

Das Schwarze Auge

**EIN TOD
IN GRANGOR**





- 01 Rapiere nehmen
- 02 Zweililie nehmen
- 03 Mit einem Buch parieren
- 04 Bücher werfen
- 05 Büste werfen
- 06 Die Säule entgegen rollen
- 07 Teppich wegziehen
- 08 Kronleuchter fallen lassen
- 09 Am Leuchter schwingen
- 10 Vorhänge hinunterreißen

Einstellung

Einstellungsstufe	Einstellung
Stufe 1	Das Ziel steht dem Helden voll unstillbarem Hass gegenüber.
Stufe 2	Das Ziel ist der erklärte Feind des Helden.
Stufe 3	Das Ziel mag den Helden nicht.
Stufe 4	Das Ziel verspürt eine leichte Abneigung für den Helden.
Stufe 5	Das Ziel ist dem Helden gegenüber neutral eingestellt.
Stufe 6	Das Ziel verspürt eine gewisse Zuneigung/Freundschaft/Verbundenheit für den Helden.
Stufe 7	Das Ziel empfindet großes Vertrauen zum Helden.
Stufe 8	Das Ziel ist dem Helden eng und loyal verbunden oder liebt ihn sogar.
Stufe 9	Das Ziel ist dem in tiefer Liebe verbunden, spürt eine starke Verbundenheit oder Freundschaft. Es ist bereit, für ihn bis zum Äußersten zu gehen.

Qualitätsstufen und Handlungen (Beispiele)

Qualitätsstufe	Intensität
QS 1-2	Das Opfer der Beeinflussung erledigt die Handlung, aber wird zögerlich handeln oder nicht in vollem Umfang der Aufgabe nachgehen.
QS 3-4	Das Opfer der Beeinflussung geht dem Wunsch des Helden nach und wird die Handlung zu dessen Zufriedenheit erledigen.
QS 5-6	Das Opfer geht nicht nur der Aufgabe nach, sondern wird Extrawünsche erfüllen oder aus eigener Initiative dem Helden helfen.

Liste der gestohlenen Waren (siehe Seite 31)

- 2 Kisten Kaffee
- 10 Säcke Erdnüsse
- 20 Unzen Bernstein
- 3 Säcke Kakaobohnen



Ein Tod in Grangor



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Marco Findeisen

Lektorat

Carolina Möbis

Korrektorat

Jeanette Marsteller, Josch K. Zahradnik, Thorsten Most

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nadine Schäkel

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Patric Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Kim van Deun, Regina Kallasch, Lorena Lammer, Annika Maar, Hannah Möllmann, Nikolai Ostertag, Nathaniel Park, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Wiebke Scholz, Elif Siebenpfeiffer, Rabea Wieneke, Maurice Wrede

Copyright © 2016 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

Mein Dank gilt Eevie, Gabi und Lena für die Inspiration – und ganz besonders Susi für die vielen Stunden gemeinsamen Grübelns.
Mit Dank an Maria Ivicic und Nikos Petridis

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	05
Der Tod zahlt alle Schulden	16
Wer sucht, der findet	36
Wo kein Kläger, da kein Richter	54



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

- **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.
- **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.
- **Gerüchte:** Wenn Helden Informationen sammeln, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.
- **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels *Das Schwarze Auge in Händen*.

In **Ein Tod in Grangor** nehmen die Helden in der von Kanälen und Brücken durchzogenen Handelsstadt Ermittlungen im tragischen Fall eines wohlhabenden Kaufmanns auf und geraten vom prachtvollen Grangor der Kontore und Patrizierpaläste in die heruntergekommene Welt der Dirnen und Schauerleute. In ranzigen Kneipen müssen sie sich fliegender Fäuste und herumwirbelnder Stühle erwehren und ihr körperliches Geschick in einer rasanten Verfolgungsjagd durch die Kanäle der Stadt unter Beweis stellen, ehe sie zurück im prachtvollen Grangor dem wahren Feind das Handwerk legen können. Die Hafenstadt im Norden des Horasreichs ist ein raues Pflaster für den Spielleiter und 3-5 hartgesottene Helden.

EINLEITUNG

Was bisher geschah

Sumudan de Vries ist Grangors neuer Stern am Kaufmannshimmel. Als Emporkömmling riskierte er viel, um als erster Grangorer mit Uthuria zu handeln. Noch heute erinnern sich die Grangorer an das rauschende Fest, das de Vries in der Stadt ausrichten ließ, kaum dass sein Uthuriasegler nach erfolgreicher Fahrt in den heimischen Hafen zurückgekehrt war. Mit dem Geld der ersten Unternehmung zahlte er seine Anteilseigner aus und kaufte sich in den Rat der Stadt ein, was ihm politischen Einfluss und weiteren Ruhm einbrachte. Sumudan de Vries galt als von Phex gesegnet.

Aber das gewonnene Geld war schnell investiert und so war er ein weiteres Mal auf Unterstützer angewiesen, die ihm eine zweite Reise zum Südkontinent finanzierten. Diese zu finden war nicht schwierig, nachdem er bereits einmal bewiesen hatte, dass sich ein solch riskantes Unterfangen auszahlen konnte. Doch für ihn bedeutete das, dass er erneut einen großen Anteil an seiner eigenen Unternehmung abtreten musste. Für den Kaufmann nur ein kurzzeitiger Rückschlag, wollte er doch die ungleich größeren Gewinne aus seiner zweiten Unternehmung dazu nutzen, um sich vollends zu etablieren und künftig unabhängig seinem lukrativen Geschäft nachzugehen.

Doch meinte Phex es auch gut mit ihm, der launische Efferd tat es nicht. Die Flotte geriet auf der Rückfahrt in einen Sturm, zwei Schiffe sanken und das letzte erreichte so schwer beschädigt den Hafen von Brabak, dass die mitgebrachten Waren gerade dazu ausreichten, um mit dem Erlös die Reparaturen zu bezahlen. Während die Mannschaft in Brabak auf die Weiterfahrt wartete, entsandte der Kapitän seinen ersten Offizier Darian Pekheber nach Grangor, um dem nervös wartenden Sumudan die schlechte Nachricht zu überbringen.

Eine vernichtende Botschaft für den Kaufmann, denn der hatte für den Erfolg alles auf eine Karte gesetzt. Aus Mangel an Geld war die Flotte nicht versichert worden und Sumudan besaß nichts mehr, womit er seine Anteilseigner ausbezahlen konnte. Er war pleite, und da es im Horasreich einen unwiderbringlichen Ehrverlust bedeutet, seinen guten Ruf zu verlieren, sah der Kaufmann für sich nur noch einen Ausweg: Er stürzte sich aus dem Fenster seines Kontors in den Tod.

Was geschehen wird

Sumudan ist nicht der Einzige, der vom Untergang des Schiffs weiß. Unmittelbar nachdem Darian die traurige Nachricht überbracht hatte, gab er sich in der Taverne Hacketau dem Alkohol hin. Dort ließ er sich im Suff einige Informationen entlocken, die auch den Weg an die Ohren Arn Knochenbreekers fanden, den heimlichen Geliebten Odina Hortemanns, einer Patrizierin, die große Anteile an Sumudans Uthuriaexpedition hält.

Arn wusste, wenn die Nachricht erst einmal die Runde machte, würden die Anteilsscheine ihren Wert verlieren und auch seine Geliebte ruinieren. Kurzentschlossen

lauerte er deshalb dem betrunkenen Darian auf, kaum dass dieser die Taverne verlassen hatte, erschlug ihn und versenkte den Toten in einem Waat. Gefesselt an einen Schiffsanker soll die Leiche nie wieder auftauchen. Anschließend teilte er sein Wissen mit Odina und stellte sie vor vollendete Tatsachen. Er machte ihr klar, dass es wichtig sei, Sumudan davon zu überzeugen, die Nachricht vom Untergang der Schiffe zurückzuhalten, bis sie ihre Anteilsscheine verkauft hätte. Doch als die beiden am Kontor des Kaufmanns eintrafen, hatte der sich gerade aus dem Fenster gestürzt. In der Schreibstube des Händlers fanden sie einen Abschiedsbrief, in dem Sumudan seine Beweggründe erläuterte.

Arn und Odina waren die einzigen, die die Wahrheit kannten, und sie beschlossen, dass niemand sie erfahren dürfe, solange Odina noch an der Unternehmung beteiligt war. Um gar keine Spekulationen über Sumudans Beweggründe aufkommen zu lassen, ließen sie den Abschiedsbrief verschwinden und fälschten Beweise, um Sumudans Selbstmord wie einen Mord aussehen zu lassen.

An dieser Stelle treten die Helden auf den Plan. Sie ermitteln im vermeintlichen Mordfall und kommen schnell auf die Spur von Thuan de Vries, Sumudans nichtsnutzigem Sohn, dem durch Arn Knochenbreeker Beweise untergeschoben wurden. So glaubhaft die Indizien anfangs auch scheinen, so schnell kommen den Helden jedoch Zweifel an dessen Schuld. Da taucht auf einmal die Leiche Darian Pekhebers wieder auf und führt die Helden auf die Spur Arn Knochenbreekers. Über ihn gelangen sie schließlich an Odina. Doch um eine gut beleumundete Patrizierin zu überführen, bedarf es mehr als bloßer Behauptungen. Außerdem spielt die Gier der Kaufherrenschaft den wahren Tätern einige Trümpfe in die Hände, denn Odina ist nicht die einzige, die fürchten muss, durch die Ermittlungen der Helden eine Menge Geld zu verlieren ...

Zum Aufbau des Abenteuers

Wie jedes andere Abenteuer gliedert sich auch dieses in 3 Kapitel. Doch zuvor stellen wir dir die Stadt Grangor, den Schauplatz des Geschehens, in einer ausführlichen Stadtbeschreibung vor (siehe **Grangor, Stadt der Kanäle** ab Seite 10).

In einem Detektivabenteuer kommt es regelmäßig vor, dass die Helden herumfragen oder Meisterpersonen mittels Gesellschaftstalenten überzeugen müssen. Hierzu wollen wir dir die Fokusregeln zum **Herumfragen** (Seite 6) bzw. **Zum Einsatz von Gesellschaftstalenten** (Seite 7) vorstellen, die du in diesem Abenteuer optional einsetzen kannst. Das eigentliche Abenteuer beginnt auf Seite 16.

Zur Wahl der Helden

Wenn es darum geht, Indizien zu entdecken und Verdächtige zu verhören, sind vor allem Helden mit Scharfsinn und Verstand gefragt, die auch auf gesellschaftlichem

Parkett eine gute Figur machen. Helden, die ihre Stärken in Gesellschaftstalenten haben, werden in diesem Abenteuer darum voll auf ihre Kosten kommen. Aber natürlich gibt nicht jeder seine Geheimnisse freiwillig preis, und so müssen durch heimliche Aktionen Beweise beschafft oder in rasanten Verfolgungsjagden Verdächtige gefasst werden, wozu es Charaktere braucht, die ihre Stärken in Körpertalenten haben. Außerdem werden Helden mit hohen Idealen, einer ausgeprägten Neugier oder einem starken Rechtsempfinden leicht zu motivieren sein, Sumudans Tod aufzuklären.

Ungeeignet sind hingegen Exoten und Helden aus barbarischen Kulturen, die nur allzu leicht in der Grangorer Gesellschaft anecken. Auch Elfen kann es aufgrund ihrer Weltfremdheit schwerfallen, sich zielführend ins Abenteuer einzubringen. Thorwalern begegnet man wegen der vielen Überfälle in der Vergangenheit zwar mit Vorbehalten, doch einer allein gilt auch den Grangorern als harmlos.

Eine besondere Herausforderung stellt das Abenteuer für Kämpfercharaktere dar: In Grangor gilt ein strenges Waffengesetz, sodass die meisten Kämpfe im Handgemenge stattfinden. Helden, die einzig auf Fernkampf oder schwere Waffen getrimmt sind, könnten sich dadurch schnell nutzlos fühlen (siehe hierzu **Das Waffengesetz: Herausforderung oder Schikane?** auf Seite 18).

Zum Einsatz von Schicksalspunkten

Optionaler Inhalt

In Detektivabenteuern geht es darum, Spuren zu verfolgen, Beweise zu sammeln und diese am Ende miteinander zu einer schlüssigen These zu kombinieren. Doch nicht immer gelingt es den Spielern, zwischen heißen Spuren und Roten Heringen (falschen Spuren) zu unterscheiden, und gerade wenn Abenteuer über mehrere Sitzungen gespielt werden, gerät schon mal ein wichtiges Detail in Vergessenheit.

Um deine Spieler nicht zu frustrieren, kannst du ihnen für dieses Abenteuer folgende Regel anbieten: Wann immer sie nicht weiterkommen, können sie einen Schicksalspunkt ausgeben und bekommen dafür von dir einen Tipp. Dieser sollte sich in der Regel in einem sich kurz darauf ereignenden, zufälligen Ereignis zeigen, einem beiläufig mitgehörten Gespräch oder einer zufälligen Begegnung etwa, die den Helden einen Schubs in die richtige Richtung geben. Es kann aber auch helfen, wenn du ihnen gerade im letzten Kapitel im Tausch für einen Schicksalspunkt die offenen Fragen aufzählst, die von ihnen zur Lösung des Abenteuers noch richtig beantwortet und in die richtige kausale Reihenfolge gebracht werden müssen.

Spurensuche I: Regeln zum Herumfragen

Während des Abenteuers kann es geschehen, dass die Helden nur vage Hinweise erhalten, die sich erst nach einer mühevollen Schnitzeljagd zu einer handfesten Spur entwickeln. Die Suche nach diesen wichtigen Hinweisen erfordert meist eine gründliche Befragung und die Helden müssen sich Zeit nehmen, um durch Herumfragen an die notwendigen Hinweise zu gelangen. Damit du deine Spieler nicht mit unzähligen Meisterfiguren langweilen musst, die derselben Frage immer mit derselben nutzlosen Antwort begegnen, möchten wir dir im Folgenden Regeln zum Herumfragen vorstellen, mit denen du diesen Prozess abkürzen kannst.

Hierbei handelt es sich um eine sogenannte Fokusregel der Stufe I, welche die Regeln aus dem **DSA5-Regelwerk** erweitert und vertieft. Du kannst sie speziell für dieses Abenteuer verwenden, aber auch für weitere Abenteuer, wenn du magst. Du findest diese Regel auch im **Aventurischen Kompendium** ab Seite 45 beschrieben.

Die Herumfragen-Probe

Die Herumfragen-Probe umfasst den ganzen Bereich der Bemühungen, von den Bewohnern einer Ortschaft eine Information zu erhalten. Das schließt das Befragen diverser Personen, die Wahl der richtigen Worte und auch den Einsatz von kleinen Bestechungen zum Zweck der Kooperation mit ein.

Ein Herumfragen in der Stadt erfordert eine Sammelprobe. Dabei kann es sich um eine normale Sammelprobe für einen Helden oder eine Gruppensammelprobe

handeln, wenn mehr als ein Abenteurer nach den Informationen sucht. Der Meister kann das Herumfragen auf eine bestimmte Anzahl von Suchenden begrenzen, aber generell gilt, dass es zusammen einfach schneller geht. Einen Teilerfolg kann man den Suchenden wie üblich bei 6 QS gönnen. Sie könnten dann z.B. einen ersten Hinweis finden oder jemand kennt zumindest einen Teil der Wahrheit. Bei QS 10 sollten die Suchenden, sofern es die Informationen vor Ort gibt, endlich das Gefundene haben, wonach sie suchen.

Die Herumfragen-Probe wird auf *Gassenwissen (Informationssuche)* abgelegt. Das Talent umfasst alle Tätigkeiten, die ein Held durchführen muss, um Leute zu befragen. Das Zeitintervall ist abhängig von der Größe der Stadt und beträgt im Falle Grangors 9 Stunden. Als Spielleiter darfst du es aber auch, abhängig von der gestellten Frage, nach eigenem Ermessen abändern.

Das Thema des Herumfragens

Die Helden müssen sich vor ihrer Spurensuche für ein Thema entscheiden, beispielsweise „Wo ist Haken-Joe?“ oder „Hat jemand einen Gwen Petryl-Stein durch Havena geschmuggelt?“. Das Thema kann ebenfalls weit oder enggefasst sein. Weitgefasste Themen sind wenig spezifisch und liefern nur grobe Informationen. Dafür sind diese leichter zu erlangen. Enggefasste Themen sind viel detaillierter. Man kann hier viel genauere Informationen erlangen, aber es ist deutlich schwerer, jemanden zu finden, der reden will.

Soziale Interaktion während der Spurensuche

Möchten Helden auch andere Gesellschaftstalente während der Suche benutzen, beispielsweise *Einschüchtern*, *Betören* oder *Überreden*, um Zeugen die Zunge zu lockern, kann der Spielleiter darauf eingehen. Eine einzige der Proben auf *Gassenwissen* kann während der Recherche durch ein anderes Gesellschaftstalent ersetzt werden. Der Spieler sollte entscheiden, bei welcher Art von Befragten er das Talent anwenden möchte (z.B. bei einer Schankmagd, dem Bettler oder dem Anführer einer Unterweltbande). Erklärt sich der Spielleiter damit einverstanden, kann einmal statt auf *Gassenwissen* auf eines der oben genannten Talente gewürfelt werden. Allerdings darf nicht die erste Probe der Recherche getauscht werden.

Weitgefasste Themen sollten eine Recherche-Probe um bis zu 3 erleichtern, enggefasste Themen ziehen eine Erschwernis von bis zu 3 nach sich. Hierüber entscheidet der Meister abhängig vom gesuchten Thema. Sollte das Abenteuer eine Probe auf Herumfragen vorsehen, ist der entsprechende Modifikator angegeben.

Die passende Sprache

Wer Informationen von jemanden haben will, sollte dessen Sprache sprechen.

- Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Held mindestens über die Sonderfertigkeit Sprache II verfügen

- muss, die üblicherweise in der Stadt gesprochen wird.
- Sprachstufe I reicht für das Herumfragen nicht aus.
- Hat der Held Sprachstufe II, so sind für ihn alle Herumfragen-Proben um 1 erschwert.
- Bei Sprach-Stufe III erleidet er keine Erschwernisse.
- Bei bestimmten Personen, die befragt werden, können auch andere Sprachen relevant sein. Dies muss der Spielleiter entscheiden.
- Das Beherrschen von Sonderfertigkeiten wie *Füchsisch* kann an einigen Stellen Informationen erst zugänglich machen. Auch hier muss der Spielleiter festlegen, ob dies bei einem Fall zutrifft, beispielsweise, weil die Gauner der Stadt einem Helden nur Informationen verraten, wenn er *Füchsisch* beherrscht.

Kritischer Erfolg und Patzer

Bei einem Kritischen Erfolg sollte eine Herumfragen-Recherche sofort beendet werden. Die Helden haben, sofern es die Information in der Ortschaft gibt, diese erhalten und vielleicht noch weitere nützliche Hinweise bekommen. Vielleicht meinen es sogar einige der Befragten so gut mit ihnen, dass sie ihnen anderweitig helfen oder ihnen noch zusätzliche Hinweise zum Thema geben. Ein Patzer hingegen kann Helden und Befragte aneinandergeraten lassen. Vielleicht haben sie mit den falschen Fragen Misstrauen erregt und möglicherweise sind nun sogar ein paar Schläger hinter ihnen her. Die Information werden die Helden auf diesem Weg nicht mehr erlangen.

Spurensuche II: Zum Einsatz von Gesellschaftstalenten

Vor allem Krimi-Abenteuer verlangen Helden ein hohes Maß an sozialer Interaktion ab. Informationen müssen entlockt, Zeugen befragt und Verdächtige eingeschüchtert werden. Hierbei sind vor allem die gesellschaftlichen Fertigkeiten der Helden gefragt, die ihr Gegenüber bekehren, betören oder überzeugen müssen. Das ist nicht immer ein leichtes Unterfangen, denn gerade dort, wo Helden darauf aus sind, einen Verantwortlichen für die aufzudeckende Tat zu finden, ist längst nicht jeder bereit, den Helden Rede und Antwort zu stehen. Die Einstellung des Befragten gegenüber den Helden ist entscheidend. Damit diese bei sozialen Interaktionen auch zur Geltung kommt, wollen wir dir für das folgende Abenteuer die **Regeln zum sozialen Konflikt** vorstellen. Dabei handelt es sich um eine Fokusregel der Stufe I, die du in einer ausführlicheren Form auch im **Aventurischen Kompendium** ab Seite 40 beschrieben findest. Sie macht das Spiel ein wenig komplexer, indem sie den Ablauf von Probe und Gegenprobe detaillierter ausgestaltet. Außerdem fallen hohe Fertigkeitwerte in Gesellschaftstalenten so stärker ins Gewicht.

Wenn dir diese Fokusregel nicht zusagt oder du der Meinung bist, dass sie deine Helden eher benachteiligt, kannst du sie für dieses Abenteuer auch einfach weglassen und soziale Konflikte weiterhin mit einer einfachen Vergleichsprobe abhandeln, wie du sie im **Regelwerk** ab Seite 25 beschrieben findest.

Möchte die Spielrunde das Ausspielen mit Proben verbinden, bietet sich eine Vergleichsprobe an. Hierbei muss zwischen einer aktiven und einer passiven Partei unterschieden werden. Die aktive Partei ist immer die Seite, die Einfluss nehmen will, während die passive Partei der Beeinflussung widerstehen muss. Die aktive Partei verwendet beispielsweise *Überreden*, um jemanden dazu zu bringen, etwas für ihn zu tun, während die passive Partei mit *Willenskraft* dagegenhält.

Grundlegend gibt es zwei Möglichkeiten, den sozialen Wettstreit einzusetzen: die Beeinflussung der Einstellung und das Erzwingen von Handlungen. Ein Held kann durchaus beide Methoden miteinander kombinieren, wenn er dafür ausreichend Zeit hat. Dafür müssen aber getrennte Proben gewürfelt werden.

Der soziale Wettstreit

Die Einstellung

Jede Person weist zu anderen Personen eine Einstellung auf (siehe **BANNBALADIN** im **Regelwerk** Seite 288). Die meisten Aventurier sind anderen Aventuriern gegenüber zunächst neutral eingestellt (Stufe 5), aber Meisterpersonen mit Vorurteilen können eine um bis zu 2 schlechtere Einstellungsstufe gegenüber einem Helden aufweisen. Je nach Kultur können sich weitere Änderungen ergeben.



Ausspielen des sozialen Konflikts

Optionale Regel

Jede Spielrunde kann soziale Konflikte durch reines Ausspielen lösen. Hier können die Fertigkeitwerte in *Bekehren & Überzeugen*, *Betören* oder *Überreden* auf der einen Seite und Willenskraft auf der anderen Seite einen guten Hinweis liefern, wie geschickt sich die Beteiligten bei ihrem Unterfangen anstellen. Der Fairness halber sollte bei der Anwendung dieser Regel darauf geachtet werden, dass ein Held nicht durch die besondere Redegewandtheit seines Spielers Erfolg über Erfolg erzielt, obwohl ihm den Werten nach jegliche Befähigung in diesen Bereichen abgeht. Sicherlich können Argumente, die dem Spieler eingefallen sind, hilfreich sein. Dennoch sollten Helden mit den besseren Werten mehr Erfolge beim Ausspielen des sozialen Konflikts erzielen. Durch diese Regel wird das Spiel weniger komplex.

Der Spieler, dessen Held einen hohen Fertigkeitwert besitzt, hat dafür Abenteuerpunkte ausgegeben. Dementsprechend sollte er auch Vorteile gegenüber Spielern haben, die zwar gute Argumente liefern, aber keinen einzigen Abenteuerpunkt in die Gesellschaftstalente ihres Abenteurers investiert haben.



Welche Einstellung eine Meisterperson gegenüber den Helden zu Beginn hat, findest du bei der Beschreibung der jeweiligen Person angegeben. In allen anderen Fällen entscheidest du. Die Einstellung sollte von der jeweiligen Situation abhängen. Im Regelfall kann man aber annehmen, dass Meisterpersonen eine Einstellungsstufe von 5 gegenüber den Helden aufweisen.

Einstellung

Einstellungsstufe	Einstellung
Stufe 1	Das Ziel steht dem Helden voll unstillbarem Hass gegenüber.
Stufe 2	Das Ziel ist der erklärte Feind des Helden.
Stufe 3	Das Ziel mag den Helden nicht.
Stufe 4	Das Ziel verspürt eine leichte Abneigung für den Helden.
Stufe 5	Das Ziel ist dem Helden gegenüber neutral eingestellt.
Stufe 6	Das Ziel verspürt eine gewisse Zuneigung/Freundschaft/Verbundenheit für den Helden.
Stufe 7	Das Ziel empfindet großes Vertrauen zum Helden.
Stufe 8	Das Ziel ist dem Helden eng und loyal verbunden oder liebt ihn sogar.
Stufe 9	Das Ziel ist dem in tiefer Liebe verbunden, spürt eine starke Verbundenheit oder Freundschaft. Es ist bereit, für ihn bis zum Äußersten zu gehen.

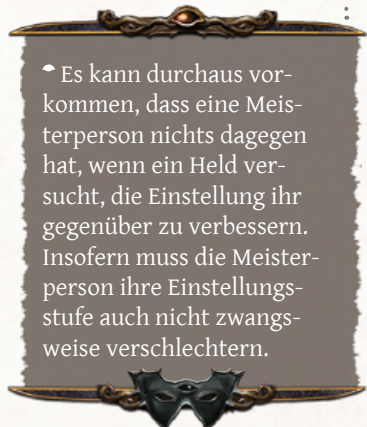
Für alle Gesellschaftstalente gilt, dass Proben auf diese Talente um jede Stufe, die die Einstellung von 5 abweicht, um +1 (über 5) erleichtert bzw. um -1 (unter 5) erschwert ist.

Die Beeinflussung der Einstellung

Zu Beginn muss der Meister entscheiden, welche Talente für den sozialen Wettstreit genutzt werden sollen. Die Talente können ermittelt werden, indem die aktive Partei beschreibt, wie sie ihr Gegenüber beeinflussen möchte. Über den Ausgang entscheidet die Netto-QS, also die QS, die übrig bleibt, wenn die niedrigere QS von der höheren QS der verglichenen Parteien abgezogen wird.

- Das Intervall, in der eine Probe abgelegt werden kann, sollte der Meister je nach Situation bestimmen. Oft wird die aktive Partei nur eine Probe ablegen wollen, aber dennoch kann es wichtig sein, wie viel Zeit vergehen muss, damit eine weitere Probe abgelegt werden darf. Eine Probe, um die Einstellung zu ändern, kann durch den sozialen Wettstreit nur einmal innerhalb von 24 Stunden ausgeführt werden.
- Hat die aktive Partei gewonnen, so kann sie die Einstellung des Gegenübers um eine Stufe pro Netto-QS steigern. Das Opfer bemerkt zudem nicht, dass es beeinflusst wurde.

- Bei einem Gleichstand verändert sich die Einstellung nicht. Die passive Partei bemerkt nichts von dem Beeinflussungsversuch.
- Hat die passive Partei gewonnen, so kann sie im Gezug pro Netto-QS die Einstellungsstufen zu ihren Gunsten verschieben. Sie ist dazu jedoch nicht verpflichtet. Außerdem bemerkt sie, dass sie beeinflusst wurde. ○
- Ein Held kann durch eine einzelne Probe die Einstellung seines Ziels nie mehr als um 2 Stufen ändern. Wenn das Gegenüber ein erklärter Feind des Helden ist (Stufe 2), so kann durch eine Probe die Meisterperson maximal auf Einstellungsstufe 4 (Das Ziel verspürt eine gewisse Abneigung gegenüber dem Helden) vorrücken. Ausnahmen sind hier zum einen Zauber- und Liturgieeinsatz sowie Patzer und Kritische Erfolge. Die passive Partei ist an diese Begrenzung nicht gebunden.
- Bei einem Patzer kann sich die Einstellung um 1W3+1 Stufen zu Ungunsten des Patzenden verschieben und bei einem Kritischen Erfolg verschiebt sich die Stufe um 1W3+1 zu Gunsten des Probanden.
- Ob es eine Begrenzung der Einstellungsstufe zwischen Held und Meisterperson gibt, entscheidet der Spielleiter. So mag es niemals möglich sein, dass sich die Einstellungsstufe des Erzfeindes dem Helden gegenüber über Stufe 2 hinaus verbessert.



Handlungen erzwingen

Statt die Einstellung zum Helden zu verändern, kann er den sozialen Wettstreit auch je nach Talent dazu nutzen, um bestimmte Handlungen anzuregen und sein Gegenüber dazu zu bringen, diese auch auszuführen. Diese Option kann sofort genutzt werden oder erst nachdem man die Einstellung seines Gegenübers manipuliert hat. Auch in diesem Fall wird eine Vergleichsprobe zwischen dem Talent der aktiven und der passiven Partei abgelegt. Das Talent kann, muss aber nicht, das gleiche sein wie bei der Änderung der Einstellung.

- Das Intervall ist identisch mit dem Intervall der Probe für die Veränderung der Einstellung.
- Sollte die aktive Partei gewinnen, so entscheiden die Netto-QS darüber, wie eindringlich das Gegenüber die Handlung ausführt.
- Bei einem Gleichstand unternimmt die passive Partei zwar nicht die gewünschte Handlung, aber sie bemerkt auch nicht, dass sie beeinflusst werden sollte.
- Gewinnt die passive Partei, bemerkt sie, dass sie beeinflusst werden sollte und kann entsprechend reagieren. In diesem Fall kann der Meister entscheiden,

Gute und schlechte Argumente

Optionale Regel

Für das Ausspielen einer Szene im sozialen Konflikt und für das Anwenden von guten oder schlechten Argumenten kann der Meister Modifikatoren von -2 bis +2 vorschlagen. Durch den Einsatz dieser Regel wird das Spiel etwas komplexer.

dass sich die Einstellungsstufe der Meisterperson gegenüber dem Helden sofort ändert.

- Es ist nur eine Probe erlaubt, um sein Gegenüber zu einer Handlung zu bewegen. Der Spielleiter entscheidet darüber, ob irgendwann noch einmal eine Probe gegen die gleiche Person und mit dem gleichen Handlungsziel gestattet ist.
- Wann eine solche erzwungene Handlung endet, entscheidet der Meister.
- Der Spielleiter kann entscheiden, dass es Personen gibt, die sich selbst durch eine gelungene Probe nicht dazu verleiten lassen, eine bestimmte Handlung auszuführen. Ein Erzschorke der Helden lässt sich einfach nicht becircen oder eine Orksippe von einem Elfen zu einem Bildersturm gegen ein Brazoragh-Heiligtum anstacheln.

Qualitätsstufen und Handlungen (Beispiele)

Qualitätsstufe	Intensität
QS 1-2	Das Opfer der Beeinflussung erledigt die Handlung, aber wird zögerlich handeln oder nicht in vollem Umfang der Aufgabe nachgehen.
QS 3-4	Das Opfer der Beeinflussung geht dem Wunsch des Helden nach und wird die Handlung zu dessen Zufriedenheit erledigen.
QS 5-6	Das Opfer geht nicht nur der Aufgabe nach, sondern wird Extrawünsche erfüllen oder aus eigener Initiative dem Helden helfen.

Beispiel: Rowena möchte einen tulamidischen Stadtgardisten becircen. Seine Einstellung ihr gegenüber ist neutral (Einstellungsstufe 5). Zunächst soll die Einstellung des Gardisten verändert werden, anschließend soll das eigentliche Becircen erfolgen. Rowenas Spielerin legt eine Vergleichsprobe Betören (Anbändeln) gegen die Willenskraft des Gardisten ab. Als Intervall legt die Meisterin 1 Minute fest. Die Spielerin erzielt 1 Netto-QS, sodass die Einstellung auf 6 steigt.

Da Rowena nicht so viel Zeit hat, möchte sie nun nicht weiter versuchen, die Einstellung zu ändern, sondern den Gardisten zu einer Handlung zu bewegen: Wieder legen beide eine Vergleichsprobe ab, und Rowenas Spielerin erhält durch die Einstellung des Gardisten ihrer Hexe gegenüber eine Erleichterung von 1. Dieses Mal schafft die Spielerin unglaubliche 5 Netto-QS. Der Gardist unterhält sich mit Rowena, lässt sie ohne zu zögern passieren und wird ein wenig auf sie aufpassen - falls Ärger in der Stadt durch Schurken oder aufdringliche Gardisten droht.

Grangor, Stadt der Kanäle

»Freie Bürger sind wir alle, ohne einen feisten Fürsten über uns. Wir leben in unseren eigenen Palästen, verdient durch Fleiß und Strebsamkeit und unserer eigenen Hände Arbeit. Das ist das Versprechen, das Grangor seinen Kindern macht: Wer hart arbeitet und sich nicht dem Müßiggang hingibt wie die faulen Südländer, der kann es zu 'was bringen, ganz egal, ob er aus Alt-Grangor oder Suderstadt kommt.«

—ein stolzer Kaufmann aus Grangor

»Verklemmt und humorlos, das sind sie alle, vom Hafenarbeiter bis zum Pfeffersack. Kennen nichts anderes als Arbeit, und immer geht es ums Geschäft. Kunst und Spaß gelten ihnen als Zeitverschwendung, und was sie als Fleiß und Strebsamkeit bezeichnen, ist oft nur Geiz und Gier. Überhaupt dreht sich immer alles nur ums Geld. Zeit ist Geld, heißt es da, und so verwundert es wohl kaum, dass man dort, wo selbst die Zeit einen Wert hat, für Geld fast alles kaufen kann.«

—ein Reisender aus dem Wilden Süden

Region: Horasreich, Herzogtum Grangorien

Einwohner: 15.000

Herrschaft: Geldaristokratie; Freie Stadt unter der Regierung eines gewählten Stadtmeisters, derzeit Gwynn Willforth. Er steht einem 44-köpfigen Stadtrat aus den reichsten Bürgern der Stadt vor.

Tempel: Boron, Efferd, Peraine, Phex, Rahja, Rondra, Travia (zweimal), Tsa; Hesinde-Schrein

Handel und Gewerbe: Zentrum des Nordmeerhandels und des Handels mit dem westlichen Mittelreich, Schiffbau, Salzhandel, Fischerei, Pilgerhafen

Besonderheiten: Lagunenstadt mit prachtvollen Kaufmannspalästen entlang breiter Kanäle, daneben schmutzige Waate zwischen windschiefen Wohnhäusern; große Hafenspeicher, viel Bootsverkehr, schmuckvolle Brücken; bedeutender Efferdtempel, der viele Pilger anzieht; Schule der Erscheinungen (Magierakademie mit Schwerpunkt Illusion und Geisterbeschwörung); Güldenlandmuseum; Hauptkriegshafen der horaskaiserlichen Marine; strenge Waffengesetze

Stimmung in der Stadt: ernst, sittsam und geschäftig, stets bestrebt, den eigenen Reichtum zu vermehren, stark kommerzialisiert; dagegen buntes und lebhaftes Treiben im Hafen

Die Stadt im Spiel: Das nüchterne Wesen seiner Bewohner und das Machtstreben der Kaufmannshäuser machen Grangor zu einem idealen Schauplatz für Skandale und Intrigen, wo Geheimnisse sorgsam verborgen sind und erst hartnäckig ans Licht gezerrt werden müssen. Arm und Reich liegen dicht beieinander und die Gaunereien eines Taschenspielers verblassen angesichts dessen, was sich hinter schmucken Stadtpalästen abspielt. Grangor ist ein bodenständiges Setting, wie gemacht für Kriminalabenteuer. Die strenge Waffengesetzgebung beschränkt hierbei die Mittel, lässt Fäuste sprechen und fordert Detektiven ihr ganzes deduktives Können ab.

Im Ringen um die Vorherrschaft im Meer der Sieben Winde liefern sich die Nordmeer-Compagnie und die

Sieben Seestädte einen mal offen, mal geheim ausgetragenen Schlagabtausch, der nahe Seekriegshafen ist Ziel ausländischer Spionageaktionen, und im großen Hafen der Stadt, wo Schiffe selbst ins ferne Güldenland aufbrechen, kontrolliert das organisierte Verbrechen die Kneipen und Bordelle.

Was weiß mein Held über Grangor?

Je nach Hintergrund und Ortskenntnis der Helden können die folgenden Informationen bereits bekannt sein. Ansonsten kannst du deine Spieler aber auch einfach würfeln lassen.

Probe auf Geographie (Horasreich)

QS 1 – Grangor liegt im Norden des Horasreiches an der Mündung des Phecadi ins Meer der Sieben Winde. Die Stadt ist die größte unter den Sieben Seestädten. Der Landstrich wird deshalb auch Septimana genannt, ihre Bewohner Septimanen.

QS 2 – Die Stadt wurde auf mehreren Inseln gebaut. Das Boot ist daher das wichtigste Fortbewegungsmittel. Grangor ist die Stadt der Kaufleute. Vor allem wird mit dem Norden Handel getrieben. Hier besitzt die in Grangor ansässige *Horaskaiserlich Privilegierte Nordmeer-Compagnie* nahezu ein Monopol.

QS 3 – Das Klima ist kühler und rauer als im lieblicheren Süden. Das wird häufig in Zusammenhang mit dem hier lebenden Menschenschlag gebracht. Dieser gilt als anständig, geradezu prüde, fleißig und sparsam.

QS 4+ – Vergnügungen werden von manchen als Zeitverschwendung betrachtet. Diese Zeit könne man ebenso gut in die Mehrung des eigenen Reichtums investieren. Heruntreiber und Müßiggänger sind dem Grangorer suspekt.

Proben auf Rechtskunde (Horasreich)

QS 1 – Grangor gehört zum Horasreich. Es liegt im Herzogtum Grangorien.

QS 2 – Vom Herzog Cusimo von Garlischgrötz, der zugleich auch Markgraf des mittelreichischen Windhag ist, ist die Stadt jedoch unabhängig. Sie ist eine Freie Stadt, die nur dem Horas-Kaiser in Vinsalt verpflichtet ist. Regiert wird sie von einem Rat aus Kaufleuten, die aus ihrer Mitte einen Stadtmeister wählen. Es gibt ein strenges Waffengesetz, das den meisten Auswärtigen das Tragen von Waffen untersagt.

QS 3 – Die Rechtsprechung gilt als milde. Von fast allen Strafen kann man sich (für hohe Summen) freikaufen. Ohnehin lässt sich fast alles in der Stadt mit Geld regeln. Auch ein Sitz im Stadtrat muss gekauft werden.

QS 4+ – Der Stadtrat unterteilt sich in zwei Kammern, die Innere und Äußere Stube genannt werden. In der Inneren Stube sitzen die 12 alten Patriziergeschlechter, Altvordere Häuser genannt, in der Äußeren Stube sitzen jene Kaufleute, die jährlich mindestens 2.000 Dukaten Einkommen versteuern. Derzeit besteht die Äußere

Stube aus 32 Mitgliedern. Die wirklich wichtigen Entscheidungen über Gesetze und Steuern trifft aber die Innere Stube, was die Mitglieder der Äußeren Stube stört.

Probe auf *Etikette (Benehmen oder Mode)*

QS 1 – Der Grangorer liebt es schlicht. Selbst im Reichtum wird vom Septimanen erwartet, sich in Bescheidenheit zu üben. Prunk und Protz sind ihm unsympathisch. Sein Geld für Vergnügungen auszugeben ist anrücklich. Vielmehr soll man es dazu verwenden, Gutes zu tun oder seinen eigenen Reichtum zu mehren.

QS 2 – Die Ablehnung von Protz schlägt sich auch in der Kleidung nieder. Selten werden helle Stoffe getragen, bunte schon gar nicht. Stattdessen dominieren schwarze, graue oder dunkelblaue Töne. Dazu trägt man einen Mühlsteinkragen aus gestärktem Leinen oder, sofern man wohlhabend ist, auch aus Drôler Spitze. Dazu schmücken steife Hüte das Haupt.

QS 3 – Der Grangorer liebt die Untertreibung. So ist die Kleidung reicher Grangorer nur auf den ersten Blick bescheiden. Zur Anfertigung werden neben der Spitze auch Hesindigo und Chorhoper Tinte zum Färben benötigt und der weiße Kragen zeigt an, dass sein Träger über die Probleme des Alltags erhaben ist. In allen Belangen legt er Wert auf Qualität statt auf Quantität.

QS 4 – Heftige Gefühlswallungen in der Öffentlichkeit sind dem Grangorer suspekt. Stattdessen übt er sich in Selbstdisziplin, die man südlich der Septimana halb spöttisch, halb anerkennend auch als „Steife Oberlippe“ bezeichnet.

Probe auf *Geschichtswissen (Horasreich)* oder *Sagen & Legenden (Horasreich)*

QS 1 – Grangor war schon immer ein beliebtes Ziel von Thorwaler-Piraten, die man hier deshalb besonders fürchtet.

QS 2 – Mit seiner letzten Heldentat soll der Rondra-Heilige Geron der Einhändige hier den Ewigen Drachen von Phecadien mit dem legendären Schwert Siebenstreich erschlagen haben. Angeblich hat danach aber noch dreimal ein Wasserdrache die Stadt heimgesucht. Unklar ist, ob es sich dabei um die Kreatur aus der Geronlegende handelte.

QS 3 – Grangor ist ein beliebtes Ziel unter Efferd-Pilgern. Angeblich lebte hier die Heilige Efferdane, die ihre zehn Kinder und ihren Mann auf See verlor und trotzdem nicht vom Glauben an Efferd abfiel. Zur Belohnung verwandelte Efferd ihre zwölf Tränen in blaugrüne Steine, die noch heute im Tempel aufbewahrt werden und bis heute Seefahrer vor finsternen Mächten beschützen sollen.

Stadtrundgang

In der Lagune von Grangor spaltet sich der aus den Nordmarken kommende Phecadi in den lehmigen Gelben Phecadi und den klaren Blauen Phecadi und umspült eine Gruppe von Inseln, auf denen sich Grangor erstreckt. Das Stadtgebiet umfasst jedoch nicht nur die auf den Inseln gelegenen Stadtteile Alt-Grangor, Süd-Grangor, Kopp, Koppstein, Koppsee, Suderstadt, Neuhaven und Traviastrand, sondern auch das Bauerndorf Sichel auf dem

Festland, das hier auch Terra Ferma genannt wird. Westlich der Phecadimündung, aber dem Stadtgebiet nicht mehr zugehörig, liegt die **Burg Windehag (01)** des Herzogs von Grangorien, Cusimo von Garlischgrötz. Auch die Insel Grangorella im Südwesten untersteht nicht mehr der Stadtverwaltung. Auf dem unwirtlichen Kreidelfen befindet sich, verborgen hinter mächtigen Bastionen, der **Hauptsitz der Horaskaiserlichen Marine (02)**, *Domizil der zwölf Meere* genannt, sowie die Garnisonen der Seekrieger und eine renommierte **Kadettenanstalt (03)**. Grangorella untersteht direkt der Krone und ist militärisches Sperrgebiet, das niemand ohne Passierschein betreten oder verlassen darf. Nichtsdestotrotz machen rauflustige Seesoldaten und schnittige Seeoffiziere einen Teil des Stadtbildes aus. Unzählige Kanäle, Grachten oder Waate genannt, durchziehen die Stadtteile wie ein engmaschiges Netz, sodass ein Großteil des Verkehrs über Boote und zierliche Gondeln abgehandelt wird. In Anlehnung an die Sage vom Ewigen Drachen von Phecadien, den der Heilige Geron an diesem Ort einst erschlug, ist der Bug vieler dieser Gondeln wie ein langer Drachenhals geformt. Fahren pendeln regelmäßig zwischen den Fährstationen und entlasten die schmalen Brücken. Bootsverleiher stellen darüber hinaus schlanke Kanalboote zu Tagessätzen zur Verfügung und wer selbst des Bootfahrens nicht mächtig ist, kann sich für ein paar Heller von einem Bootsführer durch die Waate steuern lassen.

Alt-Grangor

Gemeinsam mit Süd-Grangor und der Insel Kopp zählt Alt-Grangor zu den ältesten Siedlungsgebieten der Stadt. Wer die Stadt vom Festland erreicht, betritt sie in der Regel hier. Im Stundentakt (vom Windhager Ufer etwas seltener) verkehrt die Fähre zwischen dem Bauerndorf Sichel und dem **Pilgerhafen** in Alt-Grangor. Den ehemaligen Haupthafen umgibt eine hohe Mauer, die man nur durch das zweistöckige und 50 Schritt lange **Pilgerhaus (04)** passieren kann. Hier wird das Gepäck verzollt, ehe man eine Gebühr von 1 Silbertaler entrichten muss, für die man sich in das Pilgerbuch der Stadt eintragen darf. Im Pilgerhaus müssen auch alle Waffen und Rüstungen abgegeben werden, die nicht den strengen Bestimmungen entsprechen. Diese werden für einen weiteren Silbertaler im Pilgerhaus eingelagert und können beim Verlassen der Stadt wieder ausgelöst werden. Mit einem Dokument, das den rechtmäßigen Aufenthalt in Grangor bestätigt, wird man schließlich in die Stadt entlassen. Hier sind Pilgerkarten erhältlich, die den Besuchern helfen sollen, sich in der Stadt zu orientieren. Sogleich empfängt die Stadt den Reisenden mit all ihrer Pracht. Kaufmannshäuser und Kontore erstrecken sich entlang der Kanäle und Waate und buhlen mit ihren verzierten und verspielten Fassaden um seine Aufmerksamkeit und Kaufbereitschaft. In Innenhöfen plätschern Brunnen inmitten prächtiger Gärten und Wasserspeier mit Drachenköpfen blicken von hohen Dächern auf den Passanten hinab. Die schönsten Palazzi finden sich entlang des Nordenwaats und des Gildenwaats, wengleich der Grootewaats der größte von allen ist und von sechs steinernen Brücken überspannt wird. Die schönste und



bekannteste unter ihnen ist die **Drakenbrügg (05)** mit ihren sechs Türmchen.

Nach Norden, unmittelbar am Nordenwaat, erhebt sich prachtvoll der aus weißem Marmor errichtete Bau der Fest-umer Wechsel- und Einlagenhalle, im Volksmund besser als **Nordlandbank (06)** bekannt, und fast gegenüber befinden sich die großzügigen Räume der **Druckerei Stührmann & Mezzani (07)**, in der sich auch die Redaktionsräume des *Grangorer Commerciën Anzeigers* befinden, ein merkantil ausgerichtetes Nachrichtenblatt. Nicht weit davon entfernt fällt die **König-Khadan-Halle (08)** als eckiger und eher langweiliger Bau aus der Reihe schmucker Patriziergebäude heraus und verdeutlicht nur zu gut das ambivalente Verhältnis der Grangorer zu ihrem Konzert- und Opernhaus. Gilt die Förderung der schönen Künste auch einerseits als Bürgertugend, sieht manch strebsamer Kaufmann im Theater nichts weiter als müßiges Vergeuden von Zeit, in der man ebenso gut die Mehrung des eigenen Reichtums vorantreiben könnte.

Im Nordosten, nahe des Langewaats, liegt am *Platz der 800 Seelen* das **Bürgerhaus (09)**. Das frühere Zeughaus und Gefängnis wurde nach der Unabhängigkeit und in Gedenken derer, die im Kampf darum ums Leben kamen, umfunktioniert. In den Mauern des alten Gefängnisses liegt heute das Stadtbuch, in dem die Namen aller freien Bürger eingetragen werden.

Folgt man dem Langewaat nach Süden, gelangt man zum demonstrativ prunkvollen **Hauptkontor der Nordmeer-Compagnie (10)**, das sich unmittelbar an der Kreuzung von Langewaat und Grootewaat erhebt. In den prachtvoll verzierten Sälen, die einem Adelshaus

zur Ehre gereichen, fassen die Regierer und Directoren der *Horaskaiserlich Privilegierten Nordmeer-Compagnie* Beschlüsse, die Auswirkungen auf die gesamte Septimana und das nördliche Meer der Sieben Winde haben. Ganz im Osten verbindet das Herzog-Cusimo-Aquädukt als Meisterwerk horasischer Baukunst die Terra Firma mit der Stadt. Es transportiert sauberes Phecadiwasser aus den Phecawald bis nach Grangor, wo es in einem gigantischen **Wasserspeicher (11)** aufgefangen wird.

Nur ein paar Straßenecken davon entfernt befindet sich das noble Bordell **Roter Salamander (12)** (Q4/P5/-), dessen Existenz und Lage manch feinem Grangorer sauer aufstößt, das sich aber trotz – manche behaupten gerade wegen – seiner spießbürgerlichen Lage einer ungebrochenen Beliebtheit erfreut.

Im Herzen Alt-Grangors liegt, unscheinbar eingebettet in eine ganze Reihe nobler Bürgerhäuser, das *Haus des Handelsreisenden*, wie der **Phextempel (T01)** hier genannt wird. Mit Beginn des Handelstages füllt sich die große Börsenhalle des Kulthaus mit Leben und vom einfachen Bürger bis zum reichen Kaufmann schreit man sich vor dem Altar des Fuchsgottes die aktuellsten Gebote für Anteilsscheine und Besitzpapiere der zahllosen Gesellschaften und Reedereien zu, während auf einer großen Schiefertafel die Kurse festgehalten werden. Luxuriöse Nebensäle bieten indes Gelegenheit für

◊ Der als HPNC abgekürzte Kauffahrerbund genießt weitreichende Zoll- und Handelsprivilegien im Nordlandhandel, in dem er gerne eine Monopolstellung besäße.

ungestörte und in Ruhe geführte Verhandlungen. Einen eigenen Diebestempel gibt es nicht, weshalb die Phexgeweihnten ihren Dienst auch außerhalb der Tempelmauern verrichten. Nur in dringenden Angelegenheiten suchen die Gauner und Bettler den Tempel auf, in dem ihnen das Unbehagen, ob ihrer ärmlichen Kleidung den argwöhnischen Blicken der reichgewandeten Kaufleute ausgesetzt zu sein, aber deutlich anzusehen ist.

Ganz in der Nähe, am Langewaat, befindet sich der noble Spielsalon **Rad und Becher (13)** (Q5/P5/-) (siehe Seite 39), von dem es heißt, dass er schon mehr Kaufleute um ihren Besitz gebracht hat als ein geplatzter Anteilsschein. Folgt man der Wasserstraße weiter nach Süden, gelangt man alsbald ans **Stadthaus (14)** mit dem alles überragenden *Vanderzee-Turm*, ein weiteres Meisterwerk horasischer Ingenieurskunst, der an jeder seiner vier Seiten ein gewaltiges Ziffernblatt aufweist, hinter dem mächtige Zahnräder vollmechanisch große Zeiger antreiben, welche die Uhrzeit anzeigen. Hinter der von Arkaden aufgelockerten Fassade des Stadthauses kommen Innere und Äußere Stube zu regelmäßigen Verhandlungen zusammen.

Südlich des Stadthauses trennt der träge dahinfließende Schinderwaat Alt- von Süd-Grangor. Der zentral gelegene Kanal dient in Grangor der Vollstreckung von Leib- und Ehrenstrafen und so kommt es hier regelmäßig zu großen Menschenansammlungen, wenn wieder einmal ein Delinquent im Waat untergetaucht werden soll. An seinem östlichen Ende steht auch die **Akademie der Erscheinungen (15)**, eine kleine Zauberschule, die sich auf Illusionsmagie und Geistererscheinungen spezialisiert hat. Zum großen Leidwesen der hier ausgebildeten Magier entspricht der Ruf ihrer Abgänger kaum dem palazzoartigen Äußeren des dreistöckigen Prunkbaus mit den feinen Arkaden. Im Innern des Gebäudes befindet sich, wie um die Existenz der Zauberschule zu rechtfertigen, ein allen zugänglicher **Hesindeschrein (T02)**.

Am westlichen Ende des Schinderwaats liegt der berühmte **Fischmarkt (16)** mit seinen drei großen Markthallen. Von Sonnenauf- bis Untergang wird hinter kunstvollen Arkaden reger Handel betrieben. Auch wenn die Fischer großen Anteil am Marktgeschehen haben, geht das Angebot weit über den Handel mit Efferdsfrüchten hinaus. Ein Glockenturm wacht über das Marktgeschehen.

Süd-Grangor

Unterhalb des Schinderwaats beginnt Süd-Grangor, das unter den ärmeren Grangorern noch als die bessere Adresse gilt. Je weiter man nach Süden vordringt, desto rissiger werden die Häuser, die sich auf dem teils weichen Untergrund im Lauf weniger Jahrzehnte zur Seite neigen, bis sie schließlich im Schlamm versinken. Die Kanäle werden enger, das Wasser fließt nur noch träge und wirft schaumige Blasen. Hausboote haben in den schmalen Waaten festgemacht und erschweren das Vorkommen. Wie Perlen auf eine Schnur gezogen liegen sie zum Teil sogar in zweiter Reihe in den Kanälen und bilden eigene, schwimmende Häuserzeilen.

Südwestlich des Schinderwaats steht das berühmte **Güldenlandmuseum (17)** des nicht minder bekannten

Kapitäns Jastek. Für die Mitbringsel seiner ersten Güldenlandfahrt vor etwa 290 Jahren gründete er das Museum, das sich inzwischen über drei Gebäude und die gegenüber vertäute Karavelle *Windsbraut* erstreckt, den

Güldenlandsegler Kapitän Jasteks. Für den Eintrittspreis von 13 Hellern kann man hier zahlreiche Exponate (echte und vermeintliche) vom fernen Westkontinent bestaunen. Seitdem die berühmte Kapitänin Harika von Bethana von ihrer Reise zum Horizont zurückgekehrt ist, ist die Sammlung des Hauses noch einmal angewachsen.

Nicht weit entfernt liegt am weitläufigen *Platz der Heiligen Efferdane* der **Pilgertempel (T03)**, das Haus des Meeresherrn Efferd und zugleich das älteste Gotteshaus der Stadt. Wie ein Fels in der Brandung überlebte das Haus alle Katastrophen der Stadt und erlangte so Berühmtheit. Bis heute legt die *Rolle der Jahre* Zeugnis davon ab, die als Tempelchronik zugleich zu einer Chronik der Stadt geworden ist. Entlang der Westküste ist der Efferd-Tempel aufgrund der Legende um die Heilige Efferdane ein beliebtes Pilgerziel, das der Stadt in jedem Jahr einige Tausend Gäste beschert. ◉

Neben zahlreichen Pilgerherbergen liegt an diesem Platz auch das **Zunfthaus der Stürmänner (18)** ◉ ◉ ◉ ◉ ◉ Weiter im Süden liegt am *Gänseplatz* der **Tempel von Heim und Herd (T04)**, einer von zwei Traviatempeln in der Stadt. Seit 1015 BF wurde das Haus mit dem grell orange leuchtenden Dach aus Dröler Ziegeln sukzessive renoviert und herausgeputzt. Die Tempelvorsteherin **Mutter Amalande** will dem Gotteshaus mit dem weißen Marmoraltar und den Opferschalen von Silaser Goldschmieden zu landesweiter Geltung verhelfen. Doch Geld, das an dieser Stelle ausgegeben wird, fehlt anderorts, was das benachbarte **Waisenhaus (19)** zu spüren bekommen hat, das längst von der Stadt finanziert wird. Die Waisen werden in der Herberge **Warme Stube (G01)** (Q2/P2/S14) von Herbergsvater **Traviadan** bewirtet, der selbst dort aufgewachsen ist.

Nahe des Vesselbeck-Damms, der Süd-Grangor mit Sunderstadt verbindet, liegt die Taverne **Hacketau (G02)** (Q2/P2/-) (siehe Seite 51), die Stammkneipe der städtischen Imman-Mannschaft *Adler von Grangor*. Dies ist nur ein Ort für Hartgesottene, kommt es unter den raubeinigen Spielerinnen und Spielern doch regelmäßig zu handfesten Auseinandersetzungen – besonders seitdem die Zuschauer ausbleiben und die Spiele seltener geworden sind. Um sich über Wasser zu halten, bieten sich die Spieler als Beschützer an. In dieser Funktion erfreuen sie sich – zu ihrem eigenen Leidwesen – einer größeren Beliebtheit als in ihrem Dasein als Immanspieler.

◉ Seine Lehre von der offenen, freigiebigen Hand lockt zudem eine große Zahl Bettler in die Stadt – zum Leidwesen manch eines Besserbetuchten.

◉◉ Die Stürmannszunft (Steuermänner) tritt vor dem Stadtrat für ein Mitspracherecht der Gilden und Zünfte ein, findet aber selten Gehör.

Suderstadt

Südlich des Vesselbeck-Damms liegt Suderstadt, das Viertel der Fischer, Werftarbeiter und Tagelöhner. Alte verfallene und teilweise im Sand versunkene Häuser neigen sich über schmale, stinkende Waate, über die sich Reihen von Wäscheleinen spannen. Die Luft ist geschwängert vom Geruch nach Fisch, Schweiß und Teer. Suderstadt ist die Insel der Sehnsüchte und unerfüllten Träume. Wie um der Tristesse Einhalt zu gebieten, steht gerade hier die Schänke **Das Bunte Haus (G03)** (Q3/P2/-), eine in allen Farben des Regenbogens bemalte Schänke, in der sich vor allem Schauspieler, Gaukler und Fahrendes Volk versammeln, die ihre Zelte im Sommer gerne auf dem *Platz der Fahrenden* aufschlagen.

Im Zentrum der Insel steht der mit bunt schillernden Mosaiken verzierte **Tsatempel (T05)**.

Neuhaven

Als klassisches Hafenviertel ist in Neuhaven vom biedereren Charakter der Stadt nahezu nichts mehr übrig. Schausteller, Matrosen und Huren bevölkern die Straßen, in denen es laut und derb zugeht, und es riecht nach Pfeifentabak, Schweiß und Unrat. Lange Reihen fünfstöckiger Speicherhäuser erstrecken sich entlang der Kanäle. Fast alle sind aus Backstein errichtet. Kontore der großen Kaufmannsfamilien reihen sich aneinander und große Lastkräne löschen Frachten aus weit entfernten Häfen, ehe sie von Pakeseln und Lastenträgern in die Lagerhäuser verbracht werden.

Wer die Stadt vom Meer aus erreicht, geht zunächst hier an Land, und viele Matrosen auf Landgang verlassen die Insel mit ihren zahlreichen Schänken und Bordellen während ihres gesamten Aufenthalts kein einziges Mal. Wer es dennoch will, muss sich zunächst im **Zollhaus (20)** für 7 Kreuzer registrieren lassen, und wer sogar einen längeren Aufenthalt plant, muss spätestens am nächsten Tag im Pilgerhaus vorstellig werden. Waffenträger müssen hier bereits für 1 Silbertaler ihre Klingen und Rüstungen abgeben, welche von den Zollgardisten einmal am Tag zum Pilgerhaus verbracht und dort für ihren Besitzer eingelagert werden. Die strenge Waffengesetzgebung gilt auch in Neuhaven, auch wenn es der Stadtgarde hier zwischen all den Kontorswachen mit Sondererlaubnis und durchreisenden Seeleuten schwerfällt, den Überblick zu behalten. Aus gutem Grund finden daher an den Brücken, die den Krummewaate nach Suderstadt überspannen, regelmäßige Kontrollen von Besuchern und Matrosen statt. Die meisten Auswärtigen wählen den Weg über die große **Neebrügg (21)**, die direkt zum Platz der Fahrenden führt. Wer dem Krummewaate nach Süden folgt, gelangt bald an das geschmackvoll eingerichtete Bordell **Traumstübchen (22)** (Q3/P3/-), das sich ganz in der Nähe des aus rosa Eternenmarmor errichteten **Rahjatempels (T06)** befindet. Beliebt bei Seekriegern, Güldenlandfahrern und Bürgern, die von großen Abenteuern träumen, ist die Taverne **Efferdwall (G04)** (Q3/P3/-) des ehemaligen Seesoldaten **▲ Denderan**, der mit der berühmten Harika von Bethana das Güldenland befuhr und einige Geschichten (wahre und unwahre) zu erzählen weiß.

Wenn die Seeleute ihre gesamte Heuer nicht schon in der Spielhalle **Wandernder Heller (23)** durchbringen, sind das Bordell **Roter Lotos (24)** (Q2/P2/-) oder die Taverne **Sieben Winde (G05)** (Q2/P3/-) beliebte Anlaufstellen.

Kopp, Koppstein und Koppsumd

Das Herzstück kleinbürgerlicher Biederkeit sind die Inseln Kopp, Koppsumd und Koppstein. Hier wohnen die einfachen Grangorer, die für sich in Anspruch nehmen, anständig zu sein. Schmucke Fachwerkhäuser und schmale Werkstätten stehen dicht gedrängt entlang der Kanäle, in denen sich die Boote bei Tage ebenso drängen wie die Menschen in den schmalen Straßen. Geschäftiges Treiben bestimmt das Handwerkerviertel, das nach Sonnenuntergang dafür umso ausgestorbener wirkt. Wer sich nicht gleich in seine eigenen vier Wände zurückzieht und sittsam die Fensterläden bis zum Sonnenaufgang verschließt, schaut auf ein Feierabendbier noch kurz in einer der zahlreichen Schänken vorbei. Auf den Straßen ist dann jedoch kaum noch jemand zu sehen.

Seit 1018 BF verbindet die **Zweililienbrücke (25)** Süd-Grangor mit der Insel Koppsumd, die sich seitdem zu einer gefragten Adresse entwickelt hat. Zuvor waren die Inseln nur über Fähren von Alt-Grangor oder Neuhaven zu erreichen. Stolz ist man auf dieses Meisterwerk der Baukunst, das durch einen Zugmechanismus sogar in der Lage ist, größeren Schiffen die Durchfahrt zu gewähren. Nur günstig ist das Überqueren des Kanals nicht. 5 Kreuzer pro Rad und Bein kostet die Benutzung der Brücke.

Wer von Koppsumd aus die Hauptinsel Kopp erreicht, findet sich bald vor der **Gardekaserne der Zweililiengarde (26)** auf dem *Geronsplatz* wieder, die hier neben Schreibstube und Zeughaus auch eine Übungshalle und sogar einen eigenen Schiffsanleger besitzt. Schräg gegenüber befindet sich auch das **Stadtgefängnis (27)**, in dem Verdächtige bis zu ihrem Prozess verwahrt werden. Längere Haftstrafen kommen in Grangor kaum vor, was sich in der geringen Größe des düsteren Steinbaus niederschlägt.

Auf dem Geronsplatz steht auch der **Drachentempel (T07)**, das Bethaus der Göttin Rondra, das nicht nur von den Zweililiengardisten, sondern auch von den Seesoldaten und Seeoffizieren regelmäßig aufgesucht wird. Der Heilige Geron findet als Besieger des Ewigen Drachen von Phecadien besondere Verehrung unter den Grangorern, und so wundert es nicht, dass der Geronsaltar zu den Prunkstücken des Hauses gehört. Schon von Weitem zu sehen ist der Famerlorsturm mit seiner Fassade aus rotem Marmor, der bei Gewittern gefährlich oft von Blitzen umspielt wird.

In unmittelbarer Nähe zum Geronsplatz findet sich, versteckt hinter der Fassade eines bieder erscheinenden Fachwerkhäuses, das Bordell **Haus Thesia (28)** (Q3/P3/-), das nur an seinen roten Vorhängen und einer in ein kleines Fenster gestellten roten Schirmlampe als Freudenhaus zu erkennen ist. Die Lage zahlt sich aus, denn das Haus ist ein beliebter Anlaufpunkt unter den Zweililiengardisten. Wer dort noch nicht seinen Sold verprasst hat, kehrt zumeist im Wirtshaus **Zwei Lilien**



(G06) (Q3/P2/-) ein, während die Offiziere unter den Gardisten und Soldaten eher die Taverne **Löwenkeller (G07)** (Q3/P3/-) bevorzugen, die sich trotz des Namens im Obergeschoss über einem Waffengeschäft befindet. Etwas ruhiger geht es auf der Insel Koppstein zu. Das mag zum einen an ihrer eher abgeschiedenen Lage liegen, zum anderen aber gewiss am **Haus von Bishdarels Wacht (T08)**, dem Borontempel. Da man in Grangor traditionell auf See bestattet, widmen sich die Geweihten hier vor allem der Traumdeutung, aber auch der Seelenheilkunde und der Geisteraustreibung.

Traviastrand

Auf der Sandbank westlich der Stadt liegt der jüngste Stadtteil Grangors. Am 7. Phex 1011 BF ging hier die damals junge Traviageweichte **Jowinna Capresca** nach einer Havarie an Land. Sie interpretierte ihre Rettung als Fingerzeig der Göttin und begann, aus dem Holz des Schiffes den **Tempel der Sicheren Zuflucht (T09)** zu errichten, den zweiten Traviatempel der Stadt, der schnell zum Anziehungspunkt für die zahlreichen Bettler, Tagelöhner und Ausgestoßenen wurde. In leidenschaftlichen Reden prangert sie gemeinsam mit ihrem Mann **Vater Udilo** den überbordenden Reichtum und den damit einhergehenden Sittenverfall an und meint damit auch Mutter Amalande vom Tempel in Süd-Grangor. Mittlerweile hat sich eine beschauliche Siedlung aus grob zusammengezimmernten Häusern um den Tempel gebildet. Hier wohnen all jene, die sich die Mieten in Grangor nicht leisten können, vor allem Tagelöhner und Werftarbeiter, aber auch viele Bettler.

Nahezu alle Genannten, die überhaupt über ein regelmäßiges Einkommen verfügen, arbeiten im Süden der Insel in den Werften, von denen die **Werft ter Broock (29)** mit Abstand die größte und profitabelste ist.

Sicheln

Auf dem Festland liegt das Bauerndorf Sicheln, dessen Äcker und Weiden die Grangorer nicht nur mit

Lebensmitteln versorgen, sondern auch die Werften und Seilerwerkstätten mit Hanf und Flachs. Daneben finden sich hier auch einige Manufakturen der großen Kaufmannsfamilien, die im weiteren Umland oftmals Wochenendhäuser im Grünen besitzen.

Direkt gegenüber dem Fähranleger befindet sich die **Botenstation der Beilunker Reiter (30)**, die von hier in wenigen Tagen jede Stadt im Horasreich erreichen.

Wie gut es den Bauern in Sicheln geht, verrät ein Blick in den **Perainetempel (T10)**, der mit bescheidenem Reichtum beeindruckend sein kann. Hier ist auch ein kleines Siechenhaus untergebracht, in dem sich die Geweihten liebevoll um erkrankte Grangorer kümmern.

Gerne erinnert man sich in Sicheln an die Zeit zurück, in der an Praiostagen hunderte Grangorer aufs Festland strömten, um im **Immanstadion (31)** den berühmten **Adlern von Grangor** zuzujubeln. Doch die Einstellung der Städter zum Spiel hat sich gewandelt. Vom Kaufmann bis zur Handwerkerin dominiert die Ansicht, dem Spiel beizuwohnen sei unnötiger Müßiggang. Seither sind die Spiele selten geworden. Die Holztribünen verwittern im rauen Küstenwind und schauen nur noch der Sichel Jugend dabei zu, wie sie aufgequollene Korkbälle durch windschiefe Tore drischt.

Durch seine Lage auf dem Festland sind die strengen grangorischen Waffengesetze in Sicheln gelockert. Daran erinnert nur wenige Schritt südlich des Anlegers, direkt unterhalb des Aquädukts, der **Duellplatz**, auf dem rauflustige Reisende nur allzu oft ihrem Satisfactionsdrang nachgehen. Obwohl nur ein ausgetretenes Stück Wiese, das von der Obrigkeit allenfalls toleriert wird, ist der Ort für seine Funktion in der ganzen Stadt bekannt. Selten kommen hierbei nur die Duellanten zusammen. Häufig zieht eine ganze Schar Schaulustiger mit aufs Festland und es wird angefeuert und gewettet. Die Stadtverwaltung schaut in der Regel weg. Nur wenn der Auflauf gar zu groß wird und zu viel Aufsehen erregt, greift die Zweililiengarde durch, erteilt Platzverweise und verhängt saftige Geldstrafen.

DER TOD ZAHLT ALLE SCHULDEN



Heldenmotivation

Was deine Helden hierhergeführt hat, spielt im Grunde keine Rolle. Wichtig für den Beginn der Abenteuerhandlung ist allerdings, dass sie einen Bezug zum Kaufmann Sumudan de Vries bekommen. Wenn dieser plötzlich tot aufgefunden wird, sollen die Helden sich verpflichtet fühlen, zur Aufklärung der Todesumstände beizutragen. Im Folgenden wollen wir dir hierzu ein paar Vorschläge machen, die du jedoch gerne durch eine andere Motivation ersetzen kannst. Je enger du die Helden mit Sumudan in Verbindung bringen kannst, umso motivierter werden deine Spieler später sein. Möglicherweise hat der Kaufmann schon einmal als Auftraggeber für deine Helden fungiert oder ist sonst schon einmal in einem früheren Abenteuer aufgetreten.

Der alte Freund

Ein alter Bekannter der Helden, ein Händler oder früherer Auftraggeber, hat mittlerweile ein bescheidenes Vermögen erwirtschaftet, für das er nun eine Verwendung sucht. Aus dem *Aventurischen Boten* hat er vom Grangorer Kaufmann Sumudan de Vries gehört, der durch eine gewagte Expedition zum Süd-Kontinent Uthuria zu Reichtum gekommen ist. Die Rückkehr seiner zweiten Fahrt steht unmittelbar bevor und der Ertrag dieser Unternehmung wird alle, die daran beteiligt sind, reich entlohnen. Spätestens wenn Sumudans Flotte ein drittes Mal aufbricht, will auch der Freund daran beteiligt sein. Da er eine größere Barschaft in Form von Wechseln mit sich führt, mit denen er in die Uthuria-Unternehmung investieren will, hat er die Helden gebeten, ihn auf dem Weg nach Grangor zu begleiten und zu beschützen.

Vorschlag: **▲ Menzel Brohm** (Ende 40, 1,79 Schritt, dunkelblond, Kaiser-Alrik-Schnauzer; trägt teure Kleidung aus blauem Samt; liebt Geldgeschäfte, hasst es, wenn ihm ein gutes Geschäft entgeht, braucht immer den neusten Klatsch, um von zu gewagten Abschlüssen Abstand zu nehmen; Willenskraft 7 (13/14/13), SK 2).

Den *Aventurischen Boten* kannst du auch irdisch erhalten, denn der Bote ist das kostenlose Magazin zum Rollenspiel *Das Schwarze Auge*. Er erscheint alle zwei Monate und schreibt die Geschichte des Kontinents aus Sicht aventurischer Berichterstatter fort. Mehr Informationen bekommst du unter www.ulisses-spiele.de.



Übrigens kann auch ein Held auf die Idee kommen, seinen erworbenen Reichtum in Anteilsscheinen (so genannten *Actien*) anzulegen. In diesem Fall braucht es Menzel Brohm nicht.

Der Anteilsschein

Der Verwandte eines Helden hat in Sumudans Uthuria-Unternehmung investiert, die in den nächsten Tagen zurückerwartet wird. Er hat den Helden mit seinen Anteilsscheinen auf die beschwerliche Reise nach Grangor geschickt, wo er nach der Rückkehr der Flotte den Anteilsschein wieder zu Geld machen soll. Natürlich verspricht sich der Verwandte dabei einen Gewinn. Um herauszufinden, wann die Flotte vom Süd-Kontinent zurückerwartet wird, empfiehlt sich ein Besuch im Kontor Sumudan de Vries'. Wenn nach dessen Tod plötzlich nicht mehr klar ist, welchen Wert so ein Anteilsschein überhaupt noch hat, dürfte der Held ganz persönlich daran interessiert sein, sich der Sache anzunehmen – schließlich geht es um viel Geld.

Alternativ kann auch ein Held – oder die ganze Gruppe – zum Beispiel bei einem früheren Auftrag mit Anteilsscheinen an der Unternehmung ausbezahlt worden sein. Dann geht es während des Abenteuers plötzlich um das eigene Vermögen.

Spezialisten gesucht

Die Uthuria-Flotte wird in Bälde zurückerwartet. Weil es sich bei den transportierten Gütern um seltene und somit wertvolle Schätze handelt, werden **kampferprobte** Spezialisten gesucht, die für 4 Silbertaler pro Tag die wertvolle Fracht von der Ankunft bis zum Weiterverkauf schützen – für einen echten Helden leicht verdientes Gold. Zudem werden **Gelehrte** und **Magier** gesucht, die die Mitbringsel einordnen und bewerten sollen. Pro untersuchtem Artefakt sollen hier sogar 5 Dukaten gezahlt werden.

Die Tempelspende

Sumudan de Vries ist über Nacht zu großem Reichtum gekommen. Den Göttern hat er daher einiges zu verdanken. Dafür möchte er sich nun revanchieren und hat dem Heimattempel des Helden, mit dem er eine ganz persönliche Anekdote verbindet, eine großzügige

Geldspende versprochen. Der Geweihte und dessen Begleiter wurden ausgesandt, die Spende in Empfang zu nehmen und zu überbringen.

Der Exzentriker

Solltest du den ein oder anderen Exoten in der Gruppe haben, bietet sich vielleicht auch dieser Einstieg an: Der Aufschneider **▲ Rinaldo Oricetti** (27, gutaussehend, braunes, volles Haar, gewinnendes Lächeln; liebt das Risiko, pflegt kolonialistische Vorurteile, hasst sein vorlautes Mundwerk, braucht einen Ort weit, weit weg; Willenskraft 8 (14/13/15), SK 2) muss dringend seinen Gläubigern entkommen und hat sich in den Kopf gesetzt, sich bei Sumudan de Vries um eine Stelle als Kontorsvorsteher in Uthuria zu bewerben. Um Eindruck zu schinden und zu zeigen, wie gut er mit fremden Kulturen umgehen kann, wirbt er die nächstbesten Exoten zum Preis von 5 Silber/Tag an (der letzte Rest seiner Barschaft). Von manchen Helden könnte er dabei sogar verlangen, sich extra barbarisch zu benehmen.

Was weiß mein Held über Sumudan de Vries?

Es ist möglich, dass belesene Helden, Abenteurer mit merkantilen Interessen oder Helden aus der Region schon einmal etwas von Sumudan gehört haben. Lass sie eine Probe auf *Handel* ablegen. Eine gelungene Probe erleichtert die folgende Probe auf *Etikette* um QS/2.

Probe auf *Etikette* (Klatsch & Tratsch) –2

QS 1 – Sumudan de Vries ist quasi über Nacht zu Wohlstand gekommen.

QS 2 – Er hat alles auf eine Karte gesetzt und sein gesamtes Geld – und das zahlreicher Investoren – in eine Expedition zum kürzlich entdeckten Süd-Kontinent Uthuria gesteckt. Die Risikobereitschaft hat sich ausgezahlt. Das Schiff kehrte zurück und machte Sumudan reich.

QS 3+ – Sein Erfolg brachte Sumudan einen Sitz im Stadtrat und eine Menge Ansehen ein. Mittlerweile hat er eine zweite, größere Flotte entsandt, die in Kürze zurückerwartet wird. Der Ertrag aus dieser Fahrt wird Sumudan endgültig zu einem der einflussreichsten Kaufleute der Stadt machen.

Ankunft in Grangor

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie ein Messer zerteilt der Bug der kleinen Fähre die Wasseroberfläche, die glatt und wellenlos wie ein Spiegel vor euch liegt. Der kühle Seewind trägt den Geruch nach Salz und Fisch heran. Fröstelnd hüllt ihr euch tiefer in eure Mäntel, während ihr euren Blick über die vorbeiziehenden Bürgerhäuser schweifen lasst, deren orangerote Ziegel im herbstlichen Licht der Eferdsonne erstrahlen. Dazwischen tun sich Wasserstraßen auf,

auf denen ihr zahllose Boote und verspielte Gondeln erkennt, die Waren und Personen unter schmalen Brücken hindurch von Ort zu Ort transportieren.

Möwengeschrei empfängt euch, als der Fährmann am Steg vor einem großen, ummauerten Platz festmacht. Vor euch erhebt sich ein arkadenverzierter, zweistöckiger Backsteinbau, in dem wie an einem Stadttor der Einlass in die Stadt geregelt wird.



nicht nur zum Tragen von Waffen berechtigt, sondern auch zum Führen eines Gewerbes und zum Immobilienbesitz. Zugleich verpflichtet man sich aber auch zu einer jährlichen vermögensabhängigen Steuer von mindestens 5 Dukaten und dazu, keinen Adelstitel anzunehmen.

Nach der Beantragung besteht eine Woche lang die Möglichkeit, Einspruch dagegen zu erheben. Von unserer Seite wird nicht definiert werden, ob man während dieser Probezeit bereits alle Bürgerprivilegien genießt oder erst nach Verstreichen dieser Frist. Das darfst du für deine Runde festlegen, je nachdem, wie leicht du deinen Spielern Waffen zugänglich machen willst. Das Instrument der Probezeit zwingt die Helden dazu, verantwortungsvoll mit den Waffen umzugehen und sich auch sonst nicht wie das Kamel im Unauer Porzellanladen zu benehmen, denn schon die leiseste Beschwerde eines anderen Bürgers kann zur Aberkennung der Bürgerschaft und zum erneuten Einlagern der Waffen führen.

❖ **Illegaler Waffenerwerb:** Überall, wo es Verbote gibt, gibt es auch einen, der sie umgeht, und so blüht in Grangor der illegale Handel mit Waffen. Schon am Ausgang des Pilgerhauses warten windige Geschäftemacher auf Neuankömmlinge, die aussehen, als wäre ihnen etwas Wichtiges abhandengekommen. Sie fangen sie ab und geleiten sie zu kleinen Booten, die unweit des Pilgerhauses in einem schmalen Kanal dahindümpeln. Unter einer Plane verborgen, meist bewacht von einer zweiten Person, liegen allerhand Waffen, die über Umwege aus der Asservatenkammer des Pilgerhauses in den Besitz der Schmuggler gewandert sind. Die Waffen (und wenigen Rüstungen) sind hier zum zwei- bis dreifachen des Listenpreises zu kaufen. Im Vergleich zum Erwerb eines Bürgerbriefs sehr teuer, aber für Helden von zweifelhafter Herkunft die einzige Chance, sich zu bewaffnen. Über den Preis kannst du steuern, ob du deinen Spielern den Waffenerwerb nur anbieten oder ob du wirklich einem oder mehreren deiner Spieler unter die Arme greifen willst.

Wenn du es deinen Spielern nicht ganz so einfach machen möchtest, kannst du auch darauf verzichten, dass ein Schmuggler sie anspricht. Sie müssen sich erst nach einem durchfragen, wozu eine Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* -2 erforderlich ist.

Illegaler Waffenbesitz

Wer sich unrechtmäßig eine Waffe beschafft hat, sollte sich gut überlegen, wie er diese transportiert. Denn natürlich sind Waffen, die länger sind als ein Dolch, sowie Rüstungen in einem Umfeld, in dem sonst nur die wenigsten bewaffnet sind, sehr auffällig und die Zweililiengarde ist bekannt dafür, dass sie regelmäßig Kontrollen durchführt. Wer bei einer Kontrolle mit unerlaubten Waffen erwischt wird und keinen Dispens dafür vorweisen kann, den erwartet eine saftige Geld- oder

Ehrenstrafe, die bis zum Untertauchen im Schinderwaat reichen kann.

Helden mit unerlaubten Waffen sollten diese also so lange wie möglich verbergen – möglicherweise, indem sie sie in einem Boot unter einer Plane mitführen und nur im Notfall herausholen – oder sich so kleiden, dass die Garde annehmen muss, dass sie zum Tragen einer Waffe berechtigt sind. Hierzu ist eine Probe auf *Verkleiden (Personen imitieren)* notwendig, die um jede Standesstufe, welche ein Held überwinden muss, um 1 erschwert ist (siehe **Regelwerk** Seite 338). Der Held muss Stufe 4 vortäuschen bzw. Stufe 3, wenn er einen Geweihten imitiert. Die Verkleiden-Probeprobe ist um QS/2 aus einer Probe auf *Etikette (Benehmen oder Mode)* im Fall eines Adligen oder *Götter & Kulte (jew. Gottheit)* erleichtert. Erwischen lassen sollte sich so ein Held allerdings nicht, sonst macht er sich neben des illegalen Waffenbesitzes auch der Standesanmaßung schuldig, was mit harten Strafen geahndet wird.

In der Stadt der Kanäle



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr verlasst das Pilgerhaus und blickt hinaus auf den Grootewaart, Grangors berühmtesten Kanal. Dutzende kleiner Boote steuern durch die von prachtvollen Kontoren und Kaufhäusern gesäumte Schlucht, die in regelmäßigen Abständen von breiten Brücken überspannt wird.

Ihr taucht ein in das geschäftige Treiben dieses noblen Ortschafts, in dem Wohlstand und Kommerz Hand in Hand gehen. Gutgekleidete Bürger flanieren über Promenaden und Plätze oder drängen sich mit Besuchern aus aller Welt in engen Gassen, wo sie die Auslagen der Händler und Kaufhallen nach der gerade erst gelöschten Fracht der Kauffahrer durchforsten. Gondeln gleiten selbst durch die engsten Kanäle und die Schweißperlen auf der Stirn manches Bootsführers verraten die Konzentration, mit welcher er an den vielen anderen Wassergefährten vorbeimanövriert.



Alt-Grangor wird wie kein anderer Stadtteil von den Kontoren und Kaufhallen der großen Patriziergeschlechter geprägt. Vor allem an guten Adressen wie dem Grootewaart reihen sich die Geschäfte wie Kettenglieder aneinander. Wer hier einen Laden besitzt, und sei er auch noch so klein, gehört zu den ganz Großen der Stadt.

Auf Grangors Märkten gibt es Waren aus aller Welt und was dort nicht zu finden ist, das gibt es wahrscheinlich auch nicht. Aufgrund des Monopols, das Grangor faktisch im Nordlandhandel besitzt, dominieren vor allem Waren aus dem nördlichen Meer der Sieben Winde wie Pelze, Felle, Fischprodukte (auch von Walen) oder Bernstein. Selbst Bornlandwaren wie den berühmten Meskinnes findet man hier.

Fortbewegung

In einer Stadt, die auf Inseln gebaut und von unzähligen Kanälen durchzogen ist, ist das Boot natürlich das beliebteste Fortbewegungsmittel.

- An mehreren Punkten in der Stadt gibt es Fährstationen, von denen man für 6 Kreuzer zu einer anderen Station übersetzen kann.
- Für ein paar Heller (abhängig von der Strecke) kann man sich auch von einem Bootsführer durch die Waate gleiten lassen.
- Daneben gibt es Bootsverleiher, die schlanke Gondeln mit drachenförmigem Bug zum Preis von 5-20 Silbertalern am Tag (hier ist Feilschen gefordert) zur Verfügung stellen. Hierzu sollte man jedoch ein paar AP in *Boote & Schiffe* investiert haben. Denn auch wenn das einfache Staken noch keine Probe erfordert, verlangt das Manövrieren auf den dicht befahrenen Wasserstraßen selbst einem erfahrenen Bootsführer Können und Konzentration ab.

Das Kontor de Vries

Vermutlich werden die Helden schon kurz nach ihrer Ankunft dem **Kontor de Vries (A01)** einen Besuch abstatten wollen, um ihr Anliegen vorzutragen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Haus des Handelsherrn ist ein breiter Prachtbau mit Stufengiebel, orangeroten Ziegeln und weißen Fensterrahmen inmitten einer hesindigblauen Fassade, der nördlich des Grootewaart liegt. »Sumudan de Vries' Colonialwaren« steht in gusseisernen Lettern über einem zweiflügligen Tor, durch das sich ein beständiger Strom wohlhabender Bürger und weitgereister Kaufleute schiebt. Ein exotisch würziger Duft liegt über den breiten Regalreihen des Verkaufsraums, in dem sich Säckchen mit Gewürzen neben eingelegten Früchten und Metallschatullen mit dem wertvollen Kakaopulver wiederfinden. Daneben weisen kleine Schildchen besonders exotisch aussehende Gegenstände als »echt uthurisch« aus. Bedienstete – zu erkennen an den schwarzen Samtröcken mit der Stickerei auf der linken Brust, die ein Schiff mit geblähten Segeln vor einer aus dem Meer auftauchenden Sonne zeigt – eilen beflissen umher, um den stauenden Besuchern jede Frage zu beantworten. Über allem liegt der fremdartige Duft eines Heißgetränks, das im hinteren Teil des Verkaufsraums gerade frisch zubereitet wird.

Bei dem unbekanntem Heißgetränk handelt es sich um ein schwarzes, bitter schmeckendes Gebräu, das aus zermahlenden braunen Bohnen unter Zugabe heißen Wassers hergestellt wird. Es trägt den exotischen Namen *Kaffee* und soll ein beliebtes Getränk unter uthurischen Krieger sein, die ihm eine belebende Wirkung zuschreiben. Von den Grangorern wird Kaffee vor allem nachgefragt,

weil er als exotisches, uthurisches Produkt gerade in Mode ist. Weil ihnen das Getränk eigentlich zu bitter ist, wird es mit Milch oder Zucker gesüßt und sogar mit Zimt gewürzt – zumindest, wenn man es sich leisten kann. Einige der hier angebotenen Produkte kommen überhaupt nicht vom Südkontinent, auch wenn Schildchen das behaupten. Vieles stammt einfach von den Tulamiden oder von den wilden Mohastämmen und wird für ein Mehrfaches des üblichen Preises angeboten, was Helden mit einer gelungenen Probe auf *Handel* –2 bemerken können.

Verwaltet wird das Kontor von *Tadeo Agtstein*, der die Helden in Empfang nimmt. Mit aufrechem Bedauern teilt er ihnen mit, dass Sumudan de Vries gerade einen wichtigen Termin bei der Nordlandbank wahrnimmt und sie deshalb nicht empfangen kann. Da Sumudan de Vries vielbeschäftigt ist, schlägt Tadeo vor, mit den Helden einen Termin zu vereinbaren. Nur so kann er garantieren, dass der Kaufmann auch Zeit für das Anliegen der Helden hat. Glücklicherweise ist gerade am nächsten Morgen zur Phexensstunde um 9 noch etwas frei. Der Termin dient dazu, die Helden so zu steuern, dass sie das Kontor erst nach dem Tod von de Vries wieder aufsuchen. Wenn deine Helden sich noch nicht zusammengesprochen haben, kann der Termin auch der Gruppenzusammenführung dienen. Den Abend können die Helden dazu nutzen, die Stadt zu erkunden oder einem der zahlreichen Etablissements einen Besuch abzustatten, die du in der Stadtbeschreibung beschrieben findest.

1 Tadeo Agtstein

Kurzcharakteristik: Sumudans

Kontorleiter, brillanter Prokurist, kompetenter Händler;

1,58 Schritt groß, Mitte 50;

zierlicher Mann mit rundem Kopf und grauem, ge-

locktem Haarkranz; schwarze

Samtkleidung mit Saum

aus Bronzefäden und Schiffs-

stickerei auf der linken Brust

(Schiff mit geblähten Segeln vor

aus dem Meer aufsteigender Sonne –

das Emblem des Handelshauses), Spitzkragen, steifer Hut;

ein schlanker Zwicker sitzt auf einer großen Nase.

Funktion: Vertrauensperson der Helden im Kontor de Vries; soll die Helden motivieren zu ermitteln und sie mit Informationen unterstützen

Hintergrund: Sumudans rechte Hand, leitet das Kontor während der häufigen Abwesenheit des Kaufmanns. Er ist in alle Vorgänge eingeweiht – wie er glaubt –, und kann den Helden mit Rat zur Seite stehen. Von Sumudans drohender Insolvenz ahnt er jedoch nichts, denn der Kaufmann hat niemandem davon erzählt.

Alibi: wird die kommende Nacht zu Hause bei seiner Familie verbringen, wo er vor dem Kamin den *Grangorer Commerciens Anzeiger* lesen wird – wie jeden Abend. Er kann sich an alle Schlagzeilen erinnern und auch etwas zu ihrem Inhalt sagen.



Einstellung: 6 – kann im Verlauf des Abenteuers bis auf 8 steigen

Darstellung: Fasse dir mit Daumen und Zeigefinger immer wieder ans Auge, um deinen imaginären Zwicker zu rechtzurücken, blinze ab und zu oder kräusle die Nase – ständig zwickt das Ding und nie mag es richtig sitzen bleiben. Sei freundlich und zuvorkommend zu den Helden, aber auch bestimmt, wenn es darum geht, deinen Standpunkt und den des Handelshauses zu vertreten.

Wichtige Werte: Handel 14 (16/15/15), Menschenkenntnis 12 (13/15/15), SK 3

Ereignisse am Wegesrand

Die folgenden Beobachtungen können die Helden machen, während sie sich in der Stadt bewegen. Sie sind optional und dienen dazu, die zentralen Themen der Stadt zu vermitteln. Die meisten Szenen sind aber auch lose mit der Abenteuerhandlung verknüpft.

• **Das Zeitungsmädchen:** Mit lauter Stimme preist ein Mädchen in zerschlissener Kleidung und einer alten Schiebermütze die neuste Ausgabe des *Grangor-er Commerciens Anzeigers* an, einem Handelsblatt, in dem regelmäßig über die Unternehmungen der großen Kaufleute und über die Gewinne und Verluste der Anteilsscheine berichtet wird, die hier *Actien* genannt werden.

In der neusten Ausgabe ist unter anderem von der üppigen Spende zu lesen, die das am höchsten von Phex gesegnete Kind der Stadt, Sumudan de Vries, dem Rondratempel[•] überreicht hat. Die Göttin habe seinen Schiffen gegen Piraten und Seeungeheuer stets beigestanden und eine so bescheidene Spende sei das Mindeste, was er ihr zurückgeben könne, wird der Kaufmann zitiert. Dabei erwähnt der Artikel auch Sumudans viel beachtete zweite Uthuriafahrt, die in Bälde zurück erwartet wird, und man spekuliert über die Reichtümer, die die Schiffe zurückbringen werden. Dass die üppige Spende ausgerechnet jetzt

Eine Unterkunft für die Nacht

Hier findest du Vorschläge für drei Gasthäuser, in denen die Helden während ihres Grangor-Aufenthalts unterkommen können:

- Hotel **Blauer Phecadi (A02):** Alt-Grangor am Langewaat, beliebtes Händlerhotel, fürstliche Bedienung (Q5/P5/S35)
- Herberge **Delfinschule (A03):** Süd-Grangor, solide Pilgerherberge direkt am Efferdtempel, unpersönlich (Q3/P3/S30)
- Gasthaus **Drachengasse (A04):** Insel Kopp, schiefes Fachwerkhaus für Reisende mit kleinem Geldbeutel, mütterliche Herbergsleiterin (Q2/P2/S12)

erfolgt, wo die Flotte jeden Tag erwartet wird, kann kein Zufall sein, so das Blatt. Entsprechend vermeldet man auch einen Kursanstieg der de-Vries-Actie.

• **Der Fliegende Bornländer:** In Alt-Grangor sind an jeder Straßenecke und unter Brückenbögen große Plakate mit dem Konterfei eines korpulenten Mannes mit dünnem Schnauzbart zu sehen. Eine Unterschrift preist die Oper *Der Fliegende Bornländer* mit dem gefeierten Tenor Karun Varani an, die zurzeit in der König-Khadan-Halle aufgeführt wird. Das Plakat verspricht außerdem vallerley phantasmagorisch Zauberwerck der großen Gylduria de Vries, durch das die Vorstellung begleitet wird.

• Falls du einen Geweihten in deiner Heldengruppe hast, der sich mit der Motivation, eine solche Spende in Empfang zu nehmen, auf den Weg nach Grangor gemacht hat, dann ersetze den Rondratempel einfach durch den Heimattempel des Helden.



Eine grauenvolle Entdeckung

Wenn die Helden am nächsten Morgen am Kontor Sumudan de Vries eintreffen, erkennen sie schon von Weitem an der Handvoll Passanten, die kopfschüttelnd und mit erschrocken vor den Mund gepressten Händen vor der Kontorstür stehen, dass hier etwas nicht stimmt. Der Verkaufsraum ist verlassen, vielmehr scheint sich das Kontorspersonal in einem kleinen Innenhof dahinter versammelt zu haben. Die Tür zum Innenhof steht offen, sodass die Helden die Menschentraube schon von der Straße aus erkennen können. Erschrockenes Getuschel durchbricht die gespenstische Stille.

Neben dem Kontorsvorsteher Tadeo Agtstein haben sich fünf weitere Personen im Hof eingefunden, darunter auch zwei Gardisten, wie die Helden leicht anhand von Kleidung, Waffen und Helmen erkennen können.

Was ist geschehen?

Nach seinem Besuch bei der Nordlandbank begegnete Sumudan de Vries der Offizier Darian Pekhebbler, der ihn in einer vertraulichen Unterredung über das Schicksal der Flotte in Kenntnis setzte. Verstört und viel zu spät kehrte Sumudan daraufhin ins Kontor zurück, wo er nur noch den fleißigen Tadeo Agtstein antraf, der gerade seinen Arbeitstag beendete. Wortkarg zog sich Sumudan in seine Schreibstube zurück und versuchte, seine Verzweiflung in einer Flasche Wein zu ertränken. Doch so sehr er seine Situation drehte und wendete, Sumudan wurde klar, dass er ruiniert war und dass ihm dieser Makel auf ewig anhaften würde. Also nahm er Papier und Feder zur Hand, verfasste einen umfangreichen Abschiedsbrief und beendete sein Leben durch einen Sprung in den Innenhof.

Kurz darauf betraten **Odina Hortemann** und **Arn Knochenbrecker** das Kontor (siehe die Personenbeschreibung auf Seite 62 sowie die Inhaltzusammenfassung ab Seite 5) und fanden Sumudan leblos vor. Um den Selbstmord zu verschleiern, nahm Odina den Abschiedsbrief an sich und veränderte die Schreibstube durch das Platzieren falscher Indizien so, dass es wirkt, als wäre Sumudan nicht allein gewesen. Arn brach den Schreibtisch auf und entnahm eine Geldkassette sowie ein wertvolles Logbuch. Anschließend schlossen sie das Kontor von außen ab. Noch in derselben Nacht platzierte Arn das Logbuch und den Schlüssel in der Wohnung von Sumudans Sohn Thuan, von dem allgemein bekannt ist, dass er ein ständig klammer Taugenichts ist, der von seinem Vater verachtet wird. Durch die Verschleierung des Hergangs will Odina Zeit gewinnen, um ihre Anteile an Sumudans Uthuriafahrt loszuwerden, ehe diese mit der Wahrheit ihren Wert verlieren und auch Odina ruinieren.

Um zu überprüfen, ob ihr Plan aufgeht, wird sie kurz nach den Helden am Schauplatz eintreffen.

Das Feuer entfachen

Die Helden treffen ein, kurz nachdem sich die beiden Gardisten sehr oberflächlich umgesehen haben, und werden

Sie haben sich im Halbkreis um etwas versammelt und schauen erschrocken darauf hinab.

Beim Näherkommen oder mittels *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erkennen die Helden, dass dort jemand liegt: ein Mann Mitte 50 mit schulterlangem ergrautem Haar und Spitzbart in der Kleidung eines wohlhabenden Mannes. Der vormals weiße Mühlsteinkragen ist mit Blut getränkt und hängt schwer herab. Die Augen des Mannes sind weit aufgerissen. Um seinen Kopf hat sich eine große Blutlache ausgebreitet. Die Umstehenden sprechen ehrfurchtsvoll flüsternd aus, was die Helden längst gehant haben: Bei dem Toten handelt es sich um den Kaufmann Sumudan de Vries.

Zeuge einer hitzigen Debatte. Während Adaon und Gilmon der Auffassung sind, dass Sumudan Selbstmord begangen hat, können sich die Angestellten das nicht vorstellen. Sumudan war ein erfolgreicher Mann, der gerade erst in den Rat der Stadt aufgestiegen ist. Zudem wäre er, sobald die Flotte aus Uthuria zurückkehrt, im Besitz unermesslicher Reichtümer gewesen. Es habe bereits Planungen gegeben, im kommenden Phex mit einer noch größeren Flotte nach Uthuria aufzubrechen.

Die Helden sollen sich dazu angestachelt fühlen, sich selbst von der Richtigkeit der Selbstmordtheorie zu überzeugen. Möglicherweise ist dies in ihrem eigenen Interesse, denn wenn du mit ihnen die Motivation **Der Anteilsschein** gespielt hast, stehen sie kurz davor, einen Teil ihres Geldes zu verlieren (solange die Umstände nicht geklärt sind, werden viele die Scheine nicht mehr akzeptieren). Hast du **Der alte Freund** oder **Der Exzentriker** gespielt, dann wird ihre Begleitung die Theorie der Gardisten als absurd ablehnen, schließlich haben sich beide vom Treffen mit Sumudan einiges versprochen und reagieren hier entsprechend emotional. Sollten die Helden als **Spezialisten** oder wegen der **Tempelspende** gekommen sein, kann Trotz ihre Motivation sein, schließlich hat man sie gerade um einen lukrativen Auftrag/eine Spende gebracht.

Sollte das noch nicht reichen, können Kontorsmitarbeiter wie Tadeo die Theorie der Gardisten durch den Verweis auf einige der Merkwürdigkeiten in Zweifel ziehen, die die Helden im Abschnitt **Spurensuche: Leiche und Umgebung** auf Seite 24 entdecken können. Haben sich die Helden als Spezialisten beworben, kann Tadeo sie kurzerhand als Detektive engagieren. Für eine Aufklärung bietet er jedem Helden Anteilsscheine an der Uthuria-Unternehmung in Höhe von 10 Dukaten, mit dem Hinweis, dass diese Scheine auch das Fünffache wert sein können, wenn die Flotte erst einmal zurückkehrt ist und man weiß, was sie mitgebracht hat.

Den Bediensteten ist der Schreck ins Gesicht geschrieben, während die beiden Gardisten unbeeindruckt wirken. Beide halten einen Holzbecher dieses modischen Heißgetränks (Kaffee) in der Hand, in den sie ab und an Teigkringel tauchen, die sie mitgebracht haben.

1 Adaon Makkelijk & Gilmon de Traach, die beiden Gardisten

Kurzcharakteristik: unfähige, aber besserwisserische Gardisten in der Uniform der Zweililiengarde (gebau-schte und geschlitzte Söldnerkleidung, schwarz auf weiß, schwere Stiefel, Brustplatte, Morion, Zweililie); Adaon: 1,70 Schritt, 38 Jahre, schulterlanges Haar, korpulent, pausbackig, liebt Teigkringel, hasst es, für einen Fall seinen Schreibtisch verlassen zu müssen, braucht jemanden, den er belehren kann. – Gilmon: 1,93 Schritt, 36 Jahre, hager, schlaksig mit eingefallenen Wangen, liebt es, respektiert zu werden, hasst es, sich dafür anstrengen zu müssen, braucht jemanden, der ihm seinen Job erklärt.

Funktion: trottelige Gardisten, die aus Bequemlichkeit und Unvermögen die Spuren nicht erkennen; sollen die Helden dazu herausfordern, selbst zu ermitteln.

Hintergrund: Adaon und Gilmon sind nicht zur Garde gegangen, um das Verbrechen zu bekämpfen, sondern um sich auf einem passablen Sold auszuruhen. Sie sonnen sich im Respekt, der ihnen seitens der Bevölkerung entgegengebracht wird, nehmen sich wichtig und spielen sich gerne auf. Jede Vergünstigung nehmen sie dankend entgegen. Einsatzbereitschaft gehört hingegen nicht zu ihrem Selbstverständnis. Sie gehen den Weg des geringsten Widerstands und lassen sich auch deshalb nicht davon abbringen, dass es sich im Fall Sumudans um Selbstmord handelt.

Feindbilder: Vorgesetzte, Besserwisser und Leute, die ihnen ihren Job erklären wollen

Alibi: Sie waren bis Schankschluss (2:00) im Wirtshaus *Zwei Lilien* (G06) und sind dann zu ihren Familien gewankt. Der leichte Kater wirkt sich auf ihre Laune aus.

Einstellung: anfänglich 5, sinkt aber schnell bis auf 3, wenn die Helden ihnen unterstellen, ihren Job nicht richtig zu machen.

Darstellung: Tu so, als hieltest du in der einen Hand eine Tasse Kaffee, in der anderen einen Teigkringel. Tauche ihn in die Tasse und kau darauf herum. Adaon und Gilmon antworten häufig mit vollem Mund und meistens im Duett oder ergänzen einander ihre Sätze, wobei sie sich gerne bestätigend zunicken. Lächle süffisant über kritische Anmerkungen und werde barsch, wenn die Helden nicht lockerlassen. Du bist der Gardist und du musst dir von niemandem deinen Beruf erklären lassen.

Wichtige Werte: Willenskraft 6 (13/12/11), SK 1

Adaon: »Die Lage ist doch ...«, Gilmon: »... völlig klar.« Blick zu einander, Blick auf die Leiche, Blick hinauf zum offenen Fenster, Blick wieder zueinander, bestätigendes Nicken, Beide wie aus einem Mund: »Selbstmord.«

Was ist geschehen?

Um zu erfassen, was überhaupt vorgefallen ist, bieten sich den Helden verschiedene Möglichkeiten: Sie können sich an die Gardisten wenden, die Kontorsmitarbeiter befragen oder sich Leiche und Umgebung näher ansehen.

Die Gardisten

Wenn der fragende Held nicht als Respektperson erkenntlich ist (also ein Adliger oder Geweihter), reagieren die Gardisten mürrisch und wortkarg auf die Einmischung der Helden und stellen vermutlich sogar Gegenfragen wie „Was geht Euch das an?“ oder „Wer will das wissen?“. Hier ist eine erfolgreiche Vergleichsprobe Überreden (Betteln, Manipulieren oder *Schmeicheln*) gegen Willenskraft (*Überreden widerstehen*) (eine Probe für beide) notwendig, um den Gardisten etwas zu entlocken. Gelingt die Probe, geben die Gardisten etwas von ihrer Mutmaßung preis: Der Kaufmann hat sich aus dem Fenster gestürzt, so die einfache Schlussfolgerung. Das Fenster im zweiten Stock steht offen, dahinter befindet sich sein Schreibzimmer. „Fenster auf und klatsch ...“, „... aus die Maus.“

Eine Erklärung für Sumudans Motiv haben die Gardisten nicht, „aber die Sache liegt doch auf der Hand“. Auf Bemühungen der Helden, selbst zu ermitteln, reagieren die Gardisten streitlustig und gereizt. Verbieten können sie es ihnen jedoch nicht.

Die Kontorsmitarbeiter

Sumudans Mitarbeiter sind schockiert über den Todesfall und zugleich verärgert über die Sturheit der Gardisten. Sumudan war ein begnadeter Kaufmann, der sich niemals umgebracht hätte. (Falls du Argumente brauchst, um diese Behauptung zu stützen, bediene dich einfach an den Gerüchten auf Seite 29.)

Um die Mitarbeiter davon abzuhalten, nur fassungslos den Kopf zu schütteln oder wütend nach Argumenten zu suchen, warum der Kaufmann sich unmöglich selbst umgebracht haben kann, ist eine Probe auf *Heilkunde Seele* erforderlich. Gelingt sie, können die Helden das Folgende herausfinden. Eine misslungene Probe lässt sich alle 30 Minuten wiederholen.

1 Tadeo Agtstein (Beschreibung siehe Seite 20)

Beobachtung: hat Sumudan noch gesehen, als er Feierabend machen wollte. Das war zwischen der sechsten und siebten Nachmittagsstunde. Der Kaufmann hat ihn nur fahrig begrüßt und sich dann in seine Schreibstube zurückgezogen. Tadeo hat sich nichts dabei gedacht, der Kaufmann hatte so viel zu tun und wirkte häufig abwesend. **Alibi:** hat die Nacht zu Hause bei seiner Familie verbracht, wo er vor dem Kamin den *Grangorer Commerciens Anzeiger* gelesen hat – wie jeden Abend. Er kann sich an alle Schlagzeilen erinnern und auch etwas zu ihrem Inhalt sagen.

Verdacht: Erfolg hat viele Neider und Tadeo will niemanden zu Unrecht beschuldigen. Überreden: Die Kauffrau Svealinja Watergaard war Mitglied im Stadtrat.



Doch weil einige Kaufleute lieber in Sumudan investiert haben, konnte sie nicht genügend Geld versteuern, um den Sitz zu behalten.

‡ **Linaria Koperstek** (28, rotbraunes, zu einem Dutt gebundenes Haar, auffallend helle Kleidung und lange korallenrote Fingernägel; neugierig und geschwätzig, Kopistin; Willenskraft 5 (13/13/12), SK 2), Einstellung: 6

Beobachtung: War kurz nach sieben die erste am Kontor. Das Haus war noch verschlossen, aber sie hat sich gewundert, dass im Obergeschoss schwacher Kerzenschimmer zu sehen war (Brandgefahr!). Eilte nach drinnen, kaum dass Nevinia ihr aufgeschlossen hatte, und fand Sumudan im Innenhof. Sie steht noch immer unter Schock. Aber wem es gelingt, sie zu beruhigen (*Heilkunde Seele*), kann von Linaria einiges über die Familienverhältnisse des Herrn erfahren.

Alibi: sie hat kurz vor der sechsten Abendstunde (18:00 Uhr) die Arbeit beendet und den Abend allein zu Hause verbracht (*Menschenkenntnis*: Lüge. Sie hatte Besuch vom Gondelfahrer Pitri, wie so oft in letzter Zeit, eine Beziehung, für die sie sich schämt. Nachbarn haben das gesehen – und gehört)

Verdacht: »Familiär stand es ja nicht zum Besten beim Herrn. Vor zwei Jahren stirbt seine Frau und dann machen ihm die Kinder so einen Kummer. Der älteste, Thuan, ist ein Säufer und Taugenichts, der die falschen Freunde hat, und die Tochter Gylduria sollte irgend so ein reiches Söhnchen aus dem Süden heiraten. Doch kurz vor der Hochzeit, der Junge war schon da, da heiratet sie in einer Nacht-und-Nebel-Aktion so einen Schauspieler. Der arme Herr, Travia meinte es wirklich nicht gut mit ihm.«

‡ **Nevinia Vardeen** (Ende 30, breites Kreuz, muskulöse Oberarme, erste graue Strähnen im schwarzen Haar; raue Stimme, spricht in kurzen Sätzen; leitet das Lager; Willenskraft 4 (12/13/13), SK 2), Einstellung: 5

Beobachtung: Nevinia kam an diesem Morgen außergewöhnlich früh ans Kontor, um im Lager zwei Kisten

Kakao in Empfang zu nehmen, und fand die Kopistin Linaria vor verschlossener Tür vor. Die Kopistin machte sich Sorgen, weil der Kaufmann normalerweise immer als erstes da ist und die Kontortüren bereits geöffnet sind. Nevinia hat aufgeschlossen und wurde kurz darauf von Linarias Schrei alarmiert.

Alibi: war bis Schankschluss auf einer derben Feier im *Bunten Haus* (G03)

Verdacht: Seit Längerem gab es Probleme mit dem Speicher im Hafen. Immer wieder sind über Nacht ganze Kisten und Säcke verschwunden. Sie ist mit Sumudan die Schichtpläne durchgegangen und hat einen Schuldigen ausgemacht. Der Dieb konnte nur Torvon Snakkeling sein, ohnehin ein Trunkenbold und Gauner. Sumudan hat ihn verprügeln lassen und rausgeschmissen. Das ging nicht ohne Streit. Torvon hat Rache geschworen. (Was gestohlen wurde: zwei Kisten Kaffee, 10 Säcke Erdnüsse, 20 Unzen Bernstein von der ersten Uthuriafahrt sowie 3 Säcke Kakaobohnen)

Spurensuche: Leiche und Umgebung

Der Fundort: Der Tote liegt in einem schmalen, quadratischen Innenhof. Im zweiten Stock, direkt über dem Toten, steht ein Fenster offen, durch das der Wind eine Seidengardine weht.

☞ **Sinnesschärfe (Suchen) +2:** Um den Kopf des Toten hat sich eine große Blutlache in einem einigermaßen regelmäßigen Kreis ausgebreitet. Das wäre nicht der Fall, wäre Sumudan nach dem Erleiden seiner Kopfverletzung noch einmal bewegt worden. Auf dem steinernen Boden des Innenhofs finden sich keine weiteren Spuren.

☞ **Heilkunde Wunden:** QS 1: Sumudans Kopfverletzung könnte tatsächlich durch einen Sturz aus großer Höhe verursacht sein. – QS 2: Das Blut, das sich konzentrisch um Sumudans Kopf ausgebreitet hat, ist dickflüssig, klebrig und kalt. Die Leiche liegt schon etwas länger hier. – QS 3: Sumudans Körper weist Knochenbrüche am gesamten Körper auf, überall dort, wo sein

Körper nun den Boden berührt. Solche Verletzungen können von einem Sturz aus großer Höhe stammen. QS 4+: Leichenflecken lassen darauf schließen, dass Sumudan seit 9 – 12 Stunden hier liegt.

- Leiche durchsuchen: Der Kaufmann trägt außer seiner Kleidung kaum etwas bei sich. In einer Tasche finden sich ein Zwicker mit gesplittertem Glas sowie eine Taschenuhr an einer goldenen Kette, die den Sturz wie durch ein Wunder unbeschadet überstanden hat. Es findet sich aber kein Schlüssel zum Kontor.

Die Schreibstube: Tadeo führt die Helden bereitwillig nach oben. Die Schreibstube ist ein schmaler Raum, der nicht den Eindruck erweckt, als arbeite hier einer der wohlhabendsten Männer Grangors. Mehrere Regale stehen an den Wänden, in denen Bücher und Schriftrollen stehen. Daneben findet sich eine Vitrine mit Kristallgläsern sowie Flaschen und Karaffen in verschiedensten Größen, deren Inhalt wohl zum Besiegeln wichtiger Geschäftsabschlüsse gedacht ist. Ein großes Gemälde zeigt eine stolze Schiffsflotte auf ruhiger, sonnenbeschienener See. Daneben hängt eine Karte mit unbekanntenen Küstenregionen (wahrscheinlich die Nordküste Uthurias). Ein großer lackierter Schreibtisch steht vor dem einzigen Fenster im Raum. Es steht offen und ein leichter Luftzug lässt die schief hängende Gardine im sanften Wind flattern.

Durchsuchen die Helden den Raum, können ihnen folgende Dinge auffallen. Du kannst deine Spieler entweder aktiv danach suchen und Fragen stellen lassen oder die Suche über *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) abhandeln. ○

- Schreibtisch I:** Der Schreibtisch ist so ordentlich, als wäre er für ein Gemälde hergerichtet worden. Umso merkwürdiger ist die einsame Flasche Rotwein darauf. Sie ist leer, ebenso wie der Weinbecher daneben. Offensichtlich wurde daraus getrunken, denn es finden sich Rückstände. Auf der gegenüberliegenden Schreibtischseite steht ein Kristallglas, das aus der Vitrine entnommen wurde. Das Glas ist noch etwa daumenhoch mit einer rotbraunen, alkoholischen Flüssigkeit gefüllt. Ein Abgleich mit den Spirituosen aus dem Schrank oder eine gelungene Probe auf *Alchimie* (*profane Alchimie*) oder *Zechen* führt zu der Erkenntnis, dass es sich hier um Chababischen Weinbrand der Sorte *Wilder Novadi* handelt.
- Schreibtisch II:** Ein handtellergroßer Tintenleck hat sich auf der Platte ausgebreitet und wurde nur fahrig weggewischt – mit einem Tuch oder Ähnlichem. Bei genauerem Hinsehen finden sich Lösandskörnchen am Tischrand, die größtenteils jedoch vom Tisch geriebelt sind.
- Schreibtisch III:** Die Schublade wurde ganz offensichtlich aufgebrochen. Tadeo kann berichten, was fehlt: Eine Kassette mit der Tageskasse (aus Holz mit Einlegearbeiten aus Elfenbein, Inhalt: etwa 110 Dukaten) und ein Logbuch. In diesem hatte Kapitän Bredo Siegenström die Wegmarken festgehalten,

mit deren Hilfe der Weg nach Uthuria zu finden sei – ein unbezahlbar wertvolles Buch also, wenn man weiß, wonach man suchen muss.

- Das Fenster:** Bei genauerem Hinsehen kann man erkennen, dass die Gardine an einer Seite ausgerissen ist. Es sieht fast so aus, als habe jemand fest und ruckartig daran gezogen.
- Tresor:** Nur mit QS 3 zu finden. Hinter einer Bücherattrappe findet sich ein kleiner Tresor, der mit dem Bücherregal verschraubt ist. Er ist verschlossen. (*Schlösserknacken* (*Kombinationsschlösser*) –2: Besitzpapiere, Schuldverschreibungen und Beteiligungen finden sich darin, die man aber genau studieren muss, um sie zu verstehen)
- Nicht zu finden ...** ist ein Schlüssel zum Kontor. Sumudan hat ihn weder bei sich, noch findet er sich hier. Wie also konnte das Kontor abgeschlossen sein?

Hinter den Indizien verbirgt sich Folgendes:

- Schreibtisch I:** Ursprünglich standen hier nur Weinflasche und -becher. Odina hat ein zweites Glas dazugestellt und einen Schluck des Chababischen Weinbrands eingefüllt. Tadeo und die Kopistin Linaria rücken nach einer gelungenen Probe auf Überreden (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*) damit raus, dass das Thuan de Vries' bevorzugte Marke ist.
- Schreibtisch II:** Der Tintenleck entstand, als Sumudan seinen Abschiedsbrief verfasste. Er soll, wie der Lösandsand, darauf hinweisen, dass hier vor Kurzem erst geschrieben wurde, ein Schreiben jedoch fehlt. Beim Fälschen des Tatorts kam Odina mit dem Ärmel ihres weißen Hemds in den Fleck. Die Helden können später ein Hemd mit Tintenleck am Ärmel finden. Der Fleck taugt jedoch nur als letztes Indiz. Wahrscheinlich werden sich deine Spieler an dieses Detail nicht erinnern – den Fall lösen können sie trotzdem.
- Schreibtisch III:** Arn hat Geldkassette und Logbuch an sich genommen. Das Logbuch hat er noch in derselben Nacht bei Thuan de Vries platziert. Mit dem Geld aus der Kassette lässt Odina Thuans Spielschulden bezahlen. Das soll den Verdacht gegen ihn erhärten.
- Fenster:** Die Gardine riss, als Arn daran zog. Es soll so aussehen, als habe Sumudan noch versucht, sich daran festzuhalten, ehe er stürzte.
- Tresor:** Odina und Arn haben nicht danach gesucht. Die Entdeckung kann die Helden misstrauisch machen, denn die Schreibstube wurde weder durchsucht, noch wurde etwas gestohlen.
- Kontorsschlüssel:** Odina und Arn haben das Kontor von außen abgeschlossen und Arn hat den Schlüssel zusammen mit dem Logbuch bei Thuan platziert.



Dumme Bullen

Die Gardisten haben sich inzwischen eine weitere Tasse Kaffee besorgt und warten nun darauf, dass ihre Kollegen kommen, um den Leichnam abzutransportieren. Wenn die Helden sie mit ihren Entdeckungen konfrontieren, reagieren sie zunächst empört und versuchen, die Vorwürfe abzustreiten. Alles Unsinn, das haben sich die Helden doch bloß zusammengereimt! Doch sie werden umso kleinlauter, je mehr Indizien die Helden vorbringen können. Schließlich wird Adaon versuchen, sich aus der Affäre zu ziehen, indem er erwidert: „Bitte! Wenn Ihr es besser wisst ... Niemand hält euch davon ab, selbst nachzuforschen. Aber ich verspreche euch: ihr verschwendet eure Zeit.“

Wenn du magst, kannst du das Streitgespräch zwischen Gardisten und Helden auch mit Vergleichsproben auf Überreden (*Manipulieren*) gegen Willenskraft (*Überreden widerstehen*) abhandeln. Ein Erfolg kann die Kontorsmitarbeiter für die Position der Helden einnehmen. Die Gardisten selbst sollten sich nicht vollends überzeugen lassen, sondern eher kleinlaut werden. Schließlich sollen die Helden das Abenteuer lösen.

Die Aufforderung Adaons, selbst Nachforschungen anzustellen, kann, falls das noch nicht geschehen ist, als Stichwort für Tadeo dienen, die Helden im Auftrag des Handelshauses als Detektive anzuwerben. Sorge dafür, dass die Helden sich verpflichtet fühlen, den Tod Sumudans aufzuklären, ehe es zu folgender Szene kommt.

Die schwarze Frau

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Für einen kurzen Augenblick verstummen die Schaulustigen auf der Straße und machen Platz für eine zierliche Frau mittleren Alters in teurer Kleidung, die von einem breitschultrigen Hünen begleitet wird, vor dem ehrfurchtsvoll alles zurückweicht. Überrascht schreitet sie an den Versammelten vorbei und durch den Verkaufsraum, ehe sie erschrocken innehält, kaum dass sie die Versammlung im Innenhof bemerkt hat.

Bei den Neuankömmlingen handelt es sich um Odina Hortemann und ihren Beschützer Arn Knochenbrecker. Die Kauffrau gibt vor, zur zehnten Morgenstunde einen Termin bei Sumudan zu haben und gibt sich traurig und schockiert, als sie seiner Leiche ansichtig wird.

1 Odina Hortemann

Kurzcharakteristik: 1,62 Schritt, 43 Jahre, zierlich, langes schwarzes Haar, das sie zu einem strengen Dutt

gebunden trägt; körperbetonte, aber hochgeschlossene schwarze Kleidung, rotgeschminkte Wangen; meisterliche Händlerin, brillante Menschenkennerin

Motivation: Odina hat sehr viel Geld in Sumudan de Vries' Uthuria-Unternehmung investiert, so viel, dass ein Wertverlust der Anteilsscheine existenzbedrohlich wäre.

Agenda: Wenn die wahren Todesumstände ans Licht kommen, ist die de-Vries-Actie nichts mehr wert. Odina will diesen Moment so weit wie möglich hinauszögern und in der Zwischenzeit heimlich ihre Anteile verkaufen. Dafür lässt sie den Selbstmord wie einen Mord aussehen. Dass die Gardisten gar nicht ermitteln, sondern aus Faulheit auf Selbstmord schließen, hat Odina nicht eingeplant. Umso willkommener sind ihr neugierige Helden, die die richtigen Fragen stellen. Mit aller Vorsicht wird sie versuchen, die Helden für ihre Zwecke einzuspannen.

Funktion: die Schurkin, die die Helden zunächst für ihre Pläne missbraucht, aber deren Cleverness und Hartnäckigkeit unterschätzt und so später von ihnen überführt wird

Hintergrund: Als Mäzenin der *König-Khadan-Halle* (08) war Odina am vergangenen Abend in der Vorstellung des *Fliegenden Bornländers*, als Arn ihr vom Untergang der Flotte berichtete. Sie verließ die Vorstellung in der Pause, um Sumudan davon abzuhalten, das Sinken der Flotte öffentlich zu machen. Doch sie fand den Kaufmann nur noch tot vor. Einer plötzlichen Eingebung folgend ließ sie den Abschiedsbrief Sumudans verschwinden und fingierte den Tatort. Ihr Plan: Solange die Öffentlichkeit glaubt, Sumudan sei ermordet worden, hinterfragt niemand, was aus der Uthuriaflotte geworden ist. In diesem Zeitfenster will sie ihre Anteile verkaufen, um ihren eigenen Bankrott abzuwenden.

Mit Arn Knochenbrecker führt sie eine heimliche Beziehung. Der kräftige Immanspieler fasziniert sie und sie schätzt seine Loyalität. Das hält sie im Zweifelsfall aber nicht davon ab, Arn für ihre Zwecke zu opfern.

Alibi: Sie war am fraglichen Abend in der *König-Khadan-Halle* und hat sich die Aufführung des *Fliegenden Bornländers* angesehen, einer Oper, die über 3 Stunden dauert. Als Beweis kann sie ein Einlass-Billettt vorlegen (tatsächlich hat sie die Oper zur Pause verlassen. Dass im zweiten Akt ein tragischer Unfall geschah, weiß sie nicht).

Einstellung: 5

Darstellung: Gib dich besorgt über Sumudans Tod, der ein guter Freund war (keine Lüge) und sei freundlich und hilfsbereit den Helden gegenüber. Du möchtest, dass wegen Mordes ermittelt wird, und wenn die Garde das nicht übernimmt, freust du dich, wenn die Helden sich anbieten. Überlass es aber anderen, die Helden anzuheuern. Vermeide alles, was dich verdächtig macht.

Besonderheiten: Odina hat den Abschiedsbrief Sumudans behalten, den sie im Tresor ihrer Schreibstube aufbewahrt. Der Brief dient ihr als Absicherung, damit sie, wenn ihr Plan misslingt, nicht verdächtigt wird, Sumudan ermordet zu haben.

Schicksal: Odina wird zukünftig nicht mehr erwähnt. Entweder findet sie am Ende des Abenteuers den Tod oder sie wird verhaftet und öffentlich bestraft. Sie kann

als Schurkin in einem späteren Abenteuer wieder auftauchen. Möglich ist auch, dass sie mit Arn flieht.

Wichtige Werte: Handel 14 (15/13/14), Menschenkenntnis 12 (15/13/14), Überreden 12 (14/13/14), Willenskraft 10 (14/13/14), SK 2

Schip: 2

Gerüchte über Odina:

»Sie und Sumudan machen schon seit langem Geschäfte. Er hat es ihrem Geld zu verdanken, dass die erste Fahrt damals überhaupt zustande kam. Aber es profitieren ja beide davon. Die Hortemanns handeln schließlich mit Luxusgütern.« (+)

»Ihre Beteiligung an der zweiten Unternehmung soll noch größer sein.« (+)

»Kein Kerl hats lange mit ihr ausgehalten. Sie ist eine stolze Diva. Kann aber auch an ihrem Beschützer liegen. (-) Ich hörte, der weicht ihr gar nicht mehr von der Seite, wenn Ihr versteht, was ich meine.« (+)

! Arn Knochenbreker

Kurzcharakteristik: 2,02 Schritt, 31 Jahre, ein Kreuz wie ein Schrank, breite Lücke zwischen den oberen Schneidezähnen, großer Ohrring durchs linke Ohr läppchen; kompetenter Immanspieler und ebenso begabter Schläger, aber nicht sonderlich klug; Odinas Beschützer

Motivation: Arn ist Odinas Beschützer, aber zugleich auch ihr heimlicher Geliebter. Er ist ihr treu ergeben wie ein Hund.

Agenda: will jegliche Art von Schaden von Odina abwenden; dafür ist er sogar bereit, zu morden oder sein eigenes Leben zu riskieren. Er hofft insgeheim, einmal mehr für sie sein zu können als nur ihr heimlicher Geliebter.

Funktion: Odinas muskelbepackter Helfer; später: ein Hindernis, das von den Helden überwunden werden muss

Hintergrund: Das ehemalige Straßenkind hat bei der Immanmannschaft *Adler von Grangor* Karriere gemacht, wo Arn schnell zum Mannschaftskapitän aufstieg. Doch weil man vom Spiel allein nicht leben kann, verdingte sich Arn wie seine Mannschaftskollegen als Gelegenheitsbeschützer, die man in der Taverne *Hacketau* (G02) anheuern kann. Dabei lernte er die Patrizierin Odina Hortemann kennen, welcher der tumbe Kraftkerl zu gefallen schien. Aus den Gelegenheitsdiensten wurde eine regelmäßige Tätigkeit, und aus den beiden wurde ein heimliches Liebespaar. Arn hofft durch Odina auf den gesellschaftlichen Aufstieg und darauf, dass sie sich irgendwann einmal zu ihm bekennt.

Noch heute ist er oft bei seinen alten Kumpels in der Taverne *Hacketau* zu finden. Dabei traf er auf Darian Pekhebber,

den er kurzerhand im Kanal versenkte, als ihm klar wurde, dass das Wissen, welches er besaß, Odinas und somit auch seine wirtschaftliche Existenz bedrohen könnte.

Alibi: hat sich die ganze Zeit in Odinas Nähe aufgehalten, Odina kann das bestätigen. (Eine Lüge: Während Odina in der Oper war, war Arn in seiner Stammkneipe. Dabei begegnete er Darian Pekhebber, den er umbrachte. Erst zur Pause nach dem ersten Akt war Arn wieder bei Odina.)

Einstellung: 3

Darstellung: Mach einen verbissenen Gesichtsausdruck, guck grimmig, gib dich knurrend und wortkarg.

Schicksal: Arn wird zukünftig nicht mehr erwähnt. Entweder wird er von den Helden getötet oder im Schinderwaat hingerichtet. Möglicherweise gelingt ihm aber auch die Flucht.

Wichtige Werte: Einschüchtern 14 (13/13/13), Kraftakt 13 (14/16/16), Überreden 7 (13/13/13), Willenskraft 7 (13/13/13), SK 1; weitere Werte siehe Wertekasten auf Seite 62.

Schip: 1

Gerüchte über Arn:

»Der Arn war mal ein wilder Stier. Aber jetzt isser nur noch ein zahmer Ochse. Seine Eier hat er dieser Patrizierschlampe geschenkt.« (+)

»Echt jetzt? Ihr habt noch nie von Arn Knochenbreker gehört? Der beste Capitano, den die Adler je hatten! Eine Schande, dass man den nicht mehr spielen sieht.« (Ansichtssache)

Was will Odina hier?

Odina ist gekommen, um sich zu vergewissern, dass alles so läuft, wie sie es geplant hat. Dass die Garde einen Selbstmord vermutet und gar nicht ermitteln will, passt ihr überhaupt nicht. Umso mehr wird sie die Helden darin bestärken, ihren Vermutungen nachzugehen.

Um Odina nicht an dieser Stelle schon verdächtig zu machen, sollten die Helden sich bereits entschieden haben, zu ermitteln, bevor Odina die Bühne betritt, damit sie nicht zu ausführlich mit den Helden interagieren muss, was die Gefahr birgt, dass findige Helden sie zu früh enttarnen.

Du solltest außerdem darauf verzichten, für Odina Proben auf Überreden zu würfeln. Denn eine Probe beinhaltet auch die Chance, dass sie sich hier verdächtig macht. Als alte Freundin ist ihre Trauer um Sumudan nicht einmal gespielt. Lediglich die Bestürzung ist aufgesetzt, denn den ersten Schreck hat sie längst verdaut.



Erste Ermittlungen

Zu Beginn ihrer Ermittlungen haben die Helden nicht mehr als ein paar fragwürdige Spuren, die den Verdacht nähren, Sumudan könnte ermordet worden sein. Um diesem Verdacht Substanz zu verleihen, werden sie wahrscheinlich zunächst in Sumudans Umfeld recherchieren. Sie werden die Angestellten

einer genaueren Befragung unterziehen – möglicherweise auch Odina – und sich in der Nachbarschaft erkundigen, ob jemandem etwas Merkwürdiges aufgefallen ist. Bei den Antworten der Befragten kannst du dich an den Aussagen orientieren, die du bei der Beschreibung der Kontorsmitarbeiter findest.

Ansonsten solltest du dich unbedingt aus nebenstehendem Gerüchtekasten bedienen.

Die Helden sollten auf diese Weise am Ende vier Personen im Verdacht haben: Sumudans Tochter *Gylduria* (Seite 30), seinen Sohn *Thuan* (Seite 37), die Konkurrentin *Svealinja Watergaard* (Seite 30) und den entlassenen Lagerarbeiter *Torvon Snakkeling* (Seite 35).

Am Ende entpuppen sich drei dieser Spuren als falsch, auch wenn die Helden aus jeder Hintergrundwissen für das Abenteuer mitnehmen können. Nur *Thuan*s Spur führt weiter. Wenn du das Abenteuer abkürzen willst, kannst du deshalb den Verdacht verstärkt auf *Thuan* lenken und direkt zu Kapitel II springen. Ebenso kannst du zunächst jemand anderen in den Fokus rücken, um die Helden bewusst auf diese Spur zu setzen.

Als größte Anteilseignerin Sumudans bittet *Odina* die Helden, kurz bevor sie das Kontor verlässt, sie über ihre Erkenntnisse auf dem Laufenden zu halten. Sie will sich an den folgenden Tagen jeweils am Nachmittag mit den übrigen Anlegern in einem Nebensaal des *Phextempels* treffen und bittet die Helden, dorthin zu kommen und ihr Bericht zu erstatten, sobald sie etwas herausgefunden haben (siehe **Die Anteilseigner** ab Seite 46).

Die Nachbarschaft

Optionalen Inhalt

Wenn die Helden sich in der Nachbarschaft erkundigen, ob jemand in der vergangenen Nacht etwas Auffälliges bemerkt hat, geraten sie früher oder später an die Kapitänin *Tonia ter Grachten* (63 Jahre, graues Haar, wettergegerbtes Gesicht, kleine eisblaue Augen, raucht Pfeife; liebt es, übertriebene Geschichten ihrer Reisen zu erzählen, hasst Besserwisser, braucht neues Pfeifenkraut; Willenskraft 4 (11/15/14), SK 1), die das Haus auf der anderen Seite des *Waats* bewohnt.

Tonia kann berichten, dass sie gestern zur zehnten Abendstunde vom Stammtischtreffen der Stürmannszunft zurückkehrte. Als sie ihr Boot am Steg festmachte, konnte sie *Gylduria de Vries* und ihren Mann *Karun Varani* sehen, die von Norden kommend im schnellen Schritt die Brücke zum Kontor überquerten. Allzu merkwürdig kam ihr das jedoch nicht vor. ○

.....
.....

• Tatsächlich handelte es sich hierbei um *Odina* und *Arn*. Weil *Tonia* aber nur *Gylduria* und *Karun* kennt und beide eine ähnliche Statur haben, hat sie automatisch auf Sumudans Tochter geschlossen. *Tonia* lässt sich verunsichern, indem man sie fragt, ob sie sich da wirklich sicher ist. Dann wird sie ausweichen und die vage Statur der Personen beschreiben (zierliche Frau, großer, kräftiger Mann). Die Unsicherheit kann auch mittels Menschenkenntnis entdeckt werden. Da die Helden das hier aber eigentlich noch nicht herausfinden sollen, solltest du den Spielern auch nur eine Probe gestatten, wenn sie von sich aus danach fragen. Am besten würfelst du für sie verdeckt.

Die Helden können auch mittels Herumfragen zu dieser Information gelangen. Die Probe ist um +2 erleichtert, das Zeitintervall beträgt 15 Minuten.

Die Töchter

Sumudans Tochter arbeitet als Illusionistin in der *König-Khadan-Halle*, wo sie auch ihren jetzigen Ehemann, den Tenor *Karun Varani*, kennengelernt hat. Sie war natürlich bei der gestrigen Aufführung, bei der es leider zu einem tragischen Unfall kam. Dabei ist *Karun* verletzt worden, der nun mit mehreren Knochenbrüchen ein Bett im *Perainetempel* hütet.

Die König-Khadan-Halle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Herbstregen ergießt sich in dicken Fäden vom wolkenverhangenen Himmel und verwäscht das Plakat mit dem Konterfei eines braungebrannten, kräftigen Mannes mit schmalem, gewirbeltem Oberlippenbart und strahlendem Lächeln, das für die Oper ›Der Fliegende Bornländer‹ mit dem berühmten Tenor Karun Varani wirbt. Das Gebäude dahinter wirkt allerdings längst nicht wie ein Tempel der Künste. Eckig, schmucklos und langweilig hat sich der quadratische Klotz zwischen die herausgeputzten Bürgerhäuser geschoben.

Schon von draußen ist lautes Sägen und Hämmern zu hören. Ein Seiteneingang der Veranstaltungshalle steht offen. Im Aufführungsraum sind zwei Zimmerleute gerade damit zugange, die beschädigten Bühnenbretter gegen neue auszutauschen. Die Leiterin der *König-Khadan-Halle*, *Siranja Biret* (41, lockiges braunes Haar, große Brille, weite Kleidung, leicht abzulenken; liebt die Kunst, hasst es, davon kaum leben zu können, braucht dringend Geld für nötige Ausbesserungsarbeiten an der Halle; Einst. 5; Willenskraft 10 (14/14/15), SK 2), steht besorgt daneben und beaufsichtigt die Reparaturarbeiten. Am Bühnenrand lehnt eine kutschengroße hölzerne Schiffsattrappe an der Wand, deren Bordwand an vielen Stellen gesplittert ist.

Folgendes können die Helden in Erfahrung bringen:

- *Der Fliegende Bornländer* ist eine beliebte Oper über einen gierigen Kauffahrer, der sich mit finsternen Mächten einlässt und daraufhin dazu verdammt wird, auf ewig auf den Meeren zu kreuzen. Das bricht seiner Geliebten, die in *Festum* auf seine Rückkehr wartet, das Herz.
- Gestern kam es im zweiten Akt zu einem tragischen Unfall. Auf einmal stürzte die Schiffsattrappe auf die Bühne und begrub einige Schauspieler unter sich. Glücklicherweise kamen die meisten mit dem Schreck davon. Nur den Hauptdarsteller, *Karun Varani*, hat es schwerer

Gerüchte

Sowohl jetzt als auch später im Abenteuer kann es geschehen, dass die Helden Informationen über Sumudan sammeln möchten. Dann kannst du den Befragten folgende Gerüchte in den Mund legen:

... über Sumudan de Vries

- »Der war schon immer eine Phexenskind. Als Jüngling ist er von zu Hause ausgerissen und hat davon geträumt, Schätze zu finden und Prinzessinnen zu retten. Na ja. Ganz so ist es dann nicht gekommen, aber er hat es zu was gebracht.« (+)
- »Der hat sein ganzes Geld in diese erste Uthuriafahrt gesteckt. Wäre das Schiff nicht zurückgekommen, der Mann wäre ruiniert gewesen. (+) Aber so ist das im Leben: Man muss bereit sein, alles auf eine Karte zu setzen. Die meisten verlieren. Aber Sumudan, der hat gewonnen.« (+/-)
- »Drei Kinder hat er. Doch nur aus dem Drittborenen, Milo, ist was geworden. Der segelt seine Uthuriaflotte und wird das Haus mal übernehmen. Die anderen sind Taugenichtse. Der Arme.« (+/-)
- »Ein vorbildlicher Kaufmann: Er spendet viel und lebt selbst bescheiden. Wenn doch nur alle Mitglieder im Stadtrat so integer wären.« (+/-) (Tatsächlich wahrte Sumudan nur den äußeren Schein. Er ist verschuldet und braucht den Erlös aus der Uthuriafahrt, um wieder liquide zu werden)
- »Die Geschäfte laufen so gut. Die Nordlandbank ist daran interessiert, ihm sein gesamtes Unternehmen abzukufen.« (-) (In Wahrheit will die Nordlandbank die erste Rate ihres Credits sehen und Sumudan hat um Aufschub gebeten, weil er ihn nicht bedienen kann)
- »Der Kaufmann liebt das Meer. (Wer weiß) Sein Hafenspaziergang war sein tägliches Ritual. (+) Dabei konnte man ihn beobachten, wie er sehnsüchtig auf die See hinaussah.« (+/-) (Das tat er nicht aus Sehnsucht nach dem Meer, sondern nach seiner Flotte. In der Hafenmeisterei weiß man, dass Sumudan dort täglich nach Neuigkeiten gefragt hat.)

... über Gylduria de Vries

- »Der Kaufmann hat es immer bedauert, dass seine Zweitgeborene Madas Gabe in sich trägt.« (-)
- »Statt Händlerin ist sie Jahrmarktszauberin geworden und erheitert die Massen mit buntem Farbenspiel. Immerhin hat sie eine Festanstellung an der König-Khadan-Halle.« (+)
- »Alles schlitzohrige Zahori dort! (-) Haben ihr gleich den Kopf verdreht. Allen voran dieser Karun Varani. Den hat sie sogar geheiratet. (+) Bestimmt, weil das Kind schon unterwegs ist. (-) Stimmt alles, was man sich über die Zahori so erzählt.« (Kommt darauf an.)
- »Und dabei hatte der Vater doch gerade eine Ehe für sie arrangiert. (+) Irgendein Prinz aus dem Süden. (-) Und dann heiratet die in einer Nacht-und-Nebel-Aktion diesen Künstler, obwohl der Bräutigam schon angereist war! (+) Wie man den eigenen Vater nur so demütigen kann!«
- »Das ist jetzt etwa drei Wochen her. Seitdem haben die beiden kein Wort mehr miteinander gewechselt. (+) Der alte Herr soll sie deshalb sogar enterbt haben.« (-)

... über Thuan de Vries

- »Ein Säufer und ein Dieb ist das, faul und verdorben! (+) Das Kind muss dem Vater untergeschoben worden sein.« (-)
- »Das ist genauso ein Zocker wie sein Vater. Das will sich der Alte nur nicht eingestehen.« (+/-)
- »Der wohnt praktisch in den Spielhäusern der Stadt. Will gar nicht wissen, wie viel Geld er seinen Vater auf diese Weise schon gekostet hat.« (+)
- »Thuan ist Sumudans Erstgeborener. Der Vater hat sich nichts mehr gewünscht, als dass sein Sohn einmal in seine Fußstapfen tritt. (+) Aber wenn Ihr mich fragt: Der Junge hat den Druck missverstanden.« (möglich)
- »Wie man den armen Vater nur so quälen kann! Thuan hat seinen Vater in der ganzen Stadt zum Gespött gemacht. (+/-) In der Stadtgeschichte stand bestimmt niemand öfter vorm Richter als Thuan de Vries. (+/-) Diebstahl, Einbruch, Hehlerei, Falschspiel, Rauschkrautbesitz ... Ich sag's Euch: Beim nächsten Mal kommt der nicht mehr mit einer Geldstrafe davon.« (+)
- »Jetzt, wo der Vater nicht mehr ist, wird er's auch schwer haben, die Strafen zu bezahlen. Der Junge soll bis über beide Ohren verschuldet sein. Und nicht alle Gläubiger haben so viel Geduld wie der alte de Vries.« (+)
- »Vor drei Tagen hat der Junge den Vater vorm Stadthaus abgefangen. Kurz darauf haben sie sich über den ganzen Platz angeschrien - und das vor allen Ratsleuten. Wie peinlich.« (+)

... über Svealinja Watergaard

- »Die ist über den Glas- und Kristallhandel reich geworden. Mit den Zwergen aus dem Phecanowald unterhält sie gute Beziehungen.« (+)
- »Sumudan hat sie im letzten Jahr um eine größere Summe Geld betrogen. (-) Der immense Geldverlust hat sie den Sitz im Stadtrat gekostet.« (+)
- »Das ist eine eiskalte Geschäftsfrau. Die vergisst nie. (+) Und wenn man bedenkt, dass sie auch gute Kontakte zur Unterwelt hat ...« (-)

... über Torvon Snakkeling

- »Der hat vor zwei Jahren im Speicher als Lagerarbeiter angefangen. Der ist kräftig und kann was heben, aber dumm wie Selemer Sauerbrot.« (+/-)
- »Sumudan de Vries hat ihn letzte Woche von den anderen Arbeitern verprügeln lassen und davongejagt. (+) Er hat ihn dabei erwischt, wie er in die Kasse gegriffen hat.« (+/-) (Genau genommen hat er Ware gestohlen)
- »Bitterböses geflucht hat er darüber und Sumudan Rache angedroht.« (+)
- »Der hat sieben Kinder. Der hat gestohlen, weil er das Geld brauchte.« (+/-)
- »Der gehörte schon von klein auf zum Eisenfresser.* Bei Sumudan hat der nur angefangen, um seinen Speicher leerräumen.« (+)

* Gemeint ist Bram Eisenfresser, siehe Begegnung mit der Brekker-Bande Seite 33.



getroffen. Er liegt mit mehreren Knochenbrüchen im Perainetempel.

- Seine Frau, Gyldoria de Vries, ist bestimmt bei ihm.
- Die Vorstellungen sind bis auf Weiteres abgesagt.
- Materialverschleiß ist der wahrscheinlichste Grund für das Unglück. Zwar spenden Patrizierfamilien wie die Hortemanns dem Haus Geld, doch das reicht längst nicht. Kunst braucht Geld, aber weil Kunst keine Profite verspricht, ist die Spendenbereitschaft gering.

Im Perainetempel

Mit seinem Tempelschiff und dem hohen Turm ist der Perainetempel (T10) schon vom Fluss aus gut zu erkennen. Macht er auf den ersten Blick einen bescheidenen Eindruck, bemerkt man beim Näherkommen doch, wie gut es den Bauern hier geht. Das inmitten eines kleinen Kräutergartens gelegene Gebäude ist mit zahlreichen Holzschnitzereien verziert und draußen wie drinnen haben fromme Bauern Blütenkränze abgelegt sowie Ährengebunden und Feldfrüchte gespendet. In einem Anbau ist ein kleines Siechenhaus untergebracht.

Hier stoßen die Helden auf **▲ Karun Verani** (34, 1,94 Schritt, breites Kreuz, mächtiger Brustkorb, schmaler, gezwirbelter Oberlippenbart, braungebrannte Haut, lockiges schwarzes Haar; liebt das Bühnenleben, hasst die Vorurteile, die ihm als Zahori entgegenschlagen, braucht Ruhe, um schnell wieder zur Kräften zu kommen; Einst. 5; Willenskraft 7 (13/13/13), SK 2) und dessen Frau **▲ Gyldoria**.

Gyldoria de Vries

Kurzcharakteristik: 25 Jahre, zierliche Statur, zu einem Dutt zusammengestecktes braunes Haar, trägt Magierrobe in dunklen Farben mit goldenen arkanen Symbolen; kompetente Illusionistin; liebt ihren Mann, hasst es, wie ihr Vater über ihr Leben bestimmen will, macht sich Vorwürfe, mit dem Vater im Streit auseinander gegangen zu sein

Funktion: eine falsche Spur, über die die Helden aber dennoch Informationen gewinnen können

Hintergrund: Nachdem ihrem Vater bewusst wurde, dass die Magierin sein Haus wahrscheinlich nicht übernehmen würde, versuchte er, sie geschickt zu verheiraten und hatte sich dazu Enrisco Nirranor, einen Bastardsohn der Brabaker Reederfamilie Geraucis, ausgesucht. Die Hochzeit hätte der Familie eine Basis für ihre Schiffe im Süden ermöglicht. Doch Gyldoria wollte ihre Freiheit nicht der Familienpolitik unterordnen und heiratete kurzfristig ihren Geliebten Karun. Das hatte einen lauten Streit zur Folge, seitdem hat sie mit dem Vater nicht mehr gesprochen.

Vom Tod ihres Vaters weiß sie noch nichts. Wenn sie davon erfährt, bricht sie hemmungslos in Tränen aus und muss zunächst beruhigt werden.

Alibi: hat als Illusionistin bei der Vorstellung gearbeitet, bis der Unfall geschah; hat ihren Mann danach zum Perainetempel begleitet und ist ihm nicht mehr von der Seite gewichen.

Einstellung: 6

Darstellung: Gib dich zunächst besorgt über Karuns Zustand und abweisend gegenüber den Helden. Du hast gerade andere Sorgen. Sei fassungslos und auflöst, wenn du vom Tod deines Vaters hörst.

Wichtige Werte: Willenskraft 9 (14/13/14), SK 2

Gyldoria schließt aus, von jemandem gesehen worden zu sein, schließlich war sie die ganze Zeit an Karuns Seite. Wer auch immer sie gesehen haben will, muss sich geirrt haben.

Sie kann sich nicht vorstellen, wer ihren Vater umgebracht haben könnte. Ihren Bruder schließt sie aus. Trotz aller Rebellion wusste Thuan, dass es sein Vater immer gut mit ihm meinte und dass er ihn immer unterstützt hat. Sie kann den Helden aber Thuans Wohnort verraten.

Wollen die Helden von ihr wissen, wer ihrer Meinung nach als Täter in Frage kommt, gibt sie sich zunächst vorsichtig, deutet dann aber an, dass sich Svealinja Westergaard schon ziemlich geärgert hat, dass Sumudan ihr einige Geldgeber abspenstig gemacht hat.

Die Konkurrentin

Die Kauffrau **▲ Svealinja Watergaard** hat durch Sumudans Betreiben im vergangenen Jahr eine Menge Geld und den Sitz im Stadtrat verloren. Das hat sie ihm übelgenommen.

Die Helden treffen die Kauffrau an diesem Tag nicht in im **Kontor Watergaard (A05)** an, sondern in im **Speicherhaus Watergaard (A06)** im Stadtteil Neuhaven.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein hoher Lattenzaun umgibt das Areal, auf dem sich ein backsteinernes Speicherhaus erstreckt. Ein großer Kran hievt schwere Kisten aus dem Bauch eines Schiffes auf die Kaianlage, wo Handkarren und Lastenesel sie zum Speicherhaus verbringen. Ab und an sieht man Wachleute mit kräftigen Hunden Patrouille gehen.



Die Helden finden die Kauffrau im Innern des Speicherhauses, wo mehrere Angestellte gerade mit langen Listen die Regalreihen abgehen und eine Inventur vornehmen. Im Dach ist eine Scheibe gesplittert, und während am Boden die Scherben weggefegt werden, wird oben das Loch eiligst mit Brettern vernagelt.

Svealinja Watergaard

Kurzcharakteristik: Ende 40, blondgraues Haar, zu einer strengen Frisur zusammengebunden, dunkle geschlossene Samtkleidung, Spitzenkragen, dünne Brille; meisterliche Händlerin

Funktion: eine falsche Spur mit einem Querverweis auf Thuan de Vries

Hintergrund: Svealinja handelt als Kauffrau vor allem mit Glas- und Kristallwaren. Weil Sumudan ihr diverse Geldgeber abspenstig machte, die lieber in dessen Uthuriafahrt investierten, verlor sie ihren Sitz im Stadtrat. Das hat sie zu Sumudans erklärter Feindin gemacht. Nichtsdestotrotz versteht sie sich als ehrbare Kauffrau, die nie zu unlauteren Mitteln greifen würde.

Vergangene Nacht wurde in ihren Speicher eingebrochen. Noch hat sie keinen Überblick, was genau gestohlen wurde.

Alibi: Sie hat bei einem Treffen im Spielsalon Rad und Becher ihre Kontakte zu Patriziern und Kaufleuten gepflegt (u.a. Stadtmeister Gwynn Willforth und HPNC-Direktor Alricilian Sandfort). Von dort wurde sie weggeholt, als sie nach Mitternacht vom Einbruch erfuhr.

Einstellung: 3, die Helden sind ihr lästig

Darstellung: Sei abweisend und wortkarg, du hast gerade Wichtigeres zu tun. Sumudans Schicksal ist bestimmt tragisch, aber eigentlich interessiert es dich nicht. Reagiere zornig, wenn angedeutet wird, du könntest etwas damit zu tun haben.

Wichtige Werte: Handel 13 (16/14/13), Willenskraft 10 (16/14/13), SK 2

In der Nacht wurde ins Speicherhaus eingebrochen. Jemand hat sich am Wachmann vorbeigeschlichen und ist durch das Dachfenster eingestiegen, wo er eine ungeklärte Menge Waren stahl. Der Dieb wurde erst auf der Flucht bemerkt, wo ihm der Hund Bello (Wehrheimer Bluthund; blutverkrustete Kopfverletzung; SK -1) am Bein erwischte. Der Dieb wehrte sich jedoch, indem er eine Kristallkaraffe auf Bellos Kopf zerbrach und so entkommen konnte. Der Wachmann **Yulag** (26, Vollbart, schwarze Zähne, krauses Haar; liebt Würfelspiele, hasst Nachtschichten, verheimlicht, dass er eingeschlafen ist, bedauert die Verletzung des „armen Bello“; Einst. 4; Willenskraft 3 (12/11/11), SK 1) beschreibt den Täter wenig hilfreich als jungen Mann in seinem Alter mit wildem, schwarzen Haar, blasser Haut, dunkler Kleidung und braunem Lederrucksack, der mit einem Boot auf den Kanal floh. Wird er unter Druck gesetzt, gesteht er schnell, dass er eingeschlafen ist und erst aufwachte, als Bello schon die Verfolgung aufgenommen hatte.

Der nächtliche Einbrecher war Thuan de Vries, der mit der Beute seine Schulden bezahlen will. Siehe Seite 37.



Der Mitarbeiter

Der Lagerarbeiter Torvon Snakkeling hat über Monate hinweg Fracht veruntreut und wurde deshalb vor einer Woche entlassen, nachdem Sumudan ihn öffentlich verprügeln ließ. Torvon schwor daraufhin Rache. Anlass für die Überprüfung war das plötzliche Verschwinden mehrerer Waren, vor allem von der letzten Uthuriafahrt:

- 2 Kisten Kaffee
- 10 Säcke Erdnüsse
- 20 Unzen Bernstein
- 3 Säcke Kakaobohnen

Die Vorarbeiterin Nevinia Vardeen (siehe Seite 24) kann Torvon beschreiben (groß, breitschultrig, Glatze, Ohring im linken Ohr, tätowiert) und weiß, dass er im Stadtteil Suderstadt lebt. Genauer ist ihr nicht bekannt.

Torvons Haus

Die Helden müssen sich zu Torvon durchfragen. Dazu ist eine Herumfragen-Probe notwendig, die ohne die Informationen Nevinias um -2 erschwert ist. Das Probenintervall beträgt 3 Stunden. Die folgende Szene beginnt

zum späten Nachmittag und endet in der Nacht. Sollten deine Helden Torvon zu einem anderen Zeitpunkt aufsuchen wollen, musst du die Szene gegebenenfalls anpassen. Du kannst aber auch etwas am Zeitintervall der Herumfragen-Probe ändern, um die Helden gegen frühen Abend an **Torvons Wohnung (A07)** auftauchen zu lassen.

• Wenn du diese Episode abkürzen möchtest, kannst du deine Spieler auch eine Probe erschwert um -3 (mit Nevinias Informationen -1) und einem Intervall von 6 Stunden ablegen lassen. Dann führt sie die Frage „Wo finde ich Torvon Snakkeling“ direkt zur Szene **In der Drachengrube** auf Seite 32.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Wasser steht trüb und Blasen werfend in schmalen Waa-ten, über denen sich Wäscheleinen wie ein dichtes Blätterdach spannen. Die Häuser sind zum Teil in den sandigen Untergrund gesunken und neigen sich bedrohlich zueinander. Kinder in zerschlissenen Kleidern spielen in den Gassen, über denen eine Dunstwolke aus Unrat, Fisch und Teer wabert. Suderstadt ist ein trostloser Ort voller enttäuschter Hoffnungen und geplatzter Träume.



Torvon Snakkeling wohnt mit seiner Familie im vierten Stock eines hohen, schmalen Wohnhauses. Wenn die Helden die ausgetretenen Stufen der morschen Treppe erklommen haben, erwartet sie jedoch nur eine heruntergekommene Bude mit vier schreienden Kindern und eine überforderte **Zerline Snakkeling** (26, braunes, strähniges Haar, aufgequollene Haut; liebt Tabak, hasst ihren versoffenen, nichtsnutzigen Mann, braucht eine Perspektive; Einst. 4; Willenskraft 6 (13/12/13), SK 2), die auch gerne wüsste, wo sich ihr

Mann wieder herumtreibt. Sie hat aber zumindest eine Vermutung: Wahrscheinlich versäuft Torvon wieder Geld, das er nicht hat, in der Taverne **Sieben Winde (G05)**.

Sieben Winde

Die Kneipe Sieben Winde (Q2/P1/-) ist eine düstere und heruntergekommene Kneipe am Rand von Neuhaven. Hier kommen Seeleute und Hafenarbeiter nach verrichtetem Tagwerk zusammen und versaufen ihren kargen Lohn. Die Einrichtung ist spärlich und das Bier wässrig. Dennoch heben mehr als ein Dutzend trostloser Gestalten fragend den Kopf, kaum dass die Helden den Schankraum betreten haben.

Helden, die einen sozialen Stand der Stufen 2 und höher besitzen und nicht über den Vorteil *Soziale Anpassungsfähigkeit* verfügen, schlägt augenblicklich Misstrauen entgegen und man bringt deutlich zum Ausdruck, dass man an diesem Ort mit solcher Gesellschaft nichts zu tun haben möchte. Selbst der Wirt **Abelmir Sindern** (72, weißer Haarkranz, wettergegerbte Haut, kristallblaue Augen; liebt Seemannsgarn, hasst Zechpreller, braucht jemanden, der Torvon daran erinnert, seine Zeche zu bezahlen, Einst. 4; Willenskraft 7 (14/15/13), SK 2) gibt sich einsilbig und abweisend.

Tätowierte Glatzköpfe gibt es an diesem Ort viele, doch niemand, auf den die Beschreibung Torvons zutrifft. Die Helden können hier weitere Gerüchte über Torvon einholen (siehe Seite 29) und schließlich auch seinen Aufenthaltsort erfahren: Torvon hat die Kaschemme gerade erst in Richtung der **Drachengrube (A08)** verlassen (siehe Seite 32). Doch dazu müssen sie die Seeleute zunächst davon überzeugen, ihnen etwas zu verraten. Für jede Stufe über dem sozialen Stand Unfrei sind Proben auf Talente wie *Betören*, *Überreden* oder *Einschüchtern* um 1 erschwert (ausgehend von Einstellung Stufe 5). Jeder Held, der hier aktiv werden möchte, muss eine Sammelprobe auf eines dieser Talente ablegen, 5 Versuche, 2 Minuten. Scheitert er, sinkt die Einstellung seines Gegenübers um 1 Stufe. Beträgt die Einstellung dadurch 2 oder weniger, werden die Helden davongejagt oder es kommt zur Kneipenschlägerei (dazu kannst du die Werte der Brekkerbande auf Seite 35 verwenden).*

In der Drachengrube

Torvons Spur führt die Helden zu einem abseits gelegenen Speicher in Neuhaven, in der illegale Wettkämpfe ausgetragen werden. Der Betreiber dieses Ortes ist Sylvin Brekker, Grangors heimliche Unterweltgröße, auf

* Die Kneipenschlägerei kannst du nach den Prügel-Regeln abhandeln, die im Abschnitt In der Drachengrube beschrieben sind.

dessen rechte Hand, Bram Eisenfresser, die Helden an diesem Ort stoßen werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hier, an der Spitze der schmalen Landzunge, reiht sich Lagerhaus an Lagerhaus. Die Nacht hat sich über das Viertel gesenkt und das Leben an den Piers nahezu zum Erliegen gebracht. Vereinzelt begegnet ihr Dirnen und Lustknaben, die im Halbdunkel der Hauseingänge auf Kundschaft warten, und aus der Ferne dringen die Rufe der Hafenarbeiter beim Beladen eines Seglers an eure Ohren. Die Straßen sind kaum mehr beleuchtet. Nur ein Leuchtfeuer draußen auf der Sandbank spendet ein sparsames Licht.

Ihr nähert euch einem heruntergekommenen Speicherhaus, dessen Tür von einem Feuer erhellt wird, das aufgeregt in einem metallenen Korb prasselt. Schon von weitem seht ihr die beiden muskelbepackten Wächter und hört das Johlen aus dem Inneren.

Helden mit einem sozialen Stand der Stufe 2 oder weniger können die Türsteher problemlos passieren. Helden mit höherem Stand werden hingegen misstrauisch beäugt und sollten sich zumindest erklären können. Hier ist eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen*, *Überreden*, *Betören* oder *Verkleiden* notwendig, die pro Stufe über 2 um -1 erschwert ist. Die *Willenskraft* der Türsteher beträgt 4 (12/11/10), SK 0, die *Sinnesschärfe* 5 (9/11/11). Die Einstellung gegenüber Personen mit sozialem Stand von 2 oder weniger beträgt 5, für jede Stufe über 2 sinkt sie um 1. Notfalls können Helden seitlich des Speichers die Wand erklimmen und durch eine Fensteröffnung in etwa 6 Schritt Höhe eindringen.

Kaum dass die Helden die Tür passiert haben, gelangen sie in eine Halle, in deren Mitte ein Ring errichtet wurde, in dem eine narbenbedeckte, muskulöse Frau mit Augenklappe ihre Fäuste gerade in einen aus zahlreichen Platzwunden blutenden Mann drischt. Dicht gedrängt um den Ring und auf einer Galerie etwa vier Schritt darüber stehen mehr als hundert johlende Menschen, die ihren Favoriten mit lauten Anfeuerungsrufen zum Sieg tragen wollen.

Hier finden blutige Boxkämpfe statt, auf deren Ausgang vor und während des Kampfes Wetten abgegeben werden können. Der Kampf endet nicht nach Punkten, sondern erst, wenn einer der Kontrahenten aufgibt oder kampfunfähig wird.

Hier im Gedränge soll sich Torvon irgendwo befinden. Um ihn ausfindig zu machen, ist eine Gruppensammelprobe *Sinnesschärfe (Suchen)* -3, 5 Minuten, beliebig viele Versuche, notwendig. Die Helden können ihn ausmachen, als er gerade im Begriff ist, mit drei Kumpels durch eine Hintertür zu verschwinden.

Prügel-Regeln

Optionale Regel

Das DSA5-Regelwerk unterscheidet nicht, ob man einen Gegner mit einer Reihe von Schlägen, Tritten und Kopfstoßen tötet oder mit einer Waffe. Zwar ist der Schaden geringer, aber dennoch wird der Gegner durch die Kampftechnik Raufen irgendwann auf LeP 0 oder darunter sinken und damit im Sterben liegen.

Ziel der Prügel-Regeln ist jedoch nicht der Tod eines Helden oder Gegners, sondern eine spannende und actionreiche Kneipenschlägerei – und die endet selten tödlich, sondern höchstens mit der Bewusstlosigkeit und ein paar ausgeschlagenen Zähnen.

Bei den vorgestellten Prügel-Regeln fällt der Schaden daher geringer aus.

- Helden erleiden durch erfolgreiche Angriffe statt echter Trefferpunkte sogenannte Prügelpunkte (PP). PP funktionieren im Grunde genauso wie TP, mit dem Unterschied, dass am Ende einer Prügelei nur ein Teil der verlorenen Lebenspunkte wirklich verloren sind. Der Großteil wird nach dem Kampf sofort wieder gutgeschrieben.
- Wie viele LeP ein Held wirklich bei einer Schlägerei verloren hat, hängt von einem Wurf auf die Tabelle Verletzung ab.
- Anstelle von Schmerz erleidet der Held bei niedrigem LE-Stand den Zustand Betäubung. Wer durch zu viele Betäubungsstufen handlungsunfähig wird, scheidet aus der Prügelei aus.
- Sowohl bei der Rückgewinnung durch die Tabelle als auch bei der Berechnung der Schwellenwerte für die Betäubungsstufen wird immer der aktuelle LeP-Stand zu Beginn der Prügelei herangezogen. Dieser und nicht die maximale LE eines Helden bildet die Berechnungsgrundlage.
- Setzt ein Held zu irgendeinem Zeitpunkt echte Waffen ein, so endet die Kneipenschlägerei und es entbrennt ein Kampf nach üblichen Regeln. Gleiches gilt für den Einsatz von Zaubern und Liturgien, die direkt Schaden verursachen.

Die meisten Schlägereien enden, wenn eine Seite gewonnen hat. Fast jeder Teilnehmer wird am Ende ein

paar Blessuren davon getragen haben. Um durch Zufall zu ermitteln, was einem Helden genau zugestoßen ist, kannst du folgende Tabelle verwenden. Die Prozentangabe bestimmt dabei, wie viele LeP er durch die erlittenen Prügelpunkte verlorenen hat. Wer also eine 8 würfelt und zwei Veilchen erlitten hat, der verliert 20 % der durch Prügelpunkte abgezogenen LeP.

2W6 Verletzung (prozentualer Anteil des LE-Verlustes, der bestehen bleibt)

2	Abschürfung (10 %)
3	Nasenbluten (10 %)
4	verstauchte Hand (10 %)
5	Beule (20 %)
6	Kratzer (20 %)
7	ein Veilchen (20 %)
8	zwei Veilchen (25 %)
9	Platzwunde (25 %)
10	mehrere Platzwunden (33 %)
11	ausgerenkter Finger, gebrochener Zeh (33 %)
12	ausgeschlagener Zahn, ausgerissene Haarbüschel, Schnittwunde (50 %)

Am Boxkampf teilnehmen

Wenn deine Helden Spaß daran haben, sich in Kämpfen zu messen, können sie auch an den Schaukämpfen teilnehmen. Die Regeln sind einfach: Es gibt keine, außer dass Waffen und Zauber nicht erlaubt sind. Gekämpft wird, bis einer der Teilnehmer aufgibt oder kampfunfähig wird. Um das Preisgeld in Höhe von 10 Dukaten zu gewinnen, muss ein Held 3 Kämpfe bestreiten. Als Werte kannst du die der Bürgerin oder des Räubers aus dem **Aventurischen Almanach**, Seite 258/259, verwenden oder die der Schläger Bram Eisenfressers aus diesem Abenteuer auf Seite 35. In den späteren Runden sollten auch die Gegner weniger LE aufweisen und vielleicht schon Zustandsstufen besitzen.

Um ihn rechtzeitig zu erreichen, müssen sich die Helden durch die Menge zwängen, wozu einem Helden eine Sammelprobe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* –2, 5 *Versuche*, gelingen muss. Andernfalls ist die Tür hinter Torvon und seinen Gefährten ins Schloss gefallen und muss von den Helden erst wieder geöffnet werden. Hierzu ist eine Sammelprobe *Schlösserknacken (Bartschlösser)* +1, *beliebig viele Versuche*, nötig. Wenn die Helden den Schlossknackenden hinter sich verbergen, dürfte der Versuch niemandem im Saal auffallen.

Gelingt es, Torvon und die drei Bekannten noch vor dem Durchschreiten der Tür abzufangen, ist ein Handgemenge die wahrscheinliche Folge, denn Torvon schätzt es gar nicht, von ein paar Fremden aufgehalten zu werden

(siehe Beschreibung auf Seite 35). Unter all den erregten Zuschauern werden bei einer Auseinandersetzung schnell auch Unbeteiligte einbezogen und es kommt zu einer handfesten Schlägerei (siehe Kasten).

Begegnung mit der Brekker-Bande

Durch die Tür gelangen die Helden in den hinteren Teil des Speichers. Sie durchqueren eine verwaiste Lagerhalle, in der nur noch einige wenige Kisten lagern, die wahrscheinlich für den Betrieb im vorderen Teil benötigt werden, und passieren Schreib- und Aufseherstuben. Über eine Leiter gelangt man auf eine Galerie. Eine weitere Tür führt durch eine nachträglich hochgezogene Holzwand in den dem Wasser zugewandten Teil der

Halle. Wegen des Lärms sind Proben auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) um -2 erschwert, Proben auf *Verbergen* dafür um +2 erleichtert.

Gelangen die Helden in den hinteren Teil der Halle, ergibt sich für sie folgendes Bild:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Laternen erhellen den hinteren Teil des Speichers, in dem ein Dutzend raubeiniger Gesellen gespenstische lange Schatten an die Wände wirft. Mit vor der Brust verschränkten Armen blicken sie verächtlich auf einen gefesselten, gebrechlich aussehenden Mann in Lumpen, der gerade von Torvon Snakeling und einer finster dreinblickenden Frau von einer Treppe aus einem darüber liegenden Stockwerk in den Raum geführt wird. Flehend geht der Mann vor einem stiernackigen Hünen mit Quadratschädel auf die Knie, der für sein Gnadengesuch jedoch nur ein höhnisches Lachen übrighat. »Du weißt, was mit Verrätern geschieht!«, übertönt der raue Bass des Mannes das Gejohle aus dem Nachbarraum, während zwei seiner Gefolgsleute dem Bittenden bereits ein dickes Tau umlegen. Eine dritte eilt mit dem Haken eines Schwenkkrans herbei. Erst jetzt bemerkt ihr, dass die Rückwand des Speichers aufgeschoben ist. Dahinter erkennt ihr das sich im Mondlicht spiegelnde Wasser des Gelben Phecadi, auf dem ein verlassenes Ruderboot dümpelt.



Bei dem Hünen handelt es sich um den gefürchteten **Bram Eisenfresser** (42 Jahre, 2,01 Schritt, Quadratschädel, kurzer Bürstenhaarschnitt, narbenübersät, linkes Ohrläppchen fehlt; brutal und gerissen, von der Garde mit Steckbriefen gesucht, aber nie gefunden; der Vollstrecker der Brekker-Bande, vermeintliches Oberhaupt und Nachfolger des Schwarzen Brekker, doch in Wahrheit nur die rechte Hand von dessen Sohn Sylvin Brekker, der still aus dem Hintergrund agiert; liebt seinen Schnauzbart, hasst Widerstand, braucht, einmal in Rage, jemanden, der ihm Einhalt gebietet), und die Helden können gerade Zeuge werden, wie die gefürchtete Brekker-Bande mit Verrätern umgeht. Das Opfer ist der Bettler **Merago** (34, sieht aber aus wie 50; graues, zotteliges Haar, faltige Haut, dürr, riecht nach Schweiß und Urin; Willenskraft 5 (13/13/13), SK 2), der den Fehler begangen hat, einigen Gardisten gegen eine Prämie zu viel Einblick in die Geschäfte der Gauner gegeben zu haben.

Falls die Helden nichts unternehmen, wird Merago an den Haken des Schwenkkrans gekettet, der ihn daraufhin hochheben und sich dann dem Fluss zudrehen wird. Die Brekker-Bande will sich erst einen grausamen Spaß mit ihm erlauben und ihn mehrfach unter Wasser tauchen, bevor sie Merago endgültig „zu den Fischen“ schickt, wie die Gauner es ausdrücken. Das Tau wird tief in den Kanal gelassen und erst einige Zeit später wieder hochgeholt. Dann ist der Haken jedoch leer.



Anschließend geht die Bande wieder auseinander. Während Bram Eisenfresser und vier seiner Getreuen mit dem Schiff ablegen, verlässt der Rest der Gruppe (sechs Personen, darunter Torvon), den Speicher durch den Vordereingang.

Kampfgeschehen

Am leichtesten haben es die Helden, wenn sie die Szene abwarten, Torvon anschließend folgen und ihn überwältigen, wenn er allein ist. Dazu ist eine einfache Vergleichsprobe auf *Verbergen* (*Schleichen/sich Verstecken*) gegen Torvons *Sinnesschärfe* nötig. Einer Übermacht gibt sich der Gauner schnell geschlagen.

Die wenigsten Helden werden allerdings bei einem Mord tatenlos zusehen. Dann werden sie sich jedoch entscheiden müssen. Die 11 Schurken bleiben so lange versammelt, bis der Bettler ertrunken ist. Die Helden müssen also bereit sein, es mit allen gleichzeitig aufzunehmen.

Zwei Schurken drehen den Kran, der nur unter schweißtreibendem Stemmen zu bewegen ist, während der Rest zusieht. Anschließend bedienen beide eine große Kurbel, mit der Merago zu Wasser gelassen wird. Es kann geschehen, dass der Bettler dort vergessen wird, wenn die Helden hier ins Geschehen eingreifen. Dann bleiben den Helden nur 15 KR Zeit, um den Bettler wieder aus dem Wasser zu ziehen, sonst stirbt er.

Die ganze Szene dient dazu, zu zeigen, wer in Grangor die Unterwelt kontrolliert und wie man sich hier lästiger Verräter entledigt.

Es ist nicht zwingend vorgesehen, dass die Helden den Bettler retten, da sie ansonsten vom eigentlichen Fall abgelenkt werden. Es sollte ihnen aber dennoch gelingen, wenn sie gute Ideen entwickeln, wenn sie bereit sind, Torvon entkommen zu lassen, oder wenn das Würfelglück einfach mit ihnen ist. In diesem Fall kann Merago ihnen vielleicht weitere Informationen über Torvon zukommen lassen, die es den Helden ermöglichen, ihn ein weiteres Mal ausfindig zu machen. Dann allerdings sollten sie der Brekker-Bande besser nicht mehr über den Weg laufen.



Die Optionen der Helden

- ☛ **Die Schurken angreifen:** Die Schurken stellen sich den Helden zunächst entgegen. Da nur zwei von ihnen den Kran bedienen, sind sie zu neunt in der Übermacht. Gelingt es jedoch nicht, innerhalb von 5 KR Kontrolle über das Kampfgeschehen zu erlangen, ergreift Bram Eisenfresser mittels des Boots die Flucht. Vier Gefolgsleute geben ihm Deckung. Die Schurken ergreifen die Flucht, wenn ihre LeP unter 50 % fallen oder 50 % von ihnen bereits geflohen sind. Bram Eisenfresser und 4 Gefolgsleute fliehen mit dem Boot, der Rest versucht, durch die Kampfhalle nach draußen zu gelangen. Ist dieser Weg versperrt, fliehen sie nach oben und wagen aus etwa 6 Schritt den Sprung aus dem Fenster in den Fluss. Auch die Kranbediener greifen nach 2 KR ins Geschehen ein.
- ☛ **Angriff aus dem Hinterhalt:** Ein Angriff aus dem Hinterhalt zwingt die Schurken in Deckung. Ist nicht auszumachen, woher die Angriffe kommen, und scheint Gegenwehr somit nicht möglich, ergreifen sie die Flucht.
- ☛ **Zauber und Liturgien:** Zauber und Liturgien überraschen die Schurken ebenso wie Angriffe aus dem Hinterhalt. Führen die Zauber zum Zustand *Furcht II* oder höher, ergreifen die Gauner die Flucht.
- ☛ **Torvon schnappen:** Torvon kämpft ebenso mit wie alle anderen. Ergreift er die Flucht, versucht er zunächst, durch den Hauptraum zu fliehen, sonst flüchtet er in ein oberes Stockwerk und springt notfalls aus 6 Schritt Höhe in den Fluss.
- ☛ **Der Kran:** Zu Kampfbeginn ist der Kran über das Wasser geschwenkt. Da die Schurken verhindern

wollen, dass der Bettler ihre Pläne verrät, werden sie ihn versenken, sobald sie die erste Überraschung abgeschüttelt haben. Werden nicht beide Bediener gleichzeitig ausgeschaltet, gelingt es einem, den Bettler unter Wasser zu lassen. Um den Bettler wieder an die Wasseroberfläche zu holen, muss eine Kurbel bedient werden, die mit einer (Gruppen)Sammelprobe *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* -2, 1 KR, 2 Personen, beliebig viele Versuche, gedreht werden kann. Die Helden haben nur 1W6+5 KR Zeit, um wenigstens QS 6 zu erreichen, sonst reißt die Strömung den Bettler fort. Es braucht jedoch 10 QS, damit Merago wieder Luft bekommt. Gelingt es ihnen nicht, innerhalb von 15KR QS 10 zu erreichen, ist Merago ertrunken.

Die Schurken werden versuchen, die Helden von der Kurbel fernzuhalten. Eine unterbrochene Kraftakt-Probe kann mit den bereits gesammelten QS fortgesetzt werden.

Konzentrieren sich die Helden auf Merago, ist Torvon geflohen.

Torvon Snakkeling

♠ **Torvon Snakkeling** (31 Jahre, 1,89 Schritt, breitschultrig, Glatze, Ohrring im linken Ohr, tätowierte Oberarme, kräftig aber dumm; liebt seine Frau, kann es ihr aber nicht zeigen; hasst Alkohol, ist aber abhängig davon; braucht eine anständige Arbeit, ist der Brekker-Bande aber verpflichtet; Einst. 2) ist überrascht, als er vom Tod Sumudan de Vries' hört, und beteuert, damit nichts zu tun zu haben (die Wahrheit). Er hat den fraglichen Abend im Bordell Roter Lotos (24) verbracht, was seine Frau aber auf keinen Fall wissen darf. Die Huren im Bordell können es den Helden aber bestätigen.

Brekker-Bande

MU 14 KL 12 IN 13 CH 12

FF 12 GE 13 KO 14 KK 14

LeP 36 AsP - KaP - INI 14+1W6

SK 2 ZK 2 AW 8 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Schlagring: AT 14 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I, Verbesertes Ausweichen I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Talente: Boote & Schiffe 7, Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6, Verbergen 9, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Die Brekkerbanden-Mitglieder nutzen ihr Kampf-SF abwechselnd.

Flucht: bei *Schmerz II*

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 oder weniger LeP

Anmerkung: Bram Eisenfresser hat GE 16, KO 18, KK 16, LeP 43, AT/PA +2/+2, TP bei Waffenlos +2, mit

Schlagring +1, Einschüchtern 14, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 16



WER SUCHET, DER FINDET



Der verlorene Sohn

Früher oder später nehmen die Helden die Spur des misstratenen Sohns **Thuan de Vries** auf. **Thuans Wohnung (A09)** befindet sich in einem altersschwachen Fachwerkhaus auf der Insel Kopp, was die Helden entweder bei dessen Schwester Gylduria in Erfahrung bringen können oder indem sie herumfragen. Ein Probenintervall beträgt 9 Stunden.

Mit dem Tod seines Vaters hat Thuan nichts zu tun. Unglücklicherweise hat er aber auch kein Alibi. Denn ausgerechnet in der fraglichen Nacht ist Thuan in den Speicher der Kauffrau Svealinja Watergaard eingebrochen. Dabei wurde er von einem Wachhund bemerkt, der ihn ins Bein biss, wodurch Thuan eine schmerzende Verletzung davontrug. Gerade noch gelang es ihm, zu entkommen. Doch ein Wachmann hat ihn gesehen und so fürchtet der Taugenichts, dass sich zu all seinen Problemen auch noch Agenten der Kauffrau an seine Fersen geheftet haben – die er in den Helden zu erkennen glaubt. Thuans Motiv für den Einbruch sind seine Spielschulden bei dem dubiosen Geldverleiher Stordian Goudtand, der sein Geld wiedersehen möchte und Thuan unlängst mit seinen Geldeintreibern von der Brekker-Bande gedroht hat. Nachdem sein Vater vor zwei Tagen in einer lautstarken Auseinandersetzung deutlich gemacht hatte, dass er dieses Mal nicht für Thuans Verfehlungen einstehen würde, beschloss Thuan, sich selbst zu helfen. Seine Abwesenheit erlaubte es dem von Odina entsandten Arn Knochenbreeker, sich beinahe unbemerkt Zugang zu Thuans Wohnung zu verschaffen und dort die falschen Hinweise zu platzieren.

Thuan kehrte erst am Morgen zurück, nachdem er das Diebesgut bei seiner Hehlerin verkauft hatte. Wenn er gegen späten Nachmittag ausgeschlafen hat, plant er, seine Schulden bei Goudtand zu begleichen, muss dann jedoch überrascht feststellen, dass das jemand bereits für ihn getan hat. Da er noch nichts vom Tod seines Vaters weiß, vermutet er, dass dieser schließlich doch für seine Schulden aufgekommen ist, und beschließt, Phex für den unverhofften Reichtum zu preisen, indem er ihn im Spielsalon Rad und Becher (10) verspielt.

Je nachdem, wann die Helden Thuan aufsuchen, treffen sie ihn entweder in seiner Wohnung an oder im Spielsalon. Was sich aber auf jeden Fall an die erste Begegnung anschließt, ist eine rasante Flucht, denn Thuan vermutet in den Fremden die Agenten Svealinja Watergaards. Im Folgenden findest du zunächst die Beschreibung



Thuans, der sich eine Schauplatzbeschreibung seiner Wohnung anschließt, gefolgt von einer Beschreibung des Spielsalons Rad und Becher (Seite 39). Anschließend kommt es zur Verfolgungsjagd auf Seite 41.

! Thuan de Vries

Kurzcharakteristik: Sumudans erstgeborener Sohn, lausiger Kaufmann, kompetenter Taugenichts und Herumtreiber, hat ein Problem mit Autoritäten, zieht das rechte Bein nach; 28 Jahre, wildes schwarzes Haar, blasse Haut, dunkle Ringe unter den Augen, trägt dunkle praktische Lederkleidung; ein Trinker mit ausgeprägter Vorliebe für *Wilder Novadi*, einen Chababischen Weinbrand

Motivation: (unterbewusst) Rebellion gegen den Vater und Autoritäten im Allgemeinen; Suche nach Nervenzitgel; oft aber auch die Notwendigkeit, den Kopf gerade noch einmal aus der Schlinge zu ziehen – was meist in einen noch schlimmeren Schlamassel führt

Agenda: keine; Thuan lebt in den Tag hinein

Funktion: der falsche Verdächtige, der unfreiwillig von den wahren Todesumständen Sumudans ablenken soll; macht sich durch sein Verhalten in den Augen der Helden besonders verdächtig. Die Helden sollen erst Beweise für seine Schuld sammeln, ehe sie die falsche Spur entdecken und ab dann versuchen müssen, Thuans Unschuld zu beweisen.

Hintergrund: Thuan ist aus Rebellion gegen die strenge Erziehung des Vaters auf die schiefe Bahn geraten. Er trinkt, spielt und stiehlt. Mehrfach wurde er von der Garde geschnappt und jedes Mal hat ihn sein Vater gegen eine Geldstrafe wieder ausgelöst. Manches Mal ließ Thuan sich auch absichtlich schnappen, um seinen Vater zu demütigen. Die vielen Verhaftungen haben jedoch zur Folge, dass man ihm ausgerechnet jetzt nicht mehr glaubt, wo ihn keine Schuld am Tod des Vaters trifft.



Alibi: Er war allein zu Hause, hat eine Flasche *Wilder Novadi* getrunken und ist dann eingeschlafen. Er ist gestern beim Treppensteigen umgeknickt und zieht deshalb das Bein nach. (Alles gelogen: Thuan ist in der Nacht bei Svealinja Watergaard eingebrochen, dabei wurde er von einem Wachhund ins Bein gebissen.)

Einstellung: anfänglich 3, kann bis auf 7 oder 8 steigen, wenn Thuan feststellt, dass sich die Helden für ihn einsetzen

Darstellung: Flöz dich in deinen Stuhl, leg einen Arm lässig auf die Tischplatte, während du mit der anderen einen Becher Weinbrand hebst. Gib dich zynisch und verbittert. Lass dich nicht von Äußerlichkeiten blenden, sondern reduziere jeden auf das, was er in deinen Augen ist.

Besonderheiten: zieht das rechte Bein nach; in seiner Wohnung finden sich ein Schlüssel zum Kontor, das Logbuch der Uthuriafahrt und die leere Tageskasse – Beweise, die ihm untergeschoben und deshalb nur halbherzig versteckt wurden

Wichtige Werte: siehe Kasten auf Seite 42

Schip: 3

»Geld, Geld, Geld! In dieser Stadt geht es immer um dasselbe. Alle glauben, es macht sie frei, doch keiner merkt, wie abhängig er davon ist.«

»Ihr tragt diese Uniform und glaubt, sie verleiht Euch Macht. Alles Blendwerk, gemacht für die, die sich blenden lassen! Selbst hinter den schönsten Farben steckt bloß ein nackter Mensch.«

Thuans Wohnung

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Schmale Fachwerkhäuser, die sich gegenseitig stützend zueinander neigen, Wäscheleinen, die sich über stille Waate spannen, und Pflasterstraßen, auf denen sich das Hämmern der Schmiede und das Sägen der Zimmerleute mit dem Gackern umherlaufender Hühner mischen: Die Insel Kopp ist ein biederes, bodenständiges Viertel, in dem ihr jemanden wie den untriebigen Thuan de Vries als letztes vermutet hättet.

Thuan wohnt im zweiten Stock eines schmalen Fachwerkhäuses über der Werkstatt einer Schneiderin. Eine hölzerne Treppe führt an der Außenwand hinauf. Aus dem angrenzenden Schweinestall riecht es unangenehm nach Kot und Urin.

Die Eingangstür ist aus stabilem Holz und zudem verschlossen. Um das Schloss zu öffnen, ist eine Sammelprobe auf *Schlösserknacken* (Bartschlösser) +2, 3 Versuche, erforderlich. Die Treppe ist sowohl von der Straße als auch von den Nachbarhäusern einsehbar, sodass der Einbruchversuch beim Scheitern der Probe bemerkt wird. Ähnliches gilt für die mit Fensterläden verschlossenen Fenster, auf die man auch vom Waat einen guten Blick hat. Um sich hierüber Zutritt zu verschaffen, muss ein Held zunächst *Klettern* (Fassadenklettern), ehe er eine

Sammelprobe auf *Kraftakt* (alle Anwendungsgebiete) +3 oder *Schlösserknacken* +1 ablegt. Auch hier gibt es nur 3 Versuche, ehe der Versuch auffällt.

Im Innern

Noch wissen die Helden nicht, was sie im Inneren erwartet. Diese Unwissenheit kannst du nutzen, um Spannung zu erzeugen. Senke für den folgenden Text deine Stimme und sprich bis zu Thuans Flucht bzw. bis die Helden die Wohnung erkundet haben nur im Flüsterton.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Licht fällt schwach durch die geschlossenen Fensterläden und wirft dunkle Streifenmuster an die hell verputzten Wände. Staub tanzt in der abgestandenen Luft. Vorsichtig bahnt ihr euch einen Weg über getragene Kleidungsstücke, leere Flaschen und verkrustete Trinkbecher und haltet mit jedem Schritt den Atem an, wenn die Dielen wieder ein verräterisches Knarzen von sich geben.

Option A: Thuan ist zu Hause

Lass jeden deiner Spieler eine Probe auf *Verbergen* (*Schleichen*) -2 ablegen. Für jede misslungene Probe steht Thuan eine Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) -5 zu. Sobald er erwacht, ergreift er die Flucht. Hierzu stößt er ein Fenster zum Waat auf und schwingt sich an einer Wäscheleine über den Kanal. Thuan besitzt die Sonderfertigkeit *Wachsamkeit*. Wird er überrascht, gibt er einen Schip aus, um diesen Zustand abzuschütteln. Er wird einen weiteren Schip dafür ausgeben, um auf jeden Fall als Erster an der Reihe zu sein und zu fliehen. Die sich anschließende Verfolgungsjagd beginnt auf Seite 41.

Option B: Die Wohnung ist verlassen

Die Helden haben die Wohnung entweder in Thuans Abwesenheit betreten oder er ist ihnen auf der Flucht entkommen. Sie sehen sich einer Unordnung gegenüber, die fast den Eindruck erweckt, als sei jemand eingebrochen und habe die Wohnung durchsucht. Wenn sich die Helden hier umsehen wollen, steht ihnen eine mühsame Suche bevor. Um in all dem Chaos etwas zu finden, ist eine Gruppensammelprobe *Sinnesschärfe* (*Suchen/Wahrnehmen*) -3, 15 Minuten, beliebig viele Versuche, nötig, während der jeder Held auch einmal statt auf *Sinnesschärfe* auf *Gassenwissen* oder *Menschenkenntnis* würfeln darf. Folgendes können die Helden finden:

❖ **QS 3:** Thuan scheint viel zu trinken. Überall in der Wohnung liegen leere Flaschen und Karaffen herum sowie geleerte Becher, die einen starken Brandgeruch verströmen (*Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) -1: Es

handelt sich um denselben Weinbrand, *Wilder Novadi*, der sich auch in dem Becher befand, der auf Sumudans Schreibtisch stand).

❖ **QS 6:** Die Helden entdecken einen großen Bartschlüssel von einem halben Spann Länge, der halb unter einem getragenen Hemd verborgen liegt. Er ist viel zu groß für die Schlösser hier, sondern eher geeignet für Scheunentore. Der runde Griff ist ausgestanzt und zeigt die Silhouette eines Segelschiffs mit geblähten Segeln. (*Gassenwissen:* Das Bild entspricht dem Wappen des Handelshauses de Vries. Wahrscheinlich kann man damit die Türen des Kontors öffnen.)

❖ **QS 9:** In einer Kiste, die zwar geschlossen, nicht aber verschlossen ist, liegt neben persönlichen Gegenständen wie einem kunstvoll geschnitzten Pfeifenkopf, einer Zunderdose und einem Kästchen mit wenigen Edelsteinen darin (Wert: 3 Dukaten) ein in Leder gebundener Band im handlichen Duodezformat, der eng und handschriftlich beschrieben ist. Dazwischen finden sich immer wieder Zeichnungen von Küstenabschnitten. (Hierbei handelt es sich um das Logbuch Kapitän Bredo Siegenströms, der hier die erste Fahrt im Auftrag Sumudan de Vries' nach Uthuria beschreibt. *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) -2 oder *Schlösserknacken* (*Bartschlösser*): Das Holz um das Truhenschloss ist beschädigt. Scheinbar wurde die Truhe schon irgendwann einmal aufgebrochen.)

❖ **QS 10+:** In dieser Truhe befindet sich auch eine hölzerne Geldkassette mit Einlegearbeiten aus Elfenbein (den Helden kann die Beschreibung der gestohlenen Tageskasse einfallen). Das zierliche Schloss muss mit *Schlösserknacken* (*Bartschlösser*) -3 geöffnet werden. Die Truhe ist jedoch leer.

Hier ist doch was faul!

Die Beweise wurden Thuan von Arn Knochenbreker untergeschoben. Doch das müssen deine Spieler zu diesem Moment noch nicht herausfinden. Überlass es ihnen, welche Schlüsse sie ziehen. Es sollte keine Probe geben, die ihnen das vorgibt. Das Abenteuer geht weiter und es spielt dafür keine Rolle, ob sie Thuan im Verdacht haben oder ob sie wegen der offensichtlichen Beweislage misstrauisch geworden sind.



Umhören in der Nachbarschaft

Eine spießbürgerliche Nachbarschaft ist auch eine aufmerksame Nachbarschaft, der nicht viel entgeht. Folgende Personen bieten sich an, du kannst aber auch beliebig viele Nachbarn hinzuerfinden:

♣ **Lovisia Arkrohn** (37, Schneidermeisterin; besitzt den Laden im Erdgeschoss, wohnt im Stockwerk darüber, Thuans Vermieterin; fühlt sich gestört durch die nächtlichen Aktivitäten ihres Mieters, käme nie auf die Idee, ihn rauszuwerfen; weiß um den Einfluss seines Vaters; Willenskraft 3 (13/13/13); SK 2)

♣ **Simona Durenald** (74, weißes Haar, faltiges Gesicht, kleine Augen; wohnt auf dem Hof gegenüber; liebt es,

ihre Straße durch ein Fenster zu beobachten; hasst es, wenn es nichts Spannendes zu sehen gibt; braucht aufregende Beobachtungen, mit denen sie sich bei anderen wichtigmachen kann; Willenskraft 4 (12/11/14), SK 2)

Gerüchte über Thuan

Folgendes können die Helden hier über Thuan erfahren:

- »Ein Tunichtgut und Taugenichts ist das, der nie etwas Richtiges gelernt hat. Aber der Vater zahlt gut und pünktlich, deshalb wohnt er noch hier.« (+) (beide)
- »Wenn er nicht hier ist, verprasst er sein Geld meistens im »Rad und Becher«. Keinen Schimmer, wo er das Geld dafür herhat – will ich wohl besser auch nicht wissen.« (+) (beide)
- »Von Ordnung hat der noch nie etwas gehört. Seine Wohnung ist der reinste Schweinestall.« (+) (Lovisia)
- »Das kann nichts Aufrechtes sein, was der so treibt. Oft ist er mitten in der Nacht noch auf und schläft dann bis weit in den Tag.« (+) (beide)
- »Gerade gestern kam er wieder sehr spät nach Hause und ist dann im Dunkeln über seine eigene Unordnung gestürzt. War wohl wieder mal betrunken, der Säufer. Irgendwann bricht er sich dabei den Hals.« (-) (Lovisia; sie irrt sich, denn sie hat Arn Knochenbrecker gehört, der in Thuans Wohnung einbrach.)
- »Und dann hat er diese merkwürdigen Freunde. Kommen spät, sind laut und wecken die ganze Nachbarschaft, wenn sie spät nachts wieder gehen. Alles Gauner, wenn Ihr mich fragt.« (+/-) (beide)
- »Wenn Ihr mich fragt, verkauft der irgendetwas an der Tür, Rauschkraut oder so. Deswegen kommen so viele Leute nachts noch zu ihm.« (-) (beide)
- »Gestern stand wieder einer vor der Tür. Sah aus wie ein Türsteher oder Hafenarbeiter. So einem wollte ich im Dunkeln nicht begegnen. Mit diesem Nachbarn, sag ich Euch, da macht man was mit.« (+/-) (Simona; tatsächlich hat sie Arn bei einem Einbruch beobachtet. Da sie nur Schemen gesehen hat, konnte sie nicht erkennen, dass Arn sich am Schloss zu schaffen gemacht hat. Aus ihrer Sicht hat Thuan ihn irgendwann eingelassen.)

Im Rad und Becher

Dass Thuan nahezu täglich im Spielsalon Rad und Becher (13) anzutreffen ist, ist leicht in Erfahrung zu bringen. Nicht nur Thuans Schwester Gylduria oder dessen Nachbarn besitzen diese Information, die Helden erhalten sie auch, wenn sie herumfragen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unweit vom Phextempel und direkt am Langewaat befindet sich der berühmte Spielsalon »Rad und Becher«. Pagen in roter Samtuniform empfangen ihre wohlhabenden Gäste am Kopf einer breiten, von einem roten Läufer bedeckten Treppe oder direkt am Waat entlang eines mit zahlreichen Laternen erleuchteten Stegs. Die zugezogenen Vorhänge gestatten keinen Blick durch die hohen Glasfenster und schützen die Privatsphäre der Gäste. Nur wenn sich die große Schwenktür öffnet, um wieder einmal einen Glücksuchenden ein- oder

auszulassen, erhascht ihr einen kurzen Blick auf die palastwürdige Ausstattung des Etablissements.



Das Rad und Becher (Q5/P5/-) ist ein vornehmes Spielhaus, das vor allem von reisenden Adligen und Kaufleuten besucht wird. Aber auch die örtlichen Händler und Patrizier nutzen das Haus für das geschäftliche Zusammenkommen und das Feiern ihrer Abschlüsse. Dass man dabei unter sich bleibt, darauf achten die Pagen am Eingang, die notfalls handfeste Unterstützung von mehreren nicht minder vornehm gekleideten Beschützern erhalten, welche mit Störern jedoch alles andere als vornehm umzugehen pflegen.

Kleider machen Leute

Die richtige Kleidung zu tragen, ist die Grundvoraussetzung, um hier eingelassen zu werden. Man sollte mindestens wie ein Niederadliger gekleidet sein (siehe **Regelwerk** Seite 375) und sich auch so zu benehmen wissen. Jeder Held unter einem sozialen Stand von mindestens 3 (siehe **Regelwerk** Seite 338) muss zunächst eine Probe auf *Etikette (Mode)* ablegen, um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie er sich kleiden sollte. Die erreichten QS/2 kann er als Bonus auf seine Probe auf *Verkleiden (Kostümierung)* anrechnen, die pro Stufe unter Stand 3 um -1 erschwert ist. Er kann auf diese Weise auch seinen Gefährten helfen.

Die Pagen am Eingang beäugen jeden Gast, der ihnen unbekannt ist, zunächst kritisch (Sinnesschärfe 5 (11/12/12)). Haben sie Grund, misstrauisch zu sein, stellen sie Nachfragen zu Name und Herkunft des Helden. Hier hilft nur eine erfolgreiche Probe auf *Etikette (Benehmen)*, die um -1 pro Stufe unter sozialer Stand 3 erschwert ist, jedoch um QS aus einer Vergleichsprobe *Überreden (Lügen)* gegen *Willenskraft* (11/12/10, FW 4) erleichtert wird.

Helden mit sozialem Stand 3 oder höher müssen keine *Etikette*-Proben ablegen. Wollen sie andere *Verkleiden*, können sie die Probe um QS/2 aus einer Fertigeroutine *Etikette* erleichtern.

Im Innern



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Licht hunderter Kerzen und Lampen taucht den mit goldenen Stofftapeten ausgekleideten Raum in ein festliches wie auch schummriges Licht. Der dunkelrote Teppichboden schluckt die Geräusche nervös trippelnder Füße und beflissen umhereilender Pagen und betont umso mehr das plötzliche Springen und Klackern einer in einem bronzenen Kessel umherwandernden Elfenbeinkugel. Ab und an durchbricht lauter Freudenjubil die gespannte Stille.



Die Helden gelangen in einen festlichen Saal, in dem man an mehreren Tischen die unterschiedlichsten Glücksspiele ausprobieren kann. An einem *Glücksrad* genannten Tisch wirft ein Bediensteter in regelmäßigen Abständen eine Kugel in einen sich drehenden Kessel, während die Spieler Geld darauf setzen, auf welcher Zahl sie landen wird. Verschiedene Kartenspiele werden angeboten, darunter auch das bekannte Boltan in verschiedenen Varianten ebenso wie Würfelspiele.

Auch im Inneren gilt es, nicht durch unangebrachtes Benehmen aufzufallen – auch wenn das umso mehr toleriert wird, je größer die Geldbörse des Betreffenden zu sein scheint. Lass Helden mit sozialem Stand 1 oder 2 daher regelmäßig Proben auf ihre *Etikette* (*Benehmen*) würfeln.

Ein Spielchen in Ehren ...

Auch wenn die Helden eigentlich aus einem ganz anderen Grund hier sind, bietet sich ihnen im Rad und Becher die seltene Gelegenheit, ihren Reichtum zu vergrößern ... oder zu verspielen.

Um mitzuspielen, müssen sie ihr Geld zunächst in Spielmarken im Wert von 1S/Stück tauschen, der Grundeinsatz für jedes Spiel. Anschließend können sie frei entscheiden, wo sie ihr Geld setzen möchten. Um an einem Würfelspiel teilzunehmen, würfelt jeder Held für je 10 Minuten eine Probe auf *Brett- & Glücksspiel* (*Würfelspiele*). Das Ergebnis wird mit dem der anderen Teilnehmer verglichen. Wer die höchste QS hat, gewinnt den zuvor bestimmten Einsatz aller Teilnehmer. Bei einem Gleichstand entscheidet 1W6 über den Sieger. Wer die höchste Augenzahl wirft, gewinnt.

Kartenspiele erfordern eine Sammelprobe *Brett- & Glücksspiel* (*Kartenspiele*), 1 Minute, Anzahl der Mitspieler abhängig vom Spiel (11 bei Boltan). Alle Spieler würfeln gleichzeitig. Beim Boltan wird zudem nach jeder Teilprobe der Einsatz erhöht (die Spieler erhöhen so lange, bis alle mit Ausnahme des letzten ausgestiegen sind oder man sich auf einen neuen Betrag geeinigt hat). Haben mehrere Spieler in der gleichen Runde 10 QS gesammelt, gewinnt derjenige, der insgesamt mehr QS erzielt hat.

Angesicht einer so großen Versuchung müssen Helden mit der Schlechten Eigenschaft Spielsucht eine Probe auf *Willenskraft* -3 bestehen, um aufzuhören.

Glücksspiele am Tisch ausspielen

Statt Glücksspiele nur über Proben zu simulieren, kannst du sie auch am Tisch ausspielen. Hierzu kannst du entweder auf Poker-Karten zurückgreifen, wenn du mit deinen Spielern Boltan simulieren möchtest, oder Würfelspiele mit ihnen spielen, die du kennst.

Im Begleitheft des DSA5 Meisterschirms stellen wir dir ab Seite 23 außerdem ein paar ausgewählte Würfelspiele vor, die du direkt am Tisch spielen kannst.



Geldverleiher

Wo leidenschaftlich gespielt wird, sind auch die nicht fern, die aus der Leidenschaft anderer Profit schlagen wollen. Im Rad und Becher tummeln sich private wie professionelle Geldverleiher, die klammen Gästen bereitwillig mit großzügigen Crediten aushelfen – jedoch zu gesalzenen Zinssätzen. Die seriöseren unter ihnen – wie **Helaria** aus der Geldverleiherfamilie *Stipenbrink* oder Angestellte der Nordlandbank – lassen sich hierzu immerhin Sicherheiten vorlegen. Andere dagegen gewähren bereitwillig auch ohne Sicherheiten Credite, etwa der Geldverleiher **Stordian Goudtand** (38, schulterlanges, strähniges Haar; schmales eingefallenes Gesicht, goldene Schneidezähne, gewinnendes Lächeln; liebt Zinsgeschäfte, hasst Leute, die sein Geschäft schlechtreden, ist immer auf der Suche nach neuen Schuldnern; Brett- & Glücksspiel 10 (13/13/13), Handel 8 (13/13/13), Willenskraft 6 (13/13/13); SK 2), von dem es aber heißt, es sei nicht sein Geld, das er verleiht, sondern das der Brekker-Bande – und die weiß es auch mit aller Härte wieder einzutreiben, wenn man die horrenden Zinsen nicht bedienen kann.

Typische Gäste

Auf folgende Gäste können deine Helden hier stoßen. Sie stellen nur eine Auswahl dar. Du kannst die Liste beliebig ergänzen:

Adalida Melior (46, dunkles Haar, stechende blaue Augen; Kauffrau und passionierte Boltanspielerin; unaufgeregt und unergründlich; Einst. 5, Brett- & Glücksspiel 10 (13/13/14))

Faizal ibn Rizwan (34, schwarzes Haar, dunkle Haut, schwarzer Oberlippenbart; Fernhändler aus Khunchom; hat viel Geld, das er mit vollen Händen ausgibt; leidenschaftlicher Spieler mit Mut zu hohem Risiko; geringe Garethi-Kenntnisse; erntet durch seine Lebhaftigkeit genervte Blicke, die man ihm ob seines Reichtums aber ebenso nachsieht wie gelegentliche Unhöflichkeiten; Einst. 4, Brett- & Glücksspiel 12 (11/11/9))

Gardean Gazpacho (22, dunkelblond, weiche Gesichtszüge, keckes Lächeln; stammt aus Kuslik; weniger am Spielen interessiert als daran, einen reichen Gönner oder eine Gönnerin zu finden; Einst. 5, Betören 8 (13/14/14), Brett- & Glücksspiel 4 (10/10/12))

Lutea Slagerbeek (28, schwarzes Haar, Narbe auf der Wange, gute Kleidung, aber alt und abgetragen; breites Kreuz, kräftig; ehemalige Immanspielerin, die hier täglich ihr bescheidenes Vermögen durchbringt; spielsüchtig und umso aggressiver, je mehr sie schon verloren hat; mag vor allem Würfelspiele; Einst. 4, Brett- & Glücksspiel 6 (10/10/9))

Szenen im Rad und Becher

Folgende Ereignisse kannst du einbringen, während sich deine Spieler im Spielsalon aufhalten:

- Ein lauter Schrei schrillt plötzlich durch den Saal und lässt alle anderen erschrocken innehalten. Faizal ibn Rizwan hat soeben außerordentlich hoch gewonnen. Überschwänglich umarmt er die perplexen Bediensteten, küsst einige auf die Wange und bedankt sich im brüchigsten Garethi. Anschließend gibt er allen Anwesenden ein Getränk aus.
- Nur wenn Thuan nicht hier ist: Adalida Melior gerät mit einem Bediensteten an der Kasse in Streit. Sie will einen Anteilsschein des Handelshauses de Vries mit einem Wert von 50 Dukaten gegen Spielmarken tauschen. Wechselscheine zu tauschen war bislang nie ein Problem. Doch ausgerechnet jetzt, wo sie nichts anderes dabei hat, weigert man sich. Der Schein unterliegt gerade zu starken Schwankungen. Möglicherweise findet sie im Spielhaus jemanden, der ihr den Schein wechseln kann ...

Option A: Thuan ist nicht hier

Gerüchte über Thuan

Thuan ist im Rad und Becher ein häufiger Gast und so lassen sich auch in seiner Abwesenheit einige Dinge über ihn in Erfahrung bringen. Weitere Gerüchte findest du auf Seite 29.

- *»Ihr habt wirklich Pech, dass Thuan nicht hier ist. Eigentlich ist er täglich hier.« (+)*
- *»Sein Vater hat ihm eine großzügige Summe geschenkt, damit er lieber hier spielt, statt irgendwelchen Unsinn anzustellen.« (-)*
- *»Thuans Vater heißt dessen Spielerei alles andere als gut und rückt keinen Kreuzer dafür raus. Das weiß hier eigentlich jeder, deshalb bekommt Thuan auch bei keinem seriösen Geldverleiher Credit.« (+)*
- *»Nur der Stordian, der hat Thuan noch was geliehen. Aber von dem haltet euch besser fern. Das ist schmutziges Geld, was der verleiht. Und die Methoden, mit denen er's wieder eintreibt, sind kriminell. Ein Wunder, dass dem Thuan noch niemand die Fingernägel ausgerissen hat.« (+)*
- *»Der Thuan steht beim Stordian mächtig in der Kreide. Kein Wunder, dass der sich nicht hierher traut. Wenn der Stordian den erwischt, hilft ihm auch sein hübsches Lächeln nicht mehr weiter.« (+/-)*

Option B: Thuan ist anwesend

Thuan ist gerade mitten in eine Partie Boltan vertieft, wenn die Helden im Spielsalon aufschlagen. Nun kommt es stark auf ihr Fingerspitzengefühl an, wie die Szene weiter verläuft. Thuan ist zwar abgelenkt (Proben auf *Sinnesschärfe* sind um 2 erschwert), aber in Sicherheit fühlt er sich nicht – nicht nachdem sein Einbruch letzte Nacht fast schiefgegangen ist. Er behält die Umgebung im Auge, und sollte ihm eine größere Personengruppe auffallen, die sich forschend im Spielsalon umsieht oder ihn gar dauerhaft beobachtet, wird er Verdacht schöpfen und versuchen, sich abzusetzen.

Verschuldet

Erkundigen sich die Helden bei Stordian nach Thuans Schulden, erfahren sie, dass diese seit heute Morgen beglichen sind. Ein Bote brachte ihm einen auf ihn ausgestellten Wechsel der Nordlandbank im Wert von 108 Dukaten und 3 Silbertalern mit dem Verwendungszweck, Thuans Schulden zu tilgen. Stordian geht davon aus, dass Thuans Vater die Schulden am Ende doch bezahlt hat („Papi zahlt eben immer“), und freut sich über den Zuegewinn, denn Thuans Schulden betragen „nur“ 89 Dukaten. Den Helden mag auffallen, dass die Summe in etwa dem Inhalt der Tageskasse entspricht. Es könnte für sie also so aussehen, als habe Thuan seinen Vater umgebracht und mit dem Geld Stordian bezahlt. Der Verdacht kann sich erhärten, wenn sie in Thuans Wohnung auf die leere Schatulle gestoßen sind.

Merkwürdig aber ist, dass der gesamte Betrag dafür angewendet wurde, obwohl Thuan knapp 20 Dukaten hätte behalten können. Natürlich steckt Odina dahinter, die den Verdacht hierdurch auf Thuan lenken will, über die exakte Höhe der Schulden aber nicht informiert war.

Wenn die Helden der Herkunft des Wechselscheins auf den Grund gehen wollen, sollten sie der Nordlandbank einen Besuch abstatten (siehe Seite 57).



Hier kommt es auf das Geschick der Helden an: Bleiben sie unauffällig, indem sie sich aufteilen und ein auffälliges Herumfragen vermeiden, ist Thuans Probe sogar um -4 erschwert. Möglicherweise nutzen manche Helden sogar das Halbdunkel des Spielsalons, um sich zu *Verbergen*. Andererseits ist es für Thuan leichter, sich gegen einen einzelnen Helden zu wehren und ihm zu entkommen.

Ohne das Hauspersonal in ihr Vorhaben eingeweiht und mittels eines guten Vorwands auch von dessen Richtigkeit überzeugt zu haben, sollten die Helden einen Zugriff im Haus besser vermeiden. Thuan ist ein Stammgast und als Betreiber fühlt man sich für seine Gäste verantwortlich. Die Helden werden es sonst recht schnell mit den Aufpassern des Hauses zu tun bekommen (Werte wie Brekker-Banden-Mitglieder auf Seite 35).

Du kannst diese Szene rollenspielerisch lösen, du kannst deine Spieler aber auch eine Gruppensammelprobe *Sinnesschärfe (Suchen)* -2 würfeln lassen. Bei QS 6 haben sie Thuan entdeckt und müssen sich nur noch einen Weg zu ihm bahnen (hier können deine Spieler *Sinnesschärfe* auch durch *Verbergen* ersetzen). Pro Würfelversuch deiner Helden steht Thuan eine *Sinnesschärfeprobe* -2 (FW 8, 13/13/13) zu. Gelingt sie, hat Thuan die Helden entdeckt und ergreift die Flucht.

Auf der Flucht

Haben die Helden Thuan endlich aufgespürt, kommt es aller Wahrscheinlichkeit nach zu einer Verfolgungsjagd. Der Taugenichts hält die Helden für Agenten Svealinja Watergaards und fürchtet, für den Einbruch in der letzten Nacht zur Rechenschaft gezogen zu werden. Während der Flucht wird Thuan nicht nur zu Fuß fliehen, dennda ihn beim Einbruch ein Wachhund ins Bein gebissen hat, ist seine GS reduziert (GS 7). Um diesen Nachteil

Die Verfolgungsjagd in Regeln

Grundsätzlich funktioniert diese Verfolgungsjagd wie im Regelwerk auf Seite 349 beschrieben. Der Unterschied besteht lediglich darin, dass während der Verfolgung nicht nur das Talent Körperbeherrschung (Laufen) zur Anwendung kommt, sondern stets das zur Fortbewegung passende wie Klettern, Schwimmen oder Boote & Schiffe. Die Probe auf dieses Talent ersetzt die Körperbeherrschungsprobe.

Zudem findet die Verfolgung natürlich nicht im leeren Raum statt, sondern in einer belebten Stadt. Das heißt, die Helden werden sich immer wieder mit Hindernissen konfrontiert sehen, die es zu überwinden oder zu umgehen gilt. Das kostet Zeit und schränkt ihre Bewegung ein. Ihre Probe wird um einen Modifikator entsprechend erschwert.

Statt der üblichen 5 KR dauert die Verfolgungsjagd länger, und zwar erfolgt spätestens nach 5 KR ein Wechsel der Fortbewegungsart, wodurch ein neues Szenario entsteht. Die Verfolgungsjagd endet, wenn die Helden Thuan geschnappt haben, Thuan mehr als 25 Schritt zwischen sich und die Helden gebracht hat oder es ihm tatsächlich gelingt, selbst die letzte Etappe der Jagd erfolgreich zu überstehen.



auszugleichen, wird er versuchen, offenes Gelände zu meiden und stattdessen eine Route zu wählen, auf der seine verringerte GS nicht zu sehr ins Gewicht fällt.

Option A: Thuan flieht aus seiner Wohnung

Flucht aus der Wohnung

Ab durchs Fenster (1 KR)

Schrecken die Helden Thuan in seiner Wohnung auf, zögert der Taugenichts nicht lange und stürzt sich mit einem beherzten Sprung durch das mit einem Fensterladen verschlossene Fenster, um sich anschließend an einer Wäscheleine über den Kanal zu hangeln.



Thuan de Vries

MU 13 KL 13 IN 13 CH 13

FF 12 GE 13 KO 12 KK 13

LeP 30 SK 2 ASP – ZK 1

KaP – AW 7 GS 8 INI 13+1W6

Schip 3

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Finte I, Wachsamkeit

Sprachen: Garethi III, Thorwalsch I

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Gutaussehend 1

Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Verwöhnt),

Schlechte Eigenschaften (Neugier, Spielsucht)

Kampftechniken: Raufen 12

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 13 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Talente:

Körper: Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Verbergen 10, Zechen 9

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 5, Betören 7, Etikette 6, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 4, Überreden 7, Verkleiden 6, Willenskraft 6

Natur: Orientierung 7

Wissen: Götter & Kulte 4

Handwerk: Boote & Schiffe 7, Fahrzeuge 7, Handel 6

Ausrüstung: Dolch

Kampfverhalten: versucht Kämpfe zu vermeiden; ist er gezwungen zu kämpfen, nutzt er seine Fäuste und Finten; den Dolch nutzt er nur in äußerster Not

Flucht: bei Schmerz I

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



- Der Abstand zwischen Thuan und den Helden beträgt zu Beginn 10 Schritt. Alle würfeln auf *Körperbeherrschung (Laufen)*, wobei die Helden jedoch nur 75 % ihrer GS zu den FP addieren dürfen. Die Unordnung erschwert ihr Vorankommen.
- Thuan muss eine Probe auf *Kraftakt +2* bestehen, um den Fensterladen aufzudrücken. Andernfalls verliert er eine KR und wird von den Helden wahrscheinlich schon geschnappt.

Über den Waat (3 KR)

Thuan hangelt an einer Wäscheleine über den Waat.

- Klettern +2* oder *Akrobatik (Balance) -2*; GS/2
- Die Helden können Thuan nur nacheinander folgen. Für große Absprachen, wer zuerst geht, bleibt keine Zeit. Sind sich die Spieler nicht sofort einig, entscheidet die INI. Andernfalls gewinnt Thuan eine KR. Alle anderen Helden folgen Thuan in jeweils 1 KR Abstand oder müssen Alternativen wählen. Möglich ist Schwimmen oder Laufen. Letzteres erfordert 5 Proben auf *Körperbeherrschung (Laufen)*. Jede misslungene Probe muss wiederholt werden und kostet 1 KR extra. Am Ende steht der Held auf der gegenüberliegenden Seite des Waats vor dem Haus, auf das Thuan nun klettert.
- Misslingt eine Probe, fällt der Held nicht ins Wasser. Er bewegt sich lediglich mit GS/4 fort. Nur ein Patzer sorgt dafür, dass der Held ins Wasser stürzt.

Über die Dächer (5+1 KR)

Thuan flieht nach oben aufs Dach, um anschließend seine Flucht über die Dächer fortzusetzen.

- Um aufs Dach zu gelangen, ist eine Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* nötig, während der keine Strecke zurückgelegt wird. Misslingt die Probe, muss sie in der nächsten KR wiederholt werden.
- Helden, die geschwommen oder gerannt sind, benötigen zwei Proben, um aufs Dach zu gelangen.
- Auf dem Dach folgen 5 KR, während der Thuan und die Helden abwechselnd über steile Dächer rennen und über Häuserschluchten springen müssen. Abwechselnd muss auf *Körperbeherrschung (Balance) +3*, GS/2 und auf *Körperbeherrschung (Springen) +2*, volle GS, gewürfelt werden.
- Ein Misslingen führt zum Sturz, der Held bekommt keine Boni auf seine GS und muss in der nächsten KR aussetzen, um wieder auf die Beine zu kommen.
- Ein Patzer führt zum Absturz aus etwa 10 Schritt Höhe (siehe **Regelwerk** Seite 340). Durch Aufwendung eines Schip stürzt der Held bloß in einen Waat und erleidet nur ¼ der SP. Er verliert 3 KR, weil er zunächst an Land schwimmen muss.

Über die Straßen (5+1 KR)

Mit einer fließenden Bewegung lässt Thuan sich an einer Regenrinne herunter auf die Straße (*Körperbeherrschung (Akrobatik) -2*, keine Fortbewegung, misslungene Probe bedeutet Verlust einer KR, Patzer bedeutet Sturz). Anschließend rennt er die Straße hinunter (5 KR)

- Wer ihm folgen will, kann dies auf die gleiche Weise tun, oder mittels *Klettern (Fassadenklettern)*, keine

Fortbewegung, 2 KR, misslungene Probe bedeutet Verlust einer KR, Patzer bedeutet Sturz.

- Probe am Boden nach den Regeln aus dem **Regelwerk** (*Körperbeherrschung (Laufen)* zzgl. GS).
- Thuan stößt Passanten um (Helden -2 GS).
- Thuan zerrt mit *Kraftakt* Passanten in den Weg (Verlust 1 KR; Helden: *Kraftakt (Drücken & Verbiegen, Ziehen & Zerren)*, 1 KR).
- Thuan tritt die Beine eines Marktstandes um (-2 GS), Fische aus der Auslage bedecken plötzlich den Boden und machen ihn zu einer glatten Rutschbahn (Helden: *Körperbeherrschung (Springen)*, nur halbe Strecke. Falls misslungen: Stolpern, *Körperbeherrschung (Balance)*, um nicht zu stürzen, 1 KR Verlust. Falls misslungen: Sturz, -2 KR).

Aufs Boot (1+5 KR)

Thuan versucht schließlich, in die Lagune zu entkommen. Er stößt einen Gondelfahrer ins Wasser (1 KR, *Kraftakt*) und rudert hinaus in die Lagune (*Boote & Schiffe +1*). Die GS des Boots beträgt 10.

- Die Helden müssen erst ein anderes Boot losmachen (*Fesseln (Knotenkunde) -1*; 1 KR pro Versuch).
- Danach können sie ihm folgen: *Boote & Schiffe (Verfolgungsjagen) +1*.
- Holen die Helden Thuan in 5 KR nicht ein, ist er außer Reichweite.

Option B: Thuan flieht aus dem Spielhaus

Flucht aus dem Spielhaus

Hat Thuan die Helden bemerkt, beträgt sein Abstand zu ihnen zu Beginn 10 Schritt zzgl. der QS, die die Helden zum Bestehen der Sammelprobe noch gebraucht hätten.

- Er stößt den Spieltisch um (*Kraftakt -2*), wodurch die Spielmarken durch die Gegend fliegen. Spieler stürzen gierig umher. Die GS der Helden ist für die folgenden 3 Proben *Körperbeherrschung (Laufen)* halbiert.
- Insgesamt müssen 5 Proben abgelegt werden.

Bemerkt er sie erst, wenn einer der Helden bereits neben ihm steht, stößt er den am nächsten stehenden Helden unter Einsatz von Schicksalspunkten auf den Boltantisch (1 Schip, um als erster an der Reihe zu sein, ein weiterer für die Vergleichsprobe *Kraftakt*). Die Spielmarken fliegen umher, gierige Spieler stürzen sich auf sie und begraben den betroffenen Helden unter sich (*Kraftakt (Stemmen & Heben) -1* oder *Körperbeherrschung (Entwinden) -1*, 1 Probe/KR). Der Abstand der übrigen Helden zu Thuan beträgt 1W6+2 Schritt. Sie müssen eine Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* bestehen, um die Spieler zu überwinden. Dabei verlieren sie 2 GS. Ein Misslingen kostet sie 1 KR.

- Insgesamt dauert auch diese Etappe 5 KR. Thuan darf also mit 5 Proben *Körperbeherrschung* Distanz zwischen sich und den Helden schaffen.

Aufs Boot (1+5 KR)

Thuan klagt ein Boot vom Anleger des Spielsalons. Hierzu muss ihm eine Probe *Fesseln* gelingen. Die Probe kostet ihn 1 KR. Anschließend kann er über 5 KR versuchen,

den Helden zu entkommen (*Boote & Schiffe* +2). Die Grund-GS des Boots beträgt 10, in den stillen Waaten beträgt die GS sogar 15.

- Helden können ihm mittels Boot folgen (auch erst *Fesseln (Knotenkunde)*, 1 KR pro Probe), anschließend *Boote & Schiffe (Verfolgungsjagden)* +2.
- Es ist auch möglich, Thuan an Land zu folgen (*Körperbeherrschung (Laufen)*). Die Helden müssen Thuan hierbei überholen, um dann von einer Brücke aufs Boot zu springen (freie Aktion, *Körperbeherrschung (Springen)* -1, bei Misslingen: Sturz ins Wasser) oder sich von einer Brücke herabzulassen und ihn vom Boot nach oben zu ziehen. (Hierzu muss der Vorsprung so groß sein, dass man 1 KR für *Körperbeherrschung (Akrobatik)* aufbringen kann. Anschließend muss Thuan mittels Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* hinaufgezogen werden. Bei Misslingen stürzt Thuan ins Wasser und die Verfolgung wird schwimmend fortgesetzt.)
- Die Helden können Thuan auch schwimmend folgen. Hierzu ist pro KR eine Probe auf *Schwimmen (Verfolgungsjagden)* nötig. Im stillen Wasser der Waate bewegt sich der Held mit 1,5-facher GS.

Aufs Dach

Reicht die Bootsfahrt nicht, um zu entkommen, klettert Thuan an einer Häuserfassade hoch. Hierzu sind 2 gelungene Proben auf *Klettern (Fassadenklettern)* 1 KR/Probe nötig.

- Schon nach einer Probe ist er außer Reichweite für Verfolger zu Wasser. Auch die müssen ihm aufs Dach folgen.
- Helden, die ihm an Land gefolgt sind, können ihn hier einholen. Nach einer gelungenen Probe befindet sich Thuan auf ihrer Höhe. Sie brauchen nur eine gelungene Probe *Klettern (Fassadenklettern)*, um ihm aufs Dach zu folgen. Sie können ihm auf diese Weise aber auch den Weg abschneiden. Dann müssen sie aber eine Vergleichsprobe *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* gegen *Körperbeherrschung (Entwinden)* bestehen, die beide 1 KR kostet.
- Entkommt Thuan aufs Dach, geht es weiter wie unter **Option A**.

Hab ich dich, du Schuft!

• Zur Erinnerung: Das Glas Wilder Novadi in der Schreibstube des Vaters, das verschlossene Kontor, das Kontorsschlüssel, das Logbuch und die Geldkassette, die man bei ihm gefunden hat, die Spielschulden, die plötzlich beglichen sind – genau in der Höhe der gestohlenen Summe –, die Flucht vor den Helden, der Streit mit dem Vater.

Nachdem die Helden Thuan in die Finger gekriegt haben, werden sie ihn wahrscheinlich einem Verhör unterziehen und ihn mit ihren Erkenntnissen konfrontieren. • ○ • • • •
Zu seinem Alibi und seiner Einstellung gegenüber den Helden siehe Seite 37. Wenn die Helden Svealinja Watergaard aufgesucht haben, sollte ihnen spätestens irgendwann im

Thuan ist entkommen

Das Ziel dieser Szene ist es, den Spielern eine spannende und abwechslungsreiche Verfolgungsjagd zu bieten, die sie möglicherweise einige Schicksalspunkte kostet, an deren Ende sie Thuan aber erwischen. Dennoch kann es geschehen, dass Thuan den Helden durch Würfelpech oder mangelnde FW in den geforderten Talenten entkommt. Damit ist Thuan jedoch nicht aus der Welt. Da er nur bei sich hat, was er am Leib trägt, wird er früher oder später genötigt sein, in seine Wohnung zurückzukehren und notdürftig ein paar Dinge zusammenzupacken: Gelegenheit für die Helden, sich auf die Lauer zu legen. Alternativ können sich die Spieler auch erneut in der Stadt herumfragen oder sogar die Garde mobilisieren, ihnen zu helfen und beispielsweise dafür zu sorgen, dass Thuan die Stadt nicht mehr verlassen kann. Hierzu müssen sie Adaon und Gilmon von Thuans Schuld überzeugen. Du solltest es deinen Spielern nicht zu schwermachen. Mit einiger Anstrengung sollten sie Thuan erwischen, notfalls nach einer weiteren Verfolgungsjagd.



Verhör die Ähnlichkeit zwischen dem beschriebenen Einbrecher und Thuan auffallen. Das könnte ihn entlasten, denn zeitgleich kann Thuan kaum bei der Kaufherin und im Kontor des Vaters gewesen sein.

Thuan wird natürlich auf seiner Version der Geschichte beharren (siehe sein Alibi) und jeden Vorwurf abstreiten. Du kannst diese Szene mit deinen Spielern ausspielen oder sie über Vergleichsproben lösen. Je nachdem, ob Thuan die Wahrheit sagt oder lügt, würfelst du für ihn *Bekehren & Überzeugen* oder *Überreden (Manipulieren oder Herausreden)*, was die Helden mittels *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen)* aufdecken können. Zugleich können die Helden mittels *Bekehren & Überzeugen, Betören, Einschüchtern (Drohung, Folter oder Verhör)* oder *Überreden* Thuan dazu bewegen, zu gestehen bzw. die Wahrheit zu sagen (was nicht dasselbe ist). Thuan reagiert für einen kurzen Augenblick überrascht, wenn die Helden ihn mit den Fundstücken aus seiner Wohnung in Verdacht bringen (*Menschenkenntnis*). Er versucht jedoch, sich davon nicht beirren zu lassen. Er hält die Vorwürfe zunächst für einen Bluff und bezichtigt die Helden der Lüge. Beharren die Helden auf den Fundstücken, behauptet Thuan, jemand habe sie ihm untergeschoben.

Noch überraschter wirkt er, wenn die Helden ihm vom Tod seines Vaters erzählen. Thuan muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung* bestehen, um nicht völlig aus der Fassung zu geraten. Wenn er sie besteht, können Helden mittels *Menschenkenntnis* +1 dennoch seine Überraschung bemerken. Bislang hat er davon nichts gewusst.

Es ist zwar unerheblich für den Fortgang der Handlung, ob die Helden Thuan Glauben schenken oder nicht, aber wenn deine Spielrunde diesen Spielstil mitträgt, kannst du die Regeln zum sozialen Konflikt an dieser Stelle auch gegen die Helden einsetzen, um sie von Thuans Unschuld zu überzeugen.

Der Junge sagt die Wahrheit

Glauben ihm die Helden, stehen sie nun vor einem Problem. Ihr ganzes Wirken konzentrierte sich bislang auf Thuan de Vries. Wenn sie nun davon überzeugt sind, dass er unschuldig ist, müssen sie ihren Fall noch einmal von vorn aufziehen. Ganz offensichtlich hat ein anderer seine Hand im Spiel, denn nur so lässt sich erklären, dass Indizien vom Tatort den Weg in Thuans Wohnung gefunden haben. Und wer hat bloß Thuans Schulden aus der Tageskasse des Kontors bezahlt? Es scheint so, als wolle ihm jemand etwas anhängen.

Lass die Helden ruhig noch einmal zu *Stordian Goudtand* (Seite 40) oder Thuans Nachbarn (Seite 38) zurückkehren. Doch ehe sie von dort eine Suche beginnen, die sich später als ergebnislos herausstellt, solltest du rasch mit **Der Tote aus dem Waat** ab Seite 49 weitermachen, der die Helden auf eine neue Spur bringt. Möglicherweise erinnern sie sich aber auch an ihr Versprechen, Odina über die Entwicklungen auf dem Laufenden zu halten (siehe **Dem Täter auf der Spur** ab Seite 46).

Thuan ist dankbar, dass die Helden ihm glauben, und wird sie fortan so gut es geht unterstützen. In Grangor kennt Thuan sich aus und die städtische Unterwelt ist ihm nicht unbekannt. Wann immer die Helden in der Stadt herumfragen müssen, erhalten sie einen Bonus von 2.

Das kannst du dem Richter erklären!

Glauben die Helden Thuan nicht, verrät eine Probe auf *Rechtswissenschaft (Horasreich)* +4, dass Thuan als Mordverdächtiger der Garde zu übergeben ist.

In der Gardekaserne (26), einem düsteren Bau mit Spitzbogenfenstern im garetischen Stil, begegnen sie *Adaon Makkelijk* und *Gilmon de Trach* (siehe Seite 23), die die Füße auf den Schreibtisch gelegt haben und sich bei Teigkrugeln und gesüßtem Tee zotige Geschichten erzählen.

Die beiden Gardisten halten Sumudans Tod noch immer für einen glasklaren Selbstmord und empfinden die Hartnäckigkeit der Helden eher als lästig. Thuan ist ihnen hinlänglich bekannt. Den hätten sie schon längst gerne für die eine oder andere Sache verknackt, aber einen Mord, noch dazu am eigenen Vater, trauen sie dem Gauner nun wirklich nicht zu. Umso mehr amüsieren sie sich über die naseweisen Helden, die ihnen ganz offensichtlich den am nächsten liegenden Täter präsentieren wollen. Doch der Spaß schlägt schnell in Verärgerung um, wenn die Helden auch nach einer ernststen Ermahnung noch immer bei ihrer Version der Geschichte bleiben. Hier ist Überzeugungsarbeit gefragt:

Am besten spielst du diese Szene aus, indem du mit deinen Spielern Argumente austauschst. Lass deine Spieler erklären, warum Thuan den Mord an seinem Vater begangen haben soll, was sein Motiv ist und welche Beweise gegen ihn sprechen. Frage nach, wenn etwas unklar bleibt. Auf diese Weise kannst du überprüfen, was bei deinen Spielern hängengeblieben ist, und du kannst sie ins Grübeln bringen über Ungereimtheiten, wie etwa die Frage, wer denn nun Thuans Schulden bezahlt hat, wenn er selbst es – nach eigener Aussage – nicht war.

Der Ausgang dieser Szene ist vollkommen offen. Insofern kannst du auch eine Probe entscheiden lassen, wie sie ausgeht. Mit ihr kannst du das Ausspielen einer Diskussion ersetzen, oder aber auch eine Diskussion, bei der weder die Helden die Gardisten noch umgekehrt überzeugen konnten, friedlich beenden.

Lass deine Spieler eine Gruppensammelprobe auf *Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung)* -4, 2 Minuten, 3 Helden, beliebig viele Wiederholungen, ablegen und wüf-le parallel dazu eine Gruppensammelprobe *Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen)*, 2 Minuten, beliebig viele Wiederholungen, für Adaon und Gilmon. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst 10 QS erzielt.

Die Erschwernis der Helden resultiert sowohl aus der Einstellung der Gardisten, die derzeit 3 beträgt, als auch aus der Qualität der Argumente. Um die Einstellung zu ändern, kann jeder an der Probe beteiligte Held einmal während der Gesamtlaufzeit aussetzen, um stattdessen zu versuchen, die Einstellung der Gardisten zu den Helden zu verbessern. Dazu muss ihm eine Probe auf *Betören (Anbändeln)* -2 oder *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* -2 gelingen. Da die Gardisten abgelenkt sind, gibt es keine Gegenprobe. Die Einstellung steigt jedoch nur um 1 und es können nicht mehr als 2 Punkte Malus auf diese Weise abgebaut werden.

Für jedes Argument, das Thuans Schuld unterstreicht, solltest du deinen Helden die Probe um 1 erleichtern. Je mehr sie gegen ihn vorbringen, umso leichter sollte es ihnen fallen, die Gardisten zu überzeugen.

Die Helden haben Erfolg: Thuan wird im *Stadtgefängnis* (27) eingesperrt und man klopft den Helden voller Hochachtung auf die Schulter. Der anfängliche Hochmut der Gardisten weicht echter Bewunderung. Man ist froh, den Fall so schnell aufgeklärt zu haben und weil die Beweislage so eindeutig ist, wird bereits in wenigen Tagen ein Urteil gefällt werden. • ○ Und das kann nur ein Ertränken im Schinderwaat bedeuten.

Die Helden scheitern: Adaon und Gilmon sind nicht zu überzeugen. Sie ordnen an, Thuan wieder auf freien Fuß zu setzen und empfehlen den Helden, sich künftig aus den Angelegenheiten der Garde herauszuhalten. Von Detektivarbeit verstehen sie offensichtlich nichts.

Thuan setzt sich ab und nutzt fortan seine Kontakte, um den Helden ihre Aufgabe zu erschweren. Die Einstellung vieler Gauner verschlechtert sich gegenüber den Helden um 1 und auch Herumfragenproben sind um 1 erschwert.

• Auf diese Weise kannst du bald Druck auf die Helden ausüben und die Spannung erhöhen. Denn kaum, dass die Helden die Garnison verlassen haben, wird ihnen dämmern, dass sie womöglich den Falschen haben. Aber das wird die Garde ihnen nicht glauben, schließlich wurden sie gerade vom Gegenteil überzeugt. Wenn die Helden ihren Fehler wiedergutmachen wollen, müssen sie Thuans Unschuld beweisen, und das schnell. Denn die Uhr tickt. Pass den Zeitpunkt der Hinrichtung an den Fortschritt der Helden an und leg ihn so, dass sie die Hinrichtung am Ende gerade noch so verhindern können.

Dem Täter auf der Spur

Egal, ob die Helden längst ahnen, dass sie die ganze Zeit dem Falschen auf der Spur waren, oder ob sie zufrieden glauben, der Gerechtigkeit zum Sieg verholfen zu haben: Ihre nächsten Schritte dürften sie zu Odina Hortemann führen, Sumudans alter Freundin, die sie zu Beginn gebeten hat, ihr und den anderen Anteilseignern am Folgetag Bericht zu erstatten (siehe Seite 27). Du solltest deine Spieler ggf. an diese Zusage erinnern.

Falls sie aus irgendwelchen Gründen nicht dorthin gehen wollen, sollte sie **Der Tote aus dem Waat** (Seite 49) auf eine neue Spur bringen und das Abenteuer fortsetzen, ehe sich deine Spieler mit unergiebigem Nachforschungen langweilen.

Die Anteilseigner

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eingebettet in eine ganze Reihe nobler Bürgerhäuser liegt unscheinbar das ›Haus des Handelsreisenden‹, wie der Phextempel hier genannt wird – ein hoher Sandsteinbau mit Spitzdach und säulenverzierter Front, zu dem neun Stufen hinaufführen.

Kaum dass ihr das Gebäude betreten habt, empfangen euch aufgeregtes Rufen und ein wildes Durcheinander verschiedener Stimmen, unter die sich das hektische Klingeln einer Glocke mischt. Rund um ein umzäuntes Plateau haben sich mehrere Dutzend Männer und Frauen versammelt, fuchteln wild mit Papieren herum und schreien den in graue Gewänder gehüllten Geweihten auf dem Plateau scheinbar willkürlich Zahlen entgegen. Wie Felsen in der Brandung lauschen die Geweihten den Zahlen und deuten abwechselnd in die Menge, um sich weitere Gebote anzuhören. Dann läuten sie eine große Handglocke und die Papiere wechseln im Tausch gegen andere Papiere oder prall gefüllte Beutel die Besitzer. Im Hintergrund erklimmt ein Novize eine hohe Leiter an einer riesigen Tafel, auf der er mit Kreide eine große Tabelle um eine weitere Zahl ergänzt.

Es ist so laut, dass ihr kaum euer eigenes Wort versteht.



Die Helden haben das Herzstück des Phextempels betreten, die große Börsenhalle, in der täglich von Phexstunde bis Phexstunde (von 9.00 Uhr morgens bis 9.00 Uhr abends) die Besitzpapiere der zahlreichen Gesellschaften und Reedereien gehandelt werden. Gelassen nehmen die Phexgeweihten auf dem Plateau die Gebote der Kaufleute entgegen und versteigern die angebotenen Papiere an den Meistbietenden. Findet sich niemand, der ein neues Gebot abgeben möchte, wird nach kurzer Zeit die Glocke geläutet und der Handel damit besiegelt. Anschließend wird der Kaufpreis von einem Novizen in die große Tabelle eingetragen und der neue „Aktienkurs“ festgelegt. Mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* können die Helden Arn Knochenbrecker entdecken, der etwas abseits der Handelnden in der Nähe eines Durchgangs steht und auf etwas oder jemanden zu warten scheint.

Probe auf Rechnen oder Handel

QS 1 – Hier werden viele Besitzpapiere gehandelt. Die Tafel weist den Kurs der letzten sieben Tage aus. Viele Papiere sind sehr konstant im Preis, manche unterliegen aber auch hohen Schwankungen.

QS 2 – Auch der Name de Vries wird an der Tafel geführt. Die Actie ist konstant im Kurs gestiegen, aber mit der Todesnachricht plötzlich eingebrochen. Seitdem schlägt der Kurs unberechenbare Kapriolen.

QS 3+ – Die Kursschwankungen stehen offensichtlich in direktem Zusammenhang mit der Vertrauenswürdigkeit der Actie. Je risikobehafteter ein Besitzpapier ist, desto mehr Schwankungen unterliegt es, desto mehr kann man aber auch daran verdienen. Anteilscheine am



Der Große Schwindel

Der Albino, **♣ Tristoban Goldschläger**, der Rotbärtige, **♣ Alborn Patara**, und die kahlköpfige Frau, **♣ Remira ter Haien**, sind allesamt Agenten Odinas, die versucht, Odinas Anteilsscheine Stück für Stück loszuschlagen. Während der Albino als ihr Verkäufer dient, sollen die anderen beiden einen Kursverfall verhindern. Sie geben Gebote ab, die leicht über dem Startpreis liegen und kaufen die Scheine notfalls an. Am Folgetag bringt Tristoban die Scheine zum Nennwert wieder auf den Markt – ein geringer Verlust, den Odina billigend in Kauf nimmt. Dieser Ablauf lässt sich jeden Tag hier beobachten.

Die Helden sollen das Geschehen in dieser Szene bemerken, wirklich merkwürdig vorkommen muss es ihnen jedoch nicht. Dennoch kann die bloße Beobachtung dazu führen, dass die Spieler ein Geheimnis vermuten und beschließen, die drei zu beschatten. Darauf sind diese natürlich vorbereitet. Zur Tarnung wohnen sie in unterschiedlichen Herbergen, Tristoban im Gasthaus **Vinsalter Hof (A10)** (Q6/P6/S40), Alborn im Hotel **Blauer Phecadi (A02)** (Q5/P5/S35) und Remira im Hotel **Im Winkel (A11)** (Q4/P5/S18).



Grangorer Kaufmannshaus Cunda sind beispielsweise stabiler als Beteiligungen an Fernhandelsunternehmungen, auch wenn eine Gesellschaft wie die HPNC durch ihre Größe eine gewisse Ausfallgarantie verspricht.

Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen)

QS 1 – Abseits der Handelnden an einem Durchgang steht Arn Knochenbrecker, Odinas muskulöser Bewacher, der mit unbewegter Miene das Handelstreiben beobachtet und auf etwas oder jemanden zu warten scheint.

QS 2 – Vorne auf dem Plateau fällt der Name de Vries. Ein Mann in wohlhabender Kleidung, mit auffällig weißem Haar und hellen Augen, offenbar ein Albino, bietet gerade einen ganzen Stapel Besitzscheine im Wert von 100 Dukaten zum Verkauf. Zunächst will niemand kaufen, zu risikoreich, rumort es. Schließlich findet sich jemand, der sie für 15 Dukaten nehmen würde. Fast sieht es so aus, als würden die Scheine für dieses Geld verkauft werden, da meldet sich ein rotbärtiger Mann, der 110 Dukaten bezahlen will. „Die Flotte wird doch bald hier sein, dann sind die Scheine das fünffache Wert.“ Eine glatzköpfige Frau steigt mit ins Bieten ein und plötzlich schnellt der Kurs der Scheine in die Höhe, bis sie für 188 Dukaten verkauft werden.

QS 3+ – Weder der Rotbärtige noch die glatzköpfige Frau erhalten am Ende den Zuschlag. Beide haben sich recht schnell wieder aus dem Wettstreit zurückgezogen.

Krisensitzung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einem luxuriös ausgestatteten Nebensaal haben sich Odina Hortemann und die übrigen Anteilseigner eingefunden, um über die aktuelle Situation zu beraten. Knapp zwei Dutzend Kaufleute und Patrizier, aber auch einfache Handwerker, die ihr

Wer ihnen folgen will, muss sich zunächst gut *Verbergen (Sich Verstecken)*, den Verfolgten steht eine Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* (FW 6, 11/13/13) zu. Anschließend folgt eine „Verfolgungsjagd“, die regeltechnisch wie im **Regelwerk** auf Seite 349 beschrieben funktioniert, mit dem Unterschied, dass *Körperbeherrschung (Laufen)* durch *Gassenwissen (Beschatten)* ersetzt wird. Der Abstand zu Beginn der Verfolgungsjagd beträgt 10 Schritt und er darf über 5 Runden hinweg nicht größer als 17 werden, sonst hat der Held den Verfolgten verloren. Die Verfolgten würfeln auf (11/13/10, FW 6). Die Probe ist aufgrund ihrer Ortskenntnis um +1 erleichtert. Hat der Verfolgte den Helden zudem bemerkt, drückt er sich vermehrt in dunkle Gassen und sucht Menschenmengen, um den Helden abzuhängen. Die Probe des Spielers wird dauerhaft um -1 erschwert.

Ein Spieler, der bereit ist, etwa 6 Stunden in eine Beschattung zu investieren, kann beobachten, wie sich Tristoban mit den anderen beiden trifft, um von diesen die angekauften Scheine zurückzuerhalten. Die drei haben eine *Willenskraft* von 7 (12/13/10), SK 2. Erzielen die Helden bei Proben auf relevante Gesellschaftstalente eine Netto-QS von mindestens 2, verraten die drei ihre Auftraggeberin und deren Motiv.

Erspartes in eine Beteiligung an Sumudan de Vries' Unternehmung gesteckt haben, sitzen mit rauchenden Köpfen um einen großen Tisch versammelt und lauschen gespannt Odinas Worten, die beschwichtigend auf sie einzuwirken versucht:

»Bitte, Herrschaften! Angesichts der Lage kann ich jeden verstehen, der darüber nachdenkt, seine Besitzpapiere möglichst schnell loszuschlagen. Aber ich kann nur betonen, wie verheerend das für jeden von uns ausgehen würde. Ein Panikverkauf würde den Kurs ruinieren und nicht nur den Verkäufer, sondern uns alle um unser Geld bringen. Jetzt gilt es, Ruhe zu bewahren. Der Herr Boron hat Sumudan zu sich befohlen, aber sein Erbe ist auf dem Weg zu uns. Bald wird es Grangor erreicht haben und diejenigen reich belohnen, die sich auch jetzt nicht von ihren Gefühlen, sondern von ihrem Verstand leiten lassen.«

Es rumort im Saal. Nicht jeder scheint sich von der Patrizierin überzeugen zu lassen. Manch einer fürchtet, alles zu verlieren, wenn er noch länger seine Anteile hält.



Argumente für den Verkauf:

- »Woher wissen wir, dass Sumudans Tod nicht im Zusammenhang mit dieser Fahrt steht?«
- »Hat jemand mal was von dieser Flotte gehört? Vielleicht kommt sie gar nicht mehr?«
- »Es ist Efferd. Die Winterstürme brechen bald herein. Ich warte vielleicht noch diese Woche, aber danach gebe ich die Hoffnung auf, dass die Schiffe Grangor noch unversehrt erreichen.«

Aus Odinas Sicht betreten die Helden den Saal gerade zur rechten Zeit. Sie unterbricht die Bedenkenträger und stellt den Versammelten die Helden vor, die sie nach eigenem Bekunden damit beauftragt hat, die Todesumstände des Kaufherrn aufzuklären. Nun ruhen alle Augenpaare auf den Helden, die auf einmal vor allen Versammelten den Stand ihrer Ermittlungen referieren sollen.



Beispielhafte Anleger

♣ **Murak Kaarstett** (62, graues Haar, dicker Bauch, teure Samtkleidung, schwerer Atem, schweißnasse Stirn, Kaufmann; nervös, aber zögerlich; fürchtet den Geldverlust und redet sich und anderen Gründe ein, die Actien sofort abzustoßen. Traut sich aber nicht, voranzugehen, weil er nicht als einziger einen Verlust erleiden will; Willenskraft 5 (11/13/14), SK 2)

♣ **Othonia ter Brook** (37, schwarzes, langes Haar, kühler Blick; Patriziertochter aus reicher Reederfamilie; ihrer Familie gehören die Schiffe, mit denen de Vries segelt. Sie fürchtet deren Verlust. Beharrt darauf, dass Sumudans Tod unmöglich im Zusammenhang mit der Uthuriaflotte stehen kann. Die Flotte kehrt bald zurück – sie muss einfach; Willenskraft 8 (14/13/13), SK 2)

♣ **Rahyanis Laevigata** (44, blondes Haar, Körpersprache signalisiert Entschlossenheit; Magierin, die mit den Actien einen schmerzlichen Teil ihres Vermögens verliert. Ist trotzdem für den Verkauf. Fatalistische Einstellung: „Wenn du auf einem leckgeschlagenen Schiff segelst, geh von Bord!“; Willenskraft 10 (14/14/14), SK 2)

♣ **Vero Feinschmitt** (52, schwarzgraues kurzes Haar, Schnauzer, Lederschürze, blasses Gesicht, Schweißperlen auf der Stirn; Schreinermeister; hat für den Traum vom großen Geld eine Hypothek auf seine Werkstatt aufgenommen und ist bankrott, wenn die Scheine ihren Wert verlieren; emotionsgetrieben, schwankt zwischen den Extremen; Willenskraft 4 (11/12/12), SK 1)

Der Tote aus dem Waat

Ort: Süd-Grangor, Suderstadt oder Neuhaben

Diese Szene markiert den entscheidenden Wendepunkt des Abenteuers. Unabhängig davon, ob die Helden Thuan bislang für schuldig hielten oder

Oдина hofft, dass die Helden den von ihr gelegten Spuren gefolgt und nun gekommen sind, um die Lösung des Mordfalls de Vries zu verkünden. Wenn sich hinter dem Tod des Kaufmanns lediglich ein tragisches Familienschicksal verbirgt, sollte das die Anteilseigner beruhigen und dazu veranlassen, ihre Besitzpapiere zu behalten.

Dass die Helden mittlerweile an dieser These zweifeln könnten und einen anderen dahinter vermuten, der Thuan die Schuld zuschieben möchte, erwartet sie nicht. Umso überraschter ist sie, wenn die Helden damit hier herausplatzen und ihr somit in aller Öffentlichkeit in den Rücken fallen. Die Zweifel wecken hingegen das Interesse der Anteilseigner, die die Helden nun mit kritischen Fragen zu ihren Beweisen und ihrer These löchern. Schließlich könnte sich dahinter ein Hinweis verbergen, aufgrund dessen sie ihre Besitzpapiere behalten oder abstoßen. Du kannst diese Szene ähnlich nutzen wie die Szene auf der Garde und auf diese Weise abfragen, was deine Spieler verstanden und welche Theorien sie vielleicht entwickelt haben.

Zwei Ausgänge sind denkbar:

Die Helden halten Thuan für schuldig: Oдина ist zufrieden, die Anleger wollen Hintergründe wissen (Gelegenheit für dich, Zweifel an ihrer Theorie zu säen). Man verabschiedet die Helden überglücklich und Oдина entlohnt die Helden großzügig und dankbar mit 10 Dukaten pro Kopf (die sie hinterlistig in de-Vries-Besitzpapieren auszahlt).

Die Helden haben Zweifel an Thuans Schuld: Die Anteilseigner sind erstaunt und nun umso mehr daran interessiert, dass die Umstände aufgeklärt werden. Sie bieten den Helden 10 Dukaten pro Kopf, wenn sie die Hintergründe in ihrem Auftrag aufklären. Bis die Krise ausgestanden ist, will man sich hier täglich treffen. Die Helden wissen also immer, wo sie die Gruppe finden können.



♣ Da auch alle anderen von so einer Aussage sichtlich überrascht sind, solltest du deine Helden keine Probe auf Menschenkenntnis würfeln lassen, um Odinas Verwunderung zu bemerken. Das würde ihre Verwunderung als etwas Besonderes markieren und sie so verdächtig machen.

sich schon längst nach einem anderen Täter umgesehen haben, durch das plötzliche Auftauchen des ermordeten Darion Pekheber gelangen die Helden (zurück) auf die richtige Spur.

Normalerweise sollte dieses Ereignis eintreten, kurz nachdem die Helden den Anteilseignern Bericht erstattet haben. Du kannst es aber auch dann geschehen lassen, wenn du den Eindruck hast, dass sich deine Spieler verrannt haben und nicht mehr weiterkommen. Bevor Frust entsteht, sollte dieses Ereignis sie wieder zurück auf den richtigen Weg führen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich befällt Unruhe die Passanten um euch herum. Alles drängt zu einem Kanalufer ganz in eurer Nähe, an dem sich bereits eine ansehnliche Mensentraube versammelt hat. Hände werden vors Gesicht geschlagen und betretenes Gemurmel macht sich breit.

Dann erblickt auch ihr am Ufer den Mann, der gerade eine aufgedunsene Leiche aus dem Kanal zieht. Dicke Taue sind um Arme und Hüfte des Toten geschlungen, der so keine Chance hatte, seinem nassen Grab zu entkommen. Auffallend ist die schwarze Offiziersjacke mit den bronzenen Knöpfen und der Stickerei über der linken Brust: ein Schiff mit geblähten Segeln vor einer aufsteigenden Sonne.



Den Spielern kann auffallen, dass sie eine Jacke in dieser Farbe und mit diesem Emblem schon mehrfach gesehen haben, unter anderem beim Leiter des de Vries Kontors Tadeo Agtstein. Auch auf Frachtkisten des Handelshauses prangt dieses Symbol. Falls es den Spielern nicht auffällt, kannst du die Helden eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +3 oder *Gassenwissen (Informationssuche*

oder *Ortseinschätzung*) +3 ablegen lassen, bei deren Gelingen es ihnen wieder einfällt.

Augenscheinlich hat der Mann, **Nesro Aicher**, einen Offizier des Handelshauses aus dem Wasser gezogen. Auf Nachfrage deutet er auf sein Fischerboot und berichtet, dass er gerade den Anker einholen wollte, als er einen ungewöhnlich harten Widerstand spürte. Als er einmal kräftig am Ankerseil gezogen habe, sei der Mann vor ihm aufgetaucht.

Die Leiche untersuchen

Die Leiche hat eine blassblaue Farbe angenommen und ist merkwürdig verformt. Die Arme sind mit einem dicken Tau an den Oberkörper gefesselt und kundig verknotet worden. Anscheinend war es also kein Unfall, durch den der Tote im Kanal gelandet ist.

Probe auf Fesseln +3

QS 1 – Ein Ende des Taus hängt schlaff herab. Das Ende ist zerfasert.

QS 2 – Augenscheinlich ist das Seil an dieser Stelle gerissen.

QS 3+ – Wahrscheinlich war ein schwerer Gegenstand an das Seil geknüpft, der den Toten unter Wasser gezogen hat. Beim Einholen des Ankers hat der Fischer das Tau zerrissen und die Leiche ans Tageslicht gezogen.

Probe auf Heilkunde Wunden

QS 1 – Die Haut des Toten ist blassblau verfärbt und aufgequollen, an vielen Stellen zeigen sich aber auch große dunkelblaue Flecken unter der Haut. Auch im Gesicht, das auffällig verquollen ist. Einige Stellen sind blutverkrustet.

QS 2 – Der Körper weist Merkmale stumpfer Gewaltwirkung auf. Die vielen blauen Flecken lassen darauf schließen, dass der Tote verprügelt wurde, entweder mit bloßen Fäusten oder mit einem stumpfen Gegenstand.



Dem Toten fehlen die Schneidezähne.

QS 3 – Bei genauerem Abtasten lassen sich auch kleine Brüche und Knochenabsplitterungen erfühlen, besonders im Gesicht. Es kann nicht gesagt werden, ob der Mann noch lebte, als man ihn im Waat versenkte.

QS 4+ – Der Mann war schon tot, als er versenkt wurde. Auch nach mehrmaligem Pressen von Bauch und Brust wird kein Wasser aus dem Körper gedrückt. Er hat also nicht mehr geatmet.

Eine heiße Spur?

Wenn du mit den Spielern den Handlungsstrang **Der Mitarbeiter** (Seite 31) gespielt hast, können ihnen von allein Parallelen zu Bram Eisenfresser und der Brekker-Bande auffallen. Auch die wollten schließlich den armen Mera-go im Waat versenken. Aber auch wenn ihr diesen Erzählstrang nicht gespielt habt oder es deinen Spielern einfach nicht mehr einfallen mag, handelt es sich dabei um kein Geheimwissen, das den Helden lange verborgen bliebe. Schon beginnen die Passanten ehrfürchtig zu murmeln. Jeder hier weiß, dass die Brekker-Bande Verräter und Widersacher auf diese Weise beseitigt.

Allerdings hat die Brekker-Bande in diesem Fall ihre Finger gar nicht im Spiel. Die Spur ist ein sogenannter Roter Hering, wie die Helden bald feststellen werden, wenn sie ihr nachgehen. Ein Verfolgen dieser Spur führt sie zur optionalen Szene Die Brekker-Bande (siehe Seite 33), in der die Helden zwar deren Pläne durchkreuzen können, der Wahrheit aber nicht näherkommen.

Arn Knochenbrecker hat Darion Pekhebbler umgebracht und die Tat so aussehen lassen, als steckte die Brekker-Bande dahinter. Im Gegensatz zu deren Opfern war Pekhebbler aber schon tot, bevor er im Waat versenkt wurde. Dass hier eine falsche Spur gelegt werden sollte, können die Helden mit etwas Mühe herausfinden, wenn sie sich nicht vom ersten Eindruck blenden lassen.



Die Art der Entsorgung ist nicht die einzige offensichtliche Spur. Viel auffälliger ist die Offiziersjacke, die eindeutig auf das Handelshaus de Vries verweist. Der Kontorsleiter *Tadeo Agtstein* (Seite 20) kann den Toten auch identifizieren und ist verwundert: Darion Pekhebbler war Offizier auf der Uthuriaflotte! Wenn er in Grangor ist, müsste die Flotte auch zurückgekehrt sein.

Wo es weitergeht, hängt von der Spur ab, die deine Spieler als nächstes verfolgen wollen.

- Der Brekker-Bande fühlen die Helden ab Seite 33 auf den Zahn.
- Den letzten Abend im Leben Darion Pekhebblers rekonstruieren sie ab Seite 51.

Die Brekker-Bande

Optionaler Inhalt

Nachdem die Helden den Toten Darion Pekhebbler aus dem Waat gezogen haben, ist den Augenzeugen schnell klar, dass nur die Brekker-Bande hinter dem Mord stecken kann. Möglicherweise haben die Helden selbst schon miterlebt, wie Bram Eisenfresser und seine Gehilfen mit ihren Feinden umspringen, und wollen den Gaunern deshalb noch einmal auf den Zahn fühlen. Um hier etwas herauszufinden, gibt es zwei Möglichkeiten: Sie können ihren alten „Freund“ Torvon Snakkeling noch einmal aufsuchen oder der Drachengrube noch einmal einen Besuch abstatten.

Wenn du den folgenden Teil noch weiter abkürzen willst, kannst du die Helden auch einfach eine oder mehrere Herumfragen-Proben ablegen lassen und ihnen dieselben Informationen mitteilen, die sie in den beiden Abschnitten finden können.

Na, alter Freund! Wie geht's?

Die Helden können Torvon (siehe Seite 35) je nach Tageszeit in seiner Wohnung oder in der Kneipe *Sieben Winde* (Seite 32) antreffen. Wie hoch seine Einstellung gegenüber den Helden ist und wie kooperativ er sich gibt, hängt von ihrer letzten Begegnung ab.

Lass die Helden eine Gruppensammelprobe, 2 Minuten, 7 Versuche, ablegen, an der sich bis zu 3 Helden mit den folgenden Talenten beteiligen können: *Bekehren & Überzeugen / Betören / Einschüchtern / Überreden*. Würfle für Torvon eine Sammelprobe auf *Willenskraft*. Immer wenn die Helden mehr QS erreichen als Torvon, kannst du eine der unten stehenden Informationen preisgeben. Torvons übrige Werte findest du auf Seite 35.

- Torvon weiß nichts über einen Offizier Sumudan de Vries', der von Bram Eisenfresser umgebracht wurde. „Aber selbst wenn ich es wüsste ... schaut euch doch an, was die mit Verrätern machen.“
- Er empfiehlt den Helden, sich von Bram Eisenfresser fernzuhalten und sich nicht in dessen Angelegenheiten einzumischen. „Es gibt einen Grund, warum die Garde ihn trotz aller Kopfgelder nicht schon längst gefasst hat.“

Zurück in der Drachengrube

Wenn es Abend wird, ist auch die Drachengrube (siehe Seite 32) wieder gut besucht. Um hier etwas herauszufinden, ist eine Gruppensammelprobe *Gassenwissen (Informationssuche)*, 10 Minuten, beliebig viele Helden, 7 Versuche, nötig, die pro beteiligtem Held, der einen sozialen Stand von mehr als 2 hat, um -1 erschwert und für jeden beteiligten Held mit sozialem Stand 1 um +1 erleichtert ist. Jeder Held kann einmal während der Probe *Gassenwissen* durch eine Fertigungsprobe aus folgender Liste ersetzen: *Bekehren & Überzeugen, Betören, Einschüchtern, Menschenkenntnis, Überreden*. Ein Patzer lässt die Stimmung in der Drachengrube schlagartig kippen und der gescheiterte Held findet sich im Zentrum einer heftigen Prügelei wieder (hierzu kannst du die **Prügel-Regeln** verwenden, siehe Seite 33; Werte wie auf Seite 35).

Folgendes können die Helden herausfinden:

QS 4 – »Hab gehört, der Tote war Offizier beim alten de Vries.«

QS 5 – »Der kam aus Uthuria zurück und ist dann erst mal in den ›Roten Lotos‹ zum Vögeln gegangen. Hübsche Weiber scheinen die in Uthuria wohl nicht zu haben.«

QS 6 – »Aus Uthuria, echt? Ich hab gehört, der kam aus Brabak. Hat wohl Schiffbruch erlitten oder so. Armer Hund!«

QS 7 – »Wüsste nicht, was die Brekker-Bande mit dem zu tun hat. Die Nutten hat er jedenfalls bezahlt.«

QS 8 – »Hat nach Alkohol gestunken und mit seinem hängenden Kopf selbst den Huren die Laune verdorben.«

QS 9 – »Ist anschließend bestimmt was saufen gegangen.«

QS 10 – »Würde mich wundern, wenn der Eisenfresser damit was zu tun hat. Zu den Fischen schickt der nur die eigenen Leute.«

Hacketau!

Um den wahren Mörder Darion Pekhebbers zu finden, muss es den Helden gelingen, die letzten Stunden im Leben des Offiziers zu rekonstruieren. Da sie nur wenige Informationen haben, bleibt ihnen kaum etwas anderes übrig, als die „Ochsentour“ zu wählen und in der Stadt herumzuzufragen. Falls die Helden dafür gesorgt haben, dass Thuan in wenigen Tagen der Henker droht, stehen sie hierbei unter Zeitdruck.

Die Identität des Mannes ist schnell festgestellt, denn durch die Offiziersjacke haben die Helden einen verlässlichen Anhaltspunkt. Die Herumfragenprobe ist hierfür um +5 erleichtert, ein Intervall beträgt auch nur 1 Stunde. Schwieriger ist die Frage nach seinem letzten Aufenthaltsort. Die Helden können Darion beschreiben und fragen, wer ihn wo zuletzt gesehen hat. Eine solche Probe ist nicht erschwert, hat aber ein Intervall von 9 Stunden und liefert folgende Informationen:

QS 2 – Darion ist am Tag vor Sumudans Tod in Grangor angekommen.

QS 4 – Er kam mit einem Schiff aus Brabak.

QS 6 – Ein Gondelfahrer hat ihn nach Alt-Grangor in die Nähe des de-Vries-Kontors gefahren, anschließend hat er ihn nach Süd-Grangor gebracht.

QS 10 – Jemand hat Darion Pekhebbes am Abend vor Sumudans Tod in der Kneipe *Hacketau* (G2) gesehen.

Die Stammkneipe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hohe Wohnbauten werfen lange Schatten auf ein schiefes Backsteinhaus, das direkt an den Fluss gebaut wurde. Träge Wellen schwappen schmatzend gegen den hölzernen Anlegesteg und lecken gierig an den vollgesogenen Balken, auf denen die Taverne errichtet wurde. Licht strahlt durch die Lamellen zugezogener Fensterläden und derbes Grölen schallt aus dem Inneren.

Warmer Dunst nach Schweiß und Bier schlägt euch entgegen, kaum dass ihr die berühmte Taverne betreten habt. Dutzende Augenpaare wenden sich euch zu, mustern euch und fragen stumm, was ihr hier zu suchen habt.



In der Taverne, die nach einem bekannten Ausruf aus dem Imman benannt ist, schlägt den Helden ein rauer,

ablehnender Wind entgegen. Fremde schätzt man hier nicht. Viel lieber bleibt man unter sich und träumt bei Bier und harten Schnäpsen vom Glanz vergangener Zeiten. Davon kündigt auch die Inneneinrichtung: Wimpel und Banner mit dem Adlerwappen der *Adler von Grangor* schmücken die kahlen Wände neben Regalen mit Pokalen in allen erdenklichen Größen und Formen. Immanschläger aus stabilem Eschenholz hängen wie Säbel gekreuzt an den Wänden und von der Decke hängen ausgemusterte Tornetze. Tische und Stühle sind hingegen aus schlichtem Holz und wer genauer hinsieht, dem fällt auch auf, dass nicht alle vom selben Schreiner sind. Offenbar ist hier schon manche Sitzgelegenheit zu Bruch gegangen.

An diesem Ort ertränken die Spieler der *Adler* gemeinsam mit ihren treuesten Anhängern den Frust über die selten gewordenen Spiele in billigem Fusel und ergehen sich in Schwärmereien über die guten alten Zeiten. Personen mit sozialem Stand 1 oder 2 müssen sich das Vertrauen der Anwesenden erste verdienen (Einst. 3), wer einen sozialen Stand von mindestens 3 besitzt, wird hingegen mit unbeholfener Höflichkeit behandelt (*Etikette* (*Benehmen*))

Beispielhafte Gäste

Arn Knochenbreeker können die Helden nicht antreffen. Dafür aber andere Stammgäste:

♣ *Lippen-Lente* (27, breites Kreuz, muskulöser Oberkörper, Arme wie eine junge Birke; dicke, vernarbte Oberlippe, ehemalige Immanspielerin; liebt das Immanspiel, hasst ihr trostloses Leben, braucht unbedingt jemanden, der ihr *Rahja-Rimme* vom Leib hält; Willenskraft 5 (14/13/13), SK 1)

♣ *Rahja-Rimme* (eigentlich Rinaldo, 36, schulterlange Locken, Männerbusen und ein mächtiger Bauch, der immer ein Stückweit unter dem fleckigen Hemd hervorlugt; nie ohne Bierkrug in der Hand anzutreffen, was zu seinem Beinamen geführt hat, auf den er recht stolz ist. Trinksüchtiger Tagelöhner, dessen Leben sich um Imman dreht; kann bis heute jedes Spiel und dessen Ausgang auswendig aufsagen und verehrt die Spieler wie Götter, besonders Lente, die es ihm angetan hat; Willenskraft 4 (13/13/13), SK 2)



♣ *Der Stumme Silvio* (52, ungepflegt, riecht nach Schweiß, zieht sein Bein nach; arbeitsloser Trinker, der hierher kommt, um zu vergessen. Interessiert sich nicht für Imman, interessiert sich eigentlich für gar nichts; will nur seine Ruhe)

FW 2 (9/11/10), Einst. 7), denn man erhofft sich einen lukrativen Auftrag als Beschützer. Darüber hinaus hält man sich von solchen Personen aber fern – zu unterschiedlich sind die Welten, aus denen man stammt, und Aufdringlichkeit schätzt man hier gar nicht (Einst. 3).

Los! Spuck's aus! – Was wissen die Gäste?

Das Wissen der Anwesenden taugt für eine heiße Spur. Allein: Verraten wollen sie es den Fremden so bereitwillig nicht. Schnell fühlt man sich durch sie genervt und weiß sich gegen allzu hartnäckiges Fragen nur durch rohe Gewalt zu helfen.

Lass deine Spieler eine Gruppensammelprobe auf Überreden, 5 Minuten, beliebig viele Helden, 3 Versuche, ablegen, die um die jeweilige Einstellung der Gäste zu den Helden und entsprechende Vor- und Nachteile erschwert bzw. erleichtert ist. Einmal kann ein Held während der Sammelprobe Überreden gegen ein anderes passendes Talent tauschen. Nach 3 Versuchen kippt die Stimmung und die Helden finden sich in einer üblen Kneipenschlägerei wieder, sollten sie sich nicht mit dem zufriedengeben, was sie bis dahin herausgefunden haben.

-  Du kannst den Vorgang abkürzen, indem du die Helden keine Probe würfeln, sondern die Stimmung direkt kippen lässt.
-  Du kannst eine Schlägerei aber auch umgehen, indem du die Anzahl der Versuche erhöhst, die den Helden zum Bestehen der Probe zur Verfügung stehen.

Ergebnis:


QS 2 – Von den Anwesenden erinnert man sich noch genau an den Offizier, der hier an besagtem Abend aufschlug und am Tresen im Alkohol versank – an Fremde erinnert man sich hier immer.

QS 4 – Bloß beschäftigt hat sich mit ihm niemand, bis auf Arn Knochenbrecker, der Capitano der Adler, der zwischenzeitlich den Platz neben ihm belegt hatte.

QS 6 – Wenn man sich hier richtig erinnert, hat der Offizier irgendwas von

Schiffbruch erzählt. Scheint eine harte Zeit durchgemacht zu haben.

QS 8 – Arn ist das Gejammer des Offiziers irgendwann auf die Nerven gegangen und kurz sah es danach aus, als wolle der Immanspieler den Offizier hier und jetzt zusammenfallen.

QS 9 – Der Wirt  *Ulanio* (63, weiße Locken, Oberlippenbart, tätowierte behaarte Arme, Augenklappe; Willenskraft 6 (12/13/14), SK 2) ist noch immer wütend. Der Offizier ist irgendwann austreten gegangen und nicht wiedergekommen – dabei hat er für über 1 D getrunken.

QS 10 – Arn ist kurz danach gegangen und genauso wie der Offizier (gemeint ist Pekheber) nicht mehr wiedergekommen.

◦ Es ist durchaus gewollt, dass die Helden sich hier prügeln müssen. Nach der Prügelei erhalten sie von den überwältigten Gegnern die Informationen, die ihnen bislang noch gefehlt haben.

Gerüchte über Arn Knochenbrecker

- *»Der Arn war mal ein wilder Stier. Aber jetzt isser nur noch ein zahmer Ochse. Seine Eier hat er dieser Patrizierschlampe geschenkt.« (+)*
- *»Echt jetzt? Ihr habt noch nie von Arn Knochenbrecker gehört? Der beste Capitano, den die Adler je hatten! Eine Schande, dass man den nicht mehr spielen sieht.« (Ansichtssache)*
- *»Früher war er täglich hier. Aber jetzt fordert ihn die Hortemann zu sehr.« (+)*
- *»Der elende Verräter soll sich verpissen! Auf einmal sind wir ihm alle nicht mehr gut genug. (-) Macht nur noch mit dieser zierlichen Patrizierschlampe rum. Glaubst wohl im Ernst, dass die ihn mal heiratet oder so.« (+/-)*
- *»Dem hat dieser Offizier ganz schön die Laune verdorben. (-) War plötzlich still und unruhig und hat direkt nach dem Fremden die Taverne verlassen.« (+)*

Dresche mit der Esche

Schließlich kippt die Stimmung und die Helden finden sich inmitten einer wüsten Schlägerei wieder, bei der kein Einrichtungsgegenstand heil bleibt. Ermutige deine Spieler, sich die Umgebung zunutze zu machen, mit Tellern zu werfen und mit Stühlen zu schlagen. Natürlich dauert es nicht lange, bis einige der Beteiligten die Immanschläger von der Wand nehmen, denn damit können sie vortrefflich umgehen.

Die Helden bekommen es mit 12 minus der in der Sammelprobe erzielten QS an Gegnern zu tun. Der Rest sucht lieber das Weite oder steht unbeteiligt daneben. Es werden auch Wetten auf den Ausgang abgeschlossen. Der Kampf endet, wenn alle Gegner besiegt oder geflohen sind.

Die Immanspieler und ihre Anhänger

MU 14 KL 12 IN 13 CH 11

FF 12 GE 14 KO 14 KK 14

LeP 36 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 2 ZK 2 AW 8 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Immanschläger (Knüppel): AT 14 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I, Verbesertes Ausweichen I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)


Talente: Boote & Schiffe 4, Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 9, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 5, Verbergen 5, Willenskraft 6


Kampfverhalten: Sie gehen zu mehreren auf einen los, bedienen sich verschiedener Gegenstände wie Stühle und Bierkrüge und greifen gerne auch von hinten an.

Flucht: bei 50 % der LeP bzw. gar nicht, wenn mit PP gespielt wird

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 oder weniger LeP

Durch den Kampf erwerben sich die Helden so viel Respekt, dass die übrigen Anwesenden oder die besiegten Gegner alle Fragen beantworten.

 Wenn du es den Spielern schwerer machen willst, kannst du eine beliebige Anzahl Gäste in den Kampf eingreifen lassen.

 Anstatt mit echten LeP zu spielen, kannst du auf die Prügel-Regeln von Seite 33 zurückgreifen. Der Kampf richtet dadurch nur Teilschaden an und schwächt deine Helden nicht zu sehr für den Showdown.

Bei den nachfolgend aufgelisteten Gegenständen handelt es sich um Gebrauchsgegenstände, die denkbar schlecht zum Einsatz als Waffen geeignet sind. Sie unterliegen den Regeln für improvisierte Waffen (wobei improvisierte Fernkampfwaffen den gleichen Regeln wie Nahkampfwaffen folgen, nur, dass hier statt AT und PA der FK-Wert bei einer gewürfelten 19 oder 20 für einen Patzer sorgt)

Improvisierte Nahkampfwaffen

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW
Flasche (i)	Hiebaffen	1W6+1	KK 16	-1/-3	kurz
Anmerkung	Nach einem Angriff ist die Flasche gesplittert, was zu +1 TP und -1 PA führt.				
Stuhl (i)	Hiebaffen	1W6+3	KK 15	-2/-2	mittel
Anmerkung	Nur für einen Angriff anwendbar, danach kaputt				
Stuhlbein (i)	Hiebaffen	1W6+2	KK 14	-1/-3	mittel
Tisch (i)	Hiebaffen	1W6+4	KK 17	-4/-1	mittel
Anmerkung	Nur für einen Angriff anwendbar, danach kaputt; Voraussetzung für Einsatz als Waffe: Körperkraft 14				

Improvisierte Fernkampfwaffen

Name	Kampftechnik	TP	Ladezeit	RW
Apfel/Steinchen (i)	Wurfaffen	1W3	1 Aktion	2/4/8
Bierkrug (i)	Wurfaffen	1W3+1	1 Aktion	2/4/8
Anmerkung	Nur für einen Angriff anwendbar, danach kaputt			
Geschirr (i)	Wurfaffen	1W3+1	1 Aktion	2/4/8
Anmerkung	Nur für einen Angriff anwendbar, danach kaputt			
Vase (i)	Wurfaffen	1W3+1	1 Aktion	2/4/8
Anmerkung	Nur für einen Angriff anwendbar, danach kaputt			



WO KEIN KLÄGER, DA KEIN RICHTER



Nach der Prügelei in der Taverne *Hacketau* schwenkt das Abenteuer auf die Zielgerade ein. Die Helden haben die Spur des ermordeten Offiziers Pekheber bis in die Imbankneipe verfolgt und Folgendes erfahren:

- In der Kneipe *Hacketau* ist Pekheber mit Arn Knochenbrecker aneinandergeraten.
- Pekheber verließ die Kneipe, kurz darauf war auch Knochenbrecker verschwunden. Ein Zufall? Oder hat Arn etwas mit Pekhebers Ableben zu tun?
- Arn Knochenbrecker ist zufällig auch der Beschützer Odina Hortemanns.
- Pekheber war Mitglied auf der zweiten Uthuriafahrt *Sumudan de Vries'*, die sehnsüchtig erwartet wird, bislang aber nicht in Grangor eingelaufen ist.
- Im Kontor wusste niemand, dass Pekheber in der Stadt ist.
- Pekheber hat sich wahrscheinlich zum de-Vries-Kontor oder in dessen Nähe bringen lassen. Hat er jemanden aus dem Kontor getroffen?
- Pekheber war niedergeschlagen und hat viel getrunken.
- Er kam mit einem Schiff aus Brabak.

Damit dürfte im Mordfall Pekheber Arn Knochenbrecker der heißeste Verdächtige der Helden sein. Er ist mit Pekheber aneinandergeraten und hat fast zeitgleich mit dem Offizier die Taverne verlassen. Dass er zugleich Odina Hortemanns Beschützer ist, der er eigentlich nie von der Seite weicht, sollte den Helden merkwürdig vorkommen. Schließlich ergibt sich hier eine Verbindung zum Tod *Sumudan de Vries*.

Damit sollten Odina Hortemann und Arn Knochenbrecker in den Fokus der Heldenermittlungen geraten. Die Helden haben einen konkreten Verdacht, den es nun noch zu beweisen gilt. Das geschieht im Abschnitt **Die Hauptverdächtige** ab Seite 55.

Auch Pekheber selbst sollte die Helden nachdenklich machen. Wie kann es sein, dass ein Mitglied der Uthuriaflotte vor deren Rückkehr Grangor erreicht – und das angeblich aus Brabak? Diese Hinweise werden Anlass für einige Spekulationen geben, die durch die nächste Szene noch angeheizt werden.

Der Marktschreier

Wenn die Helden das nächste Mal in der Stadt unterwegs sind, kannst du folgende Szene einbauen:

Ein junger Händler, *Horun Goldschläger* (24, kurzes blondes Haar, aufgesetztes Lächeln, besitzt den Charme eines Hausierers, Einst. 5) versucht, sich mit krächzender Stimme und einer Handglocke Gehör zu verschaffen. Mit ausgestrecktem Arm weist er auf seinen schmalen



Laden und verspricht vollmundig, dass man nur bei ihm die frisch eingetroffene Ware aus dem fernen Uthuria kaufen könne. Wie zum Beweis schenkt er am Eingang des Ladens Becher mit heißem Kaffee aus.

Nachdem die Helden in Erfahrung gebracht haben, dass mit dem toten Offizier mindestens ein Mitglied der Uthuriaflotte bereits nach Grangor zurückgekehrt ist, mag ihnen die Behauptung des Krämers gar nicht mehr so unwahrscheinlich vorkommen. Sie könnten annehmen, dass die Mannschaft gemeutert und die Ware anschließend auf dem Schwarzmarkt verkauft hat. Doch tatsächlich steckt hinter den Versprechungen des Krämers mehr Schein als Sein.

- Der Krämer ist ein Klient (Angestellter) der Hortemanns. Mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +1 können Helden an mehreren Stellen im Laden das Emblem der Hortemanns entdecken: ein wuchtiges H vor einem roten Kreis.
- Horun hat die Waren ganz normal über das Hortemann-Kontor bezogen, wie er das immer macht.
- Unter Druck gesetzt (Vergleichsprobe *Bekehren & Überzeugen, Betören, Einschüchtern* oder *Überreden gegen Willenskraft* (FW 6, 12/10/10)) verrät Horun, was er in welchen Mengen verkauft: 2 Kisten Kaffee, 10

Säcke Erdnüsse, 20 Unzen Bernstein, 3 Säcke Kakao-
bohnen – alles frisch aus Uthuria eingetroffen.

- Die Uthuriaflotte ist in einen schweren Sturm gekommen und wird in Brabak instandgesetzt. Die Fracht wurde als Kostprobe und als Beweis der bevorstehenden Rückkehr vorausgeschickt und ist gestern in Grangor eingetroffen (*Menschenkenntnis (Lügen durchschauen)*): Horun glaubt, was er sagt).
- Wenn die Helden den Handlungsstrang **Der Mitarbeiter** gespielt haben, kann ihnen auffallen, dass das exakt der Menge entspricht, die Sumudan de Vries durch Torvon Snakkeling gestohlen wurde.

Odina hat die Ware auf dem Schwarzmarkt ankaufen lassen und vertreibt sie in einem ihrer Geschäfte, um die Gerüchte zu befeuern, Sumudans Flotte stehe unmittelbar vor ihrer Rückkehr. Dabei bleibt sie so nah wie möglich an der Wahrheit.

Die Aktion tut ihre Wirkung. Die Nachricht verbreitet sich schnell in der Stadt, bald bilden sich lange Schlangen vor Horuns Geschäft und im Phextempel steigt der Kurs der de Vries Actie.



Die Hauptverdächtige

Spätestens nach der Begegnung mit dem Marktschreier sollten die Helden auch Odina im Verdacht haben, in den Fall verstrickt zu sein, nur können sie es nicht beweisen – noch nicht. Doch haben sie während ihrer Ermittlungen viele Indizien gesammelt, die sich nun, da sie eine neue Theorie haben, auch in einen neuen Kontext stellen lassen. Hier kann es ratsam sein, alte Schauplätze noch einmal aufzusuchen und neue Fragen zu stellen.

Um Odina und Arn etwas nachweisen zu können und den Fall abschließend zu lösen, müssen die Helden Antworten auf folgende Fragen finden:

- Wohin ist Arn Knochenbrecker gegangen, nachdem er und Darion Pekheber die Taverne Hacketau verlassen hatten? (Seite 55)
- Wie kommt das Haus Hortemann an Fracht aus Uthuria? (Seite 56)
- Wo war Odina Hortemann am Abend, als Sumudan de Vries starb? (Seite 56)
- Wenn Odina und Arn Sumudan umgebracht haben, müssen sie in der Tatnacht am Kontor gewesen sein. (Seite 57)
- Waren es Odina und Arn, die Thuan de Vries Beweise untergeschoben haben? (Seite 57)
- Wer hat Thuans Schulden bezahlt? (Seite 57)
- Könnte es am Ende nicht doch Selbstmord gewesen sein? (Seite 58)

Wenn die Helden Antworten auf einen Großteil dieser Fragen gesammelt haben, können sie ab Seite 58 **Odina zu Fall bringen**. Es ist nicht nötig, auf alles eine Antwort zu haben. Doch die Helden werden später

Überzeugungsarbeit leisten müssen, die umso leichter wird, je mehr Argumente sie besitzen.

Es ist wichtig, dass deine Spieler spätestens an dieser Stelle die Hintergründe des Abenteuers in den richtigen Zusammenhang rücken. Darum solltest du es ihnen nicht zu schwer machen. Dieses Abenteuer kann nicht detailliert auf alles eingehen, was sich deine Spieler im weiteren Handlungsverlauf fragen werden. Doch du als Spielleiter besitzt alle relevanten Informationen. Darum solltest du alle Spuren, denen deine Spieler nachgehen wollen und von denen du weißt, dass sie falsche Fährten sind, mit einer einfachen Herumfragen-Probe lösen. Auf diese Weise verwendet ihr nicht viel Spielzeit auf ergebnislose Ermittlungen. Falls die Helden ins Stocken geraten, lässt sich auch durch den Einsatz von Schicksalspunkten noch ein Hintertürchen öffnen. (Siehe der optionale Abschnitt **Zum Einsatz von Schicksalspunkten** Seite 6)



Zeugen im Offiziersmord finden

Um Arn Knochenbrecker den Mord an Darion Pekheber vorzuwerfen, fehlt den Helden ein elementares Indiz: ein Zeuge. Zwar war Arn vorsichtig genug, sich beim Versenken der Leiche nicht erwischen zu lassen, doch wurde er zur fraglichen Zeit in der Nähe des Leichenfundorts gesehen.

Wenn sich die Helden für dieses Detail interessieren, lass sie eine Herumfragenprobe -2, 3 Stunden, ablegen. Da sie den Ort der Suche eingrenzen können, beträgt das

Zeitintervall nur 3 Stunden. Zu ihrem Glück ist Knochenbrecker als Immankapitän in der Stadt gut bekannt, sodass die Informationen, die sie erhalten, recht genau sind. QS 6: Arn Knochenbrecker wurde in der fraglichen Nacht zum fraglichen Zeitpunkt gesehen.

QS 10: Der Zeuge *Ingalf* hat sogar beobachtet, wie Arn auf den am Boden liegenden Darion eingetreten hat. Er ist dann aber schnell weitergegangen, denn damit wollte er nichts zu tun haben.

Mögliche Zeugen:

- ♣ *Lorynda Glaser*, Glaswerkerin
- ♣ *Tonia Fock*, Gondelfahrerin (fragwürdiger Leumund)
- ♣ *Ingalf Kalamal*, Steuermann und Mitglied in der Stürmannszunft

Ein Besuch in der Villa Hortemann

Die **Villa Hortemann (A12)** liegt in Alt-Grangor am Nordenwaat und ist mit einem kleinen Innenhof, integriertem Kontor und einem großen Balkon zum Waat der Inbegriff eines Grangorer Patrizierhauses.

Die Helden kann es aus verschiedenen Gründen hierher verschlagen: Nach der Begegnung mit dem **Marktschreier** könnten sie dem Ursprung der vermeintlichen Uthuriawaren auf den Grund gehen wollen. Ihr Weg kann sie aber ebenso gut zu Odina selbst führen, um ihr ein paar Fragen zu Sumudans Todesnacht zu stellen.

Der Tintenleck

Wenn die Helden das erste Mal hier aufschlagen, können sie abseits des Kontortrubels eine junge Magd erblicken, die mit sorgenvoller Miene einer älteren Magd eine weiße Seidenbluse zeigt, auf deren Ärmel sich ein großer Tintenleck ausgebreitet hat. Sie hat die Bluse schon dreimal gewaschen, aber der Fleck will einfach nicht rausgehen. • ○

Odina lügt!

Egal, ob die Helden Odina glauben oder ob sie überzeugt davon sind, dass sie lügt: Sie stehen vor einem Problem. Als Patrizierin hat Odinas Aussage mehr Gewicht als die aller Zeugen, welche die Helden gegen Arn auffahren können – das verrät ihnen eine gelungene Probe auf **Rechtskunde (Horasreich) +3**. Wenn sie Arn (und auch Odina) dennoch überführen wollen, brauchen sie Beweise.

Als ersten Schritt sollten sie Odinas Alibi widerlegen. Auf diese Weise würden sie vor allem Arn in Bedrängnis bringen, der den gesammelten Zeugenaussagen nichts mehr entgegenzusetzen hätte. Als zweiten Schritt müssen sie nachweisen, dass Odina in der Tatnacht vor Ort war. Nur wenn sie einen glaubwürdigen Zusammenhang zwischen Odina und der Tat herstellen können, kann Odina auch trotz ihres Standes angeklagt werden.

Das geplatzte Alibi

Wenn du mit deinen Spielern die Szene **Die Tochter** (Seite 28) gespielt hast, dann besitzen deine Helden schon vor dem Treffen mit Odina die nötige Information, um sie der Lüge zu überführen. Denn Odina war zwar in der

Nachforschungen im Kontor

Sind die Helden gekommen, um sich über die Uthuriafracht zu erkundigen, die Horun Goldschläger hier erworben haben will, gibt jeder vor, nichts darüber zu wissen. Mit einer (Gruppen-)Sammelprobe **Überreden -1**, 5 Minuten, 5 Versuche, beliebig viele Helden, lässt sich am Ende aber doch jemand finden, der den Helden berichten kann, dass die Ware gar nicht frisch aus Uthuria eingetroffen ist, sondern vom Schwarzmarkt stammt. Auf allem hätte noch das Emblem des Handelshauses de Vries geprangt, sodass man die Fracht erst umpacken musste. Man kann den Helden auch die exakte Menge nennen, die sich mit dem deckt, was Torvon Snakkeling Sumudan de Vries gestohlen hat (siehe **Der Mitarbeiter**).

Arn schnappen

Nachdem die Helden Arns Verstrickung in die Ereignisse aufgedeckt haben, ist es sehr gut möglich, dass sie Odina aufsuchen, um von ihr zu fordern, dass sie ihnen Arn ausliefert. Sie treffen beide im Kontor an. Doch Odina denkt nicht daran, Arn den Helden zu überlassen. Die gesammelten Zeugenaussagen bezeichnet sie als das Geschwätz betrunkenen Matrosen und nostalgischer Immanspieler, die sich eine schöne Geschichte zusammengesoffen hätten.

Sie gibt Arn ein Alibi: Odina gibt an, an besagtem Abend in der König-Khadan-Halle gewesen zu sein, wo sie die Oper vom *Fliegenden Bornländer* besucht hat. Arn hat sie dorthin begleitet und ihre Loge beschützt. Als Beweis legt sie den Helden sogar ein Billet vom Einlass vor. Zeugen kann sie ihnen keine nennen, denn sie war allein in der Loge. Helden, denen das merkwürdig vorkommt, erklärt

Vorstellung, hat diese aber in der Pause verlassen. Dass es im zweiten Akt zu einem schweren Unfall kam, der zum Abbruch der Vorstellung führte, weiß sie nicht.

Die Helden können Odina in Erklärungsnot bringen, wenn sie sie nach dem Verlauf der Vorstellung fragen und sie mit ihren Wissenslücken konfrontieren. Doch das sollten sie nicht im Kontor tun, wo es außer ihnen keine Zeugen gibt (was ihnen ihre **Rechtskunde (Horasreich) +3** auch verrät). Um jemanden von Odinas Stand zu Fall zu bringen, braucht es gut beleumundete und am besten einheimische Zeugen, deren Wort Gewicht hat. Die Helden sollten sich ihr Wissen also aufsparen und erst dann damit rausrücken, wenn sie Odina in Gesellschaft vorfinden (zum Beispiel bei einer erneuten Versammlung der Anteilseigner). Bis dahin sollten sie weitere Indizien sammeln, um die Schlinge um Odinas Hals zu knüpfen.

Wenn du glaubst, dass die Spieler alle Informationen besitzen, um auch Odina in Bedrängnis zu bringen und den Fall abschließend zu lösen, dann solltest du diese Szene auslassen und direkt zum Finale im Abschnitt **Odina zu Fall bringen** ab Seite 58 springen.

• Odina hat sich den Tintenleck auf Sumudans Schreibtisch zugezogen. Fragt ein Held bei den Mägden nach, kann er den genauen Tag in Erfahrung bringen. Der Fleck ist ein (gut verstecktes) Indiz, dass Odina am Tatort war. Er rundet die Handlung ab, ist aber nicht notwendig, um das Täterrätsel zu lösen.

sie, dass sie die Kunsthalle als Mäzenin fördert und aufgrund ihres Engagements regelmäßig eingeladen wird. Nicht immer erscheint sie dann in Begleitung dort.

Odina durchschauen: Ein Großteil ihrer Aussage entspricht der Wahrheit. Einzig, dass Arn ihre Loge bewacht hat, ist gelogen. Wenn die Helden Zweifel an ihrer Aussage hegen, fällt eine Vergleichsprobe an: *Überreden (Manipulieren)* +1 gegen *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen)*. Du solltest Odinas Probe verdeckt würfeln und dem Spieler lediglich das Ergebnis mitteilen. Entweder ist seine QS höher als die Odinas, dann ist er überzeugt davon, dass sie lügt, oder er verliert den Vergleich, dann kann er keine Anhaltspunkte für eine Lüge erkennen (was nicht bedeutet, dass er nicht an ihrer Aussage zweifeln darf).

Nachforschungen im Opernhaus

Eine Beschreibung des Opernhauses (08) findest du auf Seite 12. Die König-Khadan-Halle hat ihren Betrieb noch nicht wieder aufgenommen. Immer noch wird an der zerstörten Bühne gehämmert und geschraubt. Den Helden kann es dennoch gelingen, einen Zeugen zu finden, der sich daran erinnert, dass Odina an besagtem Abend die Vorstellung frühzeitig verlassen hat. Das kann die auf Seite 28 erwähnte Siranja Biret sein, wie auch der Page **Thal-lan Ackermann** (24, streng mit Pomade zurückgekämmtes Haar, gerader Gang, näselnde Stimme; liebt seinen Beruf, hasst geizige und unfreundliche Gäste, braucht einen Nebenverdienst, seitdem das Schauspielhaus geschlossen ist; Willenskraft 8 (14/14/14), SK 2), der Odina an besagtem Abend bedient hat. Er erinnert sich, dass die Patrizierin noch vor der Pause einen *Goldfelser Morgenrot* (lieblicher Rotwein) bestellt hatte. Doch als er den Wein kurz nach der Pause an ihren Platz bringen wollte, war sie verschwunden. Eine Mitarbeiterin an der Abendkasse, **Arnica Jolen**, sagt aus, dass sie Odina und ihren Leibwächter in der Pause dabei beobachtet hat, wie sie das Haus verlassen haben.

Wenn du die Recherche über eine Probe abhandeln möchtest, kannst du die Spieler eine Gruppensammelprobe ablegen lassen, die sie entweder auf *Gassenwissen (Informationssuche)* oder auf *Etikette* (um bestimmen zu können, wer im Theater das nötige Wissen besitzen könnte) jeweils +2, 5 Minuten, ablegen können.

Zurück zum de-Vries-Kontor

Konnten die Helden Odinas Alibi erst einmal widerlegen, müssen sie ein Indiz finden, das darauf hinweist, dass die Patrizierin und ihr Beschützer in der Tatnacht im Kontor waren.

Im Handelshaus selbst weist einzig der eingetrocknete Tintenfleck auf dem Schreibtisch darauf hin, dass Sumudan kurz nach dem Verfassen eines Schreibens gestört wurde. Andernfalls hätte er den Fleck wohl abgelöscht. Hier könnte den Helden Odinas weißes Hemd in den Sinn kommen, das sie in der Villa Hortemann gesehen haben. Ergiebiger als eine erneute Suche am Tatort kann ein (weiterer) Besuch bei den Nachbarn sein (siehe **Die Nachbarschaft** auf Seite 28). Mit dem Verdacht, dass Arn und Odina in besagter Nacht im Kontor waren, können sie die

Kapitänin Tonia ter Grachten noch einmal danach befragen, was sie in besagter Nacht beobachtet hat. Da die Helden mittlerweile ausschließen können, dass die Kapitänin Gylduria de Vries und ihren Ehemann beobachtet hat (entweder, weil du mit den Spielern die Szene **Die Tochter** gespielt hast, oder weil die Helden mittlerweile die König-Khadan-Halle besucht haben und wissen, dass Gyldurias Mann zu besagter Zeit einen Unfall erlitten hat), kann sie durch entsprechendes Nachfragen zu einer brauchbaren Beschreibung Arns und Odinas gebracht werden. Als Kapitänin besitzt Tonia einen guten Leumund.

Wer hat Thuan die Beweise untergeschoben?

Wenn Thuan seinen Vater nicht ermordet hat und die Helden stattdessen nun Arn und Odina im Verdacht haben, dann müssen sich auch Hinweise finden, die belegen, dass die Patrizierin und ihr Beschützer Thuan die Tat untergeschoben haben. Dazu können sich die Helden noch einmal in Thuans Nachbarschaft umhören oder der Frage nachgehen, wer denn nun wirklich für Thuans Schulden aufgekommen ist.

Die neugierige Nachbarschaft

Wenn sich die Helden bei ihrem ersten Besuch in Thuans Wohnung (Seite 37) noch nicht in der Nachbarschaft umgehört haben, ist es jetzt an der Zeit dazu. Vor allem die Beobachtung Simona Durenalds über den nächtlichen Besucher (letztes Gerücht) sollte die Helden aufhorchen lassen. Die Beschreibung, die Simona hier liefert, passt haargenau auf Arn Knochenbreker. Da die Helden mittlerweile wissen, dass Thuan in der fraglichen Nacht gar nicht zu Hause war, weil er bei Svealinja Watergaard eingebrochen ist, können sie – im Gegensatz zur neugierigen Nachbarin – auch auf einen Einbruch schließen.

Das Schuldenkonto

Wenn sich die Helden im Rad und Becher (Seite 39) mit dem dubiosen Geldverleiher Stordian Goudtand unterhalten haben, wissen sie bereits, dass jemand für Thuans Spielschulden aufgekommen ist. Möglicherweise wissen sie auch, dass die zurückgezahlte Summe ungefähr dem entsprach, was aus dem Kontor gestohlen wurde. Als deutlich kniffliger aber kann sich der Versuch erweisen, herauszufinden, wer die Schulden bezahlt hat. Denn das Geld wurde auf der Nordlandbank (06) gegen einen Wechsel eingetauscht und die Mitarbeiter der Festumer Wechsel- und Einlagenhalle haben sich der Verschwiegenheit verpflichtet (man spricht hier von „Bankgeheimnis“).

Die Einstellung des Angestellten **Jucaro Damotil** beträgt 5 (+/- etwaiger Vor- bzw. Nachteile). Um aber überhaupt bereit zu sein, den Helden Dienstgeheimnisse zu verraten, müsste seine Einstellung zu einem der Helden 9 betragen. Alle Proben auf *Bekehren & Überzeugen*, *Betören* und *Überreden* mit dem Ziel, Jucaros Indiskretion zu erzwingen (siehe Seite 9), sind um die Differenz zu Stufe 9 erschwert. Zusätzlich steht dem Angestellten natürlich eine Probe auf *Willenskraft* (FW 7 (11/13/12), SK 2) zu, um der Beeinflussung zu widerstehen. Die Helden

beißen also auf Granit. Doch durch folgende Aktionen lässt sich die Probe erleichtern:

- Die Helden können versuchen, die Einstellung des Angestellten zu verändern (siehe Seite 8), wofür jedem Helden eine Vergleichsprobe auf das von ihm bevorzugte Talent (*Bekehren & Überzeugen, Betören, Überreden*) zusteht. Die Probe ist anfangs nicht erschwert, wenn Jucaro jedoch eine Verbindung zwischen den Helden herstellen kann, führt jeder Beeinflussungsversuch zu einer kumulativen Erschwernis von -1. Gelingt die Probe, steigt seine Einstellung um die Netto-QS, maximal jedoch um 2 – also auf 6 bzw. 7.
- Die Helden können Zauber und Liurgien anwenden, die ihnen die Proben auf die Gesellschaftstalente erleichtern. Auch der BANNBALADIN zur Veränderung von Jucaros Einstellung ist denkbar.
- Gegenüber Geweihten ist die Einstellung Jucaros um 1 erhöht.
- Wenn die Helden Thuans Vertrauen gewonnen haben, kann er als Erbe Sumudans vor Jucaro auftreten. Ihm gegenüber ist der Bankmitarbeiter deutlich auskunftsfreudiger. Proben sind fortan um +2 erleichtert.

Erkenntnisse:

Die Helden bringen Folgendes in Erfahrung:

- Odina Hortemann hat am Tag nach dem Tod Sumudans einen Betrag von 108 Dukaten und 3 Silbertaler eingezahlt und die Bank angewiesen, dem Geldverleiher Stordian Goudtand einen Wechsel darüber

auszustellen. Als Verwendungszweck gab sie an, damit die Schulden Thuan de Vries' zu begleichen.

- Haben die Helden erst einmal Jucaros Vertrauen erlangt, können sie auch eine interessante Information über Sumudan einholen: Der Kaufmann hatte Verbindlichkeiten in fünfstelliger Höhe. Seine derzeitige Uthuriafahrt konnte er nur dank mehrerer Credite ausrüsten. Zudem wurde keine Assekuranz auf die Flotte abgeschlossen – wohl mangels finanzieller Mittel. Sollte die Flotte nicht zurückkehren, wäre Sumudan pleite gewesen.

Hat Sumudan sich umgebracht?

Wenn die Helden in Erfahrung gebracht haben, dass Sumudan verschuldet war, und im Falle eines Flottenverlusts pleite gewesen wäre, liegt die These nahe, dass der Kaufmann möglicherweise Selbstmord begangen hat. Denn die Helden ahnen bereits seitdem sie im Mordfall Darion Pekhebbers recherchiert haben, dass die Uthuriaflotte nicht zurückkehren wird.

Den Helden kann es mit diesem Wissen gelingen, einen möglichen Ablauf zu rekonstruieren. Um Gewissheit zu erlangen, müssen sie Odina aber mit ihrem Wissen konfrontieren. Noch immer ist nicht auszuschließen, dass sie Sumudan umgebracht hat und selbst wenn nicht, so hat sie einen Unschuldigen belastet und sich des Börsenbetrugs schuldig gemacht. Am Ende der Spurensuche steht für die Helden also auf jeden Fall die Konfrontation mit der Antagonistin.

Odina zu Fall bringen

Um Odina schlussendlich zu überführen, müssen die Helden folgende Dinge herausgefunden haben:

- Odina hat kein Alibi. Sie gibt vor, in der König-Khadan-Halle gewesen zu sein. Doch sie hat die Kunsthalle frühzeitig verlassen.
- Odina wurde zur besagten Zeit am Tatort gesehen.
- Sie hat Thuan falsche Beweise untergeschoben.
- Odina hat viel Geld in Sumudans Uthuriafahrt investiert.
- Letztere Information lässt sich als Gerücht über Odina in der ganzen Stadt erfragen. Sie ist nützlich, um Rückschlüsse auf Odinas Motiv zu ziehen.

Möglicherweise haben die Helden außerdem herausgefunden, dass Handlanger Odinas in ihrem Auftrag de-Vries-Actien verkaufen und dabei versuchen, den Preis durch Scheingebote in die Höhe zu treiben. Das herausgefunden zu haben ist kein Muss, kann den Helden vor der entscheidenden Auseinandersetzung aber wichtige Verbündete verschaffen.

Die Detektive präsentieren die Indizien

Was auch immer die Helden über Odina herausgefunden haben, sie haben ein Problem: Die Patrizierin besitzt einen zu hohen Stand, um sie anhand bloßer Indizien zu überführen. Was die Helden benötigen, ist ein Geständnis, und zwar vor ebenso gut beleumundeten Zeugen.

Wie gut, dass sich Odina regelmäßig mit den anderen Anteilseignern trifft. Hier bietet sich den Helden die Gelegenheit, Personen von ähnlich hohem Stand in ihre Ermittlungsergebnisse einzuweißen* und die Patrizierin vor versammelter Mannschaft zu überführen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon von Weitem vernehmt ihr aufgebrachte Stimmen, die den Trubel aus der Haupthalle des Phextempels bald übertönt haben. Im Nebensalon des Gotteshauses liegen die Nerven blank.

*»Der Kurs war lange nicht so hoch wie jetzt. Ich sage: Lasst uns rausgehen und alle unsere Anteile verkaufen. Sofort. Besser den Spatz in der Hand als die Taube auf dem Dach.«
Ihr vernehmt die Stimme Odinas: »Aber, aber, mein lieber Kaarstett. Ihr habt doch sicher mitbekommen, dass uns bereits ein Vorgeschmack der Reichtümer erreicht hat. Der Rest wird folgen, sobald die Flotte in Brabak repariert wurde.«*

* Was sie im Abschnitt **Die Anteilseigner** auf Seite 46 wahrscheinlich ohnehin versprochen haben – und falls nicht, dann sitzt Thuan vermutlich gerade im Gefängnis. Auch das wäre ein Grund, hierher zu kommen, denn der Kaufmannssohn lässt sich nur befreien, wenn die Helden den ganzen Fall lückenlos aufklären können.

»Nichts weiter als ein paar Säcke Erdnüsse und ein bisschen Kaffee. Das sagt noch nichts darüber aus, was die Schiffe sonst geladen haben. Ich sage: Lasst uns verkaufen, ehe wir mit leeren Taschen in leere Frachträume schauen.«

Es scheint, als kämt ihr zur rechten Zeit, um Licht ins Dunkel zu bringen.



Im Salon haben sich, wie schon beim letzten Besuch der Helden, knapp zwei Dutzend Wertpapierbesitzer sowie Odina und ihr Beschützer Arn versammelt. Es ist nicht schwer für die Helden, in der angespannten Situation die Aufmerksamkeit der Anwesenden zu erhalten. In ihrer derzeitigen Situation verzehren sie sich geradezu nach Neuigkeiten, die sie in ihrer Entscheidung, die Actien zu behalten oder abzustoßen, beeinflussen könnten.

Das Geständnis

In Person der Anteilseigner kannst du deine Spieler nun dazu auffordern, ihre Beweiskette vorzulegen, sodass Odina Stück für Stück in die Enge getrieben wird. Dabei kannst du die Spieler unterstützen, indem du ihren Vortrag durch Gegenfragen „moderierst“ und sie so die Beweiskette der Reihe nach vorbringen lässt.

- Welche These vertreten die Helden? (Arn und Odina haben Sumudans Tod ausgenutzt / Sumudan getötet; Ermordung Darion Pekhebbers)
- Wie entkräften sie Odinas Alibi?
- Wie weisen sie nach, dass Odina am Tatort war?
- Alles weist doch auf Thuan hin? Wie beweisen sie das Gegenteil?
- Welche Absichten verfolgt Odina dadurch?

Die beispielhaften Anleger Murak Kaarstett, Othonia ter Broock, Rahyanis Laevigata und Vero Feinschnitt findest du auf Seite 48.

Odina wird sich gegen die Vorwürfe natürlich zur Wehr setzen („Dafür gibt es keine Beweise!“) und ihr Alibi vorbringen. Dies wird die Helden voraussichtlich dazu motivieren, Indizien vorzubringen, die ihre These wahrscheinlicher erscheinen lassen. Der Schlüssel, um Odina zu überführen, liegt darin, sie nach den Ereignissen im zweiten Akt des *Fliegenden Bornländers* zu fragen. Da sie die Vorstellung zur Pause verlassen hat, weiß sie nichts von dem Unfall und wird sich so verraten.

Wenn du magst, kannst du deine Spieler eine Gruppensammelprobe *Bekehren & Überzeugen* ablegen lassen. Jedes Mal, wenn einer der Spieler das Wort ergreift, um auf eine Frage zu reagieren und die Anschuldigung so weiter auszubauen, darf er eine Probe ablegen und die QS zu den bereits erreichten QS hinzuaddieren. Haben die Spieler auf diese Weise 10 QS erreicht, sind die Anwesenden von ihrer These überzeugt und Odina legt ein umfassendes Geständnis ab. Odina wehrt sich vehement gegen die Behauptung, Sumudan ermordet zu haben. Wenn sie gesteht, wird sie auch den Abschiedsbrief Sumudans erwähnen, den sie zur eigenen Absicherung in ihrem Wertschrank aufbewahrt. Den

Mord an Darion Pekheber hat sie nie beauftragt. Arn Knochenbrecker hat sie vor vollendete Tatsachen gestellt.

Arn knirscht ob des Verrats wütend mit den Zähnen. Doch Odina verhindert eine Flucht, indem sie ihrem Beschützer beschwichtigend die Hand auf die Brust legt. Noch hat sie eine Idee, wie sie ihre Hälse aus der Schlinge ziehen können.

Verhandlungssache

Mit Odinas Geständnis könnte der Fall beendet sein. Doch die Patrizierin hat noch einen Plan. Ehe die Helden sie festnehmen können, wendet sie sich an die Versammelten:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Empörung hat sich breit gemacht im Saal, seitdem Odina ihre große Lüge gestanden hat. Die Kaufleute plappern aufgeregt und hektisch durcheinander. »Unerhört!«, schallt es aus dem Saal. »Skandal!«, ruft ein anderer. Panik steht den Kaufleuten ins Gesicht geschrieben und ihr könnt selbst auf der Stirn der unbeteiligt wirkenden Magierin eine Schweißperle erkennen.

Entschlossen verschafft sich Odina Hortemann Gehör: »Ja, es stimmt!«, ruft sie mit erhobenen Händen in den Saal, in dem augenblicklich Ruhe einkehrt. »Ich habe Sumudan tot im Hof gefunden. Und nachdem ich seinen Abschiedsbrief gelesen hatte, war mir klar, dass unsere Anteile keinen Kreuzer mehr wert sein würden, wenn herauskäme, warum er sich das Leben genommen hat. Also habe ich einen Mord inszeniert, um die Öffentlichkeit hinzuhalten. Ich habe falsche Lieferungen erfunden, Gerüchte gestreut und euch hinters Licht geführt, um unerkannt meine Anteile zu verkaufen. Das tut mir leid, meine Freunde.« Mit Mühe kämpft Odina die aufwallende Empörung im Saal nieder: »Aber noch ist nichts verloren! Noch können wir dieses Haus alle als Gewinner verlassen!«

Plötzlich deutet sie auf euch: »Diese Personen dort sind außer uns die einzigen, die über die Wahrheit Bescheid wissen. Jeder von uns müsste nur auf einen Teil seiner Actien verzichten und die Wahrheit würde diesen Raum nie verlassen. Ich bin sicher, wir finden alle gemeinsam einen Weg, noch Profit aus der Angelegenheit zu schlagen. Was meint ihr?«

Fragend schaut sie in die Runde, in der sich nachdenkliches Gemurmel ausbreitet, ehe ihr berechnender Blick unangenehm lange auf euch ruhen bleibt.



Unter den Kaufleuten ist man sich schnell einig, dass ein kleines Opfer und eine gemeinsame Lösung einem Totalverlust vorzuziehen sind. Gerade für moralisch gefestigte Helden mag es schockierend sein, wie schnell die Kaufleute bereit sind, über Odinas Untaten hinwegzusehen.

Lieber das Fressen – oder doch die Moral?

Den Helden wird ein Angebot gemacht. Im Schnitt ist jeder Teilhaber dazu bereit, den Helden Anteilsscheine im Wert von 5 Dukaten abzutreten, wodurch die stolze Summe von 100 Dukaten zusammenkommt, die deine Helden unter

sich aufteilen können. Natürlich ist man angesichts der Lage auch bereit, zu handeln. Deine Helden können eine Gruppensammelprobe auf *Handel (Feilschen)*, 5 Minuten, 5 Versuche, beliebig viele Helden, ablegen, die du je nach Argument, das deine Helden ins Feld führen, um 1 erleichtern kannst. Auch eine Verweigerungshaltung durch moralisch integre Charaktere wird zunächst als Verhandlungstaktik gedeutet und treibt das Angebot in die Höhe. Am Ende sollten den Helden je nach Probenausgang zwischen 500 und 3.000 Dukaten angeboten werden. Wer da nicht schwach wird ... sollte gute Argumente haben. Denn auch wenn sich gut die Hälfte der Anwesenden bereits durch ersten Widerstand davon überzeugen lässt, dass das, was sie tun, nicht richtig ist, hat die andere Hälfte um Othonia ter Broock nicht gelernt, ein Nein zu akzeptieren. Für sie geht es ums Geld und bisweilen sogar um die Existenz. Daher sind sie nicht bereit, den Helden zu gestatten, den Raum zu verlassen, solange sie nicht in den Handel eingewilligt haben. Diese Bedingung wollen sie notfalls auch mit Waffengewalt durchsetzen (als Bürger der Stadt sind sie bewaffnet).

In diesem Fall müssen die Helden Überzeugungsarbeit leisten. Mit einer Gruppensammelprobe auf *Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung)* können sie versuchen, die gierigen Kaufleute zum Umdenken zu bewegen. Einige, wie der unsichere Murak Kaarstett, können auf diese Weise gebremst werden. Andere jedoch, wie Othonia ter Broock, Rahyanis Laevigata oder Vero Feinschmitt, sind hingegen so von Gier zerfressen, dass sie auch durch Argumente nicht zur Besinnung gebracht werden können. Insgesamt stehen 12 Gegner gegen die Helden, für jede QS können sie einen im Vorfeld überzeugen, nicht gegen die Helden vorzugehen.

Ein letztes Gefecht

Im feinen Nebensalon des Phextempels kommt es schließlich zum Kampf. Odina, Arn und eine Handvoll zu allem entschlossener Kaufleute sind nicht gewillt, die Helden ziehen zu lassen. Dabei sehen sich die Helden Kontrahenten gegenüber, die sich zwar nicht besonders aufs

Kämpfen verstehen, im Gegensatz zu ihnen aber bewaffnet sind. Wer nicht geübt darin ist, die Gegner schnell zu entwaffnen oder zu überwältigen, dem bietet vielleicht die Einrichtung Möglichkeiten sich zur Wehr zu setzen (die natürlich auch den Gegnern zur Verfügung stehen):

- Die gekreuzten Rapiere von der Wand nehmen: dauert 2 Aktionen
- Sich die Zweililie nehmen, die daneben hängt: dauert 3 Aktionen
- Mit einem Buch parieren: So ein dickes Buch aus der Bücherwand hält einige Schläge aus: Raufen-PA, man gilt aber als bewaffnet.
- Bücher werfen: Wurfaffen, LZ 1, TP *speziell*, RW 4/8/12. Treffer richten keine TP an, aber der Gegner muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* erleichtert um 2 ablegen, um länger dauernde Handlungen nicht abzubrechen.
- Die Büste werfen: Auf einer brusthohen Säule steht eine Marmorbüste, die das Gesicht eines feisten Kaufmanns zeigt. Wurfaffen LZ 1, 1W6+2 TP, RW 3/6/9, Probe um 2 erschwert
- Den Gegnern die Säule entgegenrollen: Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)*, 2 Aktionen, Gegner muss Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* erschwert um 1 bestehen, sonst Status *Liegend*.
- Kronleuchter fallen lassen: Über dem Verhandlungstisch hängt ein schwerer Kristalleuchter, der über ein Seil abgelassen werden kann. Wird das Seil gelöst (*Fesseln (Knotenkunde)* erschwert um 2, 1 Aktion) oder durchtrennt (5 Strukturpunkte, siehe **Regelwerk**, Seite 349), fällt der Leuchter herunter. Der Kronleuchter ist groß genug, um 2-3 unter ihm stehende Ziele zu treffen. Dem Kronleuchter kann man durch eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver oder Springen)* entgehen. Bei Misslingen muss jeder Gegner mit 1W6 würfeln: 1-2: Der Gegner erleidet 1W6+4 TP; 3-4: Der Gegner erleidet den Status *Liegend*; 5-6: Der Gegner erleidet den Status *Fixiert* bis zum Ende der nächsten Kampfrunde.



Odina Hortemann

MU 14 KL 15 IN 13 CH 14
FF 12 GE 13 KO 12 KK 12
LeP 29 SK 2 AsP – ZK 1
KaP – AW 7 GS 8 INI 14+1W6

Schip 3

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Auf Distanz halten I ^{AKO151}, Finte I, Schwitzkasten ^{AKO155}

Sprachen: Garethi III, Thorwalsch I

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Vertrauenerweckend

Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Kampftechniken: Raufen 12

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 10 PA 5 TP 1W6+1 RW kurz

Rapier: AT 11 PA 5 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 0/0

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 4, Verbergen 7

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Betören 7, Etikette 11, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 12, Überreden 12, Willenskraft 10

Natur: Orientierung 6

Wissen: Götter & Kulte 5

Handwerk: Boote & Schiffe 5, Fahrzeuge 7, Handel 14

Ausrüstung: Dolch, Rapier (andere Kaufleute auch Florette)

Kampfverhalten: versucht Kämpfe zu vermeiden, noch hat sie niemanden umgebracht und sich keines schweren Verbrechens schuldig gemacht; ist sie gezwungen zu kämpfen, nutzt sie ihre Fäuste und Finten; den Dolch nutzt sie nur in äußerster Not.

Flucht: bei Schmerz I; sie ergibt sich bei Schmerz III oder wenn sie in die Enge getrieben wird.

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger



Arn Knochenbrecker

MU 13 KL 9 IN 13 CH 13
FF 12 GE 15 KO 14 KK 16
LeP 40 SK 1 AsP – ZK 3
KaP – AW 7 GS 8 INI 14+1W6

Schip 1

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Beschützer ^{AKO151}, Bornländisches Raufen ^{AKO157}, Finte I, Meister der improvisierten Waffen ^{AKO154}, Schwitzkasten ^{AKO155}, Tiefschlag ^{AKO166}, Wuchtschlag I+II

Sprachen: Garethi III

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Zäher Hund

Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Jähzorn)

Kampftechniken: Hiebaffen 14, Raufen 14

Waffenlos: AT 15 PA 9 TP 1W6+2 RW kurz

Knüppel: AT 15 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE 0/0

Talente:

Körper: Klettern 8, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 13, Verbergen 8, Zechen 9

Gesellschaft: Betören 5, Einschüchtern 14, Etikette 4, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 5, Überreden 7, Willenskraft 6

Natur: Orientierung 6

Wissen: Götter & Kulte 4

Handwerk: Boote & Schiffe 8, Fahrzeuge 6, Handel 4

Ausrüstung: Immanschläger, den er als Knüppel nutzt

Kampfverhalten: geht gegen seine Gegner brutal mit dem Knüppel vor und setzt auf Wuchtschläge. Er muss die Zeugen aus dem Weg räumen, sonst ist er ein toter Mann.

Flucht: bei Schmerz III

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Beispielhafte Anleger

MU 12 KL 14 IN 13 CH 13
FF 12 GE 13 KO 12 KK 12
LeP 29 AsP – KaP – INI 13+1W6
SK 2 ZK 2 AW 8 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 11 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Florett: AT 11 PA 5 TP 1W6+2 RW mittel

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Bornländisches Raufen ^{AKO157}, Finte I

Vorteile/Nachteile: individuell, etwa Personlichkeitschwächen (Eitelkeit, Neid), Schlechte Eigenschaft (Geiz)

Talente: Boote & Schiffe 6, Einschüchtern 5, Handel 10,

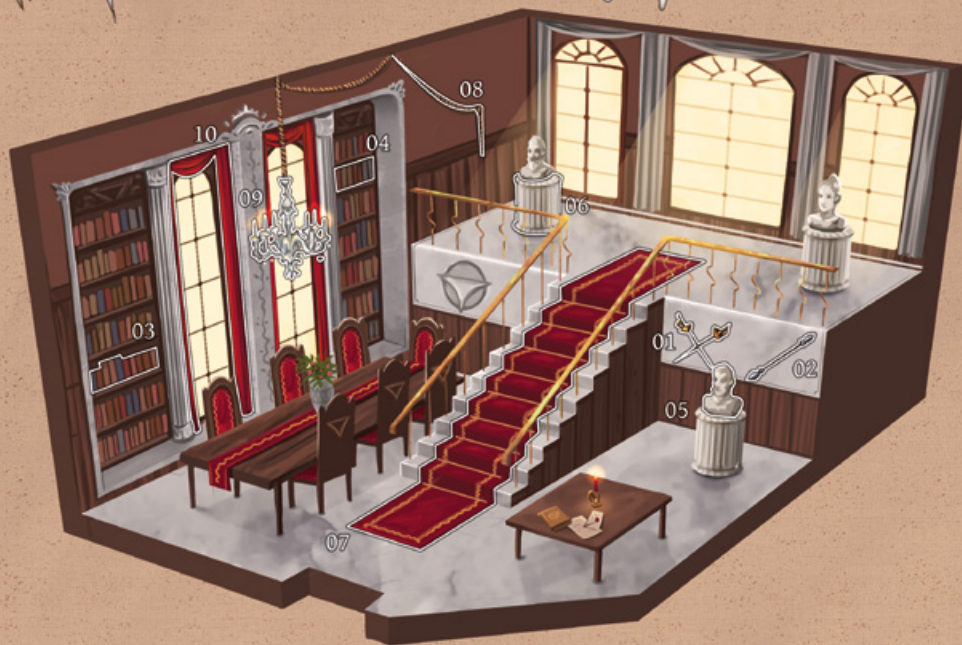
Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6, Verbergen 10, Willenskraft 7

Kampfverhalten: Die Anleger sind keine geübten Kämpfer, aber sie versuchen in der Überzahl gegen jeweils einen Helden vorzugehen und setzen ab und an Finten ein.

Flucht: bei Schmerz II

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 oder weniger LeP

Anmerkung: Die Magierin Rahyanis verfügt zudem über 34 AsP und setzt bevorzugt die Zaubersprüche BLITZ DICH FIND (FW 10), ARMATRUTZ (FW 8) und IGNIFAXIUS (FW 9) ein.



- 01 Rapiere nehmen
- 02 Zweililie nehmen
- 03 Mit einem Buch parieren
- 04 Bücher werfen
- 05 Büste werfen
- 06 Die Säule entgegen rollen
- 07 Teppich wegziehen
- 08 Kronleuchter fallen lassen
- 09 Am Leuchter schwingen
- 10 Vorhänge hinunterreißen

Am Leuchter schwingen: Ein beherzter Sprung von der Empore und schon hat man ihn gegriffen: Zunächst muss der Held mit 1 Aktion eine Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* bestehen. Danach hat er zwei Möglichkeiten:

- Sollte der Held das Seil erreicht haben, kann er sich mit 1 Aktion im Rahmen der Möglichkeiten, die ihm das Seil bietet, dorthin schwingen, wohin er möchte. Die Reichweite hängt von der Länge des Seils und der Umgebung ab. Um zu einem gleichhohen oder niedrigeren Ziel zu gelangen, muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* erschwert um 2 gelingen. Bei einem höher gelegenen Ziel muss er zusätzlich eine Probe auf *Klettern* bestehen. Dies kostet ihn 1 weitere Aktion. Misslingt eine Probe, so hat er es nicht geschafft und die Aktion(en) verbraucht, kann es aber in der nächsten Kampfrunde wieder probieren.
- Möchte der Held einen Gegner mit einem Schlag oder Tritt treffen, so muss ihm eine um 2 erschwerte Raufen-AT (ohne Basis- oder Spezialmanöver) gelingen. Misslingt die Probe, muss er sich mit Sturzschaden auseinandersetzen (die Höhe ergibt sich aus der jeweiligen Situation). Wird der Angriff nicht erfolgreich verteidigt, erleidet der Gegner 1W6+1 TP, wird 1W3 Schritt zurückgeschleudert und erleidet den Status *Liegend*. Wird der Angriff pariert, erleidet der Gegner keinen Schaden, wird aber 1W3 Schritt weggeschleudert. Eine gelungene

Verteidigung durch einen Schild oder Ausweichen bedeutet, dass der Gegner weder TP erleidet, noch weggeschleudert wird.

- Vorhänge hinunterreißen: Die schweren sechs Schritt langen Samtvorhänge begraben jeden unter sich, der nicht die Stärke eines Ochsens besitzt: Die Option erfordert 1 Aktion. Der Held reißt einen Vorhang herunter und versucht so seinen Gegner zu behindern. Je nach Größe des Vorhangs können auch mehrere Gegner betroffen sein. Um den Vorhang erfolgreich herunterzuziehen, ist eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* erschwert um 1 erforderlich. Gelingt die Probe, muss jeder unter dem Vorhang Stehende eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* erschwert um QS/2 aus *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* bestehen. Bei Misslingen muss jeder Gegner mit 1W6 würfeln: 1-2: Der Gegner erhält den Status *Liegend*; 3-4: Der Gegner erleidet den Status *Eingeengt* bis zum Ende der nächsten Kampfrunde; 5-6: Der Gegner erleidet den Status *Fixiert* bis zum Ende der nächsten Kampfrunde.

Wenn du es deinen Helden nicht zu leicht machen willst, kannst du die Anzahl an Gegnern erhöhen. Die Überredenskünste der Helden reichen dann nicht aus, um noch mehr Anwesende von der Nichtigkeit ihres Tuns zu überzeugen.

Sollten deine Helden der Übermacht nicht gewachsen sein, können sich die Aufrechten unter den Kaufleuten vor oder während des Kampfes an die Seite der Helden stellen.

Ausklang

Der Kampf bleibt im Phextempel natürlich nicht unmerklich. Kaum haben die Helden ihre Gegner bezwungen, betreten einige Phexgeweihte in Begleitung mehrerer Gardisten, darunter auch Adaon und Gilmon, den Salon. Schnell geraten die Helden in Erklärungsnot, immerhin haben sie einige der angesehensten Bürger Grangors

angegriffen und vielleicht sogar getötet. Doch bevor plötzlich die Helden auf die Anklagebank geraten, ergreifen die Kaufleute, die sich aus dem Kampf herausgehalten haben, für sie Partei und klären die Angelegenheit auf.

Was wird aus ...

... Thuan

Durch die Ermittlungen der Helden und die Aussage der Kaufleute ist der Tod Sumudan de Vries' aufgeklärt. Im Tresor Odina Hortemanns findet man den Abschiedsbrief des Kaufmanns, in dem er detailliert seine finanzielle Lage nach dem Untergang der Flotte beschreibt und bedauert, das Vertrauen seiner Gläubiger enttäuscht zu haben. Mit der Schande, nur noch der Pleitier zu sein, der das Vermögen ehrbarer Kaufleute versenkt hat, wolle er nicht leben. Daher habe er beschlossen, seinem Dasein ein Ende zu bereiten.

Thuan wird dadurch vollumfänglich entlastet und wird, sollte er sich in Gefangenschaft befunden haben, umgehend auf freien Fuß gesetzt. Doch für den jungen Mann brechen harte Zeiten an. Vom Vermögen seines Vaters ist nur ein riesiger Berg Schulden übrig. Sumudans gesamter Besitz wird unter den Gläubigern aufgeteilt und Thuan wie auch seine Schwester Gyldoria müssen fortan für sich alleine sorgen.

... den Schurken

Als Mörder an Darion Pekheber droht Arn Knochenbrecker, sofern er den Kampf überlebt hat, die Todesstrafe. Da Beweise und vor allem Zeugenaussagen gut beleumundeter Bürger gegen ihn vorliegen, wird Arn nicht lange im Stadtgefängnis festgehalten, sondern recht zügig abgeurteilt, sodass die Hinrichtung im Schinderwaat bereits am nächsten Praiostag erfolgen kann.

Die Kaufleute, die gegen die Helden die Waffen erhoben haben, werden ebenfalls eines Schwerverbrechens angeklagt. Die Magierin Rahyanis oder den Schreinermeister Feinschnitt ereilt dabei dasselbe Schicksal wie Arn. Die gutsituierten Kaufleute wie Othonia ter Broock können sich hingegen gute Advocaten leisten, die sich darauf berufen, dass letztlich niemand durch die Waffen zu Tode kam. Sie werden zu harten Geldstrafen verurteilt, müssen eine Schandstrafe im Schinderwaat über sich ergehen lassen (sie werden getunkt) und werden aus Rücksicht auf ihren Stand zum Dienst in der Kriegsflotte verurteilt. Sofern Odina nicht aktiv in den Kampf eingegriffen hat, hat sie sich lediglich eines Verbrechens, jedoch keines Schwerverbrechens schuldig gemacht, indem sie Thuan in Verdacht gebracht hat. Sie wird zu einer saftigen Geldstrafe verurteilt, was sie zusammen mit dem Wertverlust der de-Vries-Actie an den Rand des Ruins treibt, und wie die anderen Kaufleute durch Untertauchen in der stinkenden Brühe des Schinderwaats gedemütigt, was den gesellschaftlichen Tod für sie bedeutet.

Wenn du magst, kannst du sie als rachedurstige Schurkin in einem späteren Abenteuer wieder auftauchen lassen.

... den Anteilsscheinen

Nicht einmal eine Stunde nach den Ereignissen im Phextempel fällt die de-Vries-Actie ins Bodenlose und ruiniert jeden, der noch Anteile daran besitzt. Ein Börsenbeben geht durch Grangor, das sich aber nach wenigen Tagen schon wieder gelegt hat, jedoch nicht, ohne auch Besitzer anderer Schuldverschreibungen mit sich zu reißen, denn



durch den Ausfall der de-Vries-Actie sind auch andere Schuldscheine plötzlich nicht mehr gedeckt. Ein Großteil der Grangorer bekommt von all dem nichts mit.

Pfiffigen Helden kann es gelingen, in Besitz gebrachte Anteilsscheine noch vor dem großen Zusammenbruch zu verkaufen. Die Kurse sind zwar starken Schwankungen unterworfen, aber mit Phexens Gunst lässt sich hier ein gutes Geschäft machen. Mit einer Probe auf *Brett- & Glücksspiel (Wettspiele)* können QS/2 als Erleichterung für eine Probe auf *Handel (Feilschen)* erspielt werden. Die QS der Handelsprobe simulieren anschließend, wie gut ein Held auf dem Parkett des Grangorer Handels ist.

... den Helden

Die Helden werden von der Garde für ihren Einsatz gefeiert und Adaon und Gilmon müssen eingestehen, dass sie die Hintergründe der Ereignisse wohl niemals aufgeklärt hätten – allerdings werden sie nicht müde zu erwähnen, dass sie ja von Anfang an auf Selbstmord getippt haben. Stadtmeister **Gwynn Willforth** (Ende 50, 1,87 Schritt, ergrauende blonde Haare, beliebt) verleiht den Helden für ihren Einsatz den Bürgerbrief, was sie fortan zum Tragen von Waffen und Rüstungen berechtigt.

Auf jeden Fall erhalten die Helden sowohl von den rechtschaffenen Kaufleuten als auch von Tadeo Agtstein die versprochene Belohnung sowie 10 AP für die Aufklärung des Falls. Für die Nebenszenarien gibt es 5 AP für **Die Tochter**, 5 AP für **die Konkurrentin** sowie 5 AP für **Der Mitarbeiter**.



GRANGOR

- 01 Burg Windehag
- 02 Hauptsitz der Horaskaiserlichen Marine
- 03 Kadettenanstalt
- 04 Pilgerhaus
- 05 Drakenbrügg
- 06 Nordlandbank
- 07 Druckerei Stührmann & Mezzani
- 08 König-Khadan-Halle
- 09 Bürgerhaus
- 10 Hauptkontor der Nordmeer-Compagnie
- 11 Wasserspeicher
- 12 Bordell 'Roter Salamander'
- 13 Spielsalon 'Rad und Becher'
- 14 Stadthaus
- 15 Akademie der Erscheinungen
- 16 Fischmarkt
- 17 Güldenlandmuseum
- 18 Zunfthaus der Stürmänner
- 19 Waisenhaus
- 20 Zollhaus
- 21 Neebrügg
- 22 Bordell 'Traumstübchen'
- 23 Spielhalle 'Wandernder Heller'
- 24 Bordell 'Roter Lotus'
- 25 Zweililienbrücke
- 26 Gardekaserne
- 27 Stadtgefängnis
- 28 Bordell 'Haus Thesia'
- 29 Werf ter Brook
- 30 Botenstation der Beilunker Reiter
- 31 Immanstadion
- G01 Herberge 'Warme Stube'
- G02 Taverne 'Hacketau'
- G03 Taverne 'Das Bunte Haus'
- G04 Taverne 'Efferdwall'
- G05 Taverne 'Sieben Winde'
- G06 Wirtshaus 'Zwei Lilien'
- G07 Taverne 'Löwenkeller'
- T01 Haus des Handelsreisenden (Phextempel)
- T02 Hesindeschrein
- T03 Pilgertempel (Efferdtempel)
- T04 Tempel von Heim und Herd (Traviatempel)
- T05 Tsatempel
- T06 Rahjatempel
- T07 Drachentempel (Rondratempel)
- T08 Haus von Bishdaniels Wacht (Borontempel)
- T09 Tempel der Sicherer Zuflucht (Traviatempel)
- T10 Peraintempel

- A01 Kontor de Vries
- A02 Hotel 'Blauer Phecadi'
- A03 Herberge 'Delfinschule'
- A04 Gasthaus 'Drachengasse'
- A05 Kontor Watergaard
- A06 Speicherhaus Watergaard
- A07 Torvons Wohnung
- A08 Drachengrube
- A09 Thuans Wohnung
- A10 Gasthaus 'Vinsalter Hof'
- A11 Hotel 'Im Winkel'
- A12 Villa Hortemann

200 SCHRITT

AVENTURIEN

Ein Tod in Grangor

von Marco Findeisen

Grangors neuer Stern am Kaufmannshimmel ist gefallen.

Die Investition in eine Fahrt zum legendenumrankten Südkontinent Uthuria machte Sumudan de Vries über Nacht zu einem der reichsten Männer an der Phecadimündung. Von den Patriziern geachtet, von den Kaufleuten bewundert und von Phex geliebt, war dem waghalsigen Händler eine steile Karriere in Gesellschaft und Stadtpolitik beschieden – und mit einer weiteren Unternehmung stand er kurz davor, zur Legende zu werden.

Sein plötzlicher Tod wirft Fragen auf.

Die Suche nach dem Mörder führt deine Helden von prachtvollen Kaufmannspalästen in schäbige Spelunken und halb im Waat versunkene Mietskasernen. Wo Handel und Kommerz entlang prachtvoller Kanäle erblühen, lauern Armut und Kriminalität im Dunkel enger Gassen. Doch die Gier hat viele Gesichter und wer unvorsichtig ist, findet sich nur allzu schnell mit dem Kopf nach unten in einem stillen Waat wieder.



Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 hartgesottene Helden

Genre: Kriminal-Abenteuer
Voraussetzungen: Kriminalistisches Gespür und gesellschaftliches Fingerspitzengefühl, ab und an eine harte Faust, für die ein Waffenverbot kein Hindernis ist; keine Exoten
Ort: Grangor
Zeit: Ein Efferdmond ab 1038 BF
Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / mittel
Erfahrung der Helden: erfahren

Wichtige Fertigkeiten:

- Gesellschaftstalente
- Kampf
- Körperliche Talente
- Lebendige Geschichte**

Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteurers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

€ 14,95 [D]



9 783957 524119

ISBN 978-3-95752-411-9

US25314