um Havena auftreiben können.

Um die Zutaten zu besorgen, sind in vielen Fällen weitere Proben notwendig. Misslungene Proben bedeuten, wenn nicht anders angegeben, dass die Zutat für den Zeitraum eines Tages nicht auf diesem Weg aufgetrieben werden konnte. Weitere Proben für denselben Zweck werden je Fehlversuch um +2 erschwert.

2 Unzen Purpurschnecken

Probe: *Fischen/Angeln* mit 9 TaP*

Substitutionen:

☞ Rote Nacktschnecken (*optimierend*), **Probe:** *Fischen/Angeln* mit 5 TaP*, siehe **Großer Fluss 91**

☞ Purpursterne (*gleichwertig*), **Probe:** *Gassenwissen* mit 9 TaP*, um einen Händler zu finden (**Preis:** 5 Dukaten); alternativ: *Fischen/Angeln* mit 7 TaP*

☞ Riesenseesterne (*gleichwertig*), **Probe:** *Fischen/Angeln* mit 7 TaP*, **Großer Fluss 91**

☞ Bleichmuränen-Fleisch (*sinnvoll*), Begegnung und Kampf in der Unterstadt, siehe **Großer Fluss 90**

☞ Schlangenblumen (*sinnvoll*), Regeln siehe **Großer Fluss 89**

☞ andere Efferdfrüchte / Schnecken (*möglich*), **Probe:** *Fischen/Angeln* oder pro Unze für 2 Heller am Fischmarkt erhältlich

Die Schwimmblase eines Fisches

Probe: *Fischen/Angeln* sowie *Anatomie*- oder *Tierkunde* zum Ausnehmen der Fische ohne die empfindliche Schwimmblase zu verletzen.

Wahlweise kann man Fischblasen auch für 1 Heller pro Stück am Fischmarkt käuflich erwerben.

Einen halben Schank Meerwasser aus 100 Schritt Tiefe

Außer durch Magiewirken, Wasserschinne oder guten Kontakt zu den Neckern kaum zu erhalten. Die bekannte Schatzsucherin *Branwen* kann von einem Necker berichten, der sich ihr immer wieder nähert. Was sie nicht weiß ist, dass *Ybalio* in sie verliebt ist und ihr jeden Wunsch erfüllen würde. Gegen ein Entgelt von 1 Dukaten pro Person nimmt sie die Helden gerne mit, um ihnen den Necker zu zeigen. Durch GEDANKENBILDER, Zeichensprache, Illusionen oder auf ähnlichem Weg kann man ihm verständlich machen, was man benötigt. Er wird es sogleich besorgen.

Substitutionen:

☞ elementar reines Wasser (*optimierend* bzw. *gleichwertig*); durch einen entsprechenden Dienst eines Elementarwesens des Wassers oder einen MANIFESTO herstellbar; ebenfalls geeignet ist das Wasser aus dem Brunnen vor dem *Haus der Göttlichen Woge* mit einem Brunnenkopf aus Wassergold (Elektrum) sowie Wasser, das von einem Efferd-Geweihten mit einem OBJEKTSEGEN versehen wurde

☞ Meerwasser vom Meeresgrund und aus weniger als 100 Schritt Tiefe (*sinnvoll*), durch eine *Schwimmen*-Probe 8 TaP* und mit ein verschließbaren Gefäß zu erhalten, Zauber zur kurzzeitigen Wasseratmung verringern auf 2 TaP* bei der *Schwimmen*-Probe)

☞ Gewöhnliches Meerwasser oder Flusswasser vom Grund des Großen Flusses (*möglich*)

10 Skrupel Schwefel

Schwefel ist verhältnismäßig einfach bei *Kevendochs exotischen Krämerwaren* (18) oder *Kunreidins kurioser Krämerei* (Siehe Seite 24) erhältlich. Es ist eine *Gassenwissen*-Probe mit 7 TaP* nötig, um dies zu erfahren. Der Preis allerdings ist recht hoch, da auch Schwefel als Alchimikum gilt: 16 Silbertaler pro 10 Skrupel.

Substitutionen:

☞ schwefliges Wasser aus der Muhrsape (*gleichwertig*), *Probe: Wildnisleben* mit 5 TaP*

☞ Sumpfgas aus der Muhrsape (*sinnvoll*), *Probe: Wildnisleben* +3, bei Misslingen 3W6 SP durch Explosion

Eine Alraune

Ganzjährig in Waldgebieten und feuchtem Grasland (*selten*) zu finden. Eine Probe mit dem Meta-Talent *Kräuter Suchen*; Suchschwierigkeit +17; Dauer: 1 Stunde; Grundmenge 1; auch erhältlich bei *Kevendochs exotischen Krämerwaren* für 1 Dukaten

Substitutionen:

☞ Donf, Tarnele, Mangrovenwurzeln aus der Muhrsape (*möglich*)

12 Blatt Neckerkraut

Ganzjährig am Strand (*gelegentlich*) zu finden. Eine Probe mit Meta-Talent *Kräuter Suchen*; Suchschwierigkeit: Strand +8, Wiesen +12, Sumpf +20, Dauer: 1 Stunde; Grundmenge 1W20+5 Blätter; in Havena recht verbreitet und für 5 Heller pro Blatt erhältlich

Substitutionen:

☞ Efferdhilf (*optimierend*), *Probe: Gassenwissen* mit 4 TaP*, um einen Händler zu finden, der Pillen für je 5 Silbertaler verkauft; eine Pille pro Elixier nötig

☞ Kajubo (*optimierend*), wächst nur im tiefen Süden, bei *Kevendochs exotischen Krämerwaren* kann man in Öl eingelegte Knospen erhalten; 5 Knospen kosten 25 Dukaten

☞ Donf, Joruga (*sinnvoll*)

☞ Carlog, Egelschreck, Tarnele, Vierblättrige Einbeere, Wirselskraut (*möglich*)

3 Unzen Walblut

Im Hafen Havenas zurzeit nur auf der Salzagunde zu finden und per *Schleichen*-Probe mit 4 TaP* nachts leicht zu besorgen. Problematisch kann sein, dass Swafnildsson vehement eine Substitution fordert, sollte er von der Zutat erfahren.

Substitutionen:

☞ Delphinblut (theoretisch *gleichwertig*), aber noch bei Weitem frevlerischer und streng verboten

☞ Fischblut (*sinnvoll*), am Fischmarkt kostenlos oder über eine *Fischen/Angeln*-Probe erhältlich

☞ Walfett/Iran (*sinnvoll*), am Fischmarkt käuflich für 1 Silbertaler zu erwerben, gleiches Problem wie beim Walblut

☞ beliebiges Blut (*möglich*)

1 Schank Süßwasser einer untermeerischen Quelle

Vor Havena über eine *Wildnisleben*-Probe mit 6 TaP* zu finden.

☞ elementar reines Wasser (siehe Substitution des Meerwassers; Wasser hoher Reinheit kann nur für eine dieser beiden Zutaten als Substitution verwendet werden!)

☞ Wasser des Großen Flusses an einer Mündung ins Meer (*gleichwertig*)

☞ Wasser aus dem Delta des Großen Flusses (*sinnvoll*)

☞ allgemein Wasser vom Großen Fluss / Meerwasser (*möglich*)

DAS BRAUEN DES PURPURWASSERS

Probe: Alchimie +6 / +6

Pro Substitution wird dieser Zuschlag noch modifiziert: *optimierend* -3, *gleichwertig* +/- 0, *sinnvoll* +3, *möglich* +6.

Würfeln Sie bei Misserfolg mit den W20:

1-5: Keine Wirkung.

6-7: Das Gebräu kocht über und macht entsprechendes Material unbrauchbar.

8-9: Nur ein Klumpen Schlacke bleibt übrig.

10-11: Die Anwesenden leiden unter Entkräftung (AuP 0, 3W6 Erschöpfung).

12-13: *Alpträume* entstehen allen Anwesenden durch die Dämpfe für W6 Nächte.

14-15: Geistesverwirrung durch die Dämpfe (KL und INI je -2 für W6 Stunden).

16-17: Eine purpurne Wolke färbt alles ein (für W20 Tage nicht abwaschbar). Jeder Anwesende erhält den Nachteil *Stigma* für die Dauer der Färbung.

18: Ein Einnahmegift 10 entsteht (2W+2 Stunden lang je 1W+1 pro Stunde).

19: 2W6 SP durch giftige Dämpfe.

20: 3W20 KR keine Atmung über und unter Wasser, stattdessen Erstickungsschaden.

Würfeln Sie bei Erfolg:

2W6+TaP* + 2 x eigener Zuschlag (Bombastus wählt sich einen Aufschlag von bis zu +5):

bis 6	bis 12	bis 18	bis 24	bis 30	31+
A	B	C	D	E	F

A: Keine Wirkung.

B: 1W6 SR Atmung unter Wasser

C: 3W6 SR Atmung unter Wasser, Druckausgleich

D: dito, 3W6 Stunden

E: dito, hält solange bis wieder an Oberfläche (beliebig lang)

F: dito, nach Auftauchen für 7 SR keine Atmung an Land möglich

TAUCHEN MIT ANDEREN MITTELEN

Aventurische Forscher kennen eine Reihe Möglichkeiten, die dem Menschen ermöglichen unter Wasser atmen zu können. Purpurwasser ist nur eine davon, jedoch gut gebraut die am längsten anhaltende.

Da eine Wirkungsdauer von einigen SR eventuell schon genügt und man im Reich des Flussvaters andere Wege finden kann, weiter atmen zu können, sind hier weitere, kürzer anhaltende, Mittel aufgezählt:

- ☞ Verwandlung mittels ADLERSCHWINGE in ein wasserbewohnendes (aquatisches) Lebewesen.
- ☞ Die Liturgie TIERGESTALT bei Efferd- und Swafnir-Geweihten (Wasserlebewesen).
- ☞ Ein *Dschinn des Wassers* mit seinem Dienst *Reise durchs Wasser*.
- ☞ LEIB DER WOGEN schützt vor jeglichem Schaden durch Wasser, auch vor Ertrinken.
- ☞ WASSERATEM lässt einen Elfen für eine Weile unter Wasser atmen.
- ☞ Das *Wasserodem-Elixier* bietet kurzzeitig die Fähigkeit des Purpurwassers.
- ☞ Das Kraut *Kajubo* (ZooBotanica 244).
- ☞ Die Taucherglocke der *Tiefensucher* ermöglicht längerfristige Tauchgänge. Dabei handelt es sich um eine Glasglocke, die Leonardo der Mechanicus einst gebaut hat. Allerdings ist die Glocke wenig geeignet, um damit das Reich des Flussvaters zu erkunden. Für den Weg zu Latas Höhle mag sie aber taugen, wenn man sie entwendet oder (im Fall von albernischen Auftraggebern) um die Benutzung bittet und den Fall vorbringt (weitere Informationen zur Tiefensucher und der Taucherglocke finden sich in den Abenteuern **Die Taucherglocke** in der Anthologie **Tödlicher Wein** sowie in **Hort in der Tiefe**).

LAȚA, DIE DRACHENSCHILDKRÖTE

Mit GRAUSTEIN ZU LAȚA

Graustein möchte die Helden zu Lata begleiten, sobald er wieder gesundet ist und sich vorbereitet hat – er ist einer der wenigen, der häufiger mit der Drachenschildkröte Rat gehalten hat. Gerne darf auch Swafnildsson sie begleiten. Je nachdem ob die Helden zuerst das Purpurwasser brauen oder direkt zu Lata gehen wollen, ist eventuell ein zweiter Besuch notwendig, bevor sie ihnen den Weg in das Reich des Flussvaters öffnet.

Die Grotte Latas liegt tief unter dem Efferdplatz und unterhalb des Wasserspiegels, ist aber nicht geflutet. Der Weg über den Efferd-Tempel dorthin beginnt in den Gängen unter dem Tempel. Begleitet Graustein die Helden, geht er mit einem Gwen-Petryl-Stein voran und führt sie zunächst durch ein Labyrinth aus Gängen, dann zu einer engen Wendeltreppe, die tief hinab führt. Graustein schreitet den Helden ehrfürchtig voran; er ist davon überzeugt in der Riesenschildkröte eine leibhaftige Gesandte Efferds vor sich zu haben.

Im Schein des bläulichen Lichts erreichen die Helden schließlich die Kaverne.

ZU LAȚA AUF EIGENE FAUST

Niemand im alten Efferd-Tempel kennt Lata so gut wie Graustein, und niemand wird über seinen Kopf hinweg irgendwem den Zutritt zur ihrer Grotte gestatten. Sollten die Helden dem Efferd-Geweihten nicht helfen können oder

wollen, aber dennoch den Wunsch haben Lata zu besuchen, so gibt es einen weiteren Zugang zu ihrer Grotte, den man ohne Hilfe der Efferd-Kirche nutzen kann. Über einen gut hinter Algen versteckten Felstunnel kann man von der Unterstadt bis zum See in ihrer Höhle tauchen. Da es heißt, dass nur der den Zugang findet, der auch bei Lata willkommen ist, können Sie letztlich entscheiden, ob Ihre Helden den Tunnel finden und wie viel Aufwand dafür nötig ist. Darüber hinaus sind die Gefahren in der versunkenen Unterstadt sind nicht unerheblich. Sie können also die Suche und das Erreichen des Tunnels zu einem eigenen kleinen Abenteuer machen (bei dem die Kultisten Vilais den Helden durchaus auch nachstellen können).

Würfeln Sie in einem solchen Fall jede SR aus (oder legen schlicht selbst fest), ob und zu welcher der folgenden Begegnungen es in der unheimlichen Unterstadt kommt (W20):

1-10: *Keine*

11-13: 3W6 *Feuerquallen* (ZooBotanica 133)

14-16: *Zwergkrakenmolch* (ZooBotanica 122)

17: *Schlangeblume* (übernatürliche Pflanze, Daimonid)

Bestimmung-Probe: +10

RS 2 LeP (Körper) 26 SP 0/3 pro KR MR 3

Die daimonide Blume hat 20+W20 Tentakel und greift nach jedem Lebewesen, das ihr zu nahe kommt. Bei einer misslungener *Ausweichen*-Probe wird der Held von 2W6 Tentakel (+1W6 jede weitere je KR; durch Hiebe kann man 1 Tentakel je TP abtrennen). Binnen 2W6 KR (+TaP* KR einer *Schwimmen*-Probe erschwert um die Anzahl Tentakel) wird man ins Innere gezogen und erleidet dort pro KR 3 SP.

Die Blume attackiert keine weiteren Wesen, solange sie damit beschäftigt ist etwas heranzuziehen oder zu verdauen. Ebenso wenig greift sie Charyptoroth-Paktierer oder -Daimonide an.

18-19: *Sargmuschel* (Daimonid)

INI 12+W6 PA 0 LeP 50 RS 8/0* WS 8

GS 0 AuP – MR 8 GW 8

Besondere Kampfregelein: Gelände (Wasser)

Wer sich zwischen die Schalen wagt, den schnappen sie bei misslungenem *Ausweichen* so fest, dass nur eine KK-Probe +12 und passendes Werkzeug sie wieder öffnen können.

* Schale / Inneres

20: W6 *Bleichmuränen* (Daimonid, siehe Seite 42)

Falls die Helden in starke Bedrängnis geraten, können Sie selbstverständlich Lata als Rettung auftauchen und die Feinde vertreiben lassen. Anschließend nimmt sie die Geretteten dann mit in ihre Grotte, um sich eingehender mit ihnen zu beschäftigen.

Haben sich die Helden nicht mit Swafnildsson verbündet, so versucht er auf diesem Weg zu Lata gelangen. Er kann bereits eingetroffen sein, bevor die Helden zu Lata gelangen. Natürlich können Sie die Begegnung so gestalten, dass der alternde Kapitän gerade mit der Drachenschildkröte redet, wenn die Helden auftauchen oder aber er hat alle Informationen, die er braucht und ist bereits weitergezogen.



LATA

Erscheinung: Lata ist unvorstellbar alt und selbst unter den Drachenschildkröten ein besonders ausgewähltes und dem Efferd heiliges Wesen. Ihr riesiger Körper ist mit einem Panzer versehen, der Äonen überdauert und sie dabei stets verlässlich geschützt hat: Spuren erbitterter Kämpfe, Kalkablagerungen, Muscheln und sogar Fossilien bedecken ihn. Lata blickt ihre Gäste aus uralten, gelben Augen an, die nur selten blinzeln. Jede Eile ist der Jahrtausendalten Lata fremd, weshalb ein Gespräch allein deshalb schon schwierig ist. Weiterhin kommuniziert sie mittels einer Gedankensprache, ähnlich der von Drachen oder Neckern. Nach langen Pausen überschwemmt sie auf einmal den Geist von Sterblichen mit Bildern, die schnell überfordernd wirken. Oft ist das Übermittelte auch rätselhaft und erst später verständlich. Machen Sie, lieber Meister, bei Ihrer Darstellung deshalb häufig Pausen, bewegen Sie sich gemächlich, starren sie die Spieler für kurze Zeiträume einfach nur an, dann lassen Sie blitzschnelle Beschreibungen folgen.

Geschichte: Ihr Alter ist so immens, dass kein lebender Mensch ihre ganze Geschichte mehr kennt, jedoch muss Latas Leben von Kampf und Entbehrungen geprägt gewesen sein, so dass sie sich schließlich – nach Jahrtausenden im Kampf geschwächt – vor etwa 300 Jahren in ihre jetzige Höhle zurückzog. Seitdem ist sie eine Ratgeberin der Efferd-Priester und ständige Mahnung und Hoffnungsschimmer gleichzeitig für die Bürger Havenas. Jeder Havener weiß, dass sie Nacht für Nacht aufs Neue gegen die Kreaturen von Efferds Widersacherin kämpft und damit große Qual anstelle der Menschen auf sich nimmt. Sie verströmt eine Aura der Ruhe und des Friedens. Es ist eine große Ehre, zu ihr vorgelesen zu werden.

Charakter: Sie ist alt und weise, gutmütig, aber auch zornig, wenn Grund dazu besteht und kurzlebige Wesen die Arbeit und Weisheit von Jahrtausenden leichtsinnig abtun.

Funktion: Lata kann einige Fragen der Helden beantworten und sie in das Reich des Flussvaters schicken.

IM GESPRÄCH MIT LATA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaltes, blaues Feuer erhellt die Höhle. Die Reflexionen eines kleinen Sees in der Mitte schimmern türkisfarben an den Wänden, bewegen sich dabei sanft, und bilden ständig neue Lichtmuster. Der Boden ist mit Sand und Kies bedeckt. Einige Tropfsteine ragen empor und vermählen sich auf halbem Weg mit ihren Gegenstücken an der Decke. Dann erblickt ihr einen gewaltigen Schildkrötenpanzer. Er ist lang wie ein kleiner Schiffsrumpf und überragt euch an Höhe um beinahe das Doppelte. Im Licht der Kaverne entdeckt ihr an ihm tiefe Furchen, die aus Äonen des Kampfs stammen müssen. Das große Gesicht, das sich euch langsam entgegen reckt, blickt euch aus uralten gelben Augen an.

Lata gibt bereitwillig Auskunft auf die Fragen der Helden. Für Sie als Meister kann es jedoch schwierig sein, die Gedankenbilder der Drachenschildkröte darzustellen. Fangen Sie immer mit klaren, einfachen Bildern an, die Sie modifizieren und steigern dann die Komplexität. Lata ist sehr wohl in der Lage ihre Gedankenbilder zu verändern, wenn sie das Gefühl hat, dass ihr Gegenüber nicht begreift, was sie mitteilen will. Dadurch können Sie Ihren Helden immer wieder auch mit Tipps weiterhelfen. Gestalten Sie die Kommunikation mit der Riesenschildkröte spannend und dynamisch. Lata reagiert auf die Helden mal mit Vereinfachungen, mal mit Verkomplizierungen – dennoch ist es nicht zwingend erforderlich, dass die Helden alle Bilder bereits jetzt verstehen. Sollten die Helden es nicht ansprechen und sie konkret um Hilfe bitten, kann Lata ihnen letztlich selbst vorschlagen, sie in das Reich des Flussvaters zu schicken. Hier folgen nun einige Beispiele für Latas Reaktionen auf mögliche Fragen:

Weshalb tauchen immer mehr Daimonide in Havena auf?

Für Lata ist nicht klar, dass die Helden von wenigen Jahren oder Monaten reden. Sie beantwortet die Frage daher weitaus umfassender als die Helden es sich ausmalen können.

Unter Havena lauert etwas Chaotisches, Grauensvolles, das Nachtblaue Dunkel; allerdings wurde dieses Grauen vor Urzeiten versiegelt. Doch die Siegel brechen; langsam zwar, aber schon seit sehr langer Zeit. Lata sendet das Bild eines scheinbar schwarzen, nachtblauen Sees. Gewaltig, gigantisch, trügerisch ruhig. Dann wird den Helden bewusst, dass sie in ein unfassbar großes Auge blicken, lidlos, wartend, lauernd hinter einem Schleier aus tiefgrauer Dunkelheit. Der Anblick ist seelenschütternd und nur die nächsten Bilder lenken davon ab. Schnell wechselnde Bilder von Lata im Kampf: Gegen glitschige Wesen mit zahllosen Tentakeln, knochengeschuppte Monstrositäten mit scharfen Zähnen und gestaltlosen Dinge aus Algen oder allesverzehrende Strudel aus brackigem Wasser.

Welches Biest treibt sein Unwesen in der Muhrsape?

Lata sendet eine schmerzvolle Flut von Bildern in die Köpfe der Helden. Wieder ist die Folge der Bilder schnell, jetzt aber greifbarer für die Helden und damit für sie selbst sehr viel bedrohlicher. Krakenwesen mit unterschiedlicher Armzahl, Seeschlangen unterschiedlicher Größe, geifernde Mäuler von Bleichmuränen, wuchernde Pflanzen und vieles mehr. Jedem Helden muss eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, um die Drachenschildkröte nicht irgendwann um ein Ende der Bilder zu bitten. Dann vernimmt jeder Held klar und deutlich das zornig gehauchte Wort „Szint’Mur“ in seinem Kopf, dazu das Bild einer beeindruckenden Seeschlange. Helden mit der Kenntnissen der echsischen Sprache (*Sprachen kennen (Rssahh)* auf mindestens 6) wird klar, dass das Wort nichts anderes als Seeschlange bedeutet und zugleich auch der Name des Schreckens im Großen Fluss ist.

Wer/Was ist der Flussvater?

Nach langer Pause schickt Lata ein verwirrendes Gedankenbild, das den Großen Fluss in seinem Verlauf zeigt. Mit einem einzelnen Blick nehmen die Helden alle Details des Flusses wahr, wodurch ihr Verstand beinahe überfordert wird (es wird *Selbstbeherrschungs*-Probe fällig, damit man noch weitere Informationen aus den folgenden Bildern ziehen kann).

Aus dem Fluss ragt ein mächtiges, uraltes Wesen aus purem Wasser empor, das zugleich den gesamten Fluss einnimmt, ja der Fluss ist. Im Körper dieses Wesens ist erneut der Große Fluss in seiner Gänze zu sehen. Und auch aus diesem ragt ein Wasserwesen empor. Diese Bildreihe setzt sich in Latas Gedankenbild bis ins Unendliche fort; etwas, das einem Menschen in seiner beschränkten Wahrnehmung leicht den Verstand kosten kann.

Was ist das Reich des Flussvaters?

Lata überlegt in ihren eigenen Zeitvorstellungen nur einen kurzen Moment lang, wie sie den Helden – mit deren aus ihrer Sicht so beschränkten Verstand – etwas über die Beschaffenheit des Reiches berichten soll. Dann antwortet sie mit Bildern, die den Helden bekannt vorkommen. Sie

stammen aus ihren eigenen Träumen der letzten Nächte, jedes Bild aus einem anderen Traum. Bald ist den Helden nicht mehr klar, ob sie wachen oder träumen (hier fallen IN-Probe an, damit die Helden sich bewusst bleiben können, dass sie gerade wach sind). Nur durch die Referenz auf die eigenen Träume der Helden, meint Lata das Reich des Flussvaters am besten beschreiben zu können, denn letztlich ist das Flussreich ein sich ständig wandelnder Traum des Flussvaters.

Liegt es unter Wasser / werden wir atmen können?

Erst nach einiger Überlegung wird Lata bewusst, dass so ein profaner Umstand für die Helden von Bedeutung sein kann. Sie zeigt ein Bild eines untätigen Wartenden vor den Toren eines riesigen Palastes. Das Gefühl, dass er schon lange wartet, begleitet das Bild. Erst als er endlich aufsteht, einen langen Weg geht und einen Schlüssel für das Tor holt, öffnet es sich ihm. Es ist voller Wasser.

Lata will mit dem Bild zeigen, dass die Helden soweit entschlossen sein müssen, sich um derlei Dinge zu kümmern, wenn sie wirklich zum Flussvater wollen – und ja, es liegt so gesehen unter Wasser.

Zürnt der Flussvater den Menschen und will er sie bestrafen?

Zunächst erscheint das Bild von einer schallenden Ohrfeige, die ein Vater seinem Kind gibt. Dann folgen Bilder von drastischer werdenden Strafen. Bis schließlich der Götterzorn über die Menschen hereinbricht (zuerst Firuns Äonenfrost und zuletzt Bilder von Efferds Sturmflut, die Havena traf). Dann tauchen Bilder der Versöhnung auf. Das Kind wird von seinem Vater umarmt, ein Gestrafter findet zurück in die Dorfgemeinschaft und zuletzt Bilder von der Milde der Götter, dargestellt durch reichen Fischfang, wärmende Sonne, die fruchtbaren Auen am Ufer des Großen Flusses.

Lata will damit zeigen, dass der Flussvater wie ein Vater seinen Kindern zürnt, aber letztlich in den kosmischen Maßstäben der Götter vergeben wird. Dies mag für die Havener – wie für die Helden – nur ein milder Trost sein.

Wie löst man den Fluch, der auf den Nachfahren Juralas lastet?

Lata sendet Bilder von Handel, verlesenen Gesetzen und dann von Herrschern, die untereinander Pakte abschließen. Jeder profitiert von diesen Verträgen. Jeder muss ihnen zustimmen. Aber jeder hat auch Pflichten.

Es folgen Bilder von ähnlichen Abmachungen zwischen Feenwesen und Sterblichen (Feenkundige können in einem Bild Farindel erkennen, Albernier darüber hinaus bei dem Menschen das Wappen des Hauses Fenwasian). Lata glaubt, dass der Flussvater den Fluch nur durch einen neuen Feenpakt ablösen wird.

Wie gelangt man zum Reich des Flussvaters?

Lata schweigt so lange, dass die Helden das Gefühl bekommen, sie hätte beschlossen sie zu ignorieren. Mit einer langsamen Bewegung ihres Kopfes öffnet sie ihnen dann aber einen Weg zum Flussvater.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon seit Minuten hat die Drachenschildkröte ihre Augen geschossen. Schläft sie? Konzentriert sie sich? Lange dauert es, bis sich eine Änderung zeigt, aber Geduld ist offenbar eine Tugend, die man besitzen muss, wenn man mit Lata redet. Langsam wendet sie ihren riesigen Schädel. Dann seht ihr, dass der See in der Mitte der Höhle sich zu drehen beginnt. Aus einer leichten Drehung wird ein immer schnellerer Mahlstrom. Ist dies der Zugang zum Reich des Flussvaters, der sich hier öffnet?

DIE REISE ZUM FLUSSVATER

Lata wartet geduldig, bis die Helden ihrer Einladung folgen und in den Strudel tauchen. Zögern die Helden zu lange, dann weist sie mit einer ihrer langen Flossen auf den Strudel und sendet ein Gedankenbild, das man übersetzt als „Jetzt oder nie!“ verstehen kann.

Helden, die unter *Meeresangst* leiden, müssen eine Probe darauf würfeln, bei deren Gelingen sie für 1 SR, also im folgenden Kampf, unter verringerten Werten leiden (MU, AT, PA, INI werden um die Differenz der Probe zum Meeresangst-Wert reduziert).

Sobald die Helden den Strudel betreten haben, haben sie bereits den Übergang ins Reich des Flussvaters begonnen. Da er als Verkörperung des Großen Flusses der Träumer einer Traumwelt und gleichzeitig der Fluss selbst ist, hat auch der Zustand des Flusses Auswirkungen auf den Traum.

Durch die Präsenz der Szint'Mur sind die Pforten zu den Niederhöhlen durchlässiger geworden. Der Übergang zur Traumwelt wird den Helden deshalb durch einen Angriff von Daimoniden erschwert, der in der Grauzone zwischen Schlaf und Wachen stattfindet.



IM STRUDEL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer rasanter reißt euch der Sog des Mahlstroms nach unten. Ihr seid ringsum von Felswänden umgeben, an denen ihr leicht zerschmettern könntet. Aber eure Geschwindigkeit nimmt sogar noch zu. Dann seht ihr aus dem Augenwinkel auf einmal etwas: Klein, farblos, schlangentartig, peitschend im schnellen Wasser. Und dann unzählige Zähne, die nach euch schnappen!

Mit atemberaubender Geschwindigkeit werden die Helden durch einen Felstunnel gesogen und dabei von 8 Bleichmüränen angegriffen. Die Helden müssen im Kampf darauf achten, im engen Felskanal keine Wände zu rammen.

Die Reise durch den Kanal dauert insgesamt 30 KR. Es gelten die Regeln für den *Kampf unter Wasser* (WdS 86). Zusätzlich ist jede KR eine *Schwimmen*-Probe abzulegen, die eine Aktion kostet. Bei Verzicht auf die Probe oder bei deren Misserfolg erhält man W6-2 SP durch Schürfungen und Stöße gegen Fels. Am Ende der 30 KR verbreitert sich der Felskanal und öffnet sich in eine große Höhle. Man ist damit im Reich des Flussvaters angelangt. Alle Bleichmüränen verschwinden spätestens jetzt im Felskanal nach oben.

Bleichmüräne (Daimonid)

Bleichmüränen sind schlangengleich wie ihre natürlichen Artgenossen, allerdings vollkommen farblos. Da sie in finsternen Abgründen lebt, haben sie keine Augen, dafür aber ein Gebiss mit unzähligen verdrehten kleinen Zähnen, mit denen sie äußerst kraftvoll zubeißen können.

INI 9+W6 PA 3 LeP 18 RS 0 WS 13

Biss: DK H AT 11 TP 1W+2 (+Gift*)

GS 8 AuP 20 MR 7 GW 8

Besondere Kampfeigenschaften: Gelände (Wasser), Hinterhalt (10), Kleiner Gegner (AT +2 / PA +4)

* Verursacht ein Biss Schaden, kommt einmalig die Wirkung des Giftes zum Tragen: Stufe 4, 1 SP pro KR / kein Schaden, in jedem Fall Halluzinationen (KL und IN -2), Beginn: sofort, Dauer: 2W6 KR / 1W6 KR

UNTER DEN WOGEN

DER WAHRE HINTERGRUND DES FLUCHS

Etwa um 1300 v.BF erkundete die Thorwalerkapitänin Jurala Hugdornsdottir mit ihren Schiffen die Küsten des Meers der Sieben Winde und entdeckte das Delta des Großen Flusses. Während der Erkundung der Region blieb ihr Drachenboot jedoch in der Dämmerung im Morast der Muhrsape stecken. Man beschloss zu rasten und das Boot am nächsten Tag zu befreien. In der Nacht wurde ein Wassermann auf das Schiff aufmerksam und beobachtete es neugierig. Sein Name war Aleion der Saphirene und er war der gemeinsame Sohn des

Flussvaters und der Nymphe Aralla sowie Fürst über den Angbarer See.

Er traute sich immer näher an die Wasseroberfläche heran, um besser sehen zu können. Schließlich war er so nah, dass auch Jurala ihn erblickte. Er war der kräftigste und wohlgeformteste Mann, den ihre Augen jemals schauen durften, mit makellosem saphirblauem Körper. Niemand in ihrer Mannschaft, selbst die stolzesten Rekker, hätte es mit diesem Wesen an Stärke und Schönheit aufnehmen können. Auf den ersten Blick verliebte sie sich in ihn.

Noch in dieser Nacht folgte sie dem Wassermann ins Reich des Flussvaters, wo er ihr ungeahnte Wunder zeigte. Leidenschaftlich liebten sie sich und versprachen einander, sich nie zu verlassen. Also trat Jurala vor den Flussvater und stellte – wie es sich für eine Thorwalerin gehörte – kühn und gerade heraus ihre Forderung: Sie und Aleion würden im Angbarer See und auf dessen Inseln die Unsterblichkeit miteinander teilen. Den Flussvater erzürnte das ungebührliche Verhalten des kleinen Menschleins. Launisch wie er war verspottete er die anmaßende Menschenfrau. Niemals würde er ihr seinen geliebten Sohn geben. Auch ihm verbot er, die Frau jemals wieder zu sehen. Zurück in der Welt der Sterblichen glaubte Jurala, sie hätte einen Traum gehabt. Sie ließ Kurs auf die Heimat setzen, wo sie bald mit reicher Beute eintraf. Doch schon an Bord hatte sie gespürt, dass sie ein Kind unter dem Herzen trug, ihr scheinbarer Traum also kein solcher war. Zurück in der Heimat schenkte sie einem starken Sohn das Leben, den sie Arleif nannte.



Doch Aleion sehnte sich sehr nach Jurala und wollte sie zurückgewinnen. Er bat seinen besten Freund im Reich des Flussvaters, den Barschbaron, mithilfe von dessen Volk der Angbarsche seine Geliebte zu finden und ihr ein Schmuckstück aus Saphir zu geben. Eines Nachts an der Küste tauchte der Barschbaron schließlich vor Jurala auf. Sein Volk hatte sie gefunden, und so überbrachte er ihr mit dem Amulett auch die Worte Aleions, dass dieser in Liebe zu ihr entbrannt sei und sie

wieder sehen müsse. Kurz darauf brach Jurala mit ihrer Ottajasko erneut zum Großen Fluss auf, um stromaufwärts zum See ihres Geliebten zu fahren und ihm vom gemeinsamen Kind zu erzählen. Den Sohn aber ließ sie aus Furcht vor dem Zorn des Flussvaters in der Heimat bei ihrer Sippe zurück.

Als ihre Schiffe auf den Großen Fluss fuhren, zerschmetterte der Flussvater sie und die gesamte Ottajasko. Alle fanden den Tod. Danach sprach er seinen Fluch aus: Niemals sollen Juralas Nachfahren den Fluss mehr befahren dürfen, denn keiner solle je den Angbarer See erreichen. Auch seinen Sohn wollte der Flussvater nicht mehr sehen. Man sagt, von diesem Tag an gab es auch in Aventurien keine Verbindung mehr zwischen dem Großen Fluss und dem Angbarer See. Die Seelen Juralas und der gestorbenen Thorwaler nahm er als Strafe in seine Seelenkammer auf, wo sie „ihr ewiges Leben haben sollten“, den verräterischen Barschbaron machte er als Strafe zum Wächter dieser Seelen, sein Volk der Angbarsche verbannte er ganz aus seinem Traumreich.

Bald aber war der Flussvater voller Gram wegen des verstorbenen Sohnes. Da er als Träumer seines Reiches die Macht hatte, seine Traumwelt zu ändern, entfernte er das Wissen um seinen Sohn einfach aus seinem eigenen, ewigen Gedächtnis und damit aus dem seines gesamten Reiches. Heute gibt es deshalb nur noch wenige Bruchteile an Wissen über die Ursache des Fluchs, Juralas und Aleions Blutlinie in Thorwal aber besteht bis heute weiter und leidet unter dem Fluch.

DIE LAGE AM HOFE

Um die Lage am Hof des Flussvaters zu verstehen, muss man dessen Beschaffenheit genauer betrachten: Als ein immerwährender und sich ständig ändernder Traum ist jeder Besuch im Reich des Flussvaters eine Momentaufnahme des Zustandes, in dem sich der Fluss, seine Bewohner und der Flussvater gerade befinden. Zurzeit ist ein dämonischer Einfluss hierhin vorgedrungen. Er äußert sich auf subtile Weise: *Elymelusinius* ist ein Dämon aus Charyptoroths Gefolge, der dem Flussvater in dessen Traumwelt Lügen einflüstert, seinen Geist vernebelt und ihn gegen die Menschen als Urheber der Lage aufhetzt. Der Flussvater ist bei Erscheinen der Helden bereits soweit beeinflusst, dass er sich ohne Hilfe nicht von *Elymelusinius* lösen kann. Sein Hofstaat ist geteilt zwischen Loyalität zum Flussvater und seinem neuen Berater einerseits, und Verunsicherung, Ratlosigkeit und Furcht um den Flussvater andererseits.

Charyptoroth hat darüber hinaus den Plan gefasst, die Gelegenheit zu nutzen, um an etwas zu gelangen, das der Flussvater ihr allzu lange vorenthalten hat: In seiner Seelenkammer bewahrt er die Seelen Ertrunkener auf. Die Amphoren zur Aufbewahrung werden von Wächtern bewacht, die bereits teilweise unter *Elymelusinius*' Kontrolle stehen und einzelne Seelen schon der Verdammnis haben anheim fallen lassen.

In dieser Situation treten nun die Helden auf die Bühne. Sie werden merken, dass sie an ein Brechen des Fluchs oder an Hilfe beim Bezwingen der Szint'Mur durch den Flussvater erst denken können, wenn *Elymelusinius* beseitigt ist. Der verbündete Wasserdschinn Scheik Chasamar hat hierzu bereits einen Plan gefasst und hofft nun, die Helden dafür gewinnen zu können.

DIE BEGRÜßUNG IM FESTSAAL

Die Helden gelangen in eine große Höhle im Reich des Flussvaters, in die der Strudel direkt führt. Zunächst streifen sie ziellos eine Weile durch leere Gänge, Räume und Höhlen streifen, bis sie plötzlich den gewaltigen Festsaal des Flussvaters erreichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Selbst der Thronsaal der Kaiserin dürfte mehrfach in diesen gewaltigen Raum hinein passen, der hoch wie drei Segelschiffe sein muss. Säulen aus glänzendem Perlmutter ragen breit wie die Pfeiler Deres zu einer Wasseroberfläche, die die Decke bildet. Über ihr könnt ihr verschwommen die Konturen einer Landschaft erkennen. Flussufer, Berge ... und ist das etwa ein Schloss?



Es scheint, als sei in dieser Halle das gesamte Volk des Großen Flusses versammelt. Ihr erblickt neben Hunderten von neugierig blickenden Neckern auch zahlreiche bunte Fischschwärme, anmutige Nymphen und einige aufrecht gehende Flusskrebse, die stolz wie albernische Ritter Spalier stehen.

Ganz in der Mitte des Raumes, umgeben von grünlichen Neckern mit Dreizacken, steht ein Wesen, das der Flussvater sein muss. Groß wie ein Riese, mit Muskeln wie aus blauem Marmor, glatt wie vom Fluss geschliffene Steine, mit wallendem Bart gleich einem schäumenden Wasserfall, mit Kopfhaar so dicht wie der Nebel Havenas.

Über seiner Schulter seht ihr einen Necker schwimmen, der dem Flussvater etwas zuflüstert. Sein Gesicht verfinstert sich mit einem Mal, sein Mund öffnet sich wie ein Mahlstrom, dann erhebt er seine dröhnende und gleichzeitig gluckerende Stimme: „Ich höre, ihr seid der Versuch der Menschlinge, mich ob eures Frevels milde zu stimmen! So denn, ihr sollt eure Chance haben. Tragt vor, was ihr zu sagen habt!“

Sollten die Helden ohne Torben Swafnildsson zum Hof des Flussvaters aufgebrochen sein, treffen sie ihn spätestens hier im Saal oder (nach Ihrem Ermessen) kurz vorher. Wie auf Seite 35 beschrieben, hat er sich selbst einen Weg zum Flussvater gesucht. Ohne nachtragend zu sein, bietet er den Helden abermals eine Zusammenarbeit an.

DER FLUSSVATER

Erscheinung: Ein gewaltiger weise und alt wirkender Mann von 5 Schritt Größe und einer Gestalt, die Aspekte des Großen Flusses selbst verkörpert: Seine Augen sind von dunkler Lapislazuli-Farbe, sein nackter Oberkörper und seine starken Arme zeigen eine blaue Hautfarbe, die den Anschein macht, als fließe Wasser um Muskeln aus glatt geschliffenem Fels. Sein wallendes Haar auf dem Kopf und

am Bart wirkt wie ein schäumender Wasserfall. Sein Äußeres richtet sich stark nach seinen Launen: Seine Stimme kann friedlich gluckerdend oder reißend und laut wie heftige Stromschnellen sein, und sein Leib kann bei Wut anschwellen wie die Fluten des Flusses.

Geschichte: Wer oder was genau der Flussvater ist, darüber streiten sich die Gelehrten. Sicher ist, dass er den Großen Fluss personifiziert und eine Urgewalt für sich darstellt. Er mag ein Gigant sein, ein mächtiges Feenwesen, ein Elementarer Meister, ein Alveranier Efferds oder gar ein Teil des Gottes selbst. Fest steht, dass er ein äußerst mächtiges Wesen ist, das in seiner Macht einem Halbgott vermutlich mehr als ebenbürtig ist. Wie lange er existiert, ist nicht bekannt.

Charakter: Der Flussvater ist launisch und zusätzlich durch dunkle Einflüsse des Elymelusiniäs manipuliert. Zu Beginn wird er sich den Helden als zornig und streng zeigen. Jedes falsche Wort wird ihn erzürnen. Erst wenn er sich später besänftigt, werden die Helden auch seine ruhigen Seiten, seine Freude am mannigfaltigen Leben und seine Güte kennen lernen.

Funktion: Er ist der unumstrittene Herrscher seines Reiches, der momentan aber unter einem üblen Einfluss steht. Die Helden werden ihn von diesem Einfluss befreien müssen, um mit ihm verhandeln zu können.

Es werden bewusst keine Werte angegeben. Dem Flussvater stehen aber generell jegliche Möglichkeiten offen, sein Reich zu beeinflussen.

ELYMELUSINIÄS

Erscheinung: Dieser einzigartige, dreiehörnte Dämon mit dem zungenbrecherischen Namen stellt eine Ausnahme zu sonstigen Dämonen aus Charyptoroths Gefolge dar, denn er manifestiert sich weder als Naturgewalt noch als Seeungeheuer. Stattdessen gleicht er auf den ersten Blick einem Necker. Bei näherer Betrachtung fallen jedoch die Krallen, die spitzen Ohren und die Hörner auf, die er wie ein dreigezacktes Diadem auf der Stirn trägt. Seine Haut ist nachtblau, sieht aber vielmehr wie unbedeckte Muskeln aus.

DAS REICH DES FLUSSVATERS IN REGELN

☞ Beim Reich des Flussvaters handelt es sich um eine *Traumwelt* mit einer *Realitätsdichte* (RD) von 25. Sie wirkt damit real für jeden Träumer. Die Experten-Regeln zu Träumen finden sich im Kapitel **Tödliche Träume** in **WdZ 69 ff.**

☞ Es ist aufgrund der hohen RD fast ausgeschlossen, den Traum zu verändern (neue Räume entstehen zu lassen, neue Wesen zu erträumen, das Wissen um den Fluch wieder zu bringen etc.). Für jede solche Änderung ist gemäß der Regeln für Traumwelten eine *Heilkunde Seele*-Probe +RD (25) nötig (-3 mit SF *Traumgänger*).

☞ *Traumverursacher* ist der Flussvater selbst. Die Helden und andere Besucher sind *aktive Träumer*.

☞ Der Tod eines Helden führt zu dessen Auftauchen mit halben LeP im See in Latas Kaverne. Seine Ausrüstung ist die gleiche wie beim Eintauchen. Im Reich verlorene oder zerstörte Gegenstände sind wieder vorhanden, neu erhaltene fehlen hingegen wieder in der realen Welt.

☞ Beim regulären Verlassen des Reiches gilt dasselbe. Jeder LeP-Verlust wird zur Hälfte übernommen.

Die Traumreise

☞ Das Reich hat weder feste Grenzen, noch eine bauliche Struktur, die man in einer Karte erfassen könnte. Die Helden ‚erträumen‘ sich ihren Weg anhand ihrer Wünsche, aber auch ihrer Ängste.

☞ Falls die Helden von der Existenz eines Ortes oder einer Person wissen, ist es für sie möglich, gezielt dorthin zu gelangen. Errechnen Sie hierzu folgendes Meta-Talent:

Traumreise (MU/IN/IN), Meta-Talent

Der Wert errechnet sich aus der Formel (TaW *Orientierung* + TaW *Sinnenschärfe* + TaW *Heilkunde Seele*)/3

Bei jedem Aufsuchen eines neuen Ortes führen Sie eine *Traumreise*-Probe für einen Helden (den Anführer) durch, die mittels Kooperation unterstützt werden kann. Eine Probe dauert dabei 1 SR. Sobald in einer oder mehreren Proben 15 TaP* angesammelt sind, erreicht man das gewünschte Ziel. War man bereits an dem Ort, ist die Probe um 3 Punkte erleichtert.

☞ Sollten die Helden sich aufteilen (durchaus sinnvoll, um Zeit zu sparen), kann jede Gruppe entsprechende Proben durchführen. Sobald man den Wunsch hat, andere Gruppenmitglieder wieder zu finden, erfolgt dies nach demselben Mechanismus.

☞ Wenn die Helden keine Vorstellung haben, wo sie sich hinbegeben wollen, werden sie den Palast ziellos durchstreifen. Sie können es dabei zu Zufallsbegegnungen (siehe Seite 49) kommen lassen. Einige davon geben Hinweise auf neue Orte, die man erreichen kann.

☞ Der charyptide Einfluss hat auch Auswirkung auf das Reisen: Bei jeder *Traumreise*-Probe bedeutet ein Patzer, dass man an einen der *Verlorenen Orte* (siehe Seite 58) gelangt. Bei einem normalen Misserfolg führen Sie für jeden Helden eine Probe auf eine beliebige schlechte Eigenschaft oder Angst (wenn vorhanden) durch und wählen bei Erfolg einen der *Verlorenen Orte* aus, den die Helden nach 1W6 SR erreichen.

☞ Möchte man gezielt zu Elymelusinas gelangen, tritt durch den charyptoiden Einfluss derselbe Effekt ein und man gelangt stattdessen zu einem der *Verlorenen Orte*.

Kampf und Werte-Modifikationen

☞ Durch die realitätsnahe Traumwelt gelten die normalen körperlichen Attribute der Helden ebenso wie die Auswirkungen ihrer Waffen und Ausrüstung.

☞ Es gelten die Regeln für den *Kampf unter Wasser* (AT/PA -6/-6, außer man besitzt die Sonderfertigkeit *Unterwasserkampf*).

☞ Nicht benutzbar sind *Kettenstäbe*, *Kettenwaffen*, *Peitschen* und *Zweihandflegel* und Fernkampfwaffen aller Art außer *Wurfspeeren*.

☞ *Hieb Waffen*, *Säbel*, *Schwerter* und *Raufen* verursachen nur halben Schaden.

☞ *Anderthalbhänder*, *Infanteriewaffen*, *Stäbe*, *Zweihandhieb Waffen* und *Zweihandschwerter/-säbel* ebenso, zusätzlich gilt ein WM -2/-4.

☞ *Fechtwaffen* erleiden einen Abzug von TP -2.

☞ Nur *Dolche*, *Speere* und *Ringen* richten vollen Schaden an.

☞ Zu Patzern kommt es schon bei 19-20 auf W20.

☞ Proben zur Änderung von Distanzklasse sind zusätzlich um 3 Punkte erschwert.

☞ Die Manöver *Ausfall*, *Hammerschlag*, *Sturmangriff*, *Todesstoß**, *Umreißen**, *Beinarbeit**, *Fußfeger**, *Hoher Tritt*, *Schwanzfeger**, *Schwanzschlag**, *Sprungtritt* können nicht ausgeführt werden bzw. (bei SF mit *) nur mit der SF *Kampf im Wasser*.

☞ Die Sonderfertigkeit *Traumgänger* verleiht RS +2, TP +2, INI +4

Magie

☞ Zauber sind um 3 erschwert (Ausnahmen siehe unten).

☞ Zauber kosten nur die Hälfte der AsP.

☞ Zauber mit dem Merkmal *Beschwörung*, *Herbeirufung* oder *Limbus* sind in der Traumwelt nicht möglich.

☞ Zauber mit Merkmal *Illusion* sowie *Elementar (Wasser)* sind um 7 Punkte erleichtert.

☞ Zauber mit Merkmal *Elementar (Feuer)* und *Elementar (Luft)* haben keinen Effekt.

☞ Der Nachteil *Erdgebundenheit* kommt voll zum Tragen.

☞ Zauber auf den Flussvater als *Traumverursacher* werden um die RD von 25 erschwert und kosten das Fünffache.

☞ Jede misslungene Probe kann Effekte wie bei Zauberpatzern haben. Auch gelungene Proben haben häufig kleinere Nebeneffekte nach Ihrem Ermessen: Ein mit FLIM FLAM erzeugtes Licht entwickelt einem Irrlicht gleich ein Eigenleben und entfernt sich manchmal neugierig vom Zaubenden; ein CHAMAELIONI lässt den Zaubenden durchsichtig wie Wasser werden; Ein DELICIOSO hat einen Hang zu Fischgeschmack; ein EISENROST lässt Muschelkalk ansetzen statt zu korrodieren etc.

Karmales Wirken

☞ Proben von Efferd- und Swafnir-Geweihten sind wegen der Nähe zum affinen Element Wasser um 2 erleichtert.

☞ Proben von Geweihten, die unter Wasser die Präsenz ihrer Gottheit vermissen (Praios, Ingerimm/Angrosch, Peraine, Travia, Firun), sind um 5 Punkte erschwert.

☞ Proben aller anderen Geweihten (seltsamerweise auch die von Ifirn-Geweihten) bleiben unverändert.

Geschichte: Elymelusinius verkörpert den Einfluss, den Charyptoroth mittlerweile im großen Fluss hat. Zwei Aufgaben soll er für sie erfüllen:

☞ Als Berater soll er den Flussvater gegen die Menschen aufbringen, ihn durch Ohrensäuseleien gezielt beeinflussen und ‚lähmen‘, so dass er nicht gegen die Interessen und Pläne der Erzdämonin im Großen Fluss agieren kann. Die Szint’Mur und ihre Macht sollen dadurch weiter wachsen – und letztlich der Bruch des Siegels der Pforte des Grauens vor Havena erreicht werden.

☞ Durch seine Schmeicheleien soll er Charyptoroth darüber hinaus Zugang zu den tausenden Seelen in den Amphoren der Seelenkammer ermöglichen, damit sie diese verderben und in den nachtblauen Tiefen in ihr Gefolge einreihen kann.

Charakter: Elymelusinius ist ein gewandter Unterhändler Charyptoroths und ein eiskalter Manipulator und Lügner. Seine Gesichtszüge mögen Freundlichkeit und Weisheit vortäuschen und ihn als wohlwollenden Wassermann mit großer Sorge um den Flussvater erscheinen lassen, er ist aber ein bössartiger Dämon, dessen wahren Absicht allein die Erfüllung des Willens der Unbarmherzigen Ersäuerin ist.

Funktion: Elymelusinius ist der Gegenspieler der Helden im Reich des Flussvaters. Er hat große Macht, weil der Flussvater ihm mittlerweile vertraut und ihn unter seinen Schutz gestellt hat. Sie werden vorerst nicht offen gegen ihn handeln können. Er hat zahlreiche Verbündete, denn seine Sicht gegenüber den ‚Trockenen‘ spricht vielen aus der Seele. Andere sind ihm gegenüber aber auch misstrauisch. Mehr zu Elymelusinius finden Sie im **Tractatus contra Daemones** auf Seite 37. Erst beim Turnier (siehe Seite 59) wird sich die Gelegenheit bieten, ihn zu stellen. Elymelusinius’ Werte finden Sie auf Seite 62.

VOR DEM FLUSSVATER

Hier kommt eine schwierige Aufgabe auf Sie als Meister zu. Sie müssen in der folgenden Szene den Flussvater verkörpern. Zum einen als wechselhaften, unumschränkten Herrscher seines Reiches, zum anderen als beeinflussten Potentaten, der fremden Einflüsterungen lauscht. Sie können König Théoden und Schlangenzunge aus dem Herrn der Ringe als Vorlage verwenden oder einen wütenden und hassverbblendeten Poseidon, dem die Helden wieder Vernunft einreden müssen. Wichtig ist nur, dass bei aller Antipathie, die den Helden entgegenschlägt, sie als Gäste durchaus angehört werden und dass alles, was sie sagen auch Auswirkungen und Konsequenzen hat.

Zu Beginn der Szene werden die Helden vom Majordomus aufgefordert, dem Flussvater den Grund ihrer Anwesenheit erklären. Im Verlauf dieses Gesprächs flüstert Elymelusinius dem Flussvater immer wieder seine Lügen und falschen Ratschläge ins Ohr. Es soll den Helden klar werden, dass er versucht den Flussvater immer wieder zu beeinflussen und manchmal scheint es auch, als ob dieser nach einer Einflüsterung tatsächlich seine Meinung zuungunsten der Helden ändert. Da der Flussvater aber ein sehr launenhaftes Wesen ist, kann sich eine derart vorgefasste Meinung durch eine

gekonnte Rede oder Tat der Helden schnell auch wieder zu ihren Gunsten ändern.

Im Laufe der Audienz teilt der Flussvater den Helden grohlend und bedrohlich mit, dass sich in seinem Reich (für ihn ist damit der gesamte Fluss gemeint) ein Geschöpf tummelt, das das Gewässer verdirbt. Allerdings ist er (nicht zuletzt durch die Einflüsterungen des Dämons) davon überzeugt, dass die Menschen durch ihre Schwäche und ihren Machthunger dieses Wesen erschaffen und auf sein Reich losgelassen haben. Daher ist er momentan zornig auf sie, und vermutet in der Anwesenheit der Helden eine Intrige der „Luftatmer“. Auf den Fluch gegen Jurala und ihre Nachkommen angesprochen, zeigt sich der Flussvater derzeit unter keinen Umständen verhandlungsbereit. Allerdings zeigt sich im Gespräch auch, dass weder er, noch sonst jemand in seinem Reich etwas über den Grund des Fluches weiß, denn dieses Wissen wurde vom Hof verbannt. Sollten die Helden nicht danach fragen, tut Swafnildsson es.

Die Helden sollten den Flussvater trotz Elymelusinius’ Ränkespielen soweit überzeugen können, dass er sich schlussendlich Bedenkzeit nimmt, zu gewichtig erscheinen ihm hier die Folgen. Da es die Höflichkeit ihm gebietet, wird er sie solange als seine Gäste aufnehmen und lässt ein ritterliches Turnier zu ihren Ehren veranstalten. Auch die Helden oder einzelne von ihnen dürfen gerne teilnehmen, was durchaus eine hoffnungsvolle Möglichkeit bietet, den Flussvater zu beeindrucken. Danach werde er entscheiden, wie weiter verfahren werden solle.

Das Turnier soll „zum Ende der Flut“ beginnen. Bis dahin haben die Helden die Freiheit, sich im Palast zu bewegen. Da es in der Traumwelt des Flussvaters keinen Tag- und Nachtwechsel gibt, sondern stets ein angenehmes Dämmerlicht herrscht, rechnet man hier ausschließlich in Gezeiten. Die Helden können überall erfahren, dass man sich gerade in der Mitte einer Flut befindet. Damit bleiben ihnen also etwa 6 Stunden Zeit, um Verbündete zu gewinnen, Elymelusinius zu diskreditieren oder als Dämon zu enttarnen.

SCHEIK CHASAMAR

Es ist gut möglich, dass die Helden in einigen Momenten empört reagieren und Elymelusinius oder sogar den Flussvater attackieren wollen. Sollte die Situation eskalieren, wird sich sofort ein den Helden wohlwollender und bis dahin unauffälliger Beobachter einschalten. Er versteht sich gut darauf, im wahrsten Sinne des Wortes ‚die Wogen zu glätten‘ und den Flussvater zu besänftigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während der Blick des Flussvaters sich auf eure letzten Worte hin verfinstert, seht ihr Bewegung in den Reihen der Necker. Wie ein wirbelnder Wasserstrudel hat sich jemand seinen Weg nach vorne gebahnt, der wie ein leibhaftiger Dschinn aussieht. Er erhebt seine besänftigende Stimme: „O Herr der Gewässer, Gebieter der Ströme, o ewig Fließender, Eure erhabene Zornigkeit! Meine untertänigste Verzeihung für die Worte unserer Gäste. Sicher meinten sie den letz-

ten Satz nicht so harsch wie er von uns aufgenommen wurde. Aber man stelle sich vor, man wäre es gewohnt, stets gegen schneidende Luft reden zu müssen statt in samtigen weichem Wasser. Nur eine Lappalie, o Herr des Großen Flusses. So lasset uns beginnen mit den Vorbereitungen für das Turnier!“ Der Flussvater nickt zustimmend, worauf sich alle Anwesenden an die Vorbereitungen machen. Der Dschinn dagegen wendet sich euch zu.

Auch wenn es nicht zu einer Eskalation kommt, nimmt der Wasserdschinn Scheik Chasamar sich der Helden nach dem Gespräch mit dem Flussvater an. Er lädt sie in seinen Turm ein, geleitet sie dorthin und führt dann ein langes Gespräch mit ihnen. Sobald er meint, ihnen vertrauen zu können, schildert er ihnen seinen Plan.

Erscheinung: Ein Dschinn des Wassers, der auf seinem Kopf einen schief sitzenden, wahlenden Turban trägt. Er hat edle tulamidische Gesichtszüge, ein breites Grinsen und einen großen Wassertropfen, der ihm wie ein Ziegenbärtchen am Kinn baumelt. Seinen Unterkörper bildet ein Wasserstrudel. Auf dem Rücken trägt er einen gewaltigen Doppelkunchomer aus Wasser.

Geschichte: Chasamar gibt sich selbst als Abgesandter des Königs der Dschinne aus dem Süden aus. Manchmal heißt es auch, er sei der Botschafter des Großen Mhanadi, des wohl einzigen Flusses Aventuriens, der es an Macht und Größe mit dem Großen Fluss aufnehmen kann. Er ist schon sehr lange fester Gast am Hof des Flussvaters und es gefällt ihm hier sehr gut.

Seit Elymelusinas den Flussvater berät, ist er aber von großer Sorge erfüllt. Er vermutet einen Diener Charyptoroths in ihm und hat deshalb den Plan gefasst, Elymelusinas' Einfluss auf den Flussvater durch ein ‚Großes Lied‘ zu brechen. *Charakter:* Chasamar ist ein Spaßvogel, der es schelmisch liebt, die friedfertigen Necker zu ärgern und zu erschrecken. Sein gluckernes, derbes Lachen erfüllt aber in letzter Zeit immer seltener die Hallen des Palastes. Öfter dagegen erzählt er seine Dschinnen-Sagen und versucht mit seiner sanften und melancholischen Stimme, den Neckern am Hofe seine Sorge um den Flussvater zu vermitteln, während er die Bandurria spielt.

Funktion: Chasamar ist nicht nur eine Art Hofnarr des Flusskönigs, er ist vor allem auch ein starker Verbündeter der Helden. Als einer der wenigen, den Elymelusinas nicht blenden konnte und der die Lügen des Dämons durchschaut, wird er aktiv daran arbeiten, den Flussvater vom dämonischen Einfluss zu befreien. Er hat außerdem die sprichwörtliche ‚Narrenfreiheit‘ beim Flussvater.

Seine Werte finden Sie auf Seite 63.

CHASAMARS TULAMIDISCHER TURM

In seinen Gemächern, die sich in einem Felsturm über 4 Stockwerke und 66 Räume ausdehnen, lebt der Dschinn. Er wird auch die Helden zunächst hierher führen, um seinen Plan mit ihnen zu besprechen.

Er hat die Gemächer im tulamidischen Stil eingerichtet, bloß dass statt Polstermöbeln und Teppichen Algen- und Moosteppe, Anemonen und Hyazinthen für gemütliche

Sitzmöglichkeiten sorgen. Die Turmzimmer sind alle in anderen Stilen (benannt nach Flüssen) eingerichtet. Er empfängt seine Besucher in der Großen Flusshalle und führt sie meist durch alle Räume einzeln (die lange Gadang-Muschelgalerie, sein ausladendes und ruhiges Ongalo-Schlafgemach, den Yaquir-Saal für kleine Feste ...), bis er mit dem roten Mhanadi-Salon sein prachtvolles Wohngemach zeigt. Überall befinden sich wundersame Gegenstände:

- ☞ Eine blubbernde ‚Luftpfeife‘, aus der man endlos nach Rosen schmeckende Luft atmen und als rote Bläschen ausatmen kann. Sollte die Wirkung des Purpurwassers oder anderer Wege zur Atmung unter Wasser bei einem Helden enden, kann Chasamar schnell mit diesem Wunderwerk zur Hilfe eilen. Sie heilt außerdem je SR W6 LeP.



Scheik Chasamar

- ☞ Ein aus Wasserspinnenseide und Hyazinthen gewobener, ‚fliegender‘ Teppich, dessen Luftpolster eigentlich zur Höhenkontrolle dient, aber auch zum Atmen verwendet werden kann.
- ☞ Ein transportabler und biegsamer Spiegel aus Quecksilber, der den Betrachter schaurig verzerrt zeigt (eine seiner Lieblingsbeschäftigungen ist es, Nixen damit zu erschrecken).
- ☞ Ein auf einem Schildkrötenpanzer laufender Diwan, der sich Gästen stets als Sitzmöglichkeit selber anbietet. Gepolstert ist er mit einer weichen, roten Alge.
- ☞ Ein aus roter und weißer Koralle gebautes Brett *Rote und weiße Garnelen*, das mit einem TaW Brettspiel 16 (KL 14, IN 14) gegen einen Herausforderer antreten kann.

CHASAMARS PLAN

Chasamar hat schon seit Erscheinen des Elymelusinas großes Misstrauen gegen den Berater, der viel zu schnell das Vertrauen des Flussvaters gewonnen hat. Aufgrund der besonderen Beschaffenheit des Traumreiches hat jedoch jeder Versuch, den Berater allein anzutreffen, zu einem Abdriften in die ‚Verlorenen Orte‘ geführt. Aber der Dschinn hat einen Plan gefasst.

Mit seiner Bandurria kann er ein ‚Großes Lied‘, ähnlich einem *Zauberlied der Elfen* oder einem *Zaubertanz* spielen. Das Lied wird wie ein *Tanz ohne Ende* auf den Flussvater wirken: Er wird in eine Trance versetzt, in der er nicht handlungsfähig ist und Elymelusinas nicht schützen kann. Gleichzeitig wird es auch Erinnerungen an den Inhalt des Liedes im Flussvater wecken. Der Dschinn steht jedoch vor mehreren Problemen:

☞ Während er spielt, kann er nicht selber gegen Elymelusinas kämpfen. Hierzu benötigt er die Helden, die den Dämon stellen müssen, eventuell mit Hilfe weiterer Verbündeter.

☞ Das Zauberlied wird zwar speziell auf den Flussvater wirken, durch seine Macht als Nebenwirkung aber alle betreffen, die im Geiste nicht stark genug sind. Diese könnten zwar wach gerüttelt werden, zunächst wird aber ein Großteil des Volkes in Trance bleiben.

DER KLANGFÄNGER

Bei diesem Artefakt handelt es sich um eine gläserne Flasche, die mit einem Korken verschlossen ist. Durch jedes Öffnen sie einmal ausgelöst. Die Flasche enthält 6 Anwendungen eines Zaubers, der dem WEICHES ERSTARRE ähnelt, jedoch Luft (bzw. speziell Schall) in eine Flüssigkeit umwandelt. Begleitet wird er von einem MEISTER MINDERER GEISTER, der Mindergeister des Wassers und der Luft herbeiruft. Es erscheinen 2W6 *Nebelschwadler* mit einem tropfenförmigen Torso. Sie sind durchscheinend, bläulich und in ihrem Inneren perlt Luft wie Bosparanjer und dringt an einer schlauchförmigen Öffnung auf ihrem Kopf nach außen. Ihre Gestalt ist rudimentär und ohne Gesicht, sie wirken unbeholfen und ihre Gliedmaßen sind klobig und weisen keine Finger oder Zehen auf. Sie tauchen rund um die Flasche auf und sammeln die verflüssigten Geräusche – teils mit ihren Ärmchen schaufelnd, teils durch die Schlauchöffnung in sich ‚saugend‘ – auf. Sie stopfen diese dann förmlich in die Flasche, bevor sie sich wieder verflüchtigen. Sind alle Anwendungen aufgebraucht, lässt sich der Korken nicht mehr öffnen. Das Gefäß kann dann nur noch durch Chasamars Bandurria geöffnet und die Klänge zu einem harmonischen Lied verbunden werden. Hier wirkt ein REVERSALIS KLANG GERINNE. Notieren Sie bei der Verwendung die Reihenfolge der von den Helden aufgesammelten Klänge. Neben der Trance des Flussvaters wird jeder Klang zusätzliche Nebeneffekte haben, solange der Dschinn sein Lied um die Melodie des spezifischen Klangs herum aufbaut. Mehr dazu siehe Seite 60

☞ Da die Helden den Fluch des Flussvaters brechen und ihn daran erinnern wollen, möchte Chasamar eben diese Geschichte besingen, kennt sie aber nicht in Gänze; niemand im Palast tut das. Er ist aber bereits sehr lange am Hof und glaubt, wenn jemand davon wisse, dann die ältesten Gefährtinnen des Flussvaters sowie der Wächter der Seelenkammer, der Barschbaron.

☞ Damit das Zauberlied auf den Flussvater wirken kann, benötigt er die wundervollsten, ob sanften, fröhlichen oder gewaltigen Klänge, die das Reich des Flussvaters zu bieten hat. Diese Klänge sollten am besten einen Teil der Geschichte des Fluchs beinhalten oder mit ihm zu tun haben. Da seine Pflichten zur Vorbereitung des Turniers ihn hier binden, er das Lied komponieren muss und Elymelusinas ihm bereits misstraut, möchte er die Klänge nicht selber einfangen, sondern bittet die Helden darum.

Sein Lied möchte er in alter Tradition beim Turnier spielen. Er macht den Helden Hoffnung, dass der Flussvater sie nach Elymelusinas' Vernichtung und durch die zurückgekehrte Erinnerung an den Fluch sicherlich anhören und ihre Bitten gewähren werde. Er gibt ihnen ein Artefakt mit, das er bereits eigens für diesen Zweck entworfen hat. Damit können die Helden die Klänge einfangen.

Intensitätsanalyse –3:

0-2 ZfP*: magische Ausstrahlung

3-6 ZfP*: viel Magie

7-11 ZfP*: *Magiekunde*-Probe +5 bestätigt, dass das Artefakt durch einen Elementaren und einen rückwärtigen Effekt etwas aufnehmen und speichern kann und sich weiterer elementarer Kräfte bedient.

12+ ZfP*: dito, *Magiekunde*-Probe ist nicht erschwert
Strukturanalyse (z.B. mit ANALYS) + Analyseschwierigkeit
2 – 1/2 ZfP* einer eventuellen vorherigen Intensitätsanalyse:

0-3 ZfP*: Es handelt sich um ein magisches Artefakt

4-7 ZfP*: Eine Repräsentation ähnlich druidischer oder gildenmagischer Magie, aber elementarer und urtümlicher geprägt

8-12 ZfP*: Zwei wirkender Zauber in je 6 Anwendungen mit elementaren Nebenwirkungen sowie ein siebter Zauber in reversalisierter Form. Merkmale Elementar (Wasser, Luft), Metamagie

13-18 ZfP*: Hauptsächlich wirkender Zauber (6 Anwendungen, Auslöser: Korken öffnen) ist der oben beschriebene KLANG GERINNE sowie MEISTER MINDERER GEISTER. Weiterhin wirkt ein REVERSALIS KLANG GERINNE (1 Anwendung, Auslöser: Ein komplexes Muster aus Klängen, nämlich Chasamars Lied)

19+ ZfP*: Eine Rekonstruktion der Thematik des KLANG GERINNE wird mittels dieses Artefaktes möglich!

Chasamar wird den Helden alles sagen, was er über den Fluch weiß und sie auf den Barchbaron und die Gefährtinnen des Flussvaters hinweisen (vor allem die ältesten von ihnen: Aralla, Fremenda und Luma sowie Thalaria, von der er weiß, dass sie zurzeit Gast am Hofe ist).

Er empfiehlt ihnen ebenfalls, sich bei Luma um ein Seidengewand aus den Webereien zu bemühen, denn so wie sie jetzt gekleidet seien, könnten sie kaum beim Turnier erscheinen.

Weiterhin sagt er den Helden, dass viele im Reich des Flussvaters zurzeit unentschlossen wären und sie am besten nach Verbündeten Ausschau halten sollten.

Nach Wegbeschreibungen gefragt, erklärt er nach kurzem Erstaunen, dass man doch einfach nur an einen Ort *wollen* müsse, um dorthin zu gelangen. Und fragt dann noch, wie anders man sich denn bitte bewegen könne, dort, von wo die Helden kommen.

Die Helden bleibt nun genügend Zeit, sich im Palast des Flussvaters umzusehen. An verschiedenen Orten können sie dabei mehr über den Fluch erfahren und die von Chasamar benötigten Klänge einsammeln.

ERKUNDUNG DES PALASTES

Sobald die Helden das Vorgesprechen beim Flussvater und das Gespräch mit Scheik Chasamar hinter sich haben, können sie den Palast erkunden. Verwenden Sie hierzu die Regeln aus dem Kasten auf Seite 45. Immer wenn die Helden einen Ort verlassen, werden sie zunächst in ein Gewirr aus Höhlen, reichlich geschmückten Palastzimmern und derlei Orten gelangen. Bedenken Sie, dass der Flussvater in knapp 6 Stunden zu seinem Fest laden wird. Führen Sie deshalb Buch über die Zeiten, die Ihre Helden für die *Traumreise*-Proben benötigen. Wo auch immer sie sich nach 70 SR aufhalten, sie werden unverzüglich und ganz direkt mit ihren nächsten Schritten im geschmückten Festsaal eintreffen.

Im ganzen Palast findet sich geradezu überschäumendes Leben in Gestalt von Forellen, Roten Saiblingen, Plötzen, Schleien, Karpfen, Aalen, Welsen, Flusskrebse, Schnecken, Seepferdchen und anderen Wasserbewohnern. Daneben existieren auch mythische Wesen wie die berühmten dreiäugigen Silberdelphine, Necker und Nixen in verschiedenen Stadien ihrer Entwicklung, Nymphen, Riesenhummer sowie Biestinger in Form der Krebsritter-Runde des

Flussvaters, den Ferdoker Forellen, spießigen Flusskrebse, Schildnern und einem draufgängerischen Hecht. Beschreiben Sie den Spielern deshalb das farbenfrohe Leben am Hofe, wenn sie sich hier bewegen. Einem versierten Helden (*Tierkunde*-Probe mit 8 TaP*) mag auffallen, dass hier im Reich des Flussvaters keine Angbarsche zu finden sind: Ein Hinweis auf das Zerwürfnis des Flussvaters mit Aleion, zumal es im eigentlichen Großen Fluss durchaus Barsche gibt und sie nur hier in seinem Reich fehlen.



Der Klangfänger

BEGEGNUNGEN AM RANDE

Folgende Begegnungen können Sie jederzeit während der Reisen zwischen zwei Orten oder bei einem ziellosen Reisen der Helden nach eigenem Ermessen stattfinden lassen oder auf W20 auswürfeln. Jede SR kommt es bei 1-3 auf W6 zu einer Begegnung:

I-5: OZEANIER

Den größten Teil des Volkes am Hofe des Flusskönigs machen Necker und Nixen aus, auch Ozeanier genannt. Man kann sie überall im Traumreich antreffen. Die meisten sind Teil von Fürst Iaiouris Volk und diesem treu ergeben. Sie können den Helden von ihrem Fürsten berichten.

In ihrem Körperbau ähneln sie Elfen, haben wie diese zwar sehr langes Kopshaar in metallischen Farbtönen, aber keine Körperbehaarung und zudem blass weiße, glatte Haut, manchmal auch bläulich oder grünlich. Außer den männlichen Neckern gibt es Nixen und seltener Neckmänner, deren Unterleib in einen Fischschwanz ausläuft. Alle sind im Palast des Flussvaters ebenfalls häufig anzutreffen. Daneben finden sich beinahe gläsern wirkende, durchscheinende Exemplare der Ozeanier. Es handelt sich um ein Frühstadium der Rasse, die sich im Lauf des Wachstums erst noch in eine der drei genannten Formen entwickeln wird. Für die wenigsten Menschen ist klar, dass alle vier Formen derselben Rasse angehören. Durch die Verständigung mit verschiedenen dieser neugierigen Wesen können die Helden dies aber herausfinden. Es handelt sich bei Ozeanieren um friedliche Wesen, die Gewalt verabscheuen, trotzdem sind Vorurteile gegen die 'trockenen' Helden deutlich spürbar. Die Verständigung ist äußerst schwierig, da sie auf telepathischem Weg und durch die Vermittlung von Bildern und Gefühlen stattfindet.

6: KIRULON

Erscheinung: Ein Ozeanier mit hochmütigem Gesichtsausdruck, gekleidet in feinste Wasserspinnenseide. Seine Gesichtszüge wirken edel, sein Leib ist filigran.

Geschichte: Schon lange ist Kirulon am Hofe des Flussvaters Berater und Höfling, jedoch stand er stets im Schatten der ersten Dame Aralla (siehe Seite 52). Vor Jahren wurde er von den Krebsrittern unter Ector vom Blauen Steine einer Intrige angeklagt, die ihn in der Gunst des Flussvaters sinken ließ (siehe das Abenteuer **Hort in der Tiefe**). Seitdem versucht er, erneut in die obersten Ränge des Hofstaates aufzusteigen und glaubt, mit Elymelusinas eine Möglichkeit hierzu gefunden zu haben.

Charakter: Kirulon ist arrogant, stolz, machtbesessen und intrigant. Er handelt aus Eigennutz und schreckt auch vor Verbrechen nicht zurück.

Funktion: Er taucht immer wieder in der Nähe der Helden auf, denn er wurde von Elymelusinas als Spion ausgesandt, um die Schritte der Helden zu beobachten. Durch die Beschaffenheit des Palastes kann man ihm dabei nur zeitweilig aus dem Weg gehen. Er wird Elymelusinas bis zum Turnier über die Schritte der Helden informieren. Sollte er dabei die Verwendung des Klangfängers beobachten können, wird er auch dies berichten. Er erhält dann den Auftrag, das Artefakt während des Turniers zu stehlen. Mehr dazu sowie seine Werte finden Sie auf den Seiten 59f. sowie 62. Suchen die Helden ihrerseits nach Kirulon, gelangen sie wie bei Elymelusinas stattdessen zu einem der *Verlorenen Orte*.

7-9: SCHILDNER

In einem Bereich mit einfachen Höhlen ohne Schmuck und Verzierung kann man auf diese schildkrötenartigen Wesen treffen, die sich pausenlos in kleinen Gruppen mit philosophischen Fragen beschäftigen. Unendlich langsam debattieren sie dabei die Lage am Hofe, ständig abschweifend zu den grundlegenden Fragen der Existenz. Die Helden können sich mit ihnen unterhalten, jedoch ist eine erfolgreiche *Philosophie*-Probe nötig, um nicht von vornherein ignoriert zu werden. Jemand, der einmal nicht bestanden hat, wird keines Wortes mehr gewürdigt. Hat man hingegen nach 1 SR das Interesse der Schildner geweckt, kann man sie über insgesamt 25 TaP* in *Philosophie*-Proben dazu bringen, dass sie bis zum Fest entschieden haben, sich auf Seiten des Flussvaters zu stellen (siehe Seite 61). Da sie sehr langsam debattieren, benötigt jede der Proben 1 SR. Sie können auch helfen, den Barschbaron als Wächter der Seelenkammer abzulenken (siehe Seite 56).

10-12: KREBSRITTER

In einem sich endlos ausdehnenden Bereich mit Stallungen voller Schaumpferde können die Helden auf Krebsritter bei Lanzengang-Übungen treffen. Man kann dadurch einige dieser Wesen kennen lernen und sie später in ihrem Rittersaal aufsuchen (siehe Seite 53). Ebenso ist von ihnen zu erfahren, dass beim Turnier vor allem um die Gunst Arallas gestritten wird. Die Krebsritter machen die Tjoste meist unter sich aus, jedoch sind immer auch Necker unter den Teilnehmern. Auch Gäste wie die Helden werden ermutigt teilzunehmen

und sich hier mit den Schaumpferden vertraut zu machen. Sammelt man insgesamt 20 TaP* mit *Reiten*-Proben +5 an, fällt bei einer eventuellen Turnierteilnahme der +5 Malus weg. Jede Probe dauert 1 SR.

13-15: FLUSSKREBS-BIESTINGER

Sie bewohnen kleine Löcher in Felswänden und sind der Sprache fähig. Da sie territorial darauf bedacht sind, ihre ‚Wohnstätten‘ zu verteidigen, kann es leicht geschehen, dass ein Held beim Abstützen an einer Wand von einem dieser Wesen gezwickt wird (W6-3 SP). Im Gespräch stellen sie sich als etwas spießige Zeitgenossen heraus, die vom Rest des Hofes nichts wissen wollen.

16-17: FERDOKER FORELLEN-BIESTINGER

Diese gut gelaunten und singenden Fische trifft man meist in kleinen Gruppen an. Sie treiben allerlei Unfug und wirken berauscht und fröhlich. Sie sind entweder auf dem Weg zum oder vom Großen Fass (siehe Seite 57).

18: PESCIDO DI PAELLO

Bei diesem gleichermaßen wortgewandten, geschickten und charmanten Zeitgenossen handelt es sich um einen sprechenden Hecht, der mit Schwertgurt und Hut (mit einer von einem sehr vorsichtigen Anemonenfisch bewohnten Anemone statt einer Feder) wie ein horasischer Stutzer auftritt. Er liebt es zu reden, ist abenteuerlustig, ehrenhaft und neugierig, jedoch auch flatterhaft und stolz. Je nach Umgang mit ihm kann eine Begegnung zu allem möglichem führen: Ein gemeinsames Besäufnis im Fass, ein Rahjastündchen mit einer Nixe, die von Pescido vorher umgarnt und ‚weichgespült‘ wird, ein Duell auf Leben und Tod; alles ist möglich, nur langweilig wird es mit ihm niemals. Man kann ihn durchaus auch als Freund für das Finale gewinnen (siehe Seite 62).

19: SILBERDELPHINE

Diese dem Efferd heiligen, dreiäugigen Wesen tauchen in kleinen Schulen auf und huschen neugierig um die Helden herum. Ihre Sprache ist ein feiner Gesang. Bevor die Helden jedoch ihren Klangfänger verwenden können, verschwinden diese flinken Wesen. Sie sind verspielt und launisch.

20: BORONSKÜTTENTAUCHER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr weiterschwimmt, seht ihr einige große, schwarze Aale auftauchen. Etwas an ihnen wirkt beunruhigend, auch wenn es nicht greifbar ist. Einer nagt an einigen Fischgräten, die er aus dem Sand des Bodens gezogen hat, und pickt ein glubschendes Auge heraus. Auch die anderen kommen hinzu und machen ihm die Beute streitig wie Krähen an einem Stück Aas. Dann taucht ein großer Schatten über ihnen auf. Ihr habt ihn gerade wahrgenommen, da wird euch bewusst, was das Schauspiel so gespenstisch macht: Es findet in völliger Stille statt, ohne jegliches Geräusch.

Bei dem Schatten handelt es sich um einen tiefschwarzen, großen Boronskuttentaucher, bei den Aalen um sein Gefolge. Die Anwesenheit solch eher unerwarteter Wesen darf den Helden durchaus merkwürdig vorkommen, womöglich bringen sie sie auch mit etwas Dämonischem in Verbindung. Wem aber eine *Tierkunde*-Probe gelingt, kennt das vogelartige Wesen als Puin Guin (finelfischer Name) oder als Boronskuttentaucher. Eine gelungene *Götter/Kulte*-Probe liefert dann auch die Information, dass diese Wesen tatsächlich als dem Boron heilig gelten und man von Ereignissen weiß, in denen sie sich bereitwillig von Klippen in den Tod stürzen. Manche behaupten, um ihrem Volk dadurch in harten Wintern das Leben zu retten, andere sagen, aus Sehnsucht nach Borons Hallen. Das Wesen blickt die Helden immer wieder an und deutet ihnen offenbar an, ihm in seinem majestätisch langsamen Bewegungen zu folgen. Tut man dies, gelangt man nach 4 SR zur Zwölfgötterbrücke (siehe Seite 54). Diese Prozession wurde von Liaiella ausgeschiedt, um die Helden zu finden und zu ihr zu geleiten.

DIE OBERFLÄCHE

Über den Köpfen der Helden befindet sich an manchen Orten wie dem Festsaal eine scheinbare Wasseroberfläche. Je nach Stimmung des Flussvaters ist sie ruhig, majestätisch fließend bis hin zu stürmisch oder schäumend und aufgewühlt. Durch sie kann man verschwommen die Konturen der Welt darüber sehen. Man erkennt Flussufer, Gebirge, Städte und ab und an sogar Personen, stets jedoch undeutlich aus dem Wasser heraus. Ein natürliches Licht erhellt von hier die Umgebung. Auch dessen Intensität richtet sich nach den Launen des Flussvaters. Tag- und Nachtwechsel gibt es ansonsten keinen.

Die Oberfläche zu durchstoßen ist nicht ohne weiteres möglich. Bei einem Versuch jedoch reagieren eventuell an der Oberfläche sichtbare Personen deutlich erschreckt; sie glauben, einen Geist oder einen Necker im Wasser zu sehen. So entdeckte Jurala einst auch ihren Geliebten Aleion, da er sich sehr nah an die Oberfläche wagte.

WICHTIGE BEGEGNUNGEN

Die folgenden Orte und Wesen im Reich des Flussvaters spielen eine wichtige Rolle für die Suche der Helden nach den Ursachen des Fluches und den Klängen für das Große Lied. Es müssen nicht alle aufgesucht werden, Chasamar benötigt aber insgesamt sechs Klänge für sein Lied und die Helden wollen eventuell die Details der Ursache des Fluches ergründen. Durch das Wissen um die Existenz eines Ortes oder einer Person können die Helden beliebig nach den Regeln zum Reisen im Reich (siehe Seite 45) über *Traumreise*-Proben zwischen ihnen hin und herreisen. Auch zu den beiden Orten, die bereits kennen, Chasamars Turm und den Festsaal, können sie so gelangen. Der Flussvater ist bis zum Fest aber nicht auffindbar.



LUMA UND IHRE WASSERSPINNEN-WEBEREIEN

Bei den Webereien für die Wasserspinnenseide handelt es sich um ein ganzes Höhlensystem voll tausender handtellergroßer Spinnen. Sie sind pausenlos damit beschäftigt, die endlosen Fäden von durchsichtiger Seide, die sich durch die Gänge ziehen, zu weben. Sie sind intelligent und kommunizieren mit Klicklauten im Wasser, die kein Held verstehen kann. Es heißt, dass die Spinnen allesamt die Kinder der Spinnendamme Luma seien, einer der Gefährtinnen des Flussvaters.

Erscheinung: Ein feinblauer, zwei Schritt durchmessender Spinnenleib, aus dem der bläuliche Oberkörper einer hübschen Nixe wächst. Ihr weißes Haar wirkt wie aus Seide.

Charakter: Sie ist fleißig und pflichtbewusst und sieht sich als fürsorgliche Mutter ihrer Wasserspinnen-Kinder. Auch wenn ihr Äußeres chimärisch wirkt, so baut sie durch ihre freundliche Art schnell solche Vorurteile ab und erinnert gerne an die Nixen, deren Unterleib ein Fischleib ist und die auch nicht für Chimären gehalten werden.

Geschichte: Luma ist die Mutter der Wasserspinnen. Sie beaufsichtigt schon seit jeher die königlichen Seidenmanufakturen, in der ihre Kinder pausenlos die herrlichen Kleider für die Hoffeste spinnen. Der Flussvater schätzt sie sehr für diese Arbeit. Ob es sich bei ihr um eine Tierkönigin handelt, ist ungewiss.

Funktion: Da sie sehr in ihre Arbeit vertieft ist, weiß sie wenig über eine Gefahr für den Flussvater. Sie hat gerade den Auftrag bekommen, zahlreiche Kleider für den Hofstaat zu nähren, und auch die Helden werden Gewänder benötigen. Sie ist selten abseits ihrer Pflicht (dem Weben) zu finden, und

ist deshalb nicht gut informiert. Überzeugt man sie jedoch durch handfeste Beweise und eine *Überzeugen*-Probe (bei deren Misslingen sie den Helden nicht glaubt und sich wieder ihrer Arbeit widmet), kann sie den Helden gleich mehrfach helfen:

☞ Sie wird ihnen prächtige Gewänder anfertigen, die wegen ihrer Unzerreißbarkeit RS 5 verleihen (bei BE 1) und zusätzlich das Atmen unter Wasser ermöglichen. Eventuell auslaufende Zauberwirkungen werden dadurch kein Problem mehr für die Helden darstellen. Durch die vielen daran arbeitenden Spinnen sind die Gewänder in je 1 SR fertig.

☞ Für Elymelusinas wird sie gerne ein besonderes Gewand anfertigen, das ihn in klebrige Seidenfäden hüllt, die ihn behindern werden (AT/PA/INI –3).

☞ Angesprochen auf den Fluch, weiß sie zwar ebenso wenig wie alle anderen im Reich über dessen Ursache, jedoch zeigt sie den Helden eine spezielle Kammer in ihrer Weberei:

Der so genannte Traumfaden ist ein Faden, der die Geschichte aller bisher geträumten Realitäten des Traumreiches aufnimmt. Man muss ihn jedoch wie ein Instrument spielen können, um daraus etwas zu erfahren. Wenn es einen Grund für den Fluch gibt, kann man ihn aus dem Faden heraus lesen. Wenn die Helden einen begabten Musiker unter sich haben, kann er unter Lumas Anleitung den Faden ‚spielen‘. Dazu müssen über erfolgreiche *Musizieren*-Proben +5 (wegen des ungewohnten Instrumentes) 20 TaP* angesammelt werden. Da es sich um ein sehr empfindliches Instrument handelt und die Erinnerung nicht einfach aus dem Faden zu erhalten ist, dauert jede Probe 1 SR, während ein Misserfolg W6 und ein Patzer alle angesammelten TaP* zunichte macht. Alternativ kann Luma auf den Hofmusikanten *Douluai* (siehe Seite 54) hinweisen. Mit *Musizieren* 18 und IN 16, CH 17, FF 15 sowie ohne den Zuschlag für das ungewohnte Instrument kann er statt der Helden spielen.

🎵 Sind die TaP* erreicht, erzeugt ein äußerst trauriger Klang schwermütige Gefühle von Verlust in den Helden, als hätte man eine geliebte Person verloren. Der Klang des Fadens kann mittels des Klangfängers eingesammelt werden.

Als die Melodie immer trauriger wird, bricht sie plötzlich ab. Luma erklärt, dass jemand das Wissen entfernt haben muss, offenbar aus großer Trauer um einen Verlust, das haben ja alle Anwesenden gefühlt. Zu so etwas ist ihres Wissens aber nur der Flussvater selbst in der Lage.

ARALLA, DIE ERSTE HOFDAME

Die Wassernymphe ist zurzeit meist in einer mit zauberhaftem, türkisem Licht erfüllten Höhle zu finden. Der Ort wirkt friedlich und ruhig. Das Wasser hier hat heilende Wirkung: Jede SR wirkt ein BALSAM mit 5 LeP auf Helden, die sich hier aufhalten. Es ist ruhig und angenehm entspannend hier. Immer wieder ist ein leichtes Plätschern wie von Tropfsteinen zu hören. In der Höhle lebt Aralla, die erste Frau des Flussvaters und Mutter Aleions.

Erscheinung: Eine atemberaubend schöne Wassernymphe, die mit feenhafter Natürlichkeit durchscheinende Wasserseidengewänder oder völlige Blöße trägt.

Charakter: Ein wenig arrogant und mit den Attitüden einer Hofdame, jedoch sehr pflichtbewusst und im Herzen gütig, oft melancholisch.

Geschichte: Die unangefochtene Favoritin und erste Dame am Hofe des Flussvaters sieht momentan ihren Einfluss auf ihren Geliebten sinken. Obwohl sie eine der ältesten Bewohnerinnen seines Reiches ist (was man ihr keinesfalls ansieht), beachtet er sie seit Elymelusinas' Ankunft immer seltener. Aleion, der Sohn des Flussvaters, ist auch ihr Sohn. Wie jeder im Reich hat auch sie seine Existenz vergessen, trauert aber unbegreiflicherweise immer wieder etwas Verlorenem nach, von dem sie selbst nicht weiß, wer oder was es ist. Dabei singt sie zauberhaft schöne Lieder vor sich hin, die ihre Trauer ausdrücken. Mehr zu ihr siehe **Großer Fluss 160**.

Funktion: Im Gespräch mit ihr können die Helden erfahren, was sie über ihre eigene Trauer weiß, was allerdings nicht sehr viel ist. Sie ist sich sicher, dass ihr Verlust sehr lange zurück liegen muss und ein sehr persönlicher war: Vielleicht eine große Liebe, auf jeden Fall aber etwas, das ihr mehr am Herzen lag als jeder Gegenstand es tun könnte.

Da alle Krebsritter des Hofes ihrem Charme erlegen sind und stets im Wettbewerb um ihre Gunst stehen, kann sie auf diese als potentielle Verbündete hinweisen und sie später auch mobilisieren, damit sie im Finale auf Seiten der Helden in den Kampf ziehen. Noch ist sie aber nicht von Elymelusinas' schlechtem Einfluss überzeugt. Die Helden können ihre Gunst durch gesammelte Informationen zum Hintergrund des Fluches in Verbindung mit erfolgreichen *Überzeugen*-Proben gewinnen. Haben sie den Namen Aleion herausgefunden (zum Beispiel von Thalaria), wird sich Aralla ein kleines Stück mehr erinnern, dass er die betrauerte Person sein muss.

🎵 Ihre wundervollen Lieder künden alle von der Liebe zu etwas verlorenem. Die Helden können sie als Klang einfangen.

THALARIA, DIE HERRIN VOM SEE


Im Palast erstreckt sich ein weites Feld, das über und über mit Anemonen bewachsen ist und sich endlos ausbreitet. Zahlreiche Seepferdchen und Fische tummeln sich hier, Neckker schwimmen verspielt umher und erfreuen sich an der Farbenpracht oder sammeln Blüten und Früchte ein, die sie offenbar für Zaubertränke verwenden. Hier kann man auf Thalaria treffen.

Erscheinung: Eine Fee des Wassers, die zunächst als unglaublich klares, deutliches Spiegelbild eines Helden im Perlmutter einer Muschelschale oder auf blankem Fels auftritt. Dieses mag zunächst gar nicht auffallen (*Sinnenschärfe*-Probe), dann jedoch wandelt es sich: Das Spiegelbild macht andere Bewegungen als seine scheinbare Quelle oder nimmt erschreckend plötzlich das Antlitz einer mal jungen, mal alten Frau an, in deren weisen Augen man sich schnell verlieren kann. Eine feste Form nimmt sie nur selten an; wenn doch, dann passt sich ihr Körper an die Umgebung an: Kristallklar und kalt oder bräunlich und mit Schlieren, sprühend voll Gischt oder neblig verschleiert. Neben dem Flussvater ist sie gar ständig im Wandel.

Charakter: weise und uralt, geheimnisvoll, mal aufbrausend und kalt, mal warmherzig und melancholisch

Geschichte: Die Fee Thalaria war eine Geliebte des Flussvaters, die schon vor langer Zeit eigene Wege gegangen ist und sich in einem Bergsee im Windhag niedergelassen hat. Sie liebt den Flussvater dennoch sehr und hat die Entwicklungen im Großen Fluss in letzter Zeit mit Sorge beobachtet. Außerdem bringt sie in regelmäßigen Abständen von etwa 100 Jahren immer wieder demütig eine Bitte von Aleion an seinen Vater: Er wünscht Vergebung. Da der Flussvater aber nicht mehr weiß, wer Aleion ist oder worum er bittet, sind diese Versuche stets vergebens. Momentan ist sie ratlos.

Funktion: Die ‚Herrin vom See‘ unterstützt eventuell die Pläne der Helden, die dem Flussvater auf lange Sicht helfen und den Fluch Juralas brechen können. Flatterhaftes oder unüberlegtes Verhalten ist ihr dagegen zuwider und wird mit Verachtung gestraft. Sie kann den Helden erzählen, was sie über den Fluch weiß, nämlich, dass der Herr des Angbarer Sees Aleion einmal aus Liebe gegen den Flussvater rebelliert hat und seitdem ausgestoßen ist.

 Thalaria kann die Klänge ihrer Bewegungen und ihres Gemüts den Helden beisteuern. Je nach Umgebung wirken diese wie bei Fremenda, Luma oder Aralla.

FREMENDAS SCHÄUMENDER WASSERFALL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon weitem habt ihr tosendes Rauschen gehört, hinter dem sich mehr zu verbergen scheint, denn immer wieder hört ihr auch wütende Worte. Nun seht ihr, dass schäumende Wassermassen den Lärm verursachen. Dann fällt euch auf, dass aus der Gischt immer wieder ein Gesicht aus Wasser sowie wirbelnde Arme hervortreten.

Eine Annäherung an die Wassermassen ist gefährlich. Helden, die sich näher als 10 Schritt heranwagen (nötig, um mit Fremenda reden oder den Klang des rauschenden Wassers einfangen zu können), müssen eine *Schwimmen*-Probe ablegen, um nicht in das Getöse gezogen und dahin herumgeschleudert zu werden (2W TP), bevor sie sich befreien können. An diesem Ort tobt und faucht Fremenda, die zornige Frau des Flussvaters.


Erscheinung: Eine Wasserelementar-Dame, die sich als ein Tosen aus schäumender Gischt manifestiert. Ihr zorniges Gesicht und ihre starken Arme kommen immer wieder aus diesen Wassermassen hervor.

Charakter: Zornig, wild, eifersüchtig und voller Wut auf den Flussvater. Sie zu beruhigen ist kaum möglich.

Geschichte: Eine der ältesten, aber oft verschmähten Geliebten des Flussvaters. Zusammen mit Aralla war sie die erste seiner Gefährtinnen. Schon seit der Flussvater Aralla den Sohn Aleion geschenkt hat (Fremenda hingegen keinen), ist sie von Eifersucht geplagt. Sie weiß aber nicht mehr, woher die Eifersucht kommt.

Funktion: Es ist schwer, sie zu besänftigen und ruhige Worte mit ihr zu wechseln. Im Gespräch kann sie aber weitere Hinweise auf den Fluch geben: Sie weiß, dass die „hinterlistige Aralla“ sie einst verraten und sich in die Gunst des Flussvaters geschummelt hat. Sie schenkte ihm etwas, wofür er sie zur Favoritin machte, während sie selbst das Nachsehen hatte. Doch das Geschenk erwies sich natürlich als verkommen, weshalb der Flussvater es bald ablehnte. Fremenda brachte das allerdings auch nicht wieder in seine Gunst zurück. Was es für ein Geschenk war, weiß sie nicht mehr (es handelt sich um Aleion, den gemeinsamen Sohn von Aralla und dem Flussvater).

Sie weigert sich außerdem, beim Turnier anwesend zu sein, wo ihr „werter Gatte nur doch wieder jedem Fischschwanz nachjagt“ Durch eine Schilderung der Lage des Flussvaters und eine gelungene *Überzeugen*-Probe +5 (nur ein Versuch), wird sie aber letztlich doch erscheinen und dann im Kampf auf Seiten der Helden eingreifen. Ihre Werte entsprechen dabei denen von Chasamar (siehe Seite 63).

 Das mächtige Getöse der Wassermassen kann als gewaltiger Klang eingefangen werden

DER RITTERSAAL

Die Krebsritter – mit ihrem ‚Ersten unter Gleichen‘ *Ector vom Blauen Stein* – haben einen Raum eingerichtet, der tapferen Rittern würdig ist. Ganz im Stile albernischen Rittertums handelt es sich um einen Saal, der von einem runden Tisch aus Perlmutter eingenommen wird. Die Felswände sind geschmückt mit zahlreichen Waffen wie Lanzen, Dreizacken und Wappenschilden, sowie mit Gegenständen, die wie bizarre Jagdtrophäen aussehen: die mächtige Schere eines Malmers, eine lange Schwertfisch-Schnauze, der Schnabel eines Dekapus und dergleichen mehr. Es halten sich immer mehrere der Krebsritter hier auf, die mit Waffentraining, politischen Beratungen oder mit Worten geführtem Wettstreit um die Gunst Arallas beschäftigt sind.

Die Krebsritter sind zwar in Sorge um den Flussvater, durch das angekündigte Turnier jedoch werden sie davon abgelenkt, denn jeder hat es sich zur Aufgabe gemacht, dieses zu gewinnen. Die Ritter haben ein nobles, ehrenvolles Benehmen und sind regelrechte Verkörperungen von Ritteridealen. Es handelt sich um Flusskrebs-Biestinger von der Größe eines Menschen. In ihren Schalen verschiedener Farben, dem zusätzlichen Schmuck in Form von Korallen- und Muschelketten, Halbedelstein-Intarsien und Wasserpflanzen-Umhängen wirken sie tatsächlich wie für ein Turnier prachtvoll herausgeputzte Ritter. Die Helden können sie im Vorfeld oder beim Turnier womöglich auf ihre Seite in den Kampf gegen Elymelusinas ziehen. Der Schlüssel hierzu liegt aber in der Gunst Arallas, die zu gewinnen das höchste Ziel der Ritter ist. Insgesamt gibt es 12 Ritter am Hofe.

Ector vom Blauen Steine (Wappen: blauer Fels auf silbernem Feld) in seiner leuchtend blauen Schale ist der Erste unter Gleichen, der Tapferste und Anführer der Krebsritter-Runde. Sein Benehmen ist demütig, aufopferungsvoll und ehrenhaft.



Er wird die Helden mit höchstem Respekt behandeln, besonders wenn sie selbst rondrianischen Idealen folgen. Sein Lehrmeister ist **Cancival der Eherne** (Wappen: silbernes Schwert auf schwarzem Feld), der erfahrenste Recke unter den Rittern. Sein Panzer ist grau wie gut geöltes Eisen aber älter und verkalkter als die der anderen. Er ist eine feste moralische Instanz, auf den jeder der anderen hört, auch wenn er in seinem offenbar höheren Alter langsam Platz für die jungen Ritter macht. **Forfex der Rote** (Wappen: rote Welle auf silbernem Feld) ist hingegen der jüngste der Krebsritter. Seinen Namen hat er von seinem korallenroten Panzer, sein Gemüt ist etwas stürmischer und ungeduldiger als das der anderen. Er ist wagemutig und sucht stets Gelegenheiten, sich zu behaupten. **Tristam der Schwarze** (goldene Hummerschere auf schwarzem Feld) hingegen ist ein düsterer Zeitgenosse, der im schwarzen Hummerpanzer auftritt. Er ist wortkarg und gilt als grausam. Er spricht sich gegen die Pläne der Helden aus, da er auf Seiten Elymelusinas' steht. Dieser hat ihm den Posten des Anführers der Riesenhummer und die Bewachung der Seelenkammer in Aussicht gestellt. Die Schwestern **Carissa Goldglanz** (Wappen: goldene Muschel auf weißem Feld) und **Lorica die Standfeste** (Wappen: schwarze Burg auf weißem Feld) bilden ein unzertrennliches Gespann, bei dem Lorica mit ihrem wie ein Schild gepanzerten Arm die Defensive übernimmt, während Carissa mit Finten und Ausfällen wie ein goldener Blitz flink ihre Gegner angreift. **Cammahad Scherenschwinger** (Wappen: blaue Forelle auf schwarzem Feld) ist der treueste Freund Ectors und Gemahl der aufbrausenden **Placusia der Donnernden** (Wappen: blauer Wasserfall auf weißem Feld). Weitere Ritter sind **Ysgar ui Weren** (kühn und freiheitsliebend; Wappen: roter Delphin auf goldenem Feld), **Iwein von Ferdok** (beste Reiterin, amazonenhaft; Wappen: weißes Schaumpferd auf schwarzem Feld), **Cancradoc der Schöne** (in glänzend weißem Panzer, Wappen: blaue Meerjungfrau auf goldenem Feld), **Dagonia von den Auen** (sanftmütig und freundlich, Wappen: grüne Hyazinthe auf goldenem Feld).

Werte für die Krebsritter finden Sie auf Seite 62.

DIE ORCHESTERSÄLE DES DOULUAI

Eine große Höhle mit wundervoller Akustik. An Instrumenten wie gewundenen Muschel-Blasinstrumenten, Harfen mit Wasserspinnenseide, scheinbar gläsernen Klangschalen und anderen märchenhaften Instrumenten üben die Musikanten des Hofes für ihren Auftritt. Manche Wesen wie Trompetenfische bringen ihr Instrument bereits mit.

Erscheinung: Der Barde des Flussvaters ist für einen Necker sehr schwergewichtig.

Charakter: Douluai ist ein genialer Musikant und Komponist, der hunderte Weisen auswendig kennt und die Fähigkeit hat, sein buntes Orchester auch zu dirigieren, um die Tänze und Musikstücke vorzutragen. Er komponiert wundervolle, wehmütige Lieder, die ein Mensch kaum verstehen kann. Mehr zu ihm finden Sie auch unter **Großer Fluss 160**.

Geschichte: Schon lange ist Douluai der Hofkapellmeister des Flussvaters. Eine Position, die ihm momentan niemand streitig machen kann.

Funktion: Er leitet am Hofe die Musiker und komponiert die Tänze und Weisen, die gespielt werden. Gerne berichtet er von den Stücken, die er spielen kann und gibt vor dem Fest Kostproben zum Besten. Douluai kann außerdem zum Spielen des Traumfadens in Lumas Webereien geholt werden.

♪ Er kennt unter anderem ein majestätisch-stürmisches Lied über den Fluch des Flussvaters, das allerdings nur die Auswirkungen des Fluches beschreibt (mehr darüber weiß er auch nicht). Die Helden können es als Klang einsammeln.

DIE ZWÖLFGÖTTERBRÜCKE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:


Durch das helle, klare Wasser könnt ihr vor euch die Umrisse von gewaltigen Gebilden wahrnehmen, die ihr zunächst für steil aufragende Felsen haltet. Dann aber erscheinen sie euch zu regelmäßig in ihrer Form

und ihren Abständen. Es muss sich um Säulen handeln, höher als bei allen Tempeln, die ihr bisher erblicken durftet. Ihr zählt 12 Stück, und als ihr die Konturen näher sehen könnt, erkennt ihr, dass es sich um die Zwölfgötter handeln muss. Hier an diesem Ort?

Dieses auf Aventurien in Steinbrücken von Menschenhand gebaute Werk hat Einzug in das Reich des Flussvaters gefunden. Die Säulen ragen über 25 Schritt bis an die hier ebenfalls sichtbare Wasseroberfläche heran. Darüber kann man verschwommen die Brücke selbst und den Ort Steinbrücken wahrnehmen. Helles Licht flutet diesen Ort, viele Fische umtanzen die Statuen Erschwernisse für karmales Wirken gelten hier nicht. Um **Rahjas** Statue tänzeln Necker-Liebespaare, Seepferdchen und Schaumrösser. Viele Nischen in der Statue dienen als Orte für Liebeleien. **Peraines** Säule ist von feinen Moosen und wunderschönen Pflanzen, Anemonen und Neckerkraut bewachsen. **Tsas** Säule schimmert in buntem, durch die Wasseroberfläche gebrochenem Licht. Die wohl buntesten Fische des Palastes sind hier zu finden, während Schwertfische und Krebsritter bei der Säule der **Rondra** in ehrenhaftem Duell fechten, die auch vom Rittersaal (siehe Seite 53) berichten können. Der gezackte Rondrakamm der Statue ähnelt den Schnauzen der Fische. **Travias** Statue strahlt eine angenehme Wärme aus, während die des **Firun** kalt und stellenweise vereist ist. In besonders hellem Licht steht die Säule des **Praios**, der mit Greifenkopf dargestellt ist. An der **Phex**-Statue kann man Ferdoker Forellen- und Flusskrebs-Biestingern begegnen, die allerlei kleine Kostbarkeiten aus Perlmutter und von versunkenen Flusskähnen handeln. Man kann hier auch vom *Großen Fass* (Seite 57) erfahren. In **Ingerimms** Statue befindet sich eine Waffenschmiede der Krebsritter, in der man sich für das Turnier ausrüsten kann. In der von **Hesinde** findet man eine wie ein Amphitheater geformte Aussparung, in deren Mitte ein Schildner philosophische Lehren schult. Er ist in einer Disputatio, also einem bewusst angestrebten Streitgespräch, mit seinen Schülern: ruhige junge Schildner, vorlaute Biestinger-Kinder, eifrig mit seinen Zangen auf Steine mitschreibender Flusskrebsnachwuchs. Die Statue des **Efferd**, majestätisch, mit freiem Oberkörper und Dreizack dargestellt, wird von den meisten Fischen umschwommen. Die am Rande der großen Höhle stehende **Boron**-Statue ist etwas im Schatten verborgen und stellt ihn als Jüngling dar. Zwischen diesen beiden Statuen schwimmt eine Schule dreiäugiger Silberdelphine umher, die sich um eine Nixe tummeln.

Bei der Nixe handelt es sich um Liaiella, die ihre Anwesenheit in diesem Traumreich, in dem sie sich dank der Nähe zu Boron vollendet zurechtfinden kann, verbergen will. Schon einmal kam es wegen ihr zu einem Zwist zwischen zwei Göttern, Efferd und Boron, deshalb will sie sich nicht zu offen einem Wesen wie dem Flussvater mit seiner Verbindung zu Efferd zeigen. Sie hat deshalb Wesen wie den Boronskutentaucher ausgeschickt und hält sich im Schutz der Boronsstatue versteckt. Sie kann die schaurigen Gesänge Ertrunkener wiedergeben und durch das Reich dringen lassen, um die Helden anzulocken, möchte aber ungern auf diese Methode zurückgreifen, um den Flussvater nicht auf ihre Anwesen-

heit aufmerksam zu machen. Wenn die Helden aber an der Zwölfgötterbrücke auftauchen, singt sie diese mal leise melancholischen, mal verzweifelt kämpferischen Lieder, um sie zu ihr zu rufen. Der Held mit der höchsten Intuition wird in diesem Fall den Klang als erster hören. Folgt man ihm, gelangt man durch eine *Traumreise*-Probe, so als würde man den Ort kennen, direkt hierher.

 Liaiellas Gesang der Ertrunkenen ist als Klang für Chasamar verwendbar. Ist er im Klangfänger gefangen, wird außerdem ein möglicher Missklang automatisch verhindert. Sollten die Helden den Gesang der Thorwaler aus der Seelenkammer nicht erhalten haben, kann sie diesen ebenfalls als Abschiedsgeschenk noch einmal erklingen lassen, bevor sie sich verabschiedet.

Erscheinung: Eine sehr schöne Nixe mit langem, blondem Haar. *Charakter:* Liaiella ist eine gnädige und gutherzige Heilige der Boron-Kirche. So mancher Ertrunkener mag in seinem kalten, nassen Grab als letztes die wohlige Wärme im Körper gespürt haben, wenn die Patronin sich seiner Seele annimmt. Sie liebt die Menschen und Necker gleichermaßen.

Geschichte: Vor 20 Jahren verliebte sich auf einem Fest Efferds Boron in die Nixe und sie sich in ihn. Trotz Efferds Verbot wurde sie von einer Gruppe Menschen entführt und zu Boron gebracht (siehe das Abenteuer **Der Jüngling am Strand**). Seitdem wird sie in der Boron-Kirche als Schutzpatronin der Seelen Ertrunkener verehrt, sie ist also eine wahrhaftige Heilige. Mit Trauer hat sie aber gesehen, wie ihr Vater Iaiouri, der ihre Entscheidung damals nicht verstanden hatte, Hass auf die ‚Trockenen‘ entwickelt hat und nun unwissend gemeinsame Sache mit einem Dämon macht. Außerdem sind bereits einzelne Seelen aus der Seelenkammer des Flussvaters verschwunden. Aus diesen beiden Gründen ist sie kurzzeitig von Borons Seite in das Reich des Flussvaters gekommen. Sie hofft, durch die Helden das Schlimmste verhindern zu können und ist besorgt um den Flussvater.

Funktion: Sie sieht die Seelen in der Seelenkammer des Flussvaters in Gefahr, ebenso ist sie besorgt über das Bündnis zwischen ihrem Vater und Elymelusinas. Da sie die Brücke nicht verlassen will, bittet sie die Helden, für sie auf die Seelenkammer zu achten und mit ihrem Vater zu sprechen, um ihn auf Seite der Helden zu ziehen. Beachten Sie dabei die schwierige Kommunikation mit Ozeaniern. Sie kann außerdem den Hinweis geben, dass sich in den Amphoren in der Seelenkammer auch die Seelen Juralas und ihrer Mannschaft befinden, woraufhin die Helden womöglich diesen Ort aufsuchen wollen.

DER NECKERFÜRST IAIOURI

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Räume sind einfach zauberhaft! Glasklare Spiegel aus geschliffenem Silber, eine märchenhafte Beleuchtung aus Gwen Petryl, mit Perlmutter verkleidete Wände, in Bernstein eingeschlossene Flusswesen als Gemälde an der Wand und mit weicher Alge bedeckte Betten. Wahrhaft ein Fürstengemach!

Diese fürstlichen Gemächer dienen dem Neckerfürst Iaiouri als Wohnstatt. Sie werden von Iaiouris Garde bewacht (Werte siehe Seite 63) und sind prunkvoll eingerichtet. Iaiouri ist zumindest anfangs ein Verbündeter des Elymelusinas und den Helden gegenüber misstrauisch, eine Audienz in seinen Räumen ist aber generell möglich, vor allem, wenn die Helden seine Tochter Liaiella erwähnen.

Erscheinung: Ein stolzer Ozeanier, dem man sein Alter mittlerweile ansieht und der traurig und gebrochen wirkt. Selten lächelt er, stets ist er in Begleitung seiner Garde aus Neckerkriegerern.

Geschichte: Unter den Neckern des Flussdeltas gleicht Iaiouris Status in etwa einem Fürsten. Er wird verehrt und führt sein Volk mit Weisheit. Vor etwa 20 Jahren allerdings verlor er seine Tochter Liaiella. Sie hatte sich damals in den Gott Boron verliebt und wurde trotz Efferds Verbot von einer Gruppe Menschen entführt und ihrem Totengott zur Gefährtin gegeben (siehe das Abenteuer **Der Jüngling am Strand**). Seitdem hat Iaiouri neben seiner Trauer und Wut auch große Abneigung gegen die ‚Trockenen‘ und ihre Götter entwickelt. Ohne Freude besucht er weiter die Feste des Flussvaters und führt sein Volk an. Als er vor kurzem Elymelusinas traf, fand er Gefallen an dessen Verurteilung der ‚Trockenen‘ und wurde zu seinem Verbündetem. Sein Volk hält fest zu ihm und er hat großen Einfluss unter den Neckern.

Charakter: Iaiouri ist ein alter, gebrochener, trauernder Mann, der seinen größten Schatz, seine Tochter, verloren hat. Die Schuld dafür gibt er den Menschen, weshalb auch die Helden für ihn ein Feindbild darstellen. Er sympathisiert mit Elymelusinas, ist aber im Prinzip nicht böse, sondern sucht auf diesem Weg Gerechtigkeit.

Funktion: Er tritt zunächst als Gegenspieler der Helden und rechte Hand des Elymelusinas auf. Da die Necker hinter ihm stehen, ist er ein äußerst mächtiger Gegner. Auch er wird aber vom Dämon geblendet und würde die Seiten mitsamt seinem Volk wechseln, wenn er von dessen wahrer Natur erfährt. Die Helden können ihn somit auf ihre Seite ziehen. Dies ist aber schwierig, da er sich sehr hochmütig gegenüber Wesen verhält, die die telepathische Neckersprache nicht ver-

stehen. Es ist möglich, mit ihm über gedankliche Bilder oder Illusionen zu kommunizieren. Auch Lieder oder Schauspielerei können ihm Informationen vermitteln, wenn man 5 TaP* im entsprechenden Talent übrig behält (*Musizieren, Singen, Schauspielerei* beziehungsweise *Zauber wie AURIS NASUS, GEDANKENBILDER, MEMORABIA, SCHELMENMASKE, TRAUMGESTALT*). Auf diese Weise könnte man ihm zu bedenken geben, dass Elymelusinas nicht der gütige Berater ist, der er vorgibt zu sein und außerdem Botschaften seiner Tochter Liaiella übermitteln. Insgesamt bedarf es angesammelt 30 TaP* bei *Überzeugen*-Proben, um ihn zu überzeugen. Für jede erfolgreiche Kommunikation mittels der beschriebenen Wege darf ein Held eine solche Probe ablegen (Dauer: 1 SR).

Seine Werte finden Sie auf Seite 63.

DIE SEELENKAMMER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch schälen sich bizarre Felsformationen aus dem trüber werdenden Wasser. Euer Weg läuft in eine große Höhle. Ihr könnt erkennen, wie sich einer der Felsen scheinbar löst. Dann seht ihr, dass es kein Fels, sondern ein Fisch ist, groß wie ein Ochsenkarren! Ihm hinterher folgen gewaltige von Muscheln bewachsene Hummermenschen, die eben noch ein Teil des Bodens zu sein schienen.

Wer zur Seelenkammer reist, wird unweigerlich vorher auf ein Wesen treffen, das die ewige Wacht über die Kammern als Strafe verbüßt für ein längst vergessenes Verbrechen: den *Barschbaron*.

Erscheinung: Sein Äußeres gleicht einem gewaltigen Flussbarsch mit tief nach unten gezogenen Mundwinkeln, die ihm ein gelangweiltes Aussehen geben. Er misst enorme 10 Schritt in der Länge und 5 in der Höhe und Breite. Seine Schuppen sind grau-braun und teilweise von Muscheln



bewachsen, wodurch er einem Fels gleicht, wenn er sich nicht bewegt.

Geschichte: Als Tierkönig der Angbarsche (oder vielmehr deren Baron; er ordnet sich vom Stand her dem ‚König‘ Flussvater ganz und gar unter und verwendet wie selbstverständlich das recht moderne Wort Baron für einen Freiherren) verkörpert er die ruhige, beobachtende Gelassenheit, mit der diese Tiere leben. Sicherlich ist dies ein Grund, weshalb er die Aufgabe hat, den Zugang zur Seelenkammer zu bewachen. Hauptsächlich aber verbüßt er damit eine Strafe. Als der Sohn des Flussvaters, Aleion, sich mit Hilfe seines guten Freundes, des Barschbarons, gegen den Vater auflehnte, ließ der Flussvater den Tierkönig der Angbarsche – in ewigem Wachdienst – die Seelen, auch jene von Jurala, bewachen.

Charakter: Als ein Wesen von äußerster Ruhe und Gelassenheit schwebt dieser riesige Fisch gemächlich durch das Reich des Flussvaters. Gewissenhaft erfüllt er dabei seine Aufgaben. Er ist der menschlichen Sprache fähig, aber äußerst wortkarg. Nichts bringt ihn aus der Ruhe. Er ist nicht unfreundlich, aber wirkt etwas unzugänglich. Versuchen die Helden mit ihm ins Gespräch zu kommen, schließt er auf Fragen der Helden hin immer erst eine Weile die Augen und bleibt stumm, um dann mit wenigen Worten zu antworten. Auf jede Form der Eile reagiert er mit stoischer Gelassenheit.

Funktion: Als Wächter der Seelenkammer befiehlt er die Riesenhummer und verwehrt den Helden den Zugang.

Er weiß dabei zwar, dass er für einen Frevel in der Vergangenheit bestraft wurde und seitdem gemeinsam mit den Riesenhummern die Seelenkammer bewacht, aber welcher Frevel das war, weiß er nicht mehr. Außerdem wurde sein Volk der Angbarsche aus dem Palast verbannt. Bohren die Helden nach, erinnert er sich, dass er damals einem Freund helfen wollte. Wer das war oder worum es ging, weiß er jedoch nicht. Gemeint ist Aleion, der den Barschbaron und seine Barsche aussandte, um Jurala zu suchen. Auch der Name Aleion ist dem Barschbaron heute unbekannt. Erwähnt man Jurala, kennt er zwar den Fluch, der all ihre Nachfahren getroffen hat und weiß, dass auch ihre Seele in der Seelenkammer verwahrt wird, weiß aber kaum mehr. Er ist bereit, den Helden die Kammer zu zeigen, wenn man ihm die Dringlichkeit der Aufhebung des Fluches schildert. Zudem hat der Barschbaron bemerkt, dass in letzter Zeit einzelne Amphoren beschädigt wurden und bittet die Helden eventuell, sich mit ihm die Sache anzusehen, falls er sie für vertrauenswürdig hält. Erwähnen die Helden Liaiella, wird er ihnen vertrauen.


Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es muss sich um die größte Sammlung von Amphoren handeln, die ihr je gesehen habt. Ihre altertümlichen Formen wirken, als hätte man in ihnen noch zu borsparanischer Zeit Öl und Wein aufbewahrt. Zwar sind viele alt oder von Muscheln bewachsen, sie scheinen aber intakt. Auf dem Kopf stehend reihen sie sich in dem langen Raum endlos aneinander. Einige sind in Fächern untergebracht, die in den Fels gehauen wurden, andere stehen auf Holzregalen, die aus den Planken gesunkener Schiffe gebaut zu sein scheinen.

Der Flussvater bewahrt hier die Seelen von Ertrunkenen auf. Weshalb er dies tut, ist ungewiss. Es mag sich um eine Strafe oder einen Schutz handeln, womöglich sammelt er diese Seelen auch für einen späteren Zweck, den kein Mensch erahnt. Tatsache ist, dass Charyptoroth nur zu gerne an diese vielen Seelen gelangen würde und dies zurzeit über Elymelusinas auch versucht und in Einzelfällen erreicht hat. Liaiella ist deshalb sehr besorgt und bittet die Helden, hier nach dem Rechten zu sehen.

In der Seelenkammer gibt es unzählige Amphoren. Sie ziehen sich in Abzweigungen und Windungen über mehrere Stockwerke endlos durch den langen Raum. Einzelne sind offenbar zerstört. Die Riesenhummer, die die Führungsqualität des alten Barschbarons anzweifeln, sind sehr offen für Elymelusinas' Einflüsterungen. Er versprach, ihnen Tristam den Schwarzen als Anführer zu geben. Sie wurden von Elymelusinas deshalb dazu angestiftet, den Barschbaron durch den Verlust von Seelen zu verspotten und seine Position beim Flussvater zu untergraben. Dies tun sie mittlerweile wo es nur geht. Sollten die Helden die Riesenhummer verdächtigen, könnte es direkt zum Kampf kommen (Werte siehe Seite 64), ansonsten wird sich Elymelusinas im Finalkampf hierher flüchten.

Unter anderem sind hier auch die Seelen von Jurala und ihrer Mannschaft gefangen. In der langen Halle findet man das zertrümmerte, aber als solches erkennbare Drachenschiff der Thorwalerin. Alle Amphoren darin gehören zu ihrer Mannschaft und sind noch unbeschädigt.

 In der Nähe der Amphoren kann man ein kritisches Lied hören, das offenbar die Mannschaft auf ihre Kapitänin und Hetfrau Jurala gedichtet hat. Sie besingt dabei, dass Jurala „*ihr eigenes Glück über das ihrer Ottajasko*“ gestellt hat und dass ihr „*weiches Frauenherz vor Liebe zum Wassermann entbrannt*“ war. Offenbar soll sie damit das Schicksal der Mannschaft besiegelt haben. Gemeint ist natürlich die Liebe zu Aleion. Das Lied kann als Klang mit dem Klangfänger aufgesammelt werden.

DAS FASS DER FERDOKER FORELLEN-BIESTINGER

An einer Felswand befindet sich ein gewaltiges Fass mit einem Durchmesser von 8 Schritt. Es scheint eine Art Taverne zu sein, dessen Wasser eine schaumig goldene Farbe hat. Sobald die Helden sich hierher bewegen, merken sie, dass es sich tatsächlich um Bier handelt. Bevölkert wird das Fass fast ausschließlich von großen Forellen, die scheinbar des Sprechens – oder vielmehr des Singens – mächtig sind. Jeder, der sich ihrer fröhlichen Trinkrunde anschließt, ist herzlich willkommen. Sie haben selten ‚große‘ Gäste, da die Wirkung von Alkohol auf die Necker ja weithin bekannt ist, lediglich Krebsritter oder Nymphen sind (seltene) Gäste. Umso erfreuter ist man, Zuwachs in der geselligen Runde zu erhalten. Einen Wirt gibt es nicht, denn man muss lediglich den Mund öffnen, um feinstes Ferdoker Bier zu schmecken. Die aufrecht sitzenden Fische sind an Fröhlichkeit und Leichtlebigkeit kaum zu übertreffen. Sie genießen den Moment und scheinen nur Spaß und Unfug im Kopf zu haben. Sie sprechen die Sprache der Helden, singen aber viel lie-

ber als zu reden. Neben einer aufmunternden Abwechslung für die Helden können die Forellen auch ihre Gesangkunst zum Besten geben. Unter ihren Liedern ist auch eines mit folgendem Text:

♫ Dieses Lied kann als Klang für Chasamar eingefangen werden:

„Das Trinken ist in Ferdok Brauch, das Trinken ist in Ferdok Brauch, das Tri-in-ken
Das muss ein echter Angbarsch sein, dem niemals fiel das Trinken ein, dem niemals fiel das Trinken ein, das Tri-in-ken ...“

Die Erwähnung der in diesem Reich vollständig fehlenden Angbarsche könnte die Helden stutzig machen. Darauf angesprochen, erzählen die Forellen-Biestinger von einer alten Feindschaft zwischen ihren Sippen, aber dann wären die Angbarsche irgendwann plötzlich weg gewesen. Keiner von ihnen kann sich erinnern, warum und weshalb. Man vermutet aber, dass es eine (gerechte!) Strafe des Flussvaters gewesen sein muss.

SCHATZKAMMERN

Man sagt, der Flussvater besitze unermessliche Schätze. Alles, was je in seinen Fluss gesunken sei, das nähme er sich. Ob das wahr ist, sei dahingestellt, jedoch sind seine Träume tatsächlich schon durch mögliche Gedanken der Träumer in diese Richtung mit eben solchen Schätzen gefüllt. Die Helden können deshalb auf Kammern mit Bergen voller Gold, Perlmutter, bunten Korallen, Edelstein und den Schätzen versunkener Schiffe treffen. Sie können hier bei Helden mit *Goldgier* optional auch aus einer Schatzkammer einen Übergang zu einem Verlorenen Ort machen. Das Gold wird in diesem Fall beginnen, ihn unter sich zu begraben (Auswirkungen wie bei den *Flusszähnen*).

Ansonsten aber findet sich irgendwo zwischen all den Schätzen, die man zwar mitnehmen, aber beim Austritt aus dem Traumreich nicht mehr bei sich tragen wird, vergessen ein funkelnendes Geschenk Aleions an Jurala, das mit ihrem Schiff unterging. Es handelt sich um ein Saphiramulett, das schon fast hörbar funkelt. Eine Inschrift darauf ist in Saga-Thorwalsch verfasst und besagt „Für Euch, Geliebte Jurala. Euer Aleion, dem vor keiner Strafe seines Vaters graust.“ Dies ist ein Hinweis auf die Liebe zwischen Jurala und Aleion. Das Amulett gab Aleion dem Barschbaron mit, um es Jurala zu geben. Sie trug es, als ihre Schiffe versanken.

♫ Das Funkeln des Amuletts kann als Klang eingefangen werden.

DIE VERLORENEN ORTE

Wie auf Seite 45 beschrieben, können die Helden unter Umständen zu Orten gelangen, die durch ihre verborgenen Ängste und Alpträume entstehen. Allen Orten ist gemeinsam, dass sie dämonischen Ursprungs sind und sich in das Traumreich eingeschlichen haben bzw. durch die Ängste der Träumer (wie auch der Helden selbst) entstehen. An diesen Orten kann es neben den direkten Gefahren auch zu Begegnungen

mit Dämonen und Daimoniden aus Charyptoroths Domäne kommen (Scylaphotai, Bleichmuränen, etc.). Sammelt man die Klänge der Orte mit dem Klangfänger ein, ergeben sich daraus im Finalkampf negative Folgen. Durch Liaiellas Hilfe können diese aufgehoben werden.

DER HÖLLENSCHLUHD

Nähert man sich dieser immer enger werdenden Stelle, spürt man bald einen Sog, der weiter zunimmt. Um darin nicht zum Spielball des Wassers zu werden, sind *Schwimmen*-Proben +4 notwendig. Nur wenn ein Held 20 TaP* angesammelt hat, hat er es durch den Sog hindurch geschafft und kann den Ort verlassen. Jeder Misserfolg verursacht dabei 2W6 TP und wirft den Held W6 TaP* zurück.

DIE FLUSSZÄHNE

Wie ein Maul mahlen auf einmal gewaltige Felsen wie Zähne aneinander und schnappen regelrecht vom Boden und der Decke nach den Helden. Um nicht zwischen die Felsen zu geraten, sind *Schwimmen*-Proben +2 notwendig. Jede misslungene Probe führt zu 2W+2 TP. Aus dem Bereich befreit ist man erst, wenn man mit den *Schwimmen*-Proben 15 TaP* angesammelt hat.

DIE WEITE

Eine große Höhle mündet in ein gewaltiges und dunkles Wasser. Eine Klippe fällt endlos tief ab und nichts deutet darauf hin, dass es in irgendeine Richtung ein Ende des Gewässers gibt. Tatsächlich ist die Weite unbegrenzt, sie hat keinen Boden, keine Felswände, keine Oberfläche. Verlässt man die Höhle, verliert man nach einer Weile den Sichtkontakt. Von



da an sind zum Zurückfinden *Traumreise*-Proben notwendig, die sich pro Versuch (Dauer: 1 SR) um 1 erschweren. Sollte man sich hier rettungslos verirren, wird man erst wieder zum Fest des Flussvaters im Festsaal auftauchen. Da man hier aber auch Dämonen begegnen kann, ist es gut möglich, dass man vorher hier sein Ende findet.

DIE RUINEN

Wie die Unterstadt Havenas erhebt sich auf einem weiten Feld eine mit Schlangenblumen und schwarzen Algen überwucherte Ruinenstadt. Sie erinnert stark an die versunkenen Teile der Havener Unterstadt, jedoch sind alle Gebäude aus Knochen gebaut: Statt den Schutthaufen Fürstenstiegs finden sich Knochenhaufen, in Efferdheim ziehen sich tiefe und gefährliche Spalten durch den Boden, deren Wände aus blankem Gebein bestehen. Eine gewaltige Halle, die wie ein großes Walgerippe aussieht, jedoch befremdliche, anatomisch inkorrekte Einzelheiten aufweist, stellt eine Lagerhalle dieses Viertels dar. Sie ist voller Kisten mit Walbein und halbfertigen Korsagen, die ebenfalls der menschlichen

Anatomie spotten. Knochentürme ragen in der Firunsstadt und Lhamin bis zur Oberfläche empor und ein gänzlich aus Schädeln verleimter Ferdoker Bogen prangt wie ein Mahnmal aus der Szenerie empor, während organisch-beinerne Schiffswracks wie verendete Seeungeheuer am Seehafen in Dutzenden zu finden sind. Ein Aufenthalt verlangt eine *Totenangst*-Probe (so vorhanden), bei deren Gelingen man für die nächsten W6 SR verringerte Werte hat (AT/PA/INI/MU – Differenz der Probe).

DAS IRRLICHTER-LABYRINTH

Die Helden geraten in einen labyrinthartigen Höhlenbereich, der sie äußerst lange aufhalten kann. Zudem ziehen verwirrende Irrlichter sie tiefer in das Labyrinth hinein. Diese stammen aus einzelnen, zerstörten Amphoren der Seelenkammer. Je 1W6 SR ist eine *Traumreise*-Probe möglich, um sich zu befreien, die je Fehlversuch um 1 erschwert ist. Nach 3 misslungenen Proben führt das Labyrinth direkt zu einem der anderen Verlorenen Orte oder zur Seelenkammer (siehe Seite 56).

DAS ENDE EINES FLUCHS

Wenn die Helden den Klangfänger füllen konnten, können sie ihn Chasamar nun übergeben. Er wird ankündigen, dass er sein Lied auf dem Turnier spielen wird und sich die Helden zum Handeln vorbereiten sollen.

DAS TURNIER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr den Saal betretet, erblickt ihr vom Boden bis hoch an die Wasseroberfläche ein Lichtermeer aus blauen, kalt brennenden Fackeln, phosphoreszierenden Algen, Gwen-Petryl-Steinen und wie Lampions leuchtenden Kugelfischen. Mit einem Mal wirken die Geschichten von scheinbar verrückten Fischern, die unter Wasser ‚Elfenbälle‘ beobachtet haben wollen, nicht mehr so unglaublich wie zuvor noch.

Die Helden haben zunächst Gelegenheit, sich unter das bunte Volk zu mischen. Bei den Beschreibungen können Sie dabei aus dem märchenhaften Vollen schöpfen.

DIE ANKUNFT DES FLUSSVATERS

Der Flussvater selbst erscheint mit seiner Kutsche, die von Schaumrössern gezogen wird. Er wird sich während des Festes umgeben von zahlreichen schönen Nixen und Nymphen zeigen, auch Elymelusinas ist stets bei ihm. Die Helden lässt er nicht zu sich vor, seine Garde aus Neckern hält sie fern. Er erfreut sich am Anblick seines Volkes, bis er ganz offiziell das Turnier mit knappen, aber gewaltigen Worten eröffnet. Kurz danach beginnen die ersten Tjosten.

TANZ UND GESANG

Nach der Eröffnung des Flussvaters spielt das Orchester des Douluai auf. Während Krebsritter und eventuell auch Helden sich im Turnier begegnen, tanzt und feiert der Hofstaat. Bei einigen Tänzen im Stil der Kuslikana, einem Tanz des Adels mit häufig wechselndem Partner, können Helden (die auch mehrfach zum Tanzen aufgefordert werden) durch *Tanzen*-Proben zumindest mithalten, bei mehr als 7 TaP* sogar als Tänzer glänzen. Dies erleichtert alle gesellschaftlichen Proben für den Rest des Turniers um 1. Sollte den Helden noch ein Klang fehlen, können Sie sein Orchester nun das stürmische *Lied des Fluches* (Seite 54) spielen lassen.

Zwischen den Tänzen werden auch traurige Lieder gespielt, die in ihrer Komplexität und Fremdheit von den Helden nur schwer erfassbar und damit kaum traurig stimmend sind. Scheik Chasamar hingegen heult echte Wasserfälle und muss erst wieder vom Sinn seines Unterfangens mit dem Großen Lied überzeugt werden. Er glaubt, sein Werk wäre im Vergleich zu denen des Douluais minderwertig. Hoffnung geben können ihm die Helden durch *Überzeugen*-Proben oder durch das eindringliche Zeigen von Bereitschaft der Verbündeten, während seines Liedes zuzuschlagen.

Während der Turniergeänge werden zahlreiche weitere Lieder gespielt, während sich das Volk im Tanz und im Gespräch vergnügt. Die Helden können noch einmal mit potentiellen Verbündeten sprechen oder letzte Versuche zur Umstimmung anderer unternehmen. Iaiouris und die Krebsritter sowie Aralla und Fremenda kommen eventuell in Frage.

DIE TURNIERGÄNGE

Der Siegpriest des Turniers ist die Gunst und ein Kuss Arallas. Wie die Helden von den Krebsrittern erfahren können, ist es ein magischer Nymphenkuss, der für Wochen folgende Auswirkung hat:

- Kein Krebsritter kann die Waffe gegen den Geküssten erheben.
- Alle gesellschaftlichen Proben für den Geküssten sind um 5 erleichtert.
- Man erhält den Vorteil *Feenfreund* (wenn Sie es wünschen, auch permanent anhaltend).

Sollten die Helden teilnehmen wollen, müssen sie auf einem Schaumpferd eine Tjoste ausfechten. Verwenden Sie die Regeln für den Turnier-Lanzengang mit 20 Schritt Anlaufstrecke und Turnierlanzen (**WdS 106**), wobei das ungewohnte Reittier die Proben für die Helden um 5 erschwert, wenn man nicht vorher mit den Krebsrittern geübt hat. Ein Sturz vom Pferd richtet keinen zusätzlichen Schaden an, da man nicht auf den Boden prallt, sondern sich schwimmend im Wasser wieder findet.

In der ersten Runde des Turniers werden durch Steinchen mit dem Wappen aller Streiter die ersten Begegnungen gelöst. Teilnehmen werden alle 12 Krebsritter, eventuell Helden sowie einige Necker-Kämpfer aus der Garde Iaiouris' und des Flussvaters, so dass sich insgesamt 16 Teilnehmer finden. Entsprechend wird es 4 Runden zweier Lanzengänger geben, aus denen immer nur einer siegreich hervorgehen wird. Vor einer Verlosung darf auch bewusst jemand herausgefordert werden. Nimmt er die Herausforderung an (eine Frage der Ehre), steht die Paarung für die nächste Runde fest. Ohne das Eingreifen der Helden wird die finale vierte Tjoste zwischen Tristam und Ector ausgetragen, bei Teilnahme der Helden sollten sie erst in der dritten Tjoste auf einen dieser beiden treffen. Tristam der Schwarze beabsichtigt zu siegen und im Auftrag des Elymelusinas die Krebsritter damit auf seine Seite zu ziehen. Sie werden ihm folgen und können nicht die Waffe gegen ihn erheben. Die Helden sollten dafür sorgen, dass sie entweder selbst die Tjoste siegen oder Ector im finalen Lanzengang besteht, denn sonst sehen sie sich im Kampf gegen Elymelusinas den Krebsrittern bis auf Ector und Cancival als Gegner gegenüber.

LUG UND BETRUG

Während der gesamten Feierlichkeiten verübt Kirulon im Auftrag Elymelusinas' verschiedene subtile Akte, um den Helden zu schaden. Seine Werte finden Sie auf Seite 63.

- Er sabotiert Turnierreiter (vielleicht auch die Helden) durch angeschnittene Sattel, mit Alkohol wild gemachte Schaumpferde und ähnliches. Geht man dem nach, wird bald klar, dass stets die Gegner Tristams die Opfer sind.
- Er hetzt wo er kann in Gesprächen gegen die Helden und versucht, auch durch Lügen die noch nicht überzeugten Personen auf seine und Elymelusinas' Seite zu ziehen. Sie können vergleichende *Überreden/Überzeugen*-Proben verwenden (**WdS 15**), um in Einzelfällen festzustellen, ob die Personen ihm oder den Helden loyal sind.
- Er wird versuchen, an den Klangfänger zu gelangen, während die Helden vom Turnier abgelenkt sind. Je nach Vorsichtsmaßnahmen der Helden können Sie auch hier vergleichende Proben würfeln, um festzustellen, ob ihm ein Diebstahl gelingt. Falls ja, sollten Sie es aber einrichten, dass man den Klangfänger zurück erbeuten kann. Es könnte dabei zu einem Duell mit Kirulon außerhalb des Palastsaales kommen.

CHASAMARS LIED

Nach dem Küren des Turnier-Siegers durch Aralla und einer kurzen Rede des Siegers, beginnt Chasamars Auftritt.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Moment der Wahrheit ist gekommen. Mit einem Augenzwinkern zu euch hin ergreift Scheik Chasamar seine Bandurria. Als seine weiche Stimme einige Töne singt und er sein Instrument einstimmt, verstummen die Gespräche und Gesänge im Festsaal eines nach dem anderen und weichen andächtigem Lauschen. Mit geschlossenen Augen beginnt der Dschinn sein Großes Lied zu spielen. Als die ersten Takte erklingen, verrät euch ein leiser Korkenknall, dass der Klangfänger nun geöffnet ist. Sogleich nimmt die Melodie des Liedes den letzten Klang auf, den ihr eingesammelt habt.

Beschreiben Sie Ihren Helden während der folgenden Szenen stets die Klänge der Bandurria und die Wechsel der wunderbaren Melodie, die sich nach den von den Helden gefundenen Klängen ausrichten. Je nachdem, welche Klänge sie für Chasamar sammeln konnten, wird auch das Lied des Dschinns anders ausfallen und nacheinander die einzelnen Auswirkungen haben, die bei dem jeweiligen Klang angegeben sind (beginnend mit dem zuletzt eingesammelten). Jede Wirkung hält dabei 1W6+2 KR, bis letztlich alle Klänge in der Flasche in das Lied integriert worden sind. Sollte es soweit kommen, wirken von da an alle Klänge auf einmal. Der Dschinn beendet das Lied erst, wenn Elymelusinas besiegt ist.

Zauberhafte Klänge im Reich des Flussvaters

Die Helden können während der Erkundung des Palastes eine Reihe von Klängen mit dem Klangfänger (siehe Seite 48) einsammeln. Jeder hat eine spezifische Wirkung im Kampf gegen Elymelusinas, die auf jeden Verbündeten wirkt:

☞ Die melancholischen Lieder Arallas: SF *Defensiver Kampfstil*, Eigenschaft *Regeneration I* (WdZ 235), PA +2

☞ Das brausende Getöse der Schäumenden Fremenda: SF *Unterwasserkampf*, *Kampfrausch*, AT +2, TP +1

☞ Der schaurige Gesang der Errtunkenen durch Liaiella: SF *Meisterparade*, karmales Wirken um 4 Punkte erleichtert, MU +2, Gegner erleiden Tötungsangst auf 7

☞ Die fröhlichen Lieder der Forellen-Biestinger in ihrem Fass: SF *Finte*, *Ausweichen II*, *Flink*, *Glück*, FF +2, GE +2, INI +3

☞ Der Klang von Lumas Faden: SF *Gezielter Stich*, Magisches Wirken um 3 erleichtert, IN +2, KL+2

☞ Thalarias Wechselhafter Gesang: Wie Luma, Fremenda oder Aralla

☞ Die stürmische Musik des Douluai: SF *Unterwasserkampf*, *Zäher Hund*, KK +2, TP +1

☞ Das Funkeln des Saphiranhängers in den Schatzkammern: SF *Aufmerksamkeit*, *Schwer zu Verzaubern*, CH +2

☞ Der Anklagende Gesang der Thorwalschen Seelen: SF *Unterwasserkampf*, *Eisern*, KO +2, karmales Wirken von Boron und Efferd um 3 Punkte erleichtert.

Haben die Helden andere Klänge gesammelt haben, können Sie diesen nach eigenem Ermessen Effekte zuschreiben (dann orientieren Sie sich bitte an der obigen Aufzählung) oder einfach ohne besonderen Effekt das Lied weiter tragen lassen.

Sollten die Helden jedoch Klänge an den Verlorenen Orten gesammelt haben, verwandelt sich das Lied zeitweilig in eine Kakophonie. Alle Verbündeten erhalten dadurch -3 auf AT, PA, INI und MU, Elymelusinas hingegen erhält +3 auf diese Werte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach Kurzem seht ihr auf den Zügen des Elymelusinas tiefe Abscheu. Gleichzeitig wirkt der Flussvater reglos und besänftigt. Seine sonst so unergründlichen Augen sind fest geschlossen und lassen ihn wie eine kolossale marmorne Statue aussehen. Scheik Chasamar nickt euch unauffällig zu. Es ist Zeit zu handeln.

Das Lied versetzt den Flussvater in Trance und lässt ihn die Geschehnisse nicht mitkriegen, solange der Dschinn am Spielen ist. Elymelusinas hingegen spürt, dass er so nicht mehr den Schutz des Flussvaters genießt.

Die meisten Anwesenden werden in dieselbe Trance fallen wie der Flussvater. Nixen blicken wie erstarrt in die Leere, das Orchester des Douluai sitzt reglos zwischen den Instrumenten, Fische treiben bewegungslos im Wasser. Einige besonders willensstarke Wesen (mit hoher MR) jedoch bleiben bei Bewusstsein. Dazu gehören neben Chasamar und den Helden auch die Krebsritter, Aralla, Fremenda, Thalaria, der Neckerfürst Iaiouri und seine Garde, die Garde des Flussvaters, Kirulon und Elymelusinas.

Weder der Dschinn noch der Flussvater können in den Kampf eingreifen, also liegt es an den Helden und ihren Verbündeten, den Dämon zu stellen.

DER KAMPF GEGEN DEN DÄMON

HILFE FÜR DIE HELDEN

Neben der Auswirkung der in diesem Moment gespielten Klänge aus Chasamars Lied können die Helden weitere Hilfe im Kampf erhalten.

☞ Die Necker und Wesen im Saal können auf Seiten der Helden eingreifen, wenn sie sich nicht in Trance befinden. Ein Held kann pro Aktion W6 Personen aus ihrer Trance wecken (abgesehen vom Flussvater). Mit einer Aktion kann er bei gelungener *Überzeugen*-Probe außerdem so viele Anwesende auf seiner Seite für den Kampf rekrutieren, wie sein TaP* beträgt (oder TaP*/2 für eine gelungene *Überreden*-Probe).

☞ Falls man Luma zur Zusammenarbeit bringen konnte, wird man durch ihr Gewand mit RS 5, BE 1 geschützt, während Elymelusinas durch sein Gewand AT, PA und INI um je 3 verringert hat.

☞ Fremenda greift auf Seiten der Helden in den Kampf ein (Werte wie Chasamar), falls die Helden sie überzeugen konnten, beim Fest anwesend zu sein.

☞ König Iaiouri und mit ihm die Necker könnten auf Seiten der Helden kämpfen, wenn man den Fürst überzeugen konnte. Mehr darüber finden Sie auf Seite 56.

☞ Aralla kann mit insgesamt 60 AsP BALSAM Zauber sprechen. Sie wird zwar nicht aktiv kämpfen, aber durch ihren Kuss nach dem Turnier einen Sieger küren, dem die Krebsritter in den Kampf folgen werden.

☞ Thalaria kann mit Zaubern mit Merkmal ELEMEN-TAR (Wasser), UMWELT und ILLUSION eingreifen. Mit Stürmischen Wellen, Mahlströmen und donnernder Stimme vertreibt sie angreifende Necker und setzt den Verbündeten Elymelusinas' zu.

☞ Konnten die Helden die Schildner durch ausreichende philosophische Begründung zum Handeln bewegen, werden diese im Finale einen Schildwall mit ihren Panzern um Scheik Chasamar bilden. Bis zu 4 Angriffe pro KR auf ihn – auch im Fernkampf oder magisch – können durch die Panzer der Schildner mit PA 12 abgewehrt werden. Bei mehr als 6 TP erleiden sie stattdessen diesen Schaden. Sie haben je 20 LeP und können damit auch im Kampf fallen, wodurch je zwei Gefallene ein Angriff weniger durch sie pariert werden kann. Bis zu zwei weitere Personen können sich hinter ihrem Schildwall verbergen und davon profitieren.

☞ Sobald Liaiellas Teil des Liedes ertönt, wird sie es eventuell wagen, nach 3W6 KR selber hier zu erscheinen. Sie wird sich um die Genesung des Geistes des Flussvater kümmern

und ihm nach Erwachen aus der Trance die Situation darlegen und ihn beruhigen. Sollten die Helden zu unterliegen drohen, können Sie den Flussvater durch ihre Hilfe auch bereits früher erwachen und Elymelusinius unmittelbar vernichten lassen.

Krebsritter

MU 16 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 13
GE 14 **FF** 10 **KK** 17 **KO** 16

Turnierlanze:

AT 22 **TP(A)** 3W6+4 **BF** 8

Scheren:

INI 12+W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W+4 **DK** HN

Schwert:

INI 12+W6 **AT** 18 **PA** 16 **TP** 1W+5 **DK** N

(dazu Schild):

INI 10+W6 **AT** 16 **PA** 18 **TP** 1W+5 **DK** N

LeP 40 **AuP** 38 **MR** 10 **RS** 6

WS 8 **GS** 7 **GW** 14

Besondere Kampfgregeln: Unterwasserkampf, Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Gegenhalten, Gezielter Stich, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Schildkampf II, Turnierreiterei, Wuchtschlag, Schildspalter I

Herausragende Talente: Reiten 14

Variieren Sie die Werte der einzelnen Krebsritter auf Wunsch leicht (+/- bis zu 2 Punkte auf alle obigen Werte)

Womöglich konnte man Pescido di Paellion für den Kampf gewinnen. In diesem Fall wird er bis zum Sieg oder Tode auf Seiten der Helden mitkämpfen und kann Necker im Saal aufrütteln.

Pescido di Paellion

INI 17+W6 **PA** 14 **LeP** 36 **RS** 1

Degen: **DK** N **AT** 17 **TP** 1W6+3

GS 9 **MR** 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (15), Bindung, Finte, Gezielter Stich, Meisterparade

DIE MITTEL DES ELYMELUSINIUS

Elymelusinius

Zum Kampf gezwungen greift Elymelusinius bevorzugt auf Wasserstrahlen und einen KULMINATIO zurück, den er mit seinem Stab, dessen Spitze aus Krakensilber besteht, zaubern kann.

INI 15+W6 **PA** 18 **LeP** 40 **AsP** 100 **RS** 2

Stab: **DK** NS **AT** 18 **TP** 1W6+3

Wasserstrahl: **DK** Fern **AT** 12 **TP** 3W6

GS 11 **MR** 12 **GW** 12

Besondere Kampfgregeln: Angriff mit pervertiertem Wasser, Existenz, Folgeschaden Stab: Ertrinken, Regeneration I, Tarnung

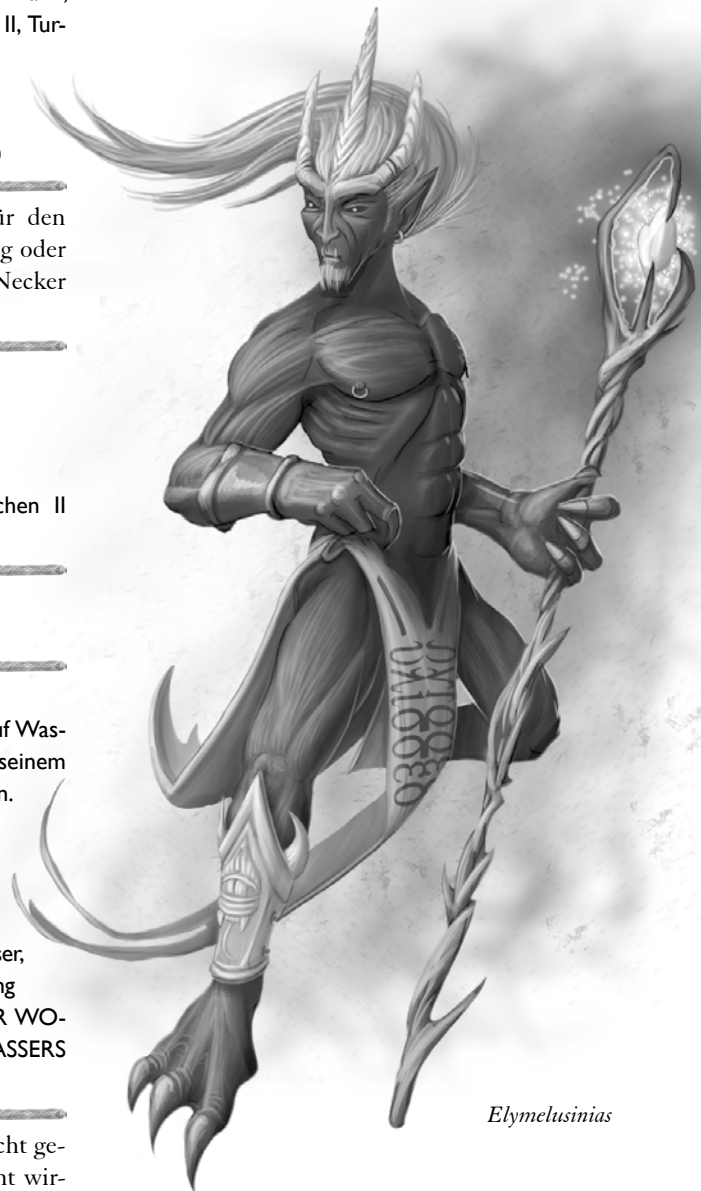
Herausragende Zauber: KULMINATIO 15, LEIB DER WÖGEN 12, MAHLSTROM 12, NEBELLEIB 12, PFEIL DES WASSERS 12, AQUAFAXIUS 12, AQUASPHAERO 12

Beachten Sie, dass der Dämon in einer Traumwelt nicht gebannt werden kann, da hier Austreibungszauber nicht wirken (Seite 45).

Elymelusinius' erste Reaktion wird es sein, möglichst viele Verbündete zu „aktivieren“. Er wird hierzu eine Variante des „pervertierten Wassers“ verwenden und einen oder mehrere weiträumige, aber kaum schädliche AQUAFAXIUS-Zauber wirken – mit Alkohol statt Wasser. Die Helden werden sich womöglich zunächst wundern, was das soll. Als die getroffenen Necker (2W+2 Stück pro Zauber) aber mit einem Mal aus ihrer Trance erwachen und in einen *Blutrausch* verfallen, wird es ihnen klar.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Elymelusinius blickt in Richtung einer Gruppe von erstarrten Neckern. Im nächsten Moment löst sich eine Kugel aus blubberndem Wasser aus seinem Stab und explodiert in dieser Gruppe. Doch ihr seht keinen Schaden an den Wesen. Im Wasser schmeckt ihr jedoch eine Veränderung. „Verflucht, schmecke ich hier reinstes Premier Feuer oder spielt mein Gaumen mir hier unten jetzt schon Streiche?“ hört ihr Swafnildsson sagen.



Elymelusinius

Werte eines Neckers

INI 12+W6 **PA** 12 **LeP** 26 **RS** 0
Dreizack: **DK** S **AT** 12 **TP** 1W+4 **BF** 5
Dolch: **DK** H **AT** 12 **TP** 1W+1 **BF** 2
Fäuste: **DK** H **AT** 12 **TP(A)** 1W
WS 6 **GS** 8 **MR** 8

Besondere Kampfgeln: Aquatisches Lebewesen, Chaotische Aura (Zauber haben oft unberechenbare Nebeneffekte), Tiefseesprache, Halbzauberer, Bluttausch (Alkohol), Unterwasserkampf, Angst vor Feuer 7, Aufmerksamkeit, Ausweichen II (14)

Kirulon versucht als hinterlistiger Verbündeter Elymelusinas', den Helden in den Rücken zu fallen

Kirulon

MU 14 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 13
FF 16 **GE** 17 **KO** 12 **KK** 12
INI 16+W6 **PA** 17 **LeP** 30 **RS** 0
Langdolch: **DK** H **AT** 16 **TP** 1W+2 **BF** 1
WS 6 **GS** 9 **MR** 9 **GW** 10

Besondere Kampfgeln: Aquatisches Lebewesen, Chaotische Aura (Zauber haben oft unberechenbare Nebeneffekte), Tiefseesprache, Halbzauberer, Bluttausch (Alkohol), Unterwasserkampf, Angst vor Feuer 6, Aufmerksamkeit, Ausweichen III (17), Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Schnellziehen, Todesstoß

Herausragende Talente: Taschendiebstahl 10, Schleichen 12, Schwimmen 17, Traumreise 14, Sinnenschärfe 13, Etikette 15

Wichtige Zauber: BANNBALADIN 8, HARMLOSE GESTALT 6, IGNORANTIA 6, SEIDENZUNGE 8, WASSERWAND 7

Fürst Iaiouri und seine Garde sind nicht erstarrt und werden eventuell auf Seiten Elymelusinas' in den Kampf eingreifen, wenn die Helden sie nicht auf die eigene Seite ziehen konnten.

Neckerfürst Iaiouri

Wenn auch hauptsächlich seine Leibwache für ihn kämpfen wird, kann auch er selbst sich seiner Haut erwehren.

INI 17+W6 **PA** 15 **LeP** 27 **RS** 0
Efferdbart: **DK** NS **AT** 14 **TP** 1W+4 **BF** 3
WS 7 **GS** 8 **MR** 10 **GW** 9

Besondere Kampfgeln: Aquatisches Lebewesen, Chaotische Aura (Zauber haben oft unberechenbare Nebeneffekte), Tiefseesprache, Halbzauberer, Bluttausch (Alkohol), Kampf unter Wasser, Angst vor Feuer 6, Aufmerksamkeit, Ausweichen II (14)

Iaiouris Garde

Die 10 Kämpfer seiner Garde beschützen ihren Herrn mit aller Vehemenz, wenn er angegriffen wird, und gehorchen seinen Befehlen. Sie sind äußerst fähige Kämpfer mit dem Efferdbart. Sie tragen Panzerungen, die wie Hummerschalen aussehen.

INI 17+W6 **PA** 16 **LeP** 30 **RS** 5
Efferdbart: **DK** NS **AT** 15 **TP** 1W+4 **BF** 3
WS 7 **GS** 9 **MR** 9 **GW** 10

Besondere Kampfgeln: Aquatisches Lebewesen, Chaotische Aura (Zauber haben oft unberechenbare Nebeneffekte), Tiefseesprache, Halbzauberer, Bluttausch (Alkohol), Kampf unter Wasser, Angst vor Feuer 6, Aufmerksamkeit, Ausweichen II (14), Kampfreflexe

Auch die Garde des Flussvaters (Werte wie Iaiouris Garde) verteidigt Elymelusinas im Finale.

Wenn möglich, wird Elymelusinas versuchen, den spielenden Chasamar anzugreifen. Die Helden sollten den Dschinn unbedingt schützen. In jeder KR, in der er angegriffen wird, sind die speziellen Auswirkungen der Klänge aufgehoben. Lassen Sie Pläne der Helden, den Dschinn zu schützen, aber wohlwollend gelingen. Sie sollen das Erfolgserlebnis haben, den Dämon vor Wut kochen zu sehen. Für eine Verwicklung in Kämpfe hier die Werte des Dschinns.

Chasamar

INI 12+W6 **PA** 14 **LeP** 30 **RS** 2
Wasserkhunchomer: **DK** NS **AT** 19 **TP** 3W+6
WS 9 **GS** 10 **MR** 13

Besondere Fähigkeit: Angriff mit Wasser (7 Schritt), Langer Arm
Wichtige Zaubersprüche: AQUAFAXIUS 12, LEIB DER WAGEN 12, NEBELLEIB 12, PFEIL DES WASSERS 12, SAPEFACTA 12, WASSERWAND 12

Sollte Tristam der Schwarze im Turnier Erfolg gehabt haben, so folgen ihm wegen Arallas Kuss' alle Krebsritter und stellen sich gegen die Helden.

FLUCHT ZUR SEELENKAMMER

Wenn sich die Lage gegen Elymelusinas und seine Streiter wendet, versucht er die Seelenkammer zu erreichen, um dort möglichst viel Unheil anzurichten. Hierzu wird er zwischen sich und den Helden möglichst viele Necker in Bluttausch versetzen. Erreicht er die Seelenkammer (etwa 3W6 KR), wird er jede KR W6-2 Amphoren zerschmettern, woraufhin sich Irrlichter daraus lösen, die wild umher zucken und alles angreifen, was ihnen in den Weg kommt.

Irrlicht

Bei den hier ausbrechenden Irrlichtern handelt es sich um die Seelen Ertrunkener. In ihrer Verwirrung werden sie für 2W6 KR angreifen und dann an der Oberfläche verschwinden.

INI 10+1W6 **PA** 0 **LeP** 20 **RS** 9
Angriff: **DK** HNS **AT** 14 **TP** 3SP
GS 30 **MR** 18 **GW** 10

Besondere Kampfgeln: Gezielter Angriff (W20 SP), Schreckgestalt I

Sobald das erste Irrlicht frei ist, kann dies Liaiella auf den Plan rufen, die das Seelenheil der Ertrunkenen gefährdet sieht und deshalb persönlich eingreift. Nach 2W6 KR ist sie in diesem Fall anwesend und kann jede KR ein Irrlicht in ihre sichere Obhut nehmen. Während ihr Teil des Liedes läuft, stimmen die so geretteten Irrlichter sogar in den Gesang mit ein. Jedes erhöht dabei die Boni durch das Lied um je 1 und werden damit von einer Gefahr zu einem Vorteil für die Helden. Sie beginnen, Elymelusinius mit seinen eigenen Waffen zu schlagen.

Die Riesenhummer hingegen entpuppen sich nun als Verbündete des Elymelusinius und greifen auf seiner Seite in den Kampf ein.

Riesenhummer

INI 11+W6 LeP 37 RS 5 KO 16

Scheren:

AT 13 PA 9 TP 2W+1 DK HN

Dreizack:

AT 14 PA 10 TP 1W+5 DK NS BF 5

WS 10 GS 6 AuP 40 MR 8 GW 10

Besondere Kampfregelein: Eisern, Großer Gegner, Kampf im/unter Wasser, Niederwerfen (2)

Der Barschbaron hingegen wird den Helden helfen. Wenn ihm Kämpfe auch zu schnell sind, so kann er innerhalb von 1 KR je ein Irrlicht wieder bannen sowie die Helden mit Zauberwirkungen wie ATTRIBUTO, BALSAM oder PSYCHOSTABILIS unterstützen.

DER DANK DES FLUSSVATERS

Sobald Elymelusinius fällt, beendet Chasamar sein Lied. Der Flussvater erwacht aus seiner Trance und sogleich kümmert sich die nun hier erschienene Liaiella auf geistiger Ebene um ihn. Sie beruhigt ihn und erklärt ihm die Situation in der telepathischen Sprache der Necker präziser als die Helden es je könnten. Sobald dies getan ist, verabschiedet sie sich mit einigen Bildern des Dankes voll borongefälliger Ruhe, bevor sie aus dem Reich des Flussvaters verschwindet. Dieser – nun von der Falschzüngigkeit seines Beraters befreit – ist er den Helden dankbar und hat ein offenes Ohr für ihre Anfragen. Er hört sich geduldig an, was die Helden zu den häufiger auftauchenden Daimoniden im Flussdelta und über die Szint'Mur zu sagen haben. Den Hintergrund des Fluches hat er dank Chasamars Lied wieder in Erinnerung, und ist bestürzt über die eigene Grausamkeit seinem Sohn gegenüber. Später wird er sich mit seinen Frauen über eine Wiedergutmachung unterhalten.

UNTERSTÜTZUNG GEGEN DIE SZINT'MUR

Die Helden werden wahrscheinlich Informationen über und Hilfe gegen die Szint'Mur wünschen. Er kann zunächst berichten, dass es sich beim Ungeheuer im Delta um eine ausgewachsene Seeschlange handelt. Noch immer ist er der Ansicht, dass die Menschen schuld daran sind, dass sich ein solches Wesen in seinem Fluss einnisten konnte, aber er gibt den Helden eine faire Chance, es zu stellen.

Er bietet ihnen sogar Hilfe an in Form einer Waffe, seinem Vierzack *Tetos*, der geschmiedet ist aus den Erzen der vier Gebirge Kosch, Amboss, Eisenwald und Ingrakuppen, und gekühlt in den Quellen aller Zuflüsse des Großen Flusses. Im rechten Moment werde er den Helden diese Waffe leihen. Jedoch liegt es an ihnen, die Szint'Mur soweit festzunageln, dass sie nicht fliehen kann, denn genau das wird sie beim Anblick der Waffe versuchen.

SWAFNILDSSONS PREIS – DIE AUFLÖSUNG DES FLUCHS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Den Fluch soll ich lösen, den Jurala und ihre Brut trotz allem zu Recht tragen? Das eherne Gesetz meines eigenen Wortes brechen? Menschlein, ihr verlangt nicht wenig!“. Ein Rauschen wie von tosenden Wassermassen untermalt die gebrüllten Worte des Flussvaters, die er euch auf eure Bitte harsch erwidert. Die Fluten seines wasserfallartigen Bartes scheinen dabei regelrecht anzuschwellen. Dann beruhigt sich sein Gemüt aber offenbar langsam. „Es ist nicht so leicht wie ihr denkt. Nur ein neuer Pakt kann den alten Fluch ablösen.“

Was der Flussvater anbietet, ist nichts weniger als ein Feenpakt, und Swafnildsson muss als Teil davon ein großes Opfer bringen. Ein solcher Pakt funktioniert nur, solange sich jede Seite an ihn erinnert und ihn in regelmäßigen Abständen erneuert. Dem Flussvater bedeuten Treueschwüre der Menschen wenig – so kurzlebig sind sie, dass sie oft schon nach wenigen Jahrhunderten vergessen sind. Er verlangt deshalb, dass der Pakt mit mehr als Worten besiegelt wird:

Nachdem der Barschbaron für seine Schuld lange genug gebüßt und die Seelenkammer bewacht hat, während die Riesenhummer verdorben wurden und (vermutlich) im Kampf gefallen oder aufgerieben worden sind, benötigt der Flussvater für die Zukunft neue, zuverlässige Kämpfer als Wächter der Kammer. Er erkennt Swafnildsson als einen Nachfahren Juralas und als einen starken Rekker. Er wird vorerst den Fluch für den Kampf gegen die Szint'Mur zeitweilig aussetzen. Seine Bedingung ist aber, dass Swafnildsson und die Helden gegen das Untier ziehen. Wenn der Thorwaler sich als würdig erweist und die Seeschlange besiegt, dann wird er bis an sein Lebensende in das Reich des Flussvaters aufgenommen, und von diesem Tag an der neue Wächter der Seelenkammer sein. Erst mit diesem Opfer wird der Pakt endgültig besiegelt sein.

Die Hetfrau der Thorwaler aber soll die Aufgabe haben, die Geschichte Swafnildssons in ihrem Volk durch Skalden und Legenden zu verbreiten, so dass auf alle Zeit niemand den Pakt vergesse. Wenn irgendwann mit dem Tod Swafnildssons der Tag gekommen ist, wird ein neuer Wächter von den Thorwalern gestellt und zum Flussvater gebracht werden müssen. Es wird Aufgabe der jeweiligen Hetfrau oder des Hetmanns der Thorwaler sein, stets einen würdigen Rekker

auszusuchen. Der Flussvater werde immer dann ein Zeichen geben, wenn die Zeit für die Suche eines neuen Wächters gekommen ist. So soll es sein für alle Zeit.

Swafnildsson wird etwas Bedenkzeit erbitten und in sich gehen. Seine nachdenkliche Art, sein Sinnieren über das Schicksal und das Vertrauen in die Götter und die Aufgaben, die sie ihm stellen, wird letztendlich ergeben, dass er nun seine Berufung – nein, seine Bestimmung – gefunden hat. Zwar spürt er Bedauern und Angst, nimmt dann aber tapfer das ihm bestimmte Schicksal mit Stolz auf sich. Er weiß, dass die Skalden ihn bald in einer Reihe mit den größten Helden seines Volkes besingen werden. Er stimmt zu und schwört feierlich vor dem Thron des Flussvaters seinen Eid, bezeugt durch niemanden geringes als den Barschbaron und Thalaria vom See, die zugleich auch über dessen Einhaltung wachen werden.

ZURÜCK IN DER KAVERNE

Ist alles getan, haben die Helden noch Gelegenheit, sich bei ihren Verbündeten zu verabschieden. Jedes der Wesen wird sich auf seine Weise bei den Helden bedanken: Ein Kuss von Aralla, das Versprechen Chasamars, aus den Ereignissen eine Sage über die Helden zu singen, das Angebot Arallas, den Helden jederzeit über die Höhle am Ange-Quell Zugang zum Reich des Flussvaters zu gewähren.

Was mit Aleion geschieht, liegt nicht mehr in den Händen der Helden, doch es ist zu vermuten, dass eine zaghafte Wiederversöhnung stattfindet. Und womöglich öffnet sich bald

ein zunächst unterirdischer Zufluss vom Angbarer See zum Großen Fluss.

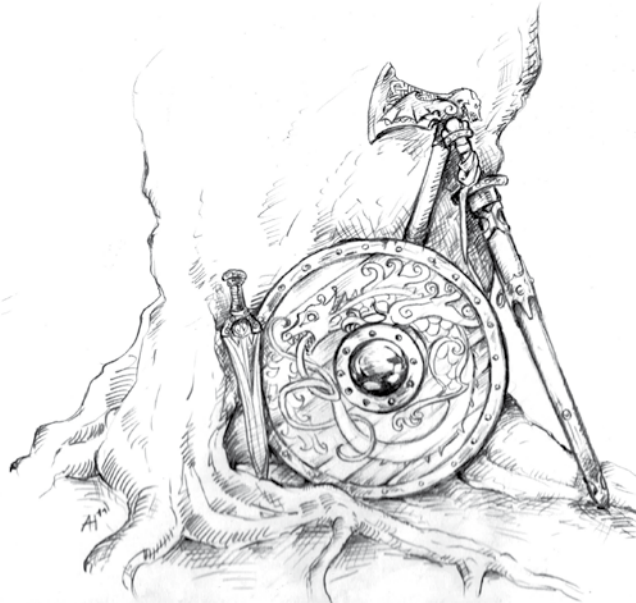
Der Flussvater selbst eröffnet den Helden den Rückweg nach Havena, indem er sie durch die Wasseroberfläche seines FestsaaIs förmlich nach oben katapultiert. Wenn sie daraus hervortauchen, befinden sie sich in einem ruhigen und spiegelglatten See in Lata's Kaverne.

Hier hat Lata reglos auf die Helden gewartet und lauscht nun bedächtig der Geschichte der Helden. Die Drachenschildkröte gibt immer wieder schnaubende Geräusche von sich und blinzelt – aber nur ein wirklicher Empath kann vermuten, dass das uralte Wesen sich köstlich amüsiert.

Der Fluch ist gebrochen, wenn auch erst zeitweilig. Swafnildsson klopft seinen Freunden, den Helden, auf die Schulter, und dankt ehrfürchtig der Drachenschildkröte. Sogleich möchte er zu seiner Mannschaft und mit der Seeschlangenjagd beginnen.

DER MÜHEN LOHN

Die Helden haben sich den Dank des Flussvaters gesichert. Weltliche Belohnungen können sie zwar aus seinem Reich nicht mitnehmen, haben sich aber **100 Abenteuerpunkte** zuzüglich je **40 Abenteuerpunkte** für jeden eingefangenen Klang redlich verdient. Weitere gute Ideen sowie ein Turniersieg sind je weitere **50 Abenteuerpunkte** wert. Dazu gibt es **Spezielle Erfahrungen** in *Schwimmen* und *Etikette* sowie die SF *Unterwasserkampf* zu halbierten Kosten.



SEESCHLANGENJAGD

DAS GEHEIMNIS DER THORWALER

Helden, die in Havena angeworben wurden, wissen an dieser Stelle voraussichtlich noch nichts vom wahren Auftrag der Thorwaler. Wenn sie sich Torben Swafnildsson und dem Rest der Rangolder gegenüber als freundlich und vertrauenswürdig erwiesen haben, können Sie als Spielleiter die Entscheidung treffen, dass der Kapitän die Gruppe jetzt in das Geheimnis einweiht, dass er den Fluch des Flussvaters ursprünglich deshalb aufheben wollte, um den Weg für eine Heerfahrt nach Elenvina freizumachen.

Auf der anderen Seite können Sie sich auch dafür entscheiden, die Helden weiter im Ungewissen zu lassen. Auf diese Weise bewahren Sie die große Überraschung für die Szene auf, in der die Flotte der Thorwaler verientlich urplötzlich vor der Küste auftaucht; der Aha-Effekt wird dann umso größer. Wenn Sie aufgrund der Zusammensetzung Ihrer Helden­gruppe fürchten müssen, dass diese nach dem Lüften des Geheimnisses jede Zusammenarbeit mit den Thorwalern ablehnen, sollten Sie in jedem Fall darauf verzichten, um die Jagd auf die Seeschlange nicht zu gefährden.

DAS SCHIFFSGESCHÜTZ

Vor der Abfahrt kommt in jedem Fall die Frage auf, wie die Seeschlange am besten zu besiegen ist. Durch den Flussvater haben die Helden bereits eine Waffe versprochen bekommen, jedoch wollen die meisten Thorwaler sich nicht allein darauf verlassen, während andere sich wiederum einfach mit gezückter Axt auf die Schlange stürzen wollen. Die meisten Rangolder glauben aber, dass man eine Taktik ersinnen muss, um die Szint'Mur zu schlagen. Dazu sollten Sie insbesondere beachten, dass die Seeschlange jederzeit abtauchen und an anderer Stelle wieder aufsteigen kann oder, falls sich das Blatt zu ihren Ungunsten neigt, einfach davon schwimmen. In diesem Fall könnte es Wochen oder Monate dauern, sie im Flussdelta wieder zu finden. Ob die Geduld des Flussvaters so lange reicht, ist fraglich.

Helden mit guten Kenntnissen in *Seefischerei* (5 TaP*), *Seefahrt* (8 TaP*) oder *Fallenstellen* (12 TaP*) kennen eine mögliche Lösung für das Problem, ein großes Wasserwesen am Tauchen zu hindern: Es sind die Harpunen der Walfänger. Sie bohren sich tief ins Fleisch des Ziels und verbinden es auf Gedeih und Verderb mit dem Schiff. Solange die Harpune feststeckt und das Seil nicht durchtrennt wird, kann der Wal nicht davon schwimmen oder abtauchen. Und was bei Walen funktioniert, könnte auch bei einer Seeschlange klappen.

Wenn die Helden nicht selbst auf diese Idee kommen, kann einer der Thorwaler sie mit der Nase drauf stoßen, indem er den grimmigen Scherz einwirft, man könne sich ja ein paar Ratschläge von den verfluchten Walfängern holen, die im

Hafen liegen – die müssten wissen, wie so etwas geht. Und er habe einen solchen Walfänger in Havenas Hafen an dessen Geschütz am Schiffsbug erkannt.

WOHER NEHMEN UND NICHT STEHLEN?

Tatsächlich haben die Tjalfsson-Brüder bereits Pläne geschmiedet, das Walfängerschiff *Salzagunde* gleich hier im Hafen zu versenken. Den Harpun-Aal des Walfängers gegen eine Seeschlange als Waffe zu verwenden spaltet jedoch die Mannschaft ein wenig, letztlich überwiegen aber die Befürworter. Sobald die Thorwaler von der Methode überzeugt sind, gilt es also einen Harpun-Aal zu beschaffen. Doch das ist leichter gesagt als getan. Die Zeit ist knapp, und diese Geschütze sind selten und teuer. In der Stadt wird keines zum Verkauf angeboten, und auch die albernsche Obrigkeit hat keines zur Verfügung. Offenbar ist der *Walspießer* im Bug der *Salzagunde* (siehe Seite 67) der einzig verfügbare Harpun-Aal in ganz Havena. Es gibt mehrere Möglichkeiten, an das Geschütz zu gelangen:

☛ Falls die Helden bei Kapitän Sampenfurt vorsprechen und ihn bitten, ihnen das Geschütz zu leihen oder zu verkaufen, beißen sie auf Granit. Er denkt nicht daran, den wertvollen *Walspießer* aus der Hand zu geben. Natürlich kann entsprechende Magie (zum Beispiel ein BANNBALADIN) eingesetzt werden, um ihn zu überreden. Für einen übertrieben hohen Preis (etwa 5.000 Dukaten) kann das Geschütz auch gekauft werden, falls für Ihre Helden Geld keine Rolle spielt.

☛ Wenn die Helden im Auftrag der Renegaten agieren, haben sie ein Druckmittel, denn sie wissen, dass die *Salzagunde* das Schmugglerschiff ist, das den Renegaten regelmäßig Waffen liefert und dessen Lieferung zur Zeit wegen der Seeschlange ausbleiben. Man kann dieses Wissen erfolgreich als Grundlage für eine Erpressung oder Drohungen verwenden, um sich das Geschütz als Ausgleich zu ‚borgen‘. Zähneknirschend wird Sampenfurt in diesem Fall auf die Forderungen der Helden eingehen.

☛ Ein offener Angriff mit Hilfe der Thorwaler ist ebenfalls Erfolg versprechend, wird jedoch selbstverständlich die Stadtwache auf den Plan rufen. Man müsste äußerst schnell nach dieser Aktion die Stadt verlassen. Mit gemeinsamer Kraft und Werkzeug kann man den *Walspießer* abmontieren und an Bord der Sturmtrotzer hieven.

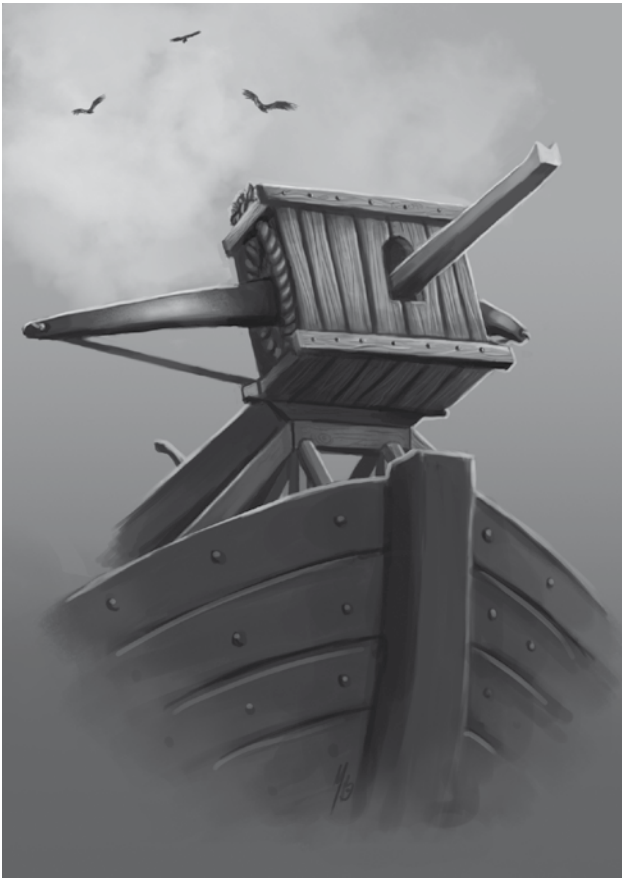
☛ Da die *Salzagunde* immer wieder ausläuft, kann man sie natürlich auch auf See überfallen. Die Chancen der wendigeren Otta mit der größeren und kampferprobteren Mannschaft auf ein Entern sind sehr gut. Und um einen Walfänger zu überfallen, dazu braucht man nicht viel Überredungskunst bei den Thorwalern. Zur Ausgestaltung des Entergefechts können Sie das DSA-Seekampfsystem verwenden (siehe *Efferd 124ff.* oder das Abenteuer *Klar zum Entern 88ff.*). Die Werte der Schiffe finden Sie im *Anhang* ab Seite 122. Beachten Sie, dass die *Sturmtrotzer* sich nicht weiter als eine Hexfeldseite in jede Richtung drehen kann, solange sie sich auf dem schmalen Flussarm befindet. Als Vorteil verfügt

die Salzagunde über 2W6 Granatäpfel, da sie des Öfteren die albernischen Separatisten mit Waffen beliefert. Man wird sie im Falle eines Kampfes einsetzen. Erbeutete Granatäpfel können im Kampf gegen die Seeschlange ebenfalls hilfreich sein.

☞ Ein phexgefälliges Vorgehen, zum Beispiel durch einen nächtlichen Diebstahl, ist ebenfalls denkbar, aber äußerst schwierig: Angefangen bei den langen Nägeln, die den *Walspießer* auf dem Deck der Knorre verankern und die sich nur mit geeignetem Werkzeug lösen lassen, bis hin zum Abtransport des sperrigen Geschützes mit mehreren hundert Stein Gewicht, der enormen Lärm verursacht, ist solch eine Aktion ohne ein Phex-Wunder oder entsprechende Magie (wie SILENTIUM, NIHILOGRAVO, etc.) kaum zu bewältigen.

☞ Eine einfache Möglichkeit ist auch das Schreiben der Kronverweserin (falls die Helden von ihr angeheuert wurden). Mit diesem und genügend Druck (*Überreden*-Proben) wird der Kapitän zähneknirschend sein Geschütz beschlagnahmen und mit finsterem Blick seine Mannschaft bei der Demontage helfen lassen, denn Männern und Frauen im Befehl der Obrigkeit zu widersprechen hält er nicht für vorteilhaft. Selbst wenn die Helden ihm das Geschütz später zurückbringen, haben sie sich damit einen *Feind (I)* geschaffen. Er könnte sogar in Vilais Kult eintreten, falls sie von der Aktion Wind bekommt und ihn als Verbündeten gewinnt.

☞ Ohne solch ein Schreiben ist auch ein kühner Bluff durch einen gefälschten Befehl der Admiralität denkbar, um Sampenfurt zum Herausrücken des Geschützes zu bringen. Dieses sollte aber handwerklich geschickt gefälscht sein. Eine erfolgreiche *Schriftlicher Ausdruck*-Probe und ein gefälschtes Siegel braucht es mindestens.



DER WALSPIEßER

Das imposante Geschütz, das in der Klassifizierung von Schiffsgeschützen einen überschweren Aal darstellt, funktioniert nach dem Prinzip der Armbrust. Sein stählerner Bogen stammt aus den Zwergenschmieden des Ambossgebirges. Die Harpunen, die er verschießt, sind drei Schritt lang und so schwer, dass ein Mann sie alleine nicht tragen kann.

Tatsächlich wurde das Geschütz nicht für den Walfang, sondern für die Drachenjagd gebaut. Ein Jahrhundert lang bestückte der *Lindwurmspießer* die Zinnen einer Wehranlage im Amboss. Weil er in dieser Zeit nie abgefeuert werden musste, beschied der vormalige Admiral der kaiserlichen Westmeerflotte, Rateral Sanin XII., dass die Waffe am Bug seines Flaggschiffes besser aufgehoben wäre. Doch kurz darauf wurde er abgesetzt, woraufhin das Geschütz in einem Harbener Zeughaus verstaubte. In den Wirren der Kriegsjahre wechselte es mehrfach für viel Geld den Besitzer, bis es vor wenigen Jahren als *Walspießer* im Bug der Salzagunde seinen Platz fand.

Walspießer

TP	TP*	Reichweiten
5W+8	1W-1	50/100/250/400/600
TP+	Laden	
(+4/+2/+1/0/0)	100 KR	

Abgefeuert wird er mit dem Talent *Belagerungswaffen*. Eine Ableitung auf *Armbrust* (+15) ist möglich. Die SF *Geschützmeister* gibt 2 Punkte Bonus auf die Probe.

Laden (optional): Die angegebenen 100 KR sind eine pauschale, ungefähre Angabe zur Ladezeit. Gerade wenn Zeit essentiell ist, kann der Ladevorgang auch schneller durchgeführt werden. Deshalb und um mehr Spannung in das komplexe Manöver des Ladens einer solchen Waffe zu bringen, können Sie optional folgende Regeln verwenden: Bis zu sechs Mann können sich beim Laden beteiligen, die Winden spannen, die Geschosse einlegen, die Mechanik prüfen und das Geschütz ausrichten. Im Normalfall werden in jeder KR Laden pauschal 5 TaP* angesammelt, bis die Summe 500 TaP* beträgt. Nach den Regeln für *Längerfristigen Talenteinsatz* können diese TaP* aber auch stattdessen durch Proben auf *Belagerungswaffen* (FF/KK/KK) oder *Mechanik* gesammelt werden, ebenso kann ausgewichen werden auf *Armbrust* (FF/KK/KK, +10), *Boote Fahren* (+10), *Feinmechanik* (+10), *Athletik* (+15) oder *Körperbeherrschung* (+15). Ein aktiv Ladender (zum Beispiel Rinasch) kann durch Proben der anderen bis zu 5 Gehilfen mit den Regeln für *Hilfstalente* unterstützt werden. So kann er gegebenenfalls mehr als 5 TaP* pro KR ansammeln und damit das Laden beschleunigen. Misslungene Proben werfen den Stand an TaP* jedoch um W6 zurück, Patzer setzen ihn auf 0 TaP*.

Die SF *Geschützmeister* erleichtert alle Proben zum Laden des Geschützes um 5.

RICHTSCHÜTZE GESUCHT

Der *Walspießer* ist nutzlos, solange es niemanden an Bord der *Sturmtrotzer* gibt, der ihn bedienen und abfeuern kann. Swafnildssoons Thorwaler können zwar als einfache Mitglieder der Geschützmannschaft herhalten, aber es gibt keinen unter ihnen, der die erforderlichen Kenntnisse (siehe Kästen) aufweist. Der Posten des Richtschützen steht also einem geeigneten Helden zur Verfügung.

Allerdings verfügen die wenigsten Heldengruppen über einen Spezialisten für Belagerungswaffen. Darum muss vermutlich eine Meisterperson diese Aufgabe erfüllen. Der geeignetste Kandidat ist *Rinasch Sohn des Randerasch*, der Geschützmeister der Salzagunde (siehe Seite 121). Doch er lässt sich nicht ohne weiteres rekrutieren, denn er weiß genau, was die Thorwaler mit Walfängern üblicherweise anstellen.

Die Helden können auf die Methode des ‚Perricumer Anheuerns‘ zurückgreifen und den Zwergen betrunken machen, so dass er an Bord als unfreiwilliger Rekrut aufwacht.

Für genügend Sold tritt er ebenfalls in die Dienste der Helden. An Bord eines Thorwalerschiffes besteht er aber auf eine Bezahlung von 3 Dukaten pro Tag.

Einschüchterung und Gewalt sind das Mittel der Wahl einiger der Rangolder. In diesem Fall sogar Erfolg versprechend, auch wenn das die Eingliederung Rinaschs in die Ottajasko erschwert.

Den Helden mögen weitere Ideen einfallen, den Zwerg von ihrer Sache zu überzeugen. Wenn man beispielsweise die Feindschaft seines Volkes mit den Drachen mit der Feindschaft der Thorwaler mit den (ähnlich echsischen) Seeschlangen vergleicht, kann man ihn vielleicht überzeugen.

Ist er erst einmal – auf welchem Weg auch immer – angeworben, wird er anfangs noch sehr schlecht von den Thorwalern behandelt. Wenn das Eis langsam bricht, kann er sich aufgrund seiner ‚Thorwaler Tugenden‘ wie Trinkfestigkeit, Ehrlichkeit und Humor langsam zum Maskottchen der Ottajasko mausern. Gerade für die ersten Abende an Bord haben Sie somit die Möglichkeit, durch einige Szenen den Wechsel vom verhassten Walfänger zum Mannschaftsmitglied auszuspielen.

AUF DER JAGD

ZEITLEISTE – DAS UNGEHEUER IM FLUSSDELTA

An dieser Stelle finden Sie in Form einer Zeitleiste die ‚harten Fakten‘ über die Seeschlange: die Stationen ihrer Entwicklung sowie die Opfer, die sie bisher gefordert hat.

Boron 1028 BF: Abenteurer zerschlagen den H’Ranga-Kult in der Unterstadt. Die Seeschlange *Szint’Mur*, die vom Kultführer *Gardien d’Serpent* aufgezogen wurde, flieht verletzt in Richtung Delta.

bis Peraine 1028 BF: Die *Szint’Mur* durchstreift das Flussdelta, von ihren Verletzungen und dem Süßwasser geschwächt. Sie meidet Schiffe und Menschen.

ab Mitte 1028 BF: In Havena beginnt der neue Charyb’Yzz-Kult unter der Führung von *Vilai ni Vecushmar* zu erstarren.

Ingerimm 1028 BF: Die Seeschlange wählt die Überreste des Sumpfdorfes Eirbre als Ort für ihr Nest.

Namenlose Tage 1028/29 BF: Sie häutet sich zum ersten Mal. Ihre Länge beträgt nun knapp 30 Schritt.

1029 BF: Zwischen langen Ruhephasen unternimmt die *Szint’Mur* erste Streifzüge durch ihre neue Heimat. Ihre Nahrung besteht aus Sumpfranzen, Vieh, Fischschwärmen, Zwergkrakenmolchen und anderem Getier.

Ende 1030 BF: Nach einer weiteren Häutung misst die Seeschlange 34 Schritt.

Anfang 1031 BF: Die wenigen Sumpfbewohner beginnen, die Gegend um Eirbre zu meiden, weil dort immer wieder Vieh verschwindet.

Phex 1031 BF: Die Seeschlange fordert ihr erstes menschliches Opfer, den Torfstecher *Soltan*.

Hesinde 1032 BF: Vier aus der Moorbürg entlaufene Sträflinge, unter ihnen der berüchtigte Räuberbaron *Blutfinger*, fallen der *Szint’Mur* zum Opfer.

Anfang 1033 BF: Nach ihrer nächsten Häutung ist sie fast 40 Schritt lang.

Tsa 1033 BF: Auf Futtersuche stößt die Seeschlange zum ersten Mal in die offene See vor. Auf dem Rückweg wird sie vom Druiden *Thutasch* bemerkt. Seine Berichte finden keine Beachtung.

Phex 1033 BF: Obwohl sich die Gerüchte über ein Ungeheuer in der Muhrsape häufen, bricht eine Abenteurergruppe um den Zwerg *Branax* auf, um das Kopfgeld auf den entflohenen *Blutfinger* zu verdienen. In der Nähe von Eirbre werden sie von der Seeschlange getötet.

Phex 1033 BF: Auf der Fahrt nach Fiering fällt *Carain*, der Bogner des Dorfes Wildwick, mitsamt seiner Familie der Seeschlange zum Opfer.

Ingerimm 1033 BF: Der Efferd-Geweihte *Graustein* entsendet ein Schiff zur Jagd auf das Ungeheuer. Die *Feenkron* wird von der Seeschlange mit dem ersten Angriff vernichtet.

Rahja 1033 BF: Die *Szint’Mur* tötet sechs Sumpfpiraten von *Khorenas Bande*.

Praios 1034 BF: Khorena entsendet zwei ihrer Banditen nach Wildwick, um Verbündete gegen die Bedrohung zu sammeln. Die beiden enden am Galgen.

Ende Praios 1034 BF: Vor der albernischen Küste versenkt die Seeschlange die Karavelle *Goldgilden*.

Rondra 1034 BF: Elwyns Hof, der nur wenige Stunden von Havena entfernt liegt, wird von der Seeschlange völlig verwüstet. Sie häutet sich an Ort und Stelle und misst nun 45 Schritt.

Efferd 1034 BF: Die Helden werden zur Jagd auf das Monster angeworben.

DER GEBROCHENE FLUCH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr eure Blicke am Drachenkopf vorbei auf den Fluss richtet, könnt ihr euch eines mulmigen Gefühls nicht erwehren. In Gedanken seid ihr inmitten der angriffslustigen Wellen, des wütenden Sturms, der die *Sturmtrotzer* bei ihrem letzten Versuch, den Großen Fluss zu befahren, um Plankenbreite zerschmettert hätte.

Den Thorwalern ergeht es nicht besser als euch. Längst sind die Lieder und Scherze der Matrosen verstummt, und sie legen sich so stark in die Riemen, als wollten sie den Fluch mit reiner Muskelkraft bezwingen. Selbst Kapitän Swafnildsson bewegt lautlos die Lippen, und an seiner Hand, die die Ruderpinne hält, treten die Knöchel hervor.

„Dies ist die Stelle.“ Waskans Gemurmel geht fast im Klagen der Windflöte unter. Am Ufer zieht die Boronsweide vorbei, die euch und der Isadora damals Schutz vor der Gewalt des Flussvaters bot. Jeden Moment muss das Unheil hereinbrechen. Diese dunkle Wolke über euch – war sie eben schon da? Und der Strudel dort, stammt er von eurer Bugwelle oder bildet er sich von allein?

Waskan macht mit der Hand die Walfluke. „Bei Rangolds Axt, gab es je einen besseren Moment zum Beten?“

Ihr schaut nach achtern, dann wieder voraus. Nichts. Der Fluss ist glatt wie Honig und zahm wie ein Schoßhund. Am Himmel schmücken weiße Tupfer das prachtvolle Blau, und der Wind ist so lieblich wie eh. Unbehelligt gleitet die *Sturmtrotzer* über den Fluss. Für einen Augenblick könntet ihr schwören, dass der hölzerne Drachen am Vordersteven grinst.

Hinter euch erhebt sich ein Jubelruf, dann noch einer. Ihr fallt mit ein, genau wie der Rest der Mannschaft. In der Ferne stieben ein paar verschreckte Dommeln aus dem Schilf empor, während euer Ruf weithin übers Land gellt: „Der Fluch! Der Fluch des Flussvaters ist von uns genommen!“

DIE PROPHEZEIUNG DES RANGOLDERS

An dieser Stelle oder an einem der späteren Abende sollten Sie den Helden zum Beispiel durch den Skalden *Waskan Winddeuter* (siehe Seite 116) auf die Geschichte der goldenen Axt am Bug des Schiffes aufmerksam machen. Die Axt ist ohnehin so auffällig, dass sie bald Fragen aufwerfen sollte. Die Geschichte können Sie ebenfalls dem Anhang entnehmen. Beim Finale bei der Seeschlange wird sich Rangolds Prophezeiung, die er vor seinem Tod ausgesprochen hat, erfüllen und er wird als geisterhafter Gefährte an der Seite der Helden gegen das Untier streiten.



DAS DELTA DES GROßEN FLUSSES

DIE LANDSCHAFT

Das Mündungsdelta des Großen Flusses ist ein Sumpfbgebiet, das gute 50 Meilen ins albernische Hinterland hineinragt. Die fünf großen und unzähligen kleinen Flussarme ergießen sich auf einer Länge von 40 oder 50 Küstenmeilen ins Meer. Das gewaltige Delta besteht aus unübersichtlichem Moor- und Marschland, in dem man jederzeit auf Flussarme, Bäche und Seen stoßen kann. Auf den aventurischen Landkarten ist das Gebiet, vom groben Verlauf der Hauptarme abgesehen, ein weißer Fleck.

Jetzt, im Spätsommer, wirkt die Landschaft friedlicher als sonst. An vielen Stellen blüht purpurn das Jaselinkraut, und es riecht nach Gagelstrauch und Wildblumen. Doch nach kurzer Zeit holt der Herbst die *Sturmtrotzer* ein: Der Beleman treibt Regenwolken vor sich her, und immer häufiger drückt schwerer Nebel auf Land und Seele. Dann sind verzerrte Laute zu hören. Unvermittelt weht fauliger Gestank vorbei, und in den schwarzen Tümpeln bewegt sich der Morast wie von einem eigenem Willen getrieben.

Den Sumpf auf dem Landweg zu erkunden ist bestenfalls mühsam und stets gefährlich. Mit Ausnahme einiger Knüppeldämme nahe Havena gibt es keine festen Wege durch das Delta. An jeder Stelle kann ein Sumpfloch oder Faulsee den unbedachten Wanderer verschlingen (dann werden GE- und KK-Proben mit Zuschlägen von 1 bis 5 fällig, um wieder herauszukommen). Irrlichter und untote Moorleichen tun ihr Übriges, um ihn ins Verderben zu locken.

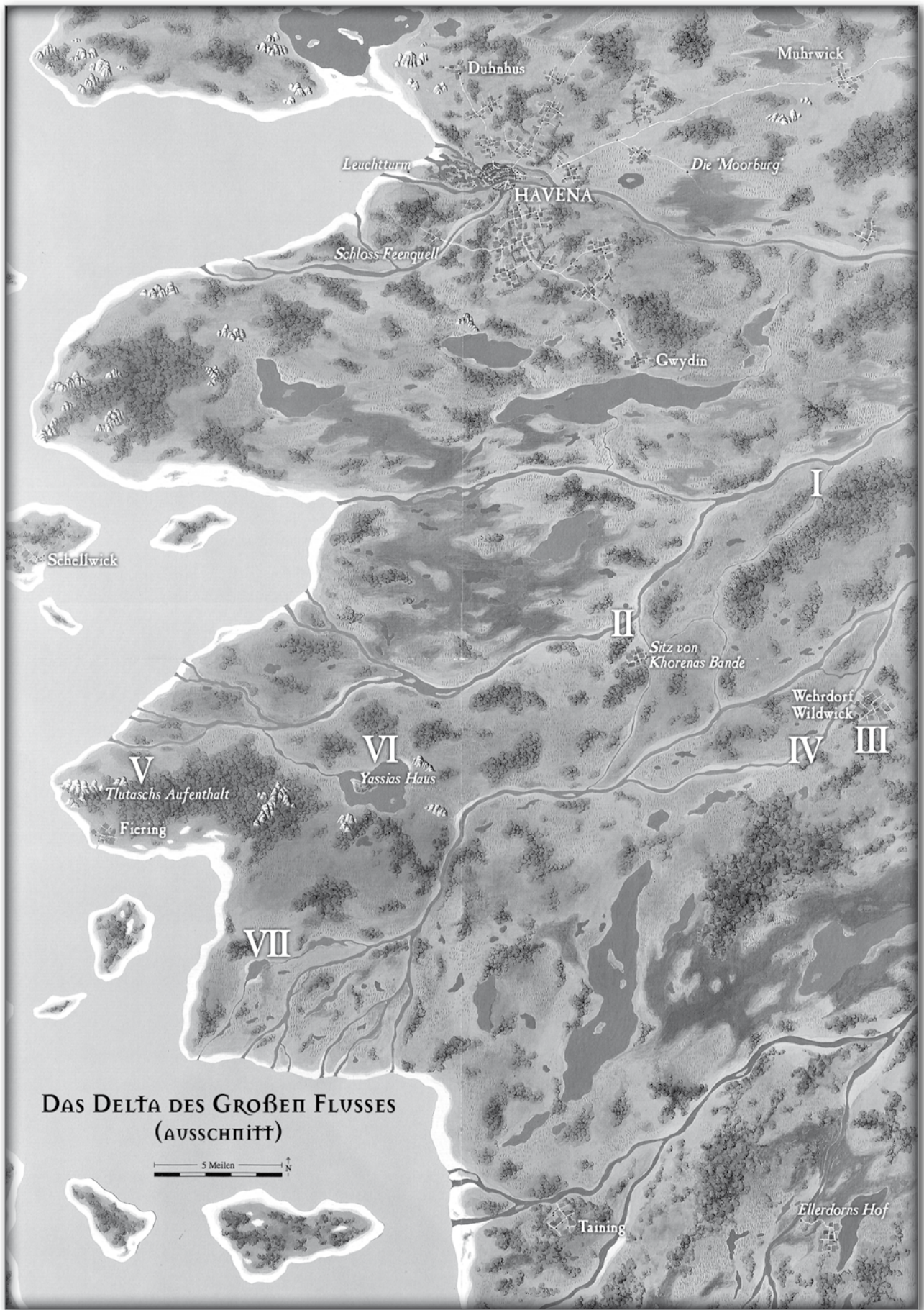
Auch auf dem Wasser droht Gefahr: Wenn im Frühjahr der Schnee schmilzt oder die Herbststürme übers Land gehen, kann es geschehen, dass sich Flussarme und -ärmchen einen neuen Lauf suchen. Wenn ein Schiff nicht fortgespült wird, kann es sich leicht rettungslos verirren. In den kleineren Flussarmen ist das Schilfgras vielerorts so dicht, dass selbst größere Schiffe darin stecken bleiben. Und zu allem Überfluss bedrohen Sumpfpiraten Gut und Leben der Reisenden.

Angesichts dieser mannigfaltigen Gefahren ist es kein Wunder, dass die meisten Albernier die *Muhrsape* meiden – und dass der Name, den sie ihr gegeben haben, Mooraugen-Land bedeutet.

MENSCHLICHE BEWOHNER

Das Delta ist überaus spärlich besiedelt, wenn man von einer Handvoll Weiler bei Havena absieht, deren Bewohner dem sauren Boden Jahr für Jahr eine magere Ernte abtrotzen. Ebenfalls in der Nähe der Hafenstadt liegen die Kerkerfestung *Moorburg* und *Schloss Feenquell*, in dem häufig die Königin residiert. Ansonsten ist die Muhrsape weitgehend menschenleer. Die Ruinen von Caeryl, Eirbre und anderen verlassenen Dörfern gemahnen daran, dass vier von fünf Besiedlungsversuchen der Muhrsape scheiterten. Die einzigen nennenswerten Orte, die heute dort existieren, sind das Wehrdorf *Wildwick* und der küstennahe Ort *Fiering*.

Die *Sturmtrotzer* kann tagelang im Delta umherfahren, ohne einer Menschenseele zu begegnen. Wenn doch einmal jemand ihren Weg kreuzt, handelt es sich in der Regel um einen hohlwangigen Moorbauern, der auf irgendeiner Schilfinsel einen kargen Acker unterhält. Daneben finden vor al-



DAS DELTA DES GROßEN FLUSSES
(AUSSCHNITT)

5 Meilen

lem Gesetzlose in der Muhrsape Zuflucht vor ihren Verfolgern. In der Regel schließen sie sich zu Banden zusammen und überfallen alle, die in ihr Gebiet vordringen. Unter den Sumpfpiraten ist *Khorenas Bande* die größte, aber bei Weitem nicht die einzige.

FLORA UND FAUNA IM DELTA

Neben den Deltapiraten tummeln sich hier noch viele andere unerfreuliche Zeitgenossen. Insekten und Ungeziefer sind weit verbreitet, weitere Wesen finden Sie im Band *ZooBotanica*: Riesenspringegel, Borbarad-Moskitos, Sumpfechsen und Morfus. Größere Tiere wie Sumpfranzen und Grubenwürmer sind rar geworden, seit die Szint'Mur die Gegend beherrscht. Dafür stoßen die Helden auf magische Wesen wie Irrlichter, Moorleichen, Feenwesen und andere Seltsame. Beachten Sie bei Kämpfen die Regeln für Kampf im/unter Wasser (WdS 86).

Die Pflanzenwelt des Deltas hält neben dem allgegenwärtigen Schilfgras, Krüppelkiefern und Wildblumen auch einige hilfreiche Gewächse bereit. Dazu gehören zum Beispiel Vierblättrige Einbeeren, Wirseltkraut und andere heilkräftige Pflanzen, außerdem Mibelrohr und das seltene Carlog, das den Helden für einige Zeit Nachtsicht verleihen kann. Unter manchem scheinbar ungefährlichen Schilfgras verbirgt sich auch ein tückischer Faulsee.

DIE SUCHE NACH DEM NEST

Das Flussdelta erstreckt sich über ein gewaltiges Gebiet. Es ist keine leichte Aufgabe, das Nest der Seeschlange zu finden. Die Helden und die Thorwaler können durchaus eine oder auch zwei Wochen mit der Suche zubringen, ehe sie auf die Ruinen von Eirbre stoßen.

Es gibt mehrere Anhaltspunkte, wo und wie die Helden die Seeschlange suchen können:

☞ Falls die Helden im Besitz des Seeschlangenweisers (siehe Seite 25) sind, kennen sie die Richtung, in der sich die Seeschlange befindet. Im unwegsamen Delta eine bestimmte Richtung anzusteuern, ist jedoch nicht einfach, vor allem dann, wenn die Schlange ihren Standort wechselt. Außerdem funktioniert der Seeschlangenweiser nicht, wenn der Blutstropfen abgewaschen wurde.

☞ Ein grober Richtungshinweis ist die Zahl der Tiere in der Umgebung. Die Szint'Mur hat einen unstillbaren Hunger, sodass in der Nähe des Nests keine größeren Sumpftiere mehr zu finden sind. Die Sichtung einer Sumpfranze ist dagegen ein sicheres Zeichen, dass die Seeschlange dort lange nicht vorbeigekommen ist.

☞ Ähnlich verhält es sich mit Kriechspuren: Wenn die Seeschlange sich durch den Sumpf wälzt, hinterlässt sie schrittiefe Furchen, die selbst nach vielen Tagen noch zu erkennen sind. Auch diese Spuren sind nahe dem Nest häufiger als weit davon entfernt.

☞ Jeder Torfbauer und jeder Köhler aus dem Delta kann den Helden ein Gebiet oder eine Richtung nennen, die er in diesen

Tagen unter allen Umständen meidet. Andere, zum Beispiel Tlutasch und die Bewohner von Wildwick, können den Helden auch genauere Angaben machen. Beachten Sie, dass niemand im Delta genau weiß, wo das Nest der Schlange liegt.

☞ Wenn die Helden sich bei ihrer Suche völlig verzetteln, inszenieren Sie eine zufällige Sichtung der Seeschlange (aus der Ferne, um das große Gefecht nicht vorwegzunehmen). Schleifspuren an der entsprechenden Stelle im Schlamm und der Hinweis, in welche Richtung sich die Schlange bewegt hat, können die Suche wieder in Fahrt bringen.

☞ Der in Havena an mehreren Stellen zu hörende Hinweis, dass Elwyns Hof zerstört worden ist, ist eine Spur zur Seeschlange. Eine Wegbeschreibung kann man in Havena erhalten, und gegebenenfalls haben die Helden bereits im Vorfeld den Hof aufgesucht und können nun von hier aus ihre Suche fortsetzen.

EREIGNISSE UND BEGEGNUNGEN

Die folgenden Ereignisse und Begegnungen dienen zur Ausgestaltung der Suche. In Klammern ist die Nummer des Ortes auf der Flussdeltakarte angegeben.

ELWYNS HOF (1)

Der geeignete Ausgangspunkt für die Suche nach dem Ungeheuer ist Elwyns Hof, von dessen Verwüstung die Helden vor ihrer Abfahrt in jedem Fall erfahren.

Der Hof liegt an einem schmalen Flussarm, zwei Meilen südlich des Hauptstroms (siehe Karte). Schon beim Näherkommen bemerken aufmerksame Helden (*Sinnenschärfe*-Probe), dass hier eine ungewöhnliche Stille herrscht: Keine Gans schnattert, kein Hund bellt, nicht einmal die Vögel singen in den Bäumen, wie sie es den bisherigen Weg entlang getan haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Hof wurde dem Erdboden gleich gemacht. Ihr könnt nicht einmal sagen, ob er drei oder vier Gebäude umfasste. Nur noch eine gemauerte Feuerstelle steht aufrecht, und hier und da die Reste einer Wand. In weitem Umkreis sind Trümmer verstreut. Dicke Eichenbalken wurden wie Strohhalme geknickt. An einer Stelle seht ihr die Überreste eines Dachstuhls und darin den Kadaver einer Kuh. Es sieht aus, als habe das groteske Geschoss das Dach zum Einsturz gebracht. Die erste Leiche liegt in einer Schlammfütze. Leib und Gesicht sind vollkommen zerschmettert, sodass ihr nur an der Kleidung erkennen könnt, dass die Tote eine Frau gewesen sein muss. Aus dem Morast unter ihr steigt eine Blase auf und zerplatzt mit einem schmatzenden Geräusch. Da treibt offenbar etwas im Schlamm: Eine abgerissene Hand!

Eine Durchsuchung des verwüsteten Hofes bringt insgesamt vier Leichen und einige Viehkadaver zum Vorschein. Knochenfunde deuten darauf hin, dass der oder die Angreifer weitere Körper gefressen haben.

Die Helden können genauere Erkenntnisse sammeln, indem sie entsprechende Talentproben +4 bestehen.

👁 *Anatomie:*

0-2 TaP*: Die Körper der Toten sind mit enormer Gewalt zerschmettert worden.

3-7 TaP*: Ihr Tod liegt einige Wochen zurück.

8+ TaP*: Gebogene Schnittwunden weisen auf säbelscharfe Schnittwerkzeuge hin, die Ränder der Wunden auf Gift (Seeschlangenzähne).

👁 *Kriegskunst:*

0-2 TaP*: Um derartige Verwüstungen von Menschenhand anzurichten, wären schwerste Geschütze notwendig.

3+ TaP*: Solche Geschütze kann man aber nur unter allergrößten Mühen hier in den Sumpf transportieren. Dies ist äußerst unwahrscheinlich.

👁 *Fährtsuchen:*

0-4 TaP*: Die gewaltigen Furchen sind so tief, dass sie von einem Schiffsrumpf stammen könnten.

5+ TaP*: Wahrscheinlicher aber ist ein sich schlängelndes Wesen. Von dieser Größe? Es müsste einen mehreren Schritt durchmessenden Leib haben.

👁 *Tierkunde:* Ein Wesen, das solche Spuren hinterlässt, muss die Größe eines Wals oder Riesenmalmers haben, vielleicht gar ein Drache oder eine Seeschlange.

👁 ODEM ARCANUM: Es sind keine Spuren von Magie zu finden.

Die Schlangenhaut (Папе I)

In der Nähe von Elwyns Hof alarmiert ein flappendes Geräusch die Helden. Streuen Sie Proben auf passende schlechte Eigenschaften ein, um die Helden fürchten zu lassen, der Verursacher des Massakers kehre soeben an den Ort des Geschehens zurück. Die Begegnung mit der Szint'Mur bleibt ihnen an dieser Stelle noch erspart. Wenn sie dem Geräusch oder den Spuren der Seeschlange folgen, entdecken sie statt ihrer nur ein gewaltiges Stück schlammverkrusteter Schuppenhaut. Nachdem sie Elwyns Hof verwüstet hatte, häutete sich die Seeschlange an Ort und Stelle. Das Hautstück im Baum ist ein Fetzen ihrer Haut.

Die riesigen Furchen und der bestialische Gestank führen zu einem 50 Schritt durchmessenden Faulsee, auf dessen trügerischer Oberfläche der Rest ihrer abgestreiften Haut schwimmt. Sie ist groß genug, um eine dreimastige Karracke zu takeln. Mit Hilfe der halben Ottajasko ist es möglich, sie aus dem Schlammloch zu bergen. Über den Nutzen einer solchen Aktion müssten die Thorwaler aber erst mit guten Argumenten überzeugt werden (*Überzeugen*-Probe +5). Selbst der Fetzen im Baum misst beinahe drei Rechschritt und ist so schwer, dass ein Held allein ihn nicht tragen kann. Die kalte, glatte Haut hat die Farbe frischen Eiters. Einem versierten Held wird spätestens jetzt die Art des Wesens bewusst (3+ TaP* in *Tierkunde*). Bei weniger TaP* käme höchstens noch ein Drache in Frage. Die Thorwaler glauben jedoch spätestens jetzt an „Hranngarsbrut“, was sie gleichzeitig ängstigt und beflügelt.

Der Leuchtturm der Irrlichter (variabel platzierbar)

Irrlichter gehören zu einer Fahrt durch die Muhrsape wie der Nebel zu Havena. Jede Nacht schrecken die Wachen Dutzende Male auf, weil ganz in der Nähe jemand mit einer Ölfunzel oder Kerze zu winken scheint. Kapitän Swafnildsson verbietet spätestens nach einem ersten Vorfall einer unvorsichtigen Nachtwache, die aus dem Moor gezogen werden muss, jede Erkundung nächtlicher Lichter. Doch er rechnet nicht mit dem, was in einer besonders schwarzen Nacht geschieht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Licht strahlt weithin durch die Nacht, weißer und heller als jede Fackel. Seine Quelle mag eine halbe Meile entfernt sein und ruht höher als die Baumwipfel. Eine Hügelkuppe? Wohl kaum. Im ganzen verdammten Flussdelta habt ihr noch keine nennenswerte Erhebung gesehen.

Plötzlich weht der Wind Laute zu euch hinüber. Sie lasten auf euren Seelen, so schwermütig klingt das Lied. Die Sängerin muss unendlich traurig sein, denn aus ihren wortlosen Zeilen dringt solche Wehmut, dass ihr euch vor Gram die Haare raufen wollt.

Das Licht stammt vom *Leuchtturm der Irrlichter*, einem verlassenen alten Magierturm. Sie können ihn überall im Flussdelta platzieren.

Das siebeneckige Gemäuer ist halb in Albernia und halb in einer Feenwelt verwurzelt. Im Delta ist er nur des Nachts zu finden; tagsüber befindet sich an der Stelle ein kreisrunder Morastsee.

Einst wohnte der Magier *Barno Feenschwarz* in dem Turm. Doch er fiel dem Wahnsinn anheim und ersoff im Moor. Heute hat die Fee *Faranea* den Turm in Besitz genommen. Von der Dachkammer aus lässt sie jede Nacht ihr Klagelied über den Sumpf wehen. Darin liegt eine solche Trauer, wie sie die menschliche Seele nicht ertragen kann. Wer ihr zu lange zuhört, der stirbt letztlich an purer Verzweiflung.

Faraneas Gesang lockt Menschen unwiderstehlich an (*Selbstbeherrschung*-Probe +4, um sich dem hypnotischen Sog ihrer Stimme zu entziehen, bei Misserfolg wird MU halbiert), wenn er an die Ohren dringt. Methoden, um ihn nicht hören zu müssen (zum Beispiel Wachs in den Ohren) schützen vor dieser Auswirkung. Auch Irrlichter fühlen sich von dem Lied angezogen. Nacht für Nacht ballen sie sich über dem Kopf der Fee zu einem taghellen Licht zusammen, bis selbst sie vor Trauer verlöschen.

Aber Faraneas Klage ist kein tückisches Lockmittel für ahnungslose Opfer. Sie ist ein Geschöpf der Trauer, und ihr Gesang nur ein Ausdruck ihres Wesens. Dass ihre angelockten Zuhörer früher oder später den Tod finden, macht sie umso trauriger. Natürlich ändert dies nichts daran, dass sie die Helden in große Gefahr bringt. Wenn diese vom Feengesang angelockt werden oder aus eigenem Antrieb zum hell leuchtenden Turm vordringen, gibt es nur eine Möglichkeit,

ihn wieder zu verlassen: Sie müssen Faranea für einen Moment ihre Trauer vergessen lassen. Nicht einfach bei einem solchen Wesen und nur möglich, wenn man ihr eine märchenhaft schöne (nicht traurige) Geschichte erzählt oder ihr poetisch die Bedeutung eines positiven menschlichen Begriffs wie Liebe oder Freundschaft erklärt. Sie können je nach Geschmack diese Szene rollenspielerisch lösen oder auf die Talente Ihrer Helden zugreifen. Verwendbare Talente sind je nach Ideen der Spieler zum Beispiel *Sagen/Legenden* oder *Heilkunde, Seele*. Es müssen nach den Regeln für Längerfristigen Talenteinsatz (**WdS 15**) 20 TaP* angesammelt werden, um den Turm verlassen zu können. Durch die in den Helden aufkommende Verzweiflung erschweren sich die Proben jeweils um +2 und jede Probe dauert 1 SR. Nach einer Stunde (12 SR) sind die Helden so verzweifelt, dass sie handlungsunfähig werden. Wenige Stunden später gleiten sie mit Beginn des neuen Tages mit dem Turm in die Feenwelt über. Wann und wo man diese wieder verlassen kann, liegt in Ihrer Hand.

Im Turm können die Helden auch auf das Irrlicht von Kapitän *Riloss ui Cossegh* treffen (siehe Seite 75). Zwar kann es nicht über Sprache mit ihnen kommunizieren, wenn die Helden aber drohen, im Turm beziehungsweise der Feenwelt gefangen zu bleiben, kann es sie wider den Bann der traurigen Melodie Faraneas herausführen und letztlich zum Wrack der Feenkronen geleiten – wenn man bereitwillig einem Irrlicht im Sumpf folgt.

KHORENAS BANDE (VARIABEL PLATZIERBAR / II)

Die Begegnung mit der Bande kann überall im zweiten oder dritten Flussarm stattfinden (von Norden aus gezählt). Ihr Unterschlupf ist auf der Karte mit II markiert. Sie werden irgendwann auf die Sturmtrotzer treffen und direkt sehen, dass ein Angriff aussichtslos ist. Khorena wird aber auf ihren Vorteil bedacht sein und der Mannschaft ein Angebot machen. Sie und ihre Leute sind von Hunger getrieben. Wenn sich die Banditen die Mägen füllen dürfen, steht einer Zusammenarbeit nichts im Wege. Khorena teilt in diesem Fall alles Wissen, das sie über die Seeschlange besitzt. Mit diesen Informationen können die Helden das Gebiet, in dem sich das Nest befindet, auf wenige Reichtmeilen eingrenzen. Darüber hinaus ist ihre Bande zwar schlecht genährt, aber durchaus kampfbereit. Sie würden sich den Helden unter Umständen für die Weiterfahrt anschließen. Wenn sie mit Khorena eine Allianz eingehen, sollten sie sich aber darüber im Klaren sein, dass sie es mit Mördern und Räubern zu tun haben, die ihren Lebensunterhalt damit bestreiten, anderen die Kehle durchzuschneiden. Selbst stellt sie sich aber als Beschützerin der Armen dar, die im Übrigen vor kurzem beklaut worden ist: Einer ihrer Unterhändler in Wildwick trug einen Ring. Angeblich sei dies der Ring ihres Geliebten gewesen. In Wahrheit handelt es sich um einen wertvollen SCHARFES-AUGE-Ring (2 Ladungen zu je 13 ZfP*), den Khorena wieder in ihrem Besitz wissen will. Im Gegenzug wird sie neben den Informationen auch ihr Wissen über die Geschehnisse in Eirbre preisgeben. Einer ihrer Leute war einer der Siedler Eirbres und hat sich nach dem Untergang der Stadt ihr angeschlos-

sen; er kann neben dem Standort und einer Beschreibung des Dorfes auch von den ‚unverrückbaren Felsen‘ berichten – eine Information, die den Helden im Kampf gegen die Seeschlange helfen könnte. Außerdem bietet Khorena an, die Sturmtrotzer bis nach Eirbre zu geleiten. Falls die Helden sich nicht abgeneigt zeigen, ihr zu helfen, wird sie ihnen aber zunächst den Weg nach Wildwick zeigen.

Khorena

Die Anführerin der Bande ist eine Gesetzlose, seit sie denken kann. Dass sie noch lebt, liegt daran, dass sie jeden noch so schmutzigen Trick kennt und dass sie niemandem vertraut – nicht einmal ihren eigenen Kindern.

Schwert:

INI 12+W6 AT 14 PA 13 TP 1W+4 DK N

Messer*:

INI 12+W6 AT 17 PA 9 TP 1W DK H

LeP 35 AuP 39 WS 7 MR 2

RS 3 (kurzes Kettenhemd) GS 5

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Muhrsape); Aufmerksamkeit, Kampfflexe, Ausweichen I + II (Wert 14), Gezielter Stich, Todesstoß, Finte, Meisterparade, Wuchtschlag, Defensiver Kampfstil, Kampf im Wasser

* Khorena trägt mehrere Messer an ihrem Körper versteckt, davon eins in einer Drolina (Unterarmscheide mit Federmechanismus; FF-Probe auf Wert 15, um es unbeschadet zu fangen) und eins in ihrem Lententuch.

Khorenas Banditen

Die zerlumpten, finsternen Gestalten fristen in der Muhrsape ein klägliches Leben auf Kosten anderer. Viele sind der Moorbürg oder einem anderen havenischen Kerker entflohen. Ihre Zahl beträgt 20+2W6.

Streitkolben:

INI 10+W6 AT 12 PA 10 TP 1W+4 DK N

oder Keule:

INI 10+W6 AT 12 PA 9 TP 1W+2 DK N

Kurzbogen: INI 11+W6 FK 14 TP 1W+3

LeP 27 AuP 30 WS 5 MR 0 RS 1 bis 2 GS 6 bis 7

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

DAS WEHRDORF WILDWICK (III)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Alles an Wildwick ist schroff und feindselig. Die Stämme der Palisade sind drei Schritt hoch und gewissenhaft angespitzt. Im Innern des Walles könnt ihr für einen Moment eine Handvoll Katen mit niedrigen Türen und Schießscharten statt Fenstern sehen. Dann wird das einzige Tor mit einem dumpfen Laut zugeschlagen. Ein mehrfaches Poltern verrät, dass es mit mehr als einem Riegel gesichert ist.

Schon drängen sich verschlossene Gesichter auf dem Wehrgang. Ihr hört Schwerter aus ihren Scheiden fahren, Pfeilspitzen blitzen auf. „Verschwindet!“, ruft einer zu euch hinab. „Wir wollen euch hier nicht!“



Wildwick (III) ist die einzige echte Ansiedlung von Menschen in der Tiefe der Muhrsape. Die gut 40 Bewohner des Wehrdorfes sind eine eng verschworene Gemeinschaft und vertrauen niemanden, der nicht zu ihnen gehört. Sie leben von dem Wenigen, was sie ihren Äckern und ihrem Vieh abtrotzen, und von den Erträgen der Torfstecherei.

Zwischen den Wildwickern und Khorenas Bande bestand lange Zeit eine stillschweigende Übereinkunft: Die Sumpfpiraten hielten sich von den Dörflern fern, und im Gegenzug gingen diese nicht aktiv gegen sie vor. Dieser Burgfrieden hielt, bis die Seeschlange vor mehreren Monaten den Bognen *Carain* tötete, der mit seiner Familie auf dem Weg nach Fiering war. In Wildwick machte man Khorena für die Tat verantwortlich. Folgerichtig knüpften die Dörfler die beiden Banditen, die sie als Unterhändler schickte, ohne viel Federlesens auf.

Die Dorfbewohner

Der (gewählte) Dorfälteste ist der Schmied *Cossamer*, ein ebenso kräftiger wie gerissener Mensch. Der Waffenstillstand mit Khorenas Bande war ihm schon lange ein Dorn im Auge. Er glaubt, dass mehr Boote nach Wildwick kommen und Handel treiben würden, wenn endlich jemand den Sumpfpiraten das Handwerk legte. Der Tod von Carains Familie lieferte ihm den gewünschten Vorwand, um Khorena den Krieg zu erklären. Obwohl die Umtriebe der Seeschlange immer schlimmer werden, ist Cossamer nicht bereit, einen Fehler einzugestehen.

In Wildwick können die Helden verschiedene Hinweise auf den Rückzugsort der Seeschlange erhalten. Allerdings müssen sie dazu erst Cossamers Widerstand überwinden, denn er macht nach wie vor Khorena für Carains Tod verantwortlich. Aus diesem Grund zweifelt er die Existenz des Ungeheuers rundweg an. Beweise, etwa die Seeschlangenhaut, bezeichnet er als Fälschung. Dabei schreckt er auch nicht davor zurück, die Dorfgemeinschaft gegen die Thorwaler und ihre Begleiter aufzuwiegeln, die eindeutig mit dem Namenlosen im Bunde sein müssen – wie sonst hätte es ihnen gelingen sollen, den Fluch des Flussvaters zu brechen?

Glücklicherweise gibt es in Wildwick auch Menschen, die nicht so verbohrst sind. Vor allem Cossamers jugendliche Tochter *Awycka* ist bereit, den Seeschlangenjägern zu helfen. Sie begehrt gegen ihren Vater auf, weil der sie mit einem Sohn von *Issella* vermählen will, der Heilkundigen des Dorfes und Cossamers schärfster Konkurrentin um die Führung des Dorfes. Und nicht zuletzt ist da der fünfzehnjährige *Beord*, der einzige Hinterbliebene Carains, der auf Rache für den Tod seiner Familie sinnt und sich darum als blinder Passagier an Bord der *Sturmtrotzer* zu schleichen versucht. Gelingt ihm dies durch eine vergleichende *Schleichen-* und eine *Sich Verstecken-*Probe (TaW je 8, MU 13, IN 12, GE 12) gegen die Mannschaft und einzelne aufmerksame Helden, wird er erst Stunden später unter Bänken, Decken oder den Bodendielen der *Sturmtrotzer* entdeckt. Sollten die Helden ihn mitnehmen, wird er todesmutig gegen die Seeschlange mitkämpfen. Ob er dabei fällt oder überlebt sei Ihnen überlassen.

Cossamer

Der Dorfälteste setzt seine Pläne und Vorstellungen mit Bauernschläue und Rücksichtslosigkeit durch. Doch bei allem, was man ihm vorwerfen kann, ging es Wildwick seit seinem Amtsantritt nie schlechter als vorher. Den Ring von Khorenas Unterhändler trägt er an der Hand.

Schmiedehammer:

INI 9+W6 AT 13 PA 9 TP 1W+6 DK N
LeP 34 AuP 40 WS 7 MR 3 RS 1 GS 7

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Aufmerksamkeit

Bewohner von Wildwick

Wer in der Muhrsape lebt, muss Strapazen ertragen und sich seiner Haut erwehren können. Die Menschen aus Wildwick sind zäher als nostrisches Gemüsebieber und halten zusammen wie Schelmenkleister.

Zäher Wildwicker

Kurzschwert:

INI 11+W6 AT 14 PA 13 TP 1W+2 DK HN

Langbogen: INI 11+W6 FK 17 TP 1W+4

LeP 28 AuP 31 WS 6 MR 1 RS 1 bis 3 GS 5 bis 7

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Betäubungsschlag

Verlauf der Begegnung

Wie die Begegnung mit den Wildwickern endet, hängt vor allem von den Entscheidungen der Helden ab. Ob sie die Dorfbewohner gegen Cossamer aufwiegeln, ihn gar stürzen, ob sie ihm Khorenas Ring stehlen oder Wildwick schlicht den Rücken kehren, ist wie immer ihnen überlassen. Darüber hinaus ist auch in Wildwick ein ehemaliger Bewohner Eirbres untergekommen, der den Helden dieselben Informationen wie das Mitglied in Khorenas Reihen geben kann.

DAS WRACK DER FEENKRONE (IV)

In einer Flussbiegung nahe Wildwick (IV) stößt die Besatzung der *Sturmtrotzer* auf ein weiteres Zeugnis von der Zerstörungsgewalt der Szint'Mur. Ein Dutzend Schritt oder mehr vom Ufer entfernt steckt ein Schiff kieloben im Sumpf. Der Rumpf ist halb zertrümmert, und im Umkreis finden sich Takelagefetzen und die tiefen Spuren der Seeschlange.

Die Helden haben die *Feenkrone* entdeckt – oder das, was die Szint'Mur von ihr übrig ließ. Das kurze Gefecht war eher ein Gemetzel. Es endete damit, dass sie das Schiff mit einem einzigen Schwanzschlag in den Sumpf schleuderte.

Das Wrack wird von einer Horde Krähen belagert, die vom Geruch der untoten Mannschaft angelockt wurden. Ein klaffendes Loch im Rumpf lädt Unerschrockene dazu ein, ins Innere zu steigen.

Drinnen riecht es nach Fäulnis und Verwesung. Bewegung dräut, wo keine sein sollte. Sollten einige Ihrer Helden einen Nachteil wie Raumangst, Dunkelangst oder ähnliches haben, verlangen Sie entsprechende Proben von ihnen. Das Innere der *Feenkrone* besteht aus einem einzigen Laderaum, der so niedrig ist, dass die Helden sich gebückt oder kriechend fortbewegen müssen. Kisten, Fässer und Schiffstrümmere formen ein Labyrinth aus Gängen, Engstellen und Sackgassen. Die Decksplanken unter den Knien und Händen der Helden sind an vielen Stellen durchlöchert und geben den Blick auf blubbernde Faulseen frei. Über ihren Köpfen bilden die Rumpfspanten ein marodes Dachgestühl. Der dicke Kielbalken, der das Fundament des Rumpfes bildete, ist in sich geborsten, und nur die günstige Rumpflage und Göttervertrauen halten seine beiden Enden zusammen. Bei jeder Bewegung der Helden knirscht und knackt das Wrack bedrohlich (*Körperbeherrschungs*-Proben). Die Erkundung dieses kleinen Dungeons sollte gehörig an den Nerven der Helden zerren. Sumpfgase füllen das Wrack und benebeln den Geist (KO-Probe, bei Misslingen KL und IN je -2). Sie sind außerdem entzündbar. Das Anzünden von Fackeln oder anderem Feuer verursacht bei 1-5 auf W20 eine Explosion, die zu 3W6 TP führt. Für Schreckmomente sorgen außerdem zerplatzende Sumpfbblasen. Im Inneren finden die Helden auch die Leichen der Besatzung: Sie sind teilweise zwar

im Moor eingesunken, jedoch lässt sich deutlich erkennen, dass sie durch große Gewalteinwirkung zertrümmert wurden. Besonders grausam ist der ehemalige Kapitän *Riloss ui Cossegh* zugerichtet. In seinen verkrampften Händen hält er sein Logbuch mit dem letzten, unvollendeten Eintrag in der Hand. Das Logbuch gibt Auskunft über die Suche nach der Seeschlange.

Im Wrack taucht nach einiger Zeit ein Irrlicht auf. Es handelt sich um die ruhelose Seele des Kapitäns. Der Sprache unfähig versucht es, die Helden zum Leichnam des Kapitäns (also seiner eigenen) zu führen und dessen Logbuch in helles Licht zu rücken. Er kann nur Seelenruhe finden, wenn der Eintrag über den Tod der Seeschlange hinzugefügt wird oder er durch Magie oder Mirakel gebannt wird. Das Irrlicht können die Helden auch irgendwo anders in der Muhrsape entdecken. Es führt sie zum Schiff, falls sie ihm tatsächlich folgen. Auch im Leuchtturm der Irrlichter (siehe Seite 72) können sie auf Riloss' Irrlicht treffen. Er wird höchstens angreifen oder seine Schreckgestalt einsetzen, um auf sich aufmerksam zu machen, oder weil er am verzweifeln ist, da die Helden seine Lichtsignale nicht richtig deuten.

Irrlicht des Riloss'

Beschwörung: +4 **Beherrschung** +4, **Austreibung** +7

Angriff:

INI 12+W6 AT 14 PA 0 TP 3 SP DK HNS

LeP 20 MR 18 RS 9 GS 30

Besondere Kampffregeln: Gezielter Angriff (W20 SP)

Besondere Eigenschaften: Schreckgestalt I (durch gezielte Geräusche und Licht)



Die Bergung des Logbuchs erweist sich als doppelt nützlich. Zum einen enthält das Buch sämtliche Hinweise, die ui Cossegh über das Ungeheuer gesammelt hat, und weist die Helden auf Eirbre als möglichen Standort des Nests hin. Darüber hinaus ist es ein Symbol für die Seelenrettung des Kapitäns und seiner Mannschaft, das den Thorwalern Mut gibt: Der Kampfeswille des kühnsten Rekkers gerät ins Wanken, wenn er befürchten muss, dass Swafnir ihn nach seinem Tod nicht zu sich rufen kann.

TLUTASCH, DER DRUIDE (V)

Wenn die Helden Fiering (V) ansteuern, finden sie einen trostlosen Küstenort am Rande der Muhrsape vor. Die 60 Einwohner hausen in zugigen Katen und ernähren sich von Fischfang und Strandgut. Böse Zungen behaupten, das Meer würde nur deshalb genug anspülen, weil die Fieringer Strandpiraterie betreiben. Die abweisende Art der Dörfler trägt wenig dazu bei, das Gerücht zu zerstreuen.

Ein Stück entfernt, in einer Höhle über der Küste, lebt der Druiden Tlutasch (**Großer Fluss 176**). Dank einer Laune Mutter Sumus kam der misstrauische Einzelgänger als Albino zur Welt. Wegen seiner lichtempfindlichen Haut kann er nur in der Dämmerung und nachts ins Freie gehen. Ihn zu finden ist schon nicht einfach, sein Vertrauen zu gewinnen ist noch schwieriger. Tlutasch warnt schon seit fast einem Jahr vor dem Ungeheuer. Dass man seine Rufe als Spinnerei abtat, verbittert ihn sehr. Nur mit viel Fingerspitzengefühl (oder indem sie erwähnen, dass sie dem leibhaftigen Flussvater begegnet sind) können die Helden dem Druiden ihr ehrbares Anliegen vermitteln, ohne dass er sie mit **BÖSEN BLICKEN** oder dem **ZORN DER ELEMENTE** zu verscheuchen sucht.

Tlutasch warnt die Helden eindringlich davor, ihren Gegner zu unterschätzen. Im Gegensatz zu ihnen hat er die Seeschlange mit seinen eigenen Augen gesehen und weiß, wie gefährlich sie wirklich ist. Er vermutet, dass ihr Nest nahe Eirbre liegt. Dorthin mitkommen wird er aber nicht: Für solche Heldentaten ist der Sechzigjährige zu alt.

Zum Abschied nimmt er einen Haiknochen von seinem Hals ab und hängt ihn dem Helden um, mit dem er sich am besten versteht. Mit den Worten „*Hiemit sind meine Kräfte bei dir, wenn du sie brauchst*“, entsendet er ihn in den Kampf.

Auf dem Knochen liegt eine **WAND AUS FLAMMEN** mit 8 ZFP* und einer Länge von 7 Schritt. Der Zauber wird automatisch ausgelöst, sobald die LE des Trägers unter ein Drittel sinkt (oder dann, wenn Sie es aus dramatischen Gründen für angemessen halten).

WEITERE EREIGNISSE

☞ Mitten im Flussdelta (VI) lebt die hinreißend schöne Hexe *Yassia* (**Großer Fluss 176**), die aus einem Hexenei stammt. Sie kann ihre Insel inmitten eines Moorsees nicht verlassen, den Seeschlangenjägern aber mit Ratschlägen und ihren hexischen Heilkünsten zur Seite stehen.

☞ Die Helden finden ein paar Goldstücke, die zum verfluchten Schatz der *Kaiser Debrek* gehören (**Großer Fluss 196**). Werden sie die Münzen rechtzeitig los, ehe der Fluch sie erreicht, oder kriegt sie der Geist des meuterischen Bootsmanns *Alrik* zu fassen?

☞ Die Helden stoßen auf den Zwergen *Branax*. Mit seiner Gruppe von Abenteurern suchte er nach entlaufenen Verbrechern und traf stattdessen auf die Seeschlange (siehe Zeitleiste auf Seite 68). Schwer verletzt entkam Branax dem Gemetzel. Seitdem irrt er durch die Muhrsape und ist nur dank seiner Zähigkeit noch am Leben. Die Schmerzen in seinem abgebissenen Arm haben ihn wahnsinnig gemacht, und es ist nicht leicht, aus seinem Gestammel den Weg nach Eirbre herauszuhören.

☞ Die Helden treffen im abends auf zwei Personen, offenbar einen Vater und seine Tochter, die im Zwielflicht seltsam untätig herumstehen oder durch das Moor schlürfen. Wenn sie sich nähern, erkennen sie, dass es sich um zwei Moorleichen handelt, die tatsächlich einmal Vater und Tochter waren. Sie wurden nach den Ereignissen in Eirbre von den Überlebenden im Moor geopfert und finden im Tod keine Ruhe.

DER HINTERHALT DES KULTES (VARIABLE PLATZIERBAR)

In der Muhrsape stellt der Kult der Charyb'Yzz den Seeschlangenjägern eine zweite Falle. Vilai ni Vecushmar hat aus dem ersten Versuch gelernt, dass pure Kampfkraft nicht ausreicht, um die Helden und ihre Verbündeten zu besiegen. Darum setzt sie diesmal auf eine große Schwäche der Thorwaler: den Aberglauben.

Diese Begegnung kann prinzipiell überall im Delta stattfinden. Sie sollte sich jedoch einige Tage vor dem Kampf mit der Seeschlange zutragen.

WORTBRUCH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etwas Seltsames geht vor sich. Die *Sturmtrotzer* gleitet über einen breiten Flussarm dahin, als plötzlich das Wasser ringsum zu brodeln beginnt. Miasmatischer Gestank steigt auf. Fische treiben Bauch nach oben vorbei. Als sich eine Welle an der Bordwand bricht, spürt ihr kochend heiße Gischt.

„Das ist der Fluch des Flussvaters!“, brüllt einer aus der Mannschaft. Swafnildsson knurrt: „Humbug!“, doch seine besorgte Miene straft ihn Lügen. In diesem Moment ertönt von irgendwoher eine dunkle Stimme des Zorns.

„Erben von Juralas Fluch! Lange genug habt ihr mich genarrt, doch jetzt werde ich euch mitsamt eurer Nusschale sieden, bis nichts mehr von euch übrig ist. Verlasst meinen Fluss und kehrt niemals wieder, oder keine Macht Deres kann euch vor dem Verderben retten!“ Abergläubisches Entsetzen greift auf der *Sturmtrotzer* um sich. Hat der Flussvater die Geduld verloren? Hat er sein Wort gebrochen?

Der Flussvater hat mit den Ereignissen nichts zu tun. Für das erhitzte Wasser ist ein *Scylaphotai* (**WdZ 220**) verantwortlich, ein Dämon der Charyptoroth, der vom Kult eigens zu diesem



Zweck beschworen wurde. Die körperlose Stimme ist ein VO-COLIMBO des Hexers Berineo Schwalbenschwanz (siehe Seite 31). Er befindet sich auf einem der beiden Kultistenschiffe, die angriffsbereit hinter der nächsten Biegung lauern.

Der Plan der Kultisten sieht vor, die Thorwaler mittels Flussvater-Mummenschanz in die Flucht zu schlagen. Falls dies nicht gelingt, sollen sie die *Sturmtrotzer* mit einem Überraschungsangriff in Brand setzen.

Bereits der erste Teilplan der Kultisten scheint aufzugehen: Ein Großteil der Thorwaler, angeführt vom Gischtreiter Grimsson Grauwulf, will dem angeblichen Flussvater gehorchen und die Mission abbrechen. Swafnildsson und eine Handvoll Getreue riechen die Falle und halten dagegen. Doch in dieser heiklen Situation droht dem Kapitän sein schwacher Stand in der Ot-tajasko zum Verhängnis zu werden: Grauwulf wirft ihm vor, für seinen unsterblichen Ruhm das Leben der Mannschaft wegwerfen zu wollen; diesen Gegner könne man nicht bekämpfen. Rasch hat er eine große Schar Thorwaler hinter sich, die drauf und dran sind, den Kapitän abzusetzen.

Nun müssen die Helden eine Meuterei verhindern, und zwar schnell. Mit jedem verstreichenden Augenblick nähert sich das Flusswasser dem Siedepunkt. Schon tropft das Pech aus den Ritzen, der Rumpf wird undicht. Spätestens wenn die Planken sich verformen und aufreißen, wird die Otta mit Mann und Maus untergehen. Darum dürfen sich die Helden nicht auf lange Diskussionen einlassen, sondern müssen die Meuterer sofort ködern, einschüchtern oder auf andere Weise zur Raison bringen. Falls sie daran zu scheitern drohen, dann löst sich eins der Kultistenschiffe vorzeitig aus der Deckung. Das Auftauchen einer Bedrohung, der sie sich stellen können, reicht aus, um die zerstrittenen Thorwaler wieder zu einen. Berineo erhebt sich mit seinem Bugspriet gleichzeitig in die Lüfte und greift von dort in den Kampf ein.

Ein ODEM zeigt den Helden im Übrigen das Wirken von Magie; ob es sich aber dabei um das Wirken des Flussvaters handeln könnte, ist nicht auszuschließen.

ANGRIFF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die beiden Kähne scheren in einer Zangenbewegung auseinander. Dazwischen peitschen Tentakel die Wellen auf. Fanatische Gesänge der Kuttenträger hallen über die Wellen, während sie die Spitzen ihrer Brandpfeile entzünden und die erste Garbe in eure Richtung senden. In diesem Moment bricht aus dem Fluss ein Albtraumwesen mit einem formlosen Körper, der wie ein Haufen aus Seetang wirkt, empor. Was für ein verfluchtes Wasserwesen ist das?

Mit Ausnahme ihrer eigenen Person (und natürlich weiterer hochrangiger Unterstützer) wirft Vilai den Helden sämtliche Ressourcen des Kultes entgegen. Die beiden Schiffe sind mit Kultisten und gedungenen Halsabschneidern besetzt (jeweils 25 Personen; Werte siehe Seite 32). Die Stelle für den Hinterhalt ist keineswegs zufällig gewählt. Neben dem beschworenen Scylaphotai befindet sich im Wasser ein Nest von Sumpfkraakenmolchen sowie der hier lebende mächtigste Trumpf des Kultes: Der nun mittels dem Paktgeschenk *Herrschaft über Wasserdschinne* von Svenja oder einem anderen Paktierer beherrschte freie Wasserelementar *Shambaal*.

W3+1 Sumpfkraakenmolche

INI 9+W6 **PA** 4 **RS** 1
LeP 50 (18 LeP Rumpf, 4 LeP je Arm) **KO** 17
Würgen: **AT** 10* **TP** – **DK** HNS**
Biss: **AT** –*** **TP** 1W+3 **DK** H
GS 10/4 **AuP** 60 **MR** 8/10 **GW** 9

* / ** / *** siehe Non'raken auf Seite 33

Scylaphotai

Der pulsierend leuchtende, Flammenqualle genannte Dämon verteidigt sich, indem er Nesseln verschießt (Reichweite: 5 Schritt). Im kochenden Wasser ist er schwer zu bekämpfen. Einfacher ist es, den Paktierer auszuschalten, der Scylaphotai kontrolliert, oder den Dämon zu exorzieren (Probenzuschlag: +3). Siehe dazu ebenfalls **WdZ 222**.

Die Flammenqualle

INI 8+W6 PA 4 LeP 35 RS 2

Nesseln: FK 11 TP 1W+5

GS 3 MR 8 GW 10

Besondere Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser. 2 Aktionen / KR. Kochendes Wasser richtet W6 SP/KR an; der Gestank, der im betroffenen Gebiet an die Oberfläche steigt, erfordert eine *Selbstbeherrschungs*-Probe, um nicht für W6 KR ohnmächtig zu werden. Zu Beginn des Kampfes reichen die AsP des Beschwörers aus, um das Erhitzen für 2W6 KR weitere aufrechtzuerhalten. Bei einem Angriffswurf von 1 oder 2 führt der Scylaphotai diesen Dienst für 1W6 KR freiwillig aus.

Der Wasserelementar *Shambaal*

Der dreieinhalb Schritt hohe Wasserelementar scheint gänzlich aus dem Schlamm der Muhrsape zu bestehen. Lediglich ein unförmiger Kopf mit dunklen Löchern als Augen und seine beiden schlammigen Arme deuten auf ein Wesen hin. Sein Unterleib verschmilzt mit dem Moor, aus dem er sich erhebt. Als Elementar hasst *Shambaal* dämonisches Wirken, ist aber dennoch gegen die Helden und zusammen mit dem Scylaphotai in den Kampf gezwungen. Es ist für einen re-

degewandten Helden deshalb durchaus möglich, ihn trotz der Herrschaftsprobe *Svenjas* (**WdZ 178, 244**) auf die eigene Seite zu ziehen.

Spätestens wenn der Elementar und der Dämon vernichtet sind, ergreifen die übrig gebliebenen Kultisten die Flucht. Gelingen wird sie nur den wenigsten.

Wenn sie ihn nicht selbst erschlagen haben, finden die Helden den toten *Berineo* im Sumpf. Er hat ein schmutziges Pergament bei sich, das die ungelenke Zeichnung einer Frau in einer Kutte zeigt, deren Gesicht im Schatten liegt. In *Berineos* Tasche finden sie eine reich verzierte Schatulle. Sie enthält einen grauen Stofffetzen, ein Stück Lederband (offenbar von einem Schnürsenkel abgeschnitten), einen Perlmutterknopf in Form eines Plättlings und ein zusammengelegtes Taschentuch, in dem eine braune Haarlocke eingewickelt ist. Was den Helden zunächst wie Tand vorkommen mag, sind *Berineos* Reliquien: Stücke von *Vilais* Kleidung, die er über viele Monate hinweg gesammelt hat, sowie eine echte Strähne ihres Haares. In *Havena* können diese Gegenstände es den Helden ermöglichen, *Vilai* als Hohepriesterin des Kultes zu enttarnen.

Shambaal

INI 10+W6 PA 12 LeP 40 AsP 30 RS 2

Tangarme: AT 12 TP 2W+2 DK NS

GS 8 MR 8

Besondere Kampfregeln: Immunität gegen Merkmale Eigenschaften, Einfluss, Elementar (Wasser), Form, Heilung, Hellsicht, Herrschaft, Illusion, Verständigung, Immunität gegen Gift, Krankheiten und Wasser, gegen profane und geweihte Angriffe, Verwundbarkeit gegen Feuer.

DIE SCHLACHT GEGEN DIE SEESCHLANGE

Die Szint'Mur

Gewöhnliche Seeschlangen erreichen eine Länge von 20 bis 40 Schritt. Die *Szint'Mur* allerdings kommt nach ihrer jüngsten Häutung auf 45 Schritt und dürfte somit eines der größten Wesen sein, das die Helden je bekämpfen werden. *Vilai* nimmt, durch Träume ihrer nachtblauen Herrin bestärkt, an, dass die Verbindung zum Charyptoroth-Artefakt *Krakenaug* verantwortlich für das rasante und gigantische Wachstum der Seeschlange ist.

Die Schlange

Vor fast dreißig Jahren schlüpfte sie in den verfluchten Wassern der *Havener* Unterstadt. Der damalige Kultistenführer *Gardien d'Serpent* zog sie mit Hilfe des dämonischen *Krakenauges* auf. Nach ihrer Vertreibung aus *Havena* erwählte die Seeschlange die *Muhrsape* als neues Jagdrevier. Sobald sie sich an das Süßwasser gewöhnt hatte, erwies sich ihr neues Herrschaftsgebiet als Glücksgriff: Im *Delta* gibt es keine Kreatur, die der ausgewachsenen Seeschlange gefährlich werden könnte. Dank der vielen Wasserwege kann sie jeden Punkt erreichen, das offene Meer ist nicht weit, und die un-

übersichtliche Sumpflandschaft erschwert es menschlichen Jägern, sie aufzuspüren.

Dank des Mangels an Feinden und Konkurrenz wuchs *Szint'Mur* zu einem entsetzlichen Ungeheuer heran. Ihr Schlangenleib ist gute drei Schritt dick und von dunkelgrüner Farbe. Rücken und Bauch sind mit Schuppen bedeckt, die Seiten mit warzenartigen Auswüchsen bedeckt. Ein Rückenkamm verläuft über die Länge ihres Leibes, und der Schwanz läuft in einer dreieckigen Flossenspitze aus. Ihr Schuppenhaut ist mit Hörnern und Stacheln bedeckt, zwischen denen sich gezackte Häute spannen. Die Augen strahlen eine tückische Intelligenz aus, und ihr Maul ist ein Dschungel aus armlangen Zähnen.

Szint'Mur

INI 13+W6 PA 0 LeP 600 RS 3 KO 35

Biss: AT 9* TP 1W20+15 DK HNSP**

GS 10 AuP 200 MR 16 WS 18

KL 5 GW 21

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), sehr großer Gegner

SCHWACHSTELLEN

Die Szint'Mur hat keine wirkliche Schwachstelle. Die Angriffe der Seeschlange richten sich vor allem gegen die Otta. Schwimmer und andere kleine Gegner nimmt sie kaum als solche wahr. Ein Kämpfer, der ins Wasser fällt, ist also vor gezielten Angriffen verhältnismäßig sicher. Jede KR kann ihn aber bei 20 auf W20 ein zufälliger, aber verheerender Treffer eines Schwanzschlags (falls er in der Nähe der Seeschlange ist: 1W20+15 TP) oder Trümmerflug (falls er weiter entfernt ist: 2W TP) treffen. Besonders hartnäckigen Gegnern (Flammen schleudernder Magier, ein Kämpfer auf ihrem Rücken) wendet sich die Schlange früher oder später (KL-Probe) gezielt zu. Der Vierzack *Tetoros*, den die Helden im Lauf des Kampfes vom Flussvater erhalten werden, hat als geweihte Waffe be-

sondere Wirkung gegen die Szint'Mur, mehr dazu siehe Seite 86. Die Axt *Gullenblad* wird ebenfalls im Lauf des Kampfes eine besondere Rolle spielen.

Ein Wort zur Darstellung

Um Ihren Spielern die Größe der Szint'Mur zu vermitteln, sollten Sie ihnen keine exakten Größenangaben geben. Anstatt von dem drei Schritt breiten Maul zu sprechen, sagen Sie, dass „*ein Vierspänner bequem hineinfahren könnte*“. Beschreiben sie den Leib als „*so lang wie ein Immanfeld, wenn nicht länger*“ und „*dick genug, dass er selbst den breitesten Kanal Havenas verstopfen würde*“. Auch die Kampfwerte der Seeschlange sollten Sie nicht verraten.

EIRBRE – DAS PEST DER SEESCHLANGE (VII)

GRÜNDUNG UND PIEDERANG

Es ist zwanzig Jahre her, dass Eirbre als kühner Lichtblick in der düsteren Muhrsape galt, als der Beweis, dass Menschen sich den Sumpf doch zu Eigen machen können. Der Travia-Geweihte *Tycho Lluidan* hatte mitten im Sumpf ein Steinfeld entdeckt, das aus einem Dutzend großer Obelisksen bestand. Diese Felsen lieferten den Pionieren von Eirbre genug Baumaterial, um die Fundamente und Untergeschosse ihrer Häuser aus Stein zu bauen. Verglichen mit den Holz- und

Lehmhütten der anderen Deltadörfer war Eirbre geradezu eine feste Stadt. Doch Tycho ahnte nicht, dass es sich bei den Findlingen um die sterblichen Überreste einer Gruppe von Trollen handelte. Vor zweitausend Jahren, als Menschen und Trolle miteinander im Krieg lagen, floh eine Gruppe dieser rätselhaften Wesen aus dem Windhaggebirge. Sie wurden im Flussdelta niedergemacht. Ihre Leichen verwandelten sich in Stein. Jahrhundert um Jahrhundert standen ihre Leiber im Sumpf, wo Wind und Wetter ihre versteinerten Formen so glatt schliffen, dass die ursprüngliche Form kaum mehr zu erkennen ist. Die Eirbrer ahnten nie, dass die Felsen, die sie in Stücke schlugen, in Wahrheit tote Trolle waren.



Der Schamane der Trolle jedoch konnte einen Fluch sprechen, der noch über seinen Tod hinaus Wirkung hatte, und jedem Menschen Unglück und Vernichtung bringen sollte, der sich im Umkreis aufhielt. Das erste Frühjahrshochwasser von Eirbre spülte deshalb einen natürlichen Damm fort, der einen breiten Flussarm gestaut hatte. Dieser suchte sich in der Senke von Eirbre ein neues Bett, überschwemmte das Dorf bis über die Dächer und zog sich nicht mehr zurück.

Tycho Lluidan ertrank zusammen mit vielen anderen Dörlern bei der Überschwemmung. Von den Überlebenden heißt es, dass sie ihren frommen Glauben verloren und in der Muhrsape zu vergessenen geglaubten Unsitten wie der Opferung von Menschen im Moor zurückfanden. Was aus ihnen wurde, ist unklar, einige sollen die Muhrsape aber verlassen und sich eine neue Heimat gesucht haben. Manche Legendsagen auch, sie seien von Travia verflucht noch bis heute auf der Suche nach einer Heimat, die ihnen verwehrt bleiben wird.

DAS DORF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es herrscht angespannte Stille, als sich der Wasserlauf zu einem See von einer halben Meile Breite öffnet. Hier war nicht immer ein See. Kahle Baumkronen ragen aus dem Wasser, unter dem Rumpf der *Sturmtrotzer* kratzen Äste über die Planken. Irgendwo voraus erhebt sich eine Reihe kurzer Holzpfähle aus dem Wasser. Die kleine Insel dort hinten ist von zu regelmäßiger Form, um natürlichen Ursprungs zu sein. Bald erkennt ihr das löchrige Dach eines Hauses, das bis über die Mauern im Brackwasser steht. Ihr habt Eirbre gefunden.

Das Wasser steht drei Schritt hoch, weshalb ein Teil der Gebäude vollständig überschwemmt ist. Auf der untenstehenden Karte sind alle Gebäude eingezeichnet, auch die versunkenen, die die Helden auf den ersten Blick nicht wahrnehmen können, sondern erst, wenn sie mit einem Boot durch die Ruinen fahren.

Eirbre war ein Schilddorf. Auf drei Seiten wurde es vom damaligen Verlauf des Flussarms begrenzt, im Norden ragt die **Palisadenmauer (1)** einen Schritt hoch aus dem Wasser. Das Tor, das nie einer Belagerung standhalten musste, wurde längst fortgespült. Davon abgesehen ist die Palisade zwar weitgehend intakt und der Wehrgang begehbar, weist jedoch Lücken auf, die im knietiefen Brackwasser nicht zu sehen sind und ist auch darüber hinaus einsturzgefährdet (*Körperbeherrschungs*-Probe, sonst bricht sie ein und man fällt auf das Holz unter der Wasseroberfläche und erleidet 2W-2 Sturzschaden)

Links und rechts der Palisade stehen zwei **Wachtürme (2)**. Das Untergeschoss jedes Turms ist gemauert und gut erhalten. Obergeschoss und Brüstung sind aus Holz und entsprechend verrotten. Die Türme sind fünf Schritt hoch. Im Obergeschoss steht das Wasser hüfthoch, die Brüstung ist trocken.

Nahe dem Ostturm steht die ehemalige **Schmiede (3)**. Wie die **Wohnhäuser (4)** Eirbres ist sie ein einstöckiges, gemauertes Gebäude, das ganz unter Wasser liegt. Die große **Scheune (5)** besteht bis heute. Die verrotteten Wände ragen aus dem Wasser.

KAMPF IM VERSUNKENEN DORF

Das Schlachtfeld weist einige Besonderheiten auf.

Untiefen

Versunkene Häuser, Bäume und Dornenhecken bilden versteckte Untiefen, die der *Sturmtrotzer* durchaus gefährlich werden können. Ein Bugausguck kann am Verlauf der Strömung und der Form der Wellen die Untiefen auf den nächsten 50 Schritt erkennen, wenn er bei einer *Seefahrt*-Probe 7 TaP* übrig behält. Wenn die Otta ein Hindernis trifft, hat dies je nach Geschwindigkeit, Auffahrwinkel und Beschaffenheit des gerammten Objektes unterschiedliche Auswirkungen. In der Regel wird der Aufprall die Otta abbremsen und vom Kurs abbringen. Fährt sie quer auf einen morschen Dachstuhl auf, kann sie ihn zum Einsturz bringen, lediglich steinerne Bauteile oder Felsen können ihr ein Leck schlagen.

Schwimmen und Tauchen

Es kann leicht geschehen, dass der ein oder andere Held schwimmen muss, entweder aus freien Stücken oder weil er ins Wasser geschleudert wird, wo er mit der Seeschlange Probleme bekommen könnte. Üblicherweise greift sie Schwimmer nicht gezielt an. Doch ihr Toben verursacht Wellen und Strudel (weitere Zuschläge nach Ihrer Maßgabe), und umhergeschleuderte Trümmer können drei Dutzend Schritt und weiter fliegen. Sieht man ein Trümmerstück auf sich zufliegen (bei SF Aufmerksamkeit in jedem Fall, sonst bei gelungener *Sinnenschärfe*-Probe), kann man ihm nach den Regeln zum Ausweichen/Parieren (**WdS 98**) entgehen. Für Schwimmer ist hierzu eine *Ausweichen*-Probe +4 notwendig. Um wieder an einen sicheren Ort zu kommen, sind *Schwimmen*-Proben nötig, bei deren Misslingen ein Held je 1W6 SP erhält. Ein Schwimmer, der die Schlange angreift, erhält AT/PA-Erschwernisse von +6/+6.

Im schlammigen Wasser reicht die Sicht höchstens einen halben Schritt weit. Ein Taucher muss daher möglicherweise *Orientierungs*-Proben ablegen, um den Weg zur Oberfläche zu finden.

Detaillierte Schwimm- und Tauchregeln finden Sie in **WdS 86f.** und **Efferd 139ff.**

Ebenfalls unter Wasser liegen der **Bootssteg (6)**, in dessen gesplitterten Planken sich Seile oder Schwimmer verfangen können, der gemauerte **Travia-Schrein (7)** und der **Brunnen (8)** in der Dorfmitte. Daneben erhebt sich die hundertjährige **Dorferle (9)**, die nicht daran denkt, im Sumpf zu ertrinken und um die herum das Dorf gegründet wurde. Am ehemaligen Südrand des Dorfes steht das einzige vollständig gemauerte Gebäude des Dorfes: Die zweistöckige **Wehrmühle (10)** diente nicht nur zum Mahlen von Getreide, sondern auch als Burgfried für den Fall, dass das Dorf überrannt werden sollte. Das Untergeschoss ist komplett geflutet. Die quaderschweren Mühlsteine befinden sich noch



an ihrem angestammten Platz, aber der Mechanismus, der die Kraft des Mühlrads auf die Steine überträgt, ist längst nicht mehr funktionsfähig.

Im Obergeschoss lebten die Müllerin, ihre Familie und das Gesinde. Die Wohnstube mit der Kochstelle, die Schlafkammer und das Plumpsklo in der Außenwand stehen knietief unter Wasser. Der Zustand des Gebäudes ist schlecht, weil die Seeschlange ihren Kopf darauf bettet.

Ein Stück außerhalb der alten Dorfgrenzen schließlich steht ein granitgrauer **Findling** (11) von vier Schritt Höhe. Es ist ein versteinertes Trollleib, der einzige, den die Eirbrer nicht zerschlagen konnten.

AUF IN DIE SCHLACHT!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Mitte des überfluteten Dorfes regt sich etwas. Etwas wächst da, wird immer größer. Es ist ein Kopf. Schlamm und Geifer tropfen aus dem Maul, während sich das hässliche Haupt in die Höhe schraubt. Es sitzt auf einem dunkelgrünen Schuppenleib, den sechs Mann nicht umfassen können. Längst überragt er den Mast und steigt weiter in die Höhe. Als er sich hoch über euch einpendelt, müsst ihr den Kopf blinzeln in den Nacken legen. Die Seeschlange brüllt der *Sturmtrotzer* eine Herausforderung entgegen.

Die Seeschlange lässt sich ins Wasser fallen, dass es Dutzende Schritt weit spritzt. Sie taucht, doch an ihrer enormen Bugwelle können die Helden erkennen, dass sie in einer sich schlängelnden Bahn auf die *Sturmtrotzer* zuhält.

„FEUER FREI!“

Das Geschütz der *Salzagunde* ist ein Trumpf der Seeschlangenjäger. Wenn sich die Szint'Mur aus dem Wasser erhebt, um nach der Otta zu schnappen, ist der Moment gekommen, ihn auszuspielen. Sollte Rinasch und keiner der Helden der Richtschütze sein, schwindet ihm der Mut nun. Durch Zureden (erfolgreiche *Überzeugen-* oder *Überreden-*Probe), Magie (ATTRIBUTO auf MU oder einen vergleichbaren Zauber) ist er aber in der Lage, den ersten Schuss abzufeuern. Dann gellt Swafnildssons „*Feuer frei!*“ übers Deck. Wenn es je den richtigen Zeitpunkt für einen SCHARFES AUGE oder einen GLÜCKSSEGEN (oder beides) gab, dann jetzt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der zwergische Stahlbogen entspannt sich mit einem Laut, der selbst das Brüllen der Seeschlange übertönt. Die Harpune verwischt zu einem Strich, der schräg nach oben fährt und im Schuppenleib verschwindet. Getroffen! Euer Jubel hallt über den Sumpf. Zum ersten Mal schöpft ihr Hoffnung. Vielleicht werdet ihr doch nicht alle sterben.

Wenn der erste (oder ein anderer) Schuss fehlgeht, muss die *Sturmtrotzer* einen Angriff der Schlange hinnehmen. Bevor die nächste Harpune abgefeuert werden kann, muss das Geschütz nachgeladen und die Otta wieder in Schussposition manövriert werden. Glücklicherweise überwindet Rinasch bald seine Angst, sodass er den eingesprungenen Helden vom zweiten Schuss an ablösen kann.

GEFECHTSSZENE

Aktionen der Helden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Pfeil um Pfeil verlässt die Bogensehne. Deine Fingerkuppen bluten, aber du achtest darauf so wenig wie auf das Inferno, das um dich herum auf Deck tobt. Dort! Von Steuerbord kommt der Schlangenkopf heran geschossen. Ihr rotes Auge scheint nur auf dir zu ruhen. Du könntest dir keinen besseren Schusswinkel wünschen.

Ihr Götter, das war knapp! Keinen Schritt neben der Bordwand geht der peitschende Schuppenschwanz ins Wasser. Die Otta schwankt wie ein Nachen im Sturm. Du gewinnst den Kampf, auf den Beinen zu bleiben. Kurz darauf fährt deine Klinge schmatzend ins Seeschlangenfleisch.

Hitze fegt durch deinen Leib, den Arm hinauf und entlädt sich durch deine Fingerspitzen. Der Flammenstrahl bohrt ein kreisrundes Loch in den Schuppenleib und lässt das Biest aufschreien. Du saugst den Geruch von Gewitter ein, während du in Gedanken den nächsten Zauber vorbereitest.

Der Mut der Thorwaler

Die Mannschaft der *Sturmtrotzer* wirft sich mit einem Heldenmut in die Schlacht, den man noch in vielen Jahren besingen wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieser Sturz wird dich das Leben kosten. Du fällst rücklings auf die Planken und siehst, wie das entsetzliche Seeschlangenmaul auf dich herab fährt. Du willst die Augen schließen, doch da packt dich jemand am Kragen und zerrt dich fort. Du ziehst die Beine an. Gerade noch rechtzeitig: Jenseits deiner Füße beißt die Szint'Mur ein Stück aus dem Rumpf. Über dir zieht sich Waskan einen spannlangen Holzsplitter aus der Schulter. „Pass das nächste Mal besser auf“, murmelt er, dann eilt er mit erhobener Axt davon

DIE SCHLACHT

Katz und Maus

Die Seeschlange richtet ihre Angriffe üblicherweise gegen die Otta. Weil sie sich dazu in Position bringen muss, greift sie nur alle 2W6 KR an. Mit Zaubern, Liturgien und anderen Ablenkungen können die Helden ihren Attackewurf erschweren oder gänzlich scheitern lassen. Jedem Angriff der Seeschlange versucht Swafnildsson mit geschickten Schiffsmanövern auszuweichen. Würfeln Sie dazu Proben auf den Beweglichkeitswert der *Sturmtrotzer* (siehe **Efferd 125**). Maximal ein kenntnisreicher Held kann Swafnildsson beim Manövrieren unterstützen, wenn er auf alle seine Aktionen zwischen zwei Seeschlangenangriffen verzichtet: Die Ausweichen-Probe ist um einen Punkt erleichtert für je 4 TaP* in *Seefahrt*, die ein Held bei einer Probe übrig behält.

Wenn die Schlange trifft, werden die TP* je nach getroffenerm Schiffsteil von den Rumpf- oder Takelagepunkten der *Sturmtrotzer* abgezogen. Schiffsschäden bringen Zuschläge auf Schiffsproben mit sich. Zudem dezimiert jeder Treffer die Mannschaft um 1W–2 Personen. Geben Sie weiterhin jedem Helden eine Zahl zwischen 1 und 20 und würfeln sie bei einem erfolgreichen Angriff der Szint'Mur auf W20: Fällt die Zahl des Helden, ist er ebenfalls betroffen und muss eine Ausweichen-Probe bestehen, um dem Angriff zu entgehen.

Harpunen

Jede Harpune verursacht pro KR, die sie im Fleisch der Seeschlange steckt, 2 SP. Tobende Bewegungen oder besonders heftiger Zug am Seil können eine Harpune herausreißen (19 oder 20 auf W20). Mit einer erfolgreichen KL-Probe +2 kann

die Szint'Mur eine besonders lästige Harpune identifizieren, um sie mit einem gezielten Biss ins eigene Fleisch zu beseitigen (wobei sie sich selber Schaden zufügt). Das Herausreißen einer Harpune erzeugt immer zusätzliche 4W6 SP.

Dicke Täu verbinden die Harpunen mit der *Sturmtrotzer* und schränken die Beweglichkeit der Seeschlange ein: Jedes Tau gibt ihr einen Malus von 1 auf ihre Attacken (kumulativ bis max. +3). Allerdings wird auch das Manövrieren des Schiffes schwieriger, wenn die Schlange es hinter sich her zerrt, weshalb der gleiche Aufschlag auf alle Schiffsproben gilt.

Unter besonders starkem Zug kann ein Tau reißen (19 auf W20) oder der Schiffsbalken abbrechen, an dem es festgemacht ist (20 auf W20). Wenn es den Helden gelingt, ein Harpumentau außerhalb des Schiffes festzuknoten, schränken sie die Bewegungsreichweite der Seeschlange wesentlich effektiver ein. Allerdings gibt es bis auf den unverrückbaren Trollfindling (siehe Seite 84) kaum eine Stelle, die dem Wüten der Szint'Mur länger als ein paar Sekunden widersteht. Selbst die Dorferle knickt nach einigen Atemzügen wie ein Halm.

Nahkampfgriffe

Nachdem sie das Schiff attackiert hat, können Helden und Thorwaler die Schlange einmal im Nahkampf angreifen. Es ist nicht möglich, sich in Angriffsposition zu bringen und gleichzeitig den *Walspießer* zu bedienen, Ausguck zu halten oder dem Kapitän beim Manövrieren zu helfen.

Beachten Sie, dass die Seeschlange DK P als höchste Reichweite im Nahkampf. Die AT gegen sie ist dadurch in DK N um 8, in DK S um 4 Punkte und in DK P gar nicht erschwert; in DK H ist kein Angriff möglich.

Nebeneinander stürmen die Tjalfsson-Brüder auf die Seeschlange zu. Ihre Äxte blitzen in der Sonne. „Swafnir!“, brüllen sie wie aus einem Mund. Die schuppige Schwanzspitze peitscht heran, aber die drei zögern nicht den Hauch einer Sekunde. Kalter Stahl reißt der Seeschlange drei frische Wunden. Wutschnaubend fegt sie mit dem Schwanz übers Deck, ehe sie Abstand zur *Sturmtrotzer* gewinnt. Von den drei Thorwalern ist nichts mehr zu sehen.

Wo ist die Seeschlange? Um dich herum siehst du nur Wasser und Schlamm. Viel zu weit entfernt flattern die Segelfetzen der *Sturmtrotzer* über den Wellen. War sie schon immer so klein? Du spuckst und paddelst. Immer wieder siehst du dich panisch um. Dann spürst du Widerstand unter deinen Füßen: Du stehst auf dem Dach eines versunkenen Hauses. Die morschen Balken werden jedoch nicht lange halten; schon sacken sie unter deinen Füßen ein.

Die Szint'Mur beißt zu

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eben noch ragte der Schlangenleib himmelhoch neben der *Sturmtrotzer* empor. Jetzt fährt das Maul auf sie hinab. Das Krachen ist ohrenbetäubend. Ein Tausende peitscht eine Handbreite von [Held] entfernt durch die Luft. Rotweiße Tuchfetzen und Rahtrümmer regnen aufs Deck, als die Seeschlange mit einem Biss die Mastspitze verschlingt. Bosheit lodert in ihren Augen, als sie nach einem Ziel sucht, auf das sie ihr Geschoss spucken kann.

Du könntest ihr Maul mit ausgestrecktem Arm berühren. Die schmutzig grauen Zähne sind lang wie Ziegenbeine, und in den Lücken hängen Fetzen von Holz, Fleisch und Schlimmerem. Gierig zischelt die gespaltene Zunge vor und zurück. Der Gestank nimmt dir den Atem. So viel, was du noch mit deinem Leben anfangen wolltest. Zu spät, zu spät! Die Kiefer schnappen zu ...

Ritt auf der Schlange



Ein Held, der von der Schlange gebissen wird, kann rasch zwei oder drei Wunden auf einmal erleiden. Solche Verletzungen kosten oft einen Arm oder Bein oder verursachen schwerste Blutungen, die ohne magische Heilung tödlich sind. Wohl dem Helden, der Tlutaschs Amulett trägt: Die Feuerwand vertreibt die Schlange, bevor sie ein zweites Mal zubeißen kann.

Wenn Sie zwischen Leben und Tod eines Helden entscheiden müssen, seien Sie nicht grausam, aber auch nicht allzu gnädig: Der Held (und sein Spieler) wusste, auf was er sich einließ, als er die Jagd auf die Seeschlange eröffnete. Auf der anderen Seite stellt diese Titanenschlacht eine gute Gelegenheit dar, dass der Gott eines geweihten oder tief gläubigen Helden in das Geschehen eingreift und ihn durch ein großes Wunder vor dem sicheren Tod bewahrt.

Im Wasser

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eben noch standest du schlagbereit an Deck. Im nächsten Augenblick sausen Otta und Seeschlange unter dir weg. Oben ist unten. Alles dreht sich rasend schnell um sich selbst. Dann kommt der See auf dich zugeschossen. Du schlägst hart auf. Kaltes Brackwasser dringt dir in Kleidung, Mund und Nase.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du spürst die ungläubigen Blicke der anderen, aber du hast keine Zeit zu grinsen. Dein Anlauf trägt dich bis zur Reling, der Sprung darüber hinaus. Schwer schlägst du auf dem Schlangenleib auf. Die Schuppen sind glitschig und nass, und du rutschst, rutschst immer weiter ab. Deine Hände suchen verzweifelt nach Halt. Du spürst, wie sich gewaltige Muskeln spannen, um dich abzuschütteln.

Besonders mutige Helden wollen womöglich versuchen, auf den Leib der Szint'Mur zu springen. Um nicht herunterzurutschen, brauchen sie einen Halt: Ein Auswuchs des Schlangenleibes, eine Harpune oder dergleichen. Jede Runde ist eine (meist erschwerte) *Körperbeherrschungs*-Probe nötig, um sich oben zu halten. Wenn die Schlange taucht, beach-

ten Sie, dass ein Held die Luft für nur AUx2 Sekunden ohne Probe anhalten kann, danach sind KO-Proben notwendig. Attacken sind auf dem Rücken nur in den Distanzklassen H und N möglich. Es ist möglich, mit entsprechenden Manövern (Gezielter Stich, Todesstoß etc.) gezielt Stellen zu attackieren, an denen der Schlangenleib weniger oder gar keinen RS hat. Spätestens nach dem dritten oder vierten Treffer wird die Szint'Mur sich allerdings um die Laus kümmern, die sich in ihrem Pelz verbissen hat.

DER VERSTEINERTE TROLL

Bei dem Findling von Eirbre handelt es sich um den versteinerten Leib des Trollschamanen *Gratschatonk*. Seine Magie wirkt lange über seinen Tod hinaus. Die Eirbrer vermochten es nicht, den Stein zu zerschlagen oder zu bewegen (dies können die Helden von einem der Überlebenden aus Wildwick oder Khorenas Bande erfahren), und selbst den Schlägen der Seeschlange hält der Menhir bisher stand. Allerdings hat sie noch nicht ihre ganze Kraft dagegen eingesetzt. Möglicherweise werden die Helden auf den Findling aufmerksam, wenn sie sehen, wie er einen Schlag der Seeschlange übersteht, ohne zu wanken. Oder ein aufmerksamer Beobachter (oder jemand, der sich an der Spitze des Findlings festklammert) entdeckt durch Zufall die verwitterten Gesichtszüge. Wenn die Helden erkennen, dass der Menhir unverrückbar ist, können sie versuchen, ein Harpumentau daran festzumachen, um die Schlange an die Leine zu legen. Allerdings ist dies ein lebensgefährliches Unterfangen, denn natürlich steht diese nicht still. Das Vertäuen erfordert mehrere Kampfunden (sowie *Schwimmen*-, *KK*- und *Fesseln*-Proben), in denen die Szint'Mur abgelenkt werden muss, damit sie dem Helden nicht das Seil mitsamt dem Arm entreißt. Einfacher ist es, erst das Tau festzumachen und dann die Harpune abzuschießen. Diese Taktik birgt jedoch das Risiko, dass die Seeschlange die *Sturmtrotzer* auf den Findling wirft, während Swafnildsson sie in Schussposition manövriert.

WEITERE SZENEN

☞ *Schiffsleck*: Wenn die *Sturmtrotzer* leck schlägt, muss sie abgedichtet werden. Um den Thorwalern die nötige Zeit zu verschaffen, müssen die Helden dafür sorgen, dass die Schlange das Schiff ein paar Minuten lang vergisst.

☞ *Verhedderte Taue*: Nach dem zweiten oder dritten Harpumentreffer kann es leicht geschehen, dass sich die Seile verheddern. Dadurch behindern sie die Schlange noch stärker; allerdings zerquetschen sie alles, was zwischen die Taue gerät. Wenn die Szint'Mur die Seile zufällig (oder zielgerichtet) um den Mast wickelt, müssen die Helden sie kappen, um ein Kentern zu verhindern.

☞ *Platsch*: Der wichtigste Gegenstand eines Helden landet im Wasser. Eine schwere Waffe, der Magierstab oder gar seine geliebte Hasenpfote, ohne die der Kampf nicht zu gewinnen ist ...

Wenn Sie den Helden weitere Hürden in den Weg stellen wollen:

☞ *Munitionstreffer*: Ein Angriff der Seeschlange trifft die Harpunen des *Walspießers* und zerstört die meisten davon. Die verbleibenden Geschosse landen im Wasser und müssen geborgen werden, bevor das Geschütz nachgeladen werden kann.

☞ *Ohne Kapitän*: Swafnildsson wird getroffen und geht ohnmächtig zu Boden. Schon schnappt die Seeschlange wieder nach der Otta. Kann einer der Helden das Steuer herumreißen und das Schiff aus der Gefahrenzone bringen?

☞ *Die Seeschlange will fliehen*: Das letzte Harpumentau reißt, die Szint'Mur ist frei. Je nachdem, wie stark sie verwundet ist, wird sie sich entweder mit neuer Wut auf die Otta stürzen oder das Weite suchen. Im letzten Fall muss der nächste Schuss des *Walspießers* treffen, oder alles war vergebens.

Wenn die Helden in Bedrängnis sind:

☞ *Opfermut*: Ein Thorwaler gibt sein Leben hin, um einen Helden vor dem sicheren Tod im Seeschlangenrachen zu bewahren.

☞ *Götterhilfe*: Ein tauchender Held in Bedrängnis findet im Traviaschrein von Eirbre eine Luftblase. Hier kann er sich verstecken, bis die Seeschlange fort ist.

☞ *Entsatz*: Vom Seeufer ertönt Kriegsgeschrei: Wenn die Helden der Bande geholfen haben, werfen sich Khorenas Banditen gegen die Seeschlange in den Kampf. Gleichzeitig treffen die Bewohner von Wildwick mit ihren Booten ein und verstärken die Reihen der Angreifer.

Wenn Sie einen cineastischen Spielstil pflegen:

☞ *Im Leib der Schlange*: Ein Held wird in einem Stück von der Seeschlange verschluckt. In ihrem Leib droht ihm Gefahr von quetschenden Muskeln, der ätzenden Magensäure, Holztrümmern und einem halb zersetzten, aber noch lebendigen Sumpfkraakenmolch.

☞ *Knotenschlag*: Ein todesmutiger Held mit einem Fluggerät kann versuchen, so geschickt vor der Seeschlange her zu fliegen, dass sie bei der Verfolgung einen Knoten in ihren eigenen Leib schlingt.

Gehen Sie zum Finale über, wenn die Szint'Mur noch etwa 150 LeP hat. Richten Sie es so ein, dass sie zu triumphieren scheint: Ihre vielen Wunden färben das schlammige Wasser rot, aber ihre Kraft ist ungebrochen, ihre Wut nicht erloschen, nur noch wilder geworden. Im Gegensatz dazu hält sich die verwüstete *Sturmtrotzer* nur noch mit gutem Willen über Wasser. Doch in diesem Moment gehen gleich zwei Versprechungen in Erfüllung.

DIE PROPHEZEIUNG VON GULLENBLAD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Seeschlange brüllt die *Sturmtrotzer* an, dass ihr die Hände auf die Ohren presst. Das widerwärtige Schuppenmaul schnappt nach dem Schiffsbug. Quietschend fahren ihre Zähne über Zwergenstahl, als sie den *Walspießer* aus seiner Verankerung reißt und wie einen Kieselstein von sich schleudert. Ein Thorwaler stürmt ihr entgegen, aber sie fegt ihn über Bord, wie man eine Fliege fortwedelt. Dann schnappt sie nach dem Vorderstevan und zermalmt den geschnitzten Drachenkopf mit einem einzigen Biss. Es ist, als wolle die Seeschlange euch zeigen, dass sie gewonnen hat. Wie ihre Fratze über dem Bug hin und her pendelt, sieht es aus, als sei der Drakkar die längste Zeit ein Drachenschiff gewesen.

In diesem Moment erfüllt sich die Prophezeiung von Rangold dem Späten. Der Drakkar ist zum Skeidh geworden, das Drachen- hat sich in ein Schlangenschiff verwandelt. Rangolds Orknase blitzt golden unter einem Sonnenstrahl auf und ruft den Helden seine Worte in Erinnerung. Auch Kapitän Swafnildsson erkennt, was die Stunde geschlagen hat und ruft: „Nehmt Gullenblad, bei Swafnir, und erschlagt diese Natter!“

Falls kein Held mehr stehen kann, führt Rasmina die Axt in ihrem allerletzten Kampf. Spannender ist es natürlich, wenn einer der Helden die Axt aus dem Vordersteven zieht und damit die Schlange attackiert.

Gullenblad

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Müelos ziehst du die goldene Axt aus dem Holz. Neue Kraft strömt durch deinen Leib, und dein Mut wankt nicht, als du den Blick der Schlangenaugen erwidert. Als du zum Schlag ausholst, hörst du tiefen, dröhnenden Gesang. Ein bärtiger Hüne steht neben dir, durchscheinend wie ein Nebelhauch, aber mit Kampfeslust in den Augen. Du kämpfst nicht allein: Rangold steht dir bei.

Gullenblad (Orknase)

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	WM	DK
IW+7	12/2	100	100	2	+1/0	N

Talent: *Zweihand-Hiebaffen* (ab KK 14 auch *Hiebaffen*)

Besonderheiten: Bei einhändiger Führung (ab KK 14) hat die Waffe KK/TP 13/3. Die güldene Klinge frisst sich wie ätzendes Goldwasser in den unheiligen Leib der Schlange. Jeder SP verursachende Treffer richtet zusätzlich einen Folgeschaden von 1 SP je KR für W6 KR an. Außerdem ist dadurch die Wundschwelle der Szint'Mur für Treffer mit Gullenblad um 5 gesenkt.

Zusammen mit der Waffe erscheint vor den Augen der ehrfürchtig und abergläubisch staunenden Thorwaler der Ottajasko-Gründer und Erbauer der *Sturmtrotzer* Rangold Garheldsson, oder vielmehr der geisterhafte Leib seiner Gefesselten Seele. Seine Erscheinung hat mehrere Auswirkungen:

- ☞ Die *Schreckgestalt I* seiner Erscheinung richtet sich durchaus gegen die Rangolder, die die nächsten KR nur ängstlich und zögernd agieren.
- ☞ Rangold verfügt über *Körperlosigkeit II*, weshalb ihm keinerlei körperlichen Angriffe schaden.
- ☞ Dennoch scheint seine Geistergestalt die Szint'Mur regelrecht in seinen Bann zu schlagen. Sie wird die nächsten 2W6 KR nur gegen ihn agieren und sie zu töten versuchen, ihr Maul fährt aber jedes Mal nur durch den körperlosen, schallend aus Borons Hallen lachenden Rangold hindurch.
- ☞ Seinerseits kann der Geist auch keinen Schaden verursachen, unterstützt jedoch den Träger Gullenblads mit Warnungen oder kurzzeitiger Übernahme der Waffe (jeder Patzer des Trägers wird automatisch in eine mit +8 gelungene

Aktion umgewandelt und er steigert die INI des Trägers um W6 für ebenso viele KR).

☞ Mit einem Blick zum Träger der Waffe und einem „Bereit?“ wirft er sich plötzlich ins Maul der herabschnellenden Schlange. Für die nächsten W6 KR ist sie durch ihn besessen, greift nicht mehr an und präsentiert sich förmlich allen Angreifern auf dem Silbertablett (keine PA mehr, AT gegen sie um 3 erleichtert).

☞ Zuletzt, wenn sich die Seeschlange wieder um andere Helden kümmert, opfert er sich und wirft sich vor einen Helden, der sonst eine schwere, eventuell sogar tödliche Wunde erlitten hätte. Mit einem „Das Wohl!“ verendet er in ihrem Maul und rettet dem Axträger das Leben.

DAS VERSPRECHEN DES FLUSSVATERS

Der Vierzack Tetoros

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dann schreckt die Schlange mit einem Mal kreischend zurück. Ihre Augen scheinen geblendet, und tatsächlich seht ihr neben dem Schiff im Wasser ein Leuchten. Ihr vermeint unter der Oberfläche direkt in den hell erleuchteten Festsaal des Flussvaters zu blicken. Eine blaue Gestalt schwimmt aus dem Saal nach oben an die Oberfläche. Das ist Ector vom Blauen Stein, und er bringt Tetoros! Endlich kommt die versprochene Hilfe des Flussvaters!



Das Licht lenkt die Szint'Mur kurzzeitig (wie ein BLITZ DICH FIND) für 3 KR ab und macht sie handlungsunfähig, dann ist sie wieder kampfbereit. Genug Zeit, um sich den Vierzack von Ector zuwerfen zu lassen, während dieser selbst den Helden anerkennend zunickt und ein korallenblaues Schwert führt.

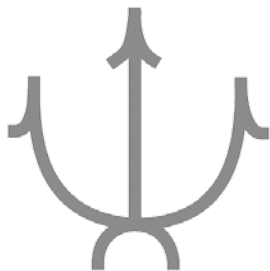
Tetoros („Vierzack“)

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	WM	DK
1W+7	13/2	120	200	0	+2/-1	NS

Talent: Speere oder Infanteriewaffen

Besonderheiten: Gegen Geschöpfe Charyptoroths (auch die Szint'Mur) richtet der Vierzack 2W+7 TP an. Der Träger im Kampf gegen die Seeschlange erhält automatisch die *Waffenmeisterschaft* in der Waffe. Zudem können die *Angriffs-Manöver Festnageln, Gezielter Stich, Sturmangriff* und *Todesstoß* vom Träger auch ohne die entsprechende SF angewandt werden und haben volle Wirkung gegen die Szint'Mur. Die Fähigkeit *Speißgespann* ist auf Tetoros ebenfalls anwendbar.

Seite an Seite mit Ector vom Blauen Steine (Werte siehe Seite 62) kämpfen die Helden nun bis zum letzten Blut gegen das Ungetüm. *Tetoros* reißt tiefe Wunden in den Schuppenleib. Mit der geballten Unterstützung Ectors und Rangolds sollte es den Helden gelingen, die Seeschlange zu besiegen.



Die Schlange stirbt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tetoros ist ein stählerner blauer Blitz, der auf die Stirn der Schlange zufährt und darin versinkt, und Gullenblads Axtblatt lässt die Schlange vor Schmerz kreischen. Ihr Schrei lässt beinahe eure Schädel bersten! Ihr spürt es mehr, als dass ihr es hört, wie die Wut aus ihrem Gebrüll verschwindet, bis nur noch Schmerz darin ist. Blutiger Schaum steht der Szint'Mur vor dem Maul. Ihre Augen brechen. Noch einmal erhebt sie ihren Leib aus den Fluten, das letzte Aufbäumen eines Wesens, das seinen Tod nicht anerkennen will. Dann verlässt sie die Kraft. Der tote Körper fällt wie ein Stein ins Wasser. *Tetoros* löst sich im gleichen Moment in flüssiges Metall auf. Seine Aufgabe ist erfüllt.

DIE NACHWEHEN DES KAMPFES

In den Siegestaumel mischt sich Trauer über die Verluste. Zahlreiche Thorwaler sind tot oder verwundet; möglicherweise haben sogar einige Helden das Zeitliche gesegnet. Kapitän Swafnildsson hat in jedem Fall überlebt. Nach der Reparatur des Schiffes sorgt er für ein angemessenes Begräbnis der Gefallenen.

Früher oder später wagen sich die ersten Sumpfbewohner nach Eirbre, vom Todesschrei der Seeschlange angelockt. Tlutash, die Wildwicker und neugierige Sumpfpiraten staunen nicht schlecht, als sie vor der toten Seeschlange und ihren stolzen Bezwingern stehen.

Wenn diese Trophäen einsammeln wollen, eignen sich vor allem die Seeschlangenzähne. Darüber hinaus kann ein fähiger Rüstungsmacher aus der dicken Schuppenhaut des Seeschlangentrümmers einen Panzer herstellen.

Wegen der Schäden am Schiff geht die Rückfahrt allerdings entsprechend langsam vonstatten.

RÜCKKEHR ПACH HAVENA

Am dritten Tag nach der Schlacht fährt die Otta in den Hafen von Havena ein. Die frohe Kunde ist den Seeschlangenbezwingern vorausgeeilt, und Havena bereitet ihnen einen triumphalen Empfang. Die Stadtkinder spielen nur noch „Thorwaler und Seeschlange“, und entlang des Flussufers bestaunen die Menschen den Kopf des Monstrums, der im Bug der ramponierten *Sturmtrotzer* thront.

Am geschmückten Kai stehen die versammelten Honoratioren der Stadt, darunter Graustein, Vilai ni Vecushmar und der Stadtvogt Havenas, *Ardach Herlogan (Großer Fluss 171)*. Ein Seemannschor stimmt „Havena, widerstehe“ an, als Kapitän Swafnildsson an Land geht. Die Stadtoberen klopfen ihm auf die Schulter und freuen sich lautstark darüber, dass ihre großzügige Unterstützung den Erfolg seiner Mission erst ermöglichte.

VILAI'S ENDE

DIE SPUR

Dank der Gegenstände, die sie bei Berineo gefunden haben, sind die Helden in der Lage, die Hohepriesterin des Charyb'Yzz-Kultes zu identifizieren und diese Bedrohung für Havena endgültig zu beseitigen. Falls sie noch nicht selbst darauf gestoßen sind, machen Sie sie bei der feierlichen Begrüßung in der Öffentlichkeit auf die auffälligen Knöpfe Vilais aufmerksam. Dies sollte den Helden ihre Verbindung zum Kult endgültig klarmachen.

Andernfalls ist der Knopf so auffällig, dass sie den Perlmutter schnitzer *Erram* ausfindig machen können, der ihn anfertigte. Erram verweist die Helden an die Schneiderin *Sanail*, die sich wiederum erinnert, die Plättlingsknöpfe auf ein teures Wams aufgenäht zu haben. Die Käuferin: Handelsherrin Vilai ni Vecushmar.

Ein anderes Mittel sind spezielle druidische Zauberkenntnisse. Sollte Ihre Gruppe über solche Möglichkeiten verfügen, kann sie die ehemalige Besitzerin der Haarlocke aufspüren.

IN DIE ENGE GETRIEBEN

Wenn die Helden Vilai als Hohepriesterin des Kultes identifiziert haben, gilt es zu handeln. Ihr Einfluss als langjährige Ratsherrin und unbescholtene Bürgerin steht gegen das Wort der Helden der Stunde, die die Seeschlange getötet haben. Vilai ahnt wahrscheinlich noch nicht, dass sie enttarnt wurde und wagt für den Moment auch keine Schritte gegen die Helden, da diese zu sehr im Licht der Öffentlichkeit stehen. Die Überraschung ist also auf Seite der Helden. Es gibt nun eine Reihe von Möglichkeiten:

Weitere Nachforschungen:

Falls die Helden zunächst noch weitere Beweise suchen wollen, müssen sie feststellen, dass Vilai ihre Spuren gut verschleiert hat. Ihre Kutten und einfachen Ritualgegenstände bewahrt sie in einem kleinen Schuppen am Hafen auf. Er gehörte der (im Sumpf getöteten) Fischerin Neelke und weist keine Verbindung zu Vilai auf. Anders verhält es sich mit dem Tagebuch, das sie in einem Geheimfach in ihrem Schreibtisch im Kontorhaus aufbewahrt. Durch einen Einbruch kann man eventuell an die seitenlangen Flüche und Verwünschungen gegen jeden göttertreuen Havener gelangen, die in ihrer Handschrift verfasst sind. Allerdings entzündet sich die Tinte von selbst, sobald helleres Licht als Kerzenschein darauf fällt. In einem Prozess gegen sie, der nur vom Rat der Stadt geführt werden kann, wird sie diesen Umstand nutzen und versuchen, das Tagebuch dem Licht preiszugeben.

Öffentliche Anschuldigung:

Die Helden haben genug Beweise gegen Vilai und möchten sie öffentlich anklagen. Ob bei der feierlichen Begrüßung direkt oder zu einem späteren Zeitpunkt, im Moment der Anklage wird die Stadt hin- und her gerissen sein. Vilai wird vorerst noch von ihren Wächtern und auch von der (sichtlich verunsicherten!) Stadtgarde geschützt und wird versuchen, schnellstens in ihr Haus zu gelangen, wo sie alle gut versteckten potentiellen Beweise umgehend verbrennen wird. Danach wird sie die Stadt verlassen und später erneut zuschlagen (siehe Abschnitt **Vilais Rache**). Geben Sie den Helden aber eine Chance, sie aufzuhalten: Sei es durch Überzeugen der Massen (*Überzeugen*-Probe), durch das Erwähnen von Umständen, die zum festhalten Vilais berechtigen (*Rechtskunde*-Probe) oder durch andere Wege – man kann sie von den eben noch schützenden Stadtgardisten auch stattdessen in Gewahrsam nehmen lassen. In diesem Fall kommt es zum Prozess.

Prozess

Zunächst gilt es, sie lange genug festzuhalten, bis man sich des Falls annimmt. Wenn die Helden nicht zur Eile drängen oder persönlich den Kerker bewachen, kann sich Vilai durch Stadtgardisten im Kult in der ersten Nacht befreien. Sie wird die Stadt verlassen und es kommt zu **Vilais Rache**. Kommt es aber tatsächlich zu einer Anschuldigung, wird bei einem so hochrangigen Mitglied der Gesellschaft der Prozess nur vom

Rat der Stadt persönlich durchgeführt. Die Mitglieder handeln und urteilen aus verschiedenen Motiven heraus: Einige glauben nicht an die Schuld Vilais und ignorieren alle Beweise der sozial eventuell weit unten stehenden Helden, andere wollen ihre Handelsinteressen mit und Abhängigkeiten von Vilai wahren und plädieren deshalb auf ihre Unschuld, weitere wiederum glauben den Helden bzw. deren Beweisen oder haben Interesse, ihre Konkurrentin loszuwerden und handeln deshalb aus den falschen Gründen gegen Vilai. Lassen Sie zunächst die Ratsherren die Befragung beginnen, dann beschreiben Sie folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Draußen vor dem Raum der Ratsherren erklingt Gemurmel und Geraune. Ihr wisst, dass dort das Volk Havenas auf das Urteil wartet. Warum aber steigt der Geräuschpegel so stark an? Ein Ratsherr versucht seine Befragung Vilais lauter fortzuführen, aber die Stimmen draußen sind zu ablenkend. Mit einem Mal fliegen die Flügeltüren des Saals auf und eine Person in weißem Gewand mit goldenem Ornat steht in der Tür. Eine donnernde, Ehrfurcht einflößende und befehlsgeübte Stimme ertönt aus der Kehle des Mannes: „Wie kann der weltliche Rat Havenas es wagen, das Verbrechen der Paktiererei und Ketzerei ohne die heilige Kirche des Praios richten zu wollen!?“

Schon zu Beginn der Verhandlung dringt der Wahrer der Ordnung *Praiosson Greiffas* in den Saal, der mit vollem Recht seinen Ausschluss vom Verfahren anprangert und nun die Zügel an sich reißt. Selbst die mächtigen Ratsherren wagen es nicht, sich ihm zu widersetzen. Die Helden mögen aufgrund ihrer Erfahrungen mit der Praios-Kirche nun mit einer Verdrehung von Tatsachen und ähnlichem rechnen, tatsächlich aber wird der Geweihte die Aussagen der Helden sehr objektiv und genau zur Kenntnis nehmen und fair beurteilen. Binden Sie die Helden und deren gesammelte Beweise in seine Wahrheitsfindung mit ein. Weiterhin wird er entsprechende Liturgien der Praios-Kirche (**URISCHARS ORDNERENDER BLICK**) anwenden. Und was viele nicht glauben können, tritt ein: Der Praios-Geweihte fügt scheinbar zusammenhanglose Indizien und Zeugenaussagen zu Tage, die, wenn sie miteinander verknüpft werden, ermordete und verschwundene Personen mit dem Kontor Vecushmar in Verbindung bringen. Unregelmäßigkeiten in Vilais Büchern kommen hinzu. Sie haben also die Gelegenheit, die Praios-Kirche als die der Gerechtigkeit dienende Institution darzustellen, die sie ist.

Kampf gegen Vilai

Mancher Held will statt eines Prozesses kurzen Prozess mit ihr machen und den Überraschungseffekt für sich nutzen. Ein gezielter Stich im Getümmel oder ein offenes Ziehen der Waffe und Stellen Vilais führt zu einem Kampf mit ihr und gegebenenfalls ihren Beschützern. Gestalten Sie in diesem Fall ein spannendes Finale, bei dem Vilais versucht, andere für sich kämpfen zu lassen: Ihre Leibgarde, Kultisten aus der Reihe der Zuschauer, die heimlich ins Geschehen eingreifen

etc.. Schließlich aber wird Vilai unterliegen und unter einem letzten Fluch getötet oder gefangen genommen werden (siehe **Prozess**).

Natürlich wird nach erfolgreichem Kampf der Held zunächst eingesperrt. Man wird allerdings auch ihr Haus durchsuchen und dadurch Beweise gegen sie finden, worauf der Held freigelassen und wieder als Held gefeiert wird.

Mord an Vilai

Ein subtileres Vorgehen wie z.B. ein Mordanschlag an Vilai in deren Kontor. Womöglich will man sie mit ihrem eigenen Gift oder einem Dolchstich töten. Zwar ist ihr Kontor bewacht, aber durch eine nächtliche Aktion geschickter Helden ist dieser Schutz nicht unüberwindbar. Gestalten Sie in diesem Fall einen spannenden Einbruch mit Leibwächtern, Wachhunden, *Schleichen-* und *Klettern*-Proben. Hat Vilai Grund zur Annahme eines solchen Vorgehens (bedenken Sie ihr Informationsnetzwerk in Havena), finden die Helden statt der Kultherrin nur eine Nachricht vor. Ihr Wortlaut: „*Sucht mich auf dem Delfinplatz*“. Weiter geht es in diesem Fall unter **Vilais Rache**. Ist sie hingegen ahnungslos, gönnen Sie den Helden den Erfolg.

Und lassen Sie die Aktion gelingen. Die Nachricht ihres Todes wird sich schnell verbreiten. Fast genauso schnell wird nach ihrem Tod herauskommen, dass man in ihrem Haus Beweise gegen sie gefunden hat, die sie als Herrin des Charyb'Yzz-Kultes entlarven. Es wird in diesem Fall nicht einmal unbedingt ein Zusammenhang zu den Helden hergestellt.

Je nach Vorgehen der Helden beim Stellen Vilais wurde sie entweder bereits von den Helden getötet, öffentlich hingehängt oder versucht an Bord der Karavelle *Elidasfeuer* aus der Stadt zu fliehen und wird bald darauf einen Racheversuch an den Helden unternehmen.

VILAIS HINRICHTUNG

Falls es zur Hinrichtung Vilais kommt, lesen Sie den Spielern folgendes vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Praios-Geweihte hat die harte Strafe des Ertränkens für Vilai verhängt, und so wartet die halbe Stadt am Platz vor dem Efferd-Tempel auf die Hinrichtung. Gebrochen wird die einst stolze Ratsherrin unter Flüchen und Beschimpfungen vorgeführt. Noch einmal wird die Anklage verlesen, dann sperrt man Vilai in einen Käfig. Voller Hass blickt sie in die Menge. Einige Menschen weichen zurück. Das Gemurmel der Frau nimmt an Lautstärke zu, während der Käfig langsam und für alle sichtbar ins Wasser gelassen wird. Vor allem aber scheint es Worte zu formen, die aus einer fremdartigen Sprache zu stammen scheinen. Ein dunkler Schatten ist unter Wasser zu sehen. Was geht hier vor? Der Käfig ist schon fast im Wasser, da brüllt sie laut aus: „Mein Leben lang habe ich gewünscht, dass Er und ich uns einst begegnen wür-

den. Heute ist es soweit. Ihr alle dürft meine Zeugen sein, wenn der vielarmige Schrecken seine Absicht enthüllt. Ich rufe Dich, Yo'Nahoh! Verbünde Dich mit mir!“ Sie sinkt in die Fluten. Im nächsten Moment ist ein Tosen unter Wasser zu hören, dann Stille. Kein Schatten mehr im Wasser – und kein Käfig. Was immer dort war, hat sie an sich gerissen. Sicher in die tiefsten Tiefen der Niederhöllen. So jedenfalls hofft ihr es.

Tatsächlich hat sich Yo'Nahoh wohl die Seele der Kultistin gegriffen. Die erhoffte Verbündung fiel für die gescheiterte Vilai aber ganz offenbar aus. Ihre Herrin Charyb'Yzz scheint Versagen nicht zu belohnen. Das nächste Ereignis ist das Eintreffen der Thorwaler in Kapitel 5.

VILAIS RACHE

Sollte Vilai fliehen können, wird sie kurz darauf heimlich wieder in die Stadt gehen und die Helden nach ihren Bedingungen stellen wollen. Sie werden eine Nachricht mit dem Inhalt „*Sucht mich auf dem Delfinplatz*.“ zugesteckt bekommen. In der folgenden Nacht wird sie dort warten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr starrt hinaus in die wallende Finsternis. Eine Stimme wabert durch die Schwaden zu euch herüber, bildet lästerliche Worte in einer verbotenen Sprache, die euch selbst hier am Kai erschauern lässt. Der Nebel über der Unterstadt glüht im Widerschein von kaltem Licht. Keine Fackel und keine Laterne dieser Welt erzeugen einen solchen Farbton.

Die Hohepriesterin der Charyb'Yzz gibt sich keine Mühe mehr, ihr Versteck zu verheimlichen. Euch ist es nur recht. Dort draußen hat ihre Herrschaft begonnen. Dort draußen werdet ihr sie beenden.

Die Helden müssen Vilai nun gegenüber treten. Eventuell mitgebrachte Gardisten schlottern vor Angst, jeder andere Havener würde auf dem Weg ins Herz der verfluchten Unterstadt vermutlich der Schlag treffen. Wenn die Helden darauf bestehen, können sie aber einige Rangolder als Rücken- deckung gewinnen.

Die Bootsfahrt durch den Nebel zehrt gehörig an den Nerven. Ansonsten bleibt sie ereignislos. Das kalte Leuchten führt die Helden wie ein Signalfeuer zum Delfinplatz, dem Standort des alten Efferd-Tempels.

Knietiefes Wasser plätschert gegen die Ruinen des Tempels. Er ist völlig zerstört, nur der Torbogen und ein paar Mauerreste ragen noch in den Nebel. Jemand hat die Reliefs zerschlagen, die Säulen mit Blut beschmiert und den Altar entweiht. Dies ist kein Efferd-Heiligtum mehr, sondern eines der Charyb'Yzz. Hier versammelten sich die Kultisten, und hier führt die einzige, die von ihnen noch übrig ist, ihre letzte verzweifelte Tat aus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Hohepriesterin der Charyb'Yzz steht hoch aufgerichtet vor dem geschändeten Altar und intoniert unaussprechliche Worte. Hinter ihr glüht das Wasser. Schattenhaft ist etwas Gewaltiges in der Tiefe zu erkennen, dessen Tentakel das Wasser zum Brodeln bringen.

„Ich habe lange auf diese Nacht gewartet.“ Hass verzerrt Vilais Gesicht. „Mein Leben lang habe ich gewusst, dass Er und ich uns einst begegnen würden. Heute ist es soweit. Ihr dürft meine Zeugen sein, wenn der vielarmige Schrecken seine Absicht enthüllt. Ich rufe Dich, Yo'Nahoh! Verbünde Dich mit mir!“

Wer nun ein weiteres großes Finale erwartet (wohl allen voran Vilai selbst), wird enttäuscht. Zwar bebzt die Erde, Wellengang kommt auf, das Wasser beginnt zuschäumen und ein gewaltiger Tentakel erhebt sich aus dem Wasser. Das einzige Opfer ist aber die offenbar in Ungnade gefallene Vilai. Sie hat versagt, ihr Kult ist durch ihre Unvorsichtigkeit und die Helden aufgedeckt. Mit einem Kreischen wird sie in die Tiefe gezogen und findet ihr Ende. Zahlreiche Zeugen konnten beobachten, was geschah. Spätestens jetzt zweifelt niemand mehr daran, dass Vilai mit dämonischen Kräften im Bunde war und dass die Helden sie aufgehalten haben.

DER BESIEGELTE PAKT

Im Alten Efferd-Tempel eröffnet Graustein den Helden, dass Lata ihm den Wunsch des Flussvaters übermittelt hat, den Streit mit Juralas Nachfahren für alle Zeiten beizulegen. Die Helden und Swafnildsson wissen, was zutun sei. Die kleine Gruppe macht sich auf den Weg hinunter in die Höhle der Drachenschildkröte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Geräusch von tropfendem Wasser hallt von den Wänden der Kaverne wider. Die Luft schmeckt nach Schildpatt und Salzwasser. Seit Minuten ruht Latas Blick unverwandt auf euch. Sie hat den Kopf auf die Vorderbeine gelegt, und ihre schildgroßen Augen halten euch nur wenige Manneslängen vor euch in ihrem Bann. Ihr Blinzeln erstreckt sich über drei Atemzüge. Bilder von Menschen, Elfen, Zwergen und noch viel älteren Wesen erscheinen in euren Köpfen und zeigen euch, wie diese Völker einander Versprechen geben. Ihr fühlt, dass der Pakt mit dem Flussvater nun endgültig besiegelt werden soll und Lata euch dies vermitteln will.

Swafnildsson scheint die gleichen Bilder zu sehen und tritt ohne Zögern vor Lata. Ihr seht, wie sich langsam erneut der Strudel im See der Höhle zu bilden beginnt.

„Mein Volk wird das Recht den Fluss zu befahren in Ehren halten, so lange man meiner gedenkt“, sagt Tor-

ben Swafnildsson. „Ich werde zum Hof des Flussvaters gehen. Ich werde ihm als Wächter und als Unterpfand dienen. Wenn mein Volk den Pakt verrät, verrät es auch mich und jene, die nach mir folgen. Das ist meine Bestimmung.“

Swafnildsson wird scheint zum ersten Mal mit sich selbst im Reinen zu sein. „Vergesst mich nicht“, sagt er zu euch gewandt und lächelt dabei. Ein letzter Händedruck, dann taucht er in den schneller werdenden Strudel hinein.

DAS ERREICHTE

Indem sie die Szint'Mur erschlugen, haben die Helden eine große Bedrohung für Havena, Albernia und das Meer der Sieben Winde beseitigt. Ihnen ist es zu verdanken, dass die Menschen in der Muhrsape und im Flussdelta wieder sicher sind. Sie werden entsprechend von der Kronverweserin geehrt und erhalten die versprochene Belohnung: 200 Golddukataten für jeden Helden, dazu eine Waffe nach Wahl aus der Sammlung ihres Gatten Cuano. Verwenden Sie dabei die *Regeln für Besondere Waffen (WdS 184 ff.)* und setzen Sie die Werte besonders guter Waffen aus der Sammlung um etwa 3 Punkte besser an als gewöhnliche Waffen. Es kann sich um extra TP sowie verringerten BF handeln, ebenso um erhöhten WM oder INI Wert bzw. FK-Wert sowie einen günstigeren TP/KK. Swafnildssons Mannschaft wird ebenfalls mit Gold bedacht, der Kapitän selbst verzichtet angesichts seines Schicksals auf seinen Anteil und verteilt ihn unter der Mannschaft.

Darüber hinaus bedeutet der Tod der Seeschlange, dass das Reich des Flussvaters zur Ruhe kommt und seine Kraft nicht mehr strapaziert ist. Die Pforte des Grauens in Havena bleibt geschlossen.

Der zweite große Erfolg der Helden ist die Vernichtung des Charyb'Yzz-Kultes. Sie haben den Geheimbund nicht nur zerschlagen, sondern dessen Hohepriesterin die Maske vom Gesicht gerissen. Ohne Vilai ni Vecushmars Enttarnung wäre der Sieg unvollständig geblieben. So jedoch haben die Helden Havena von der Schlange an ihrem Busen befreit. Der Kult wird in seiner jetzigen Struktur vernichtet. Wer aber das Wesen der Herrin der Nachtblauen Tiefen kennt, weiß, dass abgeschlagene Fangarme ihrer Wesen schon oft stärker wieder nachwachsen. Und schließlich haben die Helden aventurische Geschichte geschrieben. Sie gehören zu den wenigen Sterblichen, die je dem Flussvater begegneten, und sie haben dazu beigetragen, den Jahrtausende alten Fluch des Flussvaters vom Volk der Thorwaler zu nehmen. Ohne ihre Hilfe wäre Jurgas Plan vom Überfall auf Elenvina schon im Vorfeld gescheitert. Die Oberste Hetfrau weiß sehr genau, wie viel sie ihnen verdankt.

DER MÜHEN LOHN

Diese beiden Erfolge sind **400 Abenteuerpunkte** wert. Dazu erhalten die Helden **Spezielle Erfahrungen** in *Orientierung*, *Wildnisleben* und *Belagerungswaffen*.

FÜR RUHM UND BEUTE!

Nach dem Sieg über die Seeschlange und der Zerschlagung des Kultes ist der Fluch des Flussvaters endgültig von den Thorwalern genommen. Damit steht der Kaperfahrt nach Elenvina nichts mehr im Wege.

Das folgende Kapitel dreht sich um die Fahrt nach Elenvina und den Überfall der Nordleute auf die reiche Herzogenstadt. Im Vorfeld müssen die Helden noch eine wichtige Entscheidung treffen: Sind sie für oder wider die Thorwaler? Je nach ihrer Einstellung zu Reich, Recht und Moral können sie sich entweder begeistert beteiligen, zögerlich zustimmen, um Schlimmeres zu vermeiden oder offen gegen die ehemaligen Kampfgefährten agieren. Ein Faktor in der Entscheidung ist auch das Verhältnis der Helden zu Swafnildsson und seiner Mannschaft. Wenn sie erkennen, dass die Rangolder sie von Anfang an belogen haben, fühlen sie sich möglicherweise verraten und verkauft. Für Helden mit ausgeprägtem Ehr-

gefühl mag dieses Gefühl schwerer wiegen als die Tatsache, dass sie und die Thorwaler eben noch Seite an Seite dem Tod ins Auge blickten.

Wie schon in der Einleitung erwähnt, sollte die Helden-Gruppe sich möglichst geschlossen für eine Seite entscheiden. Falls Sie befürchten, dass ein Held sich gegen den Rest der Gruppe stellen wird, sollten Sie rechtzeitig auf seine Loyalität einwirken. Sie können ihn zum Beispiel in eine Romanze mit einem Mitglied der Rangolder verwickeln, um ihn auf die Seite der Thorwaler zu holen. Wenn Sie ihn stattdessen gegen die Nordleute aufbringen wollen, dann verstärken sie das Gefühl des Verratenseins durch persönliche Abneigungen gegen einzelne Rangolder.

Der weitere Verlauf des Kapitels geht auf beide Möglichkeiten ein. Für welche Seite der jeweilige Abschnitt von Interesse ist, finden Sie in Klammern hinter den jeweiligen Überschriften.

AUF DEM GROßEN FLUSS

Der erste Teil der Kaperfahrt ist die Reise nach Elenvina. Sie bereitet entweder den Vorstoß der Thorwaler vor oder wird zu einem Wettlauf gegen die Zeit, um die Herzogenstadt zu warnen und gegen den Angriff zu wappnen.

EINE WICHTIGE ENTSCHEIDUNG (THORWAL / ELEPVINA)

Nachdem Kapitän Swafnildsson seine Wacht im Reich des Flussvaters angetreten hat, übernimmt der Navigator Waskan Winddeuter die Führung der Sturmtrotzer. Er soll die Aufgabe der Otta vollenden und sich schließlich am Rande der Muhrsape mit Jurgas Schiff treffen. Zwei Wochen später soll die Kaperflotte den Großen Fluss hinauffahren, um reiche Beute zu machen.

Wie viel Zeit bis zu diesem Treffen noch bleibt, überlassen wir Ihnen – je nachdem wie angeschlagen ihre Heldengruppe oder das Schiff sind und ob die Thorwaler schon einen Lotsen durch die Deltasümpfe finden konnten. Wir empfehlen, nicht mehr als eine oder zwei Wochen verstreichen zu lassen, um unnötige Längen zu vermeiden.

Höchstwahrscheinlich hat Swafnildsson die Helden bereits ins Vertrauen gezogen. Wenn nicht, so wird Waskan das an dieser Stelle auf jeden Fall nachholen, beziehungsweise an dieser Stelle noch einmal versuchen, sie für das Unternehmen zu gewinnen. Dabei vertrauen die Nordleute keineswegs darauf, dass ihnen die Unterstützung der Helden sicher ist: Schon einige Tage zuvor ist *Froedi Friggbaerson* (*1002 BF, 1,78 Schritt, schwarze Haare, schlaksig, Meister der Runenmagie) von der Runajasko in Olport eingetroffen, der die Voraustruppe bei den Vorbereitungen für die Kaperfahrt unterstützen soll. Seine erste Aufgabe ist einfach und wichtig zugleich. Er soll die Be-

sprechung heimlich beobachten und die Helden im Falle einer Ablehnung mit einem SOMNIGRAVIS belegen. Sobald sie im magischen Schlaf liegen, wird ihnen weiteres Schlafmittel eingeflößt, um sie ungestört transportieren zu können. Etliche Mannschaftsmitglieder der Sturmtrotzer fühlen sich äußerst unwohl dabei, derartig mit den Kampfgefährten umzuspringen, doch ist allen klar, dass sie es auch nicht riskieren können, ihre Fahrt aufliegen zu lassen.

AUSGESETZT! (ELEPVINA)

Wenn die Helden mit brummenden Schädeln erwachen, finden sie sich auf einer kleinen Insel inmitten der Muhrsape wieder. Weit und breit ist keine Menschenseele zu erblicken. Nur der Sonnenstand verrät, dass eine ganze Menge Zeit vergangen sein muss. Tatsächlich sind es drei Tage, was aber erst später zu erfahren ist. In der Nähe der Helden findet sich ihre persönliche Ausrüstung und Proviant für eine Woche. Ein kurzes Schreiben Waskans liegt obenauf:

*Freunde, es tut uns leid, euch so behandeln zu müssen, doch hat Swafnir bestimmt, dass unsere Wege sich hier trennen. Versucht nicht, uns aufzuhalten, anderenfalls würden wir uns als Feinde wieder sehen!
Swafnir mit euch!*

Die Nordleute haben die Helden in den Tiefen der Sümpfe ausgesetzt, um sie so daran zu hindern, ihre Pläne zu durchkreuzen. Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, von dem kleinen Eiland zu entkommen:

☞ Am Ufer liegt genügend Treibholz, um daraus ein kleines Floß für die Helden zu bauen. Dafür müssen 60 TãP* aus *Holzbearbeiten*-Proben angesammelt werden. Jede Probe dauert eine Stunde und kann maximal von drei Helden gleichzeitig abgelegt werden. Mit dem Floß (*Boote fahren*) lässt sich Havena in fünf Tagen erreichen.

☞ Mit vier erfolgreichen *Schimmen*-Proben +5 ist es möglich, das trübbraune Wasser des großen Flusses zu überwinden und zu einer größeren Insel im Norden zu gelangen. Dort ist in der Nähe einer verfallenen Hütte unter einigen Büschen ein alter Schmugglerkahn versteckt, der sich mit 10 TãP* in *Holzbearbeitung* wieder flott machen lässt. Der Kahn ist alt und klapperig, bringt die Helden allerdings in vier Tagen zurück in die Hauptstadt Albarnias (*Boote fahren*).

☞ Eventuell verfügen die Helden über magische oder karmale Mittel, sich aus ihrer misslichen Lage zu befreien – zum Beispiel mittels TRANSVERSALIS. Allerdings ist Havena mehr als 50 Meilen entfernt. Auch ein Hexenbesen kann unschätzbare Dienste dabei leisten, Hilfe zu finden und herbeizuholen.

☞ Vielleicht haben die Helden im Reich des Flussvaters Freunde unter den Neckern oder Biestingern gewonnen, die sie herbeirufen können, um ihnen zu helfen.

☞ Spätestens nach zwei Tagen treibt das Floß des Geoden *Emmeran* (uralt, Muscheln, Steine und anderes Treibgut im grauen (Bart-)Haar) (siehe *Vater der Fluten*, Seite 69f.) an dem Eiland vorüber. Der alte Zwerg ist keineswegs erstaunt, die Helden hier zu finden, denn immerhin ist er der Gesandte des Flussvaters, der ihn höchstselbst hierher beordert hat. Mit seinem Floß bringt er die Ausgesetzten in vier Tagen nach Havena zurück.

Spätestens nach einer Woche sollten die Helden wieder in Havena eintreffen. Damit bleiben ihnen zwischen vier und sieben Tagen, bis die Flotte der Thorwaler die Beutefahrt auf dem Großen Fluss beginnt.

IM ZEICHEN DES WALS (THORWAL)

Sollten die Helden sich für die Seite der Nordleute entschieden haben, werden sie die Sturmrotzer zum Treffen mit Jurga begleiten. Von dort wird die Otta ihre Fahrt auf dem Großen Fluss beginnen.

TREFFEN MIT DER HETFRÄU

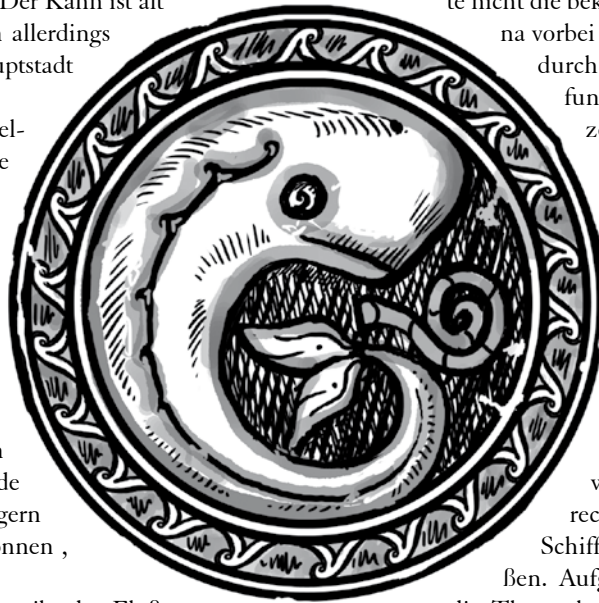
In einem der Deltaarme, durch Erlen vor neugierigen Blicken geschützt, liegt die *Gullen Drakkar*, die prunkvolle Otta der obersten Hetleute (siehe *Westwind* 115). Die

Sturmrotzer geht längsseits zu dem großen Schiff und wird mit großem Hallo von den Thorwalern begrüßt. Nachdem Waskan und die Helden übergeentert sind, lässt sich Jurga – die sichtlich überrascht auf das Fehlen Swafnildsons reagiert – von den Ereignissen der letzten Wochen berichten. Vor allem interessiert sie natürlich, ob die Sturmrotzer den Fluch des Flussvaters brechen konnte und wo ihr Kapitän abgeblieben ist. Mit sichtlicher Erleichterung nimmt sie die Nachricht auf, dass es den Helden tatsächlich gelungen ist, den Fluch zu lösen. Trotz dieses Erfolges bleiben allerdings noch einige Aufgaben, um die Kaperfahrt zu einem glücklichen Ende zu führen – Dienste, für die sie die Helden und die Sturmrotzer in Anspruch nehmen möchte:

☞ **Sichere Passage:** Verständlicherweise kann die Kaperflotte nicht die bekannte Schifffahrtsroute an Havena vorbei nehmen. Vielmehr muss ein Weg durch die Deltaarme der Muhrsape gefunden werden. Sollte die Sturmrotzer es bisher versäumt haben, selbst einen Weg durch die Sümpfe zu suchen, kann jetzt nur noch ein ortskundiger Lotse helfen (siehe unten), da die Kaperflotte schon in zwei Wochen eintrifft und für die langwierige Erkundung der Muhrsape keine Zeit mehr bleibt.

☞ **Flussauf:** Jurga plant den Vorstoß gen Elenvina so schnell wie möglich durchzuführen. Sie rechnet mit etwa zwei Dutzend Schiffen, die sich der Herferd anschließen. Aufgeteilt in zwei Verbände wollen die Thorwaler den Fluss hinauffahren. Dabei spielen die Magier der Runajasko eine wichtige Rolle: Mittels Elementaren und der WETTERMEISTERSCHAFT sollen sie für gute Winde und eine freie Fahrinne sorgen. NEBELWÄNDE dienen der Tarnung der Schiffe, wenn sie die Siedlungen entlang des Flusses passieren. Vor allem Kyndoch und einige Festungen sollen auf diese Weise überwunden werden. Um die drohenden Gefahren dieser Fahrt zu verringern, hat Jurga von den Runenzauberern Olports eine Kiste voll Runensteine erworben. Jeder der fünfzig etwa zwei Hände großen Felsbrocken ist mit einer *Finsterrune* (WdA 162) versehen. In der Flotte befinden sich eine Reihe Steuerleute, die ebenfalls Träger der Rune sind und die Steine selbst bei absoluter Dunkelheit wie kleine Leuchtfeuer sehen. Als Vorausschiff soll die Sturmrotzer die Steine entlang des Flusses verteilen, um Gefahrstellen zu markieren. Die Steine dienen obendrein dazu, Flussabschnitte zu kennzeichnen, die die Kaperflotte möglichst im Schutze der Nebelbänke in den frühen Morgen- oder späten Abendstunden passieren sollte.

☞ **Elenvina:** In Elenvina selbst sollen diverse Vorbereitungen getroffen werden, deren Umfang Jurga nur schwer abschätzen kann. Es ist ihr wichtig, die Kaperfahrt nicht zu einem Blutbad ausarten zu lassen – weder auf Seiten der Thorwaler, noch auf der der Nordmärker. Je weniger Widerstand den Kaperfahrern



entgegenschlägt, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass mehr als die wirklich unvermeidbaren Opfer gebracht werden müssen. Vor allem ein Gemetzel an Elenvinas Bevölkerung will Jurga vermeiden – könnte das doch sogar einen Krieg auslösen. Immerhin ist der mächtige horasische Herzog Cusimo Garlischgrötz von Grangor inzwischen verwandtschaftlich mit dem Haus vom Großen Fluss verbunden und ihm obliegt als Graf von Harben das Kommando über die Westflotte des Mittelreiches. Die Helden sollen daher versuchen, so viele Verteidiger wie möglich in der Nacht des Angriffs auszuschalten und den Thorwalern das Eindringen in die Stadt zu erleichtern. Außerdem sollen sie auskundschaften, welche Lager und Kontore die meiste Beute enthalten. Jurga will bei der Plünderung nicht erst langwierig die Kornkammern der Stadt durchwühlen, sondern das Augenmerk auf schnelle und reiche Beute richten: Edelmetalle und -steine sowie Waren, die sich leicht zu Gold machen lassen.

Für diese Aufgaben stellt Jurga nochmals 200 Goldstücke zur Verfügung und schickt auf der Sturmtrotzer den Magier Froedi Friggbaerson zur Unterstützung mit. Die Helden sollen so bald wie möglich aufbrechen, denn in zwei Wochen trifft die Kaperflotte ein und wird – so Swafnir will – weitere fünf Tage später Elenvina erreichen. Bis dahin müssen alle Vorbereitungen abgeschlossen sein.

Jurga ist sich im Klaren darüber, dass der Vorstoß nur eine gewisse Zeit geheim zu halten ist. Sie setzt daher auf die Schnelligkeit der Thorwaler und die Verwirrung der Mittelreicher. Selbst wenn die Schiffe entdeckt werden, ist nicht klar, welches Ziel sie haben – und dass sie die Hauptstadt der Nordmarken angreifen wollen, ist für die meisten Mittelreicher unvorstellbar: Die Stadt ist schwer bewacht, gut befestigt und liegt tief im Reich. Vermutlich stellt man sich eher darauf ein, dass Kyndoch oder eine größere Siedlung im Albarnischen Ziel der Herferd ist.

DER LOTSE

Die erste Aufgabe – die die Helden mit den Thorwalern durchaus schon in den vorherigen Kapiteln gelöst haben können – ist das Auffinden eines Lotsen, um die Flotte der Drachenschiffe sicher durch die Deltasümpfe der Muhrsape zu geleiten. Da schon an dieser Person die Kaperfahrt scheitern kann, sollte sie nicht auf die leichte Schulter genommen werden. Einige Möglichkeiten, einen geeigneten Lotsen zu finden sind folgende:

👁️ **Die Gilde der Flusslotsen:** Die kundigsten Führer durch das Gewirr der Deltaarme findet man sicher in der Havener Lotsengilde. Hier stehen die Helden allerdings vor dem Problem, dass die Gilde dem Fürstentum Albarnia untersteht und damit einer thorwalschen Kaperfahrt auf Reichsgebiet nicht helfen darf. Durch vorsichtiges Umhören (*Gassenwissen* +4, 12 TaP*) in den Hafenkneipen oder der konkurrierenden Gilde der Seelotsen sind einige Gerüchte über den Lotsen *Mattheo Berhold* zu erfahren. Dieser soll Schmuggler an den Zollschiffen vorbei auf den Großen Fluss führen und sich dabei eine goldene Nase verdienen. Für einige hundert Dukaten ist er tatsächlich bereit, die Thorwaler durch die Muhrsape zu führen. Schwierigkeiten ergeben sich, wenn die Seelotsen auf die Helden aufmerksam werden und ihnen nachspüren.

👁️ **Die Nebelgeister:** Eventuell konnten die Helden Kontakte zu den Schmugglern der Nebelgeister knüpfen. Diese kennen die Flussarme wie kaum ein anderer und wären durchaus bereit die Drachenschiffe durch die Muhrsape zu führen – dafür verlangen sie auch ‚nur‘ ein Prozent aus der Beute der Kaperfahrt. Allerdings gibt es auch unter den Nebelgeistern einige reichstreue Mitglieder, die den gerade wiederhergestellten Frieden nicht gefährden wollen und das Unternehmen an die Krone verraten könnten.

👁️ **Khorenas Bande:** Die Deltapiraten sind den Helden wahrscheinlich bei der Jagd auf die Seeschlange begegnet und haben sich womöglich als brauchbare Verbündete erwiesen. Im Austausch gegen Waffen und Versorgungsgüter sind auch sie bereit, die Schiffe durch die Muhrsape zu lotsen.

👁️ **Das Volk des Flussvaters:** Einige Necker oder Biestinger aus dem Reich des Flussvaters können – aus Dank für seine Befreiung – als Führer gewonnen werden. Allerdings erweist es sich als schwierig, die Konzentration der teilweise sehr sprunghaften Feenwesen auf die Aufgabe zu richten, deren Grund sie immer wieder erklärt haben wollen. Dabei sollten die Helden nach Möglichkeit nicht erwähnen, dass es ums Morden und Brandschatzen geht. Bei dieser Lösung erweisen sich die Thorwaler selbst als Hindernis, leiden doch viele von ihnen an tief sitzendem Aberglauben. Das führt dazu, dass sie den Feenwesen nachhaltig misstrauen und fürchten, von ihnen in ein kaltes, nasses Grab geführt zu werden.

👁️ **Auf eigene Faust:** Während der Jagd auf die Seeschlange können die Helden die Muhrsape auch nach einer sicheren Passage erkunden. Dazu müssen sie insgesamt 200 TaP* in *Orientierung* ansammeln. Jede Probe dauert einen Tag und kann von maximal zwei Helden abgelegt werden. Problematisch wird es, wenn die Herbstregenfälle zeitig einsetzen. Dann steigt das Wasser des Großen Flusses und das Delta verändert sich völlig, sodass vorher gefundene Passagen nicht wieder zu entdecken sind – vor allem wenn statt den deltakundigen Helden ein entsprechend eingewiesener Thorwaler die Führung übernimmt.

👁️ **Weitere:** Scheuen Sie sich nicht, eigene Ideen der Spieler am Spieltisch umzusetzen, wenn sie Erfolg versprechend erscheinen. Moorbauern, Torfstecher, der Druide Tlutasch und viele andere kennen sich in der Muhrsape aus und können durchaus als Lotsen gewonnen werden.

VERRAT

Es gibt eine ganze Reihe von Situationen, in denen der Plan der Thorwaler an die falschen Ohren geraten und in Gefahr gebracht werden kann. Sei es, weil die Helden sich bei der Suche nach einem Lotsen verplappern, den falschen Leuten vertrauen oder weil sich ein Thorwaler im Suff verquatscht. In so einem Fall gilt es schnell zu handeln: Unliebsame Mitwisser müssen zum Schweigen gebracht werden, bevor sie ihre Informationen weitergeben können. Ob das durch einen kaltblütigen Mord, eine Entführung, Bestechung oder das gezielte Streuen von Fehlinformationen bis hin zur Zerstörung des Leumunds des Mitwissers geschieht, bleibt dabei den Helden überlassen. Bedenken Sie jedoch, dass viele solche Maßnahmen weitere Folgen nach sich ziehen. Verschwundene Personen rufen andere auf den Plan, die ihnen nachspüren, genauso wie plötzlicher Reichtum Fragen aufwirft.

Geflügelte Boten: Brieftauben

Die Brieftauben zwischen Havena und Elenvina sind eine Bedrohung, mit der die Thorwaler nicht rechnen, da ihnen deren Existenz völlig unbekannt ist. Auf sie können die Helden während des Aufenthalts in der Hafenstadt aufmerksam werden: Der neue Taubenschlag am Fürstenpalast ist nur schwer zu übersehen. Die Helden können dieser Gefahr mit verschiedenen Mitteln begegnen: Vergiftetes Futter, nächtliches Abschlagen der Vögel (der Taubenschlag wird bewacht!) oder ein Feuer an dem Holzbauwerk können die direkte Verbindung für einige Tage unterbrechen. Nun müssen etwaige Nachrichten wenigstens bis zur nächsten Brieftaubenstation gebracht werden.

Sehr geschickt ist es, die Tiere mit einer Seuche zu infizieren (zum Beispiel mittels einiger Ratten aus der Kanalisation) und dann für eine Falschmeldung an möglichst viele Brieftaubenstationen Albernias und der Nordmarken zu sorgen. Die dadurch ausbrechende Vogelseuche legt das System für einige Zeit völlig lahm. Stehen die Helden auf Seiten der Verteidiger, gehen wir davon aus, dass es den Thorwalern im Vorfeld gelungen ist, die Brieftauben Havenas auszuschalten und eine direkte Warnungsmöglichkeit für Elenvina nicht zur Verfügung steht.

Doch selbst wenn es dem Mitwisser gelingt, seine Informationen weiter zu geben, ist noch nicht alles verloren: Die entsprechenden Stellen der Reichsverwaltung arbeiten langsam, sodass es eine Weile dauert, bis die Kronverweserin von der Gefahr erfährt und Boten nach Elenvina entsendet. Währenddessen können die Helden Meldungen abfangen und Depeschen vernichten – womit sie sich zumindest Zeit erkaufen. Selbst Botschaften nach Elenvina können auf ihrem langen Weg in die Nordmarken noch verloren gehen. Dabei ist zu beachten, dass so wichtige Nachrichten wenigstens per Botenreiter und Flussschiff transportiert werden, häufig sogar von mehreren Boten auf verschiedenen Strecken. Zudem wurden zwischen Havena und Elenvina nach dem Krieg Brieftauben ausgetauscht, so dass diese zur schnellen Nachrichtenübermittlung eingesetzt werden können. Ab Crumold, spätestens aber ab Kyndoch besteht die Möglichkeit Leuchtfeuer zur Warnung vor einem Überfall zu nutzen.

FÜR REICH UND KRONE (ELENVINA)

Wenn sich die Helden gegen die Kaperfahrt entscheiden und diese lieber verhindern möchten, gilt es für sie, so schnell wie möglich Verbündete zu finden, um das ferne Elenvina zu erreichen.

DIE KRONVERWESERIN

Die sinnvollste Anlaufstelle ist mit Sicherheit Idra ni Ben'nain, die Kronverweserin Albernias und Baronin Elenvinas. Auch wenn sich die Helden zuvor an andere Stellen, zum

Beispiel die Garnison der Seekrieger, die Hafenmeisterei oder den Ältestenrat Havenas wenden, werden sie recht schnell an den Fürstenpalast im Havener Stadtteil Oberfluren der Stadt verwiesen, um eine so wichtige Angelegenheit mit der Kronverweserin persönlich zu besprechen, deren gesamte Administration von hier aus die Geschicke des Fürstentums lenkt. Nach den vorhergehenden Leistungen werden sie sehr schnell zu einer persönlichen Audienz vorgelassen – wiederum im Beisein des Kronprinzen Finnian. Auf die Enthüllung der Helden reagiert die Kronverweserin mit beherrschtem Entsetzen und einer Spur Unglauben. Sie wusste zwar, dass ihre Tochter mit den Thorwalern im Bunde war, doch hätte sie nicht damit gerechnet, dass die Nordleute sich auch nach dem Ende des Krieges mit den Nordmarken noch an ihr Versprechen gebunden fühlen. Zwar weiß Idra – wie jeder Bewohner der Länder am Großen Fluss – um den Fluch des Flussvaters, doch zweifelt sie nicht einen Augenblick an der Aussage der Helden, dass dieser keinen Bestand mehr habe und bittet sie darum, Elenvina zu warnen. Im Gespräch mit Idra können folgende Informationen gewonnen werden:

☞ Das Fürstentum Albernia ist nicht in der Lage, die Kaperflotte der Thorwaler aufzuhalten. Derzeit sind die wenigen Seekrieger und die Havener Flussgarde mit Schiffen unterwegs, um den immer dreister werdenden Flusspiraten Einhalt zu gebieten. Daher kann die Kronverweserin den Helden für die Fahrt nach Elenvina nur einen ihrer kleinen Flussegler anbieten.

☞ Sie ist jedoch bereit, die Passage nach Elenvina zu bezahlen und den Abenteurern – soweit benötigt – Pferde und ein Geleitschreiben zur Verfügung zu stellen. Alternativ könnte sie auch ein Schiff beschlagnahmen, sofern es dafür einen triftigen Grund, zum Beispiel den Verdacht auf Schmuggelei, gibt.

☞ Die Adligen Albernias dürften gegen die Kaperflotte kaum eine Hilfe sein. Die wenigsten von ihnen verfügen über Möglichkeiten, die Flussschiffahrt zu kontrollieren. Darüber hinaus sind viele von ihnen in Streitigkeiten untereinander verwickelt oder haben alle Hände voll damit zu tun, Räuberbanden auf den Straßen unschädlich zu machen. Einzig die Havener Flussgarde kümmert sich im Fürstentum um die Sicherheit am Fluss.

Das Regiment untersteht der albernischen Krone, hat allerdings entlang des Flusses nur wenige Stützpunkte. Zudem ist die Flussgarde so kurz nach dem Krieg unterbesetzt, leidet an einem Mangel tüchtiger Offiziere und unterweithin grassierender Korruption. Da die Einheit im Krieg auf der Seite Isoras von Elenvinas focht, wird ihr zudem von der Bevölkerung eher misstrauisch und missmutig begegnet.

☞ Dennoch sollten die Helden zumindest die Burgen Draustein und Crumold aufsuchen. Beide sind imposante Trutzen direkt am nördlichen Steilufer des Großen Flusses, die seinerzeit nicht zuletzt erbaut wurden, um plündernde Thorwaler aufzuhalten. Noch immer besitzen die Festungen der Häuser Stepahan und Crumold Geschütze, mit denen einer vorbeifahrenden Kaperflotte einiges Ungemach bereitet werden kann – sofern die Burgbesatzungen mit der Passage solcher Schiffe rechnen.



☞ Auch die freie Reichsstadt Kyndoch muss gewarnt werden. Während des Krieges zwischen Alberrnia und den Nordmarken machte sie zwar mit Thorwalern und Flusspiraten gemeinsame Sache, doch der damalige Vogt des um die Stadt liegenden Reichslandes Flachstein, Hartuwal von Aichhain, wurde nach dem Krieg als korrupt entlarvt und hingerichtet. Womöglich versuchen die Thorwaler nun, die reiche Handelsstadt aus Rache zu plündern. Wenn es jedoch zur Plünderung Kyndochs kommt, ist jedes Überraschungsmoment der Thorwaler dahin. Durch eilig entsandte Botenreiter, die die ab Kyndoch gut gepflegte Reichsstraße benutzen, werden sämtliche Städte flussaufwärts gewarnt und alle Festungen an den Flussufern bemannt.

☞ In jedem Fall ist es von größter Wichtigkeit, Elenvina so schnell wie möglich zu warnen. Nicht nur sind tausende Einwohner von der Plünderung bedroht, auch das Reich selbst würde massiv darunter leiden. Immerhin befindet sich inzwischen die Verwaltung des Mittelreiches in der Herzogenstadt und der Angriff könnte ein ähnliches Chaos auslösen, wie der Überfall Galottas auf Gareth im Jahr des Feuers. Die alberrnischen Adligen können auch durch Boten der Kronverweserin informiert werden, wenn die Helden sich nicht selbst darum kümmern wollen.

☞ Idra unterstützt die Bemühungen der Helden nach besten Kräften und Mitteln. Allerdings sind die alberrnischen Kassen leer und erlauben keine übertriebenen Sprünge. Im äußersten Notfall und bei guter Begründung stellt sie den Helden einen Schuldschein der alberrnischen Krone aus, der fast so gut wie Bargeld ist.

HOCH ZU ROSS

Sofern die Helden keine andere Möglichkeit sehen, Elenvina zu erreichen, können sie die etwa 250 Meilen zu Pferde zurücklegen. Auf diesem Weg besteht allerdings nahezu keine Aussicht, die vorausfahrende *Sturmtrotzer* ein- oder gar zu überholen, da sie im Gegensatz zu normalen Flusseglern oder Treidelkähnen gerudert wird und zeitweise auf die Wetterzauberei Froedis zurückgreift. Die Straße von Havena nach Burg Crumold über Altenfaehr, Weidenau und Burg Draustein ist in einem schlechten Zustand und wird obendrein von Wegelagerern – die sich selbst natürlich alberrnische Freiheitskämpfer nennen – unsicher gemacht. Außerdem müssen sie damit rechnen, immer wieder einige Stunden aufgehalten zu werden, wenn beispielsweise in der Baronie Niriansee eine Gruppe Freischärler Wegzoll einzutreiben versucht oder an der Grenze zwischen Draustein und Crumold eine genaue – und äußerst misstrauische – Untersuchung ihres Woher und Wohin durchgeführt wird. Erst nachdem der zuständige Lokaladlige das Geleitschreiben der Kronverweserin geprüft hat, ändert sich sein Verhalten den Helden gegenüber und sie werden äußerst zuvorkommend behandelt: Man bietet den Austausch ihrer Pferde oder Unterkunft für die Nacht an.

Erst im Nordmärkischen, nach der Überquerung des Tändosch, ändert sich die Situation. Entlang des Großen Flusses verläuft nun die Reichsstraße nach Elenvina, an der regelmäßige Wechselstationen ein schnelles Vorankommen sicherstellen.

Ein Königreich für ein Schiff!

Für die Verfolgung der *Sturmtrotzer* eignet sich natürlich am besten ein Schiff, doch kann die Kronverweserin den Helden allenfalls eine kleine Flussschaluppe nebst Besatzung zur Verfügung stellen. Sie trägt den äußerst klangvollen und völlig übertriebenen Namen *Brabacuda*.

Im Hafen liegt allerdings noch immer die *Salzagunde* vor Anker. Als Knorr ist sie für die Fahrt auf dem Großen Fluss gut geeignet, zumal Kapitän Sampenfurt den Fluss wie seine Westentasche kennt. Einziges Problem ist, dass der Kapitän auf die Helden – zumindest wenn sie zuvor sein Geschütz geraubt haben – nicht gut zu sprechen ist. Ihn zur Mithilfe zu überzeugen kann auf verschiedenen Wegen geschehen:

☞ **Mit blinkender Münze:** Sampenfurts Treue kann problemlos erkaufte werden. Allerdings ist sein Preis sehr hoch: Er will das Geschütz ersetzt haben und obendrein eine gehörige Abfindung. Allein für das Geschütz – immerhin eine zwergische Spezialanfertigung – verlangt er 5.000 Dukaten. Dagegen nimmt sich die Abfindung in Höhe von 500 Dukaten als geradezu günstig aus. Soviel Bargeld kann selbst die Kronverweserin nicht über Nacht auftreiben – zumal es günstiger wäre, direkt ein anderes Schiff zu mieten. Letzteres läuft allerdings erst in vier Tagen flussaufwärts aus. Mit etwas Kunst in *Überredung* (+5; 10 TãP*) lässt sich Sampenfurt auf insgesamt 3.000 Dukaten herunter handeln.

☞ **Vergeltung:** Gewitzte Helden können Sampenfurt auch davon *Überzeugen* (+8; 5 TãP*), dass sein Unglück der letzten Wochen und der Raub des Geschützes allein die Schuld der Thorwaler sei. Berichten sie von der schmachvollen Aussetzung in der Muhrsape, erkennt er sie gar als Leidensgenossen und bietet seine Hilfe bei der Vergeltung der Untaten an – zumal er hofft, auf diese Weise sein Geschütz zurück und eine Belohnung seitens der Nordmärker zu erhalten.

☞ **Enteignung:** Höchstwahrscheinlich haben die Helden begründeten Verdacht und möglicherweise sogar Beweise, dass Sampenfurt ein gesuchter Schmuggler ist. Mit diesem Wissen kann Idra ohne größere Gewissensbisse die *Salzagunde* beschlagnahmen lassen und ihnen zur Verfügung stellen. Zähneknirschend willigt Sampenfurt ein, die Helden nach Elenvina zu bringen, wenn er dafür sein Schiff zurück erhält und man die Untersuchung wegen Schmutgelei fallen lässt. Anderenfalls müssen sich die Helden noch um einige Flussschiffer bemühen, die den Knorr nach Elenvina fahren.

Können die Helden die *Salzagunde* nicht für ihre Zwecke gewinnen, müssen sie drei Tage auf den nächsten Flussschiffer warten, der flussaufwärts fährt. Mit dem Geleitschreiben der Kronverweserin können sie kostenlos auf dem Schiff mitfahren.

DURCH DAS REICH DES FLUSSVATERS (THORWAL/ELEPVINA)

Einige Helden könnten durch die Erkenntnisse aus dem Reich des Flussvaters auf die Idee kommen, den Weg nach Elenvina stark abzukürzen. Gerade das Wissen darum, dass die Zwölfgötterbrücke bei Steinbrück Eingang in die Traumwelt gefunden hat, könnte zur Schlussfolgerung führen, dass



die *Prinzessin-Emer-Brücke* in Havena und die *Herzog-Jast-Gorsam-Brücke* in Elenvina ebenfalls zu finden sind, ebenso wie die Orakelgrotte bei Albenhus. Diese Vermutungen sind zwar angebracht, jedoch handelt es sich beim Reich des Flussvaters nicht um eine Globule mit festen Zugängen, die geografisch an verschiedenen Orten liegen und die man nutzen könnte, sondern um ein Traumreich, das man vielmehr auf einer geistigen Ebene bereist. Zwar ist der Körper solange auch auf Dere verschwunden, solange man sich in diesem Reich befindet, jedoch taucht er normalerweise an der selben Stelle auf Dere wieder auf, wenn man das Reich des Flussvaters – egal auf welchem Weg – wieder verlässt. Einziger der Flussvater selbst hat die Macht, die Helden nach einem Besuch in seinem Reich auch an anderer Stelle am Großen Fluss auftauchen zu lassen, ist nach der Besiegelung des neuen Paktes aber zu keinerlei weiteren Verhandlungen oder Zugeständnissen bereit. Er hat den Helden in seinen Augen bereits einen großen Gefallen getan und wird mit Wut auf weitere Bitten reagieren, vor allem wenn es um so etwas Weltliches wie Raubzüge oder die Verhinderung solcher geht.

FLUSSAUFWÄRTS

Im Folgenden finden Sie einige Ereignisse, mit denen Sie die Fahrt auf dem Großen Fluss ausgestalten können. Sie sind jeweils mit einer Kennzeichnung versehen, ob sie für den thorswalschen oder den reichstreuen Verlauf des Abenteuers gedacht sind.

GEHEIME ZEICHEN (THORWAL)

Eine der wichtigsten Aufgaben während der Reise flussaufwärts ist die Verteilung der Runensteine, um der nachfolgenden Kaperflotte das Befahren des Flusses während der Nacht zu gestatten. Gemäß dem Auftrag Jurgas müssen besonders die Flussabschnitte um die Burgen Draustein und Crumold, sowie die Hafenstadt Kyndoch markiert werden. Um das Navigieren zu erleichtern, besitzen die Runen verschiedene Farben, mit denen unterschiedliche Signale gegeben werden. Rote Runen dienen der Kennzeichnung von Gefahrstellen, blaue symbolisieren Nebenarme, während grüne Runen als Markierung für Fahrtrinnen dienen. Im Folgenden finden Sie eine Auswahl an Gefahrenstellen, die Sie gern selbst erweitern können:

👁️ **Steilufer:** Sobald die *Sturmtrotzer* die Muhrsape hinter sich gelassen hat, steigt das nördliche Ufer des Großen Flusses immer stärker an. In Höhe von Burg Niriansee hat es sich schließlich zu einem ausgeprägten Steilufer gewandelt, das bis Burg Crumold nun den Fluss begleitet. Zwar ist die mehrere Schritt hohe Felskante auch des Nachts gut als schwarze Masse zu erkennen, doch verbergen sich in darin auch diverse Klippen, Felsvorsprünge und scharfkantige Untiefen. Es erfordert einiges seemännisches Geschick, diese Gefahrstellen direkt zu kennzeichnen. Der Steuermann muss die *Sturmtrotzer* im Tosen des Großen Flusses so nahe an eine Klippe oder Untiefe heranbringen, dass ein Held hinüberklettern kann, um den Runenstein zu befestigen. Einfacher ist es, die Steine direkt an langen Stangen zu befestigen und als Wegmarkierungen am südlichen, wesentlich flacheren Ufer in den Schlick zu rammen.

☞ **Auwälder:** Während im Norden das Steilufer den Fluss begleitet, ist sein Südufer von dichten Auwäldern geprägt. Auch dieses ist des Nachts deutlich zu erkennen, birgt aber die Gefahr in dem moorartigen Gebiet auf Grund zu laufen, kommt man ihm zu nahe. Häufig verbergen sich dicht unter der Wasseroberfläche die Überreste von Bäumen, die durch eine Laufänderung des Flusses entwurzelt und umgeknickt wurden.

☞ **Holzflöße:** Bis zu 200 Schritt lange und 50 Schritt breite Ungetüme, mit denen die Stämme des Eisenwaldes und Koschgebirges bis in den Unterlauf gefloßt werden. Nicht stationär, aber auch nicht selten und überdies schwer zu erkennen.

☞ **Schiffsmühlen:** Entlang des gesamten Großen Flusses trifft man häufig auf zwei oder mehr Schiffe, die nebeneinander gekoppelt 20-100 Schritt in den großen Fluss hineinragen. Seitlich an den Bordwänden sind Mühlräder befestigt, die Mahlwerke, aber auch Walk und Sägemühlen antreiben. In den Sommermonaten sind sie praktisch an jeder Siedlung zu finden und rund um die Uhr besetzt und in Betrieb (weitere Informationen dazu finden sich in **Großer Fluss 116**).

☞ **Altarme:** Der Große Fluss ändert immer wieder seinen Lauf und hinterlässt dabei Seitenarme, die zum Teil schiffbar, häufig jedoch gefährlich verlandet sind. Oftmals, vor allem im nordmärkischen Teil, bieten solche Altarme aber auch die Möglichkeit, Ortschaften am Ufer des Flusses ungesehen zu umgehen. Leider hat der Voraustrupp nicht die Zeit sämtliche Seitenarme systematisch auf Abkürzungen und Schleichwege zu untersuchen, zumal darin nicht selten Flusspiraten oder nordmärkische Flussgaleeren lauern. Die einen betrachten das Drachenschiff als leichte Beute, die anderen als potentiellen Piraten, die es zu kontrollieren gilt. Für die Kaperflotte sollten Nebenarme in jedem Fall gekennzeichnet werden, damit sie sich nicht versehentlich hinein verirren oder eine genaue Fahrinne hindurch finden.

☞ **Burgen und Zollstationen:** Im Albernischen wachen zwei große Festungen über den Lauf des Großen Flusses: Burg Crumold und Burg Draustein. Beide verfügen über Geschütze, die von ihrer Position auf dem Steilufer verheerenden Schaden an der vorbeifahrenden Flotte anrichten können.

Im Nordmärkischen sind entlang des Großen Flusses, der Grenze des Herzogtums zum Windhag, vor allem in der Nähe der Ortschaften häufig Zollstationen zu finden. Sie wachen darüber, dass keine verbotenen Güter ein- oder ausgeführt werden. Hier muss jedes passierende Schiff anlegen und seine Waren entladen. Wer dem nicht nachkommt, gilt als potentieller Schmuggler und wird schon bald von einem Schiff der nordmärkischen Flussgarde aufgebracht.

☞ **Feenhafte Orte:** In Albernien und auf dem Großen Fluss haben zahlreiche feenhafte Wesen ihre Heimstätten, einige konnten die Helden auch im Reich des Flussvaters kennen lernen. Es mag Felsen geben, auf denen Nymphen mit ihrem Gesang gewollt oder ungewollt Schiffer in den kalten Tod treiben, Stromschnellen, in denen Wesen wie Fremenda (siehe Seite 53) ihr Unwesen treiben oder Inseln, auf denen kleine Wälder ein Tor zu den Feenglobulen darstellen und ähnliches mehr. In wie fern die Helden auf solche Orte und Wesen stoßen, bleibt Ihnen überlassen.

WÄHREND DES ALBERNIA- NORDMÄRKEN-KONFLIKTES

Zusätzlich zu den genannten Gefahren des Flusses kommen während des Krieges Heerlager der Nordmärker hinzu. Sie nutzen die gut ausgebaute Reichsstraße entlang des Flusses, um nach Albernien zu ziehen. Da die Thorwaler als Verbündete Invasoren gelten, sorgt schon das Vorausschiff der Kaperflotte für Aufmerksamkeit und das Aussenden von Boten, um das Schiff aufzubringen.

Sowohl Burg Draustein als auch Crumold sind von nordmärkischen Truppen besetzt, die den Fluss argwöhnisch im Auge behalten. Zusätzlich sind zwei der nordmärkischen Flussgaleeren in Kyndoch an der Grenze zwischen dem Herzogtum und dem Königreich stationiert, um das Durchbrechen von Schmugglern zu verhindern. Die *Sturmtrotzer* kann hier nur vorbei gelangen, wenn es zuvor gelingt, die Schiffe außer Gefecht zu setzen. Glücklicherweise ist in Kyndoch so mancher bestechlich, was genutzt werden kann, um mit Schlafmittel versetzten Wein an die Besatzungen der Schiffe zu liefern. Allerdings sind während des Krieges vor allem im Albernischen auch viele Unterstützer für Jurgas Fahrt zu finden. In den tiefen Auwäldern versteckt sich so mancher Freischärler-Trupp, der im Austausch für Waffen oder Nahrungsmittel für ein Ablenkungsmanöver gewonnen werden kann.

IM FAHRWASSER DES WALS (ELEPVINA)

Je nachdem, wie lange die Helden brauchen, um die Verfolgung der *Sturmtrotzer* aufzunehmen, müssen sie sich nun mehr oder weniger beeilen, deren Vorsprung aufzuholen. Erschwerend kommt hinzu, dass sie möglichst die Festungen entlang des Großen Flusses warnen sollen: Die meisten Burgherren reagieren mit schierem Unglauben auf die Ankündigung, es nähere sich eine Kaperflotte der Thorwaler. Immerhin ist so etwas durch den Fluch des Flussvaters seit beinahe tausend Jahren nicht mehr vorgekommen. Die Helden müssen wiederholt lang und breit erklären, wieso der Fluch die Nordleute nicht mehr aufhält.

Nur besonders aufmerksamen Helden mögen mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +15 die unscheinbaren Runensteine auffallen, die die Thorwaler auf ihrer Fahrt gesetzt haben. Allerdings wird ihnen der Zweck nur mit einer *Magiekunde*-Probe +14 (+10 bei Kenntnis der SF *Zauberzeichen*, +5 mit SF *Runenkunde*) oder bei Kenntnis der *Finsterrune* offenbar. Ob sie die Runensteine nutzen, um die Flotte Jurgas gezielt in eine Gefahrenstelle zu lenken oder sie nur einfach entfernen, bleibt den Helden überlassen.

Sollten die Thorwaler damit rechnen, verfolgt zu werden oder wenn ihnen die Helden schon dicht auf den Fersen sind, werden sie versuchen, sie aufzuhalten: Am frühen Morgen kommt hinter einer Flussbiegung das Segel des Drachenschiffes in Sicht. Es liegt am nördlichen Ufer, wo auch einige Flößer ihre Stämme festgemacht haben. Einige Nordleute halten die zeternden Flößer in Schach, während

der Rest mit ihren Äxten damit beschäftigt ist, die Vertäuung der Stämme zu zerhacken. Kaum kommt einer der schweren Stämme frei, wird er auch schon vom Fluss erfasst und ins Fahrwasser gezogen. Zwar ist hier die Strömung nicht mehr so stark, dass die Stämme schnell flussabwärts treiben, doch allein ihre Masse macht sie zu gefährlichen Hindernissen im Wasser, die das Schiff der Helden schwer beschädigen oder gar zerstören können. Steuern die Helden selbst, sind jetzt Proben auf *Boote fahren* fällig, deren Aufschlag Sie mit einem W6 bestimmen können. Eine 1 bedeutet, der Stamm würde das Schiff nur streifen und dabei 1 Strukturpunkt (StP) Schaden anrichten, während eine 6 einen Stamm darstellt, der das Boot frontal rammen und ebenso viele StP Schaden am Rumpf anrichten würde. Die Proben sind von allen Helden abzulegen, die an der Steuerung des Schiffes beteiligt sind. TaP* können genutzt werden, um fehlgeschlagene Proben anderer Helden auszugleichen. Fehlgeschlagene Proben beim Ausweichen bedeuten, dass der Stamm trifft und den entsprechenden Schaden anrichtet. Außerdem muss jeder an Bord eine Probe auf *Körperbeherrschung*, erschwert um die fehlenden Punkte aus der *Boote fahren* Probe, ablegen um nicht über Bord geschleudert zu werden. Es sind drei erfolgreiche *Boote fahren* Proben hintereinander nötig, um das Boot aus der Fahrrinne zu steuern und so den weiteren Stämmen zu entgehen. Sobald die Thorwaler merken, dass sie die Helden nicht aufhalten können, kehren sie auf die *Sturmtrotzer* zurück und legen sich in die Riemen, wodurch sie recht bald flussauf verschwinden.

Verlorenes Schiff

Sollte das Schiff der Helden zerstört oder zu schwer beschädigt werden für die Weiterfahrt, ist guter Rat teuer. Zwar gibt es eine ganze Reihe Siedlungen am Ufer des Flusses, in denen auch Fischerboote vorhanden sind, doch sind diese nur gegen gutes Gold zu erwerben, stellen sie doch den Broterwerb ganzer Familien sicher. Mit dem Geleitbrief der Kronverweserin können die Helden erwirken, dass sie zum nächsten Flusshafen gebracht werden. Nach drei Tagen können sie von hier aus mit einem Flussschiffer weiter gen Elenvina fahren.

RENEGATEN (BEIDE)

In den albernischen – und zum Teil auch in den nordmärkischen – Wäldern entlang des Flusses verstecken sich noch immer Banden von Freischärlern und selbsternannten Widerstandskämpfern. Mögen ihre Ziele einst hehren Ursprungs gewesen sein, handelt es sich heute um nicht mehr als Banditen und Flusspiraten, die sich selbst jedoch als letztes Bollwerk gegen die mittelreichisch-nordmärkischen Invasoren sehen.

Thorwaler: In den Thorwalern sehen die Renegaten noch immer Verbündete, von denen sie sich Unterstützung – Waffen und Nahrung – in der gemeinsamen Sache erhoffen. Früher oder später versuchen sie mit den Nordleuten Kontakt aufzunehmen: An einem seichten Flussufer erscheint, vorzugsweise am Abend, eine abgerissene Gestalt, die mit einer Fackel winkt und dem Schiff bedeutet anzulegen. Aufmerksame Beobachter können, versteckt im Gestrüpp hinter ihm, weitere Personen entdecken. Sobald die *Sturmtrotzer* anlegt

oder zu erkennen gibt, dass sie die Versteckten entdeckt hat, kommt ein weiteres Dutzend heruntergekommener Gestalten ans Ufer. Ihnen ist deutlich anzusehen, dass sie keine Gefahr darstellen – die Hälfte ist mit Knüppeln oder selbstgebauten Bögen bewaffnet. Ohne viele Umschweife rufen sie die ‚nordischen Verbündeten‘ auf dem Schiff an und betteln um etwas zu beißen. Dabei fluchen und schimpfen sie über die landraubenden Nordmärker, die feigen albernischen Adligen, das Schicksal und die Götter im Allgemeinen – und schlingen gierig hinunter, was ihnen gegeben wird. Zwischen den lästerlichen Ausbrüchen ist außerdem zu erfahren, dass vor einigen Tagen ihr Anführer samt einigen heldenhaften Kämpfern für die Freiheit gefangen wurde. Sie befinden sich nun wahrscheinlich schon in Elenvina im Kerker und harren dort – Efferd hab sie selig – ihrer Hinrichtung. Sollten die Helden oder die Thorwaler zu erkennen geben, dass sie in Elenvina die Plünderung vorbereiten wollen, werden die Renegaten ihre Hilfe anbieten: Im Gegensatz zu den Nordleuten kennen sie die Stadt und können sich unauffällig in ihr bewegen. Als Gegenleistung erhoffen sie sich Hilfe bei der Befreiung ihrer Kameraden.

Anmerkung: Sollten die Helden selbst einer albernischen Freischärler-Truppe angehören, treffen sie hier natürlich auf die verbliebenen Mitglieder derselben. Passen Sie die Begegnung entsprechend an. Außerdem ist in diesem Fall die *Salzagunde* mittlerweile mit einer Waffenlieferung eingetroffen. Dadurch sind nicht nur die Freischärler besser ausgerüstet, sondern auch die Helden können sich mit einigen gewöhnlichen Waffen zusätzlich ausrüsten, darunter auch etwa ein Dutzend Granatäpfel (WdS 130).

Elenvina: Halten die Helden nach Spuren der vorausfahrenden Thorwaler Ausschau, entdecken sie mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 am Flussufer einen Lagerplatz. Die Kiel- und Stiefelspuren im Uferschlamm machen deutlich, dass es sich um eine Übernachtungsstelle der Gesuchten handelt. Mit *Fährensuchen* kann der Rastplatz untersucht werden:

2 TaP*: Offenbar haben die Nordleute hier einige Personen getroffen, die sich erst im Gestrüpp versteckt hatten. Nach einer gemeinsamen Rast sind sie zusammen an Bord gegangen und haben ihren Weg fortgesetzt.

5 TaP*: Die Helden können die Spuren der Fremden in den Uferwald zurückverfolgen, wo sie bald auf einige Behelfsunterkünfte aus Ästen, Laub und Gras stoßen. Obwohl die Fremden vor der Abreise mit den Thorwalern nicht noch einmal zu ihrem Unterschlupf zurückkehrten, finden sich dort keine Hinterlassenschaften. Sie müssen also all ihren Besitz bei sich gehabt haben.

Erkundigungen in den Weilern der Umgebung nach den Fremden ergeben, dass sich seit einiger Zeit einige ‚heruntergekommene Strauchdiebe‘ hier herumgetrieben haben, die in die Hühnerställe eingebrochen sind und sogar versucht haben, eine Kuh zu stehlen. Vor einigen Tagen sind sie allerdings von einer Patrouille des lokalen Adligen aufgegriffen worden. Vermutlich baumeln sie inzwischen schon am Galgen, wo solches Gelichter hingehört.

Wichtig für die Helden ist die Erkenntnis, dass die Thorwaler jetzt von Leuten unterstützt werden, die in Elenvina als Einheimische durchgehen und entsprechend unauffällig Vorbereitungen treffen können.

ÎΠ ΕΛΕΝVÎΝΑ

Wenn die Helden in Elenvina eintreffen, sollten ihnen noch einige Tage bleiben, bis die thorwalsche Flotte eintrifft. Zeit genug, um die Plünderung vorzubereiten oder zu erschweren, wenn nicht gar unmöglich zu machen.

ΕΛΕΝVÎΝΑ

Seit die Reichsverwaltung ihren Sitz von Gareth nach Elenvina verlegt hat, scheint es aus allen Nähten zu platzen. Verwaltungsbeamte, Diener und Handwerker strömen in die Herzogenstadt, in der ständige Bautätigkeit den Bevölkerungszuwachs verdeutlicht. Aber nicht nur neue Bewohner kommen. Wer immer im Reich eine Verwaltungstätigkeit zu erledigen hat oder auch nur die Nähe zur Macht sucht, lenkt seine Schritte in die wachsende Metropole am Großen Fluss. Adlige und Kaufleute lassen sich Villen und Kontore errichten oder logieren in einem der zahlreichen Gasthäuser. Längst ist die Stadt über ihre Mauern hinausgewachsen, denn für all die neuen Gebäude fehlte schlicht der Platz. Das neu entstandene Kanzleiviertel liegt einige Meilen außerhalb der Stadt und abseits des Flusses auf einem ehemaligen Weinberg und ist von einer eigenen Wehrmauer umgeben – Symbol, dass es nicht dem Stadt-, sondern dem Reichsrecht unterliegt. Die Wehrdörfer vor der Stadt sind gleichfalls kräftig angewachsen und teilweise bereits über ihre Umfriedung hinausgewuchert. Doch trieb das Jahr des Feuers nicht nur das Gold nach Elenvina. Hunderte flohen vor der Fliegenden Festung und der Armee der Untoten. Entwurzelt und ohne jegliche Habe kamen sie hierher, wo ihnen restriktive Zunft- und Gildenordnungen die Ausübung ihres Handwerkes verbieten. Als Bettler und Tagelöhner suchen sie nun ein Auskommen und leben in ärmlichen Behausungen am Rande der Stadt. Auch wenn die Stadtväter es nicht wahr haben wollen: Längst blüht auch in Elenvina das Verbrechen unter dem Deckmantel der praiosgefälligen Ordnung.

Nach dem Ende des Krieges mit Albernia waren die nordmärkischen Truppen in einem schlechten Zustand: Ihre Moral war durch den jahrelangen Garnisonsdienst und die Freischärlerattacken zermürt, viele befanden sich nicht auf Sollstärke und es mangelte an ordentlicher Ausrüstung. Inzwischen hat sich ihr Zustand wieder normalisiert. Die Nordmarken halten nach wie vor ihre Regimenter aus den Kämpfen im Osten heraus und konnten durch die zahlreichen Flüchtlinge in der Stadt die Sollstärken schnell wiederherstellen. Viele der neuen Rekruten sind allerdings noch deutlich grün hinter den Ohren und haben noch an keiner echten Kampfhandlung teilgenommen. Nicht selten werden daher einzelne Truppen zu Manövern oder ausgedehnten Patrouillen ins Umland geschickt, um Erfahrungen ‚im Feld‘ zu sammeln.

Die Stadtbeschreibung aus **Großer Fluss 117ff.** sei Ihnen wärmstens beim Spiel in der Stadt empfohlen.

Das Kapitel ist weitgehend modular aufgebaut und bietet Ihnen eine Auswahl an Ereignissen und Vorgehensweisen, je nachdem für welche Seite sich die Helden entschieden haben.

Elenvina für den eiligen Leser

Einwohner: um 12.000 Menschen, 200 Zwerge

Wappen: goldene Herzogenkrone auf blauem Grund über Eisenhutfeh, geteilt durch eine Wellenlinie

Herrschaft / Politik: Vogt Ardo von Plötzbogen-Schwertleibe

Garnisonen: 5 Banner Flussgarde, 6 Banner Elenviner Gleventräger, 2 Banner Zweihänder- und Axtkämpfer, 2 Banner Schwertkämpfer, 50 Ritter vom Orden des Donners, 50 Stadtgardisten, 1 Banner Sonnenlegionäre, 1 Banner Bannstrahler, 2 Banner Kaiserliche Greifengarde
Tempel: **Praios**, **Hesinde**, Efferd, Phex, Travia

Wichtige Gasthöfe / Schenken: Hotel *Zum Fischkönig* (Q10/P10/S20), Hotel *Zum goldenen Greifen* (Q10/P9/S18), Gaststube *Zum Einhorn* (Q8/P7), Gaststube *Nachtklause* (Q5/P4/S6), Pension *Wellenblick* (Q4/P4/S10), Absteige *Zum Enterhaken* (Q1/P3/S16), Gasthaus *Flussritter* (Q2/P2/S4), Tulamidisches Teehaus (Q7/P6)

Handel und Gewerbe: vor allem Handel auf dem Großen Fluss mit den Erzeugnissen des Kosch und der Nordmarken (Ackerfrüchte, Getreide, Bier, Holz, Pech, Teer aber auch Edelsteine, Silberschmuck und Eisenwaren); berühmte Pferdezucht (Elenviner Vollblut) und zwerghische Waffenschmiede

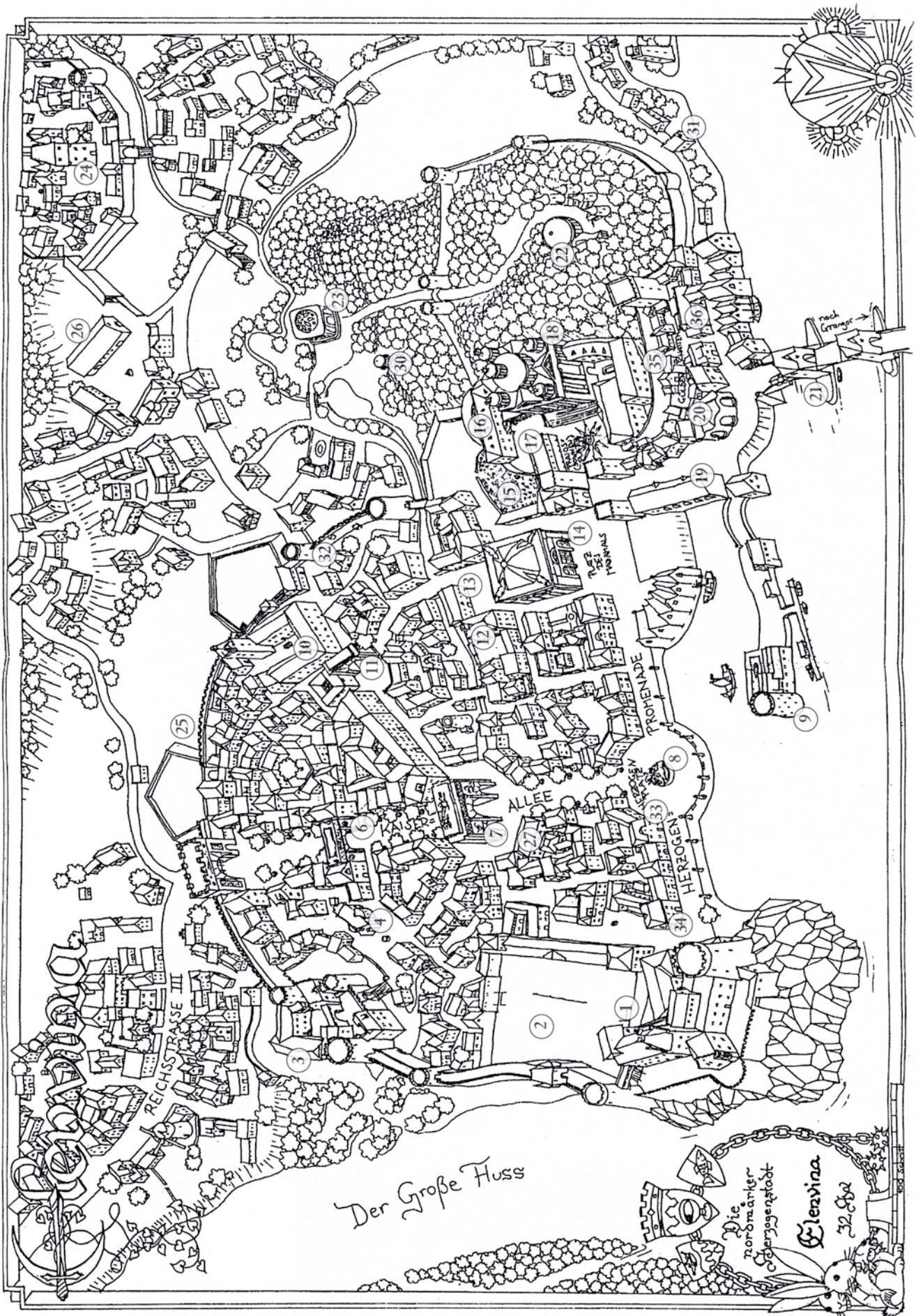
Besonderheiten: Wehrhalle des Praios, Sitz der Reichsverwaltung, Herzogenresidenz ‚Eilenwîd-über-den-Wassern‘, Magieverbot, Magierakademie ‚Akademie der Herrschaft‘ (Herrschaft, Einfluss, weiß), Handelshalle, Mühlen am Fluss

Stimmung in der Stadt: Aufgeschlossen und selbstbewusst, wie es sich für eine Handelsstadt mit dem Sitz der Reichsverwaltung gehört. Allerdings existieren auch Spannungen zwischen den Alteingesessenen und den „blasierten Garether Hofschranzen“. Die Elenviner sind wohlhabend und den Traditionen sehr verhaftet. Außerhalb der Akademie ist die Anwendung von Magie streng reglementiert und gilt gemeinhin als „wider Praios' Gesetz und unkontrollierbar“.

Was die Elenviner über ihre Stadt denken: „Solange der Herzog auf der Eilenwîd regiert, geht es uns gut!“

DIΕ ΘHΘRWALER

Sobald sich die Sturmtrotzer Elenvina nähert, wird Waskan nach einem versteckten Anlegeplatz Ausschau halten. Mit einem Drachenschiff offen den Hafen anzulaufen, hält er für zu gefährlich. Zumal man nicht wissen kann, ob nicht doch Warnungen an die Stadt ergingen oder unterwegs sind und die Thorwaler im Hafen schon erwartet werden. Eini-



ge Meilen vor der Handelsstadt Zinnen, eine Tagesreise vor der Stadt, kann das Schiff im Auwald eines Altarms versteckt werden. Von hier müssen Helden und Thorwaler den Rest des Weges zu Fuß zurücklegen.

In einer kurzen Beratung machen Waskan und Bjarni nochmals die Aufgaben des Voraustrupps klar:

👁️ **Spionage:** Es gilt, lohnende Ziele für die Plünderung ausfindig zu machen. Den Thorwalern kommt es hauptsächlich auf Beute an, die ihnen im Kampf gegen Orks und Gloraniern nutzt, also hauptsächlich Gold, Edelsteine und Geschmeide sowie Waffen. Auch Getreide und Bier stellen nicht zu unterschätzende Werte dar. Pferde kann man hingegen nicht transportieren und Pech oder Stockfisch hat man in Thorwal selbst genug. Außerdem muss natürlich erkundet werden, wie viele Verteidiger sich wo in der Stadt befinden.

👁️ **Widerstand verringern:** Je weniger Verteidiger sich den Plünderern entgegen stellen, um so besser. Jurga will in keinem Fall eine blutige Schlacht mit hohen Verlusten – egal auf welcher Seite. Entsprechend sollen die Helden nach Möglichkeit einige Garnisonen unschädlich machen, sie aber nicht zu Boron schicken.

👁️ **Tore öffnen:** Zwar liegt ein guter Teil der Stadt inzwischen außerhalb der Mauern, doch befinden sich die meisten reichen Lagerhäuser und die Kontore der Pfeffersäcke noch innerhalb derselben. Daher ist es wichtig, dass die Tore in der Nacht des Angriffs geöffnet werden.

👁️ **Transport:** Es kommen zwar viele kräftige Männer und Frauen, doch wäre es von Vorteil, wenn die nicht jedes Beutestück einzeln zu den Schiffen schleppen müssen. Je schneller die Beute an Bord gebracht werden kann, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass es zu langwierigen Kämpfen in der Stadt kommt.

Beim Ausspionieren der Stadt und dem Besorgen von Transportmöglichkeiten können die Thorwaler den Helden einiges an Arbeit abnehmen. Die anderen Aufgaben hingegen sind für die eher auffälligen Nordleute schwierig zu bewerkstelligen. Die folgenden Szenarien mögen Ihnen als Anregung für das Spiel in Elenvina dienen. Scheuen Sie sich nicht, sie auf Ihre Spielrunde anzupassen oder Ideen Ihrer Spieler aufzugreifen, die hier nicht bedacht wurden.

Zeitdruck aufbauen

Während des Spiels in Elenvina mag der Eindruck entstehen, dass die Gruppe endlos Zeit zur Verfügung hat. Um dem entgegen zu wirken, erhält Froedi regelmäßig Luftelementare als Boten, die sich als steife Brise ankündigen, um die Segel des Schiffes pfeifen und die Annäherung der Flotte melden. Der erste erreicht den Voraustrupp, sobald die Nordleute in das Delta des Großen Flusses einfahren. Ab diesem Zeitpunkt bleibt den Helden noch eine Woche für ihre Vorbereitungen. Vier Tage vor Ankunft der Schiffe trifft der zweite Elementargeist ein; die Thorwaler haben etwa die Hälfte der Strecke bewältigt. Einen Tag vor dem Angriff meldet der dritte Geist die Annäherung der Flotte an Elenvina und erwartet Anweisungen für die Plünderung zum Rücktransport an Jurga.

DAS KYNDOCHER TOR (THORWAL)

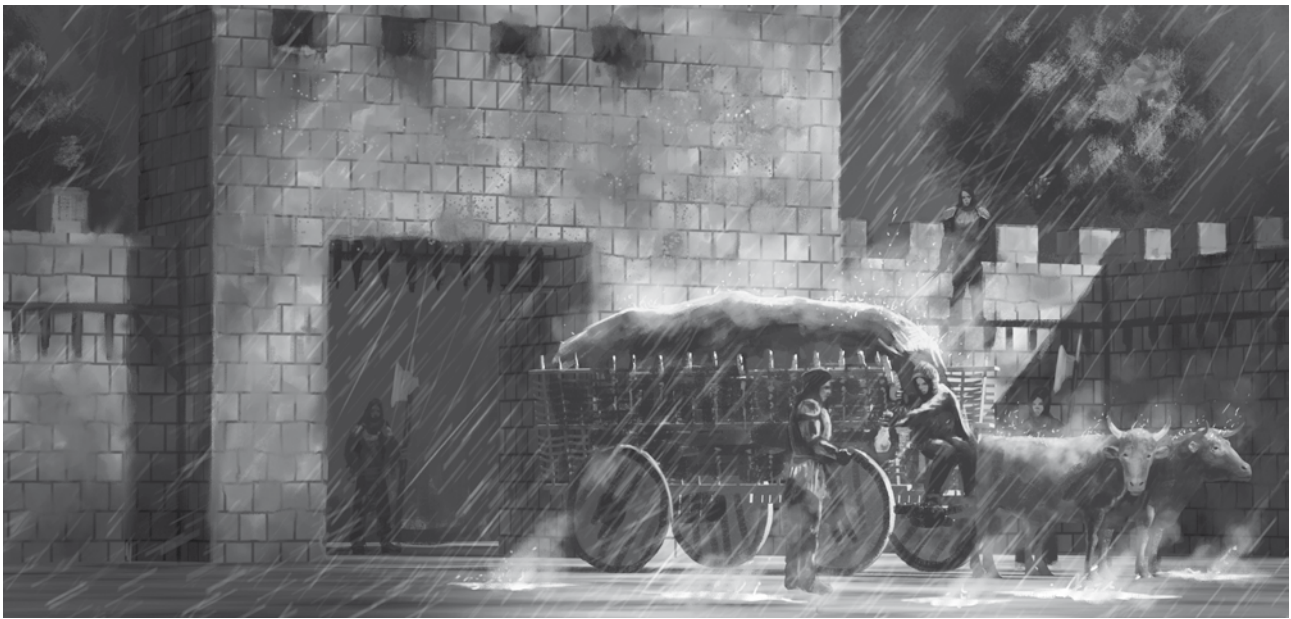
Im Norden Elenvinas wacht das **Kyndocher Tor (Großer Fluss 118, Nummer 5)** über jeden, der die Stadt betreten und verlassen will. Während sich tags ein steter Strom aus Menschen, Tieren und Fuhrwerken durch die schweren Eichentore schiebt, ist es nachts fest verschlossen. Die Gardisten sind gut ausgebildet und ausgerüstet. Der Hauptmann der Nachtwache, *Irian Kreuzburger* (58, untersetzt, liches Haar, scharfsinnig), scheint keinen Grund zum Klagen zu haben. Dennoch halten sich hartnäckig Gerüchte, dass das Tor immer wieder einmal des Nachts geöffnet wird, um ganze Wagenladungen an Schmuggelgut in oder aus der Stadt zu lassen. Mit etwas genaueren Nachforschungen in schäbigen Kneipen wie dem Flussritter oder beim Bettelvolk lässt sich in Erfahrung bringen, dass der Händler *Kerpsteyn* (46, hager, Fistelstimme, umgänglich) mit dem Hauptmann unter einer Decke stecken soll – vor allem um Rauschmittel in die Stadt zu bringen. Dabei handelt es sich um eine gefährliche Falschinformation, denn weder Kerpsteyn noch Hauptmann Kreuzburger sind an den Machenschaften am Kyndocher Tor beteiligt. Beide sind jedoch den wahren Tätern, der Torweibelin *Harde Wiedner* (34, wohl gebaut, krankhaft gierig) und der Händlerin *Perainhuld Holdenklein* (42, vorzeitig ergraut, rattenhaftes Auftreten) auf der Spur. Letztere streuen bewusst falsche Informationen, um sich der ‚Schnüffler‘ zu entledigen, denn auch die Praios-Kirche Elenvinas unter dem Inquisitor *Luminian Tageslicht* (56, wohl beleibt, Bulldoggengesicht, Genussmensch) ist hinter den Schmugglern her. Ihm gilt es, die Einfuhr von Rauschkräutern zu unterbinden – allerdings vermutet er den geheimen Phex-Tempel hinter den Vorgängen und ist nicht gerade zimperlich in seinen Ermittlungsmethoden. Wer sich der Mitwisserschaft verdächtig macht, wird schon mal zum Verhör ins Inquisitionsgebäude abgeführt.

In diesem Gewirr die Übersicht zu wahren, ist nicht einfach. Herauszufinden, was tatsächlich vor sich geht, ist dabei verhältnismäßig einfach: Nur wenige Dutzend Schritt vor dem Tor hat der Bettler *Miro* (22, Brandnarben auf Gesicht und Oberkörper, einbeinig, Fatalist) sein ‚Quartier‘ in einer kleinen Gasse. Mit der Wache oder dem Inquisitor würde er nie reden aber wortgewandte und freigiebige Fremde können von ihm einiges erfahren:

👁️ Der Schmuggel findet exakt alle acht Tage zwei Stunden nach Mitternacht statt. Ein Teil der Torwache wird weggeschickt – er hört die Stiefelritte, wenn sie sich entfernen – dann öffnet sich das Tor und wenig später rollt ein Wagen hindurch, der das Wappen Kerpsteyns trägt (*Überreden* +3; 1 TaP* / 2 Taler).

👁️ Es ist immer der gleiche Karren, der das Tor passiert: Ein zweispänniger Kastenwagen der Händlerin Holdenklein, nicht der von Kerpsteyn. Das weiß er so genau, weil derselbe Wagen am nächsten Tag die Stadt wieder verlässt und dabei dann das Wappen der Holdenklein trägt – offenbar will sie dem Kerpsteyn was in die Schuhe schieben (*Überreden* +3; 5 TaP* / 4 Taler).

👁️ Weibelin Wiedner muss diejenige sein, die das Tor öffnet. Seit einiger Zeit gibt sie sich auffällig viel Mühe den alten Hauptmann der Nachtwache mit der Sache in Verbindung zu bringen. Sonderlich helle kann die Frau nicht sein, wenn sie einfach ihre Klappe hielte, wäre wahrscheinlich noch niemand auf ihr kleines Geschäft aufmerksam geworden (*Überreden* +3; 9 TaP* / 1 Dukaten).



Den Helden bieten sich nun einige Optionen:

👁 **Bestechung:** Für die Zahlung von 100 Dukaten ist die Weibelin bereit, das Tor zu einem bestimmten Zeitpunkt zu öffnen. Sie stellt zwar keine Fragen über die Gründe, ist aber von Gier zerfressen. Egal wann und wie die Helden sie bezahlen, sie versucht sie zu weiteren Zahlungen zu erpressen, droht mit Verrat oder damit, das Geschäft in der fraglichen Nacht platzen zu lassen. Ihr ganzes Verhalten ist stark dazu geeignet, die anderen Parteien auf sich oder die Helden aufmerksam zu machen.

👁 **Erpressung:** Mit der Drohung (*Überzeugen* +7), ihr Geschäft zu verraten, kann die Weibelin zur Zusammenarbeit gezwungen werden. Allerdings wird sie versuchen, sich der Helden zu entledigen. Zuerst versucht sie dabei – nicht sehr unauffällig – ihnen nachzuspüffeln, dann streut sie falsche Anschuldigungen, um schließlich einen Trupp gedungener Schläger auf sie zu hetzen. Wird sie zu sehr unter Druck gesetzt, versucht die Weibelin unterzutauchen.

👁 **Der Karren:** Verfolgen die Helden den Karren beim Verlassen der Stadt, können sie feststellen, dass er einige Meilen entfernt in einem Gehöft nahe des Flusses abgestellt wird. Dort bleibt er eine Woche stehen, bis er von einem Flusskahn aus beladen wird und am Abend nach Elenvina aufbricht. Gelingt es den Helden, Jurga entsprechend zu instruieren, ist es durchaus möglich, den Überfall direkt auf eine der nächsten Lieferungen Holdenkleins zu legen und den Wagen zu nutzen, um eine Gruppe Kämpfer direkt an das nur leicht bewachte Tor zu bringen.

Bei allem sollten die Helden bedenken, dass früher oder später der Hauptmann oder der Inquisitor herausfinden könnten, was tatsächlich vor sich geht. Womöglich werden sie auch auf die Helden aufmerksam und heften sich an deren Fersen. Es kann daher notwendig werden, sich um die Schnüffler zu kümmern. Möglichst sollte das durch falsche Fährten geschehen, denn ein verschwundener Hauptmann der Stadtgarde oder gar ein Inquisitor rufen nur noch mehr Ermittler auf den Plan.

Das Öffnen des Tores vereiteln (Elenvina)

Für Helden, die die Plünderung verhindern wollen, ist es recht einfach, das Kyndocher Tor zu sichern. Auch sie können bei Miro die Hintergründe zum Schmuggel erfahren. Mit diesen Informationen lassen sich sowohl Hauptmann als auch Inquisitor zum Vorgehen gegen die Weibelin überzeugen. Am erfolgversprechendsten ist es dabei, die Schmugglerin in Flagranti zu ertappen. Sobald die korrupten Wachen entfernt wurden, ist nicht mehr zu befürchten, dass das Tor von der Garde selbst geöffnet wird.

BIER FÜR DIE FLUSSGARDE (THORWAL)

Anmerkung: Das folgende Szenario lässt sich natürlich auf jede Garnison Elenvinas anwenden. Es ist allerdings äußerst unwahrscheinlich, dass es den Helden gelingt, mehr als zwei Truppenkontingente (siehe Übersichtskasten) vor dem Überfall zu vergiften.

Von den fünf Bannern der Flussgarde sind derzeit zwei in Elenvina – die anderen sind mit den Flussgaleeren unterwegs, um Piraten zu jagen. Solange unklar ist, dass tatsächlich Elenvina das Ziel der thorwaler Flotte ist, kehren diese Galeeren nicht nach Elenvina zurück, sondern versuchen die Nordleute auf dem Fluss zu stellen – sofern sie Kenntnis von deren Annäherung haben. Spätestens, wenn die Thorwaler Kyndoch passiert haben und dabei bemerkt wurden, kehren die Flussgaleeren innerhalb von W6+1 Tagen (für jedes Schiff einzeln zu ermitteln) in die Stadt zurück. Schnell lässt sich durch Beobachtung oder Befragung herausfinden, dass die Flussgarde Speise und Trank von Gorwin Siebenfeld geliefert bekommt. Jede zweite Woche erhält die **Hafenwache am Fluss (Großer Fluss 118, Nummer 9)** mehrere Wagenladungen Dünnbier, Mehl, Feldfrüchte, Fleisch usw. von ihm zur täglichen Versorgung. Sie werden in den Keller der Hafenwache gebracht, wo die Köchin *Gerde* sie mit ihren zwei Gehilfen *Alwine* und *Hugor* für die nächsten 14 Tage aufteilt. Dadurch ist es möglich, die Vorräte eines bestimmten Tages zu vergiften, um einen Großteil der Flussgarde auszuschalten.

Gift besorgen

Für viele Gruppen dürfte es notwendig sein, sich ein geeignetes Gift zu verschaffen. Es bieten sich vor allem Schlaf-, Brech- oder Abführmittel an – immerhin sollen die Gardisten nur kampfunfähig gemacht, aber nicht getötet werden.

☞ **Die Alchimistin (Großer Fluss 119, Nummer 31):** Außerhalb der Stadtmauern – um das Magieverbot und die gestrengen Augen der Praios-Kirche zu meiden – wohnt die Alchimistin *Korina Bächerle* direkt am Fluss. Sie hat verschiedene Mittel vorrätig, wovon Schlafgift (E) sicherlich das potenteste ist. Leider reichen die zwei Portionen bei weitem nicht, um 150 Gardisten für eine Nacht lahm zu legen. An Brechmitteln hat sie vor allem einen großen Krug vergorene Hollbeeren (**ZooBotanica 240**) zu bieten, wird allerdings sehr genau fragen, wofür die werten Kunden das Mittel benötigen. Normalerweise setzt sie es nur bei Vergiftungen, Magenverstimmung oder Verschlucken von Gegenständen ein, alles Umstände, die nicht durch Laien behandelt werden sollten. Abführmittel führt Korina nicht, verweist aber – nach allgemeinen Hinweisen auf Trockenobst – an den Händler *Gorvin Siebenfeld*, der auch mit Exotika wie Rhizinus-Öl handelt. Dieses hat eine starke Abführwirkung, die jede Verstopfung klein bekommt.

Egal wie sich die Helden anstellen, Korina verkauft keine Alchimika in Größenordnungen, wie sie sie benötigen. Entsprechende Bestellungen erregen bei ihr Verdacht und sie wird – je nachdem, was für einen Eindruck die Helden hinterlassen – erwägen, die Stadtgarde zu informieren.

☞ **Die Akademie (Großer Fluss 118, Nummer 22):** Die Schule der Herrschaft besitzt im Turm ‚Urisharsheim‘ ein alchemistisches Labor samt Lager. Aufgrund ihrer Ausrichtung auf Herrschafts- und Einflusszauberei sind dort sogar größere Mengen an Schwarzem und Tigermohn (**ZooBotanica 253f.**) vorhanden, da sie nicht nur potente Schlafmittel sind, sondern auch die Verzauberung von Personen begünstigen.

Akademieleiterin *Ruane von Elenvina (HmW 34)* schöpft bei Anfragen sofort Verdacht – niemand benötigt so große Mengen Schlafmittel. Akademieleiterin *Ruane von Elenvina* schöpft bei Anfragen sofort Verdacht – niemand benötigt so große Mengen Schlafmittel. Ab einem Angebot von 200 Dukaten für den Vorrat jedoch, genug um zwei Garnisonen schlafen zu schicken, wird sie ihre Bedenken jedoch herunterzuschlucken. Die finanzielle Situation der Akademie ist dermaßen angespannt, dass sie ein so gutes Angebot nicht ausschlagen kann.

☞ **Diebstahl:** Sowohl bei der Alchimistin als auch in die Akademie können die Helden natürlich einbrechen, um sich zu versorgen. Das erregt aber in jedem Fall Verdacht und führt zu Nachforschungen. Je nachdem, wie auffällig sich die Helden zuvor nach dem Diebesgut erkundigt haben, fällt der Verdacht sehr schnell auf sie.

☞ **Selbst suchen:** Eine ordentliche Pflanzenkunde vorausgesetzt, können sich die Helden im Umland Elenvinas auch selbst auf die Suche nach passenden Mitteln machen. Eine ganze Reihe Kräuter der Region eignen sich, um die Garnison auszuschalten: Alraune (**ZooBotanica 227**; starker Brechreiz), Eitriger Krötenschemel (**ZooBotanica 236**; schwere Magenverstimmung), Joruga (**ZooBotanica 243**;

starker Durchfall), Tigermohn (**ZooBotanica 254**; Lethargie / Wachkoma), Satuariensbusch (**ZooBotanica 263**; schwere Magenkrämpfe), und Vragieswurzel (**ZooBotanica 272**; Übelkeit und Erbrechen). Viele dieser Mittel müssen möglichst roh und unbehandelt verzehrt werden, um ihre Wirkung zu entfalten. Die Helden sollten sich also etwas einfallen lassen, um sie an den Gardisten zu bringen. Zu beachten ist auch, dass sämtliche Kräuter dem jeweiligen Adligen oder einem Nutzpächter gehören. Das Abernten von Mengen, wie sie die Helden benötigen, fällt sehr schnell auf und wird Nachforschungen bewirken. Wer beim Pflanzendiebstahl erwischt wird, muss mit drakonischen Strafen – meist dem Abschlagen von Fingern oder einer Hand – rechnen, da man so hofft, Nachahmer abzuschrecken.

Das Gift an den Gardisten bringen

Das zweite Problem ist, den Gardisten das Gift zu verabreichen.

☞ **Einbruch:** Die abgeschiedene Lage der Hafenwache macht es relativ einfach, sich Zutritt zu verschaffen. Nur der Damm zur Halbinsel wird Tag und Nacht bewacht, die Anleger nur unregelmäßig patrouilliert. Solche Wachgänge sind leicht zu erkennen, da die Gardisten mit Fackeln unterwegs und so schon früh zu sehen sind. Den Zugang zum Keller sichert ein schweres, aber einfaches Schloss (*Schlösser knacken / FORAMEN +4*; 7 Asp, StP 45, Härte 8, Struktur 13). Am Hafen kann man auch auf reguläre Nachtwächter stoßen, die bei merkwürdigen Vorkommnissen rasch Meldung machen und per Hornsignal weitere Gardisten herbeirufen.

☞ **Küchenhilfe:** Finden die Helden einen Weg, eine der Küchenhilfen auszuschalten, kann einer von ihnen deren Platz einnehmen. Je kurzfristiger die Hilfe ausfällt, desto weniger Wahl hat Köchin Gerde, sich geeigneten Ersatz zu suchen – und wird auch einen völlig Fremden einstellen, wenn der gerade verfügbar ist und Graupen von Mehlwürmern zu unterscheiden weiß. In der Küche ist es kein sonderliches Problem, eine der Speisen zu vergiften.

Sofern sich die Helden keine größeren Schnitzer geleistet haben, ist ein Großteil der Garnison in der Nacht der Plünderung außer Gefecht gesetzt oder so geschwächt, dass sie keinen ernsthaften Gegner darstellt.

Den Giftanschlag vereiteln (Elenvina)

Um den Giftanschlag zu verhindern, müssen die Helden darauf kommen, dass die Thorwaler überhaupt einen planen – entweder durch die Überlegung, wie man selbst vorgehen würde oder weil die Nordleute mit ihrem Verhalten die Stadtgarde aufmerksam gemacht haben. Durch Nachforschungen bei den oben genannten Stellen, können sie den Plänen sehr schnell auf die Schliche kommen. Beobachten die Helden potentielle Ziele, können sie entweder den Anschlag verhindern oder die vergifteten Nahrungsmittel aus dem Verkehr ziehen und obendrein einige Mitglieder des thorwalschen Voraustrupps ausschalten.

DIE ELEMENTARGEISTER DER RUNAJASKO (THORWAL)

Während die Helden ihren Plänen nachgehen, macht der Gandsmidr Froedi sich ebenfalls an die Arbeit, die Plünderung Elenvinas vorzubereiten: Schon am Anfang von Jurgas Planungen beauftragte sie die Runajasko ihre Zauberkräfte zu nutzen, um den Sturm auf die Stadt zu erleichtern. Dafür haben sie mehrere Geistergefäße gefertigt, die Froedi jetzt platzieren will. Konkret sind das:

☞ **Drei Frostreife:** Die firnüberzogenen Glasringe enthalten jeweils ein Eiselementar. Sie sollen auf die Burg des Herzogs gebracht werden. In der Nacht des Angriffs frieren sie die Geschütze, die Fluss und Hafen beschießen können, ein und machen sie unbrauchbar.

☞ **Ein Feldstein:** Der graugelbe Stein ist ungewöhnlich schwer und enthält ein Erzelementar. Seine Aufgabe ist es, den Zufahrtsweg zur Eilenwīd mit einer Mauer zu versperren. Dadurch sollen die Soldaten auf der Burg festgehalten werden.

☞ **Die Runkel:** Eine kraftstrotzende Rübe, die wie frisch geerntet wirkt. In ihr wartet ein Humusgeist auf seinen Einsatz. Er soll Efeu über die Stadtmauern wuchern lassen, damit die Angreifer leicht hinüber steigen können.

☞ **Zwei Wasserflaschen:** In den Feldflaschen gluckert und gluckst es beständig. Sie enthalten jeweils ein Wasserelementar. Sie sollen die Flussgaleeren im Hafenbecken am Auslaufen hindern.

☞ **Vier Blasebälge:** Die Blasebälge sind prall gefüllt und säuseln leise vor sich hin. In ihnen sitzen Elementargeister des Windes, die die Tore von Lagerhäusern aus den Angeln pusten können.

Die Werte für Elementargeister finden Sie in **WdZ** ab Seite 201. Die Elementargefäße zu platzieren erfordert keine besondere Kunstfertigkeit. Sie müssen nur in die unmittelbare Nähe ihres Einsatzortes gebracht werden. Dort wird der jeweilige Geist kurz hervorgerufen und nochmals genau instruiert, bevor er sich wieder in sein Gefäß zurückzieht und auf die Nacht des Angriffs wartet. Froedi ist für Hilfe bei der Verteilung sehr dankbar und überlässt den Helden gern einige der Gefäße. In der genauen Instruktion sieht er das größte Problem und schärft ihnen ein, dass sie ihre Wünsche klug formulieren sollen.

Vor allem in der Nacht ist es kein Problem, geeignete Verstecke für die Gefäße zu finden und die Elementargeister zu instruieren. Ausnahmen davon sind der Feldstein und die Frostreife, die auf der Eilenwīd eingesetzt werden sollen. Nachts sind sowohl Zufahrt als auch Burg für die meisten Besucher unzugänglich und tags sind Dutzende Menschen unterwegs, die die Herbeirufung von Geistern sicherlich alarmierend finden.

Die Baustelle

Derzeit ist ein Bautrupp damit beschäftigt, die Straße zur Burg und ihre Brüstung zu erneuern. Jeden Morgen fährt ein Karren des Baumeisters zum Kyndocher Tor und sammelt dort ein gutes Dutzend Tagelöhner auf, die dann von Sonnenauf- bis -untergang arbeiten. Baumeisterin ist *Raxa Sieling* (52, hochgewachsen, breite Schultern, fett-muskulös,

aufbrausend), die sich nicht zu fein ist, ihre Tagelöhner – häufig selbst Baumeister – immer wieder mal hart ranzunehmen, wenn sie, ihrer Meinung nach, nicht ordentlich arbeiten.

Sich in den Bautrupp einzuschleichen ist nicht schwierig, zumindest wenn man eine kräftige Gestalt hat und den Eindruck macht, etwas vom Handwerk zu verstehen. Als Neuer im Trupp muss man sich allerlei Repressalien durch Raxa gefallen lassen. Sie achtet peinlich darauf klarzustellen, wer die Meisterin auf der Baustelle ist. Während der Arbeit den Feldstein im Mauerwerk oder dem Straßenpflaster zu verbauen, ist einfach – er gleicht dem restlichen Material wie ein Ei dem anderen. Die beste Gelegenheit für die Instruktion des Elementargeistes bietet sich, wenn Meisterin Sieling in der Abenddämmerung die Arbeiter nach Hause schickt – und die Neulinge zum Aufräumen der Baustelle verdonnert.

Die Burg

Auf **Burg Eilenwīd-über-den-Wassern (Großer Fluss 117, Nummer 1)** haben Gemeine wenig verloren – entweder sie gehören zu den Bediensteten, sind Hoflieferanten oder kommen als Begleitung eines Adligen oder Würdenträgers. Sofern die Helden keinen solchen dabei haben, müssen sie sich etwas einfallen lassen, um an den Torwachen vorbei auf die Eilenwīd zu gelangen und von dort wieder zu verschwinden. Möglichkeiten gibt es einige: allerdings ist auch das Risiko groß, wenn man erwischt wird. Eine eingehende, gegebenenfalls auch hochnotpeinliche Befragung über woher, wohin, Sinn und Zweck des Eindringens in den Verliesen der Burg ist den Gefangenen sicher.

☞ **Heimlich:** Neben Zaubern und Liturgien bieten vor allem die zahlreichen Lieferanten unauffällig Zugang. Jeden Tag rollen mehrere Fuhrwerke zur Versorgung der Burg den Berg hinauf: Speis und Trank für die Bewohner, Futter für die Tiere, Vorräte, Waren, Baumaterialien, Abgaben usw. In einen der Karren zu klettern ist nicht schwer – unentdeckt durch das Tor zu kommen jedoch nicht ganz so einfach. Nach dem Krieg sind die Kontrollen zwar nicht mehr so scharf wie 1032 BF, aber noch immer überraschend genau. Der Einbruch in die Schatzkammer des Herzogs (vergleiche das Abenteuer **Aus der Asche**) ist noch nicht vergessen. Allerdings hat sich in den letzten drei Jahren eine gewisse Routine eingeschlichen, die dafür sorgt, dass bekannte Lieferanten oft etwas nachlässiger kontrolliert werden.

☞ **Bedienstete:** Eigentlich gibt es auf der Burg genug Knechte und Mägde, doch wenn denen auf dem Weg von oder zur Arbeit etwas zustößt, wird schnell Ersatz benötigt.

☞ **Spielleute:** Weit gereiste Barden, Bänkelsänger und Geschichtenerzähler werden gern auf die Burg geladen, um den hohen Damen und Herren Neuigkeiten von nah und fern zu berichten.

☞ **Gefolge:** Entweder mit einem echten Adligen oder Würdenträger oder in Begleitung eines gerissenen Hochstaplers kann sich eine ganze Gruppe auf die Burg begeben.

☞ **Klettern:** Theoretisch ist es möglich, den Felsen auf dem die Burg thront, vom Großen Fluss her zu besteigen (*Klettern* +6), doch ist man dabei weithin gut sichtbar. Das Ganze des Nachts zu versuchen, ist nahezu Selbstmord (*Klettern* +13),

wenn man nicht über Vorteile wie *Nachtsicht* verfügt (*Klettern* + 8). Wer dennoch einen Weg findet, hat den Vorteil, direkt unterhalb der Mauern des Vorwerks anzugelangen, nur eine weitere kleine Kletterpartie (+5) von den Geschützen entfernt.

Einmal auf der Burg, müssen die Helden noch auf das südliche und westliche Vorwerk gelangen, auf denen sich die Geschütze befinden. Im Schloss herrscht bis spät in die Nacht hinein reges Treiben, bei dem kaum jemand auf den anderen achtet – zumindest wenn er sich nicht besonders auffällig benimmt oder augenscheinlich nicht hierher gehört. Auf dem Vorwerk sieht das schon etwas anders aus. Hier sind ständig Wachen, die herumstromernde Fremde argwöhnisch befragen und beim Fehlen einer guten Erklärung direkt zum Wachhabenden bringen. Zum Glück achten sie hauptsächlich auf den Fluss und sind – vor allem im letzten Drittel ihrer Schicht – recht unaufmerksam. Die Einweisung der Elementare kann durchaus vom Inneren des Schlosses aus vorgenommen werden. Durch die Fenster sind die Geschütze gut zu sehen, nur die Reife müssen draußen versteckt werden.

DIE ELEMENTARGEISTER AVFSPÛREN (ELENVINA)

Auf die Vorgänge um die Elementare aufmerksam zu werden, ist nicht einfach. Dafür müssen die Helden Froedi Friggbaerson, der in diesem Fall die Gefäße allein verteilt, beschatten und beobachten. Sobald sie von den Vorgängen wissen ist es unumgänglich, die Aktivitäten des Olporters in den letzten Tagen zu rekonstruieren, um alle Verstecke – und damit auch einige direkte Angriffspunkte der Thorwaler – aufzuspüren. Es ist natürlich möglich, Froedi direkt zu verhaften und durch die Akademie oder die Inquisition befragen zu lassen. Sofern er nicht auf ähnlichen Wegen, wie unten genannt, wieder befreit wird, verrät er sehr bald die Verstecke. Auf diesem Weg geben die Helden allerdings den Vorteil auf, zu wissen, an welchen Stellen die Thorwaler angreifen werden, da Froedi die Informationen nicht mehr an die Kaperflotte weitergeben kann.

FROEDI IN GEFAHR (THORWAL)

Wenn die Helden an einem beliebigen Abend zu ihren thorschen Gefährten zurückkehren, herrscht dort helle Aufregung: Der Gandsmidr Froedi hätte schon vor Stunden zurück sein sollen. Er wollte die große Handelshalle am Platz des Madamals in Augenschein nehmen und einen seiner Elementargeister dort platzieren. Seitdem hat ihn niemand mehr gesehen. Eine schnelle Erkundung der Handelshalle ergibt, dass die schon vor Stunden geschlossen wurde. Noch während die Helden überlegen, ob der Magier sich vielleicht im Inneren des Gebäudes versteckt hat, um auf die Nacht zu warten, können sie auf laute Stimmen in der Nähe des Orgelhauses aufmerksam werden. Dort ist offenbar ein Trupp Sonnenlegionäre mit einer Gruppe Magier aus der Akade-

mie der Herrschaft aneinander geraten. Zwischen letzteren befindet sich Froedi. Er ist in schwere Eisenketten gelegt und trägt eine Praioskrause, um ihn am Zaubern zu hindern. Die Sonnenlegionäre, angeführt vom Inquisitor *Luminian Tageslicht* fordern nachdrücklich die Herausgabe des Madafrevlers. Die Anführerin der Magier, *Ruane von Elenvina* (*991 BF, dünne, herrische Frau, unscheinbar; **HmW 34**), beharrt ruhig aber bestimmt auf dem Privileg der Akademie, über Gildenmagier zu richten. Dem hält der Inquisitor entgegen, der Verruchte gehöre zu den vogelfreien Olportern und sei damit kein Gildenmagier. Dennoch lässt sich Ruane nicht einschüchtern – insgeheim hofft sie, Froedi gegen eine größere Summe von der Grauen Gilde auslösen lassen zu können. Nach einem kurzen Wortgefecht ziehen sich die Legionäre zurück. Nicht ohne anzukündigen, dass man sich offiziell beim Herzog beschweren werde. Die Magier führen Froedi zur Akademie und sperren ihn in den Karzer, wohl fürchtend, ihn schon bald dem Inquisitor übergeben zu müssen. Die Helden sollten nicht zu lange zögern, den Unglücklichen aus seiner misslichen Lage zu befreien, denn schon am nächsten Tag wollen die Beherrscher ihren Gefangenen befragen – und dabei schrecken sie nicht vor der Anwendung von Wahrheits- und Zwangszaubern zurück. Selbst wenn Froedi das übersteht, ohne die Thorwaler zu verraten, wird Luminian schon bald erwirken, dass der gildenlose Magier der herzoglichen Halsgerichtsbarkeit überstellt wird, die ihn der Inquisition übergibt. Dort hat man ganz andere Möglichkeiten, verstockte Frevler zum Reden zu bringen.

☞ **Einbruch:** Froedi des Nachts aus dem Karzer zu befreien, ist nicht weiter schwierig. Hindernisse sind hauptsächlich der Wache stehende Adept vor der Tür und die Eisenketten mit denen Froedi an die Wand gekettet wurde. Problematischer ist dagegen die groß angelegte Suche, die nach der Flucht des Gefangenen eingeleitet wird. Selbst wenn die ergebnislos bleibt, sind sämtliche Garden in der nächsten Zeit wachsamer und Fremden gegenüber argwöhnischer.

☞ **Handel:** Die Geldnot der Akademie verschafft betuchten Gruppen einen nicht zu verachtenden Hebel. Sie können Magister *Andrallo ya Narro* (*988, schwarzer Pferdeschwanz, aalglattes Lächeln, sehr von sich eingenommen, studiert heimlich Schriften Thomeg Atherions; **HmW 35**) auskaufen, dem die Ausstellung der Dispense für fremde Magier obliegt, der sich sonst ganz genau dazu berufen fühlt, dem Gildenlosen und seinen wohlhabenden Freunden nachzuschneffeln und damit droht, die ganze Mission auffliegen zu lassen.

☞ **Täuschung:** Dreiste Hochstapler können sich auch verkleiden und die Herausgabe erwirken. Möglich wäre die Kostümierung als Sonnenlegionäre mit einem gefälschten Schreiben des Herzogs, den Gefangenen zu überstellen. Oder die Helden geben sich als Abordnung des Ordo Defensores Lecturiae (ODL) aus, die zufällig in der Nähe ist. Gegen eine Schuldverschreibung können sie Froedi auslösen, um ihn einem Tribunal der Grauen Gilde zu übergeben. Gerade die dreiste Verkleidung als Praioten sorgt für viel Wirbel in der Stadt und erschwert die weitere Arbeit der Helden – oder bringt sie gar auf den Scheiterhaufen der Bannstrahler.

FETTE BEUTE (THORWAL)

Für den Angriff müssen die Helden herausfinden, wo die Elenviner Pfeffersäcke ihre Schätze lagern. Das kann durch einfache Beobachtung der Lagerhäuser und Villen der Handelsleute geschehen. So mancher Schatz ist deutlich sichtbar oder stadtbekannt. Daneben lohnt es sich, Lagerarbeiter und Domestiken auszuhorchen, die oftmals besser über die Waren und Schätze ihrer Herren Bescheid wissen, als die sich vorstellen können – oder möchten.

Natürlich funktionieren auch die üblichen zwielichtigen Quellen: Bettler, Huren und Kleinganoven wissen sehr gut, wo etwas zu holen ist. Hierbei ist darauf zu achten, das Gegenüber nicht misstrauisch zu machen (Vergleichende *Menschenkenntnis*- und *Überreden*-Proben). Ansonsten muss der Informant ausgeschaltet werden – was Nachforschungen nach sich ziehen kann – denn er wird mit einiger Wahrscheinlichkeit seine Vorgesetzten auf die vermeintlichen Diebe aufmerksam machen. Ein plumpes „Wo bewahrt Euer Herr seine Schätze auf?“ in den verschiedensten Variationen lässt bei etlichen Lagerarbeitern und Domestiken sicher die Alarmglocken laut läuten und kann alle möglichen Elenviner Autoritäten auf den Plan rufen.

Auf folgende Ziele können die Helden aufmerksam werden:

☞ **Die Wehrhalle (Großer Fluss 118, Nummer 18):** Der größte und bedeutendste erhaltene Praios-Tempel des Reiches ist seit dem Jahr des Feuers mit Reliquien und Tempelschätzen förmlich bis unter die Decke vollgestopft. Vor allem Gegenstände aus Gold und Bernstein, wie Reliquienschreine, Statuetten, Kelche und Schmuck sind in großer Zahl vertreten.

Allerdings trägt die Wehrhalle ihren Namen zu recht – das wuchtige und trutzige Gebäude ist eines der ältesten der Stadt und hat bei manchem Piratenüberfall in der Vergangenheit der umliegenden Bevölkerung als Zufluchtsort gedient. Es ist gut zu verteidigen – und beherbergt neben den Sonnenlegionären auch noch eine Vielzahl an Bannstrahlern, die unter dem direkten Befehl Seiner Exzellenz Jorgast stehen.

☞ **Die Herzogengruft (Großer Fluss 117, Nummer 16):** Direkt neben der Wehrhalle ruhen die verblichenen Herzöge – samt ihren wertvollen Grabbeigaben. Natürlich weiß jeder Elenviner eine andere Gruselgeschichte über alte Flüche, Fallen und untote Wächter zu erzählen, die jedem Eindringling bisher zum Verhängnis wurden.

☞ **Die Handelshalle (Großer Fluss 117, Nummer 14):** Fest eingebaut im tiefen Keller der Handelshalle ruht ein Tresorraum der Zwergenbrüder Argasch und Irgasch aus Punin. Darin schließen die Händler und Geldverleiher der Halle jeden Abend ihr Umlaufkapital ein, damit es, sicher behütet von tödlichen Fallen und kompromisslosen Wächtern, auch am nächsten Tag noch da ist.

☞ **Das Orgelhaus (Großer Fluss 117, Nummer 13):** Das Orgelhaus wird von den Zünften Elenvinas genutzt, die hier auch ihre Zunftkassen aufbewahren. Fest verschlossen ruhen sie im Keller in soliden zwergischen Truhen. Daneben ist die berühmte Orgel des Zwergen Ingrosch und des Elfen Silberkind ein kaum ermesslicher Schatz. Immerhin bestehen die Orgelpfeifen nicht nur aus Silber, sondern auch einigen seltenen Tiefenmetallen und Legierungen wie Zwergengold und -silber.

☞ **Die Speicherhäuser:** Gegenüber der Handelshalle sind direkt am Hafen die Speicherhäuser gelegen. Hier müssen sämtliche Waren, die Elenvina passieren, gestapelt werden. Sie sind mit etlichen Schiffsloadungen an feinsten Tuchen, Metallwaren aber auch Gold- und Silberwaren, Getreide und vielem mehr bis unter die Decken gefüllt.

☞ **Die Herzogenpromenade:** Entlang der Herzogenpromenade residieren die Reichen und Mächtigen der Stadt. Wie es sich gehört, versuchen sie stets ihre Nachbarn an Glanz und sinnlosem Tand zu übertreffen – statt Tafelsilber hat man hier auch schonmal einen Satz Tafelgold! Natürlich haben viele von ihnen auch ein kleines Vermögen an Schmuck und Wertsachen zuhause herumliegen.

☞ **Die Reichskanzlei:** Im neu errichteten Kanzleiviertel (siehe **AB 145**) einige Meilen nördlich der Stadt gibt es neben der kaiserlichen Münze mit ihren Gold- und Silbervorräten auch einige gut gesicherte Tresorräume, die einen Teil des Vermögens des Reiches enthalten. Das Viertel ist durch eine eigene Befestigung und Gardisten der Schatzgarde bewacht.

DIE PLÜNDERUNG DER REICHSKANZLEI

Obwohl im Kanzleiviertel viel zu holen wäre – und es durch seine abgeschiedene Lage von Elenvina sicherlich ein günstiges Ziel darstellt – ist es offiziell keines von Jurgas Zielen. Die Hetfrau will ihr Versprechen gegenüber Invher erfüllen, das nur einen Angriff auf die Nordmarken vorsieht. Die Plünderung der Reichskanzlei durch die Oberste Hetfrau würde in jedem Fall einer Kriegserklärung gegen Kaiserin Rohaja und das Mittelreich gleich kommen.

Diese Einschränkung können Sie in Ihrer privaten Spielrunde natürlich ignorieren. Ein spannender und aufsehenerregender Coup der Thorwaler wäre es in jedem Fall und würde die Flotte bis unter die Decksplanken mit Gold füllen. Sie sollten einen solchen Angriff allerdings auch mit entsprechenden Folgen bedenken: Jeder Held, der sich daran beteiligt und dabei erkannt wird, erhält in jedem Fall den Nachteil *Gesucht III* und wird im gesamten Mittelreich mit Steckbrief und stattlicher Belohnung gesucht.

Für die Vorbereitung eines solchen Überfalls nutzen Sie am besten die Beschreibung des Kanzleiviertels aus dem **AB 145**.

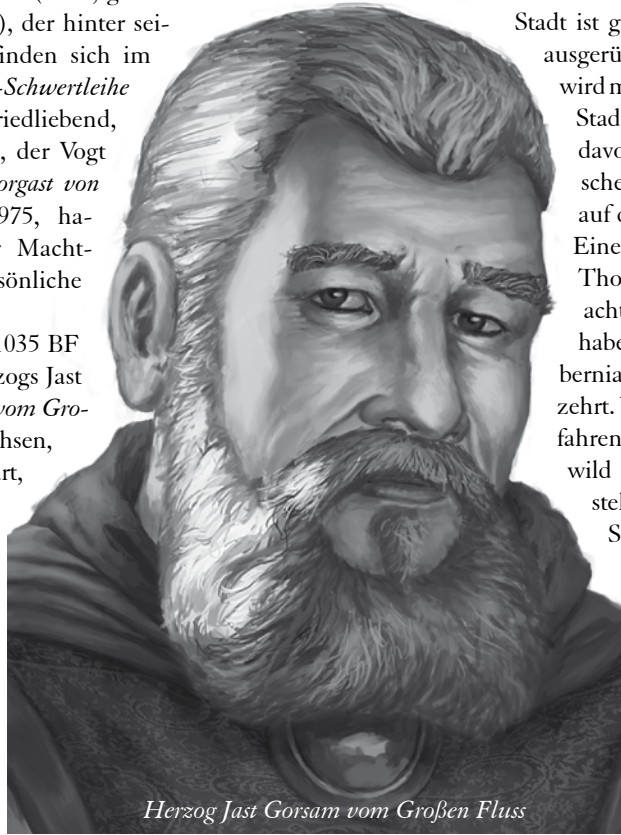
IM DIENSTE DES REICHES (ΕΛΕΝΒΙΝΑ)

Wenn die Helden Elenvina erreichen, haben die Thorwaler wahrscheinlich schon einige Tage Zeit gehabt, Vorbereitungen für die Plünderung zu treffen. Grund genug, die Stadt so schnell wie möglich zu alarmieren und die Verteidigung vorzubereiten. Erste Anlaufstelle dafür sollte der Herzog der Nordmarken, *Jast Gorsam vom Großen Fluss*, auf seiner Burg sein.

AUDIENZ BEIM HERZOG (ΕΛΕΝVINA)

Mit dem Geleitschreiben der Kronverweserin öffnen sich Tür und Tor. Bevor sie sich versehen können, finden sich die Helden im Arbeitszimmer des Herzogs wieder. Neben Jast Gorsam vom Großen Fluss (*965, graue Haare und Bart, aufbrausend, direkt), der hinter seinem Schreibtisch thront, befinden sich im Raum *Ardo von Plötzbogen-Schwertleihe* (*982, pummelig, unsicher, friedliebend, von seinem Amt überfordert), der Vogt Elenvinas, und Illuminatus *Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte* (*975, hager-asketisch, praiosgläubiger Machtmensch, Hexenjäger), der persönliche Berater des Herzogs.

Spielt das Abenteuer im Jahr 1035 BF oder später, wird statt des Herzogs Jast Gorsam sein Sohn, *Frankwart vom Großen Fluss* (*986 BF, hochgewachsen, dunkelhaarig, gestutzter Vollbart, ruhig und überlegt) mit seinem Beraterstab, eventuell noch ergänzt um eine Hesinde-Geweihte, anwesend sein. Frankwart ist deutlich weniger aufbrausend als sein Vater. Er hört sich die Geschichte der Helden gut an, stellt einige sehr durchdachte Fragen, schenkt ihnen dann aber Glauben.



Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss

Fluss herauf nach Elenvina kommen. Während sie erzählen, entfährt dem Herzog immer mal wieder ein „*Alle Niederhöhlen!*“, bis er schließlich mit einem grollenden: „*Also haben wir euch diese Misere zu verdanken!*“ den Bericht beschließt. Dennoch scheint er nicht sonderlich beunruhigt. Die

Stadt ist gut befestigt, die Truppen sind gut ausgerüstet – mit so ein paar Flusspiraten wird man schon fertigwerden. Sowohl der Stadtvogt, als auch der Illuminatus sind davon nicht so überzeugt. Die Menschen der Nordmarken verlassen sich auf den uralten Schutz des Flussvaters. Eine plötzlich auftauchende Flotte von Thorwalern dürfte einen nicht zu verachtenden Effekt auf das einfache Volk haben. Außerdem hat der Krieg mit Albernia auch an den Truppen der Stadt gezehrt. Viele der Waffenknechte sind unerfahrene Rekruten, die gegen eine Horde wild gewordener Nordleute kaum bestehen dürften. Darüber hinaus ist die Stadt seit Jahrhunderten nicht mehr ernsthaft angegriffen worden – ein Umstand der sich zum einen in einer fehlenden Hafenbefestigung und zum anderen einer Vielzahl ungeschützter Vororte niedergeschlagen hat. Zu allem Überfluss sind drei der fünf Flussgaleeren derzeit auf Piratenjagd.

Während Vogt und Illuminatus die Schwächen der Elenviner Verteidigung aufzählen, umwölkt sich der Blick des Herzogs mehr und mehr, bis er sie schließlich unwirsch unterbricht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit gerunzelter Stirn nimmt der mächtige Herzog der Nordmarken das Schreiben der Kronverweserin entgegen. „Aus Albernia ...“, brummt er offenbar unwillig, während er das Siegel erbricht und das Pergament entrollt. Ungeniert blickt ihm der Illuminatus über die Schulter, als er das Schreiben liest. Der dritte Anwesende, Elenvinas Stadtvogt, scheint sich dagegen sehr unwohl zu fühlen. Sein Blick huscht von euch zum Herzog, zum Illuminatus, zur Tür und schließlich wieder zurück. Er wäre wohl gern ganz wo anders.

„Was ist das für ein Unfug?!“ poltert der Herzog schließlich und wirft das Schreiben vor sich auf den Tisch. „Thorwaler, die den Fluss herauf fahren und Elenvina plündern? Ist Idra völlig von Sinnen? Seit 2.000 Jahren ist keine Flotte der Nordleute mehr auf dem Großen Fluss gefahren, der Flussvater hat sie alle zerschmettert!“ Eine zornige Röte hat sich über das Gesicht Jast Gorsams gelegt, während an seiner Schläfe eine Ader pulsierend anschwillt.

Bevor der Herzog die Helden in einem Anfall von Unbeherrschtheit über die vermeintliche Zeitverschwendung hinauswerfen kann, wendet sich der Illuminatus an sie. Er bittet darum zu berichten, wie die Kronverweserin auf die merkwürdige Idee kommt, eine thorwalsche Kaperflotte könne den

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Genug! Ich habe den Krieg gegen Albernia nicht gewonnen, um jetzt von einer Bande ungewaschener Piraten überfallen zu werden! Plötzbogen, sieh er zu, dass die Garden alarmiert werden und tue er alles Erforderliche, um die Stadt auf die Verteidigung vorzubereiten! Denke er daran, die Hütten des Gesindels vor den Mauern abzureißen. Ich will nicht, dass das thorwalsche Lumpenpack darüber in die Stadt gekrochen kommt!“ Mit einer Verbeugung nimmt der Vogt die Befehle entgegen und verabschiedet sich. Dann wendet sich der Herzog euch zu: „Ihr! Da wir euch die Sache zu einem guten Teil zu verdanken haben – und ihr damit schon bewiesen habt, dass ihr fähig seid – werdet ihr jetzt helfen, die Stadt zu sichern! Findet diese Strauchdiebe, die sich schon in unseren Mauern herumtreiben und seht zu, dass sie keinen Schaden mehr anrichten!“

Um sich als Beauftragte Jast Gorsams auszuweisen, erhalten die Helden je einen silbernen Ring mit dem Wappen des Herzogs: einem silbernen, gekrönten Barsch auf blauem

Grund. Damit sind offizielle Stellen der Nordmarken – nicht jedoch des Reiches, der Kirchen oder die Magierakademie – gehalten, den Helden nach besten Kräften behilflich zu sein. Danach sind sie entlassen.

DIE STADT BEREITET SICH VOR (ELEPVINA)

Folgende Szenen können Sie nutzen um die Vorbereitungen Elenvinas auf den Überfall der Thorwaler zu schildern. Solange die Thorwaler mit ihren verbündeten Renegaten noch auf freiem Fuß sind, können sie solche Vorbereitungen durch Sabotage jedoch wieder zunichte machen.

☞ **Die Hafenkette:** Zwergischen Schmiede beginnen fast umgehend mit der Überholung und Wartung der gewaltigen Kette in der Hafeneinfahrt. Über eine Winde an der Garnison der Flussgarde kann sie gespannt werden und die Durchfahrt versperren. Über die Jahre hat der Fluss an ihrer Befestigung genagt und die seltene Benutzung hat die Winde rostig werden lassen. Einige Kettenglieder müssen – nach Meinung der übergenauen Zwerge – durchaus ersetzt werden.

Sabotage: Schon in der ersten Nacht versenkt ein Erzelementar die Kette samt Batangr-Anker und Winde im Hafenbecken. Nur mit aufwendigen Tauchgängen und großer Kraftanstrengung kann sie geborgen und erneut angebracht werden. Eine jeweils erfolgreiche *Schwimmen*-Probe +8 von Tauchern mit einer Gesamt-KK von 40. Fehlversuche kosten eine halbe Stunde Zeit und W6–1 LeP. Daraufhin wird sie von Zwergen und einigen Magiern der Akademie bewacht

☞ **Barrikaden:** Entlang der Herzog Jast Gorsam Promenade werden an der Kaimauer notdürftige Barrikaden aus Sandsäcken und mit Sand gefüllten Fässern errichtet. Einige Besitzer der Ufervillen lassen noch hastig ihre Fenster vergittern oder mit schweren Brettern vernageln.

Sabotage: Über Nacht werden die Sandsäcke ins Hafenbecken gestoßen, wo sie nun nicht nur das Anlegen der Flussgaleeren erschweren, sondern das der flachen Drachenschiffe sogar erleichtern. Überdies macht sich jemand an den Karren zu schaffen, mit denen man den Sand in die Stadt transportiert. Am nächsten Tag brechen nach wenigen Metern die Achsen unter den beladenen Wagen. Zeitaufwändig müssen sie erst entladen und dann in Stand gesetzt werden.

☞ **Wehklagen an der Mauer:** Unter dem Wehklagen der Betroffenen setzen die Gardes Jast Gorsams Anordnung um, die Stadtmauern von der daran errichteten Bebauung zu befreien. Mit Ochsen und Zugpferden werden die ärmlichen Hütten niedergerissen.

Sabotage: Irgendwer erzählt den Obdachlosen, dass sie Schutz und Unterkunft in der Wehrhalle erhalten sollen. Erleichtert machen sich einige hundert Menschen mit ihrer wenigen verbliebenen Habe auf zum Praios-Tempel. Bevor den offiziellen Stellen überhaupt klar wird, was sie vorhaben, haben sie sich in der großen Andachtshalle niedergelassen – sehr zum Unwillen der Elenviner Bürgerschaft, die das ‚Gesindel‘ am liebsten wieder hinaus werfen würde.

☞ **Wehrbereitschaft:** Garnisonen und Spießbürger bereiten die Verteidigung der Stadt vor. Das Zeughaus wird geöffnet und Hellebarden ausgegeben. An den Brunnen werden Eimer und Feuerhaken bereitgestellt.

Sabotage: Bevor auch nur ein Bruchteil der Waffen des Zeughauses ausgegeben ist, wird es in Brand gesteckt.

☞ **Rette sich wer kann!:** Natürlich gibt es auch unter den Bürgern und Besuchern Elenvinas einige, die sich lieber in Sicherheit bringen, als Leben – oder Schätze – zu riskieren und sich des Angriffs zu erwehren. Mit hoch beladenen Karren verlassen sie die Stadt in Richtung Landesinnere, um dort die Plünderung abzuwarten. Schon bald sind die Straßen verstopft und es kommt zu Handgreiflichkeiten unter den gereizten Menschen.

☞ **Ergreift den Verräter!:** Fremde, aber auch Einwohner, die irgendwie thorwalsch aussehen, werden mit Argwohn und Misstrauen behandelt. Sicherlich handelt es sich um Verräter und Handlanger, die Elenvina an die Nordleute verkaufen wollen. Wer sich in der Situation auch noch merkwürdig verhält, findet sich schon bald einem Mob gegenüber, der den Verräter dingfest machen will.

JAGD AUF DIE STURMTROTZER (ELEPVINA)

Eine große Gefahr für die Stadt geht vom thorwalschen Voraustrupp der *Sturmtrotzer* aus. Vermutlich noch bevor Elenvina gewarnt wurde, hat sich ein Teil der Mannschaft mit einigen verbündeten Albernern eingeschlichen und bereitet gezielt die Plünderung vor. Angeführt werden sie vom Skalden Waskan und dem Gandsmidr Froedi Friggbaerson. Sobald die beiden merken, dass die Nordmärker gewarnt wurden, wechselt der kleine Trupp immer wieder seinen Aufenthaltsort und beginnt, die Vorbereitungen der Stadt zu sabotieren. Während dessen wartet der Rest der Mannschaft mit dem Drachenschiff in einem Versteck flussabwärts. Sie erhalten regelmäßig Berichte vom Voraustrupp, um Jurga und die Flotte bei ihrer Ankunft für den Angriff einzuweisen.

Wie die Helden den Voraustrupp aufspüren, bleibt weitestgehend ihnen überlassen.

☞ Zielführend ist es, wenn sie sich Gedanken darüber machen, wie sie selbst die Plünderung der Stadt vereinfachen würden und dann an entsprechenden Stellen nach den Thorwalern oder anderen Auffälligkeiten fahnden. Über kurz oder lang werden sie dadurch fündig. Nutzen Sie die oben dargestellten Szenarien, in die Sie die Thorwaler statt der Helden einfügen.

☞ Haben die Helden Kenntnis von den albernischen Freischärlern und deren vermutlichem Ziel – die Befreiung ihrer Kameraden – können sie versuchen sie aus ihrem Versteck zu locken. Im Kerker sitzen tatsächlich die Spießgesellen der Freischärler und warten auf ihre Verurteilung. Um die Albernier hervorzulocken, kann zum Beispiel eine scheinbare Lücke in der Bewachung geschaffen werden oder man lässt durchsickern, dass die Gefangenen verlegt werden und auf welcher Route das geschieht.

☞ Da die *Sturmtrotzer* Elenvina nicht passiert hat, muss sie irgendwo flussabwärts versteckt sein. Eine gezielte Suche nach dem Drachenschiff führt früher oder später zu dessen Entdeckung. Einige Bewohner der umliegenden Dörfer haben die Thorwaler durchaus gesehen, sich aber bisher nichts weiter dabei gedacht. Die Sichtung der Nordleute konzentrieren sich auf einen Auwald am rechten Flussufer, in dem die Otta mit umgelegtem Mast versteckt liegt.

Ganz nach ihrer Art werden sich die Thorwaler nicht kampflös ergeben – zumal sie ohnehin nichts anderes als der Tod durch den Strang erwartet.

FLAMMEN ÜBER DEM GROßEN FLUSS

Schließlich ist es so weit, die Nacht des thorwalschen Angriffs steht unmittelbar bevor und die Stadt ist hoffentlich im Sinne der Helden bestens darauf vorbereitet.

Auch dieser Teil des Abenteuers ist weitgehend modular gestaltet, um die Geschehnisse schlaglichtartig zu beleuchten. Wir gehen nicht davon aus, dass die Helden in der Lage sind, die Vorgänge im Überblick zu behalten oder im großen Maßstab zu lenken. Suchen Sie sich daher die Module heraus, die am besten zu den Vorhaben ihrer Gruppe passen oder wandeln Sie sie entsprechend ab.

GENERELLER ABLAUF DER PLÜNDERUNG

Am Vorabend der Plünderung liegt die thorwalsche Flotte etwa 10 Meilen flussabwärts Elenvinas. Dort lässt Jurga noch einmal rasten, damit ihre Streiter nicht erschöpft vom Rudern in den Kampf ziehen. Während dessen bespricht sie mit ihren Kapitänen – und den Helden, sofern sie sich persönlich aufgemacht haben – ein letztes Mal das Vorgehen.

Um Mitternacht werden die Anker gelichtet und der Angriff beginnt. Während der Großteil der Flotte die Eilenwüd umfährt und den offenen Hafen der Stadt anläuft, bleibt etwa ein Drittel der Schiffe zurück. Ihre Besatzungen fallen über die ungeschützten Vororte im Norden her und sorgen im Falle des Scheiterns des Angriffs für einen Großteil der Beute: hauptsächlich Naturalien in Form von Getreide und lebendem Vieh. Dieser Teil der Kämpfer führt außerdem einen Angriff auf das Kyndocher Tor aus, um die Verteidiger Elenvinas zu verwirren und die Truppen der Stadt zu spalten und vom Hafen wegzulocken.

Der Rest der Plünderer fällt über das Hafenviertel her. Mit kleineren Trupps lässt Jurga sowohl die Burg, die Hafenfeste der Flussgarde als auch die Straßen in die Stadt abschnitten, um ihren Leuten Zeit zu geben, die Lagerhallen, Kontore und reichen Villen in direkter Hafennähe zu leeren. Der ganze Überfall soll nicht länger als eine Stunde dauern, spätestens nach zwei Stunden wird Jurga – egal ob man Beute gemacht hat oder nicht – den Angriff abbrechen. Zu diesem Zeitpunkt hat sich die Verteidigung der Stadt derartig organisiert, dass die Thorwaler schon arge Schwierigkeiten haben, überhaupt zu entkommen.

Auswirkungen der Heldenaktivitäten

Da wir nicht einschätzen können, welche Vorbereitungen Ihre Gruppe für die eine oder andere Seite getroffen hat, erfordert die Plünderung eine hohe Vorbereitung Ihrerseits. Als Orientierung hier ein paar mögliche Auswirkungen:

👁️ **Geöffnetes Tor:** Gelingt es den Helden das Kyndocher Tor zu öffnen, können die Thorwaler von dort sehr schnell in die Stadt vordringen und die Ritter des Donnerordens in deren Burg festsetzen. Der Widerstand innerhalb der Stadt sinkt, die Nordleute machen schneller mehr Beute. Ist das Tor dagegen verschlossen, benötigen sie einige Zeit die Nordmauer zu überwinden und erleiden dabei Verluste – oder werden sogar gänzlich abgewehrt, wenn die Helden die Angriffspläne der Thorwaler in Erfahrung bringen konnten.

👁️ **Intakte Geschütze:** Sind die Geschütze auf der Eilenwüd einsatzbereit, werden eine ganze Reihe Drachenboote und ihre Mannschaften schon bei der Anfahrt auf den Hafen schwer in Mitleidenschaft gezogen – vor allem, wenn dort zusätzlich eine schwer zu entdeckende Sperrkette die Einfahrt verhindert. Nur mit Mühe erhält Jurga die Ordnung aufrecht und ein paar Schiffe fliehen gar, um sich leichtere Ziele flussabwärts zu suchen. Der Rest landet nun wesentlich weiter östlich am Steilufer, nahe der *Herzog-Jast-Gorsam-Brücke* an. Hier haben Thorwaler zum Einen nur noch Zugriff auf einen kleinen Teil des Hafens und zum anderen Probleme beim Anlanden und Beladen der Schiffe.

Wurden die Geschütze dagegen erfolgreich sabotiert, können die Verteidiger nur durch Herabwerfen von Steinen und den Beschuss mit Brandpfeilen die Anfahrt der Thorwaler stören – sofern sie überhaupt erwartet werden. Ermutigt durch die geringe Gegenwehr stürmen die Nordleute innerhalb von Augenblicken die Herzogenpromenade und drängen dortige Verteidiger in die Gassen der Stadt zurück.

👁️ **Weniger Gegenwehr:** Die Helden haben einen Weg gefunden, die Garnisonen der Flussgarde, der Elenviner Glefenfräger oder gar beide auszuschalten. Den Verteidigern fehlen wertvolle Kräfte in direkter Hafennähe. Die Angreifer wischen den anfänglichen Widerstand spielend hinweg. Das Hafenviertel ist einige Zeit ungeschützt und kann verhältnismäßig leicht geplündert werden, da nur ein kleinerer Teil der Thorwaler für den Kampf benötigt wird.

Im Gegensatz dazu gerät der Angriff schnell ins Stocken, wenn die Banner der Verteidiger auf den Angriff vorbereitet sind und sich womöglich gute Verteidigungspositionen entlang der Herzogenpromenade eingerichtet haben. In dem Fall dauert es lange, bis die Thorwaler überhaupt anfangen können, die Speicherhäuser direkt am Kai zu plündern.

👁️ **Spionage:** Im Vorfeld haben die Helden sehr genau die Stadt ausgespäht, lohnende Ziele ausgewählt, schnelle Wege und Schlupflöcher erkundet. Die Plünderung geht sehr schnell von statten und die Beute ist sehr wertvoll. Die Verteidiger sind verwirrt, da die Thorwaler mit dem Wissen der Helden Verteidigungsstellen umgehen. Andererseits konnten reichstreue Helden womöglich die Angriffspläne in Erfahrung bringen oder Vorbereitungen der Thorwaler ohne deren Wissen wieder zu Nichte machen. Dadurch stoßen die Angreifer auf unerwartete Verteidigungsstellungen oder stehen vor verschlossenen Toren, die ihren Vormarsch stark verzögern.

SZENEN DES KAMPFS

Die Beschreibung der Plünderung ist weitgehend so gestaltet, dass sie sowohl für Gruppen geeignet ist, die sich den Thorwalern angeschlossen haben, als auch für jene, die die Stadt gegen die Plünderer verteidigen wollen.

RAUB UND MORD

Die folgenden Szenen sollen die unschöne Seite der Plünderung wiedergeben. Jurga untersagt zwar ausdrücklich alle unnötigen Grausamkeiten und Schandtaten und ist bereit,

dieses Verbot notfalls auch gegen ihre eigenen Leute durchzusetzen. Es mögen auch so einige thorwalsche Rekker einen hehren Ehrenkodex besitzen (**Westwind 20**), doch sieht die Realität leider meist anders aus.

Verteidigung

Überall in der Stadt kommt es zu Kämpfen. Einwohner verteidigen ihr Hab und Gut, Verteidiger versuchen einen Plünderertrupp am Vordringen zu hindern.

☞ Die Anlandung der Thorwaler am Hafen findet unter heftigen Gefechten statt. Aus den Gassen und Straßen quellen Gardisten förmlich hervor, um die Nordleute gar nicht erst auf der Herzogenpromenade Fuß fassen zu lassen. Für die Angreifer kommt erschwerend hinzu, dass die flachen Drachenboote nicht über die Kaimauer ragen. Dadurch müssen sie erst einmal die Kaimauer erklettern, die verbissen verteidigt wird.

☞ Sobald die Promenade gefallen ist, errichten die Verteidiger hastig Barrikaden aus Fuhrwerken, Möbeln, Fässern und allem was sich sonst noch finden lässt, um den Vormarsch der Thorwaler aufzuhalten. Um solche Hindernisse zu überwinden, müssen die Nordleute mühsam die wackelnden Barrikaden ersteigen und dabei gegen die speiß- und geflenbewehrten Verteidiger auf der anderen Seite kämpfen. Einige Angreifer erklettern auch niedrige Dächer und stürzen sich von oben ins Getümmel. An anderer Stelle wird eine provisorische Ramme zusammengesammelt, mit der ein Trupp Thorwaler die Barrikaden durchbrechen will.

☞ Auf den Dächern sammeln sich nach und nach Verteidiger, die von oben mit Steinen, Pfeilen und Bolzen die Nordleute bekämpfen. Um ihnen Herr zu werden, müssen die Angreifer selbst in luftige Höhen vordringen und teils gewagte Sprünge über Straßen hinweg in Kauf nehmen – bei denen sie nicht selten direkt in den Klängen der Elenviner landen.

☞ Krieger des Donnerordens und der Sonnenlegion bilden disziplinierte Verteidigungspunkte. Ihre Schildwälle sind für die unorganisiert vorstürmenden Thorwaler kaum zu überwinden. Dennoch rennen sie immer wieder blindwütig gegen die schwer gepanzerten Kämpfer an.

☞ Mit Beute beladene Thorwaler auf dem Weg zum Hafen sind ein leichtes Ziel für die Verteidiger Elenvinas. Über Schlupflöcher tauchen sie immer wieder in Bereichen auf, die die Angreifer schon gesichert glauben.

☞ Unter „*Nordmarken! Nordmarken!*“-Rufen treibt ein Trupp Gardisten mit gesenkten Hellebarden einige Thorwaler vor sich her durch die Straßen zum Hafen. Dort bleibt den Nordleuten nichts anderes übrig, als ins Wasser zu springen, um den Waffen zu entgehen. Begleitet von Schmährufen und Gejohle der Gardisten schwimmen sie zu einem nahen Drachenschiff.

☞ Es ist auch mit erheblicher Gegenwehr der Magier der Elenviner Akademie zu rechnen, die sich vornehmlich auf **BEHERRSCHUNGEN BRECHEN, BAND UND FESSEL, BANNBALADIN, HORRIPHOBUS, RESPONDA MI, SENSIBAR** und **SOMNIGRAVIS** konzentrieren wird, aber auch andere Beherrschungssprüche einsetzen kann. Insbesondere, wenn das Schlafmittel über die Akademie bezogen wurde, wird die Leiterin alles einsetzen, um sich von dem Verdacht, gemeinsame Sache mit den Angreifern gemacht zu haben, reinzuwaschen.



Beute und Gier

Überall sind krachende Axt-hiebe zu hören, mit denen sich die Thorwaler Zugang zu den Schätzen der Elenviner verschaffen. Auf der Suche nach Gold und Juwelen geht so manches zu Bruch und hin und wieder sieht man Plünderer, die in sinnloser Gier völlig wertlosen Tand zu den Booten schleppen.

☞ Etwa fünfzig Thorwaler versuchen die Wehrhalle zu stürmen in der fixen Idee, dass deren goldene Kuppel aus purem Gold bestünde. Zwar können die Sonnenlegionäre dem Ansturm zunächst standhalten, doch nach und nach lassen sich immer mehr der Nordleute von der Gier

auf das Gold der ‚Funzelpaffen‘ anstecken. Während die anstürmenden Plünderer die Ordenskrieger langsam zurückdrängen, macht sich im Inneren des Tempels Panik breit. Etliche Bürger der Stadt haben sich auf der Suche nach Schutz hierher geflüchtet und fürchten nun um ihr Leben. Schon bald fordern die ersten, zum Entsetzen der Geweihten, den Thorwalern die Tempelschätze zu geben und beginnen goldene Candelaber nach draußen zu schaffen – notfalls werden sie auch vom Dach herab geworfen.

Der Ansturm dauert jedoch nicht lange, da sich Bannstrahler und Sonnenlegionäre schnell formieren – sie sind anfangs hauptsächlich von der Dreistigkeit der Thorwaler überrascht. Ein **ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL** Jorgasts von Schleiffenröchte streckt etliche Angreifer bewusstlos nieder und sorgt dafür, dass sie sich schnell von der trutzigen Wehrhalle zurückziehen.

☞ Im Orgelhaus haben sich drei Zwerge (**ZooBotanica 191**, erfahren) und eine Elfe verschanzt (**ZooBotanica 92**, Veteranin), die nicht zulassen wollen, dass die wertvolle Ingrosch-Silberkind-Orgel zerstört wird. Ihre verbissene Verteidigung des Gebäudes lockt immer mehr Thorwaler an, denn offenbar muss es hier einen besonders wertvollen Schatz zu holen geben. Schließlich gehen der Elfe die Pfeile aus und zwei der Zwerge sind gefallen. Rücken an Rücken kämpfen die letzten ungleichen Gefährten um den Erhalt des Instruments.

☞ Bei der Plünderung der Speicherhäuser entdecken einige Thorwaler Fässer mit Rum. Schon bald fließt der Alkohol in Strömen und die ersten Nordleute torkeln sturzbetrunken durch die Straßen, völlig ihre eigentlichen Aufgaben vergessend.

Feuer

In der Hitze der Gefechte brechen schon bald in einigen Häusern Brände aus. Dabei werden Menschen von den Flammen eingeschlossen und die Feuer drohen auf umliegende Gebäude überzugreifen und den Weg in oder aus der Stadt zu versperren – ein Umstand, der für die Plünderung äußerst hinderlich ist. Eine funktionierende Brandbekämpfung während der Plünderung zu organisieren, ist schwierig aber nicht unmöglich und kann zu seltsamen Situationen führen, wenn Angreifer und Verteidiger zusammen arbeiten.

Die Lage spitzt sich gefährlich zu, als einige betrunkene Thorwaler mit Fackeln losziehen, um „den feigen Pfeffersäcken den roten Hahn aufs Dach zu setzen“.

Gewalt

Neben den Kämpfen zwischen Angreifern und Verteidigern kommt es immer wieder zu Ausbrüchen sinnloser und unnötiger Gewalt.

☞ Eine hünenhafte Thorwalerin verprügelt einen fetten Zuckerbäcker und droht, ihn förmlich zu Brei zu schlagen, wenn er ihr nicht verrät, wo er seine Schätze versteckt hat. Der Geschundene winselt und jammert, ist durch die Prügel aber gar nicht in der Lage, der Wütenden zu antworten – was die Thorwalerin nur zu noch mehr Schlägen reizt.

☞ Fünf Plünderer geraten in Streit um die Modellpuppe eines Schneidermeisters, die einer von ihnen – samt perlenverziertem Spitzenkleid und Federhut – davon schleppt. Alle fünf wollen das schöne Stück einer Angebeteten in der Heimat mitnehmen (der das Kleid unter Garantie nicht passt). Was als Diskussion mit Fäusten und Gezerre um die Puppe beginnt, droht in einem Blutbad unter Gefährten zu enden, als der Erste zur Axt greift. Vermittlungsversuche sind schwierig, da alle Beteiligten so weit in Rage sind, dass sie nur noch schwer zuhören und obendrein ständig fürchten, durch Ablenkung ihr ‚Recht‘ an der Beute einzubüßen.

☞ Die Gunst der Stunde nutzen einige der ärmsten Bewohner Elenvinas. In den Wirren der Plünderung dringen sie ebenfalls in die Häuser der reichen Bürger ein, um zu rauben. Sie hoffen, dass ihre Missetaten den Thorwalern in die Schuhe geschoben werden und gehen äußerst brutal vor – der Frust über die Behandlung der letzten Jahre als verarmte Flüchtlinge bricht sich Bahn.

☞ Einige Thorwaler – Männer wie Frauen – finden zur alten Tradition des Brautraubes zurück. Sie verschleppen wild

zappelnde Burschen und kreischende Maiden, um sie auf ihren Drachenschiffen in die Heimat zu führen. Auf Jurgas Befehl solchen Brautraub zu unterlassen pfeifen sie – hat doch die oberste Hetfrau vor einigen Jahren ihren Mann selbst verschleppt. Sie fordern gleiches Recht für alle.

☞ Die albernischen Renegaten versuchen schon bald, den Elenviner Kerker zu stürmen, um ihre gefangenen Gefährten zu befreien. Dabei stellen sie sich einem Wettlauf gegen die Zeit, denn der Kerkerkommandant gibt den Befehl, die Gefangenen – ganz nach Sitte der alten Herzöge – auf den Zinnen des Kerkers bei lebendigem Leib zu pfählen, um die Angreifer abzuschrecken.

☞ Nach der Stürmung des Kerkers werden nicht nur die albernischen Freischärler befreit, sondern sämtliche Häftlinge. Unter ihnen befindet sich auch ein höchst gefährliches Individuum, das nur als *Ungor der Häuter* (unbestimmbares Alter, völlig haarlos, spitz gefeilte Zähne, kriecherisches Wesen) bekannt ist. Er ist ein bestialisches Monster, das seine Opfer lebendig häutet.

☞ Wie kaum anders zu erwarten, kommt es während der Plünderung auch zu weit schlimmeren Szenen: Vergewaltigungen, Folter und Mordbrennerei. Wir überlassen es Ihnen, ob sie diese dunklen Seiten des Angriffs in Ihrer Spielrunde thematisieren wollen. Gemäß den Befehlen Jurgas haben Kaperfahrer, die sich solcher Verbrechen schuldig machen, ihr Leben verwirkt.

DER TRESOR DER HANDELSHALLE (THORWALER)

Eines der ersten Ziele der Plünderer ist die nahe am Hafen gelegene Handelshalle. Hier ist in vielen kleinen Läden und Ständen reiche Beute zu machen.

Der Hauptpreis der Handelshalle liegt jedoch nicht über der Erde. In ihrem Keller haben die Zwergenschmiede Argasch und Irgasch vor Jahren einen Tresorraum eingerichtet, in dem die Handelsherren gute Teile ihres Vermögens aufbewahren. Damit tätigen sie zum einen die alltäglichen Geschäfte und lösen zum anderen Wechsel fremder Handelshäuser und Banken ein. Hier unten lagern Truhen mit Gold und Edelsteinen aber auch etliche Wechsel, die bares Geld wert sind. Gelingt es den Thorwalern, den Tresor der Handelshalle zu plündern, haben sie etwa 100.000 Dukaten Beute gemacht. Die breite Marmortreppe in den Keller wird Tag und Nacht von sechs erfahrenen Gardisten bewacht, die nur einem ausgewählten Personenkreis Zutritt gewähren. Sobald der Angriff beginnt, verbarrikadieren sie die Handelshalle und verstecken sich zwischen den Ständen und Lädchen im Inneren. Statt sich einer Übermacht offen zu stellen, schlagen sie aus dem Hinterhalt mit Armbrust-Schüssen zu oder fallen über einzelne Thorwaler her, die sich beutegierig in der Halle von ihren Kameraden trennen.

Das Tor

Am unteren Ende der Treppe versperrt ein schweres Eichen-tor den Durchgang. Es kann nur über zwei komplizierte zwergische Schlösser geöffnet werden, deren Schlüssel sich im Besitz der Händler Phexhild Ehrwald und Gorvin Siebenfeld befinden. Beide Schlösser müssen gleichzeitig geschlossen werden, um das Tor zu entriegeln. Die Wächter

besitzen keinen Schlüssel und haben auch keine Kenntnis von den Fallen im Inneren des Kellers.

Wer sich an dem Tor zu schaffen macht, erlebt einige unangenehme Überraschungen:

☞ Die Schlösser sind sehr kompliziert und können nur mit einer *Schlösser Knackten*-Probe bzw. einem FORAMEN +12 (8 Asp) entriegelt werden. Sie müssen gleichzeitig geschlossen werden, was nur durch zwei Personen zu bewerkstelligen ist. Gescheiterte Proben lösen bis zu drei Mal einen Sprühmechanismus mit Schlafgift der Stufe D aus.

☞ Das Tor kann gewaltsam aufgebrochen werden. Es besitzt StP 75, Härte 11 und Struktur 17 (WdS 191). Bricht es nicht beim ersten Versuch, wird ein einmaliger Spruchspeicher CLAUDIBUS (8 ZfP*, 7 AsP, LCD 58) ausgelöst.

☞ Werden zuvor nicht die Wachen ausgeschaltet, nutzen diese die Bemühungen der Plünderer am Tor, um sie vom oberen Treppenabsatz mit ihren Armbrüsten zu beschießen.

☞ Wird das Tor geöffnet, ohne die Schlösser zu entriegeln, ist im Gang hinter dem Tor die Bolzenschleuder aktiviert.

Der Gang

Zwischen der Treppe und dem Vorraum des Tresors erstreckt sich ein zehn Schritt langer Gang. Er ist zwei Schritt breit und zweieinhalb Schritt hoch. Die Wände des Tonnengewölbes sind aus unregelmäßig behauenen Granitblöcken gefügt, der Fußboden besteht aus polierten Marmorplatten.

Zwischen den Granitblöcken verbergen sich in zwei Reihen auf beiden Gangeiten im Abstand von je einem Schritt die Mündungslöcher einer *Bolzenschleuder* vom Typ *Schwärmer* (Katakomben 69), deren Auslöser als Druckplatten im Fußboden getarnt sind. Alle zwei Schritt wird die Falle ausgelöst, was einen Hagel von Bolzen zur Folge hat, dem kaum zu entgehen ist. Nach jeder Aktivierung ist für 5 KR das Rasseln und Klappern einer Mechanik zu hören, in der die Armbrüste nachgeladen werden. In dieser Zeit kann die Falle nicht auslösen. Nach fünf Bolzenhageln bleiben die Geräusche aus – die Falle ist entladen.

Bolzenschleuder

Art: mechanisch

Tarnung: 14

Schwierigkeit: 13

Schaden: W6+6 TP (je Bolzen)

Der Tresor

Schließlich stehen die Eindringlinge im fünf mal vier Schritt großen Vorraum des Tresors. Wände und Boden bestehen aus poliertem, grauen Marmor und zeigen keine Verzierungen. An der linken und rechten Wand steht jeweils eine steinerne Bank. Der Raum wird von der gewaltigen Stahltür des Tresorraums beherrscht. Sie besitzt weder Schlüsselloch noch Klinke, nur vier drehbare Zylinder, auf die jeweils die Zahlen 0 bis 9 eingraviert sind.

Eine kleine Tafel darüber gibt eine Gedächtnisstütze für die Kombination des Tresors in Rogolan: „*Fünffmal gepriesen sei das Jahr der Geburt unseres Herzog, der uns viele Kinder schenkte!*“

Herzog Jast Gorsam wurde 965 BF geboren und schenkte den Nordmarken sechs Kinder (*Geschichtswissen* +5 oder *Geographie* +7). Entsprechend müssen die Zahlen 4-8-3-1 (5 x 965 + 6) auf den Zylindern eingestellt werden (nur durch Charaktere mit *Rechnen* TaW 5+ zu lösen), dann öffnet sie sich mit einem vernehmlichen Zischen und schwingt selbstständig nach innen auf. Werden die Zylinder dagegen auf eine falsche Kombination gedreht, ist ein metallisches Kreischen zu hören, das durch Mark und Bein geht. Unaufhaltsam beginnt sich die Decke des Raums zu senken – ein *Zermalmer* vom Typ *Presse* (Katakomben 71f), bis sie die beiden Steinbänke erreicht und knarrend zum Stillstand kommt. Eventuell noch anwesenden Eindringlingen bleiben jetzt noch etwa anderthalb Spann Platz zwischen Fußboden und Decke, die ein beunruhigendes Knacken von sich gibt, als würde sie jeden Moment zerbrechen und gänzlich herabstürzen. Die einzige Möglichkeit, die Falle zu stoppen, besteht in einer feinen Gravur, die sich knapp über dem Boden an der Wand entlang einmal rund um den Raum zieht. Sie ist nur mit äußerst scharfen Augen (*Simmenschärfe* +12) oder durch Anhauchen zu entdecken. Dann sieht man an jeder Wand zehn kleine Fuchsköpfe, die mit bosparanischen Zahlen durchnummeriert sind. Ausgehend von der Wand mit der Tresortür müssen im Uhrzeigersinn an den Wänden der 4., der 8., der 3. und der 1. Fuchskopf gedrückt werden. Dann kommt die Decke zum Stillstand und beginnt sich wieder zu heben.

Im Tresor stehen sechs randvolle – und natürlich verschlossene – Truhen mit Gold, Edelsteinen und Wechsell. Jede Truhe benötigt vier kräftige Träger, die gemeinsam 50 Punkte Körperkraft besitzen, um sie zum Hafan zu schleppen. Sollte sich die Decke gesenkt haben, sind sie jedoch nicht aus dem Raum zu schaffen und müssen erst geöffnet (*Schlösser knackten* / FORAMEN +9, 5 AsP) und entleert werden.

Verteidiger

Solange die Markthalle nicht gesichert wird, erreichen etwa alle 3 SR W6+2 Gardisten das Gebäude und fallen den Eindringlingen in den Rücken. Sie versuchen die Plünderer entweder auszuschalten oder im Keller festzusetzen.

Ohne Heldenhilfe wird es für die Thorwaler schwierig, den Tresor zu plündern. Sie leisten im Gang hinter dem Eingangstor einen sehr hohen Blutzoll und wissen vor der Tresortür erst einmal ein Weilchen nicht weiter, bis ihnen Froedi mit seinen Elementargeistern zu Hilfe kommt.

ZURÜCK AUF DIE BOOTE!

Schließlich ist der Zeitpunkt gekommen, dass Jurga das große Signalthorn blasen lässt: Rückkehr zu den Schiffen! Entweder, weil die Stauräume zum Bersten gefüllt sind, oder weil der Angriff sich in der Verteidigung totgelaufen hat und die Hetfrau keine Chance mehr sieht, die erhoffte Beute zu machen.

Mit geblähten Segeln und ausgelegten Riemen fahren die Schiffe den Fluss wieder hinab. Während der Rückfahrt lässt Jurga einige Ortschaften an den Flussufern plündern, um die Laderäume der Schiffe zu füllen, wenn der Angriff auf Elenvina scheiterte – sie hat ihren Leuten Beute versprochen und die sollen sie bekommen. Allerdings ist die Beute in diesem Fall nicht besonders groß, denn die Siedlungen sind zum großen Teil gewarnt und die Einwohner haben sich mit



ihrem Hab und Gut in Sicherheit gebracht. Außerdem wird die Flotte von den nordmärkischen Flussgaleeren verfolgt, die sich auf zurückbleibende Drachenschiffe stürzen, um sie mit Mann und Maus zu versenken.

OFFIZIELLE SETZUNGEN

Von offizieller Seite wird der Ausgang der Plünderfahrt weitgehend offen gelassen. Wir gehen davon aus, dass mindestens die Hälfte der thorwalschen Schiffe den Weg nach Hause findet. Trotz der Verluste gelingt es ihnen einige Beute mitzubringen, auch wenn die Fahrt vielleicht nicht die erhofften Goldberge einbringt. Da man aber zum einen dem ungeliebten Nordmärker Herzog „*einen tüchtigen Tritt in den Hintern*“ verpasst hat und zum anderen den Sieg über eine Seeschlange sowie die Aufhebung des Fluchs des Flussvaters für sich verbuchen kann, wird die Fahrt von Thorwaler Seite als Erfolg gewertet.

Die Beziehungen zum Mittelreich kühlen in der Folge merklich ab, einen solchen Schlag gegen ihre mächtigste Provinz kann Kaiserin Rohaja nicht ignorieren. Thorwaler sind zumindest in der nächsten Zeit durchaus einigen Anfeindungen im Reich ausgesetzt. Da das Mittelreich derzeit jedoch keine sinnvoll einsetzbare Flotte im Westmeer besitzt und innerhalb des Reiches mit der Wildermark und dem besetzten Tobrien (sowie Haffax' Drohung) genügend Brennpunkte bestehen, bleiben tatsächliche kriegerische Folgen aus. Die Kaiserin, vor allem die Nordmärker und das Haus vom Großen Fluss, werden den Angriff jedoch nicht vergessen.

War die Plünderung erfolgreich, streben die Nordleute so schnell wie möglich dem Meer entgegen und entkommen nahezu ungehindert. Wiederum nutzt man Nebelbänke und vor allem die Geschwindigkeit der Schiffe flussabwärts, um dem Beschuss der Flussfestungen zu entgehen.

Schließlich erreicht die Kaperflotte wieder das siebenwindige Meer und nimmt Kurs gen Thorwal, wo die Beute verteilt wird.

DER LOHN DER MÜHEN

Egal auf welcher Seite die Helden den Kampf um Elenvina bestritten haben, sie haben sich **350 Abenteuerpunkte** dafür verdient – die Sie je nach Umfang Ihrer eigenen Ausgestaltung und den Heldenaktivitäten erhöhen können. Zusätzlich können Sie bis zu **8 Spezielle Erfahrungen** in häufig oder abenteuerentscheidend eingesetzten Talenten und Zaubern vergeben. Denkbar wären hier: *Waffentalente, Gassenwissen, Überreden, Schleichen, Sich verkleiden, Kriegskunst, Boote fahren, Geografie* oder *Schlösser knacken*.

An **materieller Belohnung** erhalten die Helden ihren ausgemachten Beuteteil, der etwa 3.000 Dukaten entspricht oder die mit der Kronverweserin ausgemachte Belohnung. Herzog Jast Gorsam lässt sich erfolgreichen Verteidigern seiner Stadt gegenüber nicht lumpen und erhöht diese nochmals um 1.000 Dukaten aus seiner eigenen Schatzkammer und jeweils einem Elenviner (Reitpferd, erfahren) aus dem herzoglichen Gestüt sowie eine Urkunde, die sie als „Helden Elenvinas“ und Ehrenbürger der Stadt benennt. Sie haben damit alle Privilegien eines Bürgers und können zum Beispiel ein Gewerbe eröffnen. Außerdem werden sie in den nächsten Wochen auf zahlreiche Bälle und Feste eingeladen.

Bei erfolgreicher Befreiung des Renegaten-Anführers erhalten sie weitere **100 Abenteuerpunkte** sowie eine Belohnung von 100 Dukaten.

ΑΠΗΛΛΑΓ: WERTE DER GEGNER

GARDISTEN

Unter Gardisten werden alle Kämpfer zusammengefasst, die eine fundierte Ausbildung an der Waffe haben. Dazu zählen normale Stadtgardisten, aber auch die Angehörigen der Elenviner Glefenträger, die Flussgarde, die Kaiserliche Greifengarde (mindestens erfahren) und die Wachen auf Burg Eilenwüd. Unerfahrene Gardisten sind meist Rekruten mit einer grundlegenden Ausbildung, aber ohne große Erfahrung im Kampf. Der größte Teil der Elenviner Garden gehört zu dieser Gruppe. Sobald sie einige Dienstjahre und kämpferische Auseinandersetzungen hinter sich gebracht haben, erlangen sie den Erfahrenen-Status. Dabei handelt es sich meist um Weibel und andere Anführer kleinerer Truppen von fünf bis zehn Kämpfern.

Erst mit vielen Jahren Erfahrung als Gardist wird man zum Veteranen, einem geschulten Kämpfer der schon so manche Schlacht und manches Scharmützel überstanden hat. Veteranen stellen den kleinsten Teil der Truppen und sind vor allem im Rang von Hauptleuten zu finden.

Übliches Verhalten

Gardisten sind das Kämpfen in größeren Verbänden gewöhnt. Sie fühlen sich im Verbund am stärksten und nutzen den Formationskampf. Vor allem unerfahrene Gardisten verlassen sich auf ihre Hellebarden, um sich Gegner vom Leib zu halten. Erfahrene Gardisten haben hingegen gelernt, dass in den beengten Verhältnissen von Städten kurze Waffen wesentlich effektiver sind.

Gardisten meiden den Kampf gegen Übermachten und ziehen sich in einem solchen Fall lieber zurück, um mit Verstärkung zurückzukehren. Im Gegensatz dazu können sie, wenn sie vermeintlich die Stärke der Übermacht besitzen, leicht in eine Falle gelockt werden. Die wenigsten Gardisten kämpfen bis zum Tod – in aussichtslosen Situationen werfen sie eher ihre Waffen weg und suchen ihr Heil in der Flucht oder hoffen auf die Gnade ihrer Gegner.

Gardist (unerfahren / erfahren / Veteran)

LeP 27 / 31 / 33 AuP 29 / 35 / 39 MR 2 / 4 / 5

GS 8 / 8 / 9 RS 2 / 3 / 4 WS 6 / 7 / 7

KK 11 / 12 / 14

Kurzschwert: INI 10 / 13 / 16 +W6

AT 12 / 14 / 16 PA 11 / 12 / 15 TP W6+2 DK HN

Glefe: INI 9 / 12 / 15 +W6

AT 13 / 14 / 15 PA 9 / 10 / 13 TP W6+4 DK S

Kurzbogen: INI 10 / 13 / 16 +W6

FK 16 / 19 / 23 TP W6+4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag, Rüstungsgewöhnung I / Ausweichen I (PA 11), Schnellziehen, Schnellladen, Formation, Festnageln, Defensiver Kampfstil, Gezielter Stich / Ausweichen II (PA 14), Kampfreflexe, Sturmangriff, Rüstungsgewöhnung II

ΣΟΠΠΕΠΛΕΓΙΟΝΑΡΕ

Ein Banner in halber Stärke ist in der Stadt vertreten. Es handelt sich um sehr gut ausgebildete Elitekämpfer, allesamt Akoluthen.

Übliches Verhalten

Sonnenlegionäre operieren in kleinen, sehr disziplinierten und taktisch gut geschulten Gruppen, weshalb sie trotz ihrer geringen Zahl eine punktuell entscheidende Rolle bei den Kämpfen spielen können. Sie gehen hart und mutig gegen die thorswalschen Feinde vor und versuchen vor allem, ihrer Hauptaufgabe nachzugehen, dem Schutz von Tempeln, Geweihten, aber auch allen Gläubigen, selbst wenn das ihr Leben kostet. Sie lassen sich nicht aus der Ruhe bringen, sondern halten entschlossen ihre Formation.

Sonnenlegionär und Bannstrahler

(unerfahren / erfahren)

MU 15 / 16 KL 13 IN 14 / 15 CH 14 / 15

FF 11 GE 14 KO 14 / 15 KK 15

LeP 36 / 38 AuP 37 / 40 MR 8 GS 9 RS 4

WS 9 / 10 KK 14

Hellebarde: INI 16 / 18 +W6

AT 17 / 18 PA 15 / 16 TP W6+6 DK S

Streitkolben und Großschild*: INI 14 / 16 +W6

AT 17 / 19 PA 17 / 19 TP W6+5 DK N

* Der Schild ist geweiht und kann wie ein INVERCARNIO Magie spiegeln. Hierzu muss dem Schildträger eine IN-Probe -5, erschwert um 1/10 der AsP des Zaubers, gelingen.

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (13), Befreiungsschlag, Defensiver Kampfstil, Finte, Formation, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I, Schildspalter, Sturmangriff / Hammerschlag, Kampfgespür, Schildkampf II, Umreißen

Talente: Selbstbeherrschung 14 / 17, Überzeugen 13 / 15, Kriegskunst 11 / 15



THORWALER

Viele Thorwaler lernen das Waffenhandwerk schon von Kindesbeinen an – selbst in den zivilisierteren Regionen Südthorwals ist die Wildnis nah und marodierende Orkbanden keine Seltenheit. Wer schließlich mit einer Otta auf große Fahrt geht, erhält dort den letzten Schliff – entweder im Kampf mit Breitschwert und Schild oder mit der gefürchteten Orknase. Männer und Frauen auf ihren ersten Fahrten, gelten als unerfahren und müssen erst das eine oder andere Abenteuer bestehen. Erst dann haben sie soviel Kenntnis im Umgang mit ihren Waffen, dass sie als erfahren gelten. Das betrifft den Großteil der Mannschaften in Jurgas Flotte, die schon gegen Al'Anfa, das Horasreich, die Orks oder Glorana zogen. Veteranen sind schließlich gefürchtete Krieger, Helden und Anführer der Thorwaler, die für ihren Mut und ihre Kampfkraft bekannt sind. In der Regel sind sie Hetleute und Kapitäne und führen zumindest ein Schiff oder ganze Verbände. Hierzu gehören auch die Angehörigen von Jurgas Garde, den Hetrekkern.

Übliches Verhalten

Thorwaler sind, egal mit welcher Erfahrung, vornehmlich Einzelkämpfer. Den Kampf in Formationen haben sie nie gelernt und halten ihn häufig für feige. Etliche Thorwaler

halten sich an den Grundsatz: „Viel Feind, viel Ehr!“ und stürzen sich todesverachtend auch in den Kampf gegen Übermachten.

Thorwaler (unerfahren / erfahren / Veteran)

LeP 30 / 36 / 42 **AuP** 32 / 38 / 46 **MR** 1 / 3 / 4

GS 8 / 8 / 9 **RS** 3 / 3 / 4 **WS** 7 / 7 / 8

KK 13 / 15 / 17

Breitschwert + Schild:

INI 11 / 14 / 18 +W6

AT 11 / 14 / 16

PA 17 / 18 / 21

TP W6 +4 / +5 / +5

DK N

Orknase:

INI 10 / 13 / 17 +W6

AT 14 / 16 / 18

PA 10 / 11 / 14

TP W6 +5 / +6 / +7

DK N

Schneidzahn:

INI 11 / 14 / 18 +W6

FK 17 / 20 / 25

TP W6 +4 / +4 / +5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Niederwerfen, Schildkampf I, Rüstungsgewöhnung I / Ausweichen I (PA 11), Schnellziehen, Sturmangriff, Windmühle, Schildkampf II, Standfest / Ausweichen II (PA 14), Kampfreflexe, Hammerschlag, Rüstungsgewöhnung II

DRAMATIS PERSONAE

Auf diesen Seiten finden Sie die Beschreibungen der Meisterpersonen, die in *Der Fluch des Flussvaters* eine tragende Rolle spielen.

DIE MANNSCHAFT DER STURMTROTZER

KAPITÄN TORBEN SWAFNILDSSON

Erscheinung: Auf den ersten Blick sieht man Swafnildsson nicht an, dass er der Kapitän des Drachenschiffs ist, denn trotz seiner neun Spann ist er an Bord der Kleinste. Seit ihm ein Attentäter vor Jahren schwerste Verletzungen zufügte, geht er gebeugt und zieht das linke Bein nach. Doch unter seinem weißen Haarkranz und den gleichfarbigen Brauen ruhen hellwache Augen, und Kraft und Entschlossenheit beherrschen seine Gesichtszüge. Seine Kleidung besteht aus Wolle, Leder und einem langen Mantel aus dem Fell eines Eisbären, den er ohne Hilfe erlegte. Schuhe trägt er nur, wenn ein Landgang in ein besonders schmutziges Stadtviertel ansteht.

Geschichte: Torben Swafnildsson stammt aus Muryt, der größten Stadt am Hjaldirgolf. Wie seine Männer und Frauen gehört er zur Rangold-Ottajasko, die über 250 Mitglieder, zwei Ottas und ein Dutzend weiterer Schiffe zählt.

Lange Jahre war Swafnildsson Hetmann der Rangolder. Dann verübte eine konkurrierende Sippe einen feigen Anschlag auf sein Leben. Nur seine Zähigkeit rettete ihn.

Während er verwundet an sein Lager gefesselt war, erschien ihm Swafnir im Traume und trug ihm auf, sich fortan größeren Aufgaben widmen. Swafnildsson genas und erhob sich als neuer Mensch, den das Geschehene innerlich und äußerlich gezeichnet hatte. Sein Körper erholte sich nie mehr völlig von den Verletzungen, aber sein Geist ist seither wacher denn je. Er folgte Swafnirs Ruf, legte sein Amt als Hetmann zugunsten seiner Tochter Yasma nieder und ging nach Thorwal, um seine Bestimmung zu finden.

Er steht seit jeher loyal auf Jurgas Seite. Aber nicht aus diesem Grund wählte sie ihn aus, die Speerspitze für die Kriegsfahrt auf dem Großen Fluss zu bilden, sondern weil sie im Traum einen Blick auf sein Schicksal erhaschte. Auch wenn sie ihm gegenüber kein Wort davon erwähnte, ahnt Swafnildsson doch, dass er seiner Bestimmung in Havena einen großen Schritt näher kommen wird.

Charakter: Der Kapitän der *Sturmtrotzer* ist ein kluger, erfahrener Führer. Er hat schon oft sein Talent unter Beweis gestellt, andere mit Worten und Taten für sich zu gewinnen. Im Zusammenspiel mit seinem unbedingten Willen, die ihm

gestellten Aufgaben zu erfüllen, ist er eine gute Wahl für eine Mission dieser Tragweite.

Dennoch ist Swafnildsson in seiner Mannschaft umstritten und nicht gerade beliebt. Das Attentat und Swafnirs Vision haben in ihm eine Entwicklung ausgelöst, die noch nicht an ihrem Ende angelangt ist. Eine Folge davon ist, dass er im Gegensatz zu den meist sehr bodenständigen Thorwalern über den Wall seiner Ottajasko und die Bordwand der *Sturmtrotzer* hinausblickt. Er rechnet nicht in Jahren, sondern in Generationen und Zeitaltern. Oft steht der Kapitän stundenlang im Bug, starrt auf das Spiel der Wellen und sinnt über Schicksal und Vorsehung nach. Wer ihn in einer solchen Phase anspricht, den bedenkt er mit düster-melancholischen Aphorismen.

Die lebenslustigen Thorwaler beäugen ihren schwer-

mütigen Anführer mit abergläubischem Misstrauen. Wenn Swafnildsson zu ihnen tritt, kühlt die Stimmung merklich ab, selbst wenn gerade gerauft oder getrunken wird. Manch tapferer Rekker kann sich beim bloßen Anblick seines Kapitäns eines kalten Schauers nicht erwehren, denn es heißt, dass Swafnildsson bei seiner Suche nach dem Willen der Götter bedenkenlos sein Schiff und die Mannschaft opfern würde. Obwohl die Rangolder keine furchtsamen Gesellen sind, macht ihnen dieser Gedanke Angst.



Kapitän Torben Swafnildsson

Der Kapitän weiß um seinen schweren Stand auf der *Sturmtrotzer* und dass er nicht davor gefeit ist, den Rückhalt seiner Mannschaft zu verlieren. Er sieht dieser Gefahr offen ins Auge, so wie er es mit jeder Gefahr tut, die auf seinem Weg liegt.

Darstellung: Lassen Sie ihren Blick in die Ferne schweifen. Streuen Sie Bemerkungen über das Schicksal und die Verantwortung der Menschen, dem Willen der Götter zu gehorchen, in Ihre Rede ein. Wenn es darauf ankommt, präsentieren Sie Swafnildsson als verlässlichen Mann der Tat.

Funktion: Mit seinen düsteren Stimmungen und seiner unbedingten Opferbereitschaft verkörpert Swafnildsson die Hingabe, die die Thorwaler ihrem Gott Swafnir entgegenbringen.

Zitate: „Ich habe gehört, was du willst. Aber weißt du auch, was die Götter von dir wollen?“

„Legt euch in die Riemen, ihr faulen Wassertrinker! Ich weiß, dass ihr schneller rudern könnt als die Maradafreunde von der *Blitzspötterin*. Also beweist es mir! Beweist es Swafnir!“

„Klug gesprochen, mein Freund. Aber natürlich weißt du so gut wie ich, dass der vermeintliche Schwachpunkt, den du in meinem Schlachtplan aufzeigst, in Wahrheit seine Stärke ist. Habt ihr anderen das auch verstanden? Nein? Dann lasst es mich erklären...“

„Ein Krakenmolch an Steuerbord? Potzdutzend und Kalfater, den hauen wir in Stücke, dass nichts übrig bleibt. Mir nach!“ (springt mit gezogener Axt ins Wasser)

„Wir sind nichts anderes als Figuren auf dem Spielbrett der Götter. Die Frage ist, ob es uns gelingt, den nächsten Zug vorauszuahnen.“

Geburtsdatum: 980 BF **Größe:** 1,80

Haarfarbe: weiß **Augenfarbe:** hellblau

Kurzcharakteristik: meisterlicher Kapitän und Anführer, der sich auf einer schicksalhaften Suche befindet

MU 16 KL 12 IN 17 CH 15

FF 11 GE 12 KO 12 KK 15

Orknase mit Thorwalerschild:

INI 12+W6 AT 15 PA 17 TP 1W+5 DK N

Raufen:

INI 16+W6 AT 16 PA 15 TP(A) 1W DK H

LeP 31 AuP 31 MR 3 RS 3 WS 8 GS 7

Vor-/Nachteile: Eisern, Guter Ruf (6), Innerer Kompass, Zäher Hund / Aberglaube 7

Wichtige Talente: Götter/Kulte 15, Seefahrt 16, Schwimmen 14, Boote fahren 15, Überzeugen 10, Sagen/Legenden 11

Sonderfertigkeiten: Meereskundig, Standfest; Ausfall, Ausweichen I (11), Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Linkhand, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Schildkampf II, Schildspalter, Wuchtschlag, Unterwasserkampf

WASKAN WINDDEUTER, SKALDE UND NAVIGATOR

Erscheinung: Von der Hakennase bis zu seinen gewaltigen Füßen: An Waskan ist alles groß und grobschlächtig. In seinen Schaufelhänden wirkt die Leier klein und zerbrechlich, und wer ihn niemals darauf spielen hörte, wird nicht glauben, welch zarte Melodien der Skalde dem Musikinstrument entlocken kann.

Auf Brust und Armen lugen Hautbilder unter Waskans Hemd hervor. Sein Haar und Bart sind zu Zöpfen geflochten. Auf dem Kopf trägt er ein altes, unförmiges Wollgebilde, das nur mit Mühe als Mütze zu identifizieren ist. Sie gehörte einst seinem Vater. Jetzt ist sie Waskans Glücksbringer, den er selbst beim Tauchgang aufbehält.

Geschichte: Der einzige Sohn des Skalden *Swafnan der Stille* wurde von den Göttern mit einer klangvollen Stimme und großem Talent gesegnet. Lange bevor er das Mannesalter erreichte, war Waskans Name bekannter als der seines Vaters. Das änderte sich jedoch, als Swafnan sein Leben opferte, um eine verheerende Seuche zu besiegen. Seitdem wird er in der Region um Muryt als Lokalheiliger verehrt, sein Todestag als Feiertag begangen.

Der Verlust seines Vaters und seines frühen Ruhmes waren für Waskan eine schwere Prüfung. Ein Jahr lang rührte er die Leier nicht an und beschäftigte sich stattdessen mit der Deutung von Wind und Wetter. Damals glaubten viele, er werde nie wieder singen. Doch dann, am ersten Todestag seines Vaters, trug Waskan ihm zu Ehren ein Lied vor. Keiner der Zuhörer behielt trockene Augen. Waskan hatte die Prüfung bestanden und seine Seele von der Bitternis gereinigt. Dass es so kam, ist nicht zuletzt Torben Swafnildssons Verdienst, der dem Jungen eine wichtige Stütze war.

Zwei Jahrzehnte sind seitdem vergangen, und Waskan Winddeuter ist längst wieder aus dem Schatten seines Vaters herausgetreten. Sein Wahlname stammt aus der Zeit, als er sich statt der Musik der Wettervorhersage widmete. Mittlerweile ist er Meister beider Künste und arbeitet daran, sie zu vereinigen. Die *Windflöte*, die am Mast der *Sturmtrotzer* hängt, ist Waskans Erfindung. Sie nutzt den Wind als Musikinstrument nutzt und erlaubt es dem Kundigen, durch Töne das Wetter zu deuten. Konsequenterweise ist Waskan auf der Otta zugleich Skalde und Navigator.

Charakter: Waskans grobschlächtige Erscheinung lässt viele Menschen einen tumben Haudrauf erwarten. Umso größer ist die Überraschung, wenn er sich als intelligenter und gebildeter Gesprächspartner entpuppt, der ebenso gut reden wie zuhören kann. Nur mit Magiern, Hexen und dergleichen vermeidet der abergläubische Skalde jeden Umgang. Seit einer entsprechenden Begegnung wird er in der Mannschaft scherzhaft *Waskan Schnell-wie-der-Wind-Läufer* genannt.

Mit Torben Swafnildsson pflegt der Skalde ein sehr enges Verhältnis. Die Düsternis, die den Kapitän umflort, bedrückt ihn sehr. Doch weil er aus eigener Erfahrung weiß, dass jeder seine Dämonen alleine besiegen muss, steht er Swafnildsson bei dessen Suche nach dem Schicksal nicht im Wege, sondern hat sich im Gegenzug vorgenommen, dessen Taten in einem Epos zu verewigen.

Niemand, nicht einmal Waskan selbst ahnt, dass seine herausragenden Fähigkeiten auf Zauberei beruhen: Er ist ein unerkannter Magiedilettant. Sollte er je davon erfahren, wird ihn die Erkenntnis in eine tiefe Sinnkrise stürzen. Seine Abneigung gegen die Magie ist so stark, dass er daran zerbrechen könnte.

Darstellung: Seien Sie fröhlich und unbesorgt, außer im Umgang mit Magie. Haben Sie stets ein Liedchen auf den Lippen. Wiederholen Sie Reime und wohlklingende Wörter der Helden.

Funktion: Als magiefeindlicher Magiedilettant ist Waskan ein Sinnbild für die Widersprüchlichkeit der Thorwaler, die den Helden viel Fingerspitzengefühl abverlangt.

Zitate: „Da! Erkennst du, wie die Sturmböen einem langsamen Rhythmus folgen? Du kannst die nächste Bö vorhersagen, wenn du auf die Töne der Windflöte hörst. Noch nicht ... warte ... jetzt!“

„Was zu tun ist? Nun, denk einfach an den 81. Sang des Jurga-Liedes, in dem es heißt ...“

„Rondrian heißt du? Ein schöner Name. Er reimt sich auf ‚Kampfhahn‘ und ‚Alveran‘ ebenso wie auf ‚Schlendrian‘ und ‚Dummerjahn‘. Wie auch immer du dich schlagen wirst, dein Lied zu schreiben wird mir ein Leichtes sein.“

„Akademie? Moment, kommst du von einer Kriegerakademie oder von einer für diese verfluchte Zauberei? (schluckt heftig) Äh, ich sehe gerade, der Kapitän ruft nach mir ...“

„Im Osten ziehen Strudelwolken auf. Seht ihr die flach gedrückten Wolkenbäuche? Das bedeutet, ein Sturm zieht auf. Sein Heulen wird die passende Untermalung bilden, wenn ich heute Abend das Lied von Rangold Garheldsson singe.“

Geburtsdatum: 995 BF **Größe:** 1,99
Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** grau
Kurzcharakteristik: brillanter Skalde, meisterlicher Winddeuter, unerkannter Magiedilettant

MU 13 **KL** 13 **IN** 17 **CH** 14
FF 16 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 12

Skraja:
INI 11+W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W+3 **DK** N

Raufen:
INI 11+W6 **AT** 13 **PA** 14 **TP(A)** 1W **DK** H
LeP 30 **AuP** 31 **AsP** 22 **MR** 3 **RS** 2 **WS** 6 **GS** 7

Vor-/Nachteile: Gefahreninstinkt (5), Guter Ruf (4), Innerer Kompass, Magisches Meisterhandwerk (Singen, Musizieren, Wettervorhersage), Schutzgeist, Wohlklang / Aberglaube (Magie) 10

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 9, Singen 17, Musizieren 16, Wettervorhersage 14, Sagen/Legenden 13, Geschichtswissen 12, Götter/Kulte 10, Sinnesschärfe 11, Etikette 9

Sonderfertigkeiten: Meereskundig, Ausweichen I (12), Finte, Kampf im Wasser, Sturmangriff, Wuchtschlag

RASMINA ARKINSDOTTIR

Erscheinung: Eine muskulöse Frau Ende zwanzig, deren Oberarme selbst einem Gladiator aus den Fasarer Blutgruben Achtung einflößen würden. Ihre Hände sind immer in Bewegung, als könne sie es nicht ertragen, untätig zu sein. Sie weicht den Blicken anderer aus, und ihre Gesichtszüge wirken verschlossen. Auf dem kahl geschorenen Kopf trägt sie zu jeder Zeit ein auffälliges rotes Tuch, das vor ihrer Walwut warnt.

Geschichte: Rasmina ist eine *Swafskari*, eine Walwütige. Seit ihrer Kindheit verfällt sie immer wieder in einen schrecklichen Bluttausch, in dem sie bis zur totalen Erschöpfung auf auf ihre Mitmenschen einschlägt, ohne sich um Freund oder Feind zu scheren. Im Rausch entwickelt sie ungeahnte Kräfte. Weil sie von Natur aus stark wie eine Bärin ist, ist Rasmina eine große Gefahr für alle Umstehenden.

Nachdem sie im Alter von neun Jahren beinahe ihre Mutter tötete, wurde sie aus ihrer Sippe ausgestoßen. Sie lebte allein in der Wildnis und verwilderte so stark, dass sie selbst das Sprechen verlernte. Ein Swafnirgeweihter spürte sie auf und brachte sie nach Gevri, wo seine Kirche eine Siedlung nur für Walwütige unterhält. Doch das zurückgezogene Leben auf der abgelegenen Insel war nichts für Rasmina. Die Langeweile ließ ihre Ausbrüche häufiger werden, bis die Geweihten das Risiko, das sie darstellte, nicht mehr verantworten konnten.

Rasmina verließ Gevri und hätte ihr Eremitendasein wieder aufnehmen müssen, wenn Torben Swafnildsson nicht gewesen wäre. Er hatte sie auf einer seiner Reisen kennen gelernt und eine Seelenverwandte entdeckt, die wie er nach ihrem Schicksal sucht. Er schlug ihr vor, ihn auf der *Sturmtrotzer* zu begleiten. Ehe sie an Bord kam, musste er Rasmina jedoch einen Eid schwören, dass er sie eher erschlagen würde, als zuzulassen, dass sie einem Unschuldigen ein Haar krümmt. Auf seinen Befehl hin sind zu jeder Zeit zwei bewaffnete Mannschaftsmitglieder in ihrer Nähe.

Charakter: Rasmina ist verschlossen und meidet jeden unnötigen Kontakt zu anderen. Sie weiß, dass diese Vorsichtsmaßnahme notwendig ist, damit sie niemanden gefährdet, wenn sie das nächste Mal die Kontrolle über sich verliert. Sie hat mühsam gelernt, dass ihr Freunde und Gefährten niemals vergönnt sein werden.

Dennoch ist sie ein Mensch wie jeder andere, und wie jeder andere sehnt sie sich nach Gesellschaft. Wenn ein Held nichts von ihrer Walwut weiß oder den Warnungen zum Trotz auf sie zugeht, kann Rasminas Sehnsucht leicht überhand nehmen. Dann wirft sie alle Vorsicht über Bord und wird zur besten Freundin, die der Held sich je wünschen könnte. Doch ihre Freundschaft ist gleichzeitig ein hohes Risiko: Die kleinste Meinungsverschiedenheit, jede unbedeutende Kränkung kann der Funke sein, der sie zur Explosion bringt – und alle Umstehenden in tödliche Gefahr.

Darstellung: Weichen Sie den Blicken der Spieler aus, sprechen Sie leise und stockend. Bewegen Sie unablässig Ihre Hände.

Funktion: Die unaufhaltsame Kämpferin ist zugleich ein Fass Hylaier Feuer, das jederzeit explodieren kann.

Zitate: (Schweigen)

„Frag jemand anders danach.“

„Halte dich fern von mir, wenn dir dein Leben lieb ist!“

„Geht! Verschwindet, oder ich werde... *Raaaah! STERBT, IHR HUNDE!!!*“

Geburtsdatum: 1004 BF **Größe:** 1,91
Haarfarbe: hellrot **Augenfarbe:** schwarz
Kurzcharakteristik: meisterliche Kämpferin, die ihre Kräfte nicht kontrollieren kann

MU 16 **KL** 9 **IN** 11 **CH** 10
FF 11 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 19

Streitaxt:
INI 11+W6 **AT** 20 **PA** 13 **TP** 1W+7 **DK** N

Raufen:
INI 11+W6 **AT** 19 **PA** 14 **TP(A)** 1W+2 **DK** H
LeP 38 **AuP** 36 **MR** 3 **RS** 3 **WS** 10 **GS** 7

Vor-/Nachteile: Eisern, Zäher Hund / Bluttausch

Wichtige Talente: Wildnisleben 10, Fallenstellen 9, Selbstbeherrschung 5

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen II (14), Befreiungsschlag, Finte, Hammerschlag, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Niederwerfen, Schnellziehen, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil Hammerfaust (Auspendeln, Doppelschlag, Eisenarm, Gerade, Schmetterschlag, Schwinger), Wuchtschlag

WEITERE MANNSCHAFTSMITGLIEDER

Die oben vorgestellten Mannschaftsmitglieder bilden nur einen kleinen Teil der Besatzung der *Sturmtrotzer*. Jeder einzelne an Bord ist eine facettenreiche Persönlichkeit.

Da sind zum Beispiel die Brüder *Finjar*, *Kjassar* und *Halmar Tjalffsson*, die sich durch hellblonde Zöpfe, überschäumende Lebensfreude und einen Hang zum überstürzten Vorgehen auszeichnen. Rekkerin *Garhild Rinnasdottir* und ihrem Geschick mit der Angelleine ist es zu verdanken, dass die Bordverpflegung so reichhaltig ist. Der alte Steuermann *Holge Holmersson* hat an allem etwas auszusetzen, während *Svanja Lukkenhand* ihre ‚Glückshand‘ beim Hufeisenwerfen, Fingerhakeln und Hahnenkampf immer wieder aufs Neue unter Beweis stellt.

Neben *Rasmina Arkinsdottir* gibt es an Bord noch jemand, der nicht zur Rangold-Ottajasko gehört.

Grimsson Grauwulf entstammt

Jurga Trondsdottirs Gischtreiter-Ottajasko und hat das Meer der Sieben Winde bis hinunter nach *Brabak* bereist. Seine große Erfahrung mit den Ländern außerhalb *Thorwals* macht ihn

zu einem wertvollen Verbündeten. Auf der *Sturmtrotzer* hat er jedoch keinen leichten Stand: Unter der Besatzung hält sich das Gerücht, er sei als ‚Aufpasser‘ an Bord, weil die Oberste Hetfrau den Rangoldern nicht traue.

Werte eines Thorwalers von der Sturmtrotzer:

Orknase:

INI 11+W6 AT 16 PA 13 TP 1W+6 DK N

Orknase mit Schild:

INI 9+W6 AT 14 PA 15 TP 1W+5 DK N

Raufen:

INI 12+W6 AT 15 PA 13 TP(A) 1W DK H

Schneidzahn: INI 12+W6 FK 17 TP 1W+4

LeP 32 AuP 37 KO 13 MR 2 RS 3 WS 7 GS 6

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (Wert: 11), Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag, Sturmangriff, Aufmerksamkeit, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust (Auspendeln, Block, Gerade und Schwinger)

WICHTIGE MEISTERPERSONEN IN HAVEPA

GRAUSTEIN, DER HOCHGEWEIHTE DES ALTEN EFFERD-TEMPELS

Erscheinung: Grausteins genaues Alter ist schwer zu schätzen. Seine Züge sind die eines alten Mannes, und seine Kieselsteinaugen strahlen eine Weisheit aus, die erkennen lässt, dass ihr Blick die Grenzen des Derischen gesprengt hat.

Gleichzeitig ist er agil wie ein junger Schwertgeselle, und sein Haar ist voll wie eh und je.

Graustein trägt die grünblaue Kutte der Efferd-Diener, darunter kurze Beinkleider einfacher Machart, um für geplante oder spontane Tauchgänge gewappnet zu sein.

Geschichte: Vor vielen Jahrzehnten fand ein junger Waise Aufnahme in der Efferdschule *Havenas*. Seine Herkunft war nicht zu ermitteln, weil der Junge sich weigerte, seinen Namen zu verraten. Da man

ihn irgendwie rufen musste, gab man ihm, seiner Augen wegen, den Namen *Graustein*.

Er entwickelte sich zu einem glühenden Diener *Efferds*, der ihn wiederum in besonderem Maße gesegnet zu haben scheint. *Graustein* ist einer der wenigen Menschen *Aventuriens*, die regelmäßig die wundersame Riesenschildkröte *Lata* aufsuchen dürfen. In ihrer Kaverne geschah es auch, dass *Graustein* am 300. Jahrestag der Großen

Flut die *Efferdperle* fand (**Gro-**

ßer Fluss 196). Nicht lange danach wurde er zum Vorsteher des Alten *Efferd-Tempels* berufen. Er besitzt ein profundes Wissen über das Meer der Sieben Winde und gilt als einer der besten Unterstadtkenner, die es gibt.

Charakter: Wie sein Gott ist *Graustein* temperamentvoll und launisch. Seine Stimmung kann jederzeit wechseln, und wenn er lospoltert, dann hält er sich nicht zurück. Seine tiefe Stimme hat allein schon manches Gegenüber in die Flucht geschlagen.

Graustein ist ein Mystiker. Das Klein-Klein der Amtsgeschäfte liegt ihm nicht, und diese profanen Aufgaben überlässt er gerne seinen Mitgeweihten. Er führt lieber tagelange Gespräche mit *Lata* oder sinniert über das Wesen des Flussvaters. Eine Folge davon ist, dass er für das alltägliche Leben einen blinden Fleck entwickelt hat. Anders ist es nicht zu erklären, wie der Kult der *Charyb'Yzz* in der Unterstadt gedeihen konnte, ohne seine Aufmerksamkeit zu erregen, und wie es einem seiner eigenen Geweihten gelingen kann, den eigenen Tempelherrn zu vergiften.



Graustein

Darstellung: Sprechen sie laut und bestimmt. Wechseln sie unvermittelt zwischen Zufriedenheit und Ärger, zwischen Nachdenklichkeit und Entschlossenheit hin und her (ohne dabei lächerlich zu wirken).

Funktion: Graustein fungiert als Mittler zwischen den Helden und dem Flussvater.

Zitate: „Die Welt ist in der Sprache der Götter geschrieben. Wenn wir nur ein paar Brocken dieser Sprache verstünden!“
„Was fällt dir ein, du alter Zausell! Dich hat man wohl als Kind zu selten gebadet! (holt Luft). Wie ich eben sagte, ich teile Eure Ansichten nicht, und ich will Euch gerne erklären, wo Eure Irrtümer liegen.“

Geburtsdatum: ca. 975 BF

Größe: 1,75

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: kieselgrau

Kurzcharakteristik: brillanter Botschafter zwischen Menschen und Efferds Gefolge, durchschnittlicher Tempelvorsteher

Herausragende Eigenschaften: CH 16, IN 19; Jähzorn 6

Herausragende Talente und SF: Schwimmen 17, Götter/Kulte 16, Pflanzenkunde 13, Tierkunde 14, Etikette 6; Ortskenntnis (Unterstadt von Havena)

Siehe auch **Großer Fluss 173**.

VILAI NI VECUSHMAR, DIE HERRIN DES CHARYB'YZZ-KULTES

Erscheinung: Eine ansehnliche junge Frau von kerzengerader Haltung und ernstem Gemüt. Ob in den Straßen Havenas oder in der dunklen Schreibstube ihres Kontors, nie trifft man Vilai schlecht gekleidet oder lächelnd an. Der Blick ihrer Augen erfasst den Angeschauten wie ein Sog und lässt eine Charaktertiefe erahnen, die ihre kaum dreißig Lebensjahre Hohn straft.

Geschichte: Die Kaufleute Necushmar waren glühende Anhänger des alten H'Ranga-Kultes. Früh führten sie ihre Tochter in den Kult ein, wo sie Zeugin zahlreicher Riten und Menschenopfer wurde. Vilai entwickelte eine besondere Verbindung zu den Schrecken der Unterstadt. Seit ihrer ‚Taufe‘ im siebten Lebensjahr empfängt sie düstere Visionen, die ihr erschreckende Einsichten bescherten. Sie begann, Gardien d'Serpents Götzenkult zu verachten. Schließlich schritt sie zur Tat, tötete eigenhändig ihre Eltern und inszenierte die Zerschlagung des Kultes. Doch ein neuer Kult existierte im Geheimen weiter – unter Vilais Führung.



Vilai ni Vecushmar

Anstelle des Echsengötzen H'Ranga verehren die Kultisten die dunkle Göttin Charyb'Yzz.

In den Folgejahren vermehrte Vilai ihr Vermögen und ihren Einfluss auf die Geschicke Havenas. Dank ihres Sitzes im Ältestenrat ist dieser beträchtlich. Gegner oder Konkurrenten gehen überraschend bankrott oder lassen in einem Unfall ihr Leben, wenn sie sich nicht rechtzeitig hinter Vilai stellen. Dass noch niemand eine Verbindung zwischen diesen Fälen und der Kaufherrin herstellte, liegt daran, dass sie über jeden Verdacht erhaben ist. Sie hat einen tadellosen Ruf, und im Hafen kann man sie oft dabei beobachten, wie sie Efferd Opfer darbringt.

Mehr zu Vilais Geschichte finden Sie in **Großer Fluss 172** und **198f**.

Charakter: Vilai verspürt nichts. In ihrem Inneren gibt es weder Trauer noch Vergnügen, keine Ungeduld und keine Vorfreude. Jemand, der Einblick in ihre Gefühlskälte erhielte, wäre zutiefst erschüttert. Die einzigen Gefühle, zu denen sie fähig ist, sind Ehrfurcht vor ihrer Göttin und Abscheu auf die Welt, die sie dazu zwingt, ihr wahres Ich zu verbergen.

Ihre Pläne und Entscheidungen werden nicht von Zweifel oder Moral getrübt. Für sie zählt einzig das Ziel und der beste Weg dorthin. Zu Vilais Arsenal gehören raffinierte Intrigen und skrupellose Morde ebenso wie die kunstvolle Manipulation anderer. Sie ist eine meisterhafte Menschenkennerin, die die wahren Absichten der Leute oft besser kennt als diese selbst.

Sie hat gelernt, Gefühle zu heucheln und tut dies mit eiserner Selbstbeherrschung. Ihr Pulsschlag beschleunigt sich auch dann nicht, wenn sie vor hunderte Leute tritt oder den

Opferdolch in die Eingeweide eines Menschen stößt.

Beachten Sie, dass Vilai keine Paktiererin ist. Zwar hält sie sich wegen eines angeblichen Gelübdes vom Efferdtempel fern, doch kann sie ihn betreten, ohne ohnmächtig zu werden oder das Frevlermal zu erhalten.

Darstellung: Sprechen Sie ruhig und ohne erkennbare Anzeichen von Gefühlen. Wenn Vilai den Helden Emotionen vorspielt, verpassen Sie um Haaresbreite den richtigen Augenblick und lachen Sie leicht gekünstelt.

Funktion: Die verborgene Herrin des Kultes ist wie eine Spinne im Netz, ein Krake auf dem Meeresgrund. Sie zieht die Fäden, ohne selbst in Erscheinung zu treten.

Zitate: „Empfange den Tod zu Ehren der Charyb'Yzz. Dein Blut wird die Sünde von deiner Seele waschen, dass du dich den falschen Göttern hingegeben hast.“

„Ich bin über Euren Vorschlag deshalb nicht verwundert, weil ich ihn schon seit Monaten erwarte. Ich bitte Euch. Wir wissen beide, dass Ihr mir Eure Anteile an der *Ellisande* so lange schon verkaufen wollt.“

„Jedes Wasser wird kälter, umso tiefer man vordringt.“

(schriftlich) „Gefährte im reinen Glauben. Es ist wieder an der Zeit, unserer Göttin die Ehre zu erweisen. Finde Dich in der Nacht der Toten Mada am alten Versammlungspunkt ein. Vergiss nie, die Augen unserer Herrin ruhen auch auf Dir.“

Geburtsdatum: 1003 BF **Größe:** 1,74

Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** dunkelblau

Kurzcharakteristik: kompetente Kauffrau, meisterliche (und skrupellose) Sektenführerin und Demagogin

Herausragende Eigenschaften: IN 16, CH 15, Gut Aussehend, Ortskenntnis (Unterstadt), Alpträume, Arroganz 8

Herausragende Talente und SF: Schwimmen 17, Menschenkenntnis 16, Selbstbeherrschung 15, Überreden 12, Überzeugen 8, Götter/Kulte 14, Handel 13; Meereskundig

JURGA TRONDESDOTTIR, DIE OBERSTE HETFRAU THORWALS

Erscheinung: Ob Schiffsdeck oder Audienzsaal, Jurga Trondestottir nimmt jeden Raum für sich ein. Die im herben Sinne schöne Frau beeindruckt mit wachen Augen und einer überlegten Sprechweise. Dank ihrer Körpergröße überragt sie die meisten Gesprächspartner, und sie beherrscht es, dies als Vorteil zu nutzen oder vergessen zu machen.

Geschichte: So wie Cuanu ui Bennain seiner Tochter Invher übergroße Fußstapfen hinterließ, so lastet auch der legendäre Ruf von Tronde Torbensson schwer auf Jurga Trondestottirs Schultern. Anders als Invher steht Jurga aber nicht im Ruf, alles zu tun, um ihren Vater zu überflügeln; womöglich ein Grund, weshalb sie ihre Macht noch innehat.

Ihre größte Konkurrentin Marada Gerasdottir hat ähnlich viele Unterstützer wie sie, und die Wahl zur Obersten Hetfrau fiel nur knapp zu Gunsten der Trondestochter aus. Trotz – vielleicht auch wegen – der vielen Steine, die auf ihrem Weg lagen und liegen, hat Jurga sich früh zu einer reifen Führerin entwickelt. Sie ist fest davon überzeugt, dass es keine Alternativen zu ihrem eingeschlagenen Weg gibt, dessen Ziel die Modernisierung des in Traditionen erstarrten Thorwals ist. Es darf aber nicht verschwiegen werden, dass es genau diese Haltung ist, mit der sie sich insbesondere im geschichtsbesessenen Norden viele Feinde macht.

Charakter: Jurga ist das Gegenteil der typischen Thorwalerin, die erst handelt und dann nachdenkt. Sie ist bedächtig und versucht stets mit Argumenten zu überzeugen, bevor sie die Waffen sprechen lässt. Dieser Vorteil ist gleichzeitig auch ihre größte Schwäche, denn vielen ihrer Landsleute gilt die Tat mehr als das Wort. Aus diesem Grund hat Jurga mit hartnäckigen Gerüchten zu kämpfen, sie sei eine unentschlossene und schwache Hetfrau.

Nicht zuletzt deshalb ist es für sie immens wichtig, dass die Heerfahrt nach Elenvina ein Erfolg wird. Ein solcher Sieg

würde ihre Kritiker fürs Erste verstummen lassen und ihr den Rückhalt geben, den sie benötigt. Denn Jurga hat größere Pläne als einen Überfall auf die Nordmarken: Sie ahnt, dass die Zukunft gewaltige Herausforderungen birgt, die nur ein geeintes, starkes Thorwal bestehen kann.

Funktion: Jurga ist die Strategin hinter dem Angriff auf Elenvina. Sie steht unter hohem Erfolgsdruck, der sich möglicherweise auch auf die Helden überträgt.

Zitate: „Ist nicht jeder mit sich selbst zufrieden, aber niemand mit seinem Nachbarn? Im Gegensatz zu dir nehme ich meine Verbündeten so, wie sie sind und nicht, wie ich sie gerne hätte.“

„Ein Frontalangriff? Das ist eine Möglichkeit. Ich denke jedoch an eine andere Strategie, die weitaus weniger Leben kosten wird ...“

Geburtsdatum: 996 BF **Größe:** 1,88

Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** blau

Kurzcharakteristik: umstrittene, aber entschlossene Herrscherin, kompetente Kapitänin

Herausragende Eigenschaften: IN 15, CH 16

DIE BESÄTZUNG DER SALZAGUNDE

Nähere Angaben zur Salzagunde finden Sie auf Seite 124.

KAPITÄN FALBIAN SAMPENFURT

Erscheinung: Sein stattlicher Bauch und die geplatzen Äderchen unter den Augen deuten an, dass der Nostrier den Freuden des Lebens zugeneigt ist. Dessen ungeachtet hat er jenen klaren Blick, der den echten Seemann ausmacht, und die Kraft und Zähigkeit, die oft damit einher gehen. Sein epaulettenbesetzter Kapitänsrock ist zum Schutz im Kampfe wattiert.

Geschichte: Angesichts des Krieges zwischen Albernia und den Nordmarken entschloss sich der Kapitän der Knorre *Salzagunde* dafür, die Waljagd an den Belegnagel zu hängen. Stattdessen unternahm er Schmuggelfahrten in die Nordmarken, mit denen sich in Kriegszeiten ein Vielfaches mehr verdienen lässt. Heute schmuggelt er nach wie vor, allerdings in kleinerem Stil und für Albernische Renegaten.

Charakter: Sampenfurt stellt sich gerne als einfachen Menschen dar, der bloß über die Runden kommen will. Dass er ein teures, ausschweifendes Leben führt, ist in seinen Augen kein Widerspruch, sondern führt lediglich dazu, dass er höhere Risiken eingehen muss, um seinen Schnitt zu machen. Ob er in thorwalschen Gewässern Walfang betreibt oder Waffen an Abtrünnige schmuggelt: Die Gefahr scheut er dabei nicht und seine Loyalität ist für jeden käuflich, der sie sich leisten kann. Sein Schiff beherrscht er mit eiserner Hand. Warnungen und Bedenken aus der Mannschaft wischt er beiseite, solange er keine Meuterei fürchten muss.

Zitate: „Verschwindet von meinem Schiff.“

„Ich mag einen hohen Preis verlangen. Aber dafür liefere ich auch erstklassige Ware zum verabredeten Termin. Mir kommt so leicht niemand in die Quere, verlasst Euch drauf.“

Geburtsdatum: 989 BF **Größe:** 1,85
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** dunkelblau
Kurzcharakteristik: kompetenter Kapitän, meisterlicher (und gerissener) Macher
MU 15 KL 15 IN 13 CH 12
FF 13 GE 12 KO 14 KK 12
Schwert:
INI 11+W6 AT 16 PA 13 TP 1W+4 DK N
Raufen (Bornländisch):
INI 11+W6 AT 15 PA 12 TP(A) 1W DK H
LeP 36 AuP 38 WS 7 MR 3
RS 2 (wattierter Kapitänsrock) GS 6
Vor-/Nachteile: Richtungssinn / Goldgier 9
Wichtige Talente: Überreden (Lügen) 13 (15), Boote Fahren 11, Seefahrt 12, Menschenkenntnis 13, Überzeugen 12, Zechen 10
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Niederwerfen, Finte, Ausweichen I (12), Kampf im Wasser

RINASCH SOHN DES RAPDERASCH, DER RICHTSCHÜTZE

Erscheinung: Der Herr über den *Walspießer* und die Geschützmannschaft, die ihn bedient, ist einer der wenigen Zwerge, die man auf aventurischen Schiffen antreffen kann. Er trägt einen geflochtenen Bart, dazu Matrosenbluse und -hose mit umgeschlagenen Ärmeln und Beinen. Für die Arbeit am *Walspießer* legt er eine lederne Schürze und Handschuhe aus dem gleichen Material an.

Geschichte und Charakter: Seit einem Stolleneinbruch in seiner Kindheit fühlt sich Rinasch in engen Räumen nicht mehr wohl. Unter den Zwergen, die ihre Höhlen und Minen lieben, sticht er damit heraus wie ein Albino unter Waldmenschchen. Darum verließ er sein Volk kurz nach der Mannwerdung und machte sich auf die Suche nach der Weite. Er fand sie auf dem Meer.

Als geschicktem Mechaniker fiel es Rinasch nicht schwer, in der Westflotte des Mittelreichs ein Auskommen als Richtschütze zu finden. In Harben beschäftigte er sich erstmals mit dem zwerghischen Geschütz, das heute den Namen *Walspießer* trägt. Als Sampenfurt es für die *Salzagunde* kaufte, nahm er Rinasch kurzerhand mit an Bord. Dort war der gutmütige Zwerg lange Zeit wohlgekommen, doch in jüngster Zeit gerät er immer häufiger mit dem Kapitän aneinander.

Funktion: Rinasch kann den *Walspießer* bedienen, wenn keiner der Helden dazu in der Lage ist.

Zitate: „Sieh an, eine Farnosch-Rotze, 200er Kaliber. Hübsches Stück. Aber wenn die Mechanik weiter so schlecht gereinigt wird, wird der Schuss bald nach hinten losgehen.“

„Was ich auf einem Schiff mache? Hör mal, Großling, ich frage dich doch auch nicht, warum du nicht dabei bist, ein fremdes Volk auszurotten.“

Geburtsdatum: 979 BF **Größe:** 1,37
Haarfarbe: dunkelblond **Augenfarbe:** grau
Kurzcharakteristik: kompetenter Richtschütze und Mechaniker
MU 13 KL 11 IN 10 CH 10
FF 15 GE 10 KO 16 KK 15
Raufen:
INI 9+W6 AT 14 PA 12 TP(A) 1W+1 DK H
LeP 39 AuP 38 MR 7 RS 4 WS 10 GS 7
Vor-/Nachteile: Dämmerungssicht, Eisern, Schwer zu Verzaubern / Goldgier 6, Raumangst 8, Unfähigkeit: Schwimmen, Zwergenwuchs
Wichtige Talente: Belagerungswaffen 14 (FK 22), Mechanik 13, Seefahrt 10, Orientierung 9
Sonderfertigkeiten: Geschützmeister, Standfest; Eisenhagel, Scharfschütze, Schnellladen (Armburst), Wuchtschlag

OFFIZIERE UND MANNSCHAFT

Die Besatzung der *Salzagunde* besteht aus zwei Offizieren, acht Matrosen und weiteren acht Geschützbedienern. Alle sind erfahrene Seeleute, die sich auch in einem Entergefecht zu behaupten wissen. *Keilhild Trompana*, die 1. Offizierin (*994 BF), hat in ihrem Leben viele Höhen und Tiefen erlebt. Vor einem Jahr löste Sampenfurt sie aus dem Schulturm von Salza aus und ließ sie schwören, ihre Schuldsomme von 120 Dukaten mit ihrer Offiziersheuer abzutottern. Solange sie nicht weiß, dass er in Wahrheit nur ein Drittel der Summe zahlte, bleibt sie ihm treu. Der Matrose *Cadraith der Rote* (*1011 BF), seiner Haarfarbe wegen so genannt, stieß erst in Havena zur Mannschaft dazu. Die übrigen Seeleute stammen aus Nostria und lassen den Albernier ihre Abneigung deutlich spüren. Darum ist *Cadraith* eine gute Wahl, wenn die Helden jemanden aushorchen wollen. Aus der Geschützmannschaft sticht *Rascha Kajantal* hervor. Die adrette, stets angenehm duftende Seefahrerin scheint unter ihren kräftigen Kollegen fehl am Platz, doch dank des AT-TRIBUTO, den die Magiedilettantin meisterlich beherrscht, steht sie ihnen in Körperkraft in nichts nach.

Mannschaftsmitglied der *Salzagunde*

Für die Kampfwerte eines Offiziers modifizieren sie die eines Mannschaftsmitglieds leicht nach oben.

Entermesser:

INI 9+W6 AT 12 PA 11 TP 1W+3 DK N

Belegnagel:

INI 9+W6 AT 10 PA 9 TP(A) 1W+1 DK H

LeP 29 AuP 34 KO 11 MR 1 WS 6 RS 1 GS 7

Vor- u. Nachteile: nach Maßgabe des Meisters, z.B. Aberglaube oder Vorurteile

Sonderfertigkeiten: nach Maßgabe des Meisters, z.B. Standfest, Wuchtschlag, Finte

SCHIFFE

DIE STURMTROTZER

VON DEN OTTAS

Die Langschiffe der Thorwaler, sind ein unverwechselbarer Anblick auf den aventurischen Ozeanen. Vom Meer der Sieben Winde über die Charyptik bis hin zu den türkisfarbenen Weiten des Perlenmeeres: Wo immer ein langes Ruderschiff mit weiß und rot gestreiftem Segel und einem Drachen- oder Schlangenkopf im Bug auftaucht, weiß jeder Seemann, dass es sich um eine thorwalsche Otta handelt.

Der Schiffstyp gehört zu den ältesten Aventuriens: Seit der Landung der Hjalddinger ist die einfache Bauweise praktisch unverändert geblieben. Mittlerweile erproben die thorwalschen Schiffsbauer auch neue Formen, darunter den Vidsandr und die vielseitig gerühmten Winddrachen, doch die traditionalistischen Thorwaler des Nordens betrachten dies als Frevel. Auch im fortschrittlicheren Süden misstrauen viele Menschen allem, was keine Otta ist. Dabei verkennen sie, dass in der aventurischen Seefahrt eine neue Ära angebrochen ist, die in der Entwicklung moderner Schiffstypen im Horasreich und dem Bornland ihren Ursprung nahm. Heutige Schivonen und Schivonellen verfügen über präzise Bordwaffen, deren Beschuss jedes Entermanöver zu einem riskanten Unterfangen macht. Und auch wenn die Otta erfolgreich längsseits geht, sorgen die hohen Bordwände dafür, dass die Entermannschaft auf dem Weg an Deck eine gefährliche Kletterpartie absolvieren muss, während der sie den Verteidigern über ihnen schutzlos ausgeliefert sind.

Trotz dieser Unterlegenheit im klassischen Seegefecht hat die Otta noch immer viele Vorzüge. Indem sie die Vorteile von Segel- und Ruderschiff vereint, erreicht sie eine Wendigkeit und Schnelligkeit, die unter aventurischen Schiffen ihresgleichen sucht. Darüber hinaus sind Ottas im Gegensatz zu den klassischen Galeeren hochseetauglich, während sie gleichzeitig wegen ihres geringen Tiefgangs auch Küsten und Flüsse befahren können. Hinzu kommt, dass Drachenschiffe geradezu spottbillig herzustellen sind: Für den Preis einer horasischen Schivonelle baut man andernorts ein Dutzend Ottas.

Auf der anderen Seite ist ein Drachenschiff schwierig zu steuern und bedarf eines fähigen Kapitäns. Auch die Besatzung ist stärker gefordert als auf den modernen Seglern. Jeder Matrose muss sein Handwerk verstehen, damit das Schiff seine Fähigkeiten entfalten kann, und er darf sich zum Rudern nicht zu schade sein. Komfort gibt es an Bord ebenfalls nicht: Weil weder Aufbauten noch Kajüten vorhanden sind, ist die Mannschaft jedem Wetter schutzlos ausgeliefert. Manch ein

verwöhnter Karavellenpassagier versprach sich von der Fahrt auf einem Drachenschiff ein spannendes Abenteuer, nur um nachher hoch und heilig zu schwören, nie wieder einen Fuß an Bord einer Otta zu setzen.



DIE STURMTROTZER

Bei der *Sturmtrotzer* handelt es sich um ein Drachenschiff mittlerer Größe. Sie ist aus feuerfester Steineiche erbaut und hat seit ihrer Kiellegung schon so manchem Sturm getrotzt. Unter den beiden Ottas der Rangold-Ottajasko ist sie die größere. Ihr Schwesterschiff *Stromzwinger* läuft unter achtzehn Riemen pro Seite, wodurch sie wendiger, aber auch langsamer als die *Sturmtrotzer* ist.

Erbauer und erster Kapitän war *Rangold Garheldsson*, den man in Muryt *Rangold den Späten* nennt. Der Enkel des Gründers der Rangold-

Ottajasko gelangte als Weggefährte von Tronde Torbensson, Jurgas Vater, zu großem Ruhm. Er war es, der den Grundstein für die Treue legte, die heute Torben Swafnildsson und die Seinen mit Jurga verbindet.

Wenn der weit verbreitete Aberglaube stimmt, dass jedes Schiff einen eigenen Charakter hat, dann ist die *Sturmtrotzer* streitlustig und stur. Viele ihrer Matrosen schwören eifrige Eide, dass das Schiff seinen eigenen Kopf habe, den es oft genug durchsetze. Dieser Kopf, so heißt es, ist auf Ärger aus: Sei es, dass das Ruder blockiert, das Segel nicht rechtzeitig eingeholt werden kann oder dass eine plötzliche Strömung den Schiffsrumpf erfasst: Beim Versuch, sich aus einem drohenden Gefecht zurückzuziehen, geht überraschend häufig etwas schief. Auf einem anderen Blatt steht jedoch, dass kein Thorwaler gerne zusieht, wie eine Gelegenheit für Kampfesmut und Heldentaten ungenutzt an ihm vorüberzieht. Darum lässt sich nur schwer beurteilen, wie viel ‚Eigensinn‘ des Schiffes wahr und wie viel gelogen ist.

Takelage: I (R1) [50]
Riemen: 2 x 22 [44] **Länge:** 29,5 Schritt
Breite: 5,0 Schritt **Schiffsraum:** 52 Quader [26]
Tiefgang: 1,3 Schritt **Frachtraum:** 22 Quader
Besatzung: 48 [Q 16]
Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 16, Härte I
Geschwindigkeit vor dem Wind: 14 Meilen / Stunde [5]
 mit raumem Wind: 20 Meilen / Stunde [7]
 am Wind: 8 Meilen / Stunde [3]
 gerudert (Marsch): 8 Meilen / Stunde [3]
 gerudert (Rammen): 17 Meilen / Stunde [6]
Bewaffnung: keine
Preis: unverkäuflich (Schätzwert: 2.500 Dukaten)

AUFBAU DES SCHIFFES

Bug

Der schlanke Vordersteven wird von dem geschnitzten Drachenkopf verziert, der den Drachenschiffen oder *Drakkar*s ihren Namen verleiht (die Steven der *Skeidhs* werden von Schlangenköpfen geschmückt). Für viele Thorwaler an Bord ist er der wichtigste Teil des Schiffes: Durch seine Augen hält die *Sturmtrotzer* Wache, wenn der Rest der Mannschaft schläft, und bei einem Angriff steht er in vorderster Reihe. Unterhalb des Drachenkopfes, zum Deck hin, steckt eine reich verzierte Axt im Holz. Es handelt sich um *Gullenblad*, die berühmte Orknase von Rangold dem Späten. Der ehemalige Kapitän der *Sturmtrotzer* rammte sie einst ins Holz des Schiffes und sprach dazu die rätselhaften Worte „Hier soll sie bleiben, bis der Drakkar zum Skeidh geworden ist.“ Einen Tag später fiel er im Kampf. Seine Waffe blieb und gemahnt seit mehr als zwei Jahrzehnten an Rangold Garheldsson. Der obere Teil des Stevens mit dem Drachenkopf ist abnehmbar. Er wird immer dann entfernt, wenn die Otta in den Hafen einfährt, um die freundliche Absicht der Schiffsbesatzung anzuzeigen. Erst beim Auslaufen wird er wieder aufgesetzt. Während des Aufenthalts in Havena befindet sich der Kopf der *Sturmtrotzer* in der Obhut der Mannschaft. Während der ganzen Zeit befürchten die Thorwaler, dass ihnen der Kopf abhanden kommen könnte. Ein solcher Verlust wäre eine Katastrophe und könnte dazu führen, dass sie die Mission aufgeben und vorzeitig nach Muryt zurückkehren.

Rumpf

Der Rumpf der *Sturmtrotzer* ist gut sechsmal so lang wie breit. Gefertigt ist er aus bester Andergaster Steineiche. Dieses Holz ist härter als gewöhnliche Eiche und macht das Schiff unempfindlicher gegen Feuer. Nichtsdestotrotz sind Rauchen und offene Flammen an Bord strengstens verboten. Die Otta hat keinen Laderaum. Der niedrige Hohlraum des Rumpfes, den die rippengleichen Spanten der Länge nach durchziehen, wird nicht genutzt; das ganze Bordleben spielt sich an Deck ab.

Deck

Die *Sturmtrotzer* hat keine Aufbauten, sondern ein einziges Deck, das ihre gesamte Länge einnimmt. Ob die Thorwa-

ler rudern oder Freiwache haben, ob sie essen, streiten oder schlafen, alles findet auf diesen paar Rechtschritt statt. Hier ist auch die gesamte Ladung des Schiffes vertäut: Wasser- und Rumfässer, Proviant, die Riemen sowie eventuelle Beute. Solange das Schiff im Hafen liegt, tauscht die Besatzung seine Enge gerne gegen eine geräumigere Bleibe ein. In Havena bekommen die Seeleute einen leer stehenden Hafenspeicher zur Verfügung gestellt, in dem sie sich häuslich einrichten. Nur zwei Deckwachen bleiben an Bord des Schiffes zurück.

Mast

Am einzigen Mast der Otta befindet sich die Querrah mit dem großen viereckigen Segel. Das der *Sturmtrotzer* ist in den klassischen roten und weißen Streifen gehalten.

Der Mast ist ein gutes Dutzend Schritt hoch und ruht auf dem so genannten *Mastfisch*. Dank einer ausgeklügelten Konstruktion kann er auch auf See und ohne fremde Hilfe umgelegt und wieder aufgerichtet werden. Statt eines Mastkorbs gibt es hölzerne Haltesprossen, die es dem Ausguck ermöglichen, sich kraft seiner Beine festzuhalten, sodass er die Hände frei hat.

Weiter unten am Mast ist ein merkwürdiges Gebilde aufgehängt, das Töne von sich gibt. Die *Windflöte* ist eine Erfindung von Waskan Windeuter, die gewissermaßen eine Kreuzung aus einem Musikinstrument und einem Instrument zur Wettervorhersage darstellt. In den Röhren und Pfeifen der *Windflöte* fängt sich der Wind und bringt sie zum Klingen. Tonhöhe, Klangfarbe und Modulation hängen dabei von der Windrichtung und -geschwindigkeit ab. Die Laute ändern sich ständig und formen eine Melodie, die gleichzeitig atonal und harmonisch klingt. Wer sich darauf versteht, diese Musik zu lesen, kann durch sie das Spiel des Windes vorhersagen. Dies ist jedoch eine so schwierige Kunst, dass nur Waskan sie beherrscht.

Riemen

Die zwei mal zweiundzwanzig Riemen sind aus Fichtenholz gefertigt und je fünfeinhalb Schritt lang. Salz und Wetter haben das Holz mit Furchen durchzogen und die Oberfläche glatt geschmirgelt. Die Thorwaler messen gern ihr Geschick darin, über die Riemen auf einer Bordseite zu balancieren. Nur wenigen gelingt es, die gesamte Länge des Schiffes zurückzulegen, ohne ins Wasser zu fallen.

Die Seekisten der Mannschaft dienen gleichzeitig als Ruderbänke. Wenn die Matrosen sich in die Riemen legen, erreicht die *Sturmtrotzer* eine Marschgeschwindigkeit, die der einer Kutsche in nichts nachsteht. Bläht dagegen ein guter Wind das Segel, werden die Riemen eingezogen und die Löcher in der Bordwand mit passenden Stopfen verschlossen.

Ein weithin bekanntes Merkmal der Drachenschiffe sind die kreisrunden Schilde, die in zwei langen Reihen außen an den Bordwänden hängen. Entgegen der landläufigen Meinung dienen sie weniger als Wall gegen feindlichen Beschuss denn als Erkennungszeichen. Die Wappen auf den Schilden verraten dem Kundigen schon von fern, welcher Ottajasko dieses Schiff gehört. Beim Auslaufen aus dem Hafen werden sie wieder entfernt, da die Riemen nicht benutzt werden können, wenn die Schilde montiert sind.

Heck

Ein Steuerrad sucht man an Bord des Drachenschiffes vergeblich: Das Eichenruder wird über eine Pinne bewegt. Es befindet sich auf der rechten Seite des Schiffes, also an Steuerbord. An Backbord weist die Bordwand eine Vertiefung auf, worin der Sonnenkompass befestigt wird, das typische Navigationsinstrument der thowalschen Seefahrt (UdW 110 oder EW 71).

Das Heck läuft im Achterstegen aus. Wie sein Gegenstück im Bug läuft er in einem geschnitzten Drachenkopf aus, der zwar kleiner ist als sein Gegenpart im Bug, aber dafür sorgt, dass die *Sturmrotzer* auch Augen achteraus hat.

DIE SALZAGUNDE

Die *Salzagunde* ist eine Knorre. Diese dickbäuchigen Segler eignen sich gut für den Küstenhandel, denn sie verfügen über einen geringen Tiefgang und können daher die meisten Gewässer befahren. Auf dem Großen Fluss kommt sie bis hinauf nach Elenvina. Dieser Eigenschaft ist es zu verdanken, dass Kapitän Falbian Sampenfurt nach Ausbruch des Krieges unter die Schmuggler ging und mit der *Salzagunde* Waffen an die Nordmarken liefert. Noch bis heute hat er gute Kontakte zu Renegaten, die er nach wie vor beliefert.

Vor dem Krieg nutzte der kühne Nostrier das Schiff für den Walfang. Wegen ihres niedrigen Tiefgangs kann die *Salzagunde* gut in küstennahen, flachen Gewässern jagen, wo ande-

re Schiffe beidrehen müssen, um nicht auf Grund zu laufen. Der Bug des Schiffes wird vom Harpun-Aal *Walspießer* beherrscht. Dieses imposante Schiffsgeschütz (siehe Seite 67) verschießt drei Schritt lange Harpunen und wird bei der Jagd auf die Szint'Mur eine wichtige Rolle spielen.

Auf ihrer letzten Fahrt wurde die *Salzagunde* von der Seeschlange beschädigt. Zu Beginn des Abenteuers ist die Reparatur noch nicht abgeschlossen. Der Grund hierfür ist, dass Kapitän Sampenfurt sich beim Kauf des jüngsten Schmuggelguts in Schulden stürzte und jetzt Schwierigkeiten hat, das Gold für die Schiffsreparatur aufzutreiben. Erst zu Beginn von Kapitel IV kriegt Sampenfurt die *Salzagunde* wieder flott.

Takelage: 1 (R1) [45]

Riemen: 2 x 2 [4]

Breite: 5,4 Schritt

Tiefgang: 1,1 Schritt

Besatzung: 8 M + 8 G [Q 15]

Beweglichkeit: mittel [3]

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen / Stunde [3]

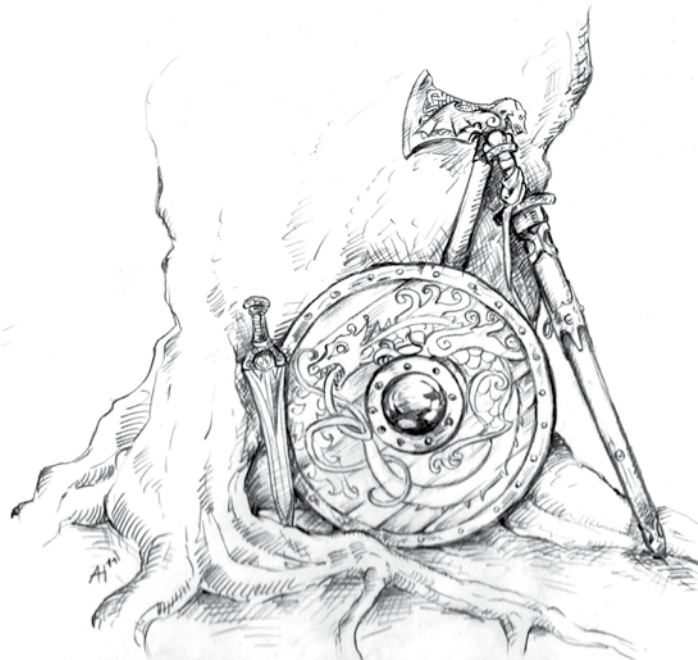
mit raumem Wind: 14 Meilen / Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen / Stunde [2]

gerudert (Marsch): 4 Meilen / Stunde [1]

Bewaffnung: überschwerer Aal *Walspießer* voraus

Preis: 2.500 D (ohne Bewaffnung)



HANDOUTS



Freunde, es tut uns leid, euch so behandeln zu müssen, doch hat Swafnir bestimmt, dass unsere Wege sich hier trennen. Versucht nicht, uns aufzuhalten, anderenfalls würden wir uns als Feinde wieder sehen!

Swafnir mit euch!

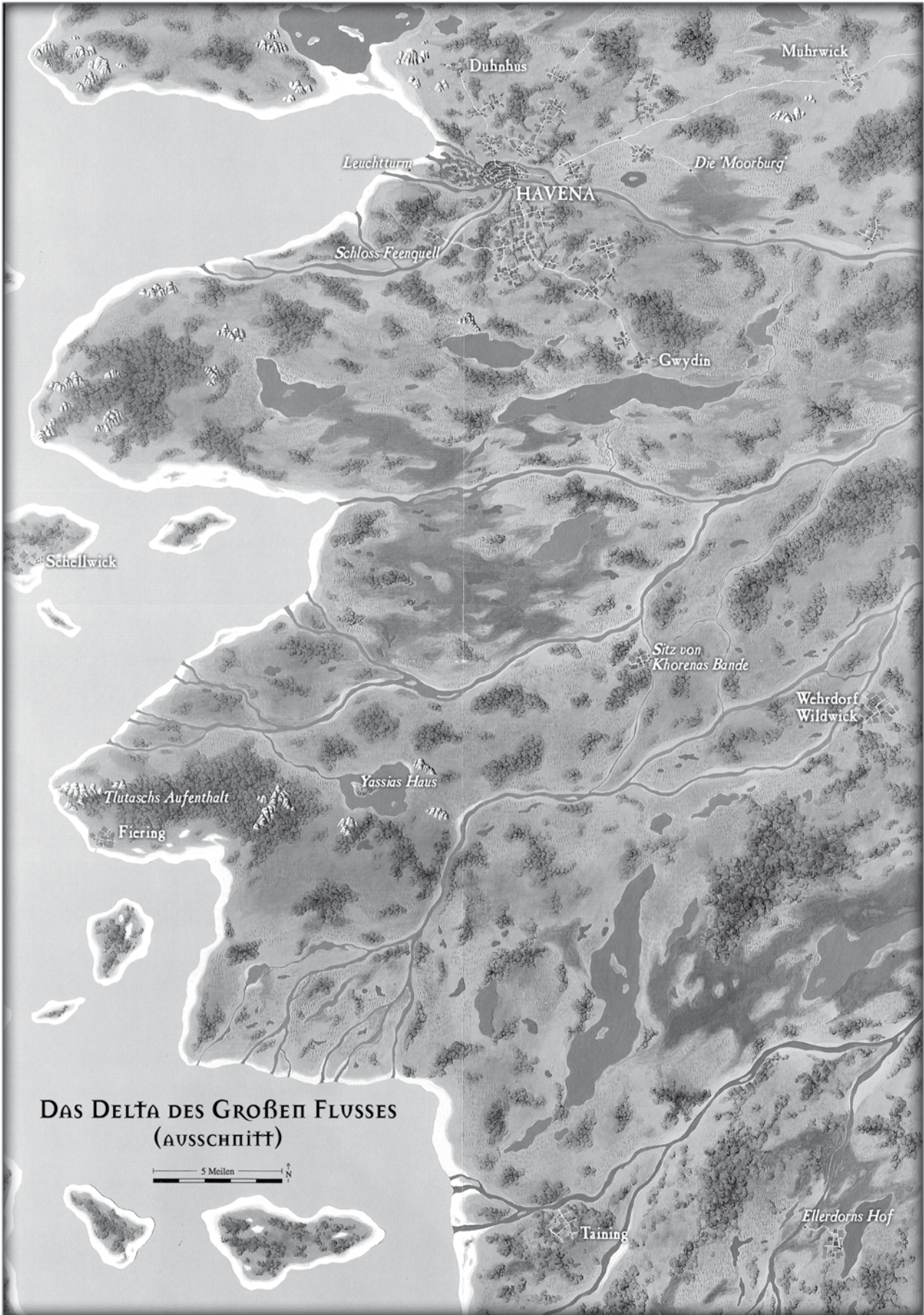


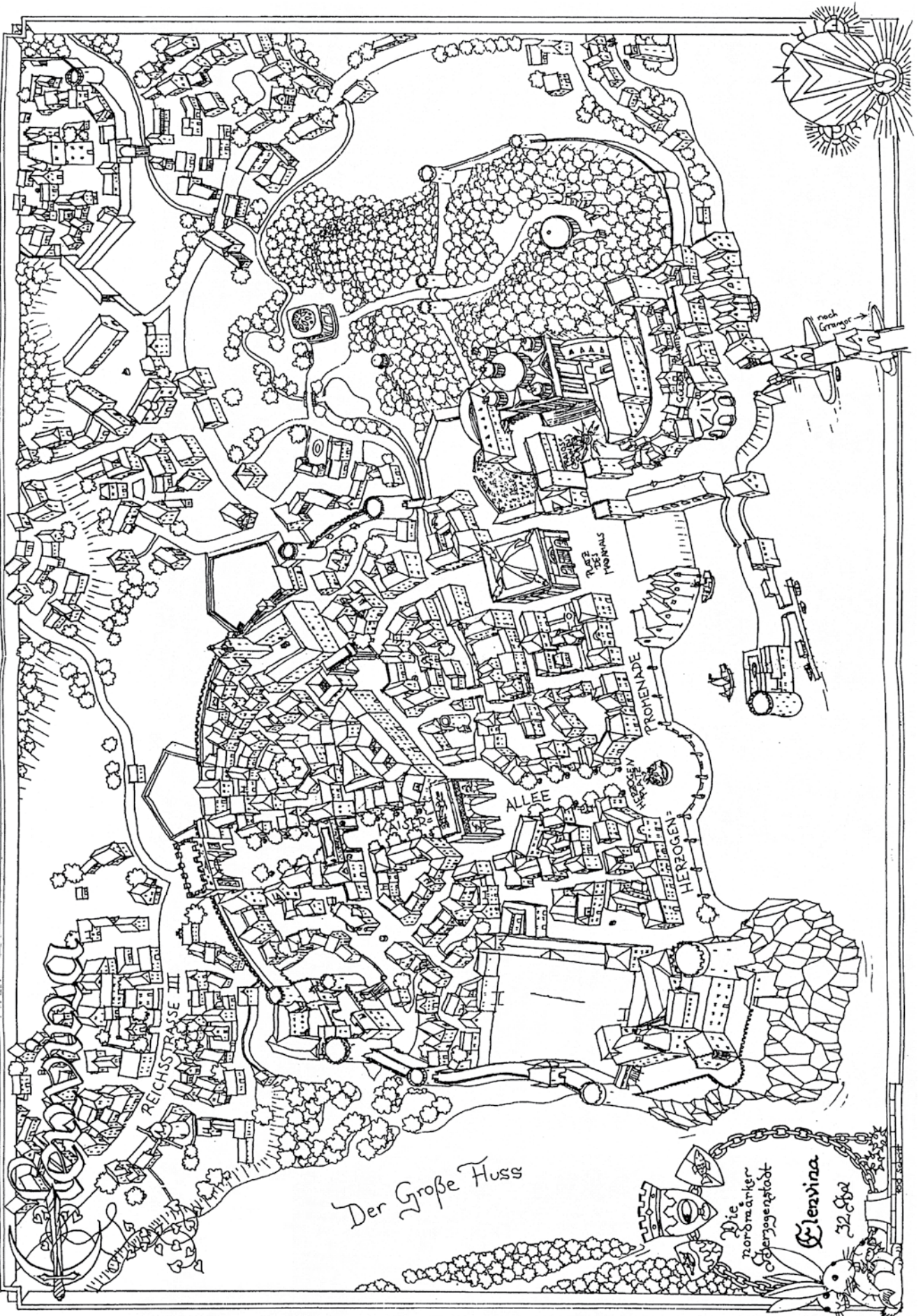
Alvernia
Hauptstadt Alvernia

0 25 50 75 100

N

© 2012 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.





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.*

DER FLUCH DES FLUSSVATERS

AUTOREN: MATTHIAS FREYD, DOMINIC HLADEK, LENA KALVPIER UND TOBIAS RADLOFF

Havena, Tor zum Meer der Sieben Winde an der Mündung des Großen Flusses, Hauptstadt Albernias und Hort alter Geheimnisse. Seit Jahrhunderten ringen hier die Kräfte des Meeresherrn Efferd und der Erzdämonin Charyptoroth miteinander. Unbemerkt von den Bürgern der Handelsstadt, die nach Jahren des Kriegs mit den Nordmarken nur die Wiederherstellung ihres alten Wohlstandes im Blick haben, erheben sich die Schatten der versunkenen Unterstadt erneut: Menschen verschwinden und Schiffe werden von ungeheuerlichen Monstrositäten angegriffen. Selbst der Flussvater, Efferds Statthalter, der seinen Hof in der Unterstadt haben soll, nimmt nur wenig Notiz von den Vorgängen. Einzig die Thorwaler der Sturmtrötzer-Otta kommen den Helden zu Hilfe. Gemeinsam bekämpfen sie die *Hranngarsbrut*.

Um den Flussvater wachzurütteln und die charyptide Bedrohung abzuwenden, bleibt den Helden nichts anderes übrig, als in seine Unterwasserwelt einzutauchen – denn auch an seinen Hof sind ihre Gegner bereits vorgedrungen.

Auf der Jagd nach den Schergen der *Tiefen Tochter* stehen die Thorwaler den Helden mehr als einmal hilfreich zur Seite. Doch was treibt die Nordleute wirklich in die Stadt? Ist es tatsächlich nur der Kampf gegen die Schrecken der Tiefe oder verfolgen sie noch ganz andere Ziele? Warum sind sie so versessen darauf, den uralten Fluch des Flussvaters, der seit 2.000 Jahren verhindert, dass Thorwaler den Großen Fluss befahren, zu brechen? Schließlich müssen die Helden eine Entscheidung darüber treffen, wie sie in die Sänge der Skalden eingehen wollen: als Freunde oder Feinde der Nordleute?

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die DSA-Regelwerke zu Kampf, Magie und Götterwirken sowie die Ergänzungsbände *Zoo-Botanica Aventurica* und *Efferds Wogen*. Dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen.



www.ulisses-spiele.de

13056PDF

ISBN 978-3-86889-613-8

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 192

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
ERFAHREN / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN,
MAGIE UND LITURGIEN
SIND HILFREICH

ORT UND ZEIT
HAVENA UND DER
GROSSE FLUSS,
ZWISCHEN 1033 BF
UND 1034 BF

