

ADVENTURIEREN

KIESOW / SCHULZ

DSA-KLASSIKER

DIE GEHEIMNISSE VON GRANGOR



2 GRUPPENABENTUER UND HINTERGRUND-
INFORMATIONEN ZUM SPIEL IN GRANGOR

Das Schwarze Auge

NR. 102
STUFEN 8 - 12

10356



DIE GEHEIMNISSE VON GRANGOR

Ein DSA-Gruppenabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS



ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN

Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Jochen Fortmann und Ina Kramer
Karten und Pläne: Ulrich Kiesow, Christian Lonsing
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: Werbedruck Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Druckerei Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2001 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed in Germany 2001
ISBN 3-89064-356-6



Die Geheimnisse von Grangor

von

**Michael Johann, Ulrich Kiesow, Jörg Raddatz,
Dorothea Schulz, Stefan Schulz und Thomas Römer**

für die Neuauflage überarbeitet und ergänzt von
Jens Matheuszik

**Zwei Abenteuer und eine Stadtbeschreibung
für den Meister und 3 bis 5 Helden
der Erfahrungsstufen 8 bis 12**

Dank für Beratung und jede Art von Unterstützung an
Jens Blome, Peter Diehn, Andree und Claudia Hachmann,
Daniel Klingauf, Stefan Küppers, Stefan Mann, Thomas Römer,
Gregor Rot, Dirk Werres, Anton Weste



inhalt

Einleitung	5	In den Straßen der Stadt	52
Die Geheimnisse von Grangor im Überblick	5	Begegnungen	52
Die Bettler von Grangor	6	Die Kanäle von Grangor	53
Über dieses Abenteuer	7	Das Haus am Seebogen	54
Der Hintergrund des Abenteuers	7	Erdgeschoss	54
Das Abenteuer im Überblick	7	Obergeschoss	57
Die Anwerbung	9	Der Weg zum Tempel	58
Die Reise nach Grangor	10	Die geheime Pforte	58
Der Abschied	10	Die Wächter	58
Auf hoher See	11	Das Haus des Rattenkindes	59
Ankunft in Grangor	12	Der Tempel der Rahja	61
Im Hause Hortemann	14	Das Ende des Abenteuers	65
Imposante Persönlichkeiten	14	Anhang	66
Kriegsrat	14	Dramatis Personae	66
Rundgang durchs Haus	15	Der Brief des Passagiers	68
Unterwegs in Grangor	17	Die Bettler und die Kanäle	68
Unheimliche Begegnung: Die Bettler	17	Grangor – Stadt der Kanäle	69
Die Leibwache des Stadtmeisters	18	Grangor im Überblick	70
Die Häuser der Altvorderen	18	Die Geschichte Grangors	70
Das Stadthaus	19	Die Landschaft	71
Das Schinderwaat	20	Kultur und Gesellschaft	71
Das Gasthaus Zwei Lilien	20	Handel und Handwerk	72
Die Tempel der Stadt	21	Von Gardisten und Seekriegern	72
Die weiteren Ereignisse	22	Auf Efferds Wegen	73
Ein nächtlicher Spaziergang	22	Ein Rundgang durch die Stadt	74
Ein neuer Mord!	23	Alt-Grangor	74
Streit vor dem Stadthaus	24	Wichtige Gebäude nach Nummern	77
Unerwartete Verbündete	25	Süd-Grangor	79
Gespräch im Tempel	26	Suderstadt	81
Des Rätsels Lösung – ist aller Ärger Anfang	27	Neuhaven	81
Im Hause Lefting	28	Insel Kopp	82
Das Erdgeschoss	28	Terra Ferma	84
Das Obergeschoss	30	Grangorella	84
Das Untergeschoss	31	Das weitere Umland	84
Die Hausbewohner und die Helden	33	Abenteuer- und Szenarioanregungen	85
Das Ende des Abenteuers	34	Einleitung	86
Anhang	35	Rollenspiel in Grangor	86
Nachrufe	35	Zufällige Begegnungen in Grangor	87
Aus der »Rolle der Jahre« des Efferd-Heiligtums	36	Abenteuervorschläge	90
zu Grangor	36	Die Zweililienbrücke	90
Die Altvorderen Häuser	37	Der Drache ist zurück!	90
Dramatis Personae	40	»Baut der Herrin Rondra ein Haus«	93
ALPGESTALT	41	Im Auftrag der HPNC	94
Die Kanäle von Grangor	42	Das Geheimnis von Kapitän Jastek	95
Über dieses Abenteuer	43	Krimheldes Scholarin	96
Der Hintergrund des Abenteuers	43	Grangor im Überblick	98
Vorspiel	44	Ymra und Fatas	99
Der falsche Auftrag	44	Die Zeitrechnung in Grangor	99
Der Besucher	44	Ymra – die Vergangenheit Grangors	99
Die Verabredung	45	Fatas – der Blick in die Zukunft Grangors	100
Die Begegnung mit einer Göttin	45	Grangor in weiteren Publikationen	101
Im Vorraum	45	Quellenbände und Spielhilfen	101
Der Raum der göttlichen Begegnung	46	Abenteuer	101
Der Untergang Grangors	47	Grangor von A bis Z	103
Das Ende des Abenteuers?	48	Karten und Grundrisse für die Spieler	106
Die zweite Begegnung mit der Göttin	48		
Die Zeit steht still	50		
Aktionen der Meisterpersonen	51		
Grangor unter der Zeitstarre	52		

einleitung

Als dritte Neuauflage (nach den Abenteuern A90 **Die Phileasson-Saga** und A95 **Lockruf des Südmeers**) erscheint nun dieser Abenteuerband **Die Geheimnisse von Grangor** – der sich jedoch insofern von den beiden vorherigen Neuauflagen unterscheidet, als dass die beiden in diesem Abenteuerband neu aufgelegt und inhaltlich überarbeiteten Abenteuer **Die Bettler von Grangor** und **Die Kanäle von Grangor** nicht Teil einer Kampagne sind, sondern nur durch den Handlungsort – die Stadt Grangor – miteinander verknüpft sind. Zusätzlich bietet dieser Abenteuerband noch weitere Hilfsmittel um diese und weitere Abenteuer in Grangor zu gestalten.

Außer der Präsentationsform (die früher übliche starke Untergliederung wurde neu strukturiert), den auf das gültige System angepassten Spielwerten, überarbeiteten Karten, teilweise veränderten Namen

und einigen Anpassungen der Abenteuer an die aventurische Geschichte (die teilweise erst später damit verknüpft wurden), hat sich wenig geändert.

Das heißt auch, dass Sie die *'Atmosphäre der alten Zeiten'* (in denen natürlich alles besser war, genauso wie es früher viel öfter weiße Weihnachten gab, auch wenn die Meteorologen dies mit ihren gesammelten Daten und Fakten bestreiten) mit Ihrer Gruppe erleben können, ohne noch viel zusätzliche Arbeit investieren zu müssen (obligatorische Anpassungen auf Ihre Gruppe mal ausgenommen).

In diesem Sinne: Lassen wir Satinav das Rad der Zeit zurückdrehen – und auf in die Geheimnisse von Grangor!

Die Geheimnisse von GRANGOR im Überblick

Mehr als ein Jahrzehnt in der irdischen Welt und rund 20 Jahre in Aventurien ist es her, seit zum ersten Mal die Spielerinnen und Spieler des Schwarzen Auges die Handelsstadt Grangor in den beiden Abenteuern **Die Bettler von Grangor** und **Die Kanäle von Grangor** kennen lernten. Während im ersten Abenteuer ein mysteriöser Kriminalfall im Jahr 2489 Horas die Helden fordert, geraten diese im zweiten Abenteuer 2497 Horas in einen Konflikt göttlicher Mächte, in denen die Menschen Grangors nur Spielfiguren sind. Dennoch obliegt es den Helden, hier der Sache auf den Grund zu gehen, um ein schlimmes Schicksal abzuwenden.

Die beiden Abenteuer spielen in Grangor, einer der bedeutendsten Hafenstädte an der Westküste des aventurischen Kontinents. Grangor liegt auf vielen kleinen Inseln und ist durch Kanäle und Brücken miteinander verbunden, daher gilt es als *'Venedig Aventuriens'*.

Um als Spielleiter beide Abenteuer meistern zu können, ist die Stadtbeschreibung von Grangor und der Stadtplan von Grangor hilfreich. Doch sowohl die aktuelle Beschreibung aus der Box **Fürsten, Händler, Intriganten**, als auch die Beschreibung aus der inzwischen eingestellten Spielhilfe **Königreich am Yaquir** sind für diese beiden Abenteuer zu aktuell. So hat sich seit diesen Abenteuern einiges im Lieblichen Feld getan, inzwischen ist dieses

Königreich nur noch eins von viere (aber immerhin das größte) im *'Wiedererstandenen Reich des Horas'* unter ihrer horaskaiserlichen Majestät **Amene-Horas Firdayon**. Sie schaffte es dank geschickter Politik, aber sicherlich auch durch Glück beeinflusst, die Macht des kleinen Landes in den letzten Jahren deutlich zu stärken und das zweite Kaiserreich auf aventurischem Boden zu einer Großmacht zu formen. Doch dies alles ist erst in der jüngsten Zeit geschehen, und während die beiden Abenteuer spielen, ahnt noch niemand etwas von den jüngsten Entwicklungen.

Und so liegen diesem Sammelband auch eine Stadtbeschreibung und ein Stadtplan von Grangor bei, die zeitlich gesehen ungefähr in der Zeit des Abenteuers **Die Bettler von Grangor** anzusiedeln sind.

Wenn Sie die beiden Abenteuer zusammen mit Ihrer Spielgruppe gespielt haben, finden Sie noch Anregungen und Hinweise für weitere Abenteuer und Szenarien in Grangor, aber auch eine Bibliographie der DSA-Publikationen, die sich mit Grangor beschäftigen, so dass Sie weitere Abenteuer in Grangor erleben können.

Mögen die Zwölfe den Helden wohl gesonnen sein, wenn sie den Geheimnissen von Grangor auf der Spur sind ...

Jens Matheuszik

DIE BETTLER VON GRANGOR

von Dorothea und Stefan Schulz
überarbeitet durch Jens Matheuszik

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 8 bis 11
für den Meister und 3 bis 5 Helden



ÜBER DIESES ABENTEUER

DER HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Im Herbst des Jahres 2472 Horas (dies entspricht 13 vor Hal nach der im Mittelreich üblichen Zeitrechnung) wurde die friedliche Lagunenstadt Grangor durch ein unerhörtes Ereignis erschüttert: Am Rande einer Feierlichkeit kam es zu einer handgreiflichen Auseinandersetzung zwischen dem amtierenden Stadtmeister **Alrik ter Broock** und dem Reederssohn **Angold Vanderzee**. Der Stadtmeister fand dabei den Tod, und da die beiden sich zu einem privaten Gespräch zurückgezogen hatten, gab es keinerlei Zeugen für diesen Vorfall.

Da der junge Patrizier im Vorfeld mehrmals Drohungen gegen den Stadtmeister und weitere hoch angesehene Bewohner der Stadt ausgestoßen hatte, wurde er wegen Mordes und Hochverrats angeklagt. Auf Grund der Schwere der Anschuldigungen wurde die gesamte Innere Stube des Rates hinzugezogen, so dass die Vertreter aller **Alt Vorderen Familien*** über diesen Fall richteten ... bis auf eine Ausnahme, denn die Vanderzees, die zu den Alt Vorderen zähl(t)en, durften bei dieser Verhandlung aus nahe liegenden Gründen nicht mit den anderen Mitgliedern der Inneren Stube entscheiden.

Im Verlauf der Verhandlung benahm sich Angold Vanderzee nicht sehr klug: Während seine Familie und der von ihr zur Verteidigung beauftragte Rechtsgelehrte alles versuchten, um den Tod des Stadtmeisters als tragischen Unfall während einer privaten Auseinandersetzung darzustellen, beschimpfte er, offenbar von den Pamphleten der steckbrieflich gesuchten Agitatoren **Reto Marnion** und **Tsadan von Engasal** verwirrt, die versammelten Alt Vorderen als "Ausbeuter" und "Plutokraten" (das Wort wusste er selbst nicht zu erläutern) und gab jenen, die bereits Aufruhr und Verrat witterten, überzeugende Argumente an die Hand.

So kam es, wie es kommen musste: Ohne eindeutige Beweise, aber auf Grund der von ihm selbst gelieferten Indizien wurde Angold Vanderzee des Mordes und Hochverrats für schuldig befunden und zum Tode verurteilt. Seine gesamte Familie jedoch musste mit ihm büßen: Sie wurde aus der Inneren Stube entfernt und durch die

Hortemanns ersetzt. Doch damit war es nicht genug, denn den Vanderzees wurden auch die Bürgerrechte genommen und sie hatten nach der Vollstreckung des Todesurteils innerhalb von zwei mal zwölf den Göttern gefälligen Stunden die Stadt und das Land zu verlassen.

Die Urteilsverkündung schien auf Angold ernüchternd zu wirken, ruhig bestritt er Mord wie Hochverrat und erklärte schließlich, aus Liebe zu der jungen Frau des Stadtmeisters mit diesem in Streit geraten zu sein, der leider mit dem tödlichen Unfall endete. Das allzu späte Bekenntnis mochte das Gericht jedoch nicht anerkennen, statt dessen wurde sogar der Versuch, sich auf Kosten der jungen Witwe herauszureden, als besonders verwerflich angesehen.

Am 27. Travia wurde Angold Vanderzee hingerichtet und zwar in der für Grangor üblichen Art und Weise: Vanderzee wurde in einen Käfig gesteckt und damit einen ganzen Tag lang in das **Schinderwaat** (einem der vielen Kanäle Grangors) getaucht. Wer eine solche Prozedur überlebt, muss in der Gunst der Götter stehen und gilt somit als unschuldig. Doch weder Efferd, der Gott des Wassers, noch Travia, die Wächterin der ehelichen Treue, empfanden ihn als unschuldig ...

Für Aufsehen sorgte allerdings die Mutter des Hingerichteten, **Krimhelde Vanderzee**, die wie eine Furie auf die "Mörder" ihres Sohnes zustürzte und einen fürchterlichen Fluch auf die Alt Vorderen der Stadt herab rief. Einige Leute bekamen es daraufhin mit der Angst zu tun: Krimhelde war schließlich als junges Mädchen von der Kusliker Halle der Metamorphosen, einer der bekanntesten Magierakademien des Landes, zurückgewiesen worden und hat sich seit dieser Zeit daheim mit Wahrsagekunst und Hexenzaubern befasst, so wurde jedenfalls gemunkelt.

Es passierte jedoch nichts, keinen der vielleicht übereifrigen Richter traf der Schlag, und am nächsten Morgen musste Krimhelde Vanderzee mit ihrem Mann und ihren beiden Töchtern die Reise nach Havena ins Exil antreten.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Sie fragen sich jetzt sicherlich, warum wir Ihnen diese alte Geschichte erzählen:

Inzwischen schreiben wir das Jahr 2489 Horas (4 Hal), seit dieser Affäre ist viel Wasser über den Phecadi in die Lagune von Grangor geflossen. Da sich jahrelang nichts geheimnisvolles ereignete, haben auch die abergläubischsten Bewohner der Stadt den Fluch Krimheldes vergessen. So erinnerte sich auch niemand an die alte Geschichte, als vor eineinhalb Jahren einer der Richter Angolds friedlich im Bett verstarb. Die Leute haben die Sache so sehr verdrängt, dass sich auch jetzt niemand mehr darauf besinnt, obwohl nun schon der vierte ehrwürdige Altvordere, der damals zu Gericht

saß, tot in just jenem Kanal gefunden wurde, in dem der Verurteilte ertränkt wurde ...

Sicher glauben Sie, wie viele gebildete Aventurier übrigens auch, nicht an überderische Vorgänge, solange es vielleicht noch eine handfestere Erklärung gibt. Aber Ihnen, als Meisterin bzw. Meister dieses Abenteuers, können wir es ja verraten: Nach dem natürlichen Tod des ersten Richters ist Krimhelde Vanderzee nach Grangor zurückgekehrt, um ihren improvisierten Fluch von damals selbst zu verwirklichen. In ihrem Havener Exil hat sie Bekanntschaft mit dem Hofdruiden **Archon Megalon** geschlossen. Bei ihm hat sie einige Aspekte der druidischen Magie erlernt und ist dank ihrer Begabung

*) Die Alt Vorderen trotzten einst König Khadan die Stadtrechte ab. Mehr zu ihnen findet sich auf Seite 37 im Kapitel **Die Alt Vorderen Häuser**.

inzwischen in einigen Bereichen eine wahre Meisterin der Magie geworden. So entwickelte sie z.B. einen Angstzauber, der das Opfer lähmt, so dass es z.B. weder schwimmen noch um Hilfe rufen kann. Mit diesem Rüstzeug führt sie nun ihren Rachefeldzug gegen Grangors Altvordere und löst damit in der Stadt verständlicherweise Unruhe aus. Doch während viele der Altvorderen sich einander misstrauisch beäugen und fragen, wer von den Kollegen am ehesten den anderen nach dem Leben trachtet, verdächtigt niemand die wahre Täterin. Es ahnt ja auch niemand, dass sie aus ihrem Exil zurückgekehrt ist und in der Verkleidung einer Haushälterin bei ihrem Bruder Eolan Lefting die Fäden der Mordserie in der Hand hält.

Die Helden werden von einem Altvorderen zu Hilfe gerufen und müssen nun versuchen, hinter den Morden ein gemeinsames Motiv zu suchen, das ihnen Hinweise auf den oder die Täter geben könnte. Hierfür müssen sie bestimmte Schlüsselinformationen sammeln und kombinieren, die in den Meisterinformationen zum jeweiligen Ort/zur jeweiligen Person durch Fettdruck hervorgehoben sind, damit Sie sie den Spielern mitteilen können.

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

Jahr 2489 Horas

- 9. Phex: Sandforts Leiche wird gefunden.
- 10. Phex: Mond im ersten Viertel
- 16. Phex: Kuyfhoßs Leiche wird gefunden.
- 17. Phex: Vollmond
- 23. Phex: Wollwerts Leiche wird gefunden.
- 24. Phex: Mond im letzten Viertel
- 1. Peraine: Neumond
- 7. Peraine: Wortheims Leiche wird gefunden.
- 8. Peraine: Mond im ersten Viertel
- 10. Peraine: Die Helden heuern an.
- 13. Peraine: Ankunft der Helden in Grangor
- 14. Peraine: Helden unterwegs in Grangor
- 15. Peraine: frühmorgens Anschlag auf Hortemann; vormittags Sitzung der Stube; nachmittags Helden unterwegs in Grangor
- 16. Peraine: Vollmond; Helden unterwegs in Grangor
- 17. oder 18. Peraine: frühmorgens Mord an Harden; vormittags Sitzung der Stube; danach Überfall der 'Adler', Auftritt der Bettler und Begegnung mit der Hochgeweihten
- 19. oder 20. Peraine: Eindringen der Helden in das Haus Lefting

Dieser Zeitplan allein genügt jedoch nicht, um die Spieler durch dieses Abenteuer zu führen, denn es ist unerlässlich, dass Sie sich das gesamte Abenteuer genau durchlesen.

Natürlich sollten Sie sich ein wenig in Grangor heimisch fühlen, weswegen Ihnen die Lektüre der beigelegten Stadtbeschreibung **Grangor – Stadt der Kanäle** (ab Seite 69) anempfohlen wird. Danach bietet sich der Anhang des Abenteuers an, in dem wichtige Informationen zu finden sind.

Anschließend sollten Sie das eigentliche Abenteuer chronologisch durchgehen.

Ein Wort noch zur Zusammensetzung der Heldengruppe:

Eigentlich gibt es keinerlei Einschränkungen für bestimmte Heldentypen, jedoch ist es mehr als hilfreich, wenn ein Teil der Gruppe der Widersacherin ebenbürtig ist und ihr mit überderischen Kräften Paroli bieten kann, so dass ein Magier, eine Praios- oder Hesinde-Geweihte und dergleichen sicherlich nicht fehlt am Platze sind. Hier ist jedoch – wie bei allen geweihten und zauberkundigen Helden – zu beachten, dass sich durch ihre Fähigkeiten etliche Zusatzoptionen ergeben. Diese können Sie jedoch durch den Einsatz weiterer Zauberfähigkeiten Krimheldes oder der Nutzung von Artefakten ausgleichen.

Mit 'exotischen' Heldentypen wie Moha-Schamanen, aber auch Elfen gibt es keine Probleme, jedoch erregen diese auf Grund ihrer Seltenheit entsprechendes Aufsehen in der Stadt. Zu beachten bleibt jedoch noch, dass Geweihte des Ingerimm auf den Inseln von Grangor ihre spezifischen Liturgien nur unter besonderen Mühen wirken können (inwiefern Sie die jeweiligen Proben erschweren liegt in Ihrer Hand).

Musikhinweise

Um die Stimmung des Abenteuers den Spielern besser vermitteln zu können, bietet es sich an, teilweise Hintergrundmusik einzuspielen. Allgemein bietet sich für die meisten Szenen in Grangor z.B. Musik von *Rondo Veneziano* an, wobei es natürlich auch auf den Geschmack Ihrer Gruppe ankommt.

DIE ANWERBUNG

Als Meisterin bzw. Meister dieses Abenteuers können Sie die Anwerbung nach den folgenden Angaben frei gestalten, und somit können Sie selber entscheiden, wie Sie Ihre Heldengruppe am besten nach Grangor und damit in dieses Abenteuer bringen. So bieten sich z.B. Auftraggeber aus vergangenen Abenteuern, vorzugsweise mit 'kriminalistischem' Hintergrund an, oder aber auch die Verwandten oder Bekannten eines der Helden, die dann an Stelle der Handelsherrin den Brief des Regon Hortemann (siehe unten) erhalten haben.

Wir gehen jedoch davon aus, dass sich die Helden in der albernsichen Hauptstadt Havena aufhalten (wobei sich allgemein jede andere Hafenstadt am Meer der Sieben Winde zwischen Dröl und Nostria anbietet). Da die Helden inzwischen schon ein gewisses Maß an Ansehen errungen haben, werden sie – so sie sich nicht völlig aus der Öffentlichkeit zurückgezogen haben – den neuesten Klatsch und die neuesten Gerüchte ganz Aventuriens hören, so unter anderem auch, dass im ansonsten so biedereren Grangor offenbar "Mengbiller Verhältnisse" eingetreten sein: Die führenden Familien der Stadt seien dabei, sich gegenseitig umzubringen – in Anbetracht des sprichwörtlichen Temperaments der Grangorer Kaufleute, die nicht umsonst nach einer ihrer wichtigsten Waren an der ganzen Westküste nur "Pökel-" bzw. "Stockfische" heißen, eine sehr unglaubliche Geschichte ...

An die Helden tritt ein Bote heran, der sie in den Kontor der Handelsherrin Isida Engstrand* einlädt, da diese von den guten Ruf der Helden hörte und nun einen lukrativen Auftrag für sie hat.

Die Helden werden eingeladen, wegen einer "wichtigen und für Euch vielleicht interessanten Sache" im Hause der Handelsherrin vorzusprechen.

Diese ist von einem ihrer Grangorer Geschäftspartner, der auf Grund jüngster Ereignisse um sein Leben fürchtet, gebeten worden, ihm einige zuverlässige Leute zu vermitteln, die ihn in Fragen der Sicherheit seiner Familie und seiner selbst beraten sollen. Da es sich um einen für Isida Engstrand außerordentlich wichtigen Geschäftspartner handelt, möchte sie ihm unbedingt behilflich sein und bittet die Helden um den persönlichen Gefallen, als "meine besten Leute" nach Grangor zu reisen. Da diese mageren Angaben den erfahrenen Helden kaum genügen werden, liest sie ihnen den entsprechenden Abschnitt aus dem Brief von Regon Hortemann vor. Er enthält folgende Schlüsselinformationen:

Brief des Regon Hortemann

»... Hier hat sich in jüngster Zeit Unglaubliches ereignet. Ja, so ungern ich dergleichen von meiner Heimatstadt schreibe, man ist hier wohl seines Lebens nicht mehr sicher! Als am 9. des letzten Monats der alte Sandfort ertrunken aufgefunden wurde, glaubte noch jedermann an einen tragischen Unglücksfall. Inzwischen

zweifelt niemand mehr daran, dass er und die anderen in schurkischer Weise ertränkt wurden, denn dass vier unserer ehrwürdigen Altvorderen innerhalb eines Monats ohne ersichtlichen Grund einsame Nachspaziergänge unternahmen und dabei in das selbe Wasser stürzten, erscheint gar zu phantastisch ... – Und doch: Am 16. desselben Monats war Hakaan Kuyffhoff tot, am 23. Edoran Wollwert, am 7. d. M. Sibur Wortheim, und ihre Leichen trieben, wie auch die Sandforts, welch grausiger Streich, im Schinderwaat, in dem gemeinhin die Schwerverbrecher ihr wohlverdientes Ende finden! Einige Eiferer verkündeten auch gleich allenthalben, es sei ein Strafgericht des Efferd über die Verruchtheit der Stadtväter, doch wurden solche Reden vom Tempel sogleich scharf verurteilt. Auch ich gebe nichts darauf, sondern halte es mit den meisten hier, die überzeugt sind, dass da einige Altvorderen-Häuser ihre Rivalen nicht mehr nur mit besseren Geschäftsabschlüssen und geschliffeneren Reden auszustecken suchen. Da nun meine Familie noch keine 20 Jahre zu diesem erlauchten Kreis gehört und unter den Altvorderen keine echten Freunde, aber einige Gegner zählt, könnt Ihr Euch ausmalen, wie lange ich und die Meinen derart heimtückischen Anschlägen noch entgehen können ... So wär' ich Euch, beste Freundin, auf ewig zu Dank verpflichtet, wenn Ihr mir einige vertrauenswürdige und erfahrene Leute vermitteln wolltet, die mir raten könnten, was in der Führung meines Hauses wie auch in der Abwicklung meiner Geschäfte wohl zu tun sei, um mich zu schützen. Zwar mangelt es hier nicht an braven Burschen, die einen gehörigen Strauß auszufechten verstehen, doch den feigen, verschlagenen Attacken von Meuchlern zuvorkommen – darin haben wir in Grangor bisher keine Erfahrung. Dass ich Euren Leuten ihre Mühe angemessen vergüten werde, brauche ich kaum zu erwähnen. Der Kapitän der *Nereide* hat Anweisung, mit ihnen auszulaufen, sobald sie reisefertig sind, ohne auf Fracht zu warten ...«

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

Falls dies nicht der Fall ist, können Sie Ihrer Spielgruppe auch mal wieder einen Video- oder Brettspieleabend vorschlagen, denn eigentlich sollte ein derartiger Auftrag eine jede Heldengruppe motivieren.

*) Im Abenteuer Nr. 9 *Der Strom des Verderbens – Todesfahrt nach Havena* bzw. der gleichnamigen, als DSA-Klassiker publizierten Neuauflage mit der Nr. 53 können die Helden der Handelsherrin Isida Engstrand noch einmal begegnen.

Die Reise nach GRANGOR

Der Abschied

Meisterinformationen:

Nachdem die Helden Hortemanns 'Beratervertrag' angenommen haben, sollten sie eigentlich dem Wunsch ihres Auftraggebers folgen und so schnell wie es geht aufbrechen. Falls sie die Absicht äußern, vor der Reise in eine friedliche Stadt des Lieblichen Feldes noch größere Summen für Waffen und Rüstungen auszugeben, lassen Sie Isida Engstrand davon abraten – sonst wird die folgende Überraschung gar zu schmerzlich ...

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

Nachdem sich der erste Aufruhr gelegt hat, erläutert der Kapitän, dass natürlich niemand daran denkt, einem Reisenden oder gar Magier seinen Stab abzunehmen; auch dürfe man einen einfachen Dolch tragen. Alle darüber hinausgehenden Waffen sowie Rüstungen müssen jedoch vor der Einreise an der Hafenwache abgegeben

Die Waffengesetze in Grangor

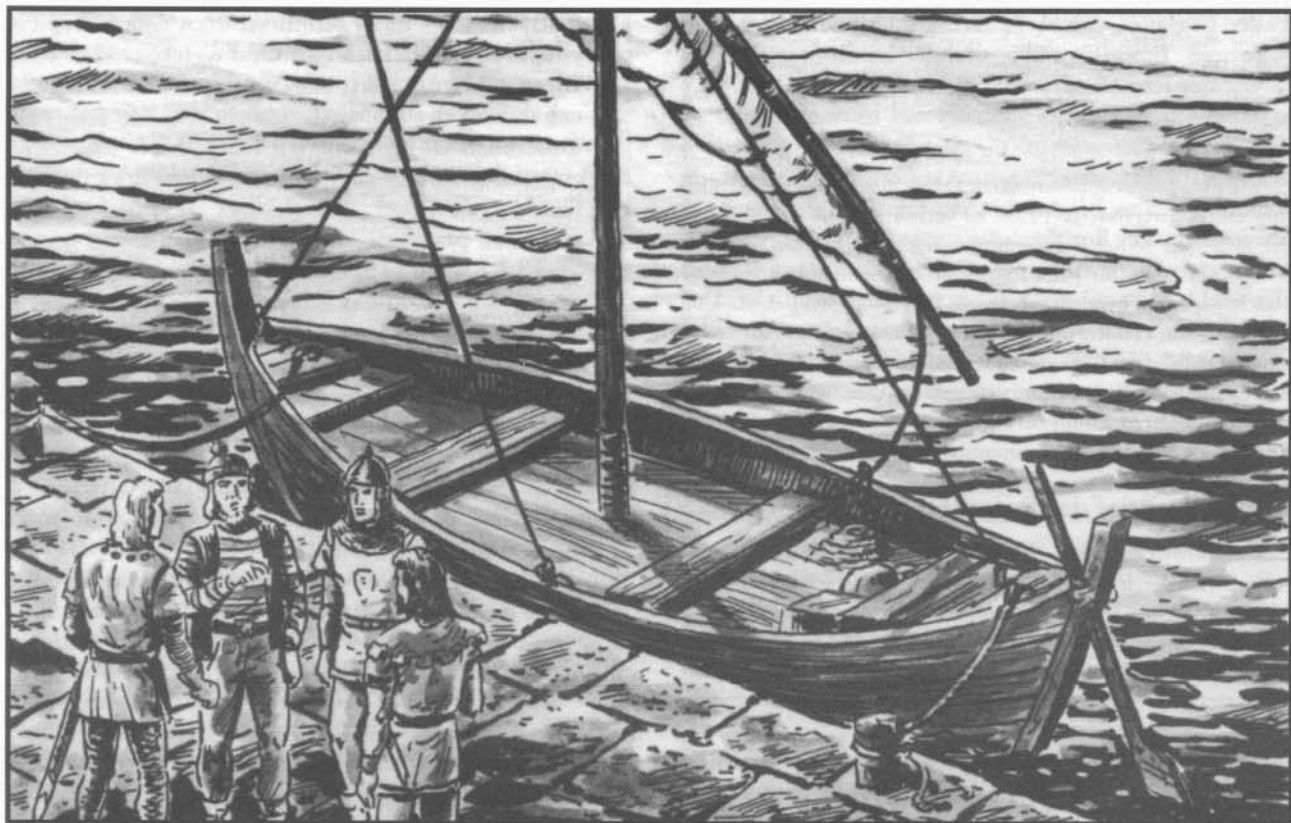
In Grangor herrschen strenge Waffengesetze:

Generell ist es niemanden erlaubt, Blank-, Hieb-, Stangen- oder Schusswaffen zu tragen. Die Besucher Grangors dürfen lediglich einen Dolch oder einen Stab mit sich führen, alle anderen Waffen müssen bei der Einreise nach Grangor abgegeben werden.

Die Aufbewahrung der Waffen kostet pro Stück einen Silbertaler und im Gegenzug erhält der Besitzer ein Wachsmärkchen, mit dem die eigene Waffe beim Verlassen der Stadt wieder ausgelöst werden kann. Es versteht sich von selbst, dass man bei einem Verlust des Siegels einige Dukaten investieren muss, um dennoch an die geliebte eigene Waffe zu gelangen.

Nur für die eingetragenen Bürger der Stadt, die Adligen des Lieblichen Feldes oder hochrangige Geweihte gilt dieses strenge Verbot nicht.

Wer nun denkt, er könne sich einfach als Bürger, Adliger oder gar Geweihter ausgeben, sei gewarnt: Den Wachen ist die Bürgerschaft bekannt, und auch Adlige und Geweihte können durch glaubwürdige Beweise (z.B. einem Siegelring, aber auch dem standesgemäßen Auftreten wie der Kleidung und dem Gebaren) identifiziert werden.



werden, so lange man nicht Bürger Grangors, Adliger oder hochrangiger Geweihter ist.

Meisterinformationen:

Auf Pläne, Waffen in Kleidung oder Gepäck versteckt in die Stadt zu schmuggeln, wird sich Kapitän Riccardi auf keinen Fall einlassen: Bei der Kontrolle würden sie mit Sicherheit entdeckt, meint er, und dann hätte er als Kapitän die volle Verantwortung zu tragen. Auch von der Mitnahme von Trick- oder Giftwaffen wird er unter Verweis auf die in Grangor gegenwärtig umgehende Angst vor Meuchelmördern dringend abraten. Das bedeutet nun nicht, dass Sie es Ihren Spielern völlig unmöglich machen

müssten, die Lieblingswaffen ihrer Helden in die Stadt zu bringen. Es soll sie nur darauf hinweisen, dass dies zur Erledigung ihres Auftrags wahrscheinlich nicht nötig ist und ihnen eine Menge Schwierigkeiten einbringen kann.

Isida Engstrand, die sich am Pier noch von den Helden verabschieden will, bietet ihnen an, die Waffen in ihrem Hause unentgeltlich aufzubewahren. Ob sie dieses Angebot annehmen und mit deutlich leichterem Gepäck in See stechen oder aber die Waffen doch mit nach Grangor nehmen, sollten Sie Ihren Helden freistellen (günstiger wäre es natürlich, sie in Havena zu lassen, doch welcher Krieger verabschiedet sich schon gerne von seinem geliebten Schwert?).

AUF HOHER SEE

Meisterinformationen:

Da Regon Hortemann den Wunsch äußerte, so bald wie möglich seine 'Sicherheitsberater' zu empfangen, hat er mit allen Mitteln vorgesorgt: Die *Nereide* ist ein Schiff vom Typ 'Grangorer Hai', so genannt wegen der beiden Dreiecksegel, die über dem Horizont aussehen wie Rücken- und Schwanzflosse des Raubfisches. Da diese sogar die Ottas der Thorwal-Piraten aussegeln können, schlagen wir vor, die dreitägige Passage nach Grangor ohne Zwischenfälle abzuwickeln, es sei denn, Sie wollten Ihren Spielern zum Trost für die zurückgelassenen Waffen ein paar Piraten servieren. Falls Sie dies planen, stehen die Helden dem natürlich nicht schutzlos gegenüber, denn an Bord der *Nereide* stehen noch genügend Waffen zur Auswahl. Ansonsten können die Helden die Seereise nutzen, um in Gesprächen mit der Schiffsbesatzung einiges über Grangor und die jüngsten Ereignisse dort zu erfahren.

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

Musikalisch bietet sich zur Untermalung der Seereise *Anywhere* von Enya an; das Stück *Tempus Verum* der selben Interpretin kann genutzt werden, um die unangenehmen Seiten der Seefahrt musikalisch zu hinterlegen: sei es nun schlechtes Wetter, Stürme oder aber auch eventuell der oben angedachte Überfall von Piraten.

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

Kapitän Riccardi ist weit mehr Kauf- als Seemann, er arbeitet als Handelsagent für Hortemann, mit einem kleinen Eigenanteil an der *Nereide* und den Gewinnen, die sie einfährt. Von Dingen des Alltags abgesehen kennt er sich vor allem unter Grangors Reedern und Kaufherren aus. Er weiß z.B. genau, welche Schiffe die von Hortemann erwähnten Häuser besitzen, womit und mit wem sie die meisten Geschäfte machen usw. (siehe das Kapitel

Die **Altvorderen Häuser** im Anhang auf S. 37); ihre politischen Funktionen interessieren ihn jedoch nicht.

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

Seutwik ist nicht nur ein erstklassiger Seemann und außerhalb des Hafens der eigentliche Herr an Bord, als einer der Schöffen der 'Stürmannszunft' ist er auch sehr belesen in Fragen der städtischen Geschichte und kennt sich in den Machtverhältnissen der Stadt sehr gut aus, wobei er entschieden für eine stärkere Beteiligung der Zünfte an den Entscheidungen des Rates eintritt (siehe **Machtverhältnisse in Grangor** auf S. 72).

Meisterinformationen:

Auf die jüngsten Morde angesprochen, weiß Seutwik auch sofort, wem sie anzulasten sind: Mengbiller Methoden seien das, jawohl, eingeführt ganz ohne Zweifel von diesem Orsino Harden, der sich ja kein braves Grangorer Mädchen nehmen konnte, sondern eine dunkle Schönheit aus jenem Sündenbabel heimführte, in dem – glaubt man Seutwik – der Wert eines Menschen allein der Summe entspricht, die für seine 'Beseitigung' zu entrichten wäre ...

Kapitän Riccardi kann über die Vorurteile seines Steuermanns nur lachen. Für ihn steht noch gar nicht fest, dass die Altvorderen keines natürlichen Todes starben: Schließlich steigt in den Frühjahrsnächten die Flut sehr hoch, der Nebel über der Lagune ist zum Schneiden dick – da kann man schon in einen der Waate fallen, wenn man zuvor zu viel der Rauschgöttin Rahja mit Bier, Wein oder Schnaps gefrönt hat.

Und welcher ehrenwerte Altvordere, der nächtens das traute Heim und den engen Weg der Göttin Travia verlässt, um Rahja zu huldigen, wird sich dabei schon von einem Diener begleiten lassen oder ein Boot mieten?

Die Matrosen sind zu beschäftigt, um mit den Passagieren zu plaudern, und würden sich ihnen gegenüber auch nicht in Spekulationen über die Morde ergehen. Da jedoch das Schiff keine 20 Meter lang ist, können die Helden – sofern sie ausdrücklich auf Derartiges achten – am Morgen des letzten Reisetages das folgende Gespräch zwischen dem Maat und dem etwas einfältigen Schiffskoch mithören, das ihnen eine Anlaufstelle für eigene Nachforschungen nennt und eine **Schlüsselinformation** liefert:

“So, dat war erst ma’ de letzte Nacht auffe Planken! Heute Abend sin’ wer zu Haus’, da suchen Adaon un’ ich uns ’n paar nette, weiche Kissen ... Kommste auch mit, Smutje?”

“Inne Altstadt? Biste leckjeschlagen? Nee, mich kricht nich’ ma’ der Alte nachts an Land, bisse die ganze gruselige Geschichte klar ham. Dat war bestimmt ’n Werwolf oder ’n Wiedergänger, der die Kerls so fürchterlich zuerichtet hat!”

“Fürchterlich zuerichtet? Wer hatter denn den Quatsch verzählt? Die vier war’n völliich unverletzt, dat weiß ick jenau! Ich hab’ nämlich neulich inne »Zwei Lilien«, wo de Stadtgardisten immer hinjeahn, mit ’nem Wachtmeister von denen schwer jezockt, oh Mann, ich sach’ dir! Jedenfalls war der dabei, wie se die Leichen untersucht ham’, un’ hat kein’ einzigen Kratzer dranesehen, jawoll!”

ANKUNFT IN GRANGOR

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

Aus der Nähe, nachdem die *Nereide* im Nordteil des Hafens festgemacht hat, wirkt das ‘Juwel’ laut und schmutzig, es stinkt nach Brackwasser und Schlimmerem ...

Die Helden müssen noch warten, bis der verdatterte Zollbeamte sich vergewissert hat, dass das Schiff tatsächlich keinerlei Handelswaren an Bord hat, dann gehen sie in Begleitung des Kapitäns an Land. Aus zwei anderen Schiffen am Kai ergießt sich ein Strom von Menschen, die alle ein türkisblaues Tuch um Kopf, Hals oder Arm gewunden tragen. Zwischen ihnen sind einige Geweihte des Efferd in Roben derselben Farbe zu erkennen, die sich bemühen, etwas Ordnung in die Menge zu bringen – allerdings ohne viel Erfolg. Alle bewegen sich auf ein flaches Gebäude zu, durch das offenbar der einzige Ausgang aus diesem abgezaunten Bereich des Kais führt und das nun auch Kapitän Riccardi ansteuert.

Für die Ankunft der *Nereide* mitsamt den Helden in Grangor kann das Stück *First of autumn* von *Enya* genutzt werden.

Anstatt sich hinter der ersten Pilgergruppe einzureihen, wendet sich der Kapitän direkt an einen der Stadtgardisten in Lederrüstung, die am Eingang des Wachhauses stehen, und fragt, wo er die Gäste des Altvorderen Hortemann hinführen dürfe. Die Gruppe wird daraufhin an den etwas ungehaltenen Efferd-Verehrern, die einzeln in kleine Verschlüsse treten müssen, vorbei geschleust und in eine seitlich gelegene Schreibstube geführt, wo sie ein Offizier begrüßt. Zwei Gardisten warten bei einem großen Tisch. Der Offizier entschuldigt sich für die Unannehmlichkeiten und erläutert, dass nach einem kürzlich ergangenen Ratsbeschluss alle Ankommenden, ob Einheimische oder Fremde, zu kontrollieren seien. Er ruft die Passagierliste auf, die Riccardi ihm aushändigt, fragt nach mitgeführten Waffen, Drogen und Giften und bittet dann die Helden und den Kapitän, weite Überkleidung abzulegen und ihr Gepäck zur Überprüfung zu öffnen. Alles, was über normale Kleidung, Stab, Messer und gegebenenfalls einen Dolch hinausgeht, muss abgegeben werden.

Meisterinformationen:

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

Da die Stadtgarde in letzter Zeit vor allem nach getarnten Meuchelmördern Ausschau hält, hat sie ihre Maßnahmen diskret verschärft: Unter seiner Rüstung trägt der Offizier ein Wahrheitsamulett, weshalb er auch jede Befragung mit »Bitte sagt die Wahrheit« beginnt. Wir wollen hoffen, dass die Helden es ihm nicht zu warm ums Herz werden lassen ...

Falls jemand die Fragen nicht nach bestem Wissen und Gewissen beantwortet, besteht der Offizier auf einer Leibesvisitation (für Heldinnen wird eine Gardistin heringeholt). Falls dabei nichts Verdächtiges gefunden wird, entschuldigt sich der Offizier wortreich für die ‘Stichprobe’. Sollte jedoch jemand dumm genug sein, eine Waffe oder Gift versteckt zu halten, so lassen Sie sich die Methode vom betreffenden Spieler genau erklären und entscheiden Sie dann, ob sie ausreichen könnte, die Profi-Filzer der Stadtgarde zu überlisten. Falls etwas Verdächtiges gefunden wird, lässt der Offizier die gesamte Gruppe sofort durch ein ausreichend starkes Detachement verhaften und zu strengen Verhören in die Gardekaserne bringen. Ihre Unschuld im Zusammenhang mit den Morden wird sich zwar bald herausstellen, die Helden erhalten jedoch striktes Aufenthaltsverbot in Grangor und sollten sich nach einem anderen Abenteuer umsehen.

Bestechungsversuche sind in diesen bedrohlichen Zeiten übrigens zwecklos, sie führen zu Verhaftung, Beschlagnahme der Bestechungssumme und Ausweisung der Helden.

Im Normalfall, von dem wir trotz allem ausgehen wollen, quittiert der Offizier den Helden ihre hinterlegte Ausrüstung, reicht ihnen die Wachsmärkchen und entlässt sie mit ein paar freundlichen Worten ins Grangorer Hafenleben.

Falls sich die Helden aus irgendwelchen Gründen gegen die Gardisten auflehnen, finden Sie hier die relevanten Werte. Sie sollten jedoch beachten, dass in diesem Fall das Abenteuer ein schnelles Ende findet, denn gegen die gesamte Stadtwache wird auch die beste Heldengruppe nicht bestehen können.

Einfacher Gardist

MU 11	LE 37	AU 49	RS 2	MR 5
AT 12	PA 10	TP 1W6+1	(Knüppel, WV 5/3)	

Offizier der Zwei Lilien

MU 11	LE 55	AU 68	RS 3	MR 7
AT 15	PA 12	TP 1W6+3	(Zweililien, WV 7/7)	

Auf der Stadtseite der Hafenwache werden die Reisenden von zwei Seiten schwer bedrängt: Zum einen haben sich hier mindestens zwei Dutzend Bettler etabliert, die Efferd lautstark für die sichere Überfahrt der Ankommenden danken und diese auffordern, ihre eigene Dankbarkeit durch eine dem Gott wohlgefällige Gabe zu beweisen.

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

Während die Helden darauf warten, dass Riccardi in dem Gewühl Hortemanns Boot findet, können sie feststellen, dass die Bootsführer, die eine Fahrt übernommen haben, sich zwar bemühen, ihre Fahrgäste vor den Nachstellungen der Bettler zu schützen, diese dabei jedoch nie böse beschimpfen, geschweige denn Fausthiebe oder Tritte einsetzen, wie dies in fast jeder anderen Stadt Aventuriens zu erwarten wäre.

Meisterinformationen:

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

im hause hortemann

IMPOSANTE PERSÖNLICHKEITEN

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

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

Meisterinformationen:

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

Beim anschließenden Abendessen haben die Helden Gelegenheit, Hortemanns ganze schwergewichtige Familie kennen zu lernen. Seiner Frau Wanya, einer recht fülligen Blondine, ist die Anspannung deutlich anzumerken, sie bemüht sich krampfhaft, eine Konversation über unverfängliche Themen in Gang zu halten. Der nach seinem Großonkel benannte Wilbur, der stämmige 17-jährige Erbe, nimmt an dem Gespräch nur teil, solange es um Geschäfte geht. Auch

Roanna und Nella, die wie Zwillinge wirkenden pummeligen Töchter (14 und 15 Jahre), sagen kaum ein Wort, kichern dafür aber um so häufiger und werfen den männlichen Helden verstohlene Blicke zu. Phecadir, genannt Phexje, der quirliche Jüngste, zappelt trotz aller Ermahnungen herum wie ein kleiner Ball; er versucht nach Kräften, sich bei den Helden einzuschmeicheln, damit sie ihn am nächsten Tag mit in die Stadt nehmen – den übrigen Familienmitgliedern ist deutlich anzusehen, welchen Gefallen sie ihnen damit täten ...

Schließlich thront neben dem Hausherrn noch seine Tante Elanor, ihre 125 Stein in schwarzen Taft gehüllt, und spricht eifrig dem üppigen Essen zu. In Kontrast zu all diesen Rundungen steht Fräulein Bast, die Erzieherin der drei jüngeren Kinder, ein dünnes Persönchen mittleren Alters, das es sich offenbar zur Aufgabe gemacht hat, für seine Zöglinge zu fasten.

Normalerweise äßen mit ihnen noch seine zwei Lehrlinge, Söhne befreundeter Händler, erläutert Hortemann, doch in letzter Zeit würden in Grangor sogar die Geschäfte früher abgeschlossen, weil jeder vor Einbruch der Dunkelheit zu Hause sein wolle.

Meisterinformationen:

Alle Angehörigen des Haushalts stehen Ihnen natürlich als Meisterfiguren zur Verfügung, um die Stimmung aufzulockern oder Informationen weiterzugeben. Phexje gibt einen ganz ordentlichen Führer für Alt-Grangor ab; außerdem verkehrt er im Hause des ermordeten Hakaan Kuythoff und kann den Helden dort Zutritt verschaffen. Während Regon Hortemann seinerzeit die Niederlassung seines Onkels in Methumis leitete, hat Muhme Elanor die Affäre Vanderzee natürlich aufmerksam verfolgt. Wenn die Helden erst einmal auf dieser Spur sind, kann sie ihnen auf gezielte Fragen den gesamten Hintergrund schildern. Schließlich können Sie die beiden Mädchen einsetzen, falls Ihre Helden ihre Bewachungsaufgabe zu wörtlich nehmen und das Haus gar nicht verlassen wollen: Die verliebten Nachstellungen der beiden 'Püppchen' dürften jeden männlichen Helden binnen kurzem auf die Straße treiben ...

KRIEGSRAT

Nach dem Essen zieht sich Hortemann mit den Helden in den Salon zurück, um die Einzelheiten ihres Auftrages zu besprechen. Vor allem erwartet er von ihnen, dass sie nachts das Haus bewachen: Da er spätabends nicht auszugehen pflegt, wie es die bisherigen Opfer offenbar taten, befürchtet er, dass man ihn zu Hause überfallen oder entführen könnte. Darüber hinaus hofft er, dass es den Helden gelingen wird, etwas Licht in diese mysteriöse Affäre zu bringen – den Stadtgardisten, die eben doch in erster Linie Soldaten sind, traut er in dieser Hinsicht nicht viel zu. Zumindest sollen sie versuchen herauszufinden, von welcher Seite ihm möglicherweise Gefahr

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

Meisterinformationen:

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

Da es sich bei den Opfern ausschließlich um Mitglieder von Altvorderen-Häusern handelt, vermutet Hortemann den oder die Mörder ebenfalls in diesem Kreis, zu dem seine eigene Familie noch nicht lange genug gehört, als dass er in alle Geheimnisse eingeweiht wäre. Er kann sich dieses unglaubliche Geschehen nur so erklären, dass hier alte Rivalitäten, von deren unergründlichen Tiefe er bisher nichts ahnte, plötzlich in Gewalt umgeschlagen sind – einen aktuellen Anlass kann er jedenfalls nicht finden.

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

Meisterinformationen:

Spätestens von hier an werden die Helden – hoffentlich – eigene Fragen an ihren Auftraggeber richten wollen. Seine Antworten sollten Sie unter Zuhilfenahme der Angaben über Grangor und seine Altvorderen (siehe die Kapitel **Machtverhältnisse in Grangor** auf S. 72 und **Die Altvorderen Häuser** auf S. 37) frei formulieren: Was hier folgt, ist nur die Liste der Hinweise und **Schlüsselinformationen**, die Hortemann den Helden geben kann.

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

● **Die Ermordeten zählten zu den Konservativen, den sogenannten 'Alten Herren', die die Machtverhältnisse in der Stadt unverändert bewahren wollen.**

● Der einzige unter seinen Standesgenossen, dem Hortemann unter Umständen zutrauen würde, einen anderen zu beseitigen, ist der jähzornige Harden, der sich mit Hortemann und den anderen 'Alten Herren' regelmäßig anlegt, aber auch mit seinen eigenen Bundesgenossen, den für eine stärkere Beteiligung der übrigen Ratsherren eintretenden 'Jungen Männern', wegen irgendwelcher Kleinigkeiten häufig Streit hat.

● Hakaan Kuythoff und Edoran Wollwert waren zum Zeitpunkt ihres Todes als Oberhäupter ihrer Familien amtierende Mitglieder der Inneren Stube, der auch Hortemann angehört. Knud Sandfort und Sibur Wortheim dagegen hatten bereits vor einigen Jahren die Geschäfte und den Sitz in der Stube an ihre Erben übergeben. Die Wortheims gehören ebenfalls zur Inneren Stube, während Sandfort der Äußeren Stube angehörte und auch einmal Stadtmeister gewesen war.

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

Solcher Scharfsinn bringt die Helden weiter – verteilen Sie für derartige Schlussfolgerungen großzügig jeweils 10 bis 20 AP!

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

RUNDGANG DURCHS HAUS

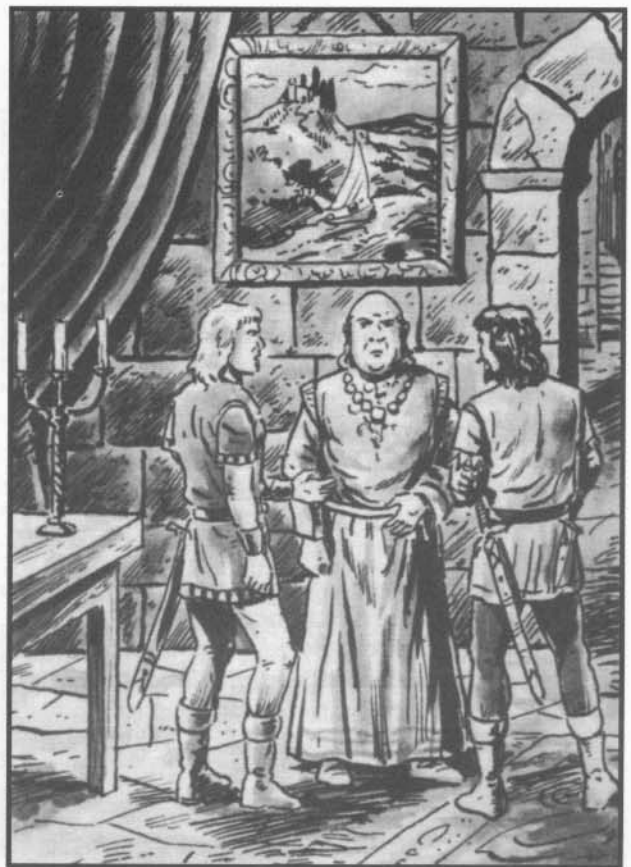
Meisterinformationen:

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

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

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

Von dem mit Wandteppichen, Kristallleuchtern und Intarsienmöbeln reich ausgestatteten Salon führt Hortemann die Helden durch den ebenfalls sehr repräsentativen, zweigegliederten Speisesaal auf den zum Hof hin offenen Flur und erläutert mit gedämpfter Stimme, dass seine Tante das Eckzimmer bewohnt. Die Loggia ist nicht nur zum Hof, sondern auch nach Westen hin offen, um den Blick aufs Meer freizugeben. Durch einen Vorhang tritt man in den Flur des Wohntraktes, wo der Hausherr kurz auf die Treppe zum





Obergeschoss

— 2 Schritt

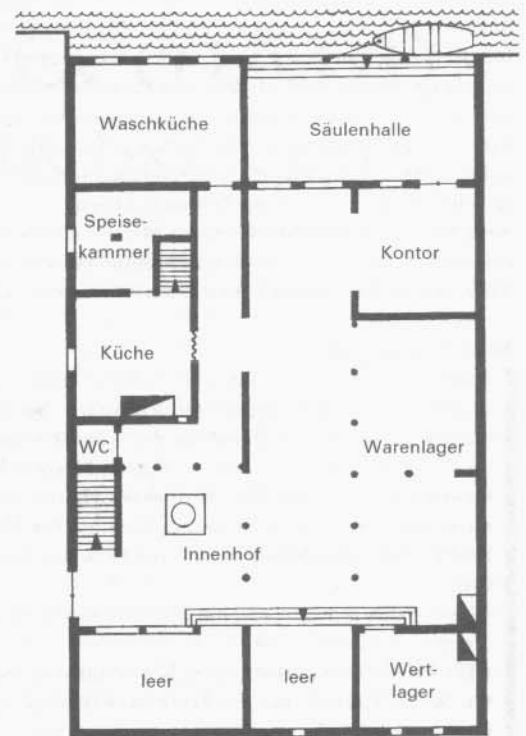


Zwischengeschoss



Querschnitt

— 4 Schritt



Untergeschoss

Dachgeschoss hinweist, in dem sich nur Speicherräume und die Kammern der Dienstboten befinden. Dem Treppenhaus gegenüber liegt das beheizbare Schlafzimmer der Eltern Hortemann, daneben das des ältesten Sohnes. Auf der anderen Seite liegt das Kinderzimmer, das als Unterrichts- und Aufenthaltsraum für die drei jüngeren Kinder dient, die nebenan ihre Schlafzimmer haben: Phecadir das mit dem Fenster zum Waat, die Mädchen das zur Loggia hinaus. Fräulein Bast schläft ebenfalls hier.

Eine Treppe tiefer führt eine Tür auf den Flur des Zwischengeschosses. Mit den beiden Doppelzimmern zum Wasser hin, den beiden Einzelzimmern, die ihr Licht vom Hauptflur her beziehen, und der Badestube ist es den Helden ja bereits vertraut. Darunter liegt der Wirtschaftstrakt mit der großen Küche, der wohlgefüllten Speisekammer – die übrigens auch das Weinlager enthält, denn Keller gibt es in Grangor natürlich nicht – und der geräumigen Waschküche am Wasser. Zum Hof hin ganz offen, von der Säulenhalle am Waat nur durch Buntglasfenster getrennt, dient der hohe Flur zugleich als Lichtraum. An ihn grenzen das Kontor, dessen massive Doppeltür zur Nacht fest verriegelt ist, und das Warenlager, in dem sich Ballen von Kusliker Leinen, Säcke mit Schwämmen von den Zyklopeninseln, Edelholzplanken aus dem Regenwald und unzählige andere Handelsgüter bis unter die vier Meter hohe Decke stapeln. Im Südteil des Erdgeschosses ist der Boden zum Schutz vor Überflutung einen guten Meter höher gelegt. Den Zugang zum Eckraum versperrt eine stabile, eisenbeschlagene Tür: Dieser beheizbare Raum dient zur Lagerung besonders wertvoller oder empfindlicher Waren. Der Südteil des Flurs und die Terrasse können bei Hochwassergefahr

einen Teil der Waren aus dem Lager aufnehmen. Im Moment sind sie unbenutzt; auf der Terrasse lagern Balken und Bretter, aus denen im erwähnten Katastrophenfall im Lager ein Hängeboden eingezogen wird.

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

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden nun Vorbereitungen für ihre Nachtwache treffen – sie sind schließlich nicht zum Vergnügen hier! Besonders gute Maßnahmen sollten Sie mit bis zu **20 AP** belohnen, besonders schlampiges oder auch übertriebenes Vorgehen, das zu viele Helden um ihren Schlaf bringt, entsprechend sanktionieren. Vom Flur des Obergeschosses aus hat man einen guten Überblick sowohl über den Hof als auch über die Kanalfront; wird der Vorhang offen gelassen, kann man von hier aus auch die Schlafzimmertür im Auge behalten. Zur Not könnte also ein einzelner Held Dienst schieben (falls Ihre Gruppe nicht sehr stark ist). Zwei wären natürlich sicherer, einer in jedem Stockwerk. Mehr als zwei Wachen aufzustellen ist sicher überflüssig, sofern die anderen ihre Zimmertüren offen lassen und nicht schlafen wie die Bären ... Während der ersten Nacht geschieht nichts, aber nutzen Sie ruhig Ihre Würfel, um Ihre Gruppe mit sorgenvoller Miene auf Trab zu halten; wer Hortemanns Wein allzu freudig zugesprochen hat, sollte eine *Zechen*-Probe ablegen, um nicht während der Wache einzuschlafen.

UNTERWEGS IN GRANGOR

Meisterinformationen:

Nach einem üppigen Frühstück im Hause Hortemann werden Ihre Helden sicher schon darauf brennen, die berühmte 'Stadt im Meer' zu erkunden.

Für die Ausgestaltung der Stadt sei auf die Stadtbeschreibung **Grangor – Stadt der Kanäle** ab S. 70 ff. verwiesen, mit deren Hilfe Sie auch den Orten und Personen Leben einhauchen können, die in diesem Abenteuer selbst nicht beschrieben werden, da die Helden im Rahmen ihrer Nachforschungen nicht unbedingt mit diesen in Kontakt kommen.

'Normale' Stadtaktivitäten der Abenteurer, wie Einkäufe oder Besuche in Gast- und anderen Häusern, sollten Sie anhand der Stadtbeschreibung bzw. dem Kapitel **Abenteuer- und Szenario-Anregungen** (S. 85 ff.) improvisieren und mit den vorgegebenen Begegnungen verknüpfen.

Das Erste, was dem Besucher in Grangor auffällt, ist wohl die Enge, die von Sonnenaufgang bis zum Abend zwischen den Häusern herrscht. Von seinen über 8.000 Einwohnern scheinen sich die allermeisten zusammen mit einigen hundert Pilgern und Seeleuten auf den engen Gässchen zu drängen, die eigentlich nirgendwo hinführen, sondern einfach der Lage der einzelnen Inselchen folgen. Zahllose Brücken, Brückchen und Stege verbinden diese natürlichen 'Viertel' untereinander und verstärken den Eindruck eines unentwirrbaren Labyrinthes noch.

Für längere Strecken benutzt deshalb jeder, der es sich leisten kann oder viel zu transportieren hat, einen der flachbodigen Kähne, sei es sein eigener oder ein Mietboot. Nicht nur die Handelsherren lassen sich mit ihren Warenproben vom Lager bis dicht an ihre Gildenhalle fahren, auch die kleinen Krämer, die mit allerlei Gebrauchsgegenständen hausieren, und die Bauern vom Festland, die am Morgen mit Obst, Gemüse, Fleisch und Meiereiwaren in die Stadt kommen, staken ihre Kähne unter lauten Ausrufen die Waate entlang, bevor sie schließlich an einem der schwimmenden Märkte festmachen, die fast jeden unbebauten Uferstreifen einnehmen.

Da nicht alle Häuser direkt am Wasser liegen, bleibt einem nach einer Fahrt auf den Kanälen oft nichts anderes übrig, als sich in das Getümmel zu stürzen. Besonders in Alt-Grangor, wo sich um den Efferd-Tempel und das Stadthaus die Zunft- und Gildenhallen, Pilgerherbergen und Wirtshäuser angesiedelt haben, ist zwischen

Bettlern, Pilgern, Händlern, Gauklern, Matrosen, Handwerkern, Kaufleuten und den Lastträgern in ihrem Gefolge oftmals kaum ein Durchkommen. Tritte auf die Zehen und Knüffe in die Rippen sind dabei noch weit weniger lästig als der allgegenwärtige vielstimmige Singsang der Bettler, die abwechselnd Efferd preisen und ihr eigenes Los bejammern.

An jeder Ecke, in jedem Durchgang und vor allem auf jeder Brücke sitzen sie, wo immer es geht gleich zu mehreren und so verteilt, dass man ihnen gar nicht entkommt. Für den Geizhals, der nicht wenigstens hier und da ein paar Kupfermünzen in ihre Schalen fallen lässt, wird der Weg schnell zu einem wahren Spießrutenlauf unter ihrem beißenden Spott und den tadelnden Blicken der braven Efferd-Anhänger um ihn herum – kein Wunder, dass die bestickte Almosenbörse am Gürtel bei Männern wie Frauen geradezu das Markenzeichen der Grangorer Tracht ist ...

Über dem ganzen Treiben wacht das wohlwollende Auge des Gesetzes: Doppelstreifen der Stadtgarde patrouillieren hier und da durch die Straßen, und auf dem Grootewaai drehen sechs Mann in einem Wachboot mit gleichmäßigem Ruderschlag ihre Runden. Die Gardisten tragen wattierte Waffenröcke oder Lederrüstungen und sind nur mit langen, bronzeschlagenen Knütteln bewaffnet. Viel Arbeit scheinen sie auch nicht zu haben, denn auf Grangors Straßen geht es bei all dem lauten Gedränge erstaunlich friedlich zu. Fremde, besonders Pilger, werden freundlich behandelt, und unter den Einheimischen herrscht häufig sogar ein ausgesprochen fröhlicher Ton – sich einen von ihnen als Mörder vorzustellen, will einem schwer fallen ...

Meisterinformationen:

Sollten die Helden tatsächlich so unvorsichtig sein, trotz des eben geschilderten Gedränges keine besonderen Vorkehrungen zum Schutz ihrer Barschaft zu treffen, so hetzen Sie bitte unbedingt Grangors gewieftesten Taschendiebe auf sie: Dummheit muss bestraft werden! Tabellen zum Auswürfeln zufälliger Begegnungen finden Sie hier nicht, denn in den nächsten Tagen dürften die Helden auch ohne derartige Ablenkungen genug zu tun haben ... (wiewohl es auf S. 87 ff. im Kapitel **Abenteuer- und Szenario-Anregungen** solche Tabellen gibt, die Sie natürlich auch hier nutzen können).

unheimliche BEGEGNUNG: die BETTLER

Meisterinformationen:

Die Allgegenwart der 'Graufüchse' wird den Helden auf ihrem ersten Ausflug schon nach wenigen hundert Metern auffallen; machen Sie ihnen klar, dass sie sich praktisch ständig im Blickfeld mindestens eines Bettlers befinden. Dies ist zunächst kein Problem; sobald die Helden jedoch mit ihren Ermittlungen beginnen, d.h. Hausbesuche machen, Gastwirte oder gar einige Bettler zu den Morden befragen usw., werden sie bald das Gefühl

nicht mehr los, von den Graufüchsen besonders beobachtet zu werden. Wenn Hortemanns 'Schnüffler' ihre Nachforschungen fortsetzen, beschränken sich Bettler und Gaukler nicht mehr aufs Beobachten: Sie werden deutlich versuchen, Gespräche zu belauschen und zu stören, indem sie sich dazwischen drängen, und eventuell die Gesprächspartner der Helden sogar einschüchtern, sofern es sich um Leute aus dem Volk handelt. Ja, sie gehen schließlich sogar so weit, die Helden aktiv und direkt zu behindern,

indem sie ihnen den Weg verstellen, sie über Krücken stolpern lassen usw.

Steigern Sie den Druck langsam, aber stetig, solange die Helden ihre Informationen sammeln. Aggressive Reaktionen haben wenig Sinn: Helden, denen die Sonderstellung der Grangorer Bettler noch nicht aufgefallen ist, werden bald merken, dass ein Fremder, der sich mit ihnen anlegt, grundsätzlich im Unrecht ist, auch und gerade in den Augen der Stadtwache, die aus Erfahrung weiß, dass die Graufüchse keinen Streit suchen. Falls die Helden sich dennoch wehren wollen, hier die Werte eines typischen Bettlers (die Helden müssen sich anfangs gegen eine Hand voll (1W6) Bettler erwehren, jedoch wird nach einer gewissen Zeit – deutlich bevor es zu schwerwiegenden Verletzungen gekommen ist – die Stadtgarde auftauchen und eingreifen (deren Werte finden Sie auf S. 12 unter **Ankunft im Grangor**).

Bettler

MU 13 LE 32 AU 42 RS 1 MR 3
AT 11 PA 10 TP 1W6 (Raufen)

Wenn die Helden davon überzeugt sind, dass die Bettler irgendetwas mit den Mordfällen zu tun haben, ist der Zeitpunkt gekommen, mit dem Mord an Harden fortzufahren, in dessen Folge sie sich als Verbündete bei der Suche nach dem Schuldigen entpuppen.

Falls Ihre Helden sich in Bettlerkreisen schon vorher einen

(guten!) Namen gemacht haben, und darauf fußend ihre Kontakte zur Informationsbeschaffung nutzen wollen, werden sie — nicht ohne anfängliches Misstrauen — an die **Pilgerherberge Zur offenen Hand** (38) verwiesen. Dort kassiert der Wirt zunächst die übliche Gebühr von 30 Silbertalern. Die Auskünfte, die er im Zusammenhang mit den Morden geben kann, gehen jedoch kaum über das hinaus, was die Helden bereits wissen, denn die Nacht verbringen die Bettler in ihren armseligen Unterkünften in der Suderstadt. Immerhin können die Helden für ihr Geld einige Wege sparen, denn die Graufüchse verfügen über folgende **Schlüsselinformationen**:

- Die Mordopfer waren in der Tat äußerlich unversehrt, wiesen jedoch alle einen verschreckten, von Panik gezeichneten Gesichtsausdruck auf, der wohl nicht nur auf das überraschende Ertrinken zurückzuführen ist.

- Keiner der Ermordeten frequentierte den Tempel der Rahja im Stadtteil Neuhaven oder eines der hier im Süden Grangors gelegenen einschlägigen Etablissements. Was sie mitten in der Nacht allein draußen zu suchen hatten, bleibt ein Rätsel.

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

die Leibwache des Stadtmeisters

Mitten im schönsten Gewühl ertönt plötzlich der Ruf "Platz, Platz für den Stadtmeister!", worauf die Grangorer bereitwillig an die Straßenseiten zurückweichen, um eine ca. drei Schritt breite Gasse frei zu machen. Diese entlang kommen in gemächlichem Gleichschritt vier Stadtgardisten in Lederrüstung, die Goswyn Liegerfeld flankieren, einen großen, weißhaarigen Herrn im reichbestickten Umhang. Im Gegensatz zu den normalen Streifen tragen diese Gardisten keine Knüttel, sondern gefährlich aussehende Zweililien in den Händen. Die Leute scheinen von ihrem martialischen Auftreten allerdings nicht sehr beeindruckt zu sein. Grüße und gelegentliche Scherzworte werden dem Stadtmeister zugerufen. Er erwidert beides leutselig, bleibt dabei jedoch nicht stehen, und die ansonsten nicht unfreundlichen Gardisten achten streng darauf, dass ihm niemand zu nahe kommt.

Meisterinformationen:

■ Jeder Grangorer, den die Helden auf diese mit dem friedlichen

Treiben ringsum doch kontrastierende Szene ansprechen, wird den Freunden gern erklären, dass vor ungefähr 20 Jahren der damalige Stadtmeister einem Mordanschlag aus seiner Umgebung zum Opfer fiel. Seitdem wird der Amtsinhaber ständig von einer bewaffneten Leibgarde begleitet, und man darf sich ihm nur bei besonderen Anlässen in geschlossenen Räumen – nach vorheriger Überprüfung — auf weniger als zwei Armeslängen nähern.

Fragen der Helden nach Namen und Einzelheiten des damaligen Mordfalles, kann der Betreffende leider nicht beantworten. Falls besonders schlaue Helden hier eine Verbindung zu Hortemanns Familiengeschichte herstellen oder sich von seiner Tante die Einzelheiten des Mordes am Stadtmeister erzählen lassen, haben sie eine gute Chance, den Fall schneller zu lösen, als er hier chronologisch entwickelt wird. Sie als Meister müssten dann die weitere Folge der Ereignisse improvisieren; das bedeutet zwar mehr Arbeit, doch sollten Sie Ihre Spielerrunde deswegen auf keinen Fall bremsen.

die Häuser der Altvorderen

Meisterinformationen:

Die Häuser der vier Mordopfer liegen, wie die der anderen Altvorderen auch, entlang des Norderwaats verteilt. Nur bei Familie Kuyfhoff (Nr. 2), dessen kleiner Sohn ein Spielkamerad des nur wenig älteren Phexje Hortemann ist, finden die Helden Einlass und auf ihr Fragen hin vielleicht auch eine Information (s. u.). Die anderen Familien (Häuser Nr. 3 bis 5) haben sich

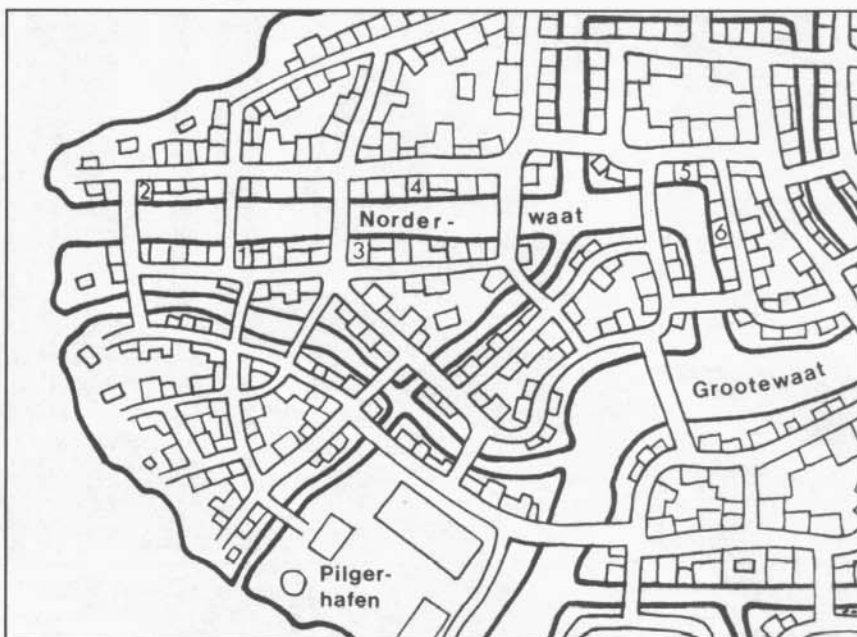
nach dem mysteriösen Tod ihrer Oberhäupter ganz auf sich selbst zurückgezogen und lassen weder völlig Fremde noch solche, die sich auf Hortemann oder einen anderen Altvorderen berufen, über ihre Schwelle. Dies trifft natürlich noch verstärkt auf Familie Harden (Haus Nr. 6) und die übrigen Altvorderen zu (falls die Helden hier Besuche machen wollen, wählen Sie beliebige Häuser am Norderwaat), deren jeder sich schon als das nächste Opfer sieht und seinen "lieben Freunden" nicht mehr über den Weg traut.

Auch das Befragen von Dienstboten, die diese Häuser mit irgendwelchen Aufträgen verlassen, bringt die Helden nicht weiter (fällt aber mit Sicherheit den Bettlern auf).

Im Hause Kuyfhoff hat niemand in der Mordnacht etwas Außergewöhnliches bemerkt. Allerdings antwortet eines der Dienstmädchen auf entsprechende Fragen der Helden mit einer wortreichen Erklärung, warum sie sowieso nichts hätte bemerken können, da ihre Kammer im Dachgeschoss läge und zum Nachbarhaus hinausginge, sie außerdem einen festen Schlaf habe usw. Falls die Helden hier nicht von vornherein einen 'Braten' riechen, würfeln Sie verdeckt für sie eine *Menschenkenntnis*-Probe, und falls einem (oder auch mehreren) Helden die Probe gelingt, weisen Sie sie darauf hin, dass irgend etwas nicht stimmt. Wenn die Helden daraufhin etwas nachhaken oder aber mit anderen (friedfertigen!) Mitteln auf das Dienstmädchen einwirken, sprudelt es aus ihr nur so heraus: Tatsächlich

hielt sie in der fraglichen Nacht gegen Mitternacht Ausschau nach ihrem Liebhaber, der über das Dach des niedrigeren Nebenhauses zu 'fensterln' pflegt, als sie zu ihrer größten Überraschung sah, wie der Hausherr still und leise aus der Hoftür schlüpfte und nach einem prüfenden Blick in die Runde um die Hausecke verschwand.

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



- | | | |
|------------------|-----------------|-----------------|
| 1 Haus Hortemann | 3 Haus Sandfort | 5 Haus Wortheim |
| 2 Haus Kuyfhoff | 4 Haus Wollwert | 6 Haus Hartie |

Das Dienstmädchen ringt den Helden das hochheilige Versprechen ab, ihr "süßes Geheimnis" nicht zu verraten, was den Helden kein Problem bereiten dürfte. Weder das Dienstmädchen selbst noch andere Angehörige des Personals oder der Familie Kuyfhoff können sich erinnern, dass der alte Hakaan jemals derartige nächtliche Ausflüge unternommen hätte – die Aussage des Mädchens, das fast jede Nacht des letzten Jahres auf seinen Freund gewartet hat, ist dabei noch am zuverlässigsten.

DAS STADTHAUS

Das **Grangorer Stadthaus** ist ein rechteckiger, dreistöckiger Ziegelbau, dessen Plumpheit durch zahlreiche Arkaden in der Fassade aufgelockert wird. Im ersten Obergeschoss führt ein Übergang in den schmalen Turm, der das Gebäude an seiner Westseite überragt. Rund um das Stadthaus herrscht ein reges Treiben von Ratsherren in Amtstracht, Bürgern und Gardisten.

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

Meisterinformationen:

Falls die Helden ohne bestimmten Grund ins Stadthaus wollen, müssen sie leider feststellen, dass die Gardisten sie sofort als Ortsfremde erkennen und ohne ein glaubwürdiges Anliegen nicht vorbeilassen. Falls sie ein Anliegen erfinden, werden sie von einem Hausdiener zum zuständigen Ratsschreiber geführt, der sich ihrer dann annimmt.

An der Totentafel hängt noch der Nachruf des Rates auf den zuletzt ermordeten Sibur Wortheim; geben Sie den Spielern

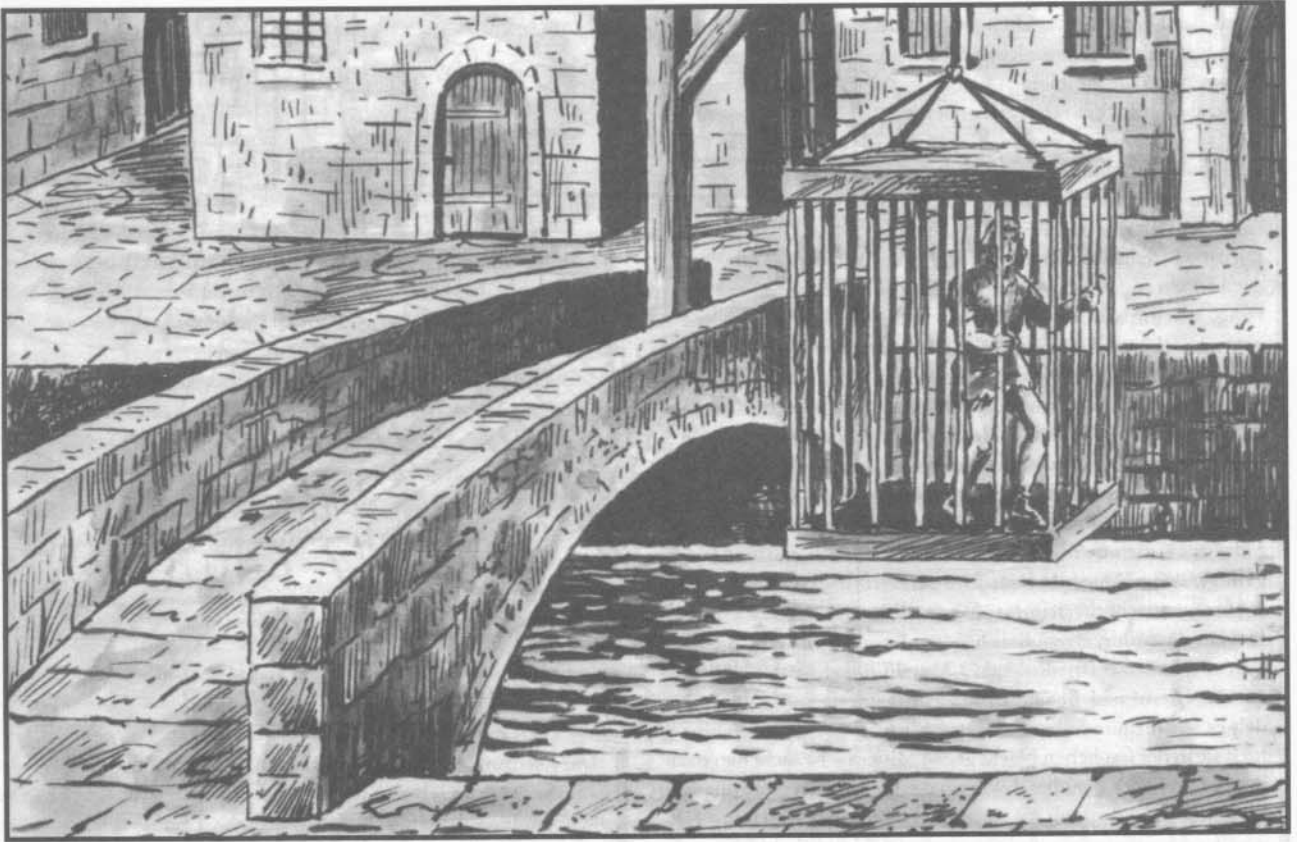
lesekundiger Helden den entsprechenden Text aus dem Anhang zu lesen. Die Frage nach den übrigen Nachrufen, plausibel begründet (zum Beispiel mit der Berichterstattung für eine hesindegefällige Postille wie dem *Bosparanischen Blatt* oder der *Havena-Fanfare*) wäre ein Grund, das Stadthaus zu betreten.

Die Nachrufe müssten sich im Archiv befinden, meint der Türsteher; leider ist der Archivar krank, und sein Gehilfe glaubt zu wissen, dass sie vorläufig bei der Inneren Stube liegen, deren Sekretär bestimmt bald wieder aus der Mittagspause kommt. Leider hat er sie gerade zum Abschreiben gegeben, und in der Schreibstube ist zu erfahren, die Originale seien ans Archiv zurückgegangen, während man den Helden leider keinen Einblick in die Kopien geben kann, da diese ja zu den Akten der Inneren Stube gehören ...

Erst wenn Sie sicher sind, dass Helden und Spieler bei der nächsten Instanz rettungslos dem 'delirium bürocraticum' verfallen würden, sollten Sie den Spielern die übrigen Texte aushändigen.

Zusammen ergeben sie folgende **Schlüsselinformationen**:

Zwischen 2471 und 2473 gehörten Kuyfhoff, Wollwert und Wortheim der Inneren Stube an. Sandfort, aus der Äußeren Stube, übernahm 2472 das Amt des Stadtmeisters (und damit den Vorsitz in beiden Geheimen Stuben).



DAS SCHINDERWAAT

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

Eine Anschlagtafel am Brückengeländer verkündet, dass Rego Ferdons aus Grangor vom Gericht des Diebstahls einer Börse überführt und zu dreimaligem Untertauchen am selben Abend verurteilt wurde. Der Führer hat sich inzwischen von den architektonischen Wundern seiner Heimatstadt abgewandt und erläutert den Pilgern

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

Meisterinformationen:

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

DAS GASTHAUS ZWEI LILIEN

Meisterinformationen:

Falls die Helden das Streitgespräch an Bord der *Nereide* mitbekommen haben, werden sie vielleicht versuchen, den erwähnten

Augenzeugen der Leichenfunde in diesem Stammlokal der Stadtgarde aufzustöbern. Das Gasthaus liegt auf der Insel Kopp im Westen von Grangor, in der Nähe der Gardekaserne, und ist

nur per Schiff zu erreichen. Der Fahrpreis beträgt drei Kreuzer, das Mietboot ca. einen Heller für 500 Meter Strecke – Handeln ist hier erlaubt.

Die *Zwei Lilien* sind von Sonnenaufgang bis gegen Mitternacht geöffnet, was über die Sperrstunde hinausgeht – aber für Stadtgardisten im Dienst existiert das Lokal gar nicht, sie treffen sich hier nur in ihrer Freizeit, um ihr Heimweh zu ertränken und Soldatengeschichten auszutauschen. Da das Haus von keiner Streife heimgesucht wird, frequentieren es auch die Matrosen aus dem Hafen gern, für die sich aber das Problem der Rückkehr auf ihre Schiffe nach dem Zapfenstreich ergibt ...

Wirklich lichtscheues Gesindel wird von den Gardisten in 'ihrer' Kneipe nicht geduldet, überhaupt achten sie scharf auf die Hausordnung. Falls sich ein Held unvorsichtig verhält, etwa einem der Serviermädchen zu nahe tritt, brechen Sie ruhig eine Schlägerei vom Zaun, die durch keine Patrouille gestört wird – die Spieler haben sich bestimmt schon beklagt, dass nicht genug los sei, oder?

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

Erst nach und nach lassen sich die 'Zivilisten' unterscheiden: Etwa 20 der Anwesenden lassen in Bewegungen, Tonfall und

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

Meisterinformationen:

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

Schlüsselinformation:

Pfeffer kann bestätigen, dass die Ermordeten keinerlei Verletzungen aufwiesen, noch nicht einmal Kratzer, wie man sie bei Widerstand gegen einen Überfall erwarten würde.

Dagegen ist ihm der allen Toten gemeinsame, völlig verängstigte Gesichtsausdruck aufgefallen – er hat schon einige Mordopfer gesehen, aber noch keines, das in so offensichtlicher Panik gestorben war.

DIE TEMPEL DER STADT

Meisterinformationen:

Falls unter den Helden Geweihte der in Grangor verehrten Gottheiten sind, werden sie sicher als erstes ihre religiösen Brüder und Schwestern im örtlichen Tempel aufsuchen wollen (wenn nicht, ziehen Sie ruhig ein paar AP ab, es wäre nämlich ihre götterverd... Pflicht!), auch in der Hoffnung, von diesem einige Hinweise zu bekommen. Im Falle des **Efferd-Tempels** führt dies zu einem Vorgriff auf das Spielgeschehen: Es geht dann zunächst mit dem Abschnitt **Gespräch im Tempel** auf Seite 26 weiter.

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

Der **Rondra-Tempel** der Stadt liegt in Kopp, bei der Kaserne der Stadtgarde, der **Tempel der Tsa** steht in der Suderstadt.

Einen Hesinde-Tempel gibt es in Grangor nicht, jedoch gibt es in der **Akademie der Erscheinungen**, der örtlichen Magierakademie, die sich auf die Illusionsmagie konzentriert, einen Hesinde-Schrein.

Alle drei sind durchaus einen Ausflug wert, jedoch können weder die Geweihten noch die Magister trotz offensichtlich besten Willens keine sachdienlichen Hinweise geben. Schließlich besteht noch die Möglichkeit, dass einige Helden den skeptischen Bemerkungen Kapitän Riccardis von der *Nereide* folgen und – natürlich nur aus 'dienstlichen' Gründen – den Rahja-Tempel (2) aufsuchen, der im Viertel Neuhaben liegt. Mit Fragen nach den Ehrwürdigen Altvorderen ernten sie bei den ansonsten äußerst entgegenkommenden Geweihten jedoch nur blankes Erstaunen: Der Tempel wird hauptsächlich von Fremden besucht, aus Grangor trauen sich – offiziell – nur wenige hin, und die 'besseren Herrschaften' kennen offenbar andere Arten der Zerstreuung.

Die weiteren Ereignisse

Meisterinformationen:

Während die Helden in der Stadt versuchen, ihr auf die Spur zu kommen, hält die Mörderin natürlich nicht still. Sie wird vielmehr ihren ursprünglichen Plan weiterverfolgen und in der zweiten Nacht nach Ankunft der Helden deren Schützling Hortemann umzubringen versuchen.

Wir können hoffentlich davon ausgehen, dass die Helden dies vereiteln werden, wobei sie einiges über die Täterin und ihre Vorgehensweise erfahren.

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

ertränken, sondern kann ihm zu gegebener Zeit eine Krankheit an den Hals wünschen ...

Stattdessen wird sie kurz darauf den letzten noch lebenden Richter von damals, Harden senior, in bewährter Manier zu Treibgut machen.

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

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

ein nächtlicher Spaziergang

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

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

Meisterinformationen:

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

Etwa eine halbe Stunde vor Mitternacht öffnet sich fast lautlos die Tür des Schlafzimmers. Vater Hortemann tritt heraus und bewegt sich leise über den Flur und die Hofterrasse hinunter. Falls ein gewisses Örtchen sein Ziel ist, hat er sich offenbar auf eine längere Sitzung eingerichtet, denn er ist fix und fertig angekleidet ...

Er biegt jedoch am Fuße der Treppe nicht nach links ab, sondern bleibt hinter dem Hoftor stehen. Er zieht den Riegel zurück, lauscht einige Augenblicke zur Straße hin und schlüpft dann hinaus.

Meisterinformationen:

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

Hortemann steht unter dem magischen Bann einer Miniatur der Herrschaft, die Krimhelde Vanderzee von ihm angefertigt hat. Mit ihrer Hilfe gibt sie ihm die Vorstellung ein, er müsse jetzt unbedingt allein einen Spaziergang zum Fischmarkt und an dessen Ostseite entlang machen. Falls die Helden — von deren Auftrag die Druidin ja nichts weiß — ihn aufhalten wollen, erklärt

er, nur kurz frische Luft schnappen zu wollen, und verbittet sich gegebenenfalls ihre Begleitung. Wenn sie ihm nicht den Weg versperren, marschiert er einfach los; tun sie es, wird er sehr ungehalten reagieren und dabei, vom anfänglichen Flüstern abgehend, immer lauter werden, so dass zumindest einige Angehörige des Haushalts aufwachen. Mit vereinten Kräften sollte es schließlich gelingen, ihn daran zu erinnern, dass die Helden nur zur Wahrung seiner Sicherheit da sind und ein nächtlicher Spaziergang viel zu gefährlich wäre. Wenn ihm das eindringlich vor Augen gehalten wird — bei seinem wortreichen Protest keine leichte Sache —, reagiert er auf einmal, etwa eine Viertelstunde nach dem Verlassen seines Zimmers, ganz verstört: Natürlich sei es nachts jetzt viel zu gefährlich, was denn alle von ihm wollten, und was er überhaupt in diesem Aufzug hier mache. (Da er nach einer ganzen Weile nicht erschienen ist, hat die Druidin ihren Zauber beendet, und ihr Opfer kann sich an nichts erinnern.) Er zieht sich dann bald in sein Zimmer zurück, wird jedoch ca. drei Stunden später einen neuen 'Ausbruchversuch' machen, wobei er diesmal noch mehr auf Heimlichkeit achtet und die Treppe im Wirtschaftstrakt benutzt, die er von der Zimmertür aus mit zwei Schritten erreichen kann. Richten Sie es trotzdem so ein, dass die Helden ihn rechtzeitig entdecken.

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

Hortemann sieht sich an der Hausecke kurz um, dann folgt er der Gasse nach Osten bis zur nächsten Kreuzung und biegt dort nach Südosten ab. An der letzten Brücke wendet er sich in Richtung Pilgerhafen, biegt jedoch gleich wieder links ab und überquert das Grootewaai, um dann über die erste Gasse rechts den Fischmarkt zu erreichen und ostwärts zu umrunden. Um diese Zeit sind Grangors tagsüber so überfüllte Straßen wie leergefegt; sind doch einmal Schritte oder Stimmen zu hören, so verharret der Handelsherr im Schatten oder verschwindet in einer Seitenstraße, bis die Gefahr einer Entdeckung vorüber ist. Dabei ist er in seinen dunklen Kleidern sowieso kaum zu sehen, denn der Himmel ist, wie so oft über dem

Lieblichen Feld, wieder einmal bedeckt und dichte Nebelschwaden liegen über den Waaten und Gassen.

Meisterinformationen:

Machen Sie den Helden die Verfolgung in dieser fremden Umgebung nicht zu leicht. Zwar sollte Hortemann sie nicht entdecken, doch auch vor anderen Passanten müssen sie sich verstecken, und im Nebel können sie ihn durchaus vorübergehend aus den Augen verlieren. Um zwischen diesen Risiken den richtigen Mittelweg einzuhalten, sollten Sie Ihre Helden verschiedene *Gassenwissen*- und *Schleichen*-Proben ablegen lassen.

Für diese Szene bietet sich als Hintergrundmusik *Boadicea* von *Enya* an, das aufgrund seiner düsteren Atmosphäre wie geschaffen für eine solche Nebelnacht in Grangor ist.

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

Meisterinformationen:

Die Druidin — denn um diese handelt es sich — legt die knapp 30 Meter zu ihrem Opfer nicht zu schnell zurück, um die Wirkung ihrer ALPGESTALT (siehe S. 41 im Anhang) voll auszukosten. Dadurch haben die Helden etwa 15 Kampfrunden Zeit, etwas zu unternehmen, bevor sie den vor Schock erstarrten Regon Hortemann in den Waat stößt. Sobald sie die Anwesenheit Dritter bemerkt, bricht sie den Zauber ab, worauf ihr Opfer ohnmächtig zusammensackt.

Dann wendet sie sich gegen die Helden, wobei sie "Uluu, zurück!" über ihre Schulter ruft. Da sie die Störer für normale Leibwächter hält, versucht sie, diese mit einer Variation des Zaubers GROSSE VERWIRRUNG (siehe Seite 32 im *Codex Cantiones*) auf möglichst weite Distanz zu halten (sie verfügt nach all der Zauberei dieser Nacht noch über 19 ASP). Nachdem sie damit keinen Erfolg hat (auf der Stufe dieses Abenteuers sollte die kombinierte Magieresistenz der Helden über 20 liegen), hastet sie mit einem unterdrückten Fluch zu den Treppen an der Fischhalle, wo die massige Gestalt des stummen Uluu, der hinter der Ufermauer gelauert hatte, um bei Bedarf Hortemann am Auftauchen zu hindern, im Kahn auf sie wartet. In der Eile rutscht sie auf den feuchten Stufen aus und knickt mit dem Fuß

um, wobei sie einen Schrei ausstößt, wird dann jedoch von Uluu ins Boot gezogen, das dieser sogleich mit kräftigen Stößen unter der Brücke hindurchstakt. Bis die Helden die Brücke erreichen, hat der Nebel das Boot verschluckt ...

Wenn es irgend geht, sollten Sie die Vanderzee den Helden knapp entkommen lassen, notfalls unter Opferung ihres Dieners: Krimhelses Rache ist noch nicht vollständig, daher wird sie sich auf keinen Fall dem Risiko einer Festnahme aussetzen — und auch wir brauchen sie schließlich noch, wenn das Abenteuer nicht schon hier sein Ende finden soll. Außerdem dürften die Helden zunächst mit dem langsam zu sich kommenden Hortemann beschäftigt sein, der sich zwar nicht erinnern kann, wie er hierher kommt, umso lebhafter aber an das, was er gerade gesehen hat: "Welche Frau im schwarzen Umhang, bei den Zwölfgöttern? Eine wandelnde Leiche war das, blutüberströmt und mit abgerissenem Kopf, genau wie damals, als die Trosse den armen Matrosen traf ..."

(Das Bild, das Regon seit seiner Kindheit verfolgt und vom Alpgestalt-Zauber belebt wurde, stammt vom Besuch eines verunglückten Stapellaufs vor 35 Jahren, als eines der Halteseile riss und mit Urgewalt durch die Luft peitschte ...)

Nachdem er sich einigermaßen gefangen hat, besteht Hortemann darauf, den Vorfall sofort der Wache beim Stadthaus zu melden (von der ja vielleicht, je nach Geräuscentwicklung, schon eine Streife nach dem Rechten sehen kam). Ein etwas verschlafener Büttel nimmt dort die Aussagen des Altvorderen und der Helden zu Protokoll, um sie am Morgen der Inneren Stube vorzulegen. Die kurze Szene gibt den Helden Gelegenheit, ihre Schlüsse aus dem Geschehen zu ziehen: Die (Haupt-)Täterin ist eine nicht mehr ganz junge Frau, so viel ließ ihre Stimme erkennen; sie hatte es diesmal auf Regon Hortemann abgesehen, konservatives Mitglied der Inneren Stube für eine vor 17 Jahren nachgerückte Familie, und sie setzt Zauber ein, die den Geist ihres Opfers beeinflussen. Am nächsten Morgen nimmt Hortemann die Helden mit zur Sitzung der Inneren Stube, damit sie dort berichten. Sie warten jedoch vergebens in einem der Vorzimmer, von den im Sitzungssaal aus- und eingehenden Schreibern neugierig gemustert: Als ihr Auftraggeber wieder erscheint, erzählt er empört, dass das gegenseitige Misstrauen unter den Mitgliedern offenbar schon so mächtig ist, dass manche seine Geschichte eher für den Versuch hielten, von sich als möglichem Schuldigen abzulenken, wobei der alte Harden sich wieder einmal mit zweideutigen Bemerkungen hervortat. Seine "fremden Söldlinge" habe man gar nicht erst hören wollen!

ein neuer mord!

Noch während des reichhaltigen Frühstücks im Hause Hortemann trifft ein Bote des Rates mit einem Schreiben für den Hausherrn ein. Er berichtet, dass die Leiche Orsino Hardens im Schinderwaat gefunden wurde, genau an derselben Stelle wie die der anderen Opfer auch ...

Die Innere Stube ist zu einer Dringlichkeitssitzung einberufen worden, um über den neuerlichen Mord zu beraten, evtl. seine Nachfolge im Rat zu regeln und mögliche weitere Maßnahmen zu besprechen. Hortemann bittet die Helden, ihn dorthin zu begleiten.

Meisterinformationen:

Falls die Helden gleich einige Fragen haben: Hortemann kann ihnen über das Haus Harden ein Bild geben (vergleiche das Kapitel *Die Altvorderen Häuser* im Anhang auf S. 37), und der Bote, der im Stadthaus das meiste mitbekommen hat, schwatzt nur zu gern ein wenig am Frühstückstisch, während Hortemann seine Amtstracht anlegt. Die Umstände der Auffindung Hardens decken sich exakt mit den schon bekannten: keine Zeichen von Gewaltanwendung, verschreckter Gesichtsausdruck, Geld und Schmuck nicht gestohlen.

STREIT VOR DEM STADTHAUS

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

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

"Das ist Doran Harden, der Sohn, mit einigen Burschen aus unserer Imman-Mannschaft, den *Adlern von Grangor*", erklärt Hortemann den Helden, bevor er auf den jungen Mann zugeht und ihm sein Beileid ausspricht. Harden ignoriert jedoch die ausgestreckte Hand und sagt eisig: "So, der feine Herr Hortemann traut sich tatsächlich noch her! — Und sein Mordgesindel hat er auch gleich mitgebracht!"

Sichtlich fassungslos ob solcher Begrüßung, fragt Hortemann schließlich zögernd: "Wollt Ihr damit etwa andeuten, ich hätte etwas mit Eures Vaters Tod ...?" "Jawohl, genau das will ich!", ereifert sich der junge Harden und fährt lauter fort: "Ihr habt meinen Vater doch schon immer bekämpft und verfolgt, wo Ihr konntet, bloß weil er nicht wie Ihr vor all den verknöcherten Alten gekatzbuckelt hat, sondern sich für die Zünfte einsetzte! Und wozu hättet Ihr sonst diesen Haufen Fremde angeheuert, der seit ein paar Tagen überall in der Stadt herumspioniert? Aber diesmal bin ich nicht allein, und ich hab's nicht nötig, mir irgendwelche Strauchritter zu suchen: Harden hat genug Freunde in der Stadt, die es mit solchem Volk aufnehmen, was?"

Zustimmende Rufe ertönen aus der Menge, die sich herangedrängt hat, um den Streit zu verfolgen, und die 'Adler' bewegen sich drohend auf Hortemann und die Helden zu ...

Meisterinformationen:

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

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



Schließlich kommt einer der Schreiber mit einem Papier aus dem Ratssaal: "Hier ist der Nachruf — macht gleich zwei saubere Abschriften davon und bringt eine zum Tempel!"

Es handelt sich natürlich um den offiziellen Nachruf auf Harden, der kurz darauf an der Totentafel ausgehängt wird (Siehe **Nachrufe** auf Seite 35). Er kann die Helden auf die Idee bringen, in den übrigen Nachrufen nach den Lebensdaten der Opfer zu forschen und ergibt mit diesen zusammen die **Schlüsselinformationen**:

Bis auf Sandfort, der aus der Äußeren Stube kam und 2472 Stadtmeister wurde, gehörten alle Ermordeten zwischen 2471 und 2473 der Inneren Stube an.

(Dass der Stadtmeister auf Grund seines Amtes sowohl der Inneren als auch der Äußeren Stube vorsteht, sollten die Helden inzwischen wissen, es lässt sich im Stadthaus aber auch leicht erfragen.)

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

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

UNERWARTETE VERBÜNDETE

Meisterinformationen:

Spielen Sie den nächsten Weg der Helden durch die Stadt zunächst so durch wie bisher. Lediglich einige böse Blicke, die sie beim Verlassen des Stadthauses treffen, zeugen davon, dass die Fremdenfreundlichkeit der Grangorer unter den Ereignissen bzw. unter Hardens Auslegung derselben doch etwas gelitten hat. In einer Ihnen passend erscheinenden, möglichst etwas abgelegenen Gasse kommt es dann zum Überfall der 'Adler', der so plötzlich erfolgt, dass den Helden keine Zeit zum Ausweichen oder auch nur zur Anwendung eines Zaubers bleibt. Falls Ihre Helden die mittiglichen leeren Wohnviertel unbedingt meiden und sich im Gedränge aufhalten wollen, wird plötzlich jeder von ihnen von zwei 'Adlern' eingerahmt, die ihrer freundlichen Einladung zu einem "ruhigen Plätzchen" gegebenenfalls auch mit einem spitzen Gegenstand Nachdruck verleihen ...

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

Meisterinformationen:

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

Nachstehend finden Sie die Werte von Doran Harden und 'seiner' Imman-Mannschaft. Würfeln Sie aus oder bestimmen Sie, welche Helden den zweifelhaften Vorzug genießen sollen, gegen Harden und 'Rammbock' Gardie anzutreten – diese kämpfen zunächst allein gegen 'ihre' Helden.

Doran Harden

MU 11	LE 43	AU 57	RS 1	MR 5
AT 14	PA 11	TP 1W6+1 (Dolch, WV 2/1)		
AT 13	PA 12	TP 1W6 (Immanschläger, WV 4/3)		

'Rammbock' Gardie

MU 15	LE 57	AU 75	RS 1	MR 4
AT 12	PA 10	TP 1W6 (Immanschläger, WV 4/3)		

Typischer Imman-Spieler

MU 13	LE 38	AU 51	RS 1	MR 3
AT 12	PA 9	TP 1W6 (Immanschläger, WV 4/3)		

Beachten Sie, dass nur trainierte Imman-Spieler den Schläger ohne Abzüge handhaben können; sollte ein Held einen erbeuten und einsetzen wollen, gilt ein Malus von 2 auf die Attacke. Sollten die Helden angesichts der Übermacht zu Messern und Dolchen greifen, tun dies auch Harden und einige seiner Leute (insgesamt einer mehr, als Helden kampffähig sind). Steuern Sie die Schlägerei im übrigen so, dass Ihre Spieler auf ihre Kosten kommen, ihre Helden jedoch nach und nach den Kürzeren ziehen. Sollten sie die Oberhand zu gewinnen drohen, tauchen prompt einige brave Handwerker auf, die ohne Frage ihren Imman-Idolen zu Hilfe eilen.

Sobald die Helden zu schwer in Bedrängnis geraten und der erste von ihnen bewusstlos zu Boden geht (die 'Adler' geben kein Pardon) oder wenn der Ruf nach der Stadtwache laut wird, taucht mit Flöten- und Tamburinklängen ein bunter Trupp von Gauklern und Bettlern auf, der die 'Adler' abdrängt und die Helden mit sich in Sicherheit nimmt.

Für die musikalische Darstellung der Bettlerschar können Sie hier das Stück *Mumia Attack* vom *The Mummy*-Soundtrack verwenden.

Schildern Sie diesen Auftritt möglichst farbig und bei allem Ernst der Lage fröhlich:

Zwei 'Adler' werden durch eine äußerst leicht bekleidete Tänzerin von ihrer 'Beute' getrennt, andere müssen sich vor dem Salto eines Akrobaten oder den wirbelnden Dolchen eines Jongleurs in Sicherheit bringen; Gardie, der den Kampf nicht aufgeben will, wird von einem Feuerspeier in Schach gehalten, während eine Bärenführerin mit brummendem Petz an der Kette Doran Harden bedrängt: "Eine kleine Spende, junger Herr, um Futter für mein hungriges Tierchen!"

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

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

Falls die Helden unbedingt ausbrechen wollen, wird man sie nicht hindern, die Bettler bitten sie jedoch sehr, ihnen zu folgen, es sei wichtig.

Wenn die Truppe an der Westseite des Efferd-Tempels angekommen ist, scheren die Bettler aus, öffnen eine unauffällige Tür in der Umfassungsmauer und lotsen die Helden rasch hindurch, während die Gaukler weiterziehen. Durch einen Ziergarten mit einem großen Teich geht es zur Hintertür eines zweistöckigen Gebäudes, hinter dem sich, jetzt ganz nah, der Tempel des Efferd erhebt.

GESPRÄCH IM TEMPEL

Ein Diener in blau gesäumten, weißen Kleidern führt die Helden in einen bequem eingerichteten Salon und bittet sie um etwas Geduld. Kurz darauf betritt eine stattliche, in fließende Gewänder aus blaugrüner Seide gekleidete Frau Anfang 50 den Raum und stellt sich als Erlane von den Inseln, Hochgeweihte des Efferd-Tempels, vor. Während einige Erfrischungen aufgetragen werden, entschuldigt sie sich zunächst dafür, dass die Helden bei ihren Ermittlungen unter den Nachstellungen der Bettler zu leiden hatten, und dankt ihnen dafür, dass sie diesen dennoch gefolgt sind.

Auf Fragen der Helden verrät Erlane von ihrem Verhältnis zu den Bettlern so viel, dass diese zum Dank für die Großzügigkeit der vielen Pilger, die Grangor ja wegen des Efferd-Tempels besuchen, manchmal kleine Aufträge für die Geweihten ausführen und ihr auch von sich aus interessante Beobachtungen mitteilen. Zunächst habe sie die Helden für Agitatoren oder Schlimmeres gehalten und deshalb bespitzeln lassen. Sie sei sich jedoch inzwischen darüber im Klaren, dass die Helden ernsthaft daran interessiert seien, den oder die Mörder zu finden, und habe sie deshalb so sich gebeten. Ihr liegt nämlich sehr daran, dass die Mordserie so schnell wie möglich beendet und aufgeklärt wird, da sich wachsende Unsicherheit in der Stadt zwangsläufig auf den Strom der Pilger auswirken würde.

Sie bittet die Helden, ihr die Ergebnisse ihrer bisherigen Nachforschungen mitzuteilen, und bietet ihnen dafür ihren Rat und die Möglichkeiten des Tempels bei der weiteren Suche.

Meisterinformationen:

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

Die Interpretation aller Fakten sollten die Helden, d. h. Ihre Spieler, selbst besorgen: Steuern Sie möglichst wenig, bringen Sie sie nur von allzu abwegigen Theorien wieder ab. Wenn die Helden erst einmal so weit sind, nach einem Ereignis aus den Jahren 2471 bis 2473 zu suchen, das die Mitglieder der Inneren Stube mit dem damaligen Stadtmeister Sandfort und 'ihrem' Hortemann verbindet, wird Erlane die *Rolle der Jahre* (Seite 36 ff.) bringen lassen und ihnen die Eintragungen aus dieser Zeit vorlegen.

Schlüsselinformationen: Das herausragende Ereignis in der gemeinsamen Amtszeit der Opfer war der Tod des Stadtmeisters ter Broock und der Prozess seines mutmaßlichen Mörders Angold Vanderzee vor der Inneren Stube unter Sandforts Vorsitz. Bei der Vollstreckung des Todesurteils plagten den damaligen Hochgeweihten zumindest Zweifel, und die Verbannung der ganzen Familie Vanderzee – von der das Haus Hortemann profitierte – führte zum Rückzug des Onkels Eolan Lefting aus allen Stadtgeschäften.

Die Hochgeweihte weiß, dass Eolan Lefting noch lebt und eins der kaum noch als Wohnungen zu gebrauchenden alten Häuser auf der Norderinsel, einer kleinen Insel im Nordosten Alt-Grangors bewohnt. Er kommt zwar als Urheber der Morde kaum in Betracht (für Grangorer Verhältnisse ist sein Rachemotiv ziemlich schwach, und andernfalls hätte er kaum all die Jahre gewartet), doch führt die bisher einzige brauchbare Spur zu ihm. Falls die Helden nicht von selbst darauf kommen, wird daher Erlane vorschlagen, unter den Bettlern nach verdächtigen Beobachtungen aus seinem Viertel zu fragen. Dies dauert allerdings bis zum nächsten Morgen, da die Bettler in ihren Nachtquartieren am besten und unauffälligsten zu erreichen sind. Für weitere Kontakte und den Informationsaustausch sollten die Helden die **Herberge Zur offenen Hand** aufsuchen.

Die Hochgeweihte bedauert selbst, dass die Rolle der Jahre nur sehr knappe Angaben liefert, kann jedoch keine Einzelheiten über die Affäre Vanderzee beisteuern, da sie sich damals noch nicht in Grangor aufhielt.

DES RÄTSELS LÖSUNG IST ALLER ÄRGER ANFANG

Meisterinformationen:

Den genauen Hintergrund können die Helden, wie bereits erwähnt, auf gezielte Fragen hin von Elanor Hortemann erfahren – einschließlich der Episode um Krimhelde Vanderzee.

Schlüsselinformationen sind hier: der Fluch, den Krimhelde Vanderzee auf die Richter ihres Sohnes herabbeschwor, sowie ihre angebliche magische Begabung.

In der *Offenen Hand* erfahren die Helden am nächsten Tag, dass Lefting sehr zurückgezogen lebt und keine fremden Gäste beherbergt. Seit etwa einem Jahr hat er eine neue Haushälterin, die ein richtiger Besen sein muss: Alle anderen Dienstboten haben das Haus verlassen, nur ein großer, kräftiger Kerl lebt noch dort und fungiert als Faktotum.

Der alte, blinde Fokko, der immer an der Brücke zum Ufermarkt sitzt, hatte noch etwas bemerkt, wusste aber nicht mehr, was es war. Diese Indizien sollten genügen, um die Unbekannte, die den Angriff auf Harden verübte, als Krimhelde Vanderzee, geborene Lefting

zu identifizieren. Falls die Helden mit diesem Verdacht den alten Fokko ansprechen, fällt bei diesem der Heller: Na klar, Krimheldes Sturmschritt war es, den er vor einem Jahr nach langer Zeit wieder hörte. Er kannte ihn früher gut, denn die junge Dame hatte für seinen Bittgesang immer eine schnippische Entgegnung bereit, auch als sie nur noch gelegentlich ihr Elternhaus besuchte. Sie ist es, die jeden Vormittag über die Brücke kommt, hin und zurück, da ist er sicher – seit ein paar Tagen hinkt sie übrigens ...

Wenn die Helden mit diesen Erkenntnissen freudestrahlend zu ihrem Auftraggeber eilen, wird dieser ihnen zwar glauben, jedoch die Befürchtung äußern, dass er eindeutige Beweise brauchen wird, um in der Inneren Stube eine Mehrheit für ein Vorgehen gegen Eolan Lefting und seine 'Haushälterin' zu gewinnen.

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

im hause LEFTING

Meisterinformationen:

Im Folgenden werden das Haus und seine Bewohner im normalen Tagesablauf beschrieben. Was die Helden bei ihrem 'Besuch' erleben, hängt ganz davon ab, wann und wie sie sich Einlass verschaffen. Auf die 'ehrliche' Tour wird dies jedenfalls nicht gehen: Eolan Lefting empfängt außer engen Freunden keinen Besuch, und die beiden anderen Hausbewohner haben allen Grund, Fremden zu misstrauen ...

Wenn man sich der Norderinsel zu Fuß oder mit dem Kahn nähert, ist deutlich zu erkennen, dass Ufermauern, Brücken und Gebäude hier neueren Datums sind, höchstens 20 Jahre alt. Lediglich die Häuserzeile am Langewaat, in der das von Lefting bewohnte Haus liegt, gehört offensichtlich zur älteren Bausubstanz von Grangor.

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

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



DIE NORDERINSEL

L = Haus Lefting

DAS ERDGESCHOSS

€ 1 HAUPTFLUR

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

Meisterinformationen:

Das Tor hat ein massives Schloss und einen schweren Riegel, der jedoch nicht vorgelegt wird, wenn einer der Bewohner zu Fuß unterwegs ist. Säulen ohne Bodenplatten und Wände ohne unteren Abschluss lassen erkennen, dass der Boden in den ursprünglichen Mauern einfach aufgeschüttet wurde.

€ 2 HOF

Der Hof ist gut 40 Rechtschritt groß und von der Straße durch eine 3 Schritt hohe Mauer getrennt. An der Nordseite wachsen Kletterpflanzen aus einem Beet und ranken an der Mauer hoch. In der Nordostecke befindet sich eine Zisterne. Die Südseite nimmt eine Treppe ein, die zunächst zu einem Absatz mit Tür in 1 Schritt Höhe und dann weiter ins Obergeschoss führt. Unter der Treppe ist ein Türchen mit Herz.

Meisterinformationen:

Bei der Kletterpflanze handelt es sich um Efeuer (siehe **Herbarium Aventuricum** auf S. 101). Jeder Held, der das Efeuer berührt, erleidet 1 SP. Wer dennoch über die Hofmauer klettern will, erleidet je Schritt 1W6 TP, außerdem werden *Klettern*- und *Schleichen*-Proben um je 6 Punkte erschwert. Wer abrutscht oder sich fallen lässt, landet in dem Beet mit Messergras (das im **Herbarium Aventuricum** auf S. 108 beschrieben wird) und erleidet 3 SP. Eigentlich hat Krimhelde das Gras nur gepflanzt,

um ihre schwarzen Hühner, die tagsüber im Hof herumlaufen, vom Efeuer fern zu halten ...

€ 3 ALTES LAGER

In diesem drei Schritt hohen Raum befinden sich nur an der Nordwand eine Reihe von Hühnerställen. Hoch in der Südwand sind zwei kleine, vergitterte Fenster.

Meisterinformationen:

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

€ 4 KONTOR / € 5 TRESORRAUM

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

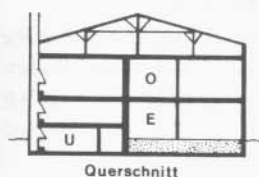
Meisterinformationen:

Auch die Tür zum Waat hat ein normales Schloss und einen Riegel, der nur vorgelegt wird, wenn alle zu Hause sind. Im Tresorraum, dessen Tür nicht abgeschlossen ist (das Schloss ist eingerostet), könnte man sich tagelang versteckt halten und lauschen; solange keiner der Bewohner einen Anlass hat, hier nach Eindringlingen zu suchen, wird man ungestört sein.

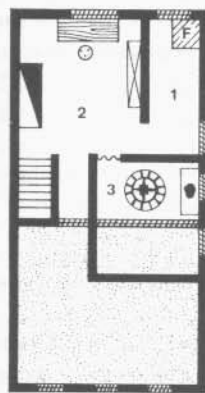
€ 6 SÄULENHALLE

Meisterinformationen:

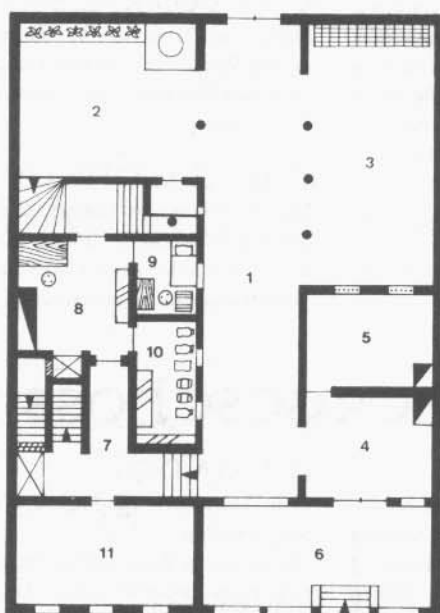
Auch hier deuten Säulen ohne Auflage und die eingezogene Treppe sowie für geübte Augen die gedrungenen Proportionen der Bögen daraufhin, dass der Boden nachträglich um ca. einen Schritt erhöht wurde.



Querschnitt
4 Schritt

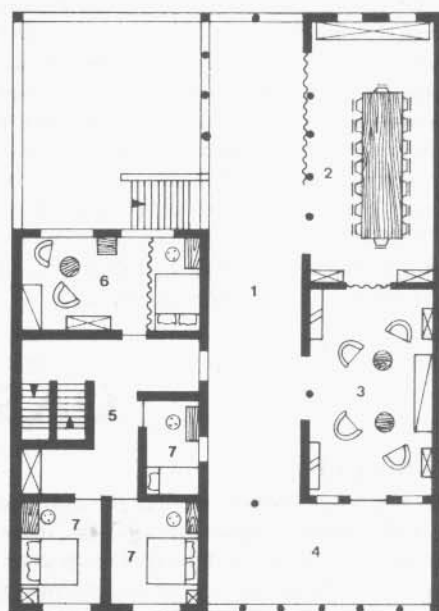


Untergeschoß (U)



Erdgeschoß (E)

2 Schritt



Obergeschoß (O)

- vermauerte Öffnung
- Brüstung
- Erdaufschüttung

E 7 GANG

Die Maße und Lage der Türen können Sie dem Plan entnehmen. Der Gang ist wie dieser ganze Trakt nur zwei Schritt hoch. An seinem Ende steht ein wuchtiger Schrank. Direkt davor führt eine Treppe ins Obergeschoß.

Meisterinformationen:

Alle Türen hier sind stets unverschlossen, es stecken auch keine Schlüssel in den Schlössern; außer im Schrank. Das Möbelstück ist leer und bietet unter Umständen zwei Helden, im Notfall auch dreien, ein Versteck. Der Umriss des zugemauerten Treppenaufgangs neben dem Schrank ist bei genauem Hinschauen gut zu erkennen.

E 8 KÜCHE

Der knapp 20 Rechtschritt große Raum wird von dem breiten offenen Kamin beherrscht, in und an dem zahlreiche Töpfe und Pfannen hängen. Unter einem Fensterchen zum Hof steht ein Arbeitstisch mit Schemel, zwischen den zwei Türen in der Ostwand ein Regal mit Geschirr. Ein schmaler Schrank füllt eine Nische neben der Tür zum Gang aus.

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

Meisterinformationen:

Von den Küchengeräten auf dem Tisch wären ein großes Messer (wie Dolch) und ein Knochenbeil (wie Wurfbeil, bei Wurf jedoch eine um 2 Punkte erschwerte Probe) möglicherweise als Waffen zu gebrauchen.

Im Schrank, der an Boden und Rückwand festgeschraubt ist, mündet der Fluchtweg aus dem Untergeschoß. Von oben ist er jedoch sehr schwer zu finden: Die Öffnung im Mauerwerk können die Helden nur dann entdecken, wenn sie die vor der rechten Schrankwand hängenden Schürzen und Kittel herausnehmen und den Schrank gut ausleuchten (z.B. mit einer Laterne). Aber selbst dann ist noch eine *Sinnschärfe*-Probe+3 notwendig.

Man muss dann immer noch darauf kommen (z.B. nach einer bestandenen *KL*-Probe), den unteren Teil der Wand herauszudrücken und, z. B. mit einem hineingestochenen Messer, hochzuschieben ...

Da die Öffnung direkt in das Arbeitszimmer der Druidin (U 2) führt, sollte ein Held, der mit dem Kopf im Schrank steckt, auch bei geschlossener 'Schiebetür' hören können, wenn sie unten hantiert – zumindest wenn er still ist und lauscht! Krimhelde hält sich jeweils eineinhalb Stunden vor den drei Hauptmahlzeiten in der Küche auf, dazwischen höchstens kurz, um etwas zu holen. Beide Küchentüren sind stets unverschlossen, ebenso die Tür zur Speisekammer (E 10). Die Tür zu Krimheldes Kammer dagegen (E 9) wird von ihr immer abgeschlossen.

E 9 KAMMER

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

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

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

Meisterinformationen:

Die beiden Truhen sind unverschlossen, so dass die Helden wahrscheinlich rasch ihr Interesse daran verlieren, denn der Inhalt ist für eine Heldengruppe nicht so interessant:

Die Truhe in der Ecke enthält Leibwäsche und zwei schwarze

Alltagskleider, die unter dem Bett ein ebenfalls schwarzes Feiertagskleid mit passendem Schultertuch und ein Paar Frauenschuhe sowie ein Samtbeutelchen mit 14 Silbertalern und einer silbernen Brosche (Wert 2 D). Erwähnen Sie auch beiläufig, dass die Truhe unter dem Bett nicht genau unter dem Bett steht, sondern dass es so wirkt, als ob sie erst kürzlich dorthin geschoben wurde, was vor allem durch die Schleifspuren neben der Truhe verstärkt wird. Um die Falltür unter dem Bett zu entdecken, muss man die Truhe hervor ziehen und eine *Sinnenschärfe*-Probe –2 bestehen. Unter dem hohen Bett ist die Falltür recht gut zugänglich; eine Holzleiter führt ins Untergeschoss (U I).

E 10 VORRATSKAMMER

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

E 11 WASCHKÜCHE

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

DAS OBERGESCHOSS

O 1 FLUR

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

O 2 SPEISESAAL

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

Meisterinformationen:

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

O 3 SALON

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

Meisterinformationen:

Zur Brauchbarkeit als Versteck siehe E 2. Allerdings schiebt Uluv nachmittags zwei der Sessel und einen der Tische für Lefting und seine Schwester in die Loggia nebenan und abends wieder herein.

O 4 LOGGIA

Meisterinformationen:

Genaue Maße und Lage entnehmen Sie auch hier bitte dem Plan.

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

O 5 GANG

Den Verlauf und die Lage der Türen entnehmen Sie auch hier bitte dem Plan.

Die westliche Treppe führt ins Dachgeschoss, die östliche kommt vom Wirtschaftstrakt herauf. Am Ende des südlichen Zweigs steht ein massiver Schrank.

Meisterinformationen:

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

O 6 EOLAN LEFTINGS ZIMMER

Gleich neben der Tür verdeckt ein Samtvorhang den rechten Teil des Zimmers. Zwischen den beiden Fenstern zum Hof steht ein schmales Schreibpult. In der Südwestecke erhebt sich ein Kamin, vor dem zwei mit Brokat bezogene Sessel und ein geschnitzter Tisch platziert sind. Ein Bücherschrank nimmt die Südwand ein.

Unter der Klappe des Pultes liegen nur einige unbeschriebene Blätter und zwei Federkiele.

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

Meisterinformationen:

Lefting hält sich den größten Teil des Tages in diesem Zimmer auf, wo er auch seine Mahlzeiten einnimmt. Abends und nachts sind die Vorhänge des Bettalkovens zurückgezogen; Helden, die den Raum betreten, sehen Lefting dann gleich in seinem Bett – er sie allerdings auch, denn er hat einen sehr leichten Schlaf. Die Buchrücken im Schrank stehen alle 'auf Kante', unabhängig von der Größe der Bände. Natürlich lassen sich die kleineren etwas hinein schieben – bis auf drei kleine Bändchen in Augenhöhe rechts, hinter denen ein Bündel Briefe liegt. Es sind Briefe von Krimhelde an ihren Bruder aus den letzten 17 Jahren, alle aus ihrem Exil in Havena. Der letzte ist eineinhalb Jahre alt; sie entwirft darin den Plan, als seine Haushälterin unerkannt nach Grangor zurückzukehren, um ihn pflegen zu können.

07 GÄSTEZIMMER

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

Meisterinformationen:

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

DAS UNTERGESCHOSS

Meisterinformationen:

Durch Vergleich mit der Bauweise des Hauses Hortemann, Erinnerung an die Eintragung in der 'Rolle der Jahre' und genaue Betrachtung des Hauses selbst sollten die Helden darauf kommen, dass ursprünglich unter dem heutigen, hoch gelegenen Wirtschaftstrakt (früher Zwischengeschoss) noch ein ca. zwei Schritt hohes Stockwerk existierte, das zumindest teilweise zugeschüttet wurde.

Dies ist der Fall, allerdings sparte man sich die Mühe, den nördlichen, vom Wasser nicht bedrohten Teil zuzuschütten, und vermauerte nur sämtliche Öffnungen der unbrauchbar gewordenen Räume. Eolan hatte diese Arbeiten an ihrem Elternhaus seiner Schwester detailliert berichtet, so dass sie schon vor ihrer Rückkehr wusste, wo sie ihre Rituale abhalten würde.

Falls jemand aus der Heldengruppe die Berufsfertigkeit *Baumeister* oder *Steinmetz/Maurer* besitzt, könnten Sie hier auch eine um 5 Punkte erleichterte Probe auf die jeweilige Berufsfertigkeit durchführen lassen, um die Helden darauf aufmerksam zu machen.

Für den Fall, dass niemand auf die Idee eines Untergeschosses kommt (wobei dieser Geistesblitz den Helden auch ruhig erst später kommen kann, wenn sie z.B. die Falltür in E 1 entdecken), sollten Sie als Meisterin bzw. Meister einen deutlichen Fingerzeig bieten, so z.B. durch einen Bettler, der sich an die Zuschüttung erinnern kann und die Helden darauf aufmerksam macht. Jedoch sollten Sie dies am Ende des Abenteuers bei der Vergabe der Abenteurpunkte berücksichtigen.

U 1 GANG

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

Am Nordende und im Südosten sind zugemauerte Türöffnungen zu erkennen.

U 2 ARBEITSRAUM

Der mächtige Kamin im Westen beherrscht die ehemalige Küche. Rechts von ihm steht ein breiter Werkstisch, auf dem ein unübersichtliches Gewirr von Kolben, Röhren, Bechern und weiteren Gerätschaften herrscht; davor steht ein Schemel. Im Süden hat der Raum drei Ausgänge nebeneinander, der östlichste ist mit einem schwarzen Vorhang verhängt. An der Ostwand steht ein niedriges Bücherregal.

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

Der Werkstisch hat zwei Schubladen ohne Schlösser. Auf der Platte, etwas abseits von den alchimistischen Utensilien, liegen einige Modellierwerkzeuge neben einer Wachspuppe, die mit etwas Phantasie als eine Darstellung von Regon Hortemann identifiziert werden kann.

Im Bücherregal sind größtenteils alchimistische Formelbücher und Standardwerke aufgereiht.

Meisterinformationen:

Der Tiegel im Ofen enthält erstarrtes Wachs; die weißen Blöcke sind leere Gießformen aus Gips für Kopf, Rumpf, Arme und Beine einer menschlichen Figur, die daraus nur noch zusammengesetzt und individuell nach modelliert werden müssen. Im untersten Fach des Bücherregals finden sich einige Werke, die im nebenstehenden Kasten erläutert werden.

Zwischen dem Alchimistengerät auf dem Tisch befinden sich Gläser und Phiolen mit verschiedenen Stoffen: den Etiketten nach Finage, geraspelt Süßholz, Baldrian, Schönaug-Beeren, Schlangenzunge, Diamantstaub und Gratenfelder Schwefelquell.



Helden mit einem Talentwert von mindestens 10 in *Alchimie* erkennen die Zutaten für ein Charisma-Elixier. Eine Flasche mit klarer Flüssigkeit, die ebenfalls in dem Chaos steht, enthält zwei Dosen des Elixiers.

Krimhelde ist auf diesen Trank angewiesen, um ihren Erfolg bei der Wirkung des ALPGESTALT (und auch anderer Zauber) zu gewährleisten, da sie nicht zu den charismatischsten Persönlichkeiten gehört.

Sie führt jedoch vorläufig keine anderen Experimente durch.

In der linken Schublade liegen – kein schöner Anblick! – Oberkörper und Unterleibe mehrerer zerbrochener Wachfiguren durcheinander. Es sind genau so viele, wie bisher Altvordere ermordet wurden. Helden, die bei der ersten Sitzung der Inneren Stube aufgepasst haben (KL-Probe), erkennen den Kopf von Orsino Harden. Die anderen sind ihnen nicht bekannt, können von jedem Mitglied des Rates, der Stadtgarde oder des Stadthauspersonals jedoch als die übrigen Mordopfer identifiziert werden. Die rechte Schublade enthält fleckige und saubere Lappen, eine kleine Bürste und ein Fläschchen mit Weingeist zu Reinigungszwecken. Im Schatten links vom Kamin lehnt eine Leiter, die an die Fluchtluke zur Küche (E 8) angelegt werden kann, wenn man sie dazu auf die zugemauerte Treppe stellt. Durch ihre Lage behindert die Leiter dann gleichzeitig eine Verfolgung. Krimhelde hält sich nicht jeden Abend hier unten auf, sondern nur zur Vorbereitung ihrer Anschläge und in den Opfernächten. Da sie jedoch mit dem Kopf über der Falltür zu Gang U 1 schläft, wird sie bei geräuschvolleren Aktivitäten der Helden im Untergeschoss bald erscheinen.

3 KULTURRAUM

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

Meisterinformationen:

Die Ausstrahlung der magisch geladenen Vulkanglassäule wirkt auf Nicht-Druiden wie die 'Furcht-Version' des Zaubers BÖSER BLICK (siehe *Codex Cantiones*, S. 28): Der MU-Wert der Helden, die den Raum betreten, wird halbiert, und sie müssen auf diesen halbierten Wert jede Minute eine Probe ablegen, um nicht so schnell wie möglich ihrem Verlangen nachzukommen und den Raum sowie das ganze Untergeschoss zu verlassen. Nach einer Minute 'oben' ist die Wirkung abgeklungen.

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

Meisterinformationen:

Druiden erkennen in diesem Raum sofort eine Kultstätte für die Kräfte der Erde, auf denen ihre Magie beruht. Auch Magier können bei bestandener KL-Probe wissen, dass Vulkanglas für Druiden eine besondere magische Bedeutung hat.

Krimhelde besitzt eine kleine, aber feine Sammlung von Folianten, persönlichen Aufzeichnungen und dergleichen. Unter anderem finden sich folgende Bücher hier:

Angst – das menschliche Phänomen: Dieser von dem bornländischen Druiden Wassilaw Junkhoff geschriebene Octavo (ca. 200 Seiten) informiert über menschliches Grauen und Ur-Ängste und stellt eine Grundlage für das Werk *Die Angst – Betrachtungen über den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen* dar, welches jedoch erst im Jahr 2507 Horas fertig gestellt sein wird (und im Compendium Salamandris auf S. 42 beschrieben ist). Für Magier bietet dieses Buch keine verwertbaren Informationen, wenn sie es überhaupt (weiter)lesen, denn die von ethischen Bedenken gebundene Leser (Meisterentscheid) müssen eine MU-Probe, erschwert um 5 Punkte, bestehen, um sich die menschenverachtenden Experimente zu Gemüte zu führen.

Phobia: Aus dem vorher beschriebenen Werk wurde dieser kleine Octavo (80 Seiten) kompiliert, welcher deutlich weiter verbreitet als das Original ist (dennoch kaum in Aventuriens Bibliotheken auftaucht).

Phantome des Gestern: Dies ist eine Abwandlung des Werkes *Die Nichtwelt: Legenden aus dem Reich der Geister und Phantome* (siehe *Mysteria Arcana*, S. 231), die jedoch spieltechnisch keinerlei Auswirkungen hat, und die Legende 'Alrik von Abilacht und der Feenkönig Fabulon' in einer gänzlich neuen Art und Weise interpretiert.

In den Schamanenzelten der Nivesen: Dieses vom ehemaligen Beilunker Markgrafen Hagen geschriebene Werk berichtet engagiert über die Nivesenlande und ist in den belesebenen Kreisen Aventuriens ein Standard-Werk.

Überlegungen zum magischen Potential der Angst: Der schmale, 28-seitige Oktavband wurde vom Druiden Archon Megalon geschrieben und nur an einige handverlesen ausgewählte Zauberkundige weitergereicht. Dieses Exemplar enthält folgende Widmung: "Meiner Schülerin K. mit den größten Hoffnungen zugeeignet. Havena, im Hesinde 996 – A. M."

Diese Widmung datierte Archon Megalon nach der vor allem in Gelehrtenkreisen üblichen Zeitrechnung Bosparans Fall – nach der in Grangor und dem Lieblichen Feld üblichen Zeitrechnung, die nach dem Erscheinen Horas' datiert, entspricht dies dem Jahr 2488 Horas.

Mit Hilfe dieses Oktavbandes kann man relativ leicht die druidischen Herrschaftsformeln ALPGESTALT (15 Tage Studium ohne Probe) und HALLUZINATION rekonstruieren. (Voraussetzungen: KL: 15, TaW: Heilkunde Seelen 5)

Genauere Informationen, wie ein Held oder eine Heldin (vorzugsweise bieten sich hier Druiden oder Magier an) aus diesem Werk lernen können, finden sich z.B. in *Die Magie des Schwarzen Auges*, S. 27 und dem Compendium Salamandris, S. 36 ff. Den Zauber ALPGESTALT finden Sie im Anhang auf S. 41.

Der Fleck vor der Säule ist eingetrocknetes Blut, an dem einige schwarze Flaumfedern kleben: Zu den vier Wendepunkten des Mondzyklus opfert Krimhelde hier eines ihrer Hühner. Durch diese sinistre Blutmagie kann sie Astralenergie regenerieren, um ihre Machenschaften fortsetzen zu können.

Die Truhe ist verschlossen, das Schloss gegen Aufbruchsversuche durch eine Giftnadel gesichert. Das Gift ist allerdings längst verdunstet, Krimhelde hielt ein regelmäßiges Nachfüllen für überflüssig – also erleiden ungeschickte Plünderer nur 1 SP. In der Truhe liegt ein flaches, rotledernes Kästchen auf sechs prallen

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

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

die hausbewohner und die helden

Meisterinformationen:

In diesem Abschnitt werden die Tagesabläufe der drei Hausbewohner beschrieben. Ihre Beschreibungen und ihre Reaktionen auf eventuelle Eindringlinge finden sich im Kapitel **Dramatis Personae**, S. 40 ff. Wenn Sie Ihre Meisterfiguren entsprechend führen, können Sie den Helden bei ihrem Vorgehen zur Beweis-sicherung alle Freiheit lassen, die Ereignisse ergeben sich dann von selbst. Das für drei Personen viel zu große Haus bietet reichlich Räume, in denen man sich auf die Lauer legen kann, um Gespräche zu belauschen, günstige Momente abzuwarten usw. Auch weniger behutsam kann man zum Ziel gelangen, dabei aber auch Fehler machen, z. B. Eolan als Mitschuldigen einstufen und behandeln ...

Dass die Helden im Haus zu Berserkern werden, wollen wir nicht hoffen.

Krimhelde Vanderzee steht morgens meist gegen acht Uhr auf und bereitet ihrem länger schlafenden Bruder das Frühstück zu. Gegen zehn Uhr geht sie für eine gute Stunde auf den Markt, manchmal auch etwas länger. Nach dem Mittagessen leistet sie ihrem Bruder in der Loggia am Waat Gesellschaft, bis sie gegen 18 Uhr das Abendessen kocht. Nach dem gemeinsamen Mahl ist sie bis gegen

22 Uhr dann mit kleinen Hausarbeiten im Waschraum oder in der Küche beschäftigt, danach schläft sie in ihrer Kammer, wenn sie nicht im Untergeschoss zugange ist. Alle diese Zeiten sind nach einem Tag der Beobachtung von den Bettlern zu erfahren.

Der Tagesablauf des stummen Uluv ist an dem Krimheldes orientiert. An manchen Tagen begleitet er sie bei ihrem Einkauf. Allein geht er nicht in die Stadt, da nur die Leftings seine Zeichensprache verstehen.

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

Eolan Lefting, der Letzte eines alten Hauses, lebt seit 17 Jahren völlig zurückgezogen. Wenn er ganz selten einmal das Haus verlässt, dann trägt ihn Uluv über die Treppe.

Sein Tagesablauf spielt sich normalerweise zwischen Zimmer und Loggia ab: Er erwacht gegen neun Uhr, nach dem Frühstück liest oder schreibt er in seinem Zimmer bis zum Mittag, danach sitzt er mit seiner Schwester in der Loggia. Gleich nach dem gemeinsamen Abendessen geht er zu Bett. Nachts wacht er häufig auf und liegt zwischen zwei und vier Uhr nachts meist wach.

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Meisterinformationen:

Selbst wenn der 'Hausbesuch' der Helden so diskret ablief, dass Sie am Schluss nicht die Stadtgarde hinzuziehen mussten, werden Regon Hortemann wie auch die Hochgeweihte Erlane darauf dringen, dass alles den Behörden gemeldet wird. Nach einer Anhörung vor der Inneren Stube sollte angesichts der von den Helden vorgelegten Beweisstücke alles Misstrauen der Altvorderen ihnen gegenüber schwinden – vorausgesetzt, sie haben das Haus Lefting nicht ausgeplündert ...

Im letzteren und ähnlichen Fällen empfehlen wir dringend, zur Disziplinierung von Helden und Spielern die Gerichtssitzung im Einzelnen durchzuspielen. Wir hoffen, Ihnen dafür im Verlauf des Abenteuers genügend Anhaltspunkte gegeben zu haben. Die Dankbarkeit des sparsamen Rates schlägt sich allerdings nur in schönen Urkunden nieder – eine Belohnung war ja schließlich nicht ausgeschrieben worden, oder?

Regon Hortemann hält natürlich sein Wort, was die Prämie angeht, und sorgt für eine schnelle und bequeme Rückreise. Von Erlane erhält jeder Held, der es gern annimmt, ein besonders graviertes Delphin-Amulett ihres Gottes; es zeigt jedem Efferd-Geweihten, dass sein Träger sich um seine Kultgemeinschaft

verdient gemacht hat und von ihr nach Kräften unterstützt werden sollte.

Jedoch sollte den Helden bewusst sein, dass sie sich einen (guten) Namen in Grangor gemacht haben, gerade bei den Altvorderen, insbesondere natürlich bei der Familie Hortemann – solche Verbindungen sind oftmals lohnender als schnöder Mammon.

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

Die Ehrung der Helden durch den gesamten Stadtrat von Grangor kann musikalisch z.B. mit *Honor Him* vom *Gladiator*-Soundtrack oder *Goodbye and Godspeed* vom *Deep Impact*-Soundtrack begleitet werden.

ANHANG

NACHRUFE

Die vorliegenden Materialien enthalten wertvolle Informationen und sollten daher von Ihnen (z.B. als Kopie) zur gegebenen Zeit (siehe Abenteuer-Beschreibung) ausgehändigt werden.



Meister und Rat der Freien Stadt Grangor
geben einer ehrbaren Bürgerschaft mit tiefer Bestürzung bekannt,
dass der ehrwürdige Altvordere und Altstadmeister
Sibur Portheim
in der Nacht zum heutigen 7. Peraine das Opfer
eines unerwartlichen feigen Mordes wurde.

Der weise Lenker unserer Geschichte in den Jahren 2466 bis
2471 war uns auch nach seinem Ausscheiden aus dem Rat im Jahr
2473 stets ein hoch geschätzter Ratgeber geblieben. Wir werden
seiner immer in Ehren gedenken und nicht ruhen, bis dem Mörder
seine verdiente Strafe erteilt!



Meister und Rat der Freien Stadt Grangor
zeigen einer ehrbaren Bürgerschaft in tiefer Trauer den Tod
unseres ehrwürdigen Altvorderen und früheren Stadmeisters
Knud Sandfort
an, der am späten Abend des gestrigen 9. Perex
Opfer eines äußerst bedauerlichen Unfalls wurde.

Seit 2455 Angehöriger der Äußeren Stube, bewährte
in zahlreichen Gesandtschaften, übernahm er im Herbst
2472 unter tragischen Umständen das Amt des Meisters
und wusste es über fünf Jahre mit Festigkeit und
Würde zu verwalten.

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



Meister und Rat der Freien Stadt Grangor
geben einer ehrbaren Bürgerschaft trauernd bekannt,
dass der ehrwürdige Altvordere
Hakuron Kuyhoff
während der Nacht zum heutigen 16. Perex
unter noch nicht völlig geklärten Umständen den Tod fand.
Nicht zu früh fand so seine verdienstvolle Tätigkeit in der Inneren
Stube, der er seit 2471 angehörte, und als großzügiger Ausrichter
der Seesessamen zu Efferds Ehren ihr Ende.
Möge der Ewige ihm sicher geleiten!



Meister und Rat der Freien Stadt Grangor
trauern mit den Angehörigen um den ehrwürdigen Altvorderen
Eldoran Odhwert
dessen Tod in der Nacht des 22. Perex
einer ehrbaren Bürgerschaft hiernit angezeigt wird.

Feige Mörderhand riss ihn aus seinem segensreichen Wirken
im Dienste unseres Vatershauses, dessen Eisl agschuft er
bei seinem Eintritt in die Innere Stube 2469 übernahm.
Efferds Hand möge ihn geleiten, den Mörder aber zermalmnen!



Meister und Rat der Freien Stadt Grangor
tun in tiefster Trauer und Sorge einer ehrbaren Bürgerschaft
kund und zu wissen, dass der ehrwürdige Altvordere
Orsino Hardon
in der heutigen Nacht einem hinterhältigen Anschläge erlag.

Sein unermüdetes Wirken in der Inneren Stube,
der er seit dem Jahr 2470 angehörte, verdiente höchste Anerken-
nung, und als langjähriger Präsident und Ehrenpräsident unserer
"Adler" wird er uns allen im Gedächtnis bleiben.
Dem feigen Mörderpack, das sich in unsere Stadt eingeschlichen
hat, wollen wir mit Geschlossenheit und Wachsamkeit ein für alle
Mal das Handwerk legen!

AUS DER ROLLE DER JAHRE DES EFFERD-HEILIGTUMS ZU GRANGOR

Jahr 247 nach Horas Erscheinen

4. Draos: Es herrscht nun schon seit zehn Tagen eine gewaltige Hitze. Der Gerechte Bran ist gestern am Hitzschlag verstorben – möge Efferd ihm sicher geleiten!

Heute fand unter reger Betheiligung der Bevölkerung eine Beisetzfeier im Regen auf dem Tempelplatz statt. An Spenden empfing der Gott 337 Dukaten 630 Taler und 348 Heller.

Er sei gepriesen!

11. Rondra: Wegen unserer Kampfschiffe ist es gelungen, die Schone Frake des berüchtigten Piraten Lun Storback aufzubringen und den Oger der Meere gefangen zu nehmen. Für seine zahllosen Untaten verurteilte ihn die Innere Stube unter Vorsitz des Stadtmeysters Wörthheim zu Tode und teilte dies ordnungsgemäß unserem Hochgewählten mit. Wie es der Brauch vorschreibt, hat dieser gestern streng gefastet und die Nacht im Gebet verbracht, bevor er am heutigen Morgen den Verurteilten zum Schindernaat begleitete. Da nur Efferd um die Größe der Schuld eines Menschen weiß, rief er ihm an den Delinquenten, so Er ihm nicht für schuldig befände, vor dem rassen Tod zu bewahren. Doch der Gott griff nicht ein und bestätigte so das Urteil der ehrwürdigen Altvordern. Seine Waise sei gepriesen!

1. Efferd: Mit dem heutigen Tag endete die Amtszeit des Stadtmeysters Sibur Wörthheim. Er und seinem Nachfolger wählte der Rat den Ehrwürdigen Arik ter Broock.

2. Efferd: Der neue Stadtmeyster machte heute seinen Amtseintrittsbesuch im Tempel und hat Efferd, ihm während seiner Amtszeit allezeit beizustehen. Seine Geschenke an den Gott sind zwei prächtige goldene Delphinstatuetten zum Schmucke des Hauptaltars.

Efferd erhalte ihm auch weiterhin seine Freigebigkeit!

15. Beron: Ein Brand hat den Nonzentrakt fast völlig zerstört. Efferd allein ist es zu danken, dass keine Taten zu beklagen und nur vier Nonzen leicht verletzt sind. Die Sammlung für den Wiederaufbau erbrachte insgesamt 105 Dukaten.

Efferd vergelte den Spendern ihre fromme Gabe!

8. Finon: Heute hat die winterliche Stimmung in ihren Höhepunkt erreicht und mehr als drei Schritt der langen Brücke weggerissen. Teile der Nordstadt stehen wie schon in den vergangenen Jahren unter Wasser. Das Heiligtum blieb verschont.

Efferd sei gedankt!

20. Dhere: An der Baustelle des Neuen Hafens wurde ein toter Delphin angespült, in seiner Seite steckte ein abgebrochener Esel! Die Bauarbeiten ruhen für eine ganze Woche, während der im Tempel und in allen Schreinen des Efferd-Bußgebete angeordnet sind. Mögen die Götter uns gnädig sein, dass diese Freveltat eines Fremden kein Unheil über die Stadt bring!

Letzter Raibe: In diesem Jahr haben vier unserer Brüder die Große Camfahrt angetreten – möge Efferd sie sicher geleiten! Er wei Nonzen erhielten die vollen Weihen. 632 Pilger besuchten das Heiligtum. Der Anwesener vermeldet eine Zunahme des Vermögens unseres Gottes um 358 Dukaten.

Jahr 242 nach Horas Erscheinen

14. Rondra: Heute erhielten wir Nachricht, dass unser ehrwürdiges O. behauptet, Hochgewählter Darine, der sich vor sieben Tagen aufgemacht hatte, um der Enthüllung des neuen Efferd-Tempels in Anstalt bei zuzurechnen, auf der Reise vom Schlag getroffen wurde und heimgeführt ist. Efferd, der Allerbarmer, nehme seinen treuen Diener gnädig auf!

19. Rondra: Nachdem am gestrigen Abend der Leichnam des seligen Darine unter starker Anteilnahme der Gläubigen dem Meer übergeben wurde, fand heute die Wahl seines Nachfolgers im Amt des Hochgewählten statt. Der Ehrwürdige Bruder Trinn wurde bei einer Enthüllung einstimmig gewählt.

Efferd stehe ihm allezeit bei!

22. Traria: Das Unheil des Namenlosen hat unsere Stadt getroffen! Unser antretender Stadtmeyster, der Ehrwürdige Arik ter Broock, fand gestern in einem Streit mit dem jungen Sohn des Altvordern Manderze den Tod! Unmittelbar vor der Tat hatte der junge Mann ihm als 'Ausbeuter' und 'Reaktionär' beschimpft – offenbar gehört er zu den Anhängern jenes Agitators Marnion, der mit seinen verworrenen Lehren die Jugend an den Akademien verdirbt...

En einer Dringlichkeitssitzung, von welcher der Ehrwürdige Manderze ausgeschlossen blieb, wählte der Rat den Ehrwürdigen Knud Sandfort aus der Äußeren Stube zum neuen Stadtmeyster.

27. Traria: Der junge Angeld Manderze ist des Mordes an Arik ter Broock und des Hochrats für schuldig befunden und von der Inneren Stube unter Vorsitz des Stadtmeysters Sandfort zum Tode verurteilt worden. Während der drei Tage während der Verhandlung vor der Stube hat er die ehrwürdigen Altvordern wie auch die anwesenden Ratsherren wüst beschimpft. Erst als das Urteil verkündet war – Tod für ihn und immer während der Verhandlung seiner gesamten Familie –, nahm er plötzlich alles zurück und behauptete, aus Liebe zu ter Broocks junger Frau mit diesem in Streit geraten zu sein, was die Stube jedoch nicht glauben wollte. Angesichts dieser Wendung wurde es unserem Hochgewählten, der pflichtgemäß von der bevorstehenden Hinrichtung unterrichtet wurde, ein besonders schwerer Schlag, so kurz nach dem Antritt seines Amtes diesen jungen Mann zum Schindernaat zu begleiten.

Nachdem er den ganzen Tag gefastet und die Nacht im Gebet verbracht hatte, fluchte er laut und inbrünstig zu Efferd, in der Fülle seiner Waise über die tatsächliche Schuld des Verurteilten zu befinden – doch der Gott, gepriesen sei Er, zeigte durch sein Schweben, dass der Frierer seine Strafe verdient hatte.

28. Traria: Der Ehrwürdige Stadtmeyster und sämtliche Altvordern Herren, unter ihnen der für Manderze in die Innere Stube berufene Wilbur Hortemom, kamen zu einem Bußgang in den Tempel und beteten. Efferd möge der Stadt gnädig sein und sie reinwaschen von allem Bösen.

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

25. Tsa: Drei Wochen lang ging ein unbekanntes Fieber in der Stadt um 103 Menschen, den ihm zum Opfer, vor allem kleine Kinder und alte Leute. Auch unser Bruder Nestor ist unter den Toten. Efferd gebe ihm sicheres Geleit!

13. Deraine: Der Ehrwürdige Altvordere Edan Leßling, der sich nach der Affäre um seinen Neffen Manderze und der Verhandlung seiner

Schwester und seines Schnegers von allen Geschäften zurückgezogen hat, überschrieb heute unserem Tempel sein Kontor- und Lagergebäude gegenüber dem Stadthaus. Da es direkt neben dem Kontor liegt, wird seine Verpachtung einen beträchtlichen Beitrag zum Unterhalt armer Zöglinge der Essfertschule leisten.

Letzter Rat: Dieses Jahr besuchte unser Tempel 673 Pilger, deren fromme Spenden den Schatz des Gottes um 3620 Dukaten mehrten. Wir verloren unseren Ehrwürdigen Hochgeweihten Darine und den Geweihten Nestor. Nur ein Novize erwies sich als würdig, die vollen Weihen zu empfangen.

Jahr 247 nach Horas Erscheinen

1.8. Essfert: Großartige Festlichkeiten aus Anlass des 200-jährigen Bestehens unseres Tempelhauses. Die Novizenschule hat erbauliche Szenen aus dem Kanon der Zehn Götter und dem Delphin Manifeste einstudiert und unter großem Beifall der Gläubigen zur Vorführung gebracht. Der Ehrwürdige Altvorderer Hakoon Kiohoff richtete ein prächtiges Bankett mit abschließendem Wettrennen aus. Der Anbruch der Pilgerscharen zu dem Ereignis ist gewaltig; einige Hundert mussten in Zelten am Alten Hafen und im Tempelhof untergebracht werden. Trotz der Ausgaben für die Feiern schwellt das Vermögen des Gottes um 57 Dukaten.

3. Hesinde: Nachdem bekannt geworden war, dass der Almosener unseres Tempels in Belhanka sich durch das Quittieren gar nicht eingenommen

Spenden an Bürger, die damit ihre Steuerschuld mindern wollten, bereichert hat, wurde vorgestern auf einer eilig anberufenen Sonder Sitzung der Tempelvorsteher beschlossen, dass künftig alle Empfangsbestätigungen für fromme Zuwendungen der Gegenzeichnung durch den Vorsteher oder Prior bedürfen.

19. Sirun: Eine Reihe schwarzer Sturmfluten hat uns heimgesucht. Die Lange Brücke und die Klais des Neuen Hafens konnten ihnen aber widerstehen. Die Nordstadt ist allerdings wieder überflutet.

5. Tsa: Das ablaufende Hochwasser hat die Norderinsel unterspült, so dass der Becken dort bis zu drei Meter abgesackt ist; die meisten Gebäude sind zerstört. Nur die Häuserzeile am Längswall steht noch, doch auch hier muss ein guter Meter aufgeschüttet werden.

13. Dhex: Herzog Odo Frankward zu Ehrenstein, der zur Zeit an der Pestkiste weilt, beehrte unser Heiligtum mit seinem Besuch und stiftete einen mit Saphiren und Aquamarinen besetzten Kelch im Werte von sicherlich 3000 Dukaten.

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

Letzter Rat: Im verflossenen Jahr besuchten 708 Pilger das Heiligtum und steigerten Essferts Schatz um 4276 Dukaten. Erfreulicherweise konnten sechs Novizen unter die Geweihten des Gottes aufgenommen werden.

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

DIE ALT VORDEREN HÄUSER

Wie man der Stadtbeschreibung Grangors entnehmen kann (siehe Kasten *Machtverhältnisse in Grangor* auf Seite 72), besitzen die Altvorderen Häuser eine gewichtige Rolle in Grangor. Sie sind in Grangor das, was sonst der Adel auf dem Lande ist, und einige von ihnen verfügen über eine längere Geschichte als so manche Dynastie.

Jedoch leben nicht mehr alle Familiendynastien, die im Jahr 2246 dem jungen König Khadan die Rechte einer Freien Stadt für Grangor abtratzten, doch hier zeigten sich die übrigen Altvorderen pragmatisch und erklärten andere angesehene Familien zu deren Nachfolgern, so z.B. das Haus Hortemann, welches die Nachfolge der verbannten Vanderzees in der Inneren Stube antrat.

In der Äußeren Stube, in der seit 2353 Horas all die Bürger vertreten sind, die im Jahr mindestens 2000 Dukaten Vermögen zu versteuern haben (derzeit 35 Familien) sind u.a. die Häuser Cunda, Damano, Hafflenbecher, Undingstein und ter Rijßen anzufinden.

Nachfolgend finden Sie die wichtigsten Altvorderen Häuser aufgelistet, wo sie ihre politischen und wirtschaftlichen Schwerpunkte setzen, sowie einige ihrer Mitglieder. Es ist nicht verwunderlich, dass bis auf das Haus Sandfort die wichtigsten Häuser allesamt in der Inneren Stube vertreten sind.

Überblick: Eilige Leser können hier sofort erfahren, wofür das Haus steht.

Ämter: wo das Haus politisch vertreten ist

Handel: in welchem Bereich des Handels sich das Haus engagiert

Methoden: wie das Haus vorgeht um den Einfluss zu sichern bzw. zu stärken

Auftreten: wie das Haus und seine Mitglieder auftreten bzw. wie man sie darstellen sollte

Einige wichtige Mitglieder: neben dem Familienoberhaupt (dem Patriarchen bzw. der Matriarchin) noch weitere Anverwandte, wobei es hier eigentlich beliebig viele Angehörige geben kann.

HORTEMANN

Überblick: Neulinge in der Inneren Stube, die den alteingesessenen Familien nicht in die Quere kommen (wollen).

Ämter: Seit 2472 Horas sind die Hortemann Mitglieder der Inneren Stube, zuvor gehörten sie zu den Familien, die in der Äußeren Stube saßen.

Handel: Die traditionellen Handelsfelder wie Fisch und Salz werden von den Hortemanns nicht bedient, stattdessen engagieren sie sich im Transport von wertvollen und leicht transportierbaren Gütern wie Luxuswaren.

Methoden: Da die Hortemanns erst recht kurz in der Inneren Stube vertreten sind und dort nicht durch neue Ideen auffallen wollen, vertreten sie einen recht konservativen Standpunkt. Jedoch lassen sie nicht alles auf sich zukommen und ergreifen daher in manchen Dingen die Initiative, wie sich das in dem Anwerben der Helden zeigt.

Auftreten: Die Hortemanns treten aus oben genannten Gründen zurückhaltend auf, so weit es möglich ist.

Einige wichtige Mitglieder: Regon Hortemann ist seit einiger Zeit das Familienoberhaupt, nachdem sein Onkel Wilbur (der für die Vanderzees in die Innere Stube kam) verstarb. Die Witwe Wilburs, die Muhme Elanor, berät ihn noch in grundsätzlichen Entscheidungen, hält sich jedoch aus dem Tagesgeschäft zurück. Weitere Familienmitglieder sind auf S. 14 im Kapitel **Im Hause Hortemann** beschrieben.

SANDFORT

Überblick: Obwohl nicht in der Inneren Stube vertreten, ist dies eine der einflussreichsten und mächtigsten Familien in Grangor.

Ämter: Mitglieder der Äußeren Stube, das ehemalige Familienoberhaupt Knud war vor einigen Jahren der Stadtmeister.

Handel: Die Sandforts haben sich auf den Handel mit Salz konzentriert und sind hier (vor den Wortheims) die ungeschlagene Nummer Eins. Seit kurzem engagiert man sich jedoch auch im Handel mit Glas und zusammen mit den ter Brooks besitzen sie eine Werft.

Methoden: Das Haus Sandfort weiß Politik und Geschäft voneinander zu trennen, und so arbeitete der Stadtmeister Knud Sandfort in politischen Fragen gut mit Sibur Wortheim zusammen, obwohl beide im Salzgeschäft Konkurrenten sind.

Auftreten: Die Sandforts wissen um ihre Rolle für Grangor, auch wenn sie es bisher nicht geschafft haben, in die Innere Stube zu gelangen, da in den entscheidenden Momenten, wo in die Innere Stube eine neue Familie gewählt wurde, die Sandforts gegenüber den anderen Familien schlechtere Karten hatten.

Einige wichtige Mitglieder: Knud Sandfort hinterlässt neben seiner Frau Usvina auch die Kinder Adaque, Alricilian und Torvon. Seine Tochter Adaque soll einmal das Familienerbe übernehmen, doch bis dahin wird sie mit ihren Brüdern in die wichtigsten Dinge des phexgefalligen Handels eingewiesen – bis zu ihrer Volljährigkeit wird ihre Mutter Lutisana die Geschäfte des Hauses führen.

Es ist kein großes Geheimnis, dass Adaque eher den hesindianischen Künsten zugeneigt ist, während ihre Brüder (vor allem Torvon) den besseren Riecher für das Geschäft zeigen. So wird allseits erwartet, dass sie ihrer Schwester in Zukunft hilfreich zur Seite stehen werden. Ihre Vettern Eldor und Halman Sandfort, die – laut Testament ihres Vaters – ein Wohnrecht im Hause der Sandforts besitzen, sind allgemein als Taugenichtse bekannt, gelten aber an sich gute Menschen, die jedoch manchmal zweifelhafte Kontakte pflegen.

WORTHEIM

Überblick: Wirtschaftlich gesehen sind die Wortheims die Konkurrenten der Sandforts, politisch hingegen liegen beide Familien auf einer Linie.

Ämter: Mitglieder der Inneren Stube, der ermordete Sibur Wortheim war vor einigen Jahren auch einmal Stadtmeister.

Handel: Die Wortheims sind vor allem im Salzhandel tätig und versuchen hier die führenden Sandforts zu übertrumpfen, was ihnen jedoch trotz aller Anstrengungen bisher nicht gelungen ist und wohl nie gelingen wird.

Methoden: Trotz der Konkurrenz in wirtschaftlichen Dingen arbeiten die Wortheims im Rat gut mit den Sandforts zusammen, da sie gemeinsame Interessen haben. Die Wortheims sind daher typisch für die meisten Grangorer Händlerfamilien, die so flexibel (manche würden sagen opportunistisch) sind, dass sie auch mit ihren ärgsten Konkurrenten zusammen arbeiten können.

Auftreten: Sie wissen zwar von ihrer Stellung, zeigen dies jedoch nicht so sehr.

Einige wichtige Mitglieder: Der verwitwete Sibur Wortheim hinterließ insgesamt fünf Kinder, wobei jedoch die ältesten (Yasinthe und ihr Zwillingbruder Yehuda) keinerlei Interesse daran haben, das Geschäft weiter zu führen, so dass Efferdane, die auch bisher schon im Kontor mitgearbeitet hat, wohl in Zukunft als Familienoberhaupt die Wortheims führen wird.

WOLLWERT

Überblick: die typischen 'Stockfische' Grangors

Ämter: Mitglieder der Inneren Stube

Handel: Die Wollwerts haben als Schneider und Weber ihren Reichtum begründet, doch inzwischen handeln sie eigentlich mit allem, was handelbar ist – und nicht irgendwie anrührig oder gar verboten ist. Geschäftlich arbeiten sie gut mit den Sandforts zusammen, was auch dazu führte, dass kürzlich zwei Kinder aus den beiden Familien den Traviabund schlossen.

Methoden: "Arbeite hart und fleißig, so lange du kannst." Mit diesem Zitat Arlan Wollwerts, einem lange verstorbenen Familienoberhaupt, kann man ihre Methoden gut umschreiben, denn ein Wollwert entspricht absolut dem typischen Bild eines Grangorer Stockfisches, wie es sich die Bewohner des Lieblichen Feldes vorstellen.

Auftreten: bescheiden, bieder und rechtschaffen – an ihrer eigenen Kleidung findet sich keine Zierborte zu viel, wohingegen sie solcherlei Zierrat gerne (und teuer) an andere verkaufen. Edoran Wollwert war stets dafür, dass die Befugnisse der Inneren Stube zu Gunsten der Äußeren Stube beschränkt werden, denn "die Mitglieder der Äußeren Stube haben durch ihren Fleiß gezeigt, dass sie in der Gunst Phexens stehen", was jedoch die meisten anderen Familien rigoros ablehnten.

Einige wichtige Mitglieder: Nach dem Tode Edorans soll eigentlich sein zweiter Sohn Jaltek die Familiengeschäfte übernehmen, aber in Grangor wird gemunkelt, dass der älteste Sohn Haldur, der vor einigen Jahren Grangor gen Vinsalt verließ, seine Erbansprüche anmelden will. Im Zweifelsfall wird jedoch die Innere Stube darüber zu entscheiden haben, und während deren Mitglieder wissen, woran sie bei Jaltek sind, soll Haldur noch weitere reichende Ideen als sein Vater haben, der ja stets für eine Ausweitung der Befugnisse des gesamten Rates war.

KUYFHOF

Überblick: reiche Familie, die Neuerungen gegenüber nicht negativ eingestellt ist.

Ämter: Mitglieder der Inneren Stube

Handel: Groß wurden die Kuyfhoffs mit dem Handel von Massenwaren, der es ihnen ermöglichte, ihre Geschäftsfelder nach und nach auszuweiten. Inzwischen bestreiten sie mit ihrer rund ein Dutzend Schiffe umfassenden Flotte einen Großteil des Nordlandhandels.

Methoden: Im Gegensatz zu anderen Altvorderen sind die Kuyfhoffs Änderungen und Neuerungen nicht von vorne herein negativ gegenüber eingestellt – was sicherlich auch daran liegt, dass sie so mächtig sind, dass sie nicht um ihre Pfründe fürchten müssen.

Auftreten: gediegen, alles etwas von oben herab betrachtend,

dabei aber nicht ihre Position gegenüber anderen Familien verdeutlichend

Einige wichtige Mitglieder: Das Erbe von Hakaan Kuythoff wird von seiner resolute Tochter Thalia angetreten, die von ihren 29 Jahren schon weit mehr als ein Dutzend im Geschäft ihres Vaters verbracht hat und was die Politik als auch den Handel betrifft, in seine Fußstapfen tritt – die ihr jedoch keinesfalls zu groß geraten sind.

HARDEN

Überblick: eine mächtige Familie, die sich aber mit vielen anderen Häusern im Streit befindet.

Ämter: Mitglieder der Inneren Stube

Handel: Die Hardens unternehmen kaum noch eigene Handelsfahrten, sondern vermieten ihre nicht gerade kleine Flotte an Konsortien von anderen, meist kleineren Händlern. Nur in seltenen (besonders gewinnversprechenden) Fällen investieren sie noch selber in Warenanteile.

Methoden: Die Hardens sind zwar 'nur' eine nachgerückte Familie der Inneren Stube, doch dies ist schon so lange her, dass es noch nicht einmal jedes Mitglied im Rat weiß. Sie protegierten politisch die Bürger, Gilden und Zünfte, die mehr Machtbeteiligung wünschen, vor allem deswegen, weil die kleinen Händler einen großen Anteil ihrer Kundschaft ausmachen.

Auftreten: gönnerhaft den kleinen Händlern gegenüber, zumeist ungestüm den anderen Häusern gegenüber, die politisch nicht der gleichen Meinung sind. Jedoch verzetteln sich die Hardens oft auch mit den eigentlichen 'Verbündeten' in Streitigkeiten auf Grund von Lappalien oder aber weil 'todsichere Unternehmungen' nicht ganz so ausgefallen sind, wie man sich das vorher vorgestellt hat.

Einige wichtige Mitglieder: Nicht ohne Grund befürchtet die Innere Stube, dass Doran Harden das Erbe seines Vaters Orsino antritt. Während Orsino zwar politisch unbequeme Meinungen vertrat, manchmal auch rüde Methoden anwandte und mit seiner Braut aus Mengbilla ganz Grangor entsetzte, ist sein Sohn Doran noch umstrittener. Er vertraut mehr seinen Fäusten als seinem Kopf und für die Geschäfte interessiert er sich auch nur, solange dabei genügend Geld abfällt, um seine Gelage mit den Imman-Spielern abhalten zu können. Außerdem soll Doran Harden den Umgang mit recht zwielichtigen Personen pflegen, so dass die anderen Familien (nicht ganz unberechtigt) hoffen, dass einer der Neffen Orsinos seine Nachfolge an Stelle von Doran antritt.

TER BROOCK

Überblick: Diese Familie hält sich aus allen Streitigkeiten heraus.

Ämter: Mitglieder der Inneren Stube, Alrik ter Broock war Stadtmeister, bis Angold Vanderzee ihm das Leben nahm.

Handel: Die ter Broocks sind vor allem im Schiffsbau präsent, und eine ihrer Werften hat mit dem Lieblichen Feld einen langfristigen Vertrag über den exklusiven Bau von Schiffen für die königliche Flotte. Ansonsten beteiligen sie sich an weiteren Handelsunternehmungen, die ordentlichen Gewinn abwerfen, so dass sie auch in kostenintensive maritime Neuentwicklungen investieren können.

Methoden: Die ter Broocks halten sich aus allen Streitigkeiten in Grangor heraus und vermitteln zwischen den einzelnen Parteien. Sie sind der Fleisch gewordene Konsens und konnten daher schon viele Stadtmeister stellen.

Auftreten: Nach dem Mord an Alrik ter Broock durch Angold Vanderzee zogen sich die ter Broocks erst etwas zurück; lange

hielt dies jedoch nicht vor. Die ter Broocks wissen um ihre relative Unabhängigkeit den anderen Familien gegenüber (denn selbst wenn niemand mehr bei ihnen Schiffe in Auftrag geben würde, gibt der Kontrakt mit der königlichen Admiralität ihnen Sicherheit) und können daher selbstbewusst ihre Neutralität wahren und in Streitigkeiten eingreifen, ohne dass jemand befürchten muss, dass sie dies aus persönlichen Sympathien heraus tun.

Einige wichtige Mitglieder: Der Tod von Alrik ter Broock hat die Familie hart getroffen, denn es war zunächst nicht klar, wer seine Nachfolge als Familienoberhaupt antreten sollte. Der älteste Sohn Dorian konnte das ihm eigentlich zustehende Erbe nicht antreten, da er seit geraumer Zeit als Admiral der Flotte des Lieblichen Feldes angehörte; schließlich übernahm sein Neffe Tolman diese Aufgabe und steuerte die Familiengeschäfte innerhalb kürzester Zeit wieder in sicheres Fahrwasser.

LIEGERFELD

Überblick: sehr stark im Nordlandhandel, für mehr Zusammenarbeit der Altvorderen

Ämter: Mitglieder der Inneren Stube, stellen derzeit mit Goswyn Liegerfeld den amtierenden Stadtmeister.

Handel: Den Nordlandhandel kann man sich ohne die Liegerfelds kaum vorstellen. Fast alle Luxuswaren, die das Liebliche Feld nach Norden verlassen, werden auf einem Schiff der Liegerfelds transportiert. Neuerdings akzeptieren sie im Norden Rohstoffe wie Mammutzähne, Walbein und Bernstein (aus dem Bornland) direkt als Bezahlung, so dass sowohl auf dem Hin- als auch auf dem Rückweg die Schiffe wertvolle Waren transportieren, die natürlich bei Piraten sehr beliebt sind.

Methoden: Durch Kooperationen gelang es den Liegerfelds, diese sehr starke Stellung im Nordlandhandel zu erlangen, und so versuchen sie zwischen den Altvorderen größere Einigkeit herzustellen, um der Konkurrenz innerhalb des Landes, aber vor allem auch außerhalb des Lieblichen Feldes etwas entgegenzusetzen zu können.

Auftreten: jovial und zuvorkommend. Typisches Zitat: "Ich hätte da einen gewinnbringenden Vorschlag für uns beide ..."

Einige wichtige Mitglieder: Goswyn Liegerfeld führt schon seit Jahrzehnten die Geschäfte seiner Familie und wurde inzwischen auch zum amtierenden Stadtmeister gewählt. Er hat jedoch seine Nachfolge schon zeitig geregelt, denn Ebron Liegerfeld arbeitet sich schon seit Jahren in die Geschäfte ein und wartet quasi nur auf den Tag, an dem er die Nachfolge seines Vaters antreten kann – was aber nicht bedeutet, dass er sich diesen Tag herbeiwünscht, denn er liebt seinen Vater abgöttisch, was sicherlich damit zusammenhängt, dass dieser sein einziges Elternteil ist, nachdem seine Mutter kurz nach der Geburt seiner drei Jahre jüngeren Schwester Usvina verstarb.

Zur Inneren Stube gehören neben einigen der oben erwähnten Familien u.a. auch die Familien Fröhling, Horrad und Kaarstett.

Unter diesen und den hier nicht aufgeführten Häusern (die Sie als Spielleiterin bzw. Spielleiter natürlich frei erfinden können) sieht es ähnlich aus: Geschäftskonkurrenz und Eheverträge, politische Differenzen und persönliche Freundschaften – alles kein Stoff, aus dem sich eine Blutrache schneiden ließe, so dass sich hier eigentlich keine Verdachtsmomente ergeben dürften, denn auch wenn manche Familien harte Geschäftskonkurrenten sind – über Leichen geht hier niemand (obwohl im Verlauf der Mordserie einige Betroffene so etwas von ihren Ratskollegen denken).

DRAMATIS PERSONAE

Krimhelde Vanderzee

Allgemeines: Krimhelde ist eine große, hagere Frau von 67 Jahren, die alleine durch ihre magischen Fähigkeiten gefährlich wird, denn körperlich handelt es sich bei ihr um eine alte Frau, die im späteren Verlauf des Abenteuers durch den verstauchten Knöchel noch zusätzlich behindert wird. Nach dem Mord an Orsino Harden besitzt sie noch eine Astralenergie von 45 ASP. Unter ihrer schwarzen Schürze trägt sie in einer versteckten Tasche immer ihren Ritualdolch aus Vulkanglas. Außerdem hat sie stets die Schlüssel zu ihrer Kammertür und für den Deckel der Truhe im Kultraum sowie eine kleine Phiole mit Charisma-Elixier bei sich. Letzteres trägt sie bei sich, um bei unvorhergesehenen Fällen (und dazu zählen generell die Besuche von Heldengruppen) ihre Zauberei besser wirken zu können.

Motivation: Eigentlich ist Krimhelde eine bedauernswerte Person, hat sie doch fast alles verloren, was ihr jemals etwas bedeutet hat: Nachdem ihr geliebter Sohn Angold zum Tode verurteilt wurde (seit seinem Tod trägt sie stets Trauerkleidung), musste sie mit ihren beiden Töchtern und ihrem Mann ins Exil nach Havena gehen und ihre Heimatstadt Grangor verlassen.

Der Lebenswille ihres Mannes war gebrochen, seit er Grangor hinter sich lassen musste, denn als Altvorderer war er eine bedeutende Persönlichkeit, während er in Havena ein völlig unbeschriebenes Blatt war.

In der albernischen Hauptstadt lernte Krimhelde den Druiden Archon Megalon kennen, der damals am albernischen Hof weilte und ihre brachliegende Begabung erkannte. In den Jahren in Havena zeigte sie sich, sicherlich vom Hass auf die Grangorer Altvorderen getrieben, die ja für all ihr Unglück verantwortlich waren, als gelehrige Schülerin.

Als ihr Mann schließlich starb, reifte in Krimhelde der Plan, es allen bitter heimzuzahlen, die für ihr Unglück verantwortlich waren. Und so korrespondierte sie mit ihrem in Grangor zurückgebliebenen Bruder Eolan und teilte ihm ihren Plan einer Rückkehr mit, um unter einer falschen Identität bei ihm sein zu können und in seinem hohen Alter für ihn zu sorgen – von den Mordplänen berichtete sie ihm natürlich nicht.

Reaktionen auf das Eindringen der Helden: Falls Krimhelde das Eindringen der Helden ins Haus rechtzeitig bemerkt, wird sie Uluv alarmieren und versuchen, die Helden mit seiner Hilfe zu überrumpeln: Sie will die lästigen Gegner endgültig ausschalten. Dazu nimmt sie das stets mitgeführte Elixier ein und setzt ihnen dank des so erhöhten Charismas mit BÖSEM BLICK (Furcht) und ALPGESTALT zu, um sie vor und während des Kampfes mit Uluv zu schwächen. Sollte sie überraschend auf die Helden treffen, können diese sie eventuell an der Einnahme des Elixiers hindern, wodurch ihre Zauberei deutlich schwächer ausfallen. Sie verlässt sich dann vor allem auf den ZWINGTANZ. Eine Flucht kommt für sie nicht in Frage, da sie nichts mehr zu verlieren hat. Wenn sie erkennen muss, dass Uluv und sie die Helden nicht besiegen können, wird sie mit allen Mitteln und großer List versuchen, in den Kultraum oder zumindest ins Untergeschoss zu kommen, da hier Sumus Kräfte stärker sind, und dort die DRUIDENRACHE

auslösen, um unter Opferung der ihr verbleibenden Lebensenergie möglichst vielen Helden eine möglichst bössartige und jedenfalls ansteckende Krankheit anzuhängen. Beachten Sie, dass die Helden, sofern kein Druiden unter ihnen ist, den FLUCH DER PESTILENZ kaum erkennen werden, die Krankheit also wahrscheinlich in die Stadt tragen ...

Nur sehr gewitzten Helden wird es gelingen, Krimhelde durch völlige Überrumpelung oder gekonnten Einsatz von Zaubersprüchen gefangen zu nehmen, ohne dass sie wenigstens einen BÖSEN BLICK landen kann, und sie mit den dann in aller Ruhe aufzustöbernden Beweisen der Stadtgarde zu übergeben. Bei der toten oder gefangenen Druidin können die Helden ein Medaillon mit einer Haarlocke finden. Es trägt die Gravur: "Meiner geliebten Mutter zum 50. Geburtstag – Angold".

Krimhelde Vanderzee, Druidin der 10. Stufe

Geb.: 2422 Horas		Größe: 85 Finger					
Augenfarbe: braun		Haarfarbe: grau					
MU 17	KL 18	IN 14	CH 8	FF 12	GE 11	KK 8	
AG 2	HA 4	RA 2	TA 1	NG 6	GG 2	JZ 7	
LE 38	AE 45/63 (nach dem Mord an Harden)				RS 1	MR 11	
AT 11	PA 16	TP 1W6+1 (Dolch, WV 2/1)					
Zauberfertigkeiten: meisterlich (ZF 10 oder größer): Alpgestalt, Böser Blick, Druidenrache, Fluch der Pestilenz, Zwingtanz							

uluv

Allgemeines: Der etwa dreißigjährige Uluv ist ein wahrer Bär von einem Kerl. Sein schwarzes Haar fällt bis auf die Schultern herab, sein Vollbart ist struppig und recht ungepflegt. Da er stumm ist, kann er sich nur mit Hilfe seiner Zeichensprache verständigen. Wenn weder Krimhelde noch Eolan ihn brauchen, ist er meist in der kaum benutzten Säulenhalle bei irgendwelchen Basteleien am Boot anzutreffen, das sein ganzer Stolz ist.

Motivation: Er ist Krimhelde zu tiefstem Dank verpflichtet, denn sie half ihm aus einer misslichen Lage: Als er neben einer Leiche stand, und von den Gardisten aufgegriffen wurde, bezeugte sie für ihn – obwohl sie erst später dazu gekommen war und es gar nicht wissen konnte –, dass er in Notwehr gehandelt habe. Seitdem folgt er Krimhelde bedingungslos, so auch auf dem Weg von Havena nach Grangor, wo er sich als Faktotum verdingt hat. Da nur die Leftings seine Zeichensprache verstehen, ist er auf sie angewiesen und wird sich keinesfalls gegen sie stellen.

Reaktionen auf das Eindringen der Helden: Uluv gehört nicht zu den schlauesten Menschen (was auch ein Dieb in Havena zum Anlass nahm, ihn auszutricksen und in die oben geschilderte Lage zu bringen), aber er ist stark und weiß sich wehren.

Er hat die strikte Anweisung erhalten, keinen Fremden ins Haus zu lassen, wird jedoch sehr verwirrt sein, wenn er feststellt, dass sich Fremde (wie eine Heldengruppe) bereits im Haus aufhalten. Nach einem kurzen Moment der geistigen Überrumpelung wird er angreifen, da er schlecht Alarm rufen kann. Zum Dolch greift er aber nur dann, wenn die Helden ihn auch mit einer Waffe angreifen. Für seine Herrin kämpft er bis zum Ende.

Uluu**Geb.:** 2458 Horas**Größe:** 92 Finger**Augenfarbe:** braun**Haarfarbe:** schwarz

MU 15 KL 8 IN 9 CH 8 FF 13 GE 14 KK 16

AG 4 HA 2 RA 2 TA 1 NG 4 GG 5 JZ 5

LE 52 RS 1 MR 2

AT 12 PA 11 TP 1W6 (Raufen)

AT 13 PA 10 TP 1W6+1 (Dolch, WV 2/1)

EOLAN LEFTING

Allgemeines: Der hagere Eolan ist der Letzte seines Hauses und von seinen 71 Jahren deutlich gezeichnet: Er geht leicht gebeugt, und unter der Last seines Alters ist es ihm fast nicht mehr möglich, Treppen zu steigen, so dass er hierfür die Hilfe von Uluu benötigt. Seit dem Vorfall um seinen Neffen Angold hat er sein Geschäft aufgegeben und sich völlig aus der Öffentlichkeit zurückgezogen. Nur noch selten empfängt er einige wenige, sehr gute Freunde.

Motivation: Die heimliche Rückkehr seiner Schwester, über die er sich ungemein freut, ist sein einziger Lichtblick. Wenn er die Wahrheit erfährt, nämlich dass er nur Mittel für ihre finsternen

Zwecke war, wird es ihn schwer treffen. Falls ihm die Serie der Todesfälle unter seinen ehemaligen Kollegen nach der Ankunft seiner Schwester verdächtig vorgekommen ist, hat er den Gedanken nicht weiter verfolgt oder verfolgen wollen ...

Reaktionen auf das Eindringen der Helden: Eolan ist völlig wehrlos und wird daher nach Möglichkeit laut um Hilfe rufen, wenn er Eindringlinge entdeckt. Krimhelde wird dies jedoch zu unterbinden versuchen (um keine Aufmerksamkeit in der Nachbarschaft zu verursachen), und da er ihr bedingungslos vertraut, wird er jeder Anweisung von ihr gehorchen.

Er leugnet ihre wahre Identität so lange, bis sie tot ist oder man ihre Schuld an den Morden beweisen kann.

Zum Glück für die Helden hört er nicht sehr gut, so dass er auch in wachem Zustand nur auf ziemlich laute Geräusche aus anderen Teilen des Hauses aufmerksam wird.

Eolan Lefting**Geb.:** 2418 Horas**Größe:** 87 Finger**Augenfarbe:** braun**Haarfarbe:** grau

Ihre Helden werden doch wohl hoffentlich den alten Mann nicht angreifen, so dass hier auf relevante Werte verzichtet wird.

ALPGESTALT

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden konzentriert sich auf das Unterbewusstsein des Opfers, hebt die Arme und geht drohend auf das Opfer zu.

Zauberdauer: 20 Sekunden

Probe: MU/CH/GE (+ doppelte MR)

Wirkungsweise: Der Druiden dringt in das Unterbewusstsein seines Opfers ein und weckt die dort schlummernden Angstvorstellungen, so dass er selbst dem vor Schreck völlig gelähmten Opfer als Gestalt aus seinen Alpträumen erscheint.

Das Opfer bringt außer einem entsetzten Keuchen keinen Laut mehr hervor und ist für die Dauer von 20 KR völlig starr. Nach Ablauf dieser Zeit muss es eine KL-Probe ablegen, erschwert um die übrig gebliebenen ZF-Punkte des Druiden. Bei Misslingen fällt das Opfer in eine tiefe Ohnmacht von 1 SR Dauer, bei Gelingen erlangt es die Kontrolle über seine Glieder zurück.

Kosten: je nach MU-Wert des Opfers: 8 ASP +/-1 ASP pro MU-Punkt über 12 bzw. unter 9.

Reichweite: 30 Schritt und Sichtkontakt

Wirkungsdauer: 20 KR + evtl. Ohnmacht

Meisterhinweis: Die ALPGESTALT ist eine gesteigerte Variante des Furchteffekts des Zaubers BÖSER BLICK, auch eine Ähnlichkeit zur HALLUZINATION ist nicht zu übersehen. Das Opfer erblickt in der drohenden Gestalt des Druiden etwas Menschenähnliches aus seinem schlimmsten Alptraum oder schockierendsten Erlebnis.

Da der Zauber nur auf das ausgesuchte Opfer wirkt und eventuelle Anwesende lediglich den Druiden in drohender Gebärde sehen, handelt es sich um eine Formel aus der Beherrschungsmagie und nicht der Illusion. Heute sind nur noch wenige auf die Magica Controllaria spezialisierte Druiden dieses Spruchs mächtig, und sie sind nicht gerade dafür bekannt, ihr Wissen an andere weiterzugeben. Eine erstaunlich einfache Rekonstruktion (15 Tage Studium) ist aber aus Archon Megalons kaum bekannten Überlegungen zum magischen Potential der Angst möglich.

Reversalis: Der umgekehrte Zauber bewirkt, dass das Opfer im Druiden die verlockendste Gestalt erblickt, die es jemals gesehen oder geträumt hat. Misslingt die anschließende KL-Probe, fällt das Opfer für 1 SR in einen rauschenden Traum.

Startwerte der ZF: Magier -8, Scharlatan -15, Hexe -5, Druiden -1, Diener Sumus -5, Herr der Erde -3, Schelm -20, Auelf -15, Waldelf -18, Firnelf -15, Halbelf -15

DIE KANÄLE VON GRANGOR

von Ulrich Kiesow
überarbeitet durch Jens Matheuszik

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 9 bis 12
für den Meister und 3 bis 5 Helden



ÜBER DIESES ABENTEUER

DER HINTERGRUND DES ABENTEUERS

In **Die Kanäle von Grangor** erleben Sie als Spielleiterin bzw. Spieler mit Ihrer Heldengruppe eines der überraschendsten Abenteuer, das sich bis dato je in Aventurien ereignet hat. Dieses Abenteuer führt die Helden im Jahr 2497 Horas (12 Hal) in die Handelsstadt Grangor, im Nordosten des Lieblichen Feldes. Daher werden Ihre Spieler wahrscheinlich ein Stadtabenteuer mit einer Detektivgeschichte erwarten – auch wenn dem so nicht ist.

Und tatsächlich beginnt das Abenteuer mit einer 'Scheineröffnung', die die Vermutungen der Spieler bestätigt: Eine reiche, von ihren Verwandten bedrohte Erbin bittet die Helden um ihren Schutz. Um das gemeinsame Vorgehen zu besprechen, verabredet man sich vor dem Rahja-Tempel. Sobald die Helden aber diesen Tempel betreten, nimmt das Abenteuer eine völlig unerwartete Wendung und die Ereignisse überstürzen sich: Die Liebesgöttin persönlich spricht sie an (was für jeden göttergläubigen Aventurier schon ein ganz besonderes Erlebnis sein dürfte), kurz darauf bricht das Verhängnis über Grangor herein. Beim Untergang der Stadt kommen auch die Helden zu Tode. Aber dennoch ist ihr Schicksal nicht besiegelt, denn Rahja unternimmt einen verzweifelten Versuch, die Vernichtung der Stadt ungeschehen zu machen. Dazu sorgt sie dafür, dass der Fluss der Zeit zurückgedreht und für zwölf Stunden angehalten wird. Während die ganze Stadt in einer Art Zeitstarre gefangen ist, können die Helden die (sehr kurze) Frist nutzen, um herauszufinden, warum die Stadt zerstört wurde, und versuchen, dagegen etwas zu unternehmen.

Vor dem Untergang Grangor zeichnete sich die Lage der Stadt so: Dem Namenlosen, dem ewigen Widersacher der Zwölfgötter, ist es gelungen, in Grangor Fuß zu fassen. Er konnte eine starke Anhängerschaft, die sich in einem Geheimbund organisierte, um sich scharen, die ihm in einer unterirdischen Kultstätte huldigen und opfern.

Ihre Kraft bezieht dieser Zirkel aus der Verehrung für den Namenlosen und aus einem mächtigen Talisman, einem Haar des Gottes, das in ihrer Kultstätte aufbewahrt wird.

Die Macht der Zwölfe ist zwar unbeschreiblich, doch gelingt es dem Namenlosen immer wieder seine Umtriebe vor den Augen der Zwölfe zu verschleiern. Aus diesem Grunde war es den Zwölfen zwar möglich, zu spüren, dass der Namenlose in Grangor eine Bastion errichtete, aber sie konnten nicht herausfinden, wer dem Zirkel angehört und wo sich ihre geheime Kultstätte befindet.

Da die namenlose Präsenz in Grangor stark war (sicherlich eine Folge der Inkarnation des Namenlosen in Form des Haares) und er immer mehr Anhänger um sich sammeln konnte, verfielen die Götter Rondra, Efferd und Ingerimm auf eine Reaktion von göttlicher Macht und Stärke: Sie beschlossen, die Stadt Grangor vom Antlitz Deres zu tilgen, um so sicherzustellen, dass der hiesige Zirkel des Namenlosen vernichtet wird.

Und tatsächlich wird die Vernichtung aus heiterem Himmel über Grangor (erneut) hereinbrechen, falls es den Helden nicht gelingt, jenen Talisman zu vernichten, während die Zeit in der Stadt

stillsteht. Der Ort, an dem sich der geheime Zirkel trifft, und wo das Haar des Namenlosen aufbewahrt wird, befindet sich unterhalb des Rahja-Tempels. Und nicht nur das, die hiesige Hochgeweihte der Rahja, Letitia, ist die Anführerin des geheimen Zirkels. Doch es wird eine Zeit lang dauern, bis die Helden dies aufdecken können. Sobald die Helden den geheimen Kultraum entdecken, müssen sie feststellen, dass das gesuchte Haar nicht an seinem angestammten Ort zu finden ist.

Denn nicht nur die Helden sind nicht von der Zeitstarre betroffen, auch Letitia und einige weitere Anhänger des Namenlosen können sich ungehindert in Grangor bewegen. Letitia hatte zwischenzeitlich versucht, den Talisman aus der Stadt zu schaffen und ihn, als ihr dies nicht gelang, an einem neuen Platz versteckt ...

Sie sehen, das Abenteuer hält einige verblüffende Wendungen für die Helden parat. Leider müssen wir Sie darauf hinweisen, dass Sie es nur dann erfolgreich leiten können, wenn Sie sich gut mit den Abläufen der Ereignisse, den wichtigsten Personen und Schauplätzen vertraut gemacht haben. Also machen Sie sich die kleine Mühe! Wenn das Abenteuer für recht hochstufige Helden angelegt ist, so vor allem deshalb, weil die komplexe Spielaufgabe einige Erfahrung mit dem Rollenspiel verlangt. Es kommt also eigentlich mehr auf die Erfahrung der Spieler als auf die der Helden an. Darum spricht nichts dagegen, dass Sie das Abenteuer so abwandeln, dass es zu Helden niedrigerer Stufen passt; Hauptsache, die Spieler sind keine Rollenspiel-Neulinge.

Als Abenteuer für Rollenspiel-Einsteiger ist **Die Kanäle von Grangor** nicht geeignet, hier verweisen wir u.a. auf das Abenteuer **Die Bettler von Grangor** ab S. 6.

Beide Abenteuer sind zwar eigenständig, aber wenn Sie als Meisterin bzw. Meister des Schwarzen Auges improvisieren wollen, werden Ihnen **Die Bettler von Grangor** eine wertvolle Hilfe sein.

Außerdem lassen sich beide Abenteuer ohne großen Aufwand zu einer kleinen Kampagne verknüpfen (siehe dazu den Kasten **Die Bettler und die Kanäle** auf S. 68).

Ein Wort noch zur Zusammensetzung der Heldengruppe:

Grundsätzlich sind natürlich alle Heldentypen für dieses Abenteuer geeignet, und wer **Die Bettler von Grangor** gespielt hat, ist auch für die Kanäle geeignet.

Anzumerken bleibt jedoch, dass während der Zeitstarre die Götter ihren Geweihten keine Unterstützung gewähren können, und so keinerlei Liturgien zur Verfügung stehen.

Musikhinweise

Um die Stimmung des Abenteuers den Spielern besser vermitteln zu können, bietet es sich an, teilweise Hintergrundmusik einzuspielen. Bei einigen Abschnitten finden sich dazu Anregungen unsererseits.

VORSPIEL

Meisterinformationen:

In diesem Abenteuer erhalten die Helden wohl zum ersten Mal in ihrem Leben einen Auftrag direkt von einer aventurischen Gottheit.

Es ist äußerst selten, dass sich die Götter selbst in die Geschicke der Menschheit einmischen, und nach welchen Maßstäben sie einen Sterblichen zu ihrem Diener erwählen, wird uns für immer ein Rätsel bleiben. Nun haben relativ hochstufige Helden wie jene, für die dieses Abenteuer konzipiert wurde, natürlich einige Verdienste vorzuweisen, aber dennoch sollte sich kein Held einbilden, dass es genügt, die Aufmerksamkeit der Götter auf sich zu lenken, wenn man nur als Krieger oder Magier die 10. Stufe erklimmen hat. Darum ist es sehr wichtig, dass die Helden ihre Begegnung mit der Göttin Rahja als einen reinen Zufall empfinden, und nicht denken, dass Rahja nur auf sie gewartet hat. Das Abenteuer gewinnt einen Teil seiner Atmosphäre eben aus der Tatsache, dass die Helden völlig ungewollt und zufällig

Teil eines göttlichen Plans werden. Für Sie als Spielleiterin bzw. Spielleiter bedeutet das, dass Sie die Helden so behutsam und unauffällig wie nur irgend möglich in die Eröffnung des Abenteuers steuern müssen.

Das eigentliche Abenteuer beginnt mit dem ersten Besuch der Helden im Tempel der Rahja, und die Helden sollten unbedingt das Gefühl haben, dass sie den Tempel ganz aus eigenem Antrieb, womöglich gar gegen die Pläne des Meisters, betreten. (Nach unseren Erfahrungen lösen die Tempel dieser Gottheit in besonderem Maße die Neugierde der Helden und Spieler aus.) Gerade wenn die Spieler das Gefühl haben, sie könnten mit einem überraschenden Besuch im Tempel den Meister, der auf eine solche Aktion nicht vorbereitet ist, in Verlegenheit bringen, wird sie die anschließende Szene umso mehr verblüffen. Damit die Überraschung gelingt, müssen die Spieler zunächst auf eine falsche Fährte gelockt werden, das heißt, sie bekommen vom Spielleiter einen Scheinauftrag.

DER FALSCHER AUFTRAG

Meisterinformationen:

Mit welchem Auftrag Sie für die Helden einen Einstieg in dieses Abenteuer schaffen wollen, ist im Prinzip gleichgültig. Sie können den nachfolgenden Vorschlag aufgreifen oder selbst eine Ouvertüre entwerfen. Besonders reizvoll wäre es, wenn Sie den Scheinauftrag zu einem echten Auftrag umgestalten. Mit anderen Worten, Sie wandeln die Eröffnung eines anderen Abenteuers so ab, dass sie den Erfordernissen dieses Abenteuers entspricht. Die Helden könnten in jenes andere Abenteuer starten, hätten dann aber ihre Begegnung mit der Göttin Rahja und müssten deren Auftrag erfüllen, könnten jedoch im Anschluss daran das unterbrochene ursprüngliche Abenteuer wieder aufnehmen. So ließen sich zum Beispiel die DSA-Abenteuer Gaukelspiel, Stromaufwärts oder Die Seelen der Magier leicht in die Geschichte dieses Abenteuers einbeziehen. Falls Ihnen die oben beschriebenen Möglichkeiten nicht zusagen oder zu aufwändig erscheinen, haben wir folgende, klassische Abenteuereröffnung zu bieten.

„Erlaubt, dass ich mich vorstelle; mein Name ist Brin, ich stehe in Diensten der Familie Sandfort. Meine Herrschaft ist auf Euch aufmerksam geworden, als Ihr ...“

(An dieser Stelle sollten Sie einige Großtaten aus der Vergangenheit des Helden einfügen – wenn er an der Aufdeckung der Morde an den Altvorderen in Die Bettler von Grangor beteiligt war, bietet sich dies natürlich an.)

Anschließend berichtet der Jüngling von seiner Herrin, der 19-jährigen Adaque Sandfort, die nach dem Tod ihres Vaters dessen ungeheuer einträglichen Salzhandel geerbt hat (siehe u.a. das Kapitel **Die Altvorderen Häuser** auf S. 37 im Abenteuer **Die Bettler von Grangor**). Nun sind ihr in jüngster Vergangenheit drei seltsame Missgeschicke zugestoßen: Sie wäre fast von einer Kutsche überrollt worden; bei einem Gedränge wurde sie in den Norderwaat gestoßen, direkt vor den Bug einer Fähre; vor ein paar Tagen traf sie eine herabfallende Wasserspeierfigur des Efferd-Tempels – sie kam mit einem Bruch des Schlüsselbeins davon.

Nach all dem mag Adaque nicht mehr an Zufälle glauben. Sie fürchtet vielmehr, dass sie ermordet werden soll, und verdächtigt ihre Vettern Eldor und Halman, da diese aufgrund des komplizierten Testaments ihres Vaters bei Adakes Tod einen großen Teil des Familienvermögens zufallen würde. Die beiden Vettern, die heimlichen Umgang mit einem Magier namens Pertorius pflegen, leben als Dauergäste in Adakes Haus (das Wohnrecht wurde ihnen im Testament des alten Sandfort zuerkannt), daher hätte es wenig Sinn, wenn Adaque eine gewöhnliche Leibwache verpflichtete. Sie braucht vielmehr ein paar fähige und welterfahrene Verbündete, die sie nicht nur beschützen, sondern ihr auch dabei helfen, die mutmaßlichen Mordgesellen zu überführen und unschädlich zu machen.

DER BESUCHER

Meisterinformationen:

Einer der Helden erhält Besuch von einem jungen Mann, der nach seiner Kleidung leicht als Page eines reichen aventurischen Handelshauses zu erkennen ist. Diese Begegnung kann im Prinzip überall in Aventurien stattfinden; sie käme sehr zwanglos zu Stande, wenn sich die Helden ohnehin gerade in Grangor aufhielten.

Der junge Mann trägt eine enge gelbe Hose und ein blaues, schimmerndes Atlasjäckchen. Er verbeugt sich mehrfach und entschuldigt sich mit leiser, schüchterner Stimme für seine Aufdringlichkeit. Dann fährt er fort:

Meisterinformationen:

Adaque bietet eine Entlohnung von 80 Dukaten an (pro Held) und noch einmal die gleiche Summe, wenn es den Helden gelingt, die mutmaßlichen Mörder zu fassen. Außerdem ist für eine freie Passage nach Grangor gesorgt. Der Page Brin wird die Helden auf dieser Reise begleiten, und die Abenteurer werden feststellen, dass die Fahrt sehr gut organisiert ist und ohne besondere Zwischenfälle verläuft. (Sollten sich die Helden bereits in der Stadt befinden, entfällt natürlich dieser Punkt.)

DIE VERABREDUNG

Meisterinformationen:

Je nachdem, ob die Helden per Schiff nach Grangor reisen oder sich bereits in der Stadt aufhalten, ist die Verabredung mit Adaque zu variieren. Kommen die Helden in Brins Begleitung im Hafen an, werden sie dort von Adaques Zofe in Empfang genommen, die im Auftrag ihrer Herrin ein Treffen vor dem Rahja-Tempel vorschlägt. Befinden sich die Helden in Grangor, so berichtet ihnen Brin selbst von Ort und Stunde des Treffens.

„Meine Herrin hält es für sehr ungeschickt, wenn ihr sie in ihrem Haus aufsucht, weil dann sofort der Verdacht der Vetteren geweckt wäre. Sie schlägt darum den Vorplatz des Rahja-Tempels als Treffpunkt vor. Diesen ungewöhnlichen Ort hat sie gewählt, weil sie recht sicher sein kann, dort niemandem aus ihrem Haus oder ihrer Familie zu begegnen. Sie wird leicht an ihrem großen Strohhut mit den scharlachroten Straußenfedern zu erkennen sein und daran, dass sie den linken Arm in einer Schlinge trägt.“

Meisterinformationen:

Setzen Sie bis zum Zeitpunkt des Treffens eine Frist von etwa vier Stunden an. Die Helden sollten nun Gelegenheit bekommen, sich ein wenig in der Stadt umzusehen. Falls sie beschließen, die Zeit zu nutzen, um dem Rahja-Tempel einen Besuch abzustatten,

sind Sie als Spielleiter fein raus. Falls die Helden brav vor dem Tempel auf ihre Auftraggeberin warten, müssen Sie nun behutsam versuchen, die Helden in das Tempelinnere zu locken. Dazu haben Sie mehrere Möglichkeiten:

1. Ein Bote bringt den Helden eine Depesche, in der steht, dass Adaque aufgehalten wurde und erst etwa eineinhalb Stunden später am Tempel eintreffen wird. Ehe sich die Helden 90 Minuten lang auf den Tempelstufen langweilen, werden sie hoffentlich lieber einen Blick in Rahjas Haus werfen wollen.

2. Ein schwer beladener Karren, dem die Pferde durchgehen, rast in einen Marktstand. Es gibt Verletzte, und in dem Tumult ergreift ein Taschendieb die Chance und stiehlt einem der Helden den Dukatenbeutel. Der Held kann jedoch gerade noch sehen, wie dieser tolldreiste Dieb in den Rahja-Tempel flüchtet.

3. Aus dem Tempel dringen ein paar aufgeregte Stimmen. Kurz darauf springt ein Mann, der eine kleine Vase umklammert hält, die Tempelstufen herab, verfolgt von ein paar jungen Geweihten, die fortwährend „Haltet ihn, haltet den Dieb!“ rufen. Die Helden können den Dieb stellen, wobei die Vase zerspringt und sich ihr Inhalt (blinkende Dukaten und Silbertaler) auf die Straße ergießt. Nachdem der Dieb gebunden und das Geld aufgesammelt wurde, werden die Helden von den dankbaren Geweihten zur Tempelvorsteherin gebeten.

4. Eine junge Frau mit roten Straußenfedern am Hut erscheint urplötzlich vor dem Tempel, sieht sich kurz suchend um und verschwindet dann im Gebäude. Ob sie einen Arm in einer Schlinge trägt, ist nicht zu sehen, da ihre Schultern unter einem weiten Umhang verborgen sind.

Natürlich sind auch Kombinationen aus diesen Möglichkeiten denkbar, aber achten Sie darauf, dass alles nicht zu gezwungen erscheint!

DIE BEGEGNUNG MIT EINER GÖTTIN

Meisterinformationen:

Einen Plan des Rahja-Tempels finden Sie beiliegend, eine detaillierte Beschreibung der einzelnen Räume im Kapitel **Der Tempel der Rahja** auf Seite 61 ff.

Bei ihrem ersten Besuch im Tempel dürften die Helden aller Voraussicht nach nur die Räume 1 und 2 betreten.

IM VORRAUM

Ihr betretet zunächst einen Vorraum (1):

In dickbauchigen Messinggefäßen stehen neben Rosensträuchern auch einige Purpurfarne mit mehr als zwei Meter langen Wedeln, die dem Gemach eine überraschend südländische Atmosphäre verleihen, zugleich verstellen sie den Blick auf die ebenfalls dunkelrot gestrichenen Wände und lassen den Raum verwirrend und geheimnisvoll erscheinen. An den Wänden liegen einzelne Seidenkissen, die zur stillen Andacht der Gläubigen gedacht sind; momentan werden sie jedoch nicht genutzt.

Zu eurer Linken stehen neben einer Opferschale zwei junge Geweihte, ein Mann und eine Frau, die anscheinend die Aufgabe haben, die Besucher des Tempels zu empfangen. Die Geweihte trägt ein leichtes, hüfthoch geschlitztes Kleid aus fast durchsichtigem roten Stoff, während der Geweihte eine knöchellange Hose aus einem dünnen, roten Stoff und ein sehr weites rosenfarbenes Hemd trägt. Die beiden fragen euch lächelnd nach eurem Begehr und weisen euch zum eigentlichen Tempelraum, nicht jedoch ohne vorher in freundlichen Worten zu fragen, ob ihr dem Tempel ein Opfer darbringen.

Nach einer angemessenen Spende geleiten euch die beiden Geweihten in den Raum der göttlichen Begegnung und verbleiben selber im Vorraum.

Meisterinformationen:

Was eine ‚angemessene Spende‘ ist, sollten Sie entscheiden – neben reinen Münzen können es auch kleine Geschenke wie hübsche Blumen, Konfekt oder dergleichen sein. Der Raum der göttlichen Begegnung hat die Nummer 2 auf dem Plan.

DER RAUM DER GÖTTLICHEN BEGEGNUNG

Die Helden gelangen durch einen mit rosa Schleiern verhängten Durchgang in den eigentlichen Tempel. Der ovale Tempelraum besitzt fast genau in der Mitte ein rundes Badebecken, in dessen warmen Wasser Rosenblüten schwimmen. Am Rande des Raumes, dessen Wände mit rahjagefälligen Motiven und Stoffbahnen aus Samt und Seide geschmückt sind, liegen einige der Seidenkissen, die ihr – genau wie die Messinggefäße – schon aus dem Vorraum kennt. Überall liegen farbenprächige Blumen herum, die zu einem großen Teil für den schweren Duft von Blüten, Kräutern und Essenzen verantwortlich sind.

Hinter dem Badebecken steht eine fast zwei Meter hohe Rahja-Statue aus weißem Marmor, die ein Füllhorn in ihrer Hand hält und damit nicht den üblichen Konventionen entspricht, denn hauptsächlich wird Rahja in ihren Tempeln als tanzende, liegende oder in Ketten gefesselte Rahja dargestellt.

Meisterinformationen:

Sie können den eigentlichen Tempelraum natürlich noch weiter ausgestalten, hierzu empfehlen wir die S. 70ff. aus dem Heft **Die Götter des Schwarzen Auges** wie auch die S. 87ff. aus dem Heft **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger**, die beide die Göttin der Liebe, des Rausches und des Weines sowie ihren Kult beschreiben.

Um den Spielern ein besseres Gefühl für die Situation zu geben, könnten Sie z.B. Duftkerzen (mit Rosenduft oder anderen lieblichen Düften) aufstellen und eventuell auch eine leise und passende Instrumentalmusik auflegen (jedoch hier noch keine Harfenklänge). Musikalisch bietet sich hier das Stück *Dreaming of Fiji* vom Truman Show-Soundtrack ebenso an wie *Sweet Dreams* vom Sleepy Hollow-Soundtrack (der Höhepunkte am Ende dieses Stücks leitet auf die nächste Szene hin).

Außer euch hält sich in diesem Raum derzeit drei Geweihte und ein Geweihter auf, dessen dunkle Haut darauf hinweisen, dass er aus den Regenwäldern zu stammen scheint. Hinzu kommen einige Gläubige, vier Männer und eine Frau, die, nach ihrer Kleidung zu urteilen, allesamt Seeleute sind.

Hinter der Statue der Göttin Rahja tritt soeben eine überaus attraktive Frau hervor. Sie ist blond, und ihr blutrotes Seidengewand ist mit weinroter Borte verziert. Ihre Wangen sind rosig gepudert, und die von einem breiten, schwarzen Strich eingefassten Lider verleihen dem Blick der seegrünen Augen eine fast beunruhigende Eindringlichkeit. Ihr Alter ist schwer zu bestimmen, dürfte aber mindestens 30 Jahre betragen.

Sie stellt sich euch als Letitia, Hochgeweihte des Tempels, vor und heißt euch im Hause der Göttin willkommen.

Noch während sie spricht, ist die Luft im Raum plötzlich von einem leisen Knistern erfüllt. Geweihte und Gläubige springen auf und blicken erschreckt zur Decke, aber allmählich wird deutlich, dass das Geräusch von der Rahja-Statue kommt. Tatsächlich geht mit der Figur – die eine wunderschöne, unbekleidete Frau zeigt, die ein großes Füllhorn hält – eine seltsame Veränderung vor: Der weiße Marmor hat eine rosige Färbung angenommen, gleichzeitig scheint er von innen zu leuchten. Das Füllhorn fällt plötzlich krachend auf den Boden, wo es in zahllose Splitter zerspringt, und die Gestalt

hebt langsam die Arme, die Handflächen nach außen gekehrt. Eine seltsame Melodie schwebt durch den Raum, so zart wie fernes Harfenrauschen.

Ihr vernehmt vielfältige Bilder und Sinneseindrücke in nie gekannten Ausmaßen, und nach kurzer Zeit hört ihr (oder fühlt ihr es nur im Geist?) eine klare, glockenhelle liebliche Stimme, die zu euch spricht:

“Seid mir begrüßt, ich bin die Tochter Sumus, die Göttin der Liebe, des Rausches, der Ekstase, der Schönheit, der Freude, des Weines ...

Eure Vorfahren haben mir den schönen Namen Rahja gegeben. Wie sind eure Namen, werte Gäste?”

Nach kurzem Zögern nennt zunächst Letitia ihren Namen, die anderen Geweihten (Oda, Selinde, Isora und Abelmir) folgen ihr, die fünf Seefahrer (Kazan, Cort, Goris, Ardis und Merisa) schließen sich an.

Meisterinformationen:

Es empfiehlt sich, die Anzahl der Seefahrer so anzupassen, dass die Anzahl der Helden, die Anzahl der Rahja-Geweihten (inklusive Letitia) und die Anzahl der Seefahrer die Zahl 13 ergibt. Denn dadurch kann man subtil andeuten, dass Rahja selber nur 12 Personen auserwählt hat, und die 13. Person nicht durch Rahja, sondern – mitsamt seinen anderen hochrangigen Anhängern – vom Namenlosen geschickt wurde.

Falls die Spieler nicht von alleine darauf kommen, ihre Namen zu nennen (im Angesicht einer Göttin mag das der Fall sein), fordern Sie die Spieler auf, die Heldennamen zu nennen. Für den Fortgang des Abenteuers ist es jedoch unerheblich, ob die Helden ihre wahren oder falsche Namen mitteilen, aber Helden, die eine Göttin belügen, sollte es eigentlich nicht geben.

Für diese Szene bietet sich als Hintergrundmusik eine Instrumental-CD mit Harfenklängen an, oder aber das Stück *Young Ichabod* vom Sleepy Hollow-Soundtrack.

Anschließend fährt die Göttin fort: “So höret, Letitia, Oda, Selinde, Isora, Abelmir, Kazan, Cort, Goris, Ardis, Merisa ... [schließen Sie hier die Heldenamen an], ich werde euch in Kürze wieder zu mir rufen, weil ihr mir und der Stadt einen Dienst erweisen müsst.”

Von neuem ist das unheimliche Knistern zu hören. Die Statue verwandelt sich wieder in eine Marmorfigur und nimmt ihre alte Haltung ein, die Splitter des Füllhorns fügen sich auf dem Boden zusammen, und das steinerne Horn kehrt in die Arme des Standbildes zurück.

Nachdem Letitia und die anderen Geweihten ihre Fassung wiedergefunden haben, fordern sie die Tempelgäste freundlich, aber entschieden auf, das Haus zu verlassen. Die Geweihten wollen sich in Gebet und Meditation mit dem eben Geschehen auseinander setzen.

Meisterinformationen:

Nachdem die Helden den Tempel verlassen haben, sollten Sie das ‘Scheinabenteuer’, in dem sich die Helden zu befinden glauben, für einen gewissen Zeitraum frei improvisierend fortsetzen. Falls Sie unser Einstiegsszenario gewählt haben, könnte nun Adaque auftreten, um mit den Helden – in einem in der Nähe des Tempels gelegenen Lokal – das weitere Vorgehen zu besprechen. So wäre zum Beispiel zu planen, wie die Helden auf unverdächtige Weise in das Haus der Sandforts eingeführt werden können. Ihnen

fallen gewiss noch andere kleine Szenen ein, mit denen Sie die Helden beschäftigen können, bis die Katastrophe über die Stadt hereinbricht.

DER UNTERGANG GRANGORS

Eine derartige Szene schreit geradezu nach passender Hintergrundmusik: Hier können endlich mal die Soundtracks aller möglichen Katastrophenfilme zum Rollenspiel-Einsatz kommen. Folgende Stücke bieten sich an:

Timecrash vom 5th Element-Soundtrack: besitzt jedoch einige tulamidische (orientalische) Anklänge

Ride of the Valkyries von Apocalypse Now: sehr theatralisch

Die gorische Wüste von der Aventurien-Konzept-CD: bietet vor allem in der Mitte des Stückes sehr gute Sequenzen

O Fortuna aus der Carmina Burana: sehr theatralisch

Ansonsten kann man eventuell auch zu einer Naturklänge-CD greifen, denn ein richtiger Herbststurm mit Gewitter sollte auch eine perfekte akustische Kulisse bieten.

Meisterinformationen:

Wir gehen bei dem folgenden Text davon aus, dass sich die Helden zu Beginn der Katastrophe gerade in einer Schänke aufhalten, um das vergangene Ereignis zu beratschlagen. Sollten sie sich jedoch im Freien befinden, wandeln Sie unsere Beschreibung bitte sinngemäß ab.

Erklären Sie den Spielern, dass Sie für jeden Helden verdeckt eine Gefahreninstinkt-Probe auswürfeln. Unabhängig vom Würfelergebnis teilen Sie den Spielern Folgendes mit:

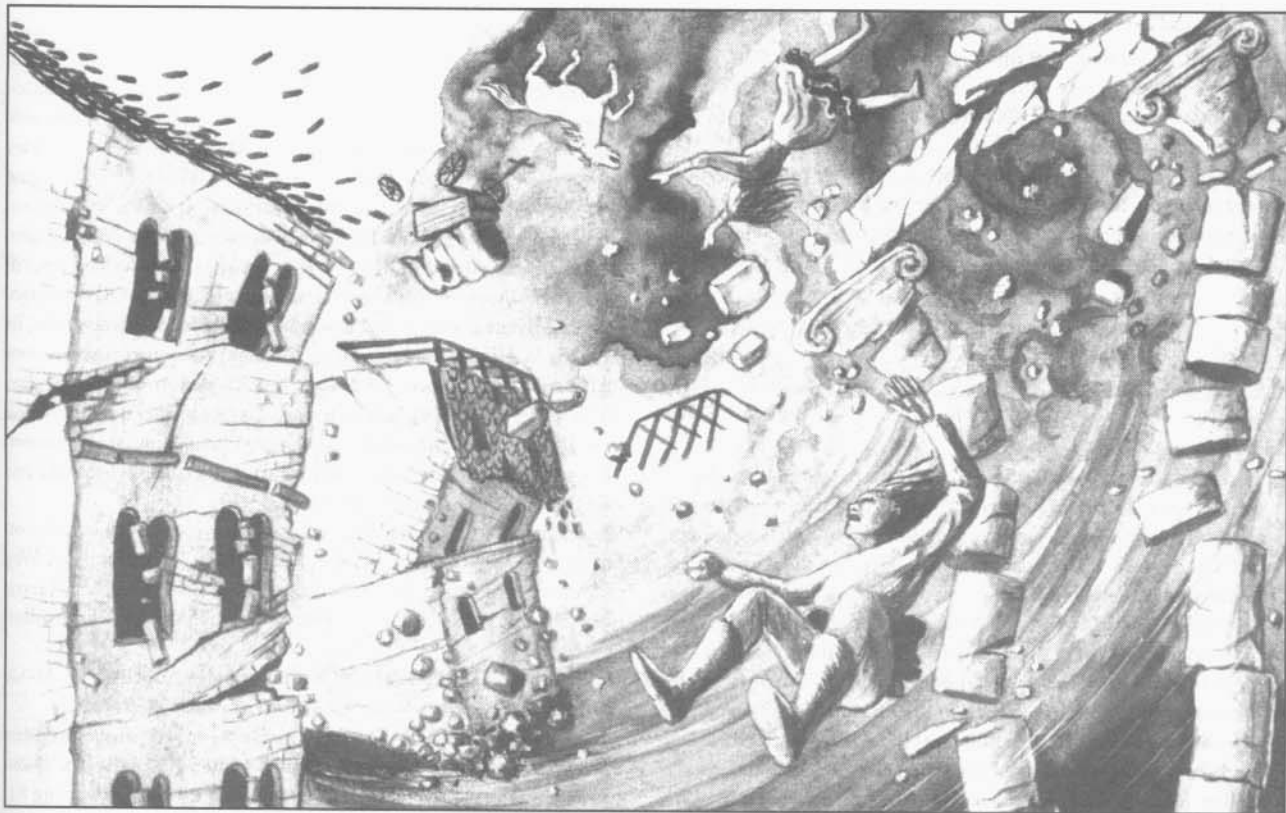
Euch wird plötzlich mulmig zu Mute. Eure Herzen beginnen zu pochen, scheinbar ohne Grund seid ihr von Angst erfüllt. Den anderen Menschen um euch her scheint es genauso zu gehen. Einige springen auf und laufen zur Tür. Als sie sie aufstoßen, dringt ein gelber Dunst ins Zimmer, ein stechender Geruch zieht in eure Nasen. Die Luft ist von einem seltsamen Rumoren, Bersten, Poltern und Donnerrollen erfüllt. Menschen schreien, Kinder weinen, Pferde wiehern wie vorm Tor der Rossschlächtereier.

(Inzwischen dürften die Helden ins Freie gelaufen sein, und Sie setzen Ihre Schilderung fort:)

Gar nicht fern von euch – etwa in der Gegend des Rahja-Tempels – steht eine unheimliche Wolkensäule in der Luft, ein kolossaler, ständig wachsender Wirbel aus schwarzem und giftgelbem Rauch. Etwa 100 Schritt vor euch fliegt plötzlich eine alte Frau, wie vom unsichtbaren Faustschlag eines Riesen getroffen, durch die Luft und prallt schwer gegen eine Hauswand, dann hört ihr ein infernalisches Heulen; einen Wimpernschlag später werdet ihr von einem peitschenden Windstoß mitgerissen.

(Alle Helden würfeln eine *Körperbeherrschungs*-Probe + 5. Bei misslungener Probe erleidet der Held 2W20 Schadenspunkte. Musste er mehr als 25 SP hinnehmen, dann hat dies eine Verstümmelung zur Folge: Ein durch die Luft wirbelnder Gegenstand zertrümmert seinen Arm, ein kantiges Holzstück trifft sein Auge und blendet ihn ...)

Für einen Moment verstummt der Wind und alles Lärmen um euch herum. In die gespenstische Stille dringt das Pfeifen von katzen großen Ratten, die zu Tausenden aus den Kanälen ans Ufer flüchten, denn das Wasser in den Wänten hat sich in eine zähflüssige, eitergelbe Brühe verwandelt, die brodelnd und quillt und langsam über die Uferbefestigung kriecht.



Schon ist der Augenblick der Ruhe vorüber, und das Inferno bricht wieder los: Mehrstöckige Steingebäude fallen zusammen wie Kartenhäuser. Schindeln flattern wie Herbstlaub, Dachbalken trudeln wie Strohhalme durch die Luft. Auf euch Helden ergießt sich ein Regen von Trümmern, Schutt und Staub. Die euch begleitende Adaque Sandfort wird von einem starken Wind in einen der Kanäle geschleudert, doch auf Grund des Tumults könnt ihr die verzweifelten Schreie nur errahnen.

Meisterinformationen:

Veranstalten Sie für jeden Helden eine Serie von GE-, Akrobatik- und Körperbeherrschungs-Proben mit mehr oder weniger deftigen Zuschlägen. Gescheiterte Proben haben unweigerlich 2W20 Schadenspunkte zur Folge. Jegliche Zauber, aber auch Liturgien von Geweihten bleiben ohne Wirkung. Sollte inzwischen der eine oder andere Held zu Tode gekommen sein, setzen Sie für die Überlebenden ungerührt die Beschreibung des Untergangs von Grangor fort.

Leider könnt ihr euch weder um Adaque noch um eure verletzten oder gar toten Gefährten kümmern, denn sie werden von dem Orkan förmlich aus euren Händen gerissen. Der Wolkenwirbel, der anfangs über dem Rahja-Tempel stand, hat nun die ganze Stadt erfasst. Eine von leuchtend gelben Schwaden durchzogene Finsternis umfängt euch. In den wirbelnden Wolken könnt ihr immer wieder umherfliegende Trümmer, darunter den voll aufgetakelten Mast eines Schiffes, und sogar Menschen und Tiere erkennen. Ein Viererger spann aus stämmigen Ochsen rast direkt auf euch zu; dicke Schaumflocken spritzen den rasenden Tieren vom Maul, sie zern den Überreste eines Frachtwagens hinter sich her.

(GE-Probe +5 für die letzten verbliebenen Helden. Wenn die Probe misslingt, der wird von den Hufen der Ochsen zerstampft – 4W20 Schadenspunkte –, wenn die Probe gelingt, der konnte rechtzeitig zur Seite springen, wird aber im Sprung von einer Böe erfasst, durch die Luft gewirbelt und in ein Haus hineingeschleudert, dass soeben in sich zusammenstürzt: 5W20 Schadenspunkte.)

Dann herrscht endlich Stille ringsumher. Nur ein paar öde, rußig schwarze Inseln im Meer sind von der Stadt Grangor und ihren Bewohnern geblieben.

DAS ENDE DES ABENTEUERS?

Meisterinformationen:

Sagen Sie selbst, liebe Meisterin, lieber Meister, wäre das nicht ein wundervolles Szenario, um eine ungeliebte Spielgruppe ein für alle Mal loszuwerden? Vor den protestierenden Spielern können Sie sich darauf berufen, dass Sie sich genau an die Angaben im Abenteuertext gehalten haben – niemand kann Ihnen also einen Vorwurf machen. Zwar werden die Spieler dieser Heldengruppe nie wieder unter Ihrer Leitung spielen, aber Sie haben endlich Ihre Freizeit zurückgewonnen und können sich in Zukunft wieder verstärkt um Ihre Bierdeckelsammlung kümmern ...

Für die unverwundlichen Spielleiter, die auch weiterhin ihre kostbare freie Zeit ausgerechnet in die Rollenspielerlei investieren wollen (obwohl es ihnen niemand dankt und die Spieler doch

nur dauernd nörgeln und meckern), schlagen wir die folgende Fortsetzung des Abenteuers vor, die die von ihrem plötzlichen Ende geschockten Helden hoffentlich wieder etwas versöhnlicher stimmen wird.

DIE ZWEITE BEGEGNUNG MIT DER GÖTTIN

Hier eignet sich als musikalische Untermalung ein melancholisches Stück, z.B. *Elysium* vom Gladiator-Soundtrack.

Zu eurer großen Verwunderung steht ihr wieder im Tempel der Rahja. Ihr habt nicht etwa das Gefühl, aus einer Ohnmacht oder einem Schlaf zu erwachen, nein, viel eher ist euch wie jemandem zu Mute, der bei einer Unterredung einen Moment nicht zugehört hat und sich nun bemüht, den Faden wieder aufzunehmen, und doch braust in euren Ohren noch das Lärmen der Katastrophe, noch hört ihr die vielen Schreie der Bewohner im Hinterkopf.

Vor euch steht die Göttin als lebende Statue, zu deren Füßen jetzt wieder die Scherben des steinernen Füllhorns verstreut liegen. Wiederum könnt ihr den überderischen Wohllaut ihrer Stimme vernehmen, aber diesmal klingt ihre Rede seltsam matt, so als ob es die Göttin große Kraft kostete, zu euch zu sprechen: "Wie ich sehe, seid ihr alle meinem Ruf gefolgt. Ihr habt gesehen, dass Grangor untergegangen ist. Auch ihr selbst seid gestorben, auch wenn ihr jetzt vor mir steht. Eine göttliche Strafe hat die Stadt und alle Lebewesen, die sie in ihren Mauern beherbergte, getroffen. Was ihr erlebt habt, war das Werk meiner Geschwister, denen ihr die Namen Rondra, Efferd und Ingerimm gegeben habt und die, wenn sie ihre Kräfte vereinen, schreckliche Wunder wirken können. Sie haben beschlossen, Grangor zu vernichten, weil unser aller schrecklichster Feind, den ihr den Namenlosen, wir aber das Rattenkind heißen, in dieser Stadt eine mächtige Bastion besaß. Wo sie sich befand, wissen wir nicht, das Rattenkind versteht es sehr gut, sein Tun und Treiben vor uns Zwölfgöttern abzuschirmen. Was wir aber deutlich fühlen konnten, war, dass es hier von Tag zu Tag mehr Diener gewann, und mit jedem neuen Gläubigen wuchs seine Macht. Meine Geschwister entschieden sich für eine Maßnahme, bei der sie notgedrungen einen Teil eurer Welt für das Ganze opfern mussten. Ich habe sie gebeten, einen anderen Weg zu wählen, aber sie sahen darin den einzigen Weg, die Seelen der Bewohner Grangors vor dem verderbten Zugriff des Rattenkindes zu bewahren, und Eile schien in der Tat geboten. Außerdem hatten sie Erfolg, denn jetzt, seit die Stadt vernichtet ist, ist auch die Macht des Rattenkindes gebrochen, von seiner Anwesenheit nichts mehr zu spüren. Und doch bin ich davon überzeugt, dass dieses Opfer nicht nötig gewesen wäre. Es gibt immer einen anderen Weg. Ich habe diese alte Stadt sehr lieb gewonnen, einer meiner ersten Tempel wurde hier erbaut, auch wenn ihn heute mehr Seefahrer und Reisende als Grangorer Bürger besuchen ...

Vielleicht habe ich einen Weg gefunden, wie das Verhängnis von Grangor auch jetzt noch abgewendet werden kann. Um den Weg zu öffnen, musste ich einen Pakt mit Satinav schließen, dem Herrn der Zeit. Ich musste einen hohen Preis für Satinavs Wohlwollen zahlen ..."

An dieser Stelle verstummt die Göttin für einige Augenblicke. Als sie wieder spricht, ist ihre Stimme deutlich schwächer geworden.

"Satinav hat soeben die Zeit hier in Grangor um einige Stunden zurück bewegt, nun hält er sie einen halben Tag lang an. Dazu bedient er sich meiner Kraft – das war seine zweite Bedingung für

unseren Pakt. Die Zeit steht nun still für alle lebenden Dinge hier in Grangor, außer für euch und – so fürchte ich – für eine Handvoll der bedeutendsten Diener des Rattenkinds. Ihr fanatischer Glaube verleiht ihnen einen gewissen Schutz gegen viele Maßnahmen, die meine göttlichen Geschwister und ich treffen. Nutzt die Zeit, die ich euch verschafft habe, um die Bastion des Rattenkinds zu finden und seine Macht zu brechen. Das Rattenkind kann euch nicht schaden, denn es ist selbst Gefangener der Zeit.”

Die Stimme wird wiederum schwächer und ist kaum noch zu vernehmen: “Es muss ein Teil vom Rattenkind in der Stadt sein ... ein Talisman ... Findet ihn, vernichtet ihn ...! Ich kann euch nicht helfen, dazu reicht meine Kraft nicht aus ...”

Diesmal verwandelt sich Rahja nicht in eine Marmorstatue zurück, sondern sie behält ihre menschliche, belebte Gestalt. Dennoch scheint sie nicht mehr körperlich anwesend zu sein. Ihr Blick wird starr und scheint in weite Ferne zu gehen.

Meisterinformationen:

An und für sich sollte die Göttin während der nächsten zwölf Stunden in diesem Zustand verharren. Falls aber Ihre Spielrunde hoffnungslos in die Irre tappt und dringend einen ‚göttlichen Wink‘ benötigt, können Sie als Spielleiter die Göttin natürlich noch einmal zum Sprechen bringen. Ein neuerliches Eingreifen der Göttin wird auch dann nötig, wenn nicht alle Helden der Gruppe zu den von ihr auserwählten zählen, weil z.B. der Krieger Darian von seinen Freunden zum Wacheschieben vor dem Tempel verdonnert wurde und ihn bisher gar nicht betreten hat. In einem

solchen Fall wird Rahja den betroffenen Helden – auf die Fürbitte seiner Gefährten hin – von der Zeitstarre befreien, damit auch er an diesem Abenteuer teilnehmen kann.

Ansonsten haben Sie natürlich die Möglichkeit, einer geeigneten Meisterperson (siehe das Kapitel **Dramatis Personae** auf S. 66 im Anhang) die eine oder andere wichtige Information in den Mund zu legen.

Satinav

Das Wissen um Satinav ist selbst unter Fachleuten der aventurischen Götterwelt sehr beschränkt und teilweise schlichtweg falsch.

Satinav gilt als ein urtümlicher Gigant und Riese, und doch besitzt er 13 Hörner, die viel eher auf einen Dämonen hindeuten – wurde er doch auch von Los selbst gerufen und an das Schiff der Zeit gefesselt.

Satinav wird mitunter als der ‚Hüter der Zeit‘ bezeichnet, der diese nicht einmal für die Götter anhält. Ihm zu Seite sollen seine Töchter Fatas, die aus den Hoffnungen der Menschen die Zukunft formt, und Ymra, die aus den Erinnerungen die Vergangenheit bildet, stehen.

Weiter gehende Informationen finden sich in **Die Götter des Schwarzen Auges** auf S. 8, auf den S. 107 ff in der **Mysteria Arcana** sowie auf S. 41 ff im Abenteuer **Rohals Versprechen**.

die zeit steht still

Meisterinformationen:

Möglicherweise werden die Helden nach den letzten Worten der Göttin zunächst einmal aus dem Tempel stürzen, um sich mit eigenen Augen davon zu überzeugen, wie sich die Zeitstarre auf die Stadt auswirkt. In diesem Fall können die Helden gleich im Vorraum des Tempels eine aufregende Beobachtung machen:

Direkt hinter dem Durchgang zwischen Raum 1 und 2 steht ein beliebter, vornehm gekleideter Mann. Sein Blick ist starr auf den Schleier-Vorhang gerichtet, nach dem er eine Hand ausgestreckt hat. Der Bürger steht auf einem Fuß und hat den anderen erhoben, kippt aber nicht nach vorn. (Sein Körper ist warm, aber Atem und Herz stehen still.)

Bei der Opferschale wurde die Geweihte Serifa von der Zeitstarre im Gespräch mit einem Gläubigen ereilt. Der Gläubige, ein junger, schwarhaariger Patriziersohn, hat den Mund geöffnet und die rechte Hand über die Opferschale erhoben. Zwischen Schale und Hand schwebt ein Goldstück in der Luft.

Meisterinformationen:

Es gibt keine Möglichkeiten (auch keine magischen), die erstarrten Menschen aus ihrem Zustand zu befreien. Falls sie umgestoßen werden, stürzen sie, ohne ihre Haltung zu verändern, auf den Boden.

Sollte ein Held auf die wenig sinnvolle Idee verfallen, einem der Erstarrten eine Wunde zuzufügen, so wird er feststellen, dass sein Messer zwar die Haut zerschneidet, dass aber kein Blut aus der Wunde dringt. Alle Schäden, die einem Erstarrten zugefügt werden, wirken sich erst in dem Augenblick aus, da die Zeitstarre zu Ende ist. Alle Wunden, die Nicht-Erstarrten zugefügt werden, gelten als normale Verletzungen, die sofort wirksam werden und auch über das Ende der Zeitstarre hinaus Bestand haben. Falls die Helden nach ihrem Erlebnis im Tempelvorraum immer noch darauf bestehen, den Tempel zu verlassen, um sich in der Umgebung umzusehen, so lassen Sie sie gewähren.

Lesen Sie den Spielern dann Passagen aus unserer Beschreibung der erstarrten Stadt vor oder improvisieren Sie selbst kleine Szenen. Irgendwann sollten die Helden aber in den Tempel zurückkehren, um sich mit den Meisterpersonen zu besprechen. (Damit Sie sich selbst ein Bild von den im Tempel versammelten Meisterpersonen machen können, sollten Sie zwischendurch ihre Beschreibungen im Anhang studieren und dann erst zum Text auf dieser Seite zurückkehren.) Wenn die Helden nicht von selbst wieder zum Rahja-Tempel streben, fordern Sie sie durch den Mund der Kapitänin Merisa dazu auf. Von nun an liegt es ganz bei den Spielern, den weiteren Ablauf der Ereignisse zu bestimmen. Natürlich haben Sie als Spielleiter über den Einsatz der zahlreichen freundlichen und feindlichen Meisterpersonen weiterhin einen starken Einfluss auf den Handlungsablauf. Hierbei sollten Sie aber bedenken, dass die Helden wegen ihrer großen Erfahrung von den meisten freundlichen Meisterpersonen als überlegene Partner betrachtet werden. Das heißt, diese werden alle Vorschläge der Helden sehr ernst nehmen und normalerweise ihren Anweisungen folgen. Die beiden Gruppen freundlicher Meisterpersonen (Geweihte und Seefahrer) werden jedoch im Angesicht der großen Gefahr danach trachten, mit ihren vertrauten

Gefährten zusammen zu bleiben, so dass im Prinzip drei getrennt voneinander operierende Gruppen entstehen dürften: Helden, Geweihte und Seefahrer. Ausnahmen bilden Letitia (die natürlich ihre eigenen Ziele verfolgt) und die Geweihte Isora. Sie möchte sich am liebsten den Helden anschließen, weil sie sich als ehemalige Kriegerin in dieser Gesellschaft am wohlsten fühlt.

Bevor Helden und Meisterpersonen daran gehen, den Auftrag der Göttin zu erfüllen, werden sie vermutlich zunächst einen Kriegsrat halten, bei dem nicht nur das künftige Vorgehen besprochen, sondern auch Informationen zusammengetragen werden. Die Helden dürften eigentlich keine eigenen Erkenntnisse beisteuern können, aber die Meisterpersonen haben folgende Informationen zu bieten.

Letitia:

Sie hat gehört, dass es einen Zirkel des Namenlosen in Grangor geben soll, weiß aber nichts Näheres. Sie kennt einen Einsiedler, der in einem Zelt aus Tierhäuten auf einer ansonsten unbewohnten, weil häufig überfluteten Insel westlich vor Grangor lebt. Diesen Mann will sie aufsuchen und um seinen Rat bitten. Da er sehr menschenfeindlich ist, kann sie nur allein zu ihm gehen. Von diesem Vorhaben ist sie nicht abzubringen.

Die Geweihten:

Seline und Abelmir können sich nicht vorstellen, dass es in ihrer Stadt so schreckliche Dinge geben könnte.

Isora hat von einem solchen Zirkel gehört: Ein Matrose hat ihr davon erzählt. Es soll sich um Götzenanbeter handeln, die sich im Süden Grangors in einem Bürgerhaus treffen.

Oda wurde einmal von einem unheimlichen Mann gefragt, ob sie ihre Verehrung nicht einem Gott zuwenden wolle, der unendlich viel mächtiger als Rahja sei. Falls sie den Mut dazu habe, sollte sie an einem bestimmten Tag zu einem ihr näher beschriebenen Haus am Seebogen kommen. Odas Erlebnis liegt allerdings einige Monate zurück. Den Mann hat sie nie wieder gesehen und das Gespräch bis eben vergessen, da sie ihn für einen Anhänger des Wüstengottes Rastullah hielt. Anhand ihrer Beschreibungen sollten die Helden in der Lage sein, das entsprechende Haus zu finden.

Die Seefahrer:

Kapitänin Merisa und Kazan, der Hauptmann der Seesöldner, erinnern sich an einen Passagier namens Ugo Tazza, der auf ihrem Schiff nach Grangor gereist ist. Dieser Mann erging sich gelegentlich in düsteren Andeutungen über das nahe bevorstehende Ende der Herrschaft der Zwölfgötter. Merisa und Kazan haben das Gerede jedoch der heftigen Seekrankheit, unter der der Mann litt, zugeschrieben. Sie beschreiben den Passagier als einen unauffälligen, dunkelblonden Mann in den mittleren Jahren; mittelgroß, schlank und schlicht gekleidet. Cort, der Söldner, hat keine mitteilenswerten Beobachtungen gemacht.

Goris, der Navigator, hat längere Gespräche mit dem Passagier geführt, wobei er das Gefühl hatte, dass der Mann ihn für irgendein illegales, waghalsiges Unternehmen gewinnen wollte, denn er sprach von einer "gewaltigen Belohnung, die den Mutigen zuteil werden" würde. Möglicherweise hat der Passagier mit diesen Worten aber in

Wirklichkeit auf einen geheimen Zirkel angespielt.

Ardis, der Steuermann, hat ebenfalls mit dem Passagier gesprochen. Vor zwei Tagen hat er ihn in ein stattliches Grangorer Bürgerhaus gehen sehen. Ardis kennt die Adresse nicht, ist aber sicher, das Haus wiederfinden zu können. (Wählen Sie nach eigenem Gutdünken ein Haus auf dem Stadtplan aus. Es sollte möglichst weit entfernt vom Rahja-Tempel liegen.)

Meisterinformationen:

Nach der Besprechung zieht Letitia sich in ihre Gemächer zurück. Sie will heimlich das Haar des Rattenkindes aus der Stadt schaffen. Später wird sie diesen Plan aufgeben, da sie die Kanäle und das Meer für unpassierbar hält. Sie versteckt das Haar dann in ihrem Zimmer (siehe Rahja-Tempel, Raum 12). Die anderen Geweihten wollen auf eigene Faust Erkundungen in der Stadt anstellen, wissen aber nicht so recht, wo sie damit beginnen sollen. Sie sind auch gern bereit, einen Auftrag der Helden auszuführen. Man könnte sie z.B. ins Stadtarchiv schicken; von dort können sie dann mit Informationen zurückkehren, die der Meister den Spielern zukommen lassen will. Dieser Teil des Abenteuers müsste jedoch von Ihnen improvisiert werden.

Die Seefahrer wollen gemeinsam das Haus aufsuchen, vor dem der Passagier Ugo Tazza zuletzt gesehen wurde. Sie weisen darauf hin, dass sie die Einzigen sind, die wissen, wie Tazza aussieht. Die Helden können sich natürlich an der Aktion der Seefahrer beteiligen. Sinnvoller wäre es jedoch, wenn sie währenddessen das von der Geweihten Oda benannte Haus am Seebogen untersuchten. Schließlich hat die Göttin den ‚Rettern von Grangor‘ eine knappe Frist gesetzt, und Zeit lässt sich nur gewinnen, wenn Helden und Meisterpersonen ihre Kräfte aufteilen.

AKTIONEN DER MEISTERPERSONEN

Im Folgenden soll kurz beschrieben werden, was die Meisterpersonen während der nächsten Stunden unternehmen, falls sie von den Helden nicht daran gehindert oder sonst wie beeinflusst werden. Lassen Sie sich nicht verwirren, wenn Sie beim ersten Durchlesen dieses Buches nicht alle unten beschriebenen Aktionen verstehen. Zum Teil wird im Text nämlich auf Meisterinformationen vorgegriffen, die erst weiter hinten im Abenteuer abgedruckt sind. Nachdem Sie den gesamten Text des Abenteuers gelesen haben, werden alle Unklarheiten beseitigt sein.

Die Geweihten:

Isora möchte sich gern den Helden anschließen. Falls sie von diesen zurückgewiesen wird, begleitet sie Selinde und Abelmir auf deren Weg durch die Stadt.

Oda will im Tempel zurückbleiben und zur ihrer ‚Fleisch gewordenen‘ Göttin beten. Sie fürchtet sich vor der fremdartigen, erstarrten Außenwelt. Bei ihrem Gebet wird sie Letitia beobachten, die im Widerspruch zu ihrer Aussage, den Einsiedler auf der Insel besuchen zu wollen, nach kurzer Zeit wieder im Tempel erscheint und dabei sehr aufgeregt, fast verzweifelt wirkt.

Selinde und Abelmir streifen auf eigene Faust durch die Stadt. Dabei kommt Selinde in einem Kanal zu Tode. Abelmir stößt später wieder zu den Helden und berichtet vom rätselhaften Verschwinden seiner Gefährtin (siehe hierzu das Kapitel **Die Kanäle von Grangor** auf S. 53). Ob Abelmir auf seinem Weg verwertbare Informationen gesammelt hat, müssen Sie als Meister nach dem allgemeinen Stand des Abenteuers entscheiden.

Letitia:

Die Hochgeweihte steigt in den unterirdischen Tempel des Namenlosen hinab, um dort zu beten. Als sie nichts von der sonst fühlbaren Präsenz der düsteren Gottheit spürt, gerät sie in Panik und fürchtet, dass der Gott sich nicht mehr schützen kann und dass die Helden früher oder später das Versteck des Talismans finden werden. Darum nimmt sie das Haar an sich, um es aus der Stadt zu schaffen. Als sie aber ein Boot besteigt und dieses unter ihr in rauchende Trümmer zerfällt, ist sie zunächst völlig ratlos. Nachdem sie sich mit knapper Not aus dem Waat gerettet hat, kehrt sie zunächst zum Tempel zurück, um das kostbare Haar hier notdürftig in ihrem Zimmer (in einem alten Tagebuch) zu verstecken. Danach hastet sie wieder in die unterirdische Kultstätte hinab. Sie hat die ‚Geheime Pforte‘, den zweiten Zugang zum Tempel des Namenlosen, als schwachen Punkt erkannt und will das Tor nun von innen verriegeln oder sonst wie unpassierbar machen. In ihrer Eile vergisst sie die Golems (siehe **Die Wächter**, S. 58). Da sie den Ungeheuern unbekannt ist und überdies das Erkennungszeichen, eine Augenbinde, nicht trägt, wird sie von ihnen erschlagen.

Die Seefahrer:

Die fünf Seeleute von der Efferdbraut wollen gemeinsam nach dem Passagier Ugo Tazza suchen. Dazu besteigen sie ihr Ruderboot, das in der Bucht vor dem Rahja-Tempel liegt. Das Boot versinkt und mit ihm Leutnant Cort und Kapitänin Merisa. Darauf begeben sich die Überlebenden Richtung Norden, wo sie nach einigem Suchen Tazza tatsächlich vor einem Bürgerhaus entdecken. Der Passagier ist ebenfalls in der Zeitstarre gefangen und scheidet als Informant



aus, aber eine Durchsuchung seiner Taschen fördert den im Anhang (s. S. 68) abgedruckten *Brief des Passagiers* zu Tage. Mit diesem Brief kehren die Seefahrer zu den Helden zurück. Unterwegs wird jedoch Kazan, der Hauptmann der Seesoldaten, von einem Anhänger des Namenlosen erstochen.

Die eben geschilderten Aktionen stellen natürlich einen Vorgriff auf den Handlungsverlauf dar. Jetzt sollten wir uns erst einmal wieder den Helden zuwenden, die vermutlich soeben ihre Schritte hinaus in die erstarrte Stadt lenken.

GRANGOR UNTER DER ZEITSTARRE

Meisterinformationen:

Im Folgenden wollen wir Ihnen einige Szenen aus der erstarrten Stadt beschreiben, die Sie an die Spieler weitergeben können, während die Helden Grangors Straßen erkunden. Zuvor aber einige Regeln, die sich aus der besonderen Situation in der Stadt ergeben:

1. Durch die Zeitstarre sind alle Bänder zwischen den Göttern und den Lebewesen Grangors zerschnitten. Das heißt, kein Geweihter kann ein Wunder wirken, weder ein Held noch ein Anhänger des Namenlosen. Geweihte Charaktere fühlen dadurch ein ungewohntes mulmiges Gefühl, was eventuell zu rollenspieltechnischen Herausforderungen führt. Die daraus normalerweise resultierenden Emotionen wie Verzweiflung werden jedoch dadurch relativiert, dass die Helden im Auftrag einer Göttin unterwegs sind.
2. Magische Kräfte sind von der Zeitstarre nicht betroffen, daher können die magiekundige Helden (und natürlich auch Meisterpersonen) weiterhin jede Form von Zauberei einsetzen.
3. Alle Veränderungen, die die Helden an Gegenständen vornehmen und eventuelle Verletzungen, die sie – aus irgendeinem Grund – erstarrten Lebewesen zufügen, haben auch nach dem Wiedereinsetzen der Zeit Bestand. Wunden beginnen aber erst dann zu bluten, wenn die Starre abgelaufen ist.
4. Das Wasser in den Kanälen ist als Efferds Element nicht von der Zeitstarre erfasst, sondern befindet sich in einem merkwürdigen Zwischen-Zustand. Jedes Mal, wenn ein Held in einen Kanal steigt oder auch nur eine Hand in das (für ihn unsichtbare) Wasser streckt, begibt er sich von der stehenden in die fließende Zeit. Dies ist ein sehr schmerzvoller Vorgang, der ihn jedes Mal 1W6 Schadenspunkte kostet. (Weitere Informationen zu den Kanälen siehe Kapitel *Die Kanäle von Grangor* auf S. 53).
5. Auch in einer zivilisierten und eigentlich eher ruhigen Stadt wie Grangor gibt es eine stetige Geräuschkulisse: Passanten, die sich unterhalten, Marktschreier, die ihre Waren lautstark feilbieten, das Zwitschern von Vögeln usw. – dies alles ist unter der Zeitstarre nicht mehr gegeben, so dass selbst die leisesten Geräusche – wie die sprichwörtliche Nadel – zu hören sind.

Auch wenn in Grangor eigentlich Stille vorherrscht, muss dies in ihrer Spielrunde nicht der Fall sein, denn durch den Einsatz von geeigneter Hintergrundmusik können Sie die ungewöhnliche Situation den Spielern vermitteln. Es bieten sich hier z.B. die Stücke *Aquaphobia* vom Truman Show-Soundtrack oder *Into the woods the witch* vom Sleepy Hollow-Soundtrack an.

IN DEN STRASSEN DER STADT

Als die Zeit stehen blieb, war die Mittagsruhe in Grangor gerade zu Ende. Auf allen Straßen herrschte hektisches Gedränge. All die vielen Alltagsszenen wirken nun, da sie wie ein Wachsfigurenkabinett mitten in der Bewegung erstarrt sind, seltsam bedeutungsvoll:

- Ein Wagen wird eben abgeladen, aus einem aufgeplatzten Sack fließt Weizen auf den Boden und ist zu einer goldenen Säule erstarrt. Der Fuhrmann betrachtet das Malheur mit weit aufgerissenem Mund. Der Schweif des Zugpferdes, das eben nach einem Fliegenschwarm auf seinem Hintern schlagen wollte, steht steif in der Luft.
- Aus einer Sänfte – die beiden Träger stehen jeweils auf einem Bein – ragt eine Frauenhand, ein paar Kreuzer schweben in der Luft. Einige Bettler recken ihre offenen Hände den Geldstücken entgegen.
- Kinder schauen zu einem hoch über ihren Köpfen stehenden Ball empor.
- Ein Dieb, den Blick vorsichtig zur Seite gewendet, macht sich mit einem scharfen Messer am Geldbeutel eines Kaufmanns zu schaffen.
- In einem dunklen Hauseingang ist ein Liebespaar in einen schier endlosen Kuss versunken.
- Vor einer Schänke kauert ein betrunkenen Raufbold und betrachtet mit erstaunten Augen die mächtige Faust seines Gegners, die einen Fingerbreit vor seiner Nase zum Stehen gekommen ist. (Es wird Ihnen gewiss nicht schwer fallen, selbst weitere kleine Szenen zu entwerfen.)

BEGEGNUNGEN

Meisterinformationen:

Bei einem Streifzug durch die Stadt sollten die Helden in unregelmäßigen Abständen auf Anhänger des Rattenkinds stoßen, die nicht von der Zeitstarre befallen sind. Diese Anbeter des Namenlosen werden zunächst den Helden ohne Argwohn gegenüberreten und sie womöglich für Gesinnungsgenossen halten. Ein solcher Rattenkind-Anhänger wird die Helden mit den Worten "Er, der liegt, ..." begrüßen. Darauf erwartet er die Antwort "... wird sich erheben", worauf er wiederum fortfährt: "... und uns sein Antlitz zeigen."

Nur wenn die Begrüßungsformeln komplett gesprochen werden, wird ein Rattenkind-Anhänger die Helden für seinesgleichen halten. Fehlt auch nur ein Teil des geheimen Spruches, so wird der Götzendiener seinem Gesprächspartner keinesfalls auch nur die geringste Information über den Namenlosen und seine Anhänger verraten.

Aber auch ein Anhänger des Namenlosen, der den Helden vertraut oder von ihnen zum Beispiel durch Magie zum Sprechen gezwungen wird, kann ihnen keine entscheidenden Informationen bieten. Die Helden erfahren allenfalls, dass sich die Gläubigen immer am Haus des Atan Bogosch am Seebogen versammeln und dass sie von dort per Schiff mit verbundenen Augen zu ihrer geheimen Kultstätte fahren, wobei sie von einer Laterne geleitet werden, die Bogosch in seinem Haus aufbewahrt. Der Anführer des Zirkels wird von den Gläubigen als ein schlanker, junger Mann mit einer hellen, klaren Stimme beschrieben. Sein Gesicht

haben sie nie gesehen, da es während der Gebetsstunden immer von einer goldenen Maske verborgen ist.

Nachdem die Helden ein oder zwei Begegnungen mit arglosen Sektenmitgliedern hatten, sind die Übrigen gewarnt (weil einer von ihnen die Begegnung aus der Ferne beobachtet und Verdacht geschöpft hat). Von nun an flüchten die Rattenkind-Anhänger entweder vor den Helden oder sie greifen sie an. In beiden Fällen machen sie sich die besondere Situation in Grangor zu Nutze, das heißt, sie tarnen sich als erstarrte Bürger. Die Helden können eine solche Tarnung durchschauen, indem sie ermitteln, ob eine verdächtige Person einen fühlbaren Pulsschlag hat bzw. ob sie atmet.

Einige Anhänger des Rattenkinds, denen die Helden begegnen können:

Doran Harden, Sohn eines (verstorbenen) Altvorderen

MU 12 LE 47 AU 61 RS 1 MR 5

AT 14 PA 11 TP 1W6+1 (Dolch, WV 2/1)

Nach dem Tode seines Vaters Orsino Harden (siehe **Die Bettler von Grangor**, S. 39) übernahm einer seiner Vettern die Geschäfte des Hauses, und Doran wurde von einer zwielichtigen Person gefragt, ob er nicht wirkliche Macht kennen lernen wolle ...

Thalion Pern, Gardist der Zweillilien-Garde

MU 12 LE 47 AU 59 RS 3 MR 4

AT 14 PA 12 TP 1W6+3 (Zweillilien, WV 7/7)

Eigentlich war Thalion Pern ein götterfürchtiger Mensch, dessen Frau bei der Geburt des ersten Kindes verstarb, genau wie die kleine Tochter – seitdem hat er sich von den Zwölfen abgewendet.

Ulane vom Walsach, Söldnerin

MU 14 LE 58 AU 71 RS 2 MR 4

AT 16 PA 14 TP 1W6+5 (Bastardschwert, WV 8/6)

Zwischen Kinn und Kehle trägt Ulane die Tätowierung einer schwarzen Spinne.

Refardeon, Magier (Dunkle Halle der Geister, Brabak)

MU 13 LE 37 AU 48 ASP 13/47 RS 1 MR 6

AT 12 PA 14 TP 1W6+1 (Magierstab, WV 6/6)

Refardeon beherrscht zwar eine beachtliche Auswahl von Sprüchen aus der Dämonenbeschwörung und der Kampf magie, hat aber in den vergangenen Tagen zusammen mit der Magierin Daria einige aufwändige Sprüche gewirkt, so dass er erst ganz zum Schluss seine astralen Kräfte im Kampf gegen die Helden nutzt.

Daria, Magierin (Privatlehrin)

MU 12 LE 41 AU 52 ASP 11/45 RS 1 MR 6

AT 12 PA 13 TP 1W6+1 (Magierstab, WV 6/6)

Daria entdeckte in einem verlassenen Magierturm neben weiteren Werken Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen und ist seitdem dem Rattenkind verfallen.

Junker Retinio von Harben, Krieger

MU 15 LE 63 AU 77 RS 3 MR 5

AT 16 PA 15 TP 2W6+4 (Zweihänder, WV 9/5)

DIE KANÄLE VON GRANGOR

Während der Zeitstarre erscheint es so, als ob die Kanäle ausgetrocknet wären. Die Boote, Fähren und Gondeln (jeweils mit ihrer Besatzung und etwaigen Gästen, die unter dem Bann der Zeitstarre stehen) schweben jedoch einige Schritt in der Luft – auf Höhe der eigentlichen Wasseroberfläche.

Meisterinformationen:

Satinav gelang es zwar, das Rad der Zeit zurückzudrehen, aber Efferd, der zusammen mit seinen göttlichen Geschwistern Rondra und Ingerimm Grangor zerstörte, behielt die Macht über sein Element. So greift die Zeitstarre nicht auf das Wasser in den Kanälen (und im Meer der Sieben Winde) über. Dadurch ist zwischen dem festen Land und dem Wasser in den Kanälen eine Zeitschranke entstanden, die sich auf die Helden wie folgt auswirkt:

Vom Ufer aus können die Helden das Wasser in den Kanälen nicht sehen; sie erblicken nur die scheinbar schwerelosen Boote und Schiffe. Die Grenze zwischen den Zeiten kann man sich als eine feine Haut vorstellen, die die Schiffsrümpfe umgibt und sie vom Wasser trennt. Wenn man eines der Schiffe von seinem Platz bewegt, so schiebt man es durch die Zeitschranke hindurch: Dadurch wird es für Beobachter auf dem Festland unsichtbar (und auch umgekehrt ist vom Schiff das Festland nicht mehr zu sehen), außerdem wird das Schiff von den Urgewalten zerstört, die auf Grangor einwirkten (siehe auch unten).

Wenn ein Held sich in einen Kanal begibt, so ist er sofort von wild bewegtem Wasser umfassen, nun ist jedoch das feste Land und alles, was sich darauf befindet, für ihn nicht mehr zu sehen. Gleichzeitig wird er mit grausamer Heftigkeit daran erinnert, dass er eigentlich erst vor kurzem eines schmerzvollen Todes gestorben ist: Alle Wunden, die er beim Untergang Grangors erlitten hat, brechen auf und verursachen ihm höllische Schmerzen. Der Held erleidet 1W20 Schadenspunkte pro zehn Sekunden, die er im Wasser verbringt. Um sich ans Land zu retten, muss ihm eine *Schwimmen*-Probe+2 gelingen; um das unsichtbare Land überhaupt zu finden, ist eine um 4 Punkte erschwerte Orientierungs-Probe erforderlich. Auch diese Proben können im Zehn-Sekunden-Rhythmus wiederholt werden. Falls der Held das Land nicht erreicht, bevor seine LE verbraucht ist, ist es um ihn geschehen. Eventuelle Freunde an Land können ihm nicht helfen, da sie ihn weder sehen noch hören können. Wenn sich der Held an Land rettet, steigt seine LE wieder auf den Stand vor dem Sturz ins Wasser.

Schiffe, die durch das Wasser bewegt werden, erleiden die Zerstörungen, die ihnen auch beim Untergang Grangors widerfahren. Das heißt, wenn Helden versuchen, sich auf einem Wasserfahrzeug durch einen Kanal zu bewegen, so müssen sie erleben, wie das Schiff unter ihren Füßen in Augenblicken in rauchende Trümmer zerfällt. Danach stürzen sie selbst ins Wasser und haben die oben beschriebenen Folgen zu tragen. Die besonderen Regeln für die Kanäle spielen eine wichtige Rolle, nachdem die Helden den Nachen der Rattenkind-Anbeter im Haus am Seebogen entdeckt haben.

DAS HAUS AM SEEBOGEN*

Das zweigeschossige, weiß verputzte Bürgerhaus hat eine Grundfläche von etwa 8 mal 10 Schritt. Es ist auf einer Seite durch einen schmalen Plattenweg vom Kanal getrennt, an der Nordseite grenzt es an den Seebogen, an der Ostseite an den Sudersteg.

Am Kanalufer ist ein drei Schritt langes Boot angetäut. Wie alle anderen Schiffe in Grangors Kanälen scheint es in der Luft zu schweben. An seinem Bug befindet sich eine Messinghalterung, die vermutlich zur Aufnahme einer der in Grangor üblichen Bootslaternen dient. Die Haustür ist mit einem Klopfer in Form eines Delphins versehen. Über der Tür befindet sich eine Inschrift in erhabenen Steinbuchstaben: "Efferd schütze Atan Bogosch, seine Familie und jedermann, der diese Schwelle als Gast überschreitet." Die Buchstaben des Wortes "Efferd" wurden kürzlich abgeschlagen, sind aber wegen der helleren Färbung des Steins noch gut zu lesen. Alle Fenster im Erdgeschoss des Hauses sind mit Blenden versehen, die sämtlich geschlossen und von innen verriegelt sind. Die drei aus dem Haus führenden Türen sind abgeschlossen.

Meisterinformationen:

Unter den Bewohnern des Hauses gibt es nur zwei treue Gefolgsleute des Namenlosen: Atan Bogosch und seine Frau Gelda. Beide sind von der Zeitstarre nicht befallen. Je nachdem, wie viel Lärm die Helden bei der Erkundung des Hauses machen, werden sie den Bogoschs in ihren Wohnräumen im ersten Stock oder in einem anderen Zimmer, vermutlich aber im Treppenhaus, begegnen. Die Werte der Bogoschs finden Sie auf S. 57 bei den Meisterinformationen zu Raum 14. Zu ihrem Verhalten ist zu sagen, dass Atan die Helden angreift, seine Frau aber, je nach Lage der Dinge, eine „Erstarre“ spielen wird.

ERDGESCHOSS

1 EINGANGSHALLE

Eine 4 mal 2,5 Schritt große Eingangshalle, die neben einer in den ersten Stock führenden Treppe in allen vier Wänden Türen besitzt.

Auffallend ist die Schmucklosigkeit dieses Empfangsraumes, die in dieser Form auch für Grangor nicht typisch ist. Die gleiche überraschende Kargheit zeichnet auch die anderen Zimmer des Hauses aus.

2 SALON, 3 ESSZIMMER

Der 8 mal 3,5 Schritt große Raum wird in der Mitte durch einen offenen Bogen geteilt. Im Norden steht eine Sitzgruppe, in der südlichen Hälfte der Esstisch. In der Westwand gibt es zwei Türen, die Ostwand weist zwei Fenster auf.

4 KÜCHE

Die Küche (Ausmaße: 6,5 mal 4 Schritt) des Hauses hat eine Feuerstelle auf der Nordseite, je eine Tür in der Nord- und der Ostwand sowie eine weitere, zum Kanal und Abtritt hinaus führende Tür in der Westwand, neben der sich das einzige Fenster befindet.

Nördlich der Küche findet man zwei kleine Kammern, eine für Vorräte (4a), die andere (4b) für Besen und Ähnliches.

In der Küche, nahe der Feuerstelle, sitzt die erstarrte Köchin mit einem halb gerupften Huhn auf den Knien. Eine Hand voll Federn schwebt in der Luft.

5 EHEMALIGER RAUCHSALON

Der ca. 4 mal 4 Schritt große Raum besitzt zwei Türen, von denen eine zur Eingangshalle, die andere zum Kanalufer führt. Die West- und Nordwand sind mit je zwei Fenstern versehen.

Bis auf einen kleinen runden Marmortisch ist der Raum leer.

Helle Flecken auf den Stofftapeten zeigen an, dass hier einmal mehrere große Bilder oder Wandvitruinen hingen. An der Wand neben der Tür zur Terrasse lehnt eine seltsam geformte, etwa 40 Finger lange Eisenstange. Ihr oberes Ende wurde zu einem runden Bügel geschmiedet, während das untere um 90 Grad zur Seite gebogen ist, so dass die Stange in etwa wie ein großer, plumper Dietrich aussieht.

Meisterinformationen:

Wie die meisten Diener des Namenlosen hat Atan Bogosch sein gesamtes Vermögen in den Ausbau des unterirdischen Tempels investiert und dafür auch alle entbehrlichen Einrichtungsgegenstände seiner Villa verkauft.

Die Eisenstange (auch „Schachthaken“ genannt) wird benötigt, um die Steinplatte unter der mittleren Terrassensäule anzuheben.

6 TERRASSE

Auf der Westseite des Hauses befindet sich in einer Gebäudenische eine ungefähr 1,5 mal 2,5 Schritt große Terrasse.

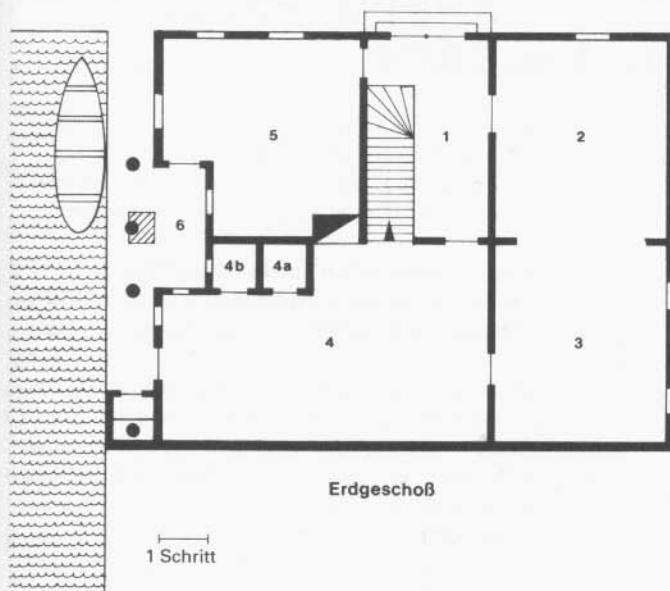
Der Terrassenboden ist mit Steinplatten ausgelegt. Auf der Westseite stehen drei Steinsäulen, die einen kleinen Balkon im ersten Stock des Hauses stützen.

Meisterinformationen:

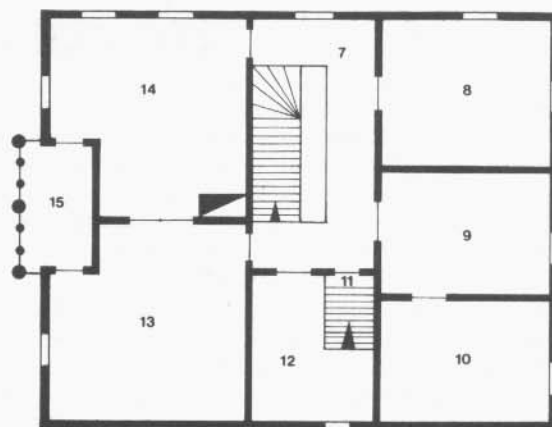
In einem Geheimfach unter der Terrasse ist eine große Bootslaterne versteckt, die den Gefolgsleuten des Namenlosen den Weg zum geheimen Tempel weist. Dieses Geheimfach ist natürlich außerordentlich gut gesichert: Die Steinplatte, die es verdeckt, befindet sich teilweise unter der mittleren Säule. In dieser Säule ist ein drehbarer Kern verborgen, der unten in einem Gewinde endet. Dieses Gewinde wird in eine Führung in der Steinplatte geschraubt, so dass die Platte auf einer Seite gewissermaßen unter der Säule hängt, während sie auf der gegenüberliegenden Seite mit einem Scharnier versehen ist. Wenn der Gewindezapfen herausgedreht wird, klappt die Abdeckung des Geheimfachs nach unten. Um den beweglichen, im Säulenzylinder verborgenen Kern drehen zu können, muss man sich auf den Balkon im ersten Stock begeben. Der mittlere Pfeiler der Balustrade ist die Verlängerung dieses Kernstabes und muss nach links gedreht werden, um das Gewinde aus der Führung in der Steinplatte zu lösen.

Der eigentümliche Riesenschlüssel, den die Helden in Raum 5 finden können, nützt ihnen zunächst nichts und wird sie

*) Auf der Karte auf S. 58 sind die Stadtteile Neuhaben und Suderstadt eingezeichnet, die Straße Seebogen ist auf der östlichen Insel südlich des kleinen Sees zu finden.



Erdgeschoß



Obergeschoß

vermutlich nur verwirren, denn er wird nur zum Schließen der steinernen Klappe benötigt. Die Platte ist mit einem Schlitz versehen, durch den das abgewinkelte Ende der Eisenstange geschoben wird. Wenn man die Stange anschließend dreht, so hakt das abgewinkelte Ende unter die Platte, und man kann sie in eine waagerechte Lage heben. Dann wird der Gewindezapfen (vom ersten Stock aus) in die Platte geschraubt. Nun kann man die Eisenstange wiederum drehen und ihr abgewinkeltes Ende aus dem Schlitz ziehen. Die Helden können relativ leicht die steinerne Klappe mit dem verdächtigen Schlitz entdecken, aber um sie öffnen zu können, müssen sie den Mechanismus durchschauen.

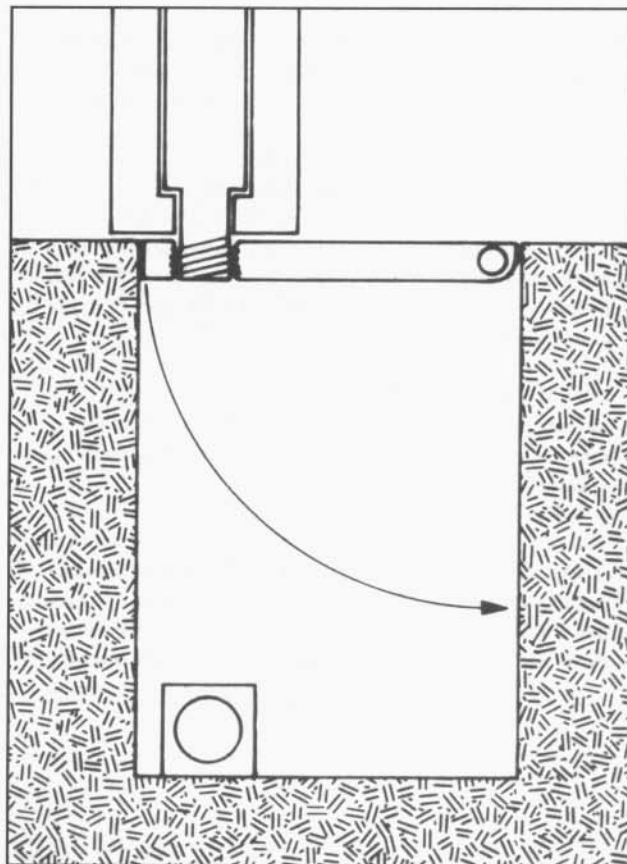
Magiekundige Helden könnten jedoch den FORAMEN FORAMINOR hierfür nutzen, wobei dieser Spruch auf Grund der komplexen Konstruktion um 8 Punkte erschwert ist.

Falls die Helden daran gehen, die Steinplatte einfach zu zertrümmern (was ihnen mit geeignetem Werkzeug und nach einigen erfolgreichen KK-Proben auch gelingen würde), müssen Sie als Spielleiter einschreiten, denn die herabfallenden Trümmer der Steinplatte würden natürlich die Laterne zerschlagen. Denkbar wäre der Auftritt der mit den Helden verbündeten Seefahrer (siehe unten). Aber auch den Bogoschs wäre die Vorstellung, ein Artefakt der von ihnen verehrten Gottheit käme zu Schaden, unerträglich. Sie werden tun, was in ihrer Macht steht, die Helden an ihrem Vorhaben zu hindern. Aber sie können ihnen nicht den Öffnungsmechanismus verraten; denn wenn die Laterne den Helden unversehrt in die Hände fiel, entstünde dem Namenlosen ein noch größerer Schaden, als wenn sie zertrümmert würde.

Wenn Sie der Meinung sind, die Helden hätten sich lange genug vergeblich mit der Klappe abgemüht, können Sie die Seefahrer in Erscheinung treten lassen, die inzwischen den Passagier Ugo Tazza gefunden und bei ihm eine Zeichnung entdeckt haben, auf der das Öffnen der Klappe in schematischer Form dargestellt ist (siehe *Der Brief des Passagiers* im Anhang auf S. 68).

Unter der Platte ist ein Hohlraum von jeweils etwa einem

halben Schritt Seitenlänge in den Boden eingelassen. Hier steht, sorgsam in dunklem Samt eingeschlagen, eine scheinbar normale Bootslaterne (siehe Beschreibung auf S. 56). Daneben ist in den Stein eingelassen eine schwarze Metallmaske, die ein augenloses Gesicht darstellt.



die gÜldene Laterne

Aussehen: Vom Aussehen her scheint es sich um eine ganz normale Bootslaterne zu handeln, die vollständig vergoldet wurde. So ähnelt sie den Laternen, die die Helden schon an sehr vielen Booten und Schiffen in Grangor aber auch in ganz Aventurien gesehen haben können. Merkwürdig allerdings ist die Tatsache, dass zwei unterschiedliche Kerzen in ihrem Inneren angebracht sind: eine schwarze und eine goldene.

Hintergrund: Eine magische Untersuchung ergibt, dass es sich um keine gewöhnliche Laterne handelt, sondern um ein magisches Artefakt. Dieses ist in der Lage, die Präsenz eines Gegenstands aufzuspüren und dorthin mittels Bewegungsmagie zu gelangen. Wird die goldene Kerze angezündet, ist das Gegenstück die goldene Maske im Vorraum zum geheimen Tempel, die schwarze Kerze führt die Laterne hierher zurück zu der schwarzen Maske. Es ist übrigens nicht möglich, beide Kerzen anzuzünden – wird dies versucht, verlöscht immer diejenige, die zuerst angezündet wurde.

Die Laterne gelangte in den Besitz von Letitia, als sie begann, den geheimen Zirkel des Namenlosen in Grangor aufzubauen. Sie gab – in ihrer Rolle als Anführer des Zirkels – die Laterne an die Bogoschs, auf dass diese und die weiteren Anhänger damit den Weg zum geheimen Tempel des Namenlosen finden.

Typ und Ursprung: Bewegung, Hellsicht

Auslöser: Die Laterne wird dadurch aktiviert, dass sie angezündet wird.

Wirkung: Sobald das Licht der Laterne brennt, versucht sie im näheren Umkreis (bis zu zwei Meilen) das anvisierte Gegenstück aufzuspüren. Sollte dies der Fall sein, bewegt sie sich darauf zu.

Ergebnis der magischen Analyse

Wenn die Helden die Laterne auf magische Art und Weise untersuchen, können Sie nachstehende Informationen erfahren. Merken Sie sich, wie viele Punkte bei den Proben der entsprechenden Sprüchen übrig bleiben und lesen Sie bis dahin die entsprechenden Passagen vor.

ODEM ARCANUM SENSEREI

einfache Probe: Selbstverständlich ist die Laterne magisch.

Probe +5: Überraschend – es ist eine starke Ansammlung von arkaner Kraft vorhanden.

ANALAS ARCANSTRUKTUR oder OCULUS ASTRALIS

einfache Probe: Das Aeternom weist eine deutliche Impensation auf. (In diesem Gegenstand ist deutlich Magie zu erkennen.)

Probe +1: Der implizierte Cantus scheint mittels eines ARCA-

NOVI eingebunden worden sein. (Die Magie ist durch einen ARCANOVI in den Gegenstand gebunden worden.)

Probe +2: Der wirkende Cantus scheint der Magica Clarobservantia zu entstammen. (Die Magie gehört in den Bereich der Hellsichtmagie.)

Probe +3: Diese Nodices weisen auf die Magica Moventia hin. Also ein Thaumatorsom mit polyphonischen Canti. (Neben der Hellsichtmagie sind auch Spuren von Bewegungsmagie zu finden.)

Probe +4: Die Magica Clarobservantia scheint der primäre Abraxas zu sein. (Die Hellsichtmagie scheint Auslöser zu sein.)

Probe +5: Es scheint sich um Canti similari zu handeln: ad primo die Magica Clarobservantia, die ad secundo dann als Abraxas zu einer Magica Moventia führt. (Die Hellsichtmagie wirkt zuerst und löst gegebenenfalls einen Bewegungszauber aus.)

Probe +6: Bei der Moventia scheint es sich um eine Abart des MOTORICUS zu handeln.

Probe +7: Für eine Abart ist der gebundene Cantus jedoch deutlich zu stark.

Probe +8: Phänomenal ... es scheint, als sei der MOTORICUS die Transformation des in das Aeternom gebundenen Cantus! (Anscheinend ist der Hellsichtspruch nicht Variante, sondern eher ein Vorläufer des MOTORICUS.)

Probe +9: Dieser ... nennen wir es mal so ... Meta-MOTORICUS scheint der Grund für die große Impensation zu sein, denn dieser verlangt einen geballten Aufwand an Madas Gaben. (Für diesen Vorläufer des Motoricus musste sehr viel Astralenergie investiert werden.)

Probe +10: Der Cantus der Magica Clarobservantia ähnelt in den Ansätzen dem OCULUS. (Der Hellsichtzauber ähnelt der Struktur des OCULUS.)

Probe +11: ... aber dennoch ein gänzlich unbekannter Cantus. (Aber trotz der Ähnlichkeit ist es ein anderer und unbekannter Zauber.)

Probe +12: Dieser Cantus scheint nur dann auslösender Abraxas zu sein, wenn eine gewisse Präsenz entdeckt wird. (Der Hellsichtzauber löst den Bewegungszauber nur dann aus, wenn er etwas bestimmtes ortet.)

Probe +13: Je nachdem, welche der Kerzen angezündet wird, verändert sich das Suchschema der Präsenz.

Probe +14: Die Matrix der schwarzen Kerze weist erstaunliche Ähnlichkeiten mit der Aura der schwarzen Maske auf.

Probe +15: Die Matrizen der Canti weisen auf einen Menschen als Thaumaturgen hin. (Es handelt sich um menschliche Magie, nicht um echsische oder elfische.)

Probe +16: Es muss sich um einen wahren Könnler der hohen Alchimie handeln, die filigranen Matrizen zeigen dies deutlich.

OBERGESCHOSS

7 TREPPENHAUS

Im ersten Stock besteht das Treppenhaus im Wesentlichen aus einer umlaufenden Galerie, von der aus je zwei Türen in der Ost-, West- und Südwand zu erreichen sind.

8 SCHLAFZIMMER VON ARDO BOGOSCH

Der 3 mal 3,5 Schritt große Raum besitzt neben je einem Fenster in der Nord- und der Ostwand eine Tür in der Westwand.

Auf dem Boden des schlicht möblierten Zimmer liegen einige Spielsachen (Schiffsmodelle und Zinnfiguren, die der Garde von Grangor nachgebildet sind), die darauf schließen lassen, dass Ardo – der hier nicht zu sehen ist – wohl noch nicht zu den ältesten Grangoren gehört.

9 SCHLAFZIMMER VON ELWIENE BOGOSCH

Die schlichte Einrichtung des 2,5 mal 3,5 m großen Raumes ähnelt der von Zimmer 8: schmaler Kleiderschrank, kurzes Bett, Kommode, Tisch, Stuhl. Auf dem Bett sind ein paar Stoffpuppen aufgereiht.

10 SCHLAFZIMMER VON HITTA BOGOSCH

Dieser Raum (selbe Ausmaße und Möblierung wie 9) besitzt neben einer Tür in der Nordwand ein Fenster gen Osten.

Auf dem Fußboden knien zwei junge, schwarzhaarige Mädchen (Alter wohl sechs bis acht Jahre) vor einem Puppenhaus.

11 TREPPE ZUM DACHGESCHOSS

Meisterinformationen:

In der Mansarde, zu der diese Treppe führt, sind die Köchin und zwei Dienstmädchen untergebracht. Das Dachgeschoss ist – da unwesentlich – auf dem Plan nicht dargestellt.

12 WOHNRAUM DES HAUSDIENTERS

In dieser engen Stube liegt auf dem Bett ein Mann undefinierbaren Alters in seinem Bett. Seine rote Nase und der um den Hals gewickelte Wollschal deuten draufhin, dass er gerade eine Krankheit auskuriert. Der Diener wurde mitten in seinem Schlaf von der Zeitstarre übermannt.

13 WOHNRAUM VON GELDA BOGOSCH

Der 4 mal 4 Schritt große Raum besitzt in einer Nordwestecke eine Tür, durch die man zum Balkon gelangt. Richtung Norden führt

eine große, derzeit geöffnete Flügeltür in einen gleich großen Raum. An der Ostwand gibt es eine weitere Tür, durch die man auf die Galerie kommen kann.

Nur das breite, mit einem Brokatbaldachin geschmückte Himmelbett zeugt vom einstigen Wohlstand der Bogoschs. Die Schmuckkassette auf der Schminkkommode ist leer, im großen Kleiderschrank hängen nur wenige, schlichte Kleider.

14 WOHNRAUM VON ATAN BOGOSCH

Dieser Raum entspricht an sich dem Raum 13, wiewohl sich hier kein (weiteres) Bett befindet. Stattdessen ist ein hoher Sekretär aus feinstem Rosenholz erwähnenswert, auf dem die vergoldete Messingfigur eines liegenden, gesichtslosen Mannes ruht.

Meisterinformationen:

Falls sie von den Helden nicht aufgeschreckt wurden, halten sich Gelda und Atan Bogosch in diesem Zimmer auf. Sie sind in einem erregten Gespräch begriffen, bei dem es um die jüngsten Ereignisse in Grangor geht: den Untergang der Stadt und die jetzige, für die Bogoschs absolut unerklärliche Situation, in der sie selber sich normal bewegen können, die eigenen Kinder aber erstarrt sind. Falls die Helden das Gespräch lange genug belauschen, können sie außerdem erfahren, dass die Anbeter des Namenlosen Kontakt zueinander aufgenommen und entdeckt haben, dass nicht nur sie von der Zeitstarre nicht befallen sind, sondern sich auch andere Leute frei durch die Stadt bewegen, diese jedoch offenbar dem Namenlosen und seinen Verehrern feindlich gesonnen sind. Sobald Atan Bogosch die Helden bemerkt, greift er zu einem Rapier, das an seinem Sekretär lehnt, und stürmt mit hasserfültem Gebrüll auf sie ein.

Atan Bogosch

MU 17	LE 45	AU 58	RS 1	MR 7
AT 15	PA 12	TP 1W6+3	(Rapier, WV 7/6)	

Gelda Bogosch

MU 9	LE 35	AU 45	RS 1	MR 3
AT 8	PA 6	TP 1W6	(Raufen)	

Wie alle anderen Anbeter des Namenlosen werden auch die Bogoschs keine Auskunft geben, die ihrer verehrten Gottheit schaden könnte.

15 BALKON

Die 1,5 mal 2,5 Schritt große, teilweise in das Gebäude integrierte Loggia ist über die Räume von Atan und Gelda Bogosch zu erreichen. Abgegrenzt wird der Balkon durch ein Steingeländer.

Meisterinformationen:

Der mittlere Geländerpfeiler ist drehbar, siehe auch Meisterinformationen zur Terrasse (Raumnummer 6).

DER WEG ZUM TEMPEL



Meisterinformationen:

Wenn die Anbeter des Namenlosen den Tempel ihres Gottes aufsuchen wollen, so treffen sie sich nachts im Haus der Familie Bogosch, entnehmen die Laterne ihrem Versteck, befestigen sie am Bug von Bogoschs Boot, zünden die goldene Kerze an und lassen sich von der magischen Kraft durch die Kanäle ziehen. Falls zahlreiche Sektenmitglieder gleichzeitig die Fahrt antreten wollen, wird ein zweites oder ein drittes Boot hinter das Erste gebunden. Das Boot führt sie zu einer geheimen Pforte (auf der kleinen Meisterkarte mit einem X markiert), die sich öffnet, sobald der Laternenschein auf sie fällt. Wie im Brief an Ugo Tazza zu lesen (siehe S. 68 im Anhang), fahren alle Bootsinsassen mit verbundenen Augen. Erst im Tempel nehmen sie ihre Augenbinden wieder ab. Nur Letitia, die Hohepriesterin der Sekte, kennt den Standort des Tempels.

Nachdem die Helden die Laterne aus dem Versteck geholt haben, werden auch sie von ihr zu der geheimen Pforte geführt. Sobald die schwarze Kerze angezündet wird, bewegt sich die Laterne in Richtung auf den unterirdischen Tempel. Sollten die Helden die Laterne an Bogoschs Nachen befestigen, so tritt dieser seine Reise durch den Kanal an. Eine Fahrt mit dem Nachen aber ist für die Helden mit all den im Kapitel **Die Kanäle von Grangor** auf Seite 53 geschilderten Folgen verbunden, die Sie den Helden während der Fahrt recht anschaulich ausmalen sollten. Die Laterne gewährt dem Nachen jedoch einen gewissen Schutz gegen Efferds Element, so dass das Boot erst nach einigen hundert Metern zerbricht. Wenn das Boot (ungefähr dort, wo der Stadtteil Neuhaben beginnt) zerbricht, stürzen die Helden ins Wasser und müssen nun das eigene Leben und auch die Laterne retten, um dann zu Fuß den Weg fortzusetzen. Jedoch dürften die Helden vorzeitig bemerken, dass das Boot langsam aber sicher (eher schnell als langsam) auseinander bricht. Würfeln Sie für jeden

Helden verdeckt Proben auf die Talente *Gefahreninstinkt* und *Sinnenschärfe* (auf Grund der in der Stadt vorherrschenden Zeitstarre werden auch leises Knacken und Knirschen im Holz wahrgenommen), so dass die Helden darauf aufmerksam werden und hoffentlich die richtigen Schlüsse ziehen.

Die Laterne kann von den Helden auch von Anfang an durch die Straßen getragen werden. Sowohl der Weg durch die Straßen als auch der durch die Waate ist auf der kleinen Meisterkarte als gestrichelte Linie eingezeichnet. Auch in diesem Fall übt die Lampe einen starken Zug in Richtung auf die Pforte (X) aus. Gelegentlich reißt sie so stark in die von ihr gewählte Richtung, dass sie vom Helden nur mit Hilfe einer gelungenen KK-Probe + 5 fest gehalten werden kann. Kommt sie frei, so streift sie scheppernd über den Boden, bis sie irgendwann in einen Kanal stürzen wird. Falls zwei Helden gleichzeitig die Laterne halten, wird keine Probe auf die Körperkraft fällig.

Wenn die Helden an der geheimen Pforte angekommen sind, sollten sie das Licht der Laterne löschen, denn die Laterne versucht sonst weiter ihren Weg zu finden.

DIE GEHEIME PFORTE

Meisterinformationen:

Die Pforte ist ein notdürftig getarntes zweiflügeliges Steintor im Kanalufer an der mit einem X markierten Stelle. Dieses öffnet sich, sobald das Licht der Bootslaterne darauf fällt, und gibt den Weg frei in ein 5 mal 5 Schritt großes und knapp über ein Schritt tiefes mit Wasser gefülltes Becken, in dem die Kultisten des Namenlosen bei ihren Besuchen ihre Boote zurücklassen. In eine Säule am Beckenrand ist eine goldene Maske eingelassen, die derjenigen im Versteck der Laterne gleicht. Auf sie steuert die Laterne zu.

Hinter dem Becken beginnt ein unterirdischer Gang, der zu der geheimen Kultstätte unter dem Rahja-Tempel führt. Falls die Helden die Laterne bis zu der Pforte getragen und sie möglicherweise an einem Strick vor das Steintor herabgelassen haben, um nur nicht mit dem Wasser in Berührung zu kommen, so bleibt ihnen nun nichts mehr übrig als ins Wasser zu steigen, denn auf einem anderen Weg ist der unterirdische Gang nicht zu erreichen. Eventuell ist es jedoch magischen Heldentypen möglich, ihre arkanen Fähigkeiten hier zu nutzen.

Der ungefähr zwei Schritt breite wie hohe Gang führt etwa 70 bis 80 Schritt in westlicher Richtung, wobei er stetig leicht abfällt. Die Wände und der Boden sind mit Kupferplatten ausgekleidet, um eindringendes Grundwasser abzuhalten.

DIE WÄCHTER

Am Ende des unterirdischen Gangs stößt der Stollen auf eine 8 mal 8 Schritt große und 4 Schritt hohe, finstere und mit Kupferplatten ausgeschlagene Kammer.

Hier stehen vor einer riesigen Bronzetür zwei fast drei Schritt große Kolosse, deren Gliedmaßen von einer graugrünen, rissig borkigen Rinde bedeckt sind. Eine weitere Statue steht etwas abseits und wird

von einer anderen verdeckt. Zwischen den beiden Türflügeln klappt ein Spalt, durch den am Boden ein blutverschmierter Frauenarm ragt.

Meisterinformationen:

Die Golems, denn solche seelenlosen Schergen halten hier Wache, lassen jedermann passieren, der mit verbundenen Augen aus dem unterirdischen Gang in ihre Kammer tritt; das ist das einfache Erkennungszeichen, das man dem dumpfen Verstand der Kreaturen eingeprägt hat.

Nur der Anblick der Augenbinden vermag die Golems zu besänftigen; alle anderen Methoden versagen: Die Golems sehen im Dunkeln ebenso gut wie im Hellen, sie nehmen unsichtbare Wesen ebenso gut wahr wie sichtbare. Für Überredungsversuche aller Art sind sie unempfindlich, Illusionszauber prallen von ihnen ab. Hölzerne Golems sind jedoch recht feuerempfindlich, ein Hieb mit einer Fackel richtet 1W6+4 TP an, jeglicher andere Feuerschaden (z.B. ein IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL) wird verdoppelt.

Selbstverständlich lassen die Golems niemanden passieren, den sie erst ohne Augenbinde und dann mit einer solchen erblicken. Die Golems spüren instinktiv, ob eine Binde wirklich sichtsicht oder eine Täuschung ist.

Da die Helden die Golems nicht überwinden müssen, um in den geheimen Tempel zu gelangen – sie können ja immer noch den Weg durch den Rahja-Tempel entdecken –, können Sie als Meister auf Ihre verwöhnende Großzügigkeit gegen die Spieler getrost verzichten. Sollen die Helden die Golems ruhig einmal im Kampf erleben ...

Golem

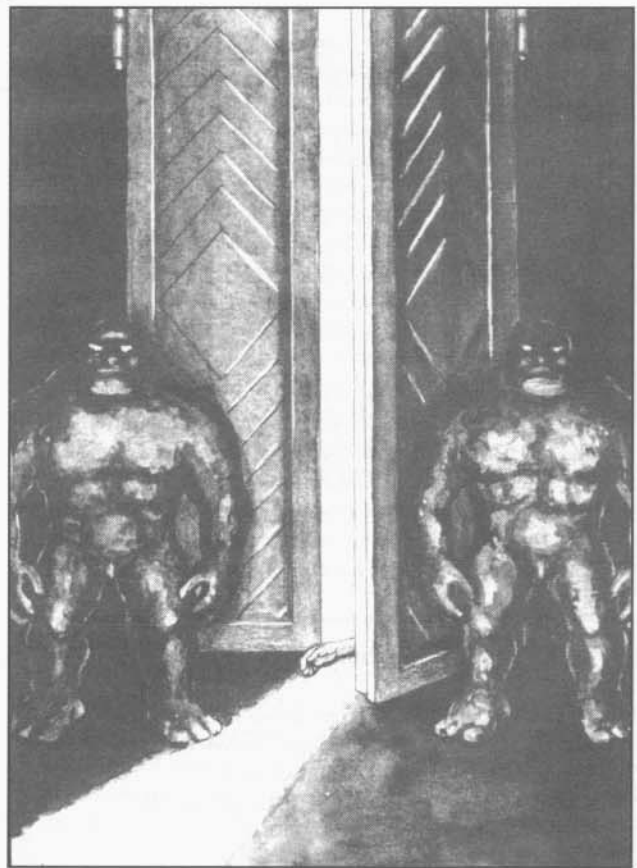
MU 20 LE 250 AU 200 RS 7 MR 14
AT 14 PA 14 TP 3W6+20 (Faust)

Die Golems verstellen während des gesamten Gefechtes den Zugang zum Tempel. Da die Helden nicht zur Bronzetür gelangen können, wird auch der blutige Frauenarm für sie einstweilen ein Geheimnis bleiben.

Falls Sie es nicht schon vermuten: Der Arm gehört zu der unglückseligen Letitia, die erschlagen hinter dem Bronzetor liegt.

Falls die Helden sich in den unterirdischen Gang zurückziehen, durch den sie gekommen sind, folgen ihnen die Golems nicht.

Helden, die an der Golemsperre scheiterten, werden nun vermutlich einen neuen Plan schmieden. Eigentlich müssten sie bemerkt haben (z.B. durch *Orientierungs*-Proben), dass sich die unterirdische Kultstätte genau unter dem Rahja-Tempel befindet. Was läge also näher, als nun dort nach einem neuen Zugang zu suchen? Wenn die Helden sich für diesen Weg entscheiden, dringen sie von der Nordseite in die Kultstätte des Namenlosen ein. Gelingt es ihnen, die Golems zu überwinden, erreichen sie den geheimen Tempel von Süden.



Schritt breite und zweieinhalb Schritte hohe, aus zwei Flügeln bestehende Bronzetür.

Der gewaltige Raum ist ganz und gar mit Metallplatten aus Kupfer und Messing ausgekleidet. Beleuchtet wird er durch an die Wände montierte Gwen-Petryl-Steine, die ein blaues Licht ausstrahlen. Wenn man bedenkt, was die Errichtung dieser unterirdischen Kammer gekostet haben mag, versteht man leicht, wohin der Tempelschatz der Rahja und das Vermögen der Sektenmitglieder verschwunden ist. Der völlig unmöblierte Raum wird beherrscht von einer kolossalen, fast sechs Schritt langen Statue, die einen liegenden, gesichtslosen Mann auf einem Sockel darstellt. Die Figur besteht vermutlich aus Stein, auf den man Goldplättchen aufgerieben hat.

Der Sockel ist mit Ebenholz verkleidet, das mit geheimnisvollen Glyphen bedeckt ist. Im Postament kann man eine kleine, nur anderthalb Finger hohe und 15 Finger breite Lade mit goldenem Griff erkennen.

Neben der riesigen Statue ist der Raum fast leer, wenn man von einer kleinen Truhe absieht, in der sich außer einer Abschrift der XIII Lobpreisungen des Namenlosen noch allerlei Paraphernalia befinden.

Vor dem Portal auf der Ostseite liegt eine blutüberströmte Frauengestalt. Nur wenn man sie aus der Nähe betrachtet, kann man in ihr die sterblichen Überreste Letitias, der Hochgeweihten des Rahja-Tempels, erkennen.

Meisterinformationen:

Am nördlichen Ende der Westwand können die Helden nach kurzer Suche eine Geheimtür entdecken, hinter der sich eine

DAS HAUS DES RATTENKINDES

Der eigentliche Kultraum ist 16 Schritt lang, 12 Schritt breit und 4 Schritt hoch. Auf seiner Ostseite befindet sich eine fast drei

Wendeltreppe verbirgt. Die Treppe führt hinauf zu Raum 13 des Rahja-Tempels. Vermutlich aber haben die Helden den Kultraum durch eben jene Geheimtür betreten.

Falls Ihre Helden noch außerordentlich fit sind, finden sie am südlichen Ende der Westwand eine zweite Geheimtür, die sich nur mit ungeheurem Kraftaufwand oder deftigem Magie-Einsatz (der FORAMEN ist um 20 Punkte erschwert) öffnen lässt. Aus dieser Tür dringen dann die mordlüsternen Geister jener 15 Zwerge, die die unterirdische Anlage schufen und nach ihrer Fertigstellung von Letitia vergiftet wurden. (Falls Ihre Helden schon arg mitgenommen sind, vergessen wir die Sache mit der zweiten Tür.)

In der Schublade des Statuensockels wird normalerweise der mächtige Talisman des Zirkels, das Haar des Rattenkinds, aufbewahrt. Dieses Haar wurde jedoch von Letitia in einem alten Tagebuch (siehe Rahja-Tempel, Raum 12) versteckt. Wenn die Helden die Lade aus dem Postament ziehen, sehen sie nur ein Polster aus purpurnem Samt und darin eine ‚haarfeine‘ Rinne in Form einer „6“. Die Rinne hat eine Länge von etwa 15 Finger.

Die Geschichte des Tempels

„Die Welt und alle Götter werden beben vor seiner Macht, wenn er sich eines Tages erhebt! – Die Augen in ihren Gesichtern werden zerspringen, wenn er ihnen sein Antlitz zeigt.“

– Auszug aus der ersten der XIII Lobpreisungen des Namenlosen

Mit den ersten güldenländischen Siedlern kamen auch die Anhänger des Namenlosen in das Land am Yaquir, und als in

der Lagune des Phecadi die Stadt Grangor gegründet wurde, waren sie auch zugegen.

In einer Kaverne der südöstlichen Insel entdeckten sie ein 15 Finger langes, dickes, silbergrau schimmerndes Haar – eine Inkarnation des Namenlosen aus dem 5. Zeitalter.

Die Anhänger des Namenlosen schufen um diese Essenz ihres Gottes ein Heiligtum, das heute direkt unter dem Rahja-Tempel liegt. Doch sollte dieser Zirkel nicht lange in Grangor agieren, denn während eines Überfalls von Thorwal-Piraten auf Grangor wurden – eher zufällig – fast alle Anhänger des Namenlosen getötet, und der geheime Tempel geriet in Vergessenheit.

Erst der unheimliche Zadig von Volterach erfuhr von diesem geheimen Tempel und versuchte mit seiner Hilfe, die Macht des Namenlosen zu stärken. Ihm gelang es, die Rahja-Geweihte Letitia mit Hilfe eines Exemplares der *XIII Lobpreisungen des Namenlosen* zu seiner Gottheit zu bekehren. Auf seinen Fingerzeig hin entdeckte sie die unterirdische Kammer unterhalb des Rahja-Tempels, und als Hochgeweihte konnte sie genügend Gelder des Tempels abzweigen, um die Kaverne auszubauen. Sie sammelte eine große Schar von Anhängern des Namenlosen und konnte so ihrem unheimlichen Gott eine große Bastion in Aventurien schaffen, die jedoch die Zwölfgötter auf sich aufmerksam machte.

Weiter gehende Informationen zum Namenlosen, seinen Geweihten, ihren Wundern usw. finden sich in **Die Götter des Schwarzen Auges** auf S. 78, auf den S. 112 ff in **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger** sowie auf den S. 56/57 im Abenteuer **Zyklopenfeuer**.

DER TEMPEL DER RAHJA

Das einstöckige, etwa 11 mal 20 Schritt große Gebäude im Grangorer Stadtteil Neuhaven wird weitaus häufiger von Besuchern der Stadt und den Seefahrern besucht (die vom nahe gelegenen Neuen Hafen kommen) als von den Bewohnern Grangors.

Die Außenmauern, wie auch die imposante Kuppel, die sich in der Mitte des Daches erhebt, wurden aus rosa geädertem Eternenmarmor errichtet. Die Tore des Hauptportals auf der Südseite sind von vier Uhr nachts bis um zehn Uhr vormittags verschlossen, während der übrigen Tages- und Nachtzeiten stehen sie offen. Die Tür auf der Rückseite des Tempels ist ständig verschlossen. Der Schlüssel steckt normalerweise auf der Innenseite. Die Fenster, die fein säuberlich in die Längsseiten geschlagen wurden, sind so schmal, dass nur eine Katze hindurch schlüpfen könnte.

Meisterinformationen:

Um die Himmelsrichtungsangaben in den nachfolgenden Beschreibungen zu vereinfachen, haben wir den Tempel um 45 Grad 'gedreht'. Eigentlich erstreckt sich seine Längsachse von Südwesten nach Nordosten und das Eingangsportal befindet sich dementsprechend in der Südwest- und nicht in der Südwand. Wenn Sie es als Meister mit Ihren Beschreibungen sehr genau nehmen, müssen Sie die Angaben über die Himmelsrichtungen entsprechend abwandeln.

Etwas abseits des Tempels steht ein kleines Wirtschaftsgebäude, in dem sich Küche, Vorratskammer, Speiseraum und die Schlafstätten der nicht geweihten Tempelbediensteten befinden. Da dieses Haus für unser Abenteuer keine Rolle spielen dürfte, haben wir auf eine Beschreibung verzichtet.

1 DER VORRAUM

Der 4 mal 4 Schritt große und drei Schritt hohe, mit roter Farbe getünchte Raum besitzt im Süden eine zweiflügelige Tür und im Norden eine Wandöffnung, über die rosa Schleier drapiert sind.

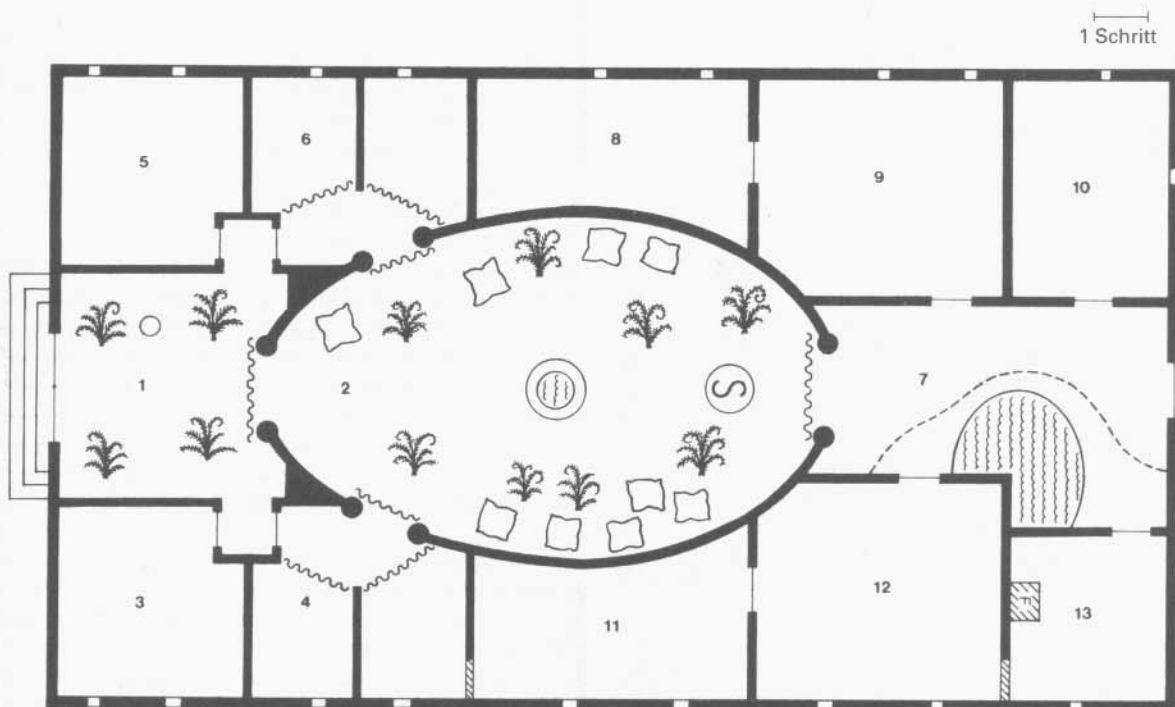
In der West- wie in der Ostwand befinden sich kleine Nischen, durch die man die anderen Räume erreichen kann.

In dickbauchigen Messinggefäßen stehen neben Rosensträuchern auch einige Purpurfarne mit mehr als zwei Meter langen Wedeln, die so eine Art Baldachin bilden, unter dem ein oder zwei Geweihte die Besucher des Tempels empfangen. Hier können die Besucher auch eine Spende in einer Opferschale hinterlassen.

An den Wänden sind einzelne Sitzkissen, die für die stille Meditation der Gläubigen gedacht ist.

Meisterinformationen:

Die Schale wird stündlich geleert, der Inhalt in Raum 5 gezählt und einstweilen aufbewahrt, bis er nach Schließung des Tempels von der Hochgeweihten persönlich dem Tempelschatz (Raum 13) zugefügt wird. Die Tür auf der Nordseite der Nische la kann nur von Raum 6 aus, die Tür auf der Nordseite der Nische lb nur von Raum 4 aus geöffnet werden. Die Türen auf der Südseite der Nischen sind unverschlossen, wenn sich in den dahinter befindlichen Räumen ein Geweihter aufhält, ansonsten sind sie verschlossen. Die Schlüssel trägt die Hochgeweihte an ihrem Bund.



2 DER RAUM DER GÖTTLICHEN BEGEGNUNG, DAS ALLERHEILIGSTE

Der ovale Raum misst in Nordsüdrichtung etwa zehn Schritt, in Westostrichtung etwa sechs Schritt. Seine gewölbte Decke ist an ihrer höchsten Stelle knapp fünf Schritt hoch. An diesem Punkt befindet sich eine ca. ein Schritt durchmessende Öffnung, die für Durchlüftung und Tageslicht sorgt und auch bei Regen nicht verschlossen werden kann. Eindringender Regen landet im Badebecken unter der Dachöffnung. Der Raum der Begegnung kann durch vier von Vorhängen verdeckte Wandöffnungen verlassen werden. Drei befinden sich in der Südhälfte, eine am Nordende des Ovals.

Die gewölbte Wand ist im oberen Teil mit blauer, sich zum Mittelpunkt der Kuppel vertiefenden Farbe bemalt. Die untere Hälfte der Mauer schmücken teilweise in verschiedenen Rottönen gestaltete Motive (von Pflanzen, aber auch welche von rahjagefälliger Natur), teilweise Stoffbahnen aus Samt und Seide. Im Nordteil des Ovals steht eine 'lebensgroße' Statue der Göttin Rahja mit einem Füllhorn. Zusammen mit dem Sockel misst das Standbild aus milchweißem Marmor knapp zwei Schritt. Auch hier im Allerheiligsten stehen Messingkübel mit Rosensträuchern und Purpurfarnen, dazwischen liegen Seidenkissen in den verschiedensten Rot- und Rosa-Tönen verstreut.

Meisterinformationen:

Nur die Personen, die sich bei dem ersten Ruf der Göttin im Allerheiligsten – also in Raum 2 – befanden, sind von der Zeitstarre ausgenommen und können sich während der von Rahja gesetzten Zwölfstundenfrist frei bewegen. Jedermann, ob Gläubiger, Geweihter oder Held, der sich in jenem Augenblick in einem Nebenraum des Tempels aufhielt, ist nun ebenfalls erstarrt. Alle weiteren Meisterinformationen, die direkt mit dem Ablauf des Abenteuers zu tun haben, finden Sie in dem Kapitel **Die zweite Begegnung mit der Göttin** auf Seite 48 ff.

3 BIBLIOTHEK

Der Raum ist ca. 3 mal 3 Schritt groß und über eine Tür in der Nordwand zu erreichen. Licht fällt durch zwei schmale Fenster in der Ostwand ein.

Alle vier Wände sind mit bis zur drei Schritt hohen Decke reichenden Regalen ausgekleidet, die Fensterschlitze in die Büchergestelle integriert. In der Mitte des Zimmers wurden vier Lesepulte zu einer Gruppe zusammengestellt. Unter den Büchern befinden sich viele hundert Jahre alte Kostbarkeiten, handgeschriebene und –illustrierte Werke in altaventurischen Sprachen, die sich voll philosophischer Gründlichkeit und Weitschweifigkeit mit den unterschiedlichen Spielarten des Rausches in seinen zahlreichen Ausdrucksformen befassen. Doch neben religiösen Werken gibt es auch mehr weltliche, 'praktische' Bücher, so z.B. auch verschiedene Ausgaben des Rahjasutra, einen Band über die Geschichte des Rahja-Tempels in Grangor, Standardwerke zur Kräuterkunde und dergleichen mehr.

Der Großteil aller Schriften behandelt natürlich die Riten der Gemeinde der Freude oder legt die überlieferten Worte und Wunder der Göttin aus. Fast alle Bücher sind von einer feinen, aber deutlich sichtbaren Staubschicht bedeckt.

Meisterinformationen:

Seit Letitia sich in den Dienst des Rattenkindes stellte, hat sie die religiöse Unterweisung der ihr anvertrauten Rahja-Geweihten völlig vernachlässigt. Falls die Helden einen der Geweihten auf die unbenutzte Bibliothek ansprechen, wird diese/r sich darüber beklagen, dass Letitia seit mehr als einem Jahr alle theoretischen Lektionen eingestellt hat.

4 NISCHEN DER FREUDE

Dieser ungefähr 3 mal 4 Schritt messende, von schweren Vorhängen unterteilte Raum besitzt im Süden eine durch einen Riegel gesicherte Tür und in der Westwand eine Maueröffnung, die durch einen Vorhang verhängt ist.

Die Wände des Raumes sind allesamt mit Stoffbahnen bespannt. Die bemalte Seide zeigt neben Pflanzenmotiven vor allem Darstellungen der göttlichen Stute. Besonders großzügig spendende Gläubige, aber auch solche, die das persönliche Wohlwollen eines Geweihten genießen, können sich in diese mit behaglichen Polsterliegen ausgestatteten Räume zurückziehen, um dem Harfenspiel 'ihres' Geweihten zu lauschen oder einen intensiven Gedanken- und Gefühlsaustausch zu erleben.

Meisterinformationen:

Am Ostende der Nordwand ist hinter der Seidenbespannung eine Geheimtür verborgen. Da diese Tür enorm dick ist und glatt mit der Wandfläche abschließt, ist sie weder durch Betasten noch Beklopfen der Seidenbespannung zu entdecken. Falls man aber die Bespannung auf dieser Seite der Wand entfernt, kann man die Türfuge sehen. Die Tür öffnet sich in Raum 4 hinein und lässt sich mit einer Dolchspitze, die in den Türspalt geschoben wird, vorsichtig heraushebeln.

Die Geheimtür wurde auf Wunsch der ersten Hochgeweihten in die Wand eingebaut; sie ist lange in Vergessenheit geraten und allen heutigen Bewohnern des Tempels unbekannt. Gegen Ende des Abenteuers, falls die Tür unbedingt gefunden werden muss, könnte einer der Rahja-Geweihten einen uralten Bauplan des Tempels zeigen (der aus der Bibliothek stammt). Auf diesem Plan ist zwischen Raum 4 und 11 eine Tür eingezeichnet, die dann aber wieder durchgestrichen wurde.

5 SCHREIBSTUBE

Dieser 3,5 mal 3,5 Schritt messende Raum besitzt neben zwei schmalen Fenstern in der Westwand eine Tür in der Nordwand. Der Raum ist mit einem Schreibtisch aus Rosenholz, einem leichten Ledersessel, einem Stehpult und zwei hohen Wandregalen, die sich über die gesamte Fläche der Süd- und Westwand erstrecken, ausgestattet. In den Regalen ist der Schrift- und Geldverkehr des Tempels aus vielen hundert Jahren archiviert, teils auf einzelnen Pergamentrollen, teils in gebundenen Heften, den Jahrbüchern, die auf dem Rücken als solche gekennzeichnet sind. Auf dem Schreibtisch steht eine kleine, eisenbeschlagene Truhe.

Meisterinformationen:

Sollte ein Held die Zeit haben, die Bücher zu prüfen, muss er in Rechnen mindestens einen Talentwert von 6 Punkten besitzen. Die Prüfung erbringt folgendes Ergebnis: In guten Monaten übersteigen die Einkünfte an Spenden und Schenkungen leicht die Summe von 800 Dukaten. Die Einnahmen sind während der letzten zehn Jahre stetig gestiegen. Die Ausgaben des Tempels

sind dagegen während der letzten zwei Jahre deutlich gesunken. Erst bei einem sehr genauen Vergleich (der eine Rechnen-Probe erfordert, die um 2 Punkte erschwert ist) jüngerer und älterer Jahrbücher lässt sich feststellen, dass der Tempel in jüngster Zeit alle Zahlungen von Almosen und andere Hilfsleistungen eingestellt hat.

Zurzeit führt Isora das Tempelbuch. Wenn sie auf das Einstellen der Armenhilfe angesprochen wird, sagt sie, dass Letitia zu Gunsten des Tempelschatzes die Aussetzung solcher Zahlungen verfügte. Dementsprechend muss sich im Schatz inzwischen ein gewaltiges Vermögen befinden. Isora denkt manchmal mit Unbehagen an die gewaltigen Werte, die zu Rahjas Ehren aufgehäuft wurden. Die Truhe auf dem Tisch enthält die Tageseinnahmen des Tempels: 2W20 Dukaten, 1W20 Silbertaler.

6 NISCHEN DER FREUDE

siehe die Beschreibung von Raum 4 (jedoch ohne Geheimtür)

7 NÖRDLICHE HALLE

Der L-förmige Raum misst 6,5 mal 4 Schritt. Eine Maueröffnung in seiner Südwand ist mit einem Vorhang verhängt, eine schwere Eichentür in der Nordwand führt auf den Rahjaplatz hinaus. Die West- und die Ostwand weisen je zwei Türen auf.

In den aus roten Ziegeln bestehenden Boden ist ein himmelblau gekacheltes Becken eingelassen. Das Bassin ist etwa ein Schritt tief und bis knapp unter den Rand mit klarem Wasser gefüllt.

Bei genauer Betrachtung des Bodens kann man entdecken, dass nicht alle Ziegel die gleiche Farbe haben. Einige rotgoldenen glänzenden Ziegel wurden so in den Boden eingesetzt, dass sie eine unterbrochene Linie ergeben, die den Bereich um das Becken vom Rest der Halle trennt. (Die Linie ist auf dem Plan markiert.)

Meisterinformationen:

Das Badebecken ist der Rahjaborn des Tempels, in dem die Geweihten einmal täglich baden und ihn dann von allen Blessuren und Krankheiten geheilt sowie in der bestmöglichen körperlichen Verfassung verlassen, während nicht der Rahja geweihte Wesen von der glühenden Leidenschaft des Rahjaborns versengt werden. Diese sollten daher die gestrichelte Linie aus goldenen Bodenziegeln tunlichst nicht überschreiten, denn wenn sie es so machen, stürzen sie augenblicklich bewegungsunfähig, aber von schmerzhaften Krämpfen geschüttelt zu Boden und erleiden 2W20 Schadenspunkte. Hinzu kommen 1W6 Schadenspunkte für jede weitere Spielminute, die der Gestürzte jenseits der Linie verbleibt (wobei ein Körperteil alleine genügt!). Falls die Helden in Begleitung eines Geweihten diesen Raum betreten, werden sie vor der Linie gewarnt. Sollten sie ein ‚Opfer‘ der Linie werden, können sie nicht darauf hoffen, von einem Geweihten aus dem Gefahrenbereich gezogen zu werden, weil dieser nicht gegen den Willen seiner Göttin handeln wird.

Der Schutz der goldenen Steine wirkt auch während der Zeitstarre. Durch die Linie werden auch die Türen zum Schatzraum (Raum 13) und zu den Gemächern der Tempelvorsteherin Letitia (Räume 11 und 12) abgesichert. Raum 11 lässt sich aber auch durch eine Geheimtür (siehe Raum 4) erreichen.

8 WOHNRAUM

Der ca. 3 mal 2,5 Schritt große Raum hat zwei schmale Fenster in der West- und eine Tür in der Nordwand. Seine Möblierung ist – für Rahja-Geweihte typisch – schlicht und zweckmäßig. Er enthält

zwei schmale Betten, einen Tisch mit Marmorplatte, zwei leichte Stühle und einen großen Kleiderschrank, der die duftigen Roben der Geweihten birgt. In zwei kleinen, verschlossenen Truhen bewahren die Geweihten ein paar persönliche Dinge auf (Briefe, Scherenschnitte von Freunden oder Angehörigen, Schreibgerät, Schmuckstücke etc.). Auf einem Regal vor der Südwand stehen einige Bücher (historische Romane in billigem Leineneinband) und eine Anzahl daumengroßer Wachsfiguren. Die Figürchen sind von recht talentierten Händen geformt. Sie stellen allerlei Tiere und Pflanzen dar, eine ganze Gruppe von ihnen ist zu einer Marktszene zusammengestellt.

Meisterinformationen:

Das Zimmer wird von Serifa und Oda bewohnt. Oda (Beschreibung siehe Anhang) hat die Figuren modelliert. Serifa wurde von der Zeitstarre im Vorraum des Tempels ereilt. Sie steht für dieses Abenteuer nicht zur Verfügung.

9 WOHNRAUM

Der ungefähr 4 mal 4,5 Schritt große Raum hat zwei schmale Fenster in der West- und je eine Tür in der Ost- und in der Südwand.

Die Ausstattung ähnelt der von Raum 8 und lässt darauf schließen, dass hier ebenfalls zwei Personen untergebracht sind. Auch hier stehen einige Bücher, darunter zwei, die sich mit Waffenkunde befassen, und eines, das eine illustrierte Unterweisung in der Kunst des Hrruzat, einer waffenlosen Kampftechnik, enthält. Dieser letztgenannte Band dürfte sehr wertvoll sein, denn er ist zwar mit beweglichen Lettern gedruckt, aber mit handgemalten Illustrationen versehen. Zwischen den Büchern stehen zwei daumengroße Wachsfigürchen, in denen man mit ein wenig Wohlwollen die Geweihte Selinde und die Vorsteherin Letitia erkennen kann.

Meisterinformationen:

Raum 9 wird von den Geweihten Selinde und Isora bewohnt.

10 WOHNRAUM

Der 3 mal 4 Schritt große Raum besitzt je ein Fenster in der Nord- und in der Westwand sowie eine Tür in der Ostwand.

Auch dieser Raum ist mit Tisch, Bett, Schrank, Truhe und zwei Stühlen als ein schlichter Schlaf- und Wohnraum eingerichtet. An der Südwand hängt ein kleines Gemälde, das die Göttin Rahja zeigt, wie sie einem jungen männlichen Geweihten die Hand auf die Stirne legt.

Meisterinformationen:

Der Raum wird vom Geweihten Abelmir bewohnt. Abelmir hat in einem Lederbeutel unter der Strohmattatze 22 Dukaten und 12 Silbertaler versteckt. Dieses Geld hat er von Opfergaben ‚abgezweigt‘. Da er befürchten muss, dass seine Beute bei einer Durchsuchung seines Zimmers entdeckt wird, versucht er auf jeden Fall, die Helden am Betreten seines Zimmers zu hindern.

11 LETITIAs SCHLAFRAUM

Der ca. 5 mal 2,5 Schritt große Raum hat zwei Fenster in der Ost- und eine Tür in der Nordwand.

Außer einem breiten Bett, einem hohen Kleiderschrank, einem Stuhl und einem mit einem Spiegel und allerlei Schubladen versehenen Schminktisch enthält der Raum einen kleinen Tisch mit einer einzelnen Lade, der in der Nordostecke steht.

Im Kleiderschrank finden sich neben einigen rahjanischen Roben

etwas versteckt einige Kleidungsstücke, die eher typisch für Männer sind.

Auf dem Schminktisch stehen neben einigen Tiegeln zwei kleine Flaschen mit Duftwasser (Rosenöl und Kanäle von Grangor N°5). In einer nicht verschlossenen Schublade des Schminktisches liegt unter einigen Seidentüchern eine goldene Gesichtslarve.

Auf dem Tisch ruht eine kleine goldglänzende Plastik: die auf der Seite liegende Gestalt eines gesichtslosen Mannes. Die Figur ist etwa 20 Finger lang. Sie ist von ca. 30 verschieden langen, mit Blattgold bedeckten Kerzen umgeben, dazwischen stehen einige Räucherschalen aus Messing.

Meisterinformationen:

Der Raum besitzt eine Geheimtür in der Südwand, aber da die Helden eigentlich nur durch diese Tür in das Zimmer eingedrungen sein können, sollte sie ihnen inzwischen bekannt sein. Die Figur auf dem improvisierten Schrein stellt den Namenlosen dar, der häufig als liegende Figur abgebildet wird. In der Tischart befindet sich ein mit Muschelschalen verziertes Holzkästchen. Dort liegen, in ein Seidentuch gewickelt, zwei dünne Knöchlein. In anatomischen Dingen kundige Helden (z.B. wenn man die Berufsfertigkeit Anatom oder einen hohen Talentwert in Heilkunde Wunden besitzt, Absolvent der Anatomischen Akademie zu Vinsalt ist usw.) erkennen in den Fundstücken die Knochen eines menschlichen kleinen Zehs. Es handelt sich um die Überreste von Letitias Zeh, den sie dem Namenlosen geopfert hat, so wie es der Ritus fordert.

12 LETITIAS WOHNRAUM

Der ungefähr 4,5 mal 4 Schritt große Raum besitzt zwei Fenster-schlitze in der Ost- und je eine Tür in der Süd- und der Westwand. Alle Einrichtungsgegenstände sind von gediegener, aber weitgehend schmuckloser Machart. Eine Ausnahme bildet nur eine aus dem roten Holz der Blutulme gefertigte und mit Einlegearbeiten aus Perlmutter verzierte Kommode in der Nordostecke. Auf dem breiten Schreibtisch, der zwischen den Fenstern steht, herrscht eine tadellose Ordnung. Federkiel und Tintenfass stehen griffbereit, sind aber von einer hauchfeinen Staubschicht überzogen. Auf dem Tisch liegt eine einzelne, gepresste Narzissenblüte. Auf einer kleinen Wandkonsole über dem Schreibtisch steht einige Bücher.

Meisterinformationen:

Unter den Büchern befinden sich zwei Reiseberichte, eine Anleitung zur Herstellung belebender Tees und Tinkturen, ein Bändchen mit nivesischer Liebeslyrik ("Dein Haar, so rot wie die Abendsonne auf der verlassenen Tränke der Karene") und ein unbedrucktes Buch mit Ledereinband. Dieses Buch enthält einige sehr alte Tagebucheintragungen und ein paar gepresste Blüten und

Kräuter. Zwischen dem zweiten und dem dritten Blatt klemmt ein eine Elle langes, auffällig dickes, silbergrau schimmerndes Haar: das Haar des Namenlosen, der Talisman seiner Diener.

Falls die Helden in dem Augenblick, in dem sie das Haar entdecken, wissen, welches kostbare Fundstück ihnen da in die Hände gefallen ist, dürfte das Abenteuer kurz vor seinem Ende stehen und Sie können sich allmählich dem Kapitel Das Ende des Abenteuers zuwenden. Möglicherweise halten die Helden das Haar aber auch für ein Erinnerungsstück an einen Geliebten oder Verwandten. Dann lassen Sie sie einstweilen in diesem Glauben. Wenn die Helden erst die leere Samtlade im unterirdischen Kultraum entdeckt haben, werden sie sich gewiss an das Haar erinnern.

Aufmerksame Helden bemerken auf dem Boden bei der Kommode Schleifspuren, die darauf hindeuten, dass das Möbelstück öfters seinen Platz wechselt.

Wenn die Kommode in der Nordostecke des Zimmers zur Seite geschoben wird, kommt dahinter eine niedrige Geheimtür zum Vorschein, durch die man den Schatzraum des Tempels erreichen kann. Je nach Verlauf des Abenteuers kann diese Geheimtür offen stehen, wenn die Helden Raum 12 betreten. Falls die Helden, von Raum 12 oder 13 aus kommend, die gestrichelte Linie in Raum 7 überqueren, müssen sie den gleichen Schaden hinnehmen, als wenn sie die Linie in die Gegenrichtung überschritten hätten.

Wenn sie von hier aus kommend in den Rahjaborn der Geweihten steigen, steigt ihre Lebensenergie sofort wieder auf den normalen Stand, aber diese Erquickung funktioniert nur einmal am Tag, und wird ihnen daher voraussichtlich nur einmal zuteil.

13 TEMPELSCHATZ

Der 3 mal 3 Schritt große Raum besitzt eine Tür in der West- und einen Fensterschlitz in der Ostwand.

Die Einrichtung besteht aus eisenbeschlagenen Holztruhen in unterschiedlichen Größen. Ein Regal, das sich über die Südwand erstreckt, ist leer.

Meisterinformationen:

Leer sind auch die Truhen, die eigentlich den Tempelschatz bergen sollten. Diese Entdeckung dürfte bei den Rahja-Geweihten ein gehöriges Entsetzen auslösen, denn sie sind der Meinung, ihr Tempelschatz müsste einer der größten der Stadt sein. Das Wandregal enthielt einmal wertvolle Vasen, Standbilder und andere Opfergaben, aber auch diese sind verschwunden. Eine der leeren Truhen vor der Südwand lässt sich nicht zur Seite verschieben, wohl aber hochklappen, wodurch die Mündung eines Schachtes mit einer Wendeltreppe zum Vorschein kommt. Die Treppe führt hinab zum unterirdischen Tempel des Namenlosen (siehe **Das Haus des Rattenkindes** auf S. 59).

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Das Abenteuer endet nicht mit dem Auffinden, sondern mit der Vernichtung des namenlosen Talismans. Das Haar kann über jeder gewöhnlichen Flamme verbrannt werden. Falls die Helden Bedenken dabei haben, das Haar zu vernichten (entweder weil sie Angst vor seiner Rache haben und/oder weil sie es lieber dem nächsten Praios-Tempel übereignen wollen), haben sie rollenspielerisches Denken bewiesen und sollten mit 20 Extra-AP belohnt werden. Sie – bzw. jemand aus der Geweihtenschaft, z.B. Isora – sollten den Helden aber zu bedenken geben, dass nur durch die Vernichtung des Haares der Untergang von Grangor (und ihr eigener Tod) abgewendet werden kann.

Ernsthaft: Zur Beruhigung der Helden können Sie darauf hinweisen, dass der Namenlose durch die Zeitstarre daran gehindert wird, ihr Tun zu beobachten. Andererseits können Sie sich die Tatsache, dass sich die Helden den Namenlosen zum Feind gemacht haben, vielleicht später einmal für ein eigenes Abenteuer-Szenario nutzen. Wenn der Namenlose auch jetzt noch nicht weiß, wer in Grangor den Schlag gegen ihn geführt hat, so kann er es doch eines fernen Tages immer noch herausfinden ...

Die Vernichtung des Haares als körperliche Inkarnation des Namenlosen in Grangor sorgt dafür, dass der Gott seine Macht in Grangor schlagartig verliert: Seinen mächtigsten Anhängern sind die Helden schon begegnet, denn nur diese waren in der Lage, sich trotz der Zeitstarre fortzubewegen. Sollten die Helden diese nicht im Kampf getötet haben, können sie nach dem eigentlichen Abenteuer dabei helfen, diese Anhänger aufzuspüren.

Die Anhänger des Rattenkindes hingegen, die von der Zeitstarre betroffen waren, sind jedoch erst vor kurzem vom Namenlosen verführt worden, ihre Seelen sind noch nicht an den Namenlosen verloren; durch die Zerstörung des Haares ist ihnen ihre Kraft geraubt, sie sehen plötzlich keinen Sinn mehr in der Verehrung der düsteren Gottheit und wenden sich wieder den (offenbar mächtigeren) Zwölgöttern zu. Und so hat der Namenlose durch das Eingreifen der Helden für hoffentlich lange Zeit seine Macht über Grangor verloren. Endgültig geschlagen ist er natürlich nicht, denn er wird an anderen Stellen neue geheime Bastionen errichten.

Sobald das Haar vernichtet, der Einfluss des Namenlosen entscheidend geschwächt und der Zeitenfluss wieder hergestellt wurde, empfehlen sich die Musikstücke *A New Day* vom Sleepy Hollow- bzw. *Going Home* vom Stargate-Soundtrack.

ABENTEUERPUNKTE

Alle Helden, die das Abenteuer auf anständige Weise hinter sich gebracht haben, erhalten **600 AP**, für gutes Rollenspiel und spielentscheidende Ideen kann diese Belohnung auf **1000 AP** pro Kopf erhöht werden.

Was aber geschieht, wenn alle Helden scheitern? Muss Grangor dann untergehen? Natürlich nicht – Grangor ist eine zu schöne Stadt, um sie von der Karte Aventuriens zu streichen. Erinnern Sie sich noch an Merisa, die Kapitänin der Efferdbraut, von der es hieß, sie sei mit einem Boot gesunken? Versunken, ja – aber nicht ertrunken! Sie konnte sich an Land retten und vollbringt ganz allein, was den Helden nicht gelang!

Nun noch zu zu einem leidigen Thema: Möglicherweise kommen einige besonders abgebrühte Helden auf die Idee, sich die Zeitstarre zu Nutze machen, um die halbe Stadt auszuplündern.

Da sich niemand wehren kann, wird ihnen das sicherlich gelingen und die Beute beträchtlich sein.

Allerdings enttäuschen sie damit das Vertrauen, das Rahja in sie als die letzte Möglichkeit, die Stadt zu retten, gesetzt hat, ganz erheblich. Und das wird ihnen die Göttin nicht so schnell verzeihen.

Das wird sich darin äußern, dass der oder die betreffenden Helden in Zukunft ohne die Gaben der heiteren Göttin auskommen muss: Kein Wein oder anderer Alkohol wird etwas anderes als einen schalen Geschmack bei ihnen hinterlassen, an Tanz, Musik und Festivitäten finden sie keine Freude mehr, das andere Geschlecht meidet sie. Selbst Pferde, vor allem Stuten, entwickeln eine Abneigung gegen solche Helden und lassen sich nur noch widerwillig von ihnen reiten.

Dieser ‚Rahja-Fluch‘ bleibt bestehen, bis der Held Reue zeigt und entsprechende Buße zeigt – und das heißt nicht nur, die gesamte Beute in einem Rahja-Tempel zu spenden, sondern darüber hinaus auch noch, mit dem Lösen einer gefährlichen Queste für die heitere Göttin ihre Bekehrung zu beweisen. Sollten Ihre Helden wirklich so kaltblütig sein, auch nach längerer Zeit keine Buße zu zeigen, dann heizen sie ihnen ruhig ein – Rahja mag heiter und fröhlich sein, doch wer ihren Zorn erweckt, hat selbst nicht mehr viel zu lachen.

ANHANG

DRAMATIS PERSONAE

Letitia

Allgemeines: Die Hochgeweihte des Rahja-Tempels zu Grangor ist eine eindrucksvolle Erscheinung: Sie ist 89 Finger groß, trägt ihre weizenblonden Haare offen, und ihr Körper wirkt kraftvoll und geschmeidig, gleichzeitig ist er jedoch von einer eleganten, anziehenden Weiblichkeit. Sie trägt die körperbetonende und wenig verhüllende Tracht der Rahja-Geweihten.

Als einzige der Geweihten des Grangorer Tempels trägt sie nicht die typischen Sandalen, sondern Schnürstiefeletten aus Wildleder, um die Opferung ihres Zehs an den Namenlosen zu verbergen.

An einem goldenen Kettchen um ihre Taille hängt links ein zierlicher Dolch in einer mit blauen Steinen besetzten Messingscheide und rechts der typische große Schlüsselbund einer Tempelvorsteherin.

Letitia ist zugleich das Oberhaupt des Zirkels des Namenlosen in Grangor. Vor einiger Zeit entdeckte sie *Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen* und wurde durch das Studium dieses Werkes vom Namenlosen korrumpiert. Auf einen (seinen?) Fingerzeig hin entdeckte sie den geheimen Tempel des Namenlosen und wurde zum Oberhaupt einer stark wachsenden Gemeinde von Anhängern.

Da Letitia niemals sicher sein kann, dass nicht ein Mitglied des Zirkels ungewollt ihre Identität enthüllt, tritt sie vor den Anbetern des Namenlosen immer in Männerkleidern und mit einer goldenen Maske auf.

Letitia ya Tuffino, scheinbare Hochgeweihte der Rahja (12. Stufe), Dienerin des Namenlosen

Geb.: 2455 Horas Größe: 89 Finger
Augenfarbe: grün Haarfarbe: blond
MU 12 KL 14 IN 13 CH 17 FF 12 GE 15 KK 12
AG 1 HA 3 RA 1 TA 2 NG 6 GG 5 JZ 3
LE 52 RS 1 MR 6
AT 15 PA 13 TP 1W6+1 (Dolch, WV 2/1)

Herausragende Talente: Bekehren, Betören, Geschichtswissen, Götter und Kulte, Lügen, Menschenkenntnis

Während des Abenteuers ist sie auf Grund der Zeitstarre nicht in der Lage Wunder ihres Gottes zu wirken – Rahja hat sowieso schon lange ihre Hand von ihr genommen.

ODA

24 Jahre jung ist die 83 Finger große Oda. Ihr weicher, wohlgerundeter Körper mit seiner empfindlichen, hellen Haut lässt die Geweihte schutzbedürftig und verletzlich erscheinen. Tatsächlich hegt sie eine fast panische Furcht vor jeder Art von gewaltsamer Auseinandersetzung.

Oda Eisenkober, Geweihte der Rahja (3. Stufe)

Geb.: 2473 Horas Größe: 83 Finger
Augenfarbe: braun Haarfarbe: braun
MU 8 KL 10 IN 12 CH 15 FF 11 GE 12 KK 9
AG 3 HA 4 RA 3 TA 5 NG 5 GG 4 JZ 4

LE 37 RS 1 MR 1
AT 8 PA 8 TP 1W6+1 (Dolch, WV 2/1)

Herausragende Talente: Betören, Singen

Während des Abenteuers ist sie auf Grund der Zeitstarre nicht in der Lage, Wunder ihrer Göttin zu wirken – eine Tatsache, die ihr deutlich Angst einjagt.

Selinde

Die rothaarige, 80 Finger große, 19 Jahre junge Selinde verfügt über einen schmalen, drahtigen Körperbau. Ihre kleine Nase ist mit Sommersprossen verziert, was ihr einen besonders lausbübschen Charme verleiht.

Selinde von Oberfels, Geweihte der Rahja (1. Stufe)

Geb.: 2478 Horas Größe: 80 Finger
Augenfarbe: grün Haarfarbe: rot
MU 11 KL 11 IN 11 CH 14 FF 12 GE 12 KK 10
AG 3 HA 2 RA 4 TA 3 NG 6 GG 3 JZ 3
LE 30 RS 1 MR 1
AT 9 PA 9 TP 1W6+1 (Dolch, WV 2/1)

Herausragende Talente: Akrobatik, Betören, Tanzen

Während des Abenteuers ist Selinde auf Grund der Zeitstarre nicht in der Lage, Wunder ihrer Göttin zu wirken.

ISORA

Die ehemalige Kriegerin ist 85 Finger groß, 30 Jahre alt und hat helle blonde Haare. Ihr üppiger Körper und ihre langsamen, fast schläfrigen Bewegungen lassen nicht erahnen, dass sie eine beachtliche Kämpferin ist. Ihr schlanker, mit einem silbernen Pferdekopf geschmückter Stock verbirgt einen fein gearbeiteten Degen. Ihre Erscheinung erinnert nicht unbedingt sofort an eine Rahja-Geweihte, aber wer sie im göttlichen Element als feurige und leidenschaftliche Liebhaberin erlebt hat, wird erkennen, warum sie hoch im Ansehen ihrer Göttin steht und dass sie in Zukunft sicherlich in der Gemeinde der Freude noch eine bedeutendere Rolle spielen wird.

Isora ter Bresefinck, Geweihte der Rahja (5. Stufe)

Geb.: 2467 Horas Größe: 85 Finger
Augenfarbe: blau Haarfarbe: blond
MU 13 KL 12 IN 12 CH 14 FF 13 GE 11 KK 10
AG 2 HA 3 RA 3 TA 2 NG 4 GG 2 JZ 3
LE 45 RS 1 MR 6
AT 13 PA 13 TP 1W6+3 (Stockdegen, WV 6/4)

Während des Abenteuers ist sie auf Grund der Zeitstarre nicht in der Lage, Wunder ihrer Göttin zu wirken.

ABELMIR

Aus dem Dschungel im Süden Aventuriens stammt der Moha, der in Brabak von einer Rahja-Geweihten von der Straße geholt wurde. Sie gab ihm auch den Namen Abelmir und reiste mit ihm ins Liebliche Feld, wo er vor einiger Zeit die Weihe empfing. Der braunhäutige,

schmalhüftige Abelmir ist sehr hübsch, jedoch mehr von Rahja als von Hesinde gesegnet: Er ist nicht gerade überragend klug. Dennoch ist er wegen seiner naiven Fröhlichkeit bei den Tempelbesuchern sehr beliebt.

Abelmir, der Moha, Geweihter der Rahja (2. Stufe)

Geb.: 2477 Horas Größe: 89 Finger
 Augenfarbe: braun Haarfarbe: schwarz
 MU 10 KL 8 IN 10 CH 14 FF 13 GE 10 KK 12
 AG 4 HA 2 RA 4 TA 3 NG 3 GG 5 JZ 3
 LE 33 RS 1 MR -1
 AT 8 PA 7 TP 1W6+1 (Dolch, WV 2/1)

Während des Abenteuers ist er auf Grund der Zeitstarre nicht in der Lage, Wunder seiner Göttin zu wirken.



MERISA

Die 40-jährige, schwarzhaarige Kapitänin der Dreimastkaravelle Efferdbräut ist eine hagere, ernste Person, die in Kürze im Auftrag des Handelshauses Bramstetter mit ihrer Besatzung ins Guldland aufbrechen will. Vor der langen und entbehrungsreichen Reise will sie noch einmal die rahjanischen Freuden genießen.

Merisa Tagenion, Kapitänin (11. Stufe)

Geb.: 2457 Horas Größe: 87 Finger
 Augenfarbe: braun Haarfarbe: schwarz
 MU 13 KL 13 IN 12 CH 10 FF 12 GE 14 KK 15
 AG 3 HA 4 RA 2 TA 2 NG 4 GG 4 JZ 4
 LE 61 RS 1 MR 6
 AT 15 PA 12 TP 1W6+2 (Schwerer Dolch, WV 3/3)

Herausragende Talente: Wurfaffen, Gefahreninstinkt, Sinnesschärfe

ARDIS

Der 41-jährige Ardis wird von vielen für ein Thorwaler gehalten, da er seine dunkelblonden Haare in Zöpfen nach thorwalscher Art trägt. Doch Ardis ist ein extrem schweigsamer und düsterer Mensch, der somit gar nicht dem Bild eines Thorwalers entspricht.

Ardis Sandsteen, Steuermann (8. Stufe)

Geb.: 2458 Horas Größe: 87 Finger
 Augenfarbe: blau Haarfarbe: blond
 MU 12 KL 13 IN 12 CH 12 FF 13 GE 15 KK 14
 AG 3 HA 3 RA 3 TA 2 NG 5 GG 5 JZ 5
 LE 71 RS 1 MR 4
 AT 14 PA 13 TP 1W6 (Messer, WV 1/0)

Herausragende Talente: Orientierung, Menschenkenntnis

GORIS

Der 32-jährige Goris fällt vor allem durch seinen aufdringlichen Humor (vielmehr Spott) auf, durch den er sich mehr Feinde als Freunde macht.

Goris Arivorer, Navigator (5. Stufe)

Geb.: 2465 Horas Größe: 83 Finger
 Augenfarbe: blau Haarfarbe: blond
 MU 11 KL 14 IN 10 CH 9 FF 11 GE 13 KK 13
 AG 4 HA 3 RA 2 TA 2 NG 6 GG 3 JZ 3
 LE 51 RS 1 MR 2
 AT 10 PA 7 TP 1W6 (Messer, WV 1/0)

Herausragende Talente: Orientierung, Lügen, Sternkunde

KAZAN

Da die Efferdbräut auf ihrer Fahrt ins Guldland mit allerlei Gefahren zu rechnen hat, wurden von den Bramstetters ein Trupp Seesoldaten angeheuert, deren beiden Offiziere einen Teil der Besatzung in den Rahja-Tempel begleiten.

Der schwarz gelockte, 48-jährige Kazan ist ein Söldner, wie man ihn sich in den schlimmsten Kaschemmen Aventuriens vorstellt. Dem korgläubigen Kazan ist der Khunchomer Kodex nahezu heilig, und so kämpft er für seine Auftraggeber fast immer ohne Nachfrage. Daher hat er auch seine Narben am ganzen Körper, denn in einem harten Kampf gegen Söldner im Dienste Al'Anfas wurde fast sein ganzer Trupp getötet. Er selber verlor während dieses Kampfes sein linkes Auge und zwei Finger an der linken Hand.

Kazan aus Fasar, Hauptmann der Seesöldner (10. Stufe)

Geb.: 2449 Horas Größe: 90 Finger
 Augenfarbe: braun Haarfarbe: schwarz
 MU 13 KL 12 IN 11 CH 9 FF 13 GE 15 KK 15
 AG 4 HA 3 RA 2 TA 1 NG 4 GG 5 JZ 4
 LE 65 RS 1 MR 4
 AT 15 PA 13 TP 1W6+2 (Schwerer Dolch, WV 3/3)

Herausragende Talente: Wurfaffen, Menschenkenntnis

CORT

Der Söldner hat schon fast ganz Aventurien gesehen, ob nun Thorwal, Al'Anfa, Tuzak oder Festum. Cort ist oft nervös und sehr vorsichtig, was ihm schon manches Mal das Leben gerettet hat. Irritierend ist jedoch sein flackernder Blick, der viele Leute verunsichert.

Cort Brandner, Leutnant der Seesöldner (8. Stufe)

Geb.: 2462 Horas Größe: 94 Finger
 Augenfarbe: grün Haarfarbe: rotblond
 MU 13 KL 13 IN 11 CH 10 FF 14 GE 14 KK 14
 AG 3 HA 2 RA 3 TA 1 NG 5 GG 4 JZ 4
 LE 52 RS 1 MR 5
 AT 14 PA 11 TP 1W6+1 (Dolch, WV 2/1)
 AT 13 PA 11 (Hruruzat)

Herausragende Talente: Gefahreninstinkt

DER BRIEF DES PASSAGIERS

Das folgende Schriftstück trägt der Reisende Ugo Tazza bei sich. Anzumerken bleibt noch, dass besonders aufmerksame Helden eventuell durch die Skizzen unterhalb des Briefes auf den Rahja-Tempel kommen, denn wenn man beide Skizzen übereinander legt, kann man sich an das astrologische Symbol der Rahja erinnern fühlen.

Werter Ugo,

möglicherweise bin ich nicht daheim, wenn du zum Seebogen kommst, um von dort die Fahrt zum Haus des Verehrungswürdigen anzutreten. Falls ich dich und deine Gefährten nicht leiten kann, musst du die Führung übernehmen: Du holst die göttliche Laterne aus ihrem Versteck und befestigst sie am Boot. Dann besteigt ihr den Nachen, und du achtest darauf, dass alle deine Gefährten ihre Augen verbunden haben. Dann erst entzündest du die Laterne, du wirst merken, dass der Nachen sich sofort in Bewegung setzt, weil er von der Laterne gleichzeitig gezogen und gesteuert wird. Nun musst auch du dir die Augen verbinden, denn du hast es hoffentlich nicht vergessen: Außer unserem Hochgeweihten darf niemand wissen, wo sich das Geheime Haus befindet. Wir müssen uns also blind dem Nachen anvertrauen. Das Versteck der Laterne hatte ich dir ja bereits beschrieben. Als kleine Gedächtnisstütze soll dir die kleine Skizze dienen, auf der man sehen kann, wie das Geheimversteck geöffnet wird.

Für den Fall, dass wir uns tatsächlich nicht begegnen, sei auf das Herzlichste begrüßt.



*Atan Bogosch
gegeben zu Grangor*

DIE BETTLER UND DIE KANÄLE

Die mögliche Verknüpfung beider Abenteuer zu einer Kampagne

Aufgrund der Tatsache, daß die beiden in diesem Band enthaltenen Abenteuer in Grangor angesiedelt sind, bietet es sich natürlich an, sie zu einer Art Minikampagne zusammenzufassen. Als solche unterscheidet sie sich jedoch von Kampagnen wie **Die Phileasson-Saga**, **Die Sieben Gezeichneten** oder **Lockruf des Südmeers**, denn die beiden Grangor-Abenteuer sind inhaltlich nicht miteinander verknüpft und liegen zeitlich gesehen acht lange Jahre auseinander.

Letzteres sollte jedoch keinen Hinderungsgrund darstellen, denn schließlich müssen Sie als Meister des Schwarzen Auges ohnehin kräftig am Rad der Zeit drehen, wenn Sie diese Abenteuer, die ja eigentlich vor über zwanzig Jahren stattgefunden haben, mit „heutigen“ Helden spielen wollen. Wenn die beiden Abenteuer direkt aufeinander folgen, ist der in **Die Kanäle von Grangor** vorgestellte Scheinauftrag nicht mehr in dieser Form verwendbar, schließlich ist **Adaqu Sandfort** dann erst 11 Jahre alt und die Helden haben gerade den Mord an ihrem Vater aufgelöst – und damit in der ganzen Stadt Berühmtheit erlangt. Es müßte also ein anderer Scheinauftrag her – am einfachsten sicher zu lösen, indem man den Namen der Auftraggeberin verändert. Außerdem sollte man **Doran Harden** aus der Liste der Anhänger des Namenlosen streichen, denn wir brauchen ihn noch für die Fortsetzung der **Bettler von Grangor**.

Eine weitere reizvolle Möglichkeit besteht darin, die Aufgabe aus den Bettlern von Grangor als vermeintlichen Scheinauftrag für die Kanäle von Grangor zu nutzen. In diesem Fall eröffnen Sie die Kampagne mit den Bettlern von Grangor und locken die Helden im Verlaufe der ersten Ermittlungen in den Rahja-Tempel. Zum Beispiel könnte **Kapitän Riccardi** und seine Mannschaft (Seite 11) **Kapitänin Merisa** und deren Mannschaft (Seite 67) ersetzen (oder umgekehrt) und die Helden in den Rahja-Tempel einladen – sei es nun aus reiner Freundschaft oder um den Helden einen wichtigen Hinweis bezüglich der Morde mitzuteilen.

Sobald die Helden den Rahja-Tempel betreten, geht die Kampagne nahtlos in die Kanäle von Grangor über – die Zeit wird angehalten, die Helden kämpfen gegen die Anhänger des Namenlosen – und nachdem sie dieses Abenteuer überstanden haben, geht es sofort mit den Bettlern von Grangor weiter.

Bei dieser Möglichkeit sollten Sie jedoch sorgsam darauf achten, die Spieler nicht über Gebühr zu verwirren, schließlich handelt es sich bei den Bettlern von Grangor um ein Detektivabenteuer, bei dem es sehr wichtig ist, einen Überblick über die Fakten zu behalten. Es bietet sich daher an, nach der Beendigung der Kanäle von Grangor mit den Spielern noch einmal kurz zusammenzufassen, was sie vor dem „Göttlichen Zwischenfall“ bereits über die Mordfälle herausgefunden haben, damit keine wichtigen Erkenntnisse verloren gehen.

GRANGOR - STADT DER KANÄLE

Stadtbeschreibung von Grangor, ca. 2489 Horas

von Michael Johann, Ulrich Kiesow,

Jörg Raddatz und Thomas Römer

überarbeitet durch Jens Matheuszik



GRANGOR im ÜBERBLICK



Stadtherr: freie Stadt, die innere Stube des Stadtrates wählt alle fünf Jahre den Stadtmeister

Einwohner: 8200

Wappen: gespalten von weiß und schwarz, darin in der jeweils anderen Farbe je eine Lilie

Garnisonen: 150 Stadtgardisten der Zweililiengarde, 20 Kanalwachen, 30 Zöllner, ca. 2000 Matrosen und Seekrieger der Königlichen Flotte des Lieblichen Feldes

Tempel: Efferd, Phex, Rondra, Travia, Boron, Peraine, Tsa, Rahja, dazu verschiedene Schreine

Lokale Fest- und Feiertage: 27. Pra (Gedenktag zur Niederschlagung der Hungerrevolte), 7. Tra (Gedenktag zur Verschleppung von 500 Bürgern), 14. Tsa (Feiertag zur Erringung der Stadtrechte), 8. bis 12. Rah (Große Warenschau)

Grangor, die im Norden des Lieblichen Feldes gelegene Stadt, gehört zu den ungewöhnlichsten und reizvollsten des ganzen Kontinents: Der größte und wichtigste Teil der Stadt ist auf vier großen Inseln in der Phacadimündung gebaut, die wiederum aus mehreren kleinen Inseln bestehen und erst durch die vielen Bauwerke und unzähligen Brücken zu einem Ganzen verschmelzen. Die Häuser werden durch enge Gassen und einem Gewirr von Kanälen verbunden, so dass man sagt, man müsse in Grangor geboren sein, um sich in diesem Labyrinth zurechtzufinden.

die Geschichte GRANGORS

Gegründet wurde die Stadt 610 Horas unter der Herrschaft von Kaiser Seneb-Horas. In den Jahrhunderten seit der Gründung mussten die Bewohner der Stadt immer wieder schwere Schicksalsschläge erleiden:

Nicht einmal 100 Jahre nach der Gründung, im Jahr 693 Horas, erblickten die Grangorer erstmals die Silhouetten der Drachenschiffe

am Horizont: Die Thorwal-Piraten, die dem jungen Bosparanischen Reich bisher unbekannt waren, überfielen und brandschatzten die Stadt.

Doch ließ sich die Bevölkerung nicht entmutigen, und so wurde Grangor nach diesem Überfall wieder aufgebaut. Die Stadt weitete sich sogar auf umliegende, vorher nicht bewohnte, Inseln aus. Doch auch die besten Befestigungsanlagen konnten nichts bewirken, als 1173 Horas, mitten in den Dunklen Zeiten, die Stadt von einem Wasserdrachen angegriffen wurde, und dabei Alt-Grangor und Kopp fast vollständig der Vernichtung anheim fielen.

Bosparans Fall überstand Grangor leidlich, da die Beziehungen nach Elenvina und Harben fast enger geworden waren als die nach Bosparan – doch später wurde Grangor ein Teil der Provinz Kuslik und teilte deren Schicksal.

So kam der Stadt keine fremde Hilfe zuteil, als ein Großbrand fast die Hälfte aller Bauwerke auf der Insel Kopp vernichtete (1673 Horas) und auch nicht als durch den erneuten Angriff eines Wasserdrachens im Jahr 1867 Horas große Teile Kopps und beinahe ganz Alt-Grangor zerstört wurden.

Unter der Herrschaft Rohals des Weisen fand 1979 Horas zum ersten Mal die große Warenschau in Grangor statt, die seitdem jährlich vom 8. bis 12. Rahja veranstaltet wird.

Am 26. Praios 2178 begann eine Revolte der hungernden Grangorer Bevölkerung, die jedoch von der Besatzungsmacht des Neuen Reiches im Laufe des 27. Praios blutig niedergeschlagen wurde – nahezu 800 Bewohner der Stadt fielen in diesem aussichtslosen Kampf. Gut 60 Jahre später weigerten sich die Grangorer erneut, Abgaben an das Neue Reich zu leisten – wieder zog ein Heer in die Stadt, diesmal, um 500 wahllos aufgegriffene Bürger festzunehmen und in die Angbarer Silberminen zu verschleppen. Das geschah am 7. Travia 2237, sieben Jahre vor dem Kusliker Frieden.

Zwar wurden am Tag der Unabhängigkeit die Gefangenen des Überfalls wieder aus den Minen freigelassen, doch nur ein Drittel der 500 hatte die Strapazen der Zwangsarbeit überlebt. Der 27. Praios und der 7. Travia werden deswegen noch heute jährlich als Trauertage in Grangor begangen: An diesen Tagen sind fröhliche Feiern und auch Handelsabschlüsse untersagt. In stillen Trauerprozessionen wird an die Ereignisse der Vergangenheit erinnert. Doch in Grangor wird auch gefeiert: An jedem 14. Tsa findet ein Volksfest statt, welches seinesgleichen sucht, denn an diesem Tag im Jahr 2246 Horas errang Grangor die Stadtfreiheit.

Nach dem Kusliker Frieden festigt sich immer mehr der Rang als eine wichtige Handelsstadt des Lieblichen Feldes, was auch der dritte große Angriff eines Wasserdrachens im Jahr 2271 Horas nicht ändern konnte, denn diesmal wehrten sich die Bürger erfolgreich und schlugen den Drachen mit Fackeln und Schwertern zurück.

Für den Fortschritt Grangors stehen symbolhaft zwei Daten bzw. die jeweils errichteten Bauwerke:

2472 Horas wird der neue Hafen Grangors im Viertel Neuhaven fertig gestellt, der den alten Hafen in Alt-Grangor als Haupthafen ablöst, und in dem seit 2482 alle Waren gelöscht werden. Seit dem selben Jahr verbindet der Vesselbek-Damm die beiden Stadtteile Süd-Grangor und Suderstadt miteinander, wobei durch die erhobenen

Passagegebühren diese Errungenschaft bei weitem nicht von allen Grangorern genutzt wird.

die LANDSCHAFT

Im Westen des Herzogtums Grangor beeinflusst die gleichnamige freie Handelsstadt das Bild des Landes. Obwohl das Land gut zu bestellen ist, finden sich immer wieder überwucherte Brachen und verödetes Bauernland, da viele Bewohner der Dörfer und Gehöfte ihre althergebrachte Heimat verlassen, um in der Reichtum verheißenden Metropole eine bessere Zukunft zu finden.

Auf Grund des besonders milden und fruchtbaren Klimas (aus diesem Grund wird das Alte Reich ja auch oft Liebliches Feld genannt), reicht der hier geerntete Weizen nicht nur für die eigentlichen Bewohner, sondern wird auch nach fast ganz Aventurien geliefert. Das Meer der Sieben Winde ist die Heimat für viele schmackhafte Speisefische, neben Grangorinen werden vor allem Feuerköpfe, Haie und Thunfische gefangen, wobei letztere nicht bei jedem Anklang finden.

Dort wo der Phecadi zwischen dem Phecanowald im Osten und den Windhagbergen im Norden in das Meer der Sieben Winde mündet, liegt auf insgesamt 40 kleinen Inseln, die durch zahlreiche Brücken und Kanäle miteinander verbunden sind, die Stadt Grangor.

KULTUR UND GESELLSCHAFT

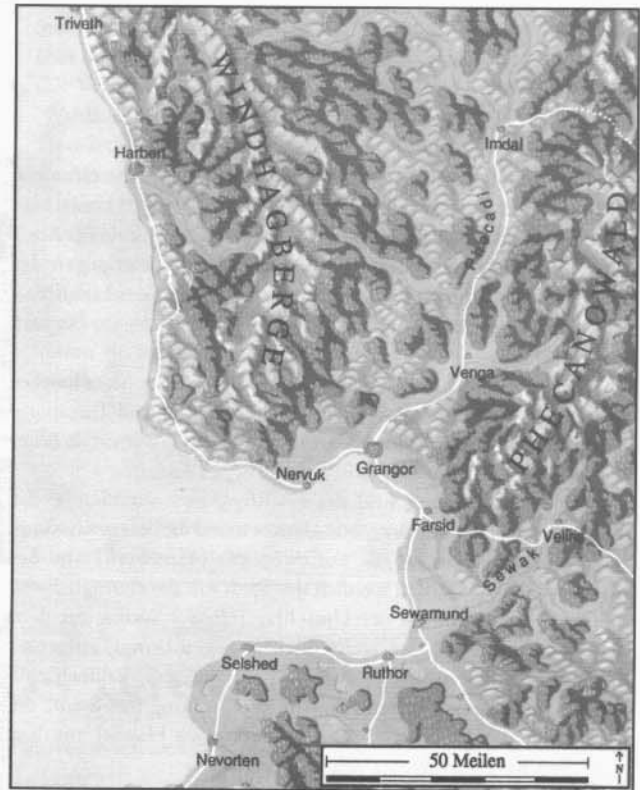
Die Bewohner Grangors, aber auch der umgebenden Grafschaft Phecaden, sind ein ganz besonderes Völkchen und gelten vielen eher als verwandt mit den Nordmärkern, als mit den "normalen" Liebfeldern:

Geprägt sind sie von Meer und Wind, und so kommen von hier die besten Seeleute des Landes, die besten Fischer und die fähigsten Deichbauern.

Sie sind eher nüchtern, kühl und realistisch in allen Dingen. Heftige Gefühlsäußerungen sind ihnen fremd, und werden missbilligend zur Kenntnis genommen.

Die Phecadier arbeiten länger und mehr als anderswo im Land, vor allem deshalb weil sie "die Freuden der Muße ohnehin nicht zu schätzen wissen", wie die übrigen Landesbewohner gerne spotten.

Das einfache Leben und die einfache Kost werden geliebt, und so wurden hier weder auf dem kulinarischen noch auf dem modischen Gebiet irgendwelche bedeutenden Leistungen vollbracht. Selbst in den reichen Häusern, z.B. bei den Altvorderen in Grangor, besteht die Vorspeise aus einer schlichten Weizengrütze und der Hauptgang ist ein Fischgericht, wobei hier jedoch schon Standesunterschiede bei der Wahl des Fisches (einfache Pökelfische, Grangorinen, Forellen oder Lachs) zu finden sind. Alkoholische Getränke wie Wein werden kaum getrunken, aber im Hause für Gäste aufbewahrt, die einen guten Tropfen zu schätzen wissen (wie z.B. weit gereiste Handelspartner), denn die Gebote Travias sind ihnen natürlich heilig. Doch bei all ihrer Freundlichkeit wissen sie stets eine unsichtbare Barriere aufrechtzuerhalten, die es für viele Zuwanderer zu brechen gilt, was jedoch manchmal erst nach Generationen geschieht.



Die Schlichtheit zeigt sich auch in der Frage der Kleidung: Selten werden hellfarbige (und erst recht keine mehrfarbigen!) Stoffe genutzt, es dominieren stattdessen schwarze, dunkelgraue und (vor allem) blaue Töne.

Den schönen Künsten steht man wie im ganzen Land positiv gegenüber, wiewohl die praktischen, 'ingerimmischen' Künste wie Architektur und Feinhandwerk höher im Ansehen stehen als die Malerei oder Poesie. Der traditionelle Grangorer Baustil mit seinen schmalen, zwei- oder dreigeschossigen Patrizierhäusern und Palazzi zeichnet sich durch seine zum Kanal hin schmale Bauweise aus, die sie kleiner erscheinen lassen, als sie in Wirklichkeit sind. Durch eine seltsam verwinkelte Innenarchitektur gibt es in diesen mehrgeschossigen Häusern platzsparende Zwischengeschosse um sowohl dem begrenzten Platzangebot, als auch dem Wunsch nach Arkaden und Lichthöfen Rechnung zu tragen.

Doch egal ob traditioneller oder unkonventioneller Baustil: In ganz Grangor gibt es keinerlei Gebäude mit Keller – dies gilt auch für den Löwenkeller, einer recht durchschnittlichen Taverne, die nur dem Namen nach ein Keller ist, sondern in Wirklichkeit sogar im ersten Stock eines Hauses zu finden ist.

Da sich die Grangorer so sehr von den übrigen Landesbewohnern unterscheiden, hat sich im Laufe der Jahrhunderte im Alten Reich das sprichwörtliche Bild des Grangorer Stock- oder Pökelfisches gebildet, welcher die Eigenheiten der Grangorer symbolisch darstellt. Und auch in der Kunst hat dieses Bild ihren Einzug gefunden, denn in der Typenkomödie, die es so in dieser Form nur im Lieblichen Feld gibt*, repräsentiert der Kaufmann Stokkvis den 'typischen Grangorer', der in einfacher blauer Kleidung dargestellt wird, keinerlei Gefühle zeigt und den ihm hingeworfenen Fehdhandschuh nach dessen Materialwert weiterverkauft.

*) Weitere Hinweise zur Typenkomödie finden Sie auf S. 68 im Band **Das Reich des Horas**.

Handel und Handwerk

Wer im Lieblichen Feld Handelsstadt sagt, der meint Grangor, denn diese Stadt ist das Zentrum des phexgefalligen Handels im Lieblichen Feld, und der Handel wird oftmals als die Seele der Stadt bezeichnet. Grangor genießt seit dem Freiheitskampf gegen das Mittelreich das Monopol auf den gesamten Handel des Lieblichen Feldes mit den nördlichen Hafenstädten wie Havena, Nostria und Salza.

Ein Großteil der wichtigsten Handelsgesellschaften des Alten Reiches hat so ihren Sitz in dieser Stadt, und deren Schiffe und Transporte sind nicht nur im Lieblichen Feld, sondern in ganz Aventurien (vom Bornland bis nach Thorwal und sogar Riva) zu finden.

Seit der Stadtgründung sind der Fischfang und der Handel die bestimmenden Faktoren der Stadt. Daneben sind die Salzgewinnung, die Glasbläserei (ein junges, aufstrebendes Handwerk) und der Schiffsbau in den Werften westlich der Stadt mit die einträglichsten Gewerbe; hinzu kommt der Umschlag seltener Waren aus dem Binnenland. Der Güldenlandhandel hingegen bringt, aufgrund seines sehr geringen Anteils, nicht viel ein, hat aber dennoch eine enorme Bedeutung für den Ruf und die Stellung der Stadt, die schon lange die albernische Capitale Havena im Handel mit dem westlichen Kontinent hinter sich gelassen hat.

Bestimmend im Salzhandel ist die Familie Sandfort, die sich jedoch seit dem der junge Torvon Sandfort die Geschäfte führt auch erfolgreich im Handel mit Glaswaren bewährt, und gemeinsam mit den ter Brooks eine Werft besitzt, in der mächtige Schivonen gebaut werden.

Das Haus Liegerfeld widmet sich vor allem dem Nordlandhandel mit Luxuswaren. So erwerben die Liegerfeld in den Purpurfärbereien der südlichen Städte und bei den Juwelieren in Silas die kleinen und leichten Dinge, die bei geringen Transportkosten im Norden hohe Erlöse erzielen. In jüngster Zeit ist man dazu übergegangen, im Norden bereits wieder kostbare Rohprodukte wie Mammutzähne, Walbein und Bornländer Bernstein als Bezahlung anzunehmen – was jedoch auch dazu führt, dass die Schiffe zu einer beliebten Beute der Thorwaler werden.

Seitdem die Geheimnisse des maraskanischen Buchdruckes vor einigen Jahrzehnten in ganz Aventurien bekannt wurden, hat sich die Druckkunst im Lieblichen Feld etabliert. Durch diese Erfindung hat sich ein komplettes neues Gewerbe gebildet, von den Letternschneidern, den Kupferstechern, den Papiermüllern bis zu den Buchbindern und mehr. Diese verstehen sich – zu Recht – als „Speerspitze des hesindegefalligen Fortschritts“, und daher genießen im Alten Reich die Drucker hohen Respekt und vielerlei Privilegien, so ist es einem jeden zugelassenen Drucker in Grangor gestattet Blankwaffen zu tragen – etwas was sonst nur Adligen, Bürgern der Stadt und hohen Geweihten gestattet ist!

Die Druckerei Stührmann & Mezzani ist neben der Druckerei des Aventurischen Boten zu Gareth wahrscheinlich das größte Druckhaus des Kontinents. So wird zum Beispiel die Enzyropaedia Magica, ein Standardwerk für einen jeden Magier, von Stührmann & Mezzani aufgelegt.

Von Gardisten und Seekriegern

Doch Grangor kommt als grenznaher Großstadt zum Mittelreich auch eine hohe militärische Bedeutung zu, so dass auf Grangorella, einer südwestlich vor der Stadt gelegenen Insel, sich der größte Kriegshafen des Lieblichen Feldes befindet. Hier liegt ein Großteil der Königlichen Flotte des Lieblichen Feldes vor Anker.

Eigentliche Soldaten gibt es in der Stadt Grangor nicht, die Herzöglich Grangorer Garderegimenter sind nämlich nicht in der Stadt stationiert. Hier gibt es neben Kanalwachen und Zöllnern nur noch die „Zweililiengarde“, wie die Stadtwache offiziell genannt wird. Ihr Auftrag ist es für Recht und Ordnung zu sorgen. Da in Grangor für Besucher – und dies sind all die, die nicht als Bürger der Stadt eingetragen sind – sämtliche Blank-, Hieb-, Stangen- und Schusswaffen verboten sind, hat die Stadtwache nicht so viel zu tun, so dass sie meistens nur kleinere Vergehen ahnden muss. Daher verzichten die meisten regulären Patrouillen der Stadtwache auf die namensgebenden Zweililien*, und benutzen statt dessen bronzeschlagene Knüttel, die sie allerdings ebenso geschickt wie die Zweililien zu handhaben verstehen, mit denen sie sich in Kriegs- und Gefahrenzeiten bewaffnen.

Machtverhältnisse in Grangor

Nachdem das Liebliche Feld seine Unabhängigkeit von den mittelreich'schen Besitzern gewinnen konnte, wurde Grangor durch König Khadan zur Freien Stadt erklärt, die nur dem Adlerthron zu Vinsalt untersteht. Dazu kam es, als die so genannten Altvorderen, die angesehensten und führenden Handelsherren der Stadt, dem König einen Vertrag anboten, wonach die Stadt gegen eine jährliche Abgabe in Höhe von 15.000 Dukaten ihre Regierungsgeschäfte in die eigene Hand nimmt.

Seitdem wird die Stadt von einem Rat beherrscht, in dem ursprünglich nur die Oberhäupter der damaligen Altvorderen Häuser saßen. Doch in dem Maße in dem Grangor eine neue wirtschaftliche Blüte erblickte, drängten auch andere reich gewordene Bürger darauf an der Macht beteiligt zu werden. So wurde im Jahr 2353 beschlossen, dass für die reichen Bürger die Äußere Stube geschaffen wird, die mit der Inneren Stube, in denen nur die Altvorderen Sitz und Stimme besitzen, seitdem zusammen den Rat bildet. Die ehemaligen „Altvorderen Häuser“ (inzwischen wird diese Bezeichnung auch für Mitglieder der Äußeren Stube genutzt, wiewohl in diesen Beschreibungen primär die eigentlichen Altvorderen gemeint sind) wussten sich ihre Vormachtstellung jedoch trotzdem zu erhalten, denn ausschließlich ihnen obliegt die Besetzung der „Geheimen Stuben“, den beiden Ausschüssen, in denen die entscheidende Vorbereitungsarbeit für die Beschlüsse des Rates geleistet wird. Selbst durch das Aussterben des Hauses Fogger im Jahre 2370 änderte sich an diesem Prinzip nichts: Die übrigen

*) Diese Waffen, die genauer auf S. 28 in **Kaiser Retos Waffenkammer** beschrieben werden, bestehen aus einem bis zu zwei Spann langen Stab, an dessen beiden Enden Klingen angebracht sind.

Altvorderen bestimmten einfach die angesehene Kaufmanns- und Ratsherrenfamilie Horrad zur Nachfolgerin mit allen Rechten eines Altvorderen Hauses.

In der Inneren Stube werden die wichtigsten Beschlüsse (Steuerwesen, Satzungen der Zünfte und Gilden, Markt- und Polizeiordnung) gefasst, und alle fünf Jahre wird von der Inneren Stube der Stadtmeister gewählt. In der Äußeren Stube, die sich hauptsächlich mit den Beziehungen der Stadt zu ihren Nachbarn und Handelspartnern, Handelsdingen, der Zollordnung und dem Wehrwesen beschäftigt, sitzen all jene Bürger, die mindestens 2000 Dukaten Vermögen versteuern – das sind derzeit 35 Familien.

Das Vorrecht der Arbeit in den beiden Stuben zwingt die Altvorderen Häuser zur Zusammenarbeit, während sie als die reichsten Geschäftsleute der Stadt sonst leicht zu "Erbfeinden" hätten werden können. Wie gut dieses System funktioniert, zeigt sich alle fünf Jahre bei der Wahl des Stadtmeisters: Obwohl Grangors Bürgermeister durchaus nicht nur Repräsentationsaufgaben hat, sondern von Amts wegen beiden Geheimen

Stuben vorsitzt, ziehen es die Altvorderen schon lange vor, sich über die Besetzung dieses Amtes vorab zu verständigen, anstatt mit Versprechungen und Geschenken einen aufwändigen "Wahlkampf" zu betreiben.

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

Zu den zwölf ursprünglichen Altvorderen Häusern zählen unter anderem die Familien Fröhling, Liegerfeld, Kuyfhoff, Wortheim und Wollwert.

Die Altvorderen Häuser werden noch genauer im gleichnamigen Kapitel auf S. 37 beschrieben.

AUF EFFERDS WEGEN

Die Kanäle der Stadt

Die Stadt Grangor zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass die vielen einzelnen Inseln durch zahlreiche Grachten und Kanäle – so genannte Waate – getrennt sind, und erst durch die zahlreichen Brücken und die Bauwerke zu einem Ganzen werden. Die Hauptinsel Grangors wird im Norden durch vier größere Kanäle geteilt:

Der Grootewaate, der im Westen zwischen dem Pilgerhafen und dem Fischmarkt beginnt und in der Nähe der Fährstation der Beilunker Reiter im Osten der Insel endet, ist von der Breite her der größte Kanal der Stadt, so dass hier auch mehrere Boote und Gondeln aneinander vorbei fahren können. Weiter nördlicher, an der hiesigen Filiale der Nordlandbank vorbei, führt hingegen der Nordenwaate, der schon deutlich schmaler ist, und in den größeren Grootewaate mündet. Dieser wird auch von dem in einer Nord-Süd-Richtung verlaufenden Langewaate weiter im Osten geschnitten, der unter anderem am Stadt- wie auch am Bürgerhaus vorbei fließt.

Am bekanntesten dürfte jedoch der eher kleine Schinderwaate sein, der südlich des Fischmarkts fast geradlinig durch Alt-Grangor führt. Berühmt und auch berüchtigt ist seine wichtige „Rolle“ in der grangorer Rechtsfindung (siehe die Beschreibung des Stadt- und Marktgerichtes auf Seite 76).

Neben diesen größeren Kanälen existieren viele weitere dieser Wasserstraßen, wobei jedoch in ihnen nicht immer das Fortkommen gewährleistet ist, denn in den Kanälen südlich des Schinderwaats finden sich auch die ersten festgemachten Hausboote, die teilweise den gesamten Verkehr blockieren.

Fährstationen und Bootsverleiher

Es dürfte klar sein, dass durch die vielen Kanäle und die Bedeutung dieser Wasserwege für die Bewohner (denn wer es sich leisten kann, meidet die überfüllten und engen Straßen) das Bootsverleih-Gewerbe, welches Gondeln und Fähren anbietet, gut entwickeln konnte.

Wer selber ein Boot oder dergleichen steuern möchte, wendet sich an einen der Bootsverleiher, von denen vor allem die Verleiher **Girovoli** (25b), **Valedoro** (25c) und **Dollbreck** (25a) bekannt sind. Berühmt (oder eher berüchtigt) sind die Dollbrecks vor allem durch ihre starke Position in ihrem Gewerbe, die sie durch geschicktes Taktieren und eine skrupellose Preispolitik erlangen konnten. Seit zwei Generationen sind sie in der Äußeren Stube vertreten, und durch ihr Familienoberhaupt Isdhorn Dollbreck verfügen sie über „gute Kontakte“ zur Inneren Stube.

So müssen sie keine echte Konkurrenz fürchten, und können wahrscheinlich die führende Stellung in Zukunft noch ausbauen.

Es existieren in Grangor auch mehrere Fährlinien, die die einzelnen Stadtteile und Inseln miteinander verbinden. Diese werden von jeweils einer bzw. zwei Fähren befahren, die zwischen zwei **Stationen** (23) pendeln, und dort solange warten, bis eine genügend große Anzahl der Plätze belegt ist, so dass sich eine Überfahrt lohnt.

Nur die Festlandfähre am **Pilgerhafen** (11) fährt zu festgelegten Zeiten, und so kann man zu jedem Stundenbeginn für eine Gebühr von 12 Hellern zum Festland bzw. zurück gelangen. Die letzte Fähre fährt um Mitternacht, während die erste am frühen Morgen um sechs Uhr startet. Auf den anderen Fähren zahlt man – je nach Strecke – 2 bis 7 Heller und die letzte Fahrt findet schon meist abends um neun Uhr statt.



EIN RUNDGANG DURCH DIE STADT

ALT-GRANGOR

Im Norden der Hauptinsel, wo ca. 1800 Einwohner leben, schlägt das Herz des städtischen Lebens. In Alt-Grangor blüht der Handel; zahlreiche Kaufmannsfamilien besitzen ein Haus an einem der Kanäle, die reicheren Bürger hingegen wohnen in ihren kleinen palastartigen Villen nahe am Ufer. Inmitten dieser gepflegten Gebäude, zu denen auch Kontore der Handelshäuser gehören, findet man aber immer wieder auch kleine, schmuddelige Gässchen und Kanäle, an denen die mehrstöckigen Wohnhäuser von Handwerkern und Fischern oder seltener mal auch ein kleiner Krämerladen oder eine Taverne stehen.

Die Kanäle und Gassen rund um den **Fischmarkt** (13) sind immer rege besucht. Bei Sonnenaufgang werden hier die ersten Marktstände im Freien oder in einer der drei großen Markthallen aufgebaut, und der letzte Handel wird meist erst am späten Abend getätigt, bevor sich das Leben langsam in die unzähligen Kneipen und Tavernen der Stadt verlagert. Noch immer haben die zahlreichen Stände, an denen die Fischer vom späten Vormittag an die Erträge ihres frühmorgendlichen Fangs verkaufen, einen großen Anteil am Marktgeschehen, doch im Laufe der Zeit ist das Angebot an Waren immer vielfältiger geworden, und heute zählt der Grangorer Fischmarkt zu den größten und buntesten Märkten Aventuriens.

Die Reisenden, die eine gut gefüllte Geldkatze besitzen, lernen meistens die anderen Stadtviertel gar nicht kennen, denn wenn sie am **Pilgerhafen** (11) ankommen, interessiert sie zumeist nur die Warenbörse, der Phex-Tempel oder die umliegenden Paläste der Altvorderen.

Der Pilgerhafen, der lange Zeit als Haupthafen der Stadt genutzt wurde, wird heute jedoch nur noch von Fahrgastfähren genutzt, denn Waren dürfen seit 2482 Horas dort nicht mehr gelöscht werden. Auf dem umzäunten Gelände stehen ein paar Kontore und die Wachstuben der Hafenzöllner; der einzige Weg in die Stadt führt durch das **Pilgerhaus** (12) hindurch, das im Nordosten das Hafengelände begrenzt. Das imposante zweigeschossige Pilgerhaus mit seinen mehr als fünfzig Schritt Breite ist gewöhnlich das erste Gebäude, das Besucher von Grangor erblicken, denn hier wird der Zoll erhoben und für 3 Silbertaler die Besuchserlaubnis erteilt. Jeder Besucher darf sich dafür in das Gästebuch der Stadt, das so genannte Pilgerbuch, eintragen und erhält ein Dokument, in dem das rechtmäßige Verweilen in der Stadt bestätigt wird. Die Besuchserlaubnis ist zeitlich nicht begrenzt, und es werden keine zusätzlichen Gebühren fällig, wenn man länger in der Stadt bleibt. Einige der Räume werden zur Aufbewahrung von Waffen bereitgehalten, denn den Stadtbesuchern ist nur das Tragen von Dolchen und Stäben erlaubt, während andere Waffen den eingetragenen Bürgern vorbehalten sind.

Für jede in Verwahrung genommene Waffe wird eine Gebühr von einem Silbertaler erhoben, und da die Besucher gut kontrolliert werden, wäre es hier an der falschen Stelle gespart, wenn man versuchen würde seine Waffen in die Stadt zu schmuggeln. Neben dem Fischmarkt steht im Zentrum Alt-Grangors der dreigeschossige

Bau des **Stadthauses** (7) aus hellrotem Ziegel, der die übrigen Gebäude in der Umgegend weit überragt. Die mächtige Fassade wird durch tiefe Arkaden aufgelockert, und im ersten Stock führt ein Übergang vom Hauptbau zu einem schmalen Turm mit einem Praiosgong an der Spitze, der das Dach um einige Schritt überragt. Im Stadthaus befindet sich unter anderem das Stadtarchiv, einige Amtszimmer (so auch das des Stadtmeisters) sowie der Ratssaal, in dem die Äußere und die Innere Stube tagen. Ohne triftigen Grund erhält niemand in das ständig von mindestens zwei Gardisten bewachte Gebäude Einlass. Der Stadtmeister empfängt fast ausschließlich gegen Vorladung – ein Privileg der verbrieften Bürgerschaft Grangors. Angehörige des unteren Standes und Reisende, die mit dem Stadtmeister sprechen oder eine Eingabe an den Stadtrat machen wollen, benötigen dafür einen Sprecher aus der Bürgerschaft.

Im Norden der Stadt liegt das **Bürgerhaus** (8), welches seit der Fertigstellung im Jahr 983 Horas verschiedensten Aufgaben diente: Als Zeughaus, Gefängnis oder Gardekaserne, in der bei der Revolte von 2180 Horas fast 800 Gefangene blutig niedergemetzelt wurden. Nach dem Kusliker Frieden wurde es zum Bürgerhaus erklärt. Seitdem kommt dem Bau eine große Bedeutung zu, denn wer die Bürgerrechte erwerben will, muss sich hier ins Stadtbuch eintragen lassen. Die außerordentlichen Rechte eines Bürgers sind: das Betreiben eines Gewerbes jeglicher Art, der Besitz von Grundstücken und Bauten in der Stadt, die Erlaubnis Waffen zu tragen, sowie der Sitz in der Äußeren Stube, wenn man mindestens 2000 Dukaten Vermögen versteuert. Binnen Wochenfrist können gegen die Eintragung ins Stadtbuch Einwände vorgebracht werden. Ist dies nicht der Fall, steht einer Eintragung nichts im Wege; anderenfalls stimmt der Stadtrat nach einer Anhörung des Betroffenen darüber ab, ob die Bürgerrechte verliehen werden oder nicht. Der Stadtrat stimmt ebenfalls darüber ab, wem die Bürgerrechte wieder entzogen werden – dies ist meist der Fall, wenn ein Bürger straffällig geworden ist, Steuern nicht entrichtet, oder bei seiner Eintragung unlautere Angaben gemacht hat. Die Eintragung ins Stadtbuch, die mit der Verleihung eines "Bürgerdokumentes" verbunden ist, kostet 10 Dukaten, außerdem muss jeder Bürger jährlich eine Kopfsteuer von 5 Dukaten entrichten und zusätzlich einen vom Vermögen abhängigen Tribut zahlen. Beim Entzug der Bürgerrechte werden die 10 Dukaten als symbolische Geste zurückgezahlt und das Bürgerdokument verbrannt. Zurzeit sind in Grangor rund 900 Bürger registriert, wobei derzeit jedoch nur 35 Familien mehr als 2000 Dukaten Vermögen versteuern und somit als Mitglied der Äußeren Stube sich mit Handels- und Zollfragen auseinander setzen.

Eher zweckmäßig denn schmuckvoll ist die weiß getünchte **König-Khadan-Halle** (9), deren eckiger und gleichzeitig langweiliger Baustil glücklicherweise nicht zum Vorbild anderer Bauwerke der Stadt geworden ist. Gut achthundert Besucher finden Platz in der eingeschossigen hohen Halle, die vorwiegend für größere Beratungen und kulturelle Veranstaltungen genutzt wird. In der Woche vom 8. bis zum 12. Rahja steht die König-Khadan-Halle

Grangor

N

150 Schritt

ALT-GRANGOR

SÜD-GRANGOR

INSEL KOPP

NEUHAVEN

SÜDERSTADT

ganz im Zeichen der jährlichen Grangorer Warenschau, denn dann finden hier die Eröffnungs- und Schlussveranstaltung sowie die täglichen Versteigerungen von edlen Waren statt.

In zwei reich durch Reliefs verzierten Gebäuden in der Nähe des Fischmarkts befinden sich das **Stadt-** und das **Marktgericht** (14). Das Stadtgericht hat die Aufgabe, schwere Verbrechen, seien es Bluttaten oder Eigentumsdelikte, zu verhandeln. Vor das Marktgericht werden hauptsächlich Vertragsstreitigkeiten und Betrugsdelikte getragen. Das Gericht kann nur von Bürgern angerufen werden, und oftmals wird eine Verhandlung auch durch die Anwaltschaft eines fürsprechenden Bürgers erwirkt. Die Strafgesetzgebung Grangors gilt als milde – die häufigste Strafe für kleine Vergehen ist das Untertauchen, bei dem der Verurteilte, in einen Käfig eingeschlossen, ein paar Mal in die stinkende Brühe des Schinderwaats herabgelassen und wieder heraufgezogen wird. Bei der Prozedur ist er natürlich dem Spott der Menge ausgesetzt, aber diese Form der Demütigung dürfte vielen Straftätern willkommener sein als ein Dutzend Peitschenhiebe. Es ist jedoch auch möglich, gegen die Zahlung hoher Geldsummen, sich von dieser Strafe freizukaufen, und es kommt nicht selten vor, dass Verurteilte mit geborgter Münze zahlen und sich damit in die Schuldknechtschaft begeben. Wenn über schwere Delikte

gerichtet wird, entscheidet darüber die gesamte Innere Stube in einer öffentlichen Gerichtsverhandlung; alle Mitglieder dieses Gremiums haben dann volles Stimmrecht im Verfahren und entscheiden über die Strafe. Schwerverbrecher werden meist zum Strafdienst in der Kriegsflotte verurteilt. Die selten verhängte Todesstrafe (von der man sich nicht freikaufen kann), wird vollzogen, in dem die verurteilte Person einen ganzen Tag lang untergetaucht bleibt. Wer diese Prozedur überlebt, gilt als von Efferd persönlich freigesprochen. Jedoch gab es in der Geschichte Grangors noch keinen solchen Fall. Der oberste Richter Grangors wird von der Inneren Stube eingesetzt und kann von dem Gremium jederzeit wieder seines Amtes enthoben werden. Seit 2495 Horas bekleidet Baroness Alara Undingstein dieses verantwortungsvolle Amt. Diese ist gleichzeitig die erste königliche Stadtrichterin.

Die zweigeschossige **Nordlandbank** (26) aus hellem, ockerfarbenem Marmor macht schon von außen klar, dass in diesem Gebäude nur die reichsten Bürger und Händler verkehren. Im Innern bestechen vor allen Dingen die großzügige Raumaufteilung und die noble Einrichtung: Die geräumige Eingangshalle ist vollständig mit schweren, teuren Teppichen ausgelegt, die Wände sind mit edlen Stoffen ausgekleidet, und überall hängen Ölgemälde in prunkvollen

ALT-GRANGOR



GRANGOR - WICHTIGE GEBÄUDE NACH NUMMERN

1	Tsa-Tempel	Suderstadt	28	Taverne Tiefer Krug	Alt-Grangor
2	Rahja-Tempel	Neuhaven	29	Taverne Hacketau	Süd-Grangor
3	Efferd-Tempel	Süd-Grangor	30	Taverne Löwenkeller	Kopp
4	Travia-Tempel	Süd-Grangor	31	Schänke Drachenmaul	Alt-Grangor
5	Phex-Tempel	Alt-Grangor	32	Schänke Bierbrunnen	Alt-Kopp
6	Boron-Tempel	Koppstein	33	Schänke Das Bunte Haus	Suderstadt
7	Stadthaus	Alt-Grangor	34	Wirtshaus Zwei Lilien	Kopp
8	Bürgerhaus	Alt-Grangor	35	Wirtshaus Handschlag	Alt-Grangor
9	König-Khadan-Halle	Alt-Grangor	36	Wirtshaus Am Schinderwaat	Süd-Grangor
10	Akademie der Erscheinungen	Alt-Grangor	37	Gaststätte Gondelpark	Alt-Grangor
11	Pilgerhafen	Alt-Grangor	38	Herberge Zur Offenen Hand	Süd-Grangor
12	Pilgerhaus	Alt-Grangor	39	Herberge Warme Stube	Süd-Grangor
13	Fischmarkt	Alt-Grangor	40	Herberge Sicherer Hafen	Neuhaven
14	Stadt- & Marktgericht	Alt-Grangor	41	Hotel Haus Baliiri	Alt-Grangor
15	Güldenlandmuseum	Süd-Grangor	42	Hotel Blauer Phecadi	Alt-Grangor
16	Waisenhaus	Süd-Grangor	43	Hotel Kapitän Jastek	Süd-Grangor
17a	Gardekaserne	Kopp	44	Hotel Vinsalter Hof	Alt-Grangor
17b	Kaserne und Gondelpark der Kanalwache	Kopp	45	Pension Delphin	Süd-Grangor
18	Rondra-Tempel	Kopp	46	Pension Plotz	Süd-Grangor
19	Stadtgefängnis	Kopp	47	Bordell Roter Lotos	Neuhaven
20	Vesselbek-Damm		48	Bordell Haus Thesia	Kopp
21	Neuer Hafen	Neuhaven	49	Bordell Traumstübchen	Neuhaven
22	Zollhaus am Neuen Hafen	Neuhaven	50	Bordell Roter Salamander	Alt-Grangor
23	Fährstationen		51	Spielsalon Rad und Becher	Alt-Grangor
24	Fähre der Beilunker Reiter	Alt-Grangor	52	Spielhalle Wandernder Heller	Neuhaven
25a	Bootsverleih Dollbreck	Alt-Grangor	53	Spielsalon Goldfinger	Kopp
25b	Bootsverleih Girovoli	Kopp	54	Peraïne-Tempel	Terra Ferma
25c	Bootsverleih Valedoro	Suderstadt	55	Haupthaus Beilunker Reiter	Terra Ferma
26	Filiale der Nordlandbank	Alt-Grangor	56	Städtische Werften	
27	Taverne Sieben Winde	Neuhaven	57	Auffangstation Kanalwache	Kopp

Rahmen. Ein Empfangschef begrüßt alle Besucher des Hauses persönlich.

Viele Grangorer Handelsfamilien sind Kunden des Unternehmens und bewahren einen Großteil ihres Vermögens in der als absolut einbruchssicher geltenden Nordlandbank auf. In unmittelbarer Nähe des Prunkbaus betreibt die Nordlandbank in einem kleinen, schlichten Häuschen zusätzlich eine Wechselstube, wie es sie in dieser Form vielfach in der ganzen Stadt gibt.

Der **Spielsalon Rad und Becher** (51) gehört einem gewissen Phexdan Hapmanth aus Vinsalt, der dort ein Geschäft gleichen Namens besitzt. Die Filiale in Grangor wird von seinem Freund Eolan Selbion geleitet. Viele haben im "Rad und Becher" schon ihr Vermögen verspielt, aber Betrug konnte dem verschlagenen Spielsalonbesitzer nie nachgewiesen werden. Wiewohl die zuständigen Behörden dem Spielsalon immer mehr Aufmerksamkeit schenken und somit die "Schlinge" immer enger ziehen.

Fast direkt daneben befindet sich der **Phex-Tempel** (5), der nicht nur äußerlich eher der Prunkvilla eines Handelsfürsten als den übrigen Tempelbauten der Stadt gleicht: Der Tempelraum ist ein mit behaglichem Luxus ausgestatteter Salon, in dem meist ein paar Händler mit den Geweihten beisammen sitzen und schwatzen.

Nur Eingeweihte werden in dieser Zusammenkunft eine religiöse Zeremonie erkennen können. Die mit dem Tempel zusammenhängenden Verwaltungsaufgaben nimmt die Geweihte Thalia wahr; jedoch kann man die hübsche Frau nicht als Tempelvorsteherin bezeichnen. Ein etwas ungewöhnliches Faktum soll an dieser Stelle nicht verschwiegen werden: In Grangor gibt es nur diesen einen Phex-Tempel, und keinen weiteren geheimen, dem Gott geweihten Treffpunkt für die Diebe der Stadt. Statt dessen verrichten einige Geweihte ihre religiösen Aufgaben in den ärmeren Gegenden Grangors. Sie sind beim Diebesvolk gut bekannt. Von Zeit zu Zeit, wenn auch recht selten, kehren Diebe oder Bettler in dringenden Angelegenheiten auch in den offiziellen Phex-Tempel ein, und werden dort genauso willkommen geheißen wie die anderen Besucher.

In der Nähe liegt am Schinderwaat auch die **Akademie der Erscheinungen** (10), die zu den kleineren Magierschulen Aventuriens gehört, aber dennoch eine gewisse Bedeutung besitzt, denn wegen des Hesindeschreins besuchen viele Magier und Hesindgeweihte dieses Haus, das angeblich unter dem besonderen Schutz der Göttin. Die Schule, in der stets reges Treiben herrscht, wird von Yehodan Gilindor geleitet, der zu den fünf besten Illusionsmagiern

Travia und Rahja in Grangor

Die Besucher Grangors haben eine große Auswahl an Hotels, Pensionen, Gaststätten und Bordellen, die sich qualitativ teilweise deutlich voneinander unterscheiden.

Die nachfolgende Tabelle listet zu den einzelnen Etablissements der Stadt ihre Qualität (Q), den Preis (P), die Anzahl der ständigen Bewohner (B), die Anzahl der Angestellten (A) und – falls zutreffend – die Zahl der Betten an. Die ersten beiden Werte Q und P orientieren sich an einer Skala von 1 bis 10, wobei hier je höher desto besser bzw. teurer bedeutet.

Name	Q	P	B	A	Betten
Taverne Sieben Winde	1	3	2	1	/
Taverne Tiefer	8	6	3	2	/
Taverne Hacketau	3	3	4	2	/
Taverne Löwenkeller	5	5	3	3	/
Schänke Drachenmaul	7	7	2	3	/
Schänke Bierbrunnen	4	5	1	2	/
Schänke Das Bunte Haus	6	3	2	1	4
Wirtshaus Zwei Lilien	5	4	5	3	/
Wirtshaus Handschlag	7	6	2	4	12
Wirtshaus Am Schinderwaat	4	6	1	6	10
Gaststätte Gondelpark	9	10	3	6	/
Herberge Zur Offenen Hand	3	2	1	4	12
Herberge Warme Stube	8	4	5	2	25
Herberge Sicherer Hafen	2	3	4	2	25
Hotel Haus Baliiri	4	7	2	6	24
Hotel Blauer Phecadi	6	6	3	10	35
Hotel Kapitän Jastek	9	8	4	8	27
Hotel Vinsalter Hof	10	10	6	12	40
Pension Delphin	8	7	1	2	8
Pension Plotz	5	4	2	3	15
Bordell Roter Lotos	1	3	2	15	/
Bordell Haus Thesia	5	5	1	7	/
Bordell Traumstübchen	7	8	3	8	/
Bordell Roter Salamander	10	10	12	12	/

Aventuriens gezählt wird. (siehe dazu auch das Kapitel **Grangor von A bis Z** auf S. 103 und die S. 100 der DSA-Publikation **Die Magie des Schwarzen Auges**)

Die Beilunker Reiter unterhalten in Alt-Grangor eine eigene **Fährstation** (24), um den unverzüglichen Transport von Nachrichten Gewähr leisten zu können. Diese Station ist recht klein, aber stets mit fünf Läufern und mehreren Booten besetzt, bereit, eine ankommende Botschaft in die Stadt zu tragen oder an Land zu bringen. Die Fährstation auf dem Festland ist nicht wesentlich größer als die Station auf der Insel, jedoch befinden sich dort auch noch Pferdeställe und die Schlafstuben. Die Fähre der Beilunker Reiter kann zu einem gesalzenen Preis auch als Schnelltaxe für Personen angemietet werden.

Südlich der Fährstation werden Vorbereitungen für ein großes Bauwerk getroffen, denn hier soll ein Röhrensystem aus Stein vom Festland her ankommen, welches die Insel mit Frischwasser aus den Quellen des Phecadi versorgen soll. Doch dieses Projekt ist schon seit über 200 Jahren geplant, so dass die Bewohner schon gar nicht mehr an die Verwirklichung glauben.

Die meisten Besucher der Stadt quartieren sich in einer der vielen Pensionen ein und bleiben dann abends in einer Schänke an einem der Kanäle hängen.

Die **Schänke Drachenmaul** (31) besitzt nicht umsonst diesen Namen, denn der Eingang des Eckhauses sieht tatsächlich wie der weit geöffnete Rachen eines Drachens aus: Zu diesem Zweck wurde eine aufwändige Holzkonstruktion mit grünen Stoffen bespannt, zwei mit orangefarbenem Glas versehene Schiffslaternen leuchten als Augen über dem Eingang, und man muss eine Reihe hölzerner "Zähne" passieren, bevor man in das Lokal gelangt. Die Innenausstattung ist ähnlich exzentrisch und sicherlich nicht jedermanns Geschmack. Jedermann wird hier aber sowieso nicht hereingelassen, denn es wird Wert darauf gelegt, dass die Einrichtung lange hält und die Gäste aus reicheren, angesehenen Familien nicht durch das gemeine Gesindel belästigt werden. Die Wirtin Damia Wilborn hegt schon länger den Gedanken aus ihrer Schänke ein exquisites Logenhaus zu machen, in das nur Logenmitglieder Einlass finden sollen, doch bis jetzt hat sie ihre Pläne noch nicht vollzogen.

Die **Taverne Tiefer Krug** (28) ist ein gediegen eingerichtetes Lokal direkt am Pilgerhafen. Avelia Egard, die das Geschäft von ihrem Vater übernommen hat, kann sich nicht beklagen: Die Taverne ist stets gut besucht, und zu ihren Gästen zählen nicht nur Händler, Reisende und einfache Bürger, sondern auch Mitglieder angesehener Grangorer Familien.

Das **Wirtshaus Handschlag** (35) in der Nähe des Pilgerhafens wird fast ausschließlich von Händlern besucht. Viele Geschäfte werden in diesem unscheinbaren Lokal ausgehandelt und nach traditioneller Art mit einem Handschlag unter Zeugen besiegelt. Wirtin Gilia Sindrion kennt sich selbst bestens mit der Marktlage aus und ist an so manchem Geschäft beteiligt. Auch kennt sie oft eine Menge interessanter Neuigkeiten, und seien sie aus noch so entlegenen Provinzen.

Das **Bordell Roter Salamander** (50) ist in Grangor eine angesehene Institution: Zwölf nobel eingerichtete Suiten stehen für Besucher nebst Gesellschaft bereit; die acht Damen und vier Herren, die hier Dienst tun, sind nicht nur in allen Liebeskünsten, sondern auch in Fragen der Etikette bewandert. Die meisten Kunden sind angesehene Frauen und Männer, die die Diskretion des Hauses zu schätzen wissen.

Die Tische der **Gaststätte Gondelpark** (37) sind durch Laufstege miteinander verbundene Gondeln, die nahe des Pilgerhafens in der Lagune festgemacht sind. In einem kleinen Haus am Ufer befindet sich die Küche. Um einen Platz zu bekommen, muss man sich lange vorher beim Wirt Dettmar Albarn anmelden, denn das Lokal ist gut besucht.

An Hotels findet man hier das **Hotel Blauer Phecadi** (42), ein geschmackvoll eingerichtetes, solides Hotel in ruhiger Lage. Handelsreisende quartieren sich bei Umya Kalderon gerne ein, um sich von den Reistreipazzen zu erholen. Überdies sind die Preise nicht überzogen, und die Küche bietet Spezialitäten aus allen Provinzen des Lieblichen Feldes.

Die beste Adresse Grangors ist jedoch ohne Zweifel, das für seine ausgewählte Höflichkeit gerühmte **Hotel Vinsalter Hof** (44). Hier werden die feinsten Höflichkeitsformen gepflegt, und man liest den Gästen jeden Wunsch von den Augen ab. Der Wirt Guldon Kolenbrander ein Neffe des bekannten Hoteliers aus Gareth, lässt bei der Auswahl der Bediensteten größte Sorgfalt walten und bildet sein Personal selbst aus.

Doch so mancher Fremde verirrt sich statt dessen ins **Hotel Haus Baliiri** (41), welches bei weitem nicht so komfortabel eingerichtet ist,

SÜD-GRANGOR

wie das Schloss Baliiri bei Vinsalt. Sein Besitzer, ein hoffnungsloser Aufschneider namens Thorin "von" Trutzendorf behauptet aber, mit den Besitzern des Schlosses entfernt verwandt zu sein; überdies sollen die meisten Möbelstücke des Hotels früher in dem Schloss gestanden haben. Regelmäßig Winds- und Rohalstags finden im kleinen Saal des Hauses Baliiri Treffen der "Freibrüder" statt, einer kleinen, aber fanatischen Gruppe von Nationalisten.

SÜD-GRANGOR

Der Schinderwaat trennt Süd- von Alt-Grangor, jedoch kann man auch zu Fuß den Kanal über eine der fünf Brücken überqueren um in die südlicheren Gebiete der Hauptinsel zu gelangen. Hier werden die Gebäude zusehends verwahrloster, und hier kann man auch die ersten in den Kanälen festgemachten Hausboote entdecken. Für die arme Bevölkerung gilt Süd-Grangor als bessere Adresse, den reichen Pfeffersäcken aber ist eine Überbevölkerung "ihrer" Insel mit dem "Pöbel" ein Dorn im Auge, schließlich leben ca. 2000 Einwohner in Süd-Grangor.

An der Grenze von Alt- und Süd-Grangor liegen noch einige erwähnenswerte Übernachtungsmöglichkeiten, so z.B. das **Hotel Kapitän Jastek** (43), welches ein Haus der Spitzenklasse darstellt, das allen erdenklichen Komfort bietet. Dennoch trifft man hier selten Adlige oder reiche Kaufleute an, denen die Umgangsformen der Wirtsleute Ilzingen wohl ein wenig zu bürgerlich erscheinen. Den Namen hat das Hotel von dem berühmtesten Güldenlandfahrer Aventuriens, Kapitän Jastek, mit dem die Besitzer entfernt verwandt sind, und dessen Güldenlandmuseum in Sichtweite zu finden ist.

In der **Pension Plotz** (46) von Seltjon Plotz und seiner Frau Nodje, die früher einen mäßig gehenden Krämerladen im Bornland besaßen, herrscht eine kleinbürgerliche, ein wenig bedrückende Atmosphäre. Die Zimmer sind billig, aber eng und dunkel. Seltjon und Nodje fragen jeden Logiergast nach ihrer Tochter Pammi, die seit Jahren verschwunden ist, aber "dies alles hier doch einmal erben soll".

Im **Wirtshaus Am Schinderwaat** (36) kann der Wirt Oslak Beodan alles anbieten oder aber vermitteln: Neben dem Schankraum gibt es einen Spielsalon im Hinterzimmer, wo man die zwielichtigsten Figuren Grangors antreffen kann; außerdem werden ein paar Zimmer

zum Übernachten angeboten – auf Wunsch wird auch nächtliche Gesellschaft besorgt.

Die **Pension Delphin** (45), über deren Eingang ein aus Treibholz geschnittener Delphin an zwei Ketten aufgehängt ist, liegt in der Nähe des Efferd-Tempels. Reisende Efferd-Geweihte und Gläubige, die das Heiligtum in Grangor besuchen wollen, kehren gern in dieser Pension ein. Geleitet wird das Haus von Cianna Vahrn, einer früheren Schiffskapitänin, die bei einem Piratenüberfall ein Auge und ihr Gehör verlor. Die taube Wirtin nimmt neben den Pilgern vorzugsweise Seeleute in ihr Haus auf.

Dem **Efferd-Tempel** (3) kommt in Grangor, wie in jeder Hafenstadt, eine besondere Bedeutung zu. Der Tempel, der sich wie ein Fels in der Brandung erhebt, ist ein zweigeschossiges Gebäude, das von riesigen, fensterlosen Wandflächen, die mit prächtigen Malereien bedeckt sind, geprägt wird. Licht fällt in das Innere durch die grüngetönten Alabasterkuppeln auf dem Flachdach und durch Fenster, die zum Innenhof führen. Dort befindet sich der "Efferdgarten" – ein Salzwasserteich, in dem verschiedenste kleine Meeresbewohner wie Schnecken, kleine Schildkröten und Krebse gehalten werden. An den Wänden der Tempelhalle finden sich kostbare Opfergaben dankbarer Güldenlandsegler ausgestellt.

In einer Seitenkapelle steht auf einem mit Muscheln geschmückten Tabernakel ein mit Saphiren und Aquamarinen besetzter Kelch, der dem Efferd-Tempel vom tobrischen Herzog Odo Frankwart zu Ehrenstein im Jahr 2482 gestiftet wurde. Die Hochgeweihte, Erlane von den Inseln, ist besonders um Pflege und Erweiterung des Efferdgartens bemüht; zu ihren wichtigsten Pflichten gehört außerdem die sorgfältige Verwaltung und Fortführung der Jahresrolle, in der von ihren Vorgängern schon seit Jahrhunderten die wichtigsten Stadtereignisse niedergelegt wurden. Im Efferd-Tempel finden sich auch die Efferdbrüder, die sich als Seefahrgilde vor allem um die Familien der Mitglieder und leider immer wieder notwendige Hinterlassenschaften kümmern. Außerdem führen sie die gründlichsten Schiffsregister und Hafenchroniken.

Das **Güldenlandmuseum** (15) zeugt von einer ganz besonders efferdgefälligen Tat:

Der berühmte Grangorer Kapitän Jastek, der zur Zeit des Kusliker Friedens entscheidend zum Wiederaufbau der Königlichen Flotte beigetragen hatte, unternahm in späteren Jahren insgesamt drei Güldenlandreisen, die seinen Ruhm begründeten. Nach der letzten Reise, die er noch im hohen Alter von 73 Jahren wagte, gründete er das Güldenlandmuseum, in dem er eine Reihe von Dokumenten, Seekarten und Waren aus dem fernen Land ausstellte. Der kinderlose Jastek hinterließ bei seinem Tode das Museum und sein Schiff der Stadt. Im Museum, das an einer kleinen Bucht in der Nähe des Schinderwaats steht und heute von der Stadt verwaltet wird, haben sich im Laufe der Jahre eine Menge Dinge angesammelt, die angeblich aus dem Güldenland stammen sollen. Die einzigen



Gegenstände, die mit Sicherheit aus dem Güldenland kommen, findet man in jenen drei Zimmern, in denen die Sammlung Kapitän Jasteks untergebracht ist. Das Museum platzt inzwischen fast aus allen Nähten, so dass die Stadt darüber nachdenkt ein weiteres Gebäude anzumieten, aber noch wurde dazu keine endgültige Entscheidung getroffen. Die Windsbraut, das Schiff Kapitän Jasteks, ist in der kleinen Bucht beim Museum festgemacht – ein Besuch auf dem gut erhaltenen und gepflegten Schiff ist im Eintrittspreis (derzeit 1 Silbertaler und 3 Heller) für das Museum inbegriffen.

Der **Travia-Tempel** (4) hat in der neueren Zeit in Grangor stark an Bedeutung zugenommen, denn immer häufiger wird die Stadt von Reisenden besucht. Der Tempel ist jedoch ein wenig beeindruckender, zweigeschossiger Bau in Süd-Grangor. Zwar verfügt die Familie der Gläubigen (die Kirche der Travia) über beträchtliche finanzielle

Mittel, aber die Geweihtenschaft zieht es vor, dieses Geld in andere Projekte zu stecken, statt den Tempel damit restaurieren und schmücken zu lassen. So wird z.B. vor allem das **Waisenhaus** (16), dessen schmuckloses zweistöckige Gebäude, direkt neben dem Travia-Tempel zu finden ist, von der Geweihtenschaft unterstützt (wiewohl jedoch die Stadt die Finanzierung zum größten Teil übernimmt). Das Essen für das Waisenhaus wird in der Küche der nahe gelegenen **Herberge Warme Stube** (39) zubereitet, die von Vater Traviadan – unter anderem Namen ist der Herbergsvater nicht bekannt – betrieben wird. Er verbrachte seine Kindheit im örtlichen Waisenhaus, und mit 16 Jahren fand er eine Anstellung im "Bunten Haus". Zwei Jahre später erhielt er von den Stadtvätern die Erlaubnis, ein völlig verfallenes, besitzerloses Haus neben dem Travia-Tempel wiederherzurichten, um dort eine Herberge zu eröffnen. Die Mittel für den Bau wurden vom Travia-Tempel zur Verfügung gestellt. Inzwischen leitet Traviadan das Haus nun schon seit über 20 Jahren, und noch immer gehen rund die Hälfte der Einnahmen als Pacht in die Stadtkasse, und 5 Betten stehen dem Travia-Tempel zur freien Verfügung.

Die **Herberge Zur Offenen Hand** (38) der Wirtin Samlara Bruggenberger ist ein einfacher, aber sauberer Betrieb. Hier wird grundsätzlich jeder Gast aufgenommen, ohne dass man sich um dessen Herkunft oder Aussehen kümmert, und so trifft man hier auch Bettler und zwielichtiges Gesindel.

Die **Taverne Hacketau** (29) ist das Stammlokal der "Adler von Grangor", einer berühmt-berüchtigten Immantruppe. Einige der Spieler verdienen sich gerne ein Zubrot als Beschützer, und sind weder bei der Wahl der Auftraggeber noch der Mittel wählerisch. Wirt Viburn Ogdian, der von allen nur "Brecher" genannt wird, war früher selber Spieler bei den Adlern. Die Atmosphäre hier ist nur etwas für hart gesottene Gesellen.

Der **Vesselbek-Damm** (20), der nach seinem Architekten benannt wurde, verbindet Süd-Grangor und Suderstadt. Fertig gestellt wurde er nach zwei Jahren Bauzeit im Jahr 2482 Horas, denn zum einen beträgt die Wassertiefe zwischen den Inseln mehr als 20 Schritt und zum anderen rutschten immer wieder Teile des Dammes unter der Wassereinwirkung ab. So wurde in der Bauphase mehr Zeit mit der Reparatur des Dammes als mit dem Weiterbau verbracht. Zu beiden Seiten des Dammes gibt es ein kleines, von der Stadtgarde besetztes Kontrollhäuschen, wo die Passagegebühr von 4 Kreuzern pro Person entrichtet werden muss.

SUDERSTADT

Ungefähr 2100 Einwohner, vor allem einfache Handwerker, Fischer und Werftarbeiter leben in Suderstadt. Zwar wurde diese Insel erstmalig 300 Jahre nach der Stadtgründung bevölkert, doch im Gegensatz zu Alt-Grangor und Kopp ist Suderstadt von allen Katastrophen der Vergangenheit verschont geblieben. So gibt es hier eine Reihe von alten, wenn auch teilweise verfallenen oder zum Teil tief in Sand eingesunkenen Häusern. Abends herrscht hier Durchgangsverkehr, wenn Landgänger vom Neuen Hafen ins Zentrum und zurück aufbrechen. Ein Teil von ihnen bleibt in Suderstadt hängen, und oft ergeben sich spontane Straßenfeste. Die Atmosphäre hier wird durch eine eigenartige Mischung aus Geschäftigkeit und Muße bestimmt. Ein Großteil der Einwohner ist zwar arm, aber wirklich hungern müssen nur die allerwenigsten. Gaukler und Artisten geben hier gerne Vorstellungen, obwohl sie im Zentrum Grangors mehr verdienen könnten. Ihre Darbietungen

finden entweder auf dem Platz neben dem Tsa-Tempel oder im **Bunten Haus** (33) statt. Dieser in allen erdenklichen Farben bemalte, zweistöckige Bau steht direkt an der Brücke zwischen Neuhaven und Suderstadt. Bunt ist auch das Volk, das hier einkehrt, angefangen bei den Tsa-Geweihten des nahegelegenen Tempels über Händler, Matrosen und fahrendes Volk bis hin zu den einfachen Handwerkern und Fischern, die in der Suderstadt und auf Neuhaven wohnen. Ein idealer Ort, um ein paar Informationen über die Stadt (oder wichtigere Dinge) zu bekommen. Geleitet wird die Schänke von dem Geschwisterpaar Elgor und Orlande Ingdall.

In der Mitte der Suderstadt steht der **Tsa-Tempel** (1), die größte und älteste heilige Stätte Grangors. Dennoch ist der zweigeschossige Bau kein übermäßig prächtiges Gebäude. Er wurde seit seinem Bestehen des Öfteren renoviert und erweitert, so dass sich in ihm die Baustile mehrerer Jahrhunderte bunt miteinander vermischen.

Bemerkenswert ist das große ovale Fassadenbild an der Eingangsfront, die zum ältesten Gebäudeteil gehört: Ein Eidechsen-Relief stellt den Rahmen des Bildes dar. Das Gemälde selbst scheint niemals fertig zu werden; ständig sind Geweihte bemüht, alte durch neue Darstellungen zu ersetzen, so dass sich kein eindeutiges Motiv erkennen lässt.

Seit über 20 Jahren wird der Tempel mit seinen sieben Geweihten von Schwester Eline geleitet. Die über 40-jährige, für ihr Alter recht hübsch und jugendlich ausschende, Tempelvorsteherin trägt sich aber mit der Absicht, die Leitung des Tempels ihrem Schüler Sindarion zu übertragen, um sich selbst neuen Aufgaben zu stellen.

neuhaven

In diesem typischen Hafenviertel mit seinen verdreckten Gassen leben zwar eigentlich nur 900 Menschen, doch zeitweise befinden sich mehr als doppelt so viele Menschen hier, die an der neuen **Kaianlage** (21) ihrer Arbeit nachgehen. Mit dem Bau des neuen Hafens wurde ca. vor einem Jahrhundert begonnen, fertig gestellt wurde er jedoch erst 2472 Horas. Waren, die früher noch im Pilgerhafen umgeschlagen wurden, werden heute ausschließlich hier gelöscht. Er besteht aus einem Hauptbecken, in dem die größeren Handelsschiffe anlegen, und einem kleinen Becken für Kutter und andere kleine Schiffe. Auf dem Hafengelände stehen unzählige Kontore und große Lagerhallen sowie das **Zollhaus** (22) der Stadt. In diesem Gebäude werden alle zur Einfuhr bestimmten Waren verzollt, und solche, die nicht eingeführt werden dürfen, aufbewahrt. Außerdem kann sich hier jeder Matrose, der auf Landgang in die Stadt will, melden, damit er (gegen eine Gebühr von 7 Kreuzern) im Hafen registriert wird. Ohne eine Eintragung im Zollhaus ist nur der Besuch des Stadtteils Neuhaven erlaubt. Wer länger in der Stadt bleiben will, muss sich spätestens am folgenden Tage im Pilgerhaus melden; reine Passagierschiffe werden ohnehin von den Zöllnern an den Pilgerhafen verwiesen.

An allen Hafenausgängen gibt es Wachstuben, wo Landgänger ihre Waffen abgeben müssen. Dies gilt auch für die Marinesoldaten und Matrosen aus dem Kriegshafen, von denen die meisten in Neuhaven einen großen Teil ihres Soldes durchbringen. So z.B. in der derben **Seemannstaverne Sieben Winde** (27), die meist die erste Anlaufstation für ankommende Seeleute ist. Die recht spärliche Einrichtung ist etwa so geschmacklos wie das Bier. Wirt Abelmir Sindern ist ein gesprächiger Geselle, der gerne ein paar "wahre" Geschichten zum Besten gibt. Viele Münzen wandern auch in die Kassen der **Spielhalle Wandernder Heller** (52) von Haldana

neuhaven



einstöckigen Gebäudes und das imposante Kuppeldach bestehen aus rosa Eternenmarmor. Zutritt zum Tempelinneren erhält man durch die aus hellrotem Ulmenholz gefertigten Tore des Hauptportals an der südwestlichen Stirnwand. Als Fenster dienen etwa ein Meter hohe, aber höchstens handbreite Schlitzze, die an beiden Längsseiten des Gebäudes in unregelmäßigen Abständen säuberlich in den Marmor gehauen sind. Geleitet wird der Tempel von der obersten Geweihten Letitia.

In der Nähe des Tempels findet sich in einem kleinen, hübschen Fachwerkhäus, das kaum von außen her ahnen lässt, dass es sich hierbei um das **Bordell Traumstübchen** (49) handelt. Aber auch die Zimmer sind für ein solches Etablissement außergewöhnlich geschmackvoll eingerichtet und sauber. Man legt im Traumstübchen viel Wert auf das Ambiente, so dass dieses Bordell ungewöhnlich hoch in der Gunst der gehobenen Bürgerschaft (und auch der Rahja-Geweihten) steht.

Yashemin. Ob hier alles mit rechten Dingen zugeht, ist ungewiss, aber die hübsche Haldana pflegt zahlreiche Bekanntschaften mit Stadtgardisten, die im Heller in so mancher Hinsicht "leichtes Spiel" haben sollen.

Ein Teil der Landgänger besucht auch das **Bordell Roter Lotos** (47), ein schmutziges Etablissement, in dem naiven Matrosen das Geld aus der Tasche gezogen wird. Sicherlich in jeder Hinsicht das "billigste" Haus dieses Gewerbes in Grangor. Natürlich kosten alle "Sonderleistungen" extra, und es ist ein Wunder, dass man nicht für jedes gesprochene Wort einen Heller drauflegen muss.

Doch auch andere Übernachtungsmöglichkeiten gibt es hier, z.B. die **Herberge Sicherer Hafen** (40), die die größte in Neuhaven ist. Wer spät abends mit einem Schiff im Neuen Hafen ankommt, nur eine schlecht gefüllte Börse besitzt und nicht durch die ganze Stadt laufen will, um noch ein Zimmer zu bekommen, für den ist Alrik Tordens Haus genau das Richtige. Die meisten Gäste bleiben allerdings nur eine Nacht, entweder weil am nächsten Tag ihr Schiff ausläuft, oder weil man in dem Haus an der Straße zum Hafen, kaum zur verdienten Nachtruhe gelangt.

All die charakteristischen Merkmale einer normalen Hafenstadt finden sich in Neuhaven auf engstem Raum, und so wirkt der **Rahja-Tempel** (2) fast schon deplatziert. Dieser Tempel ist eines der beeindruckendsten Bauwerke Grangors: Die Außenmauern des

insel KOPP

Gleichzeitig als die Hauptinsel besiedelt wurde, fanden auch einige auf der Insel Kopp ihre neue Heimat. Im Laufe der Zeit wurden auch die beiden südöstlich gelegenen Inseln Koppstein und Koppund besiedelt. Rund 1400 Einwohner, zumeist mittelständische Handwerker und Ladenbesitzer, wohnen heute auf Kopp in Fachwerkhäusern und schmalen Villen, die entlang der Kanäle und Gassen so dicht beieinander stehen, dass der Eindruck erweckt werden könnte, sie bewahrten sich gegenseitig vor dem Einsturz.

Im Gegensatz zu anderen Vierteln mit ihrem bunten Treiben wirkt Kopp geradezu frisch gefegt, dennoch ist das hübsche Stadtviertel vom bürgerlichen Kleinstadtdyll weit entfernt. Tagsüber bestimmt das Handwerk das Bild: Waren werden mit kleinen Lastkähnen angeliefert oder zum Neuen Hafen gebracht, Eselskarren oder Fuhrwerke zwingen sich durch die engen Gassen. Abends lässt die handwerkliche Geschäftigkeit zwar nach, aber erst gegen Mitternacht leeren sich die Gassen. Reisende, denen ansonsten in Grangor zu viel Trubel herrscht, wissen die etwas gemächlichere Atmosphäre Kopps zu schätzen.

Die **Schänke Bierbrunnen** (32) des Wirtes Rogon Eschenbrand serviert Biere aus vielen Gegenden Aventuriens. Sein Geheimtip ist das selbst gebraute "Phecador", ein scheußlich süßbitteres Starkbier, das angeblich mit reinem Phecadiwasser gebraut wird. Je später der Abend, desto mehr schmecken auch die anderen Biersorten nach diesem seltsamen Gebräu.

Das **Bordell Haus Thesia** (48) sieht auf den ersten Blick wie ein gewöhnliches Wirtshaus aus, und es ist hier auch tatsächlich möglich, in aller Ruhe ein Bier zu trinken, ohne gewisse Absichten zu verfolgen. Die Besitzerin, eine über 40-jährige, resolute Frau, allen nur als "Mutter Thesia" bekannt, hat ein gutes Gespür dafür, welcher Kunde weiter gehende Wünsche hat, und versteht es, solche Gäste dezent in die hinteren Zimmer zu bringen. Nicht wenige Stadtgardisten gehören zu den Stammkunden Mutter Thesias und verpassen in diesem Hause ihren Sold.

Auch der **Spielsalon Goldfinger** (53) hat besondere Hinterzimmer.

Während das eigentliche Etablissement eine ganz gewöhnliche, wenig bemerkenswerte Spielhalle ist, empfängt Larik "Goldfinger", der seinen echten Namen nicht kennt, handverlesene Gäste in den nobel eingerichteten Hinterzimmern, die über einen separaten Eingang im Hof zu erreichen sind. Hier treffen sich zumeist Mitglieder angesehener Familien, höhere Offiziere der Stadtgarde und der Königlichen Flotte und reiche Handelsreisende, die ungestört um Einsätze in unbegrenzter Höhe spielen wollen. Aber auch solche Gestalten, wie Faldor Stipenbrink, ein führender Geldverleiher Grangors, dessen Kreditbedigungen teilweise die Bezeichnung "Straßenraub" rechtfertigen, sind oft hier anzutreffen. Im Süden der Insel Kopp befindet sich die **Gardekaserne** (17), auf deren Gelände sich mehrere Gebäude befinden: Im Zentrum des großen Platzes erhebt sich ein fünfgeschossiger Holzturm, von dem aus die ganze Stadt und die Meerenge bei Grangor überblickt werden können. Direkt daneben stehen die Übungshalle und die



eigentliche Kaserne, ein riesiger, dreistöckiger Bau. Schreibstuben und das Zeughaus begrenzen den Platz. Der Gondelpark der Stadtgarde befindet sich nur ein paar Meter südlich der Kaserne, direkt neben der Fährstation nach Neuhaven. Von dort aus startet die Bootwache stündlich eine Rundfahrt durch die Kanäle Grangors. Im Norden der Kaserne steht der **Rondra-Tempel** (18), der in dieser an sich friedfertigen Stadt verwundert und durch einen Geweihten betreut wird.

Unweit der Gardekaserne befindet sich auch das **Stadtgefängnis** (19), ein kleiner Bau, der in Grangor nur selten seinem eigentlichen Zweck – dem eigentlichen Strafvollzug – dient, da die Gesetze der Stadt eher Arbeits-, Geld-, oder Leibstrafen vorsehen, und so sind die meisten Insassen Verdächtige, die hier festgehalten werden, und darauf warten, dass ihnen der Prozess gemacht wird.

Die meisten Offiziere der Seesoldaten und der Zweililiengarde besuchen in ihrer Freizeit die **Taverne Löwenkeller** (30), aber auch einfache Bürger und Reisende kehren hier oft ein. Entgegen dem Namen liegt sie nicht im Keller (von denen es in ganz Grangor keinen gibt), und noch nicht einmal ebenerdig, denn der Löwenkeller befindet sich über einem Waffengeschäft. Mit funktionslosen Gewölbebögen ist im Schankraum ein Keller imitiert worden, um so dem Namen zu entsprechen.

Die einfachen Gardisten bevorzugen jedoch eher das **Wirtshaus Zwei Lilien** (34). Hier hat man weit über die Sperrstunde hinaus geöffnet, da die Dienst habenden Kollegen hier nie auftauchen. Matrosen auf Landgang kommen deswegen auch gerne in die "Zwei Lilien". Allerdings ist nicht jeder im Lokal gern gesehen, und wer gegen die Hausordnung verstößt oder den Gardisten aus irgendeinem Grunde nicht passt, kann mit einer handfesten Schlägerei rechnen, die durch keine reguläre Patrouille der Stadtwache gestört wird.

Der **Boron-Tempel** (6) auf der Insel Koppstein ist ein bescheidenes, aus dunklem Marmor gebautes Häuschen. Das traditionelle Beerdigungsritual Grangors (man lässt die Toten auf kleinen Booten in die offene See treiben) erfordert eigentlich keine Kultstätte für den Totengott, so dient das Haus in erster Linie der obersten Geweihten Schwester Loanda als Wohnung. Direkt neben dem Tempel befindet sich ein kleiner Boronanger, wo auf Wunsch auch Erdbestattungen vorgenommen werden, jedoch zählt der Friedhof gerade einmal 14 Gräber, denn gegen die bestehenden Traditionen kommen die Ermahnungen Loandas, dass eine Erdbestattung sowohl den Toten als auch Boron angemessener sei, nicht an.

TERRA FERMA

Obwohl Grangor eigentlich auf Inseln liegt, gehören auch Teile des Festlandes zur Stadt. Diese sind in der Signorie Terra Firma zusammengefasst. So gehört auch das Bauerndorf Sicheln zu Grangor, welches auf Grund seiner Äcker und Weiden für die eigentliche Stadt von Bedeutung ist. Doch für viele der eher meerverbundenen Grangorer ist Sicheln so weit weg wie Festum – wenn es da nicht einige Örtlichkeiten geben würde, die das Interesse erregen:

Das **Immanstadion der Adler von Grangor** besteht aus einer Reihe von Holztribünen und einer kleinen, gemauerten Ehrentribüne, die das vor langer Zeit eingeebnete Spielfeld begrenzen. Bis zu 2500 Zuschauer finden Platz im Stadion. Die Adler veranstalten

hier oft kleinere Turniere, wo sie die hoffnungslos unterlegenen Mannschaften der Umgebung abfertigen, um sich nachher als strahlende Sieger feiern zu lassen. Nur weiß natürlich ein jeder, dass ein Sieg gegen die Irendorer Immanfreunde oder die Veliriser Immanspielgemeinschaft nicht so viel zählt wie gegen die Vinsalter Drachen oder die Kusliker Kavaliere.

Das **Haupthaus der Beilunker Reiter** besitzt eine eigene Fährstation um Nachrichten von und nach Alt-Grangor oder ans Windhager Ufer unverzüglich weiterleiten zu können. Auf Grund der besonderen Umstände muss für die Überbringung der Nachrichten ein Inselzuschlag entrichtet werden. In dem Gebäude sind auch die Schlafstuben der Läufer und Reiter sowie die Pferdeställe untergebracht.

Mit grünen Klinkern ist der **Peraïne-Tempel** verkleidet, der dank der hohen Ernteerträge des Umlandes mit beträchtlichen Mitteln gesegnet ist. Die Geweihtenschaft verfügt über eigene Boote, und sie sind oft auf den Inseln Grangors unterwegs, um medizinische Hilfe zu leisten.

GRANGORELLA

Auf dieser Insel im Südwesten Grangors befindet sich der gleichnamige Kriegshafen des Lieblichen Feldes, der für unbefugte Personen strengstens gesperrt ist. Seit der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes wurde Grangorella kontinuierlich ausgebaut, und so befinden sich auf der gewaltigen Fläche von 20 Äckern mehrere Dutzend Gebäude, über 30 Geschütztürme und unzählige Mauern und Bastionen. Im Hafenbecken ankern selten weniger als zehn Kriegsschiffe und insgesamt fast 2000 Seeleute, Bombardiere und Seesoldaten verrichten hier ihren harten Dienst.

Hier befindet sich auch die Königlich-Yaquirische See-Akademie, wo die jungen Rekrutinnen und Rekruten zu stattlichen und stolzen Offizieren zur See herangezogen werden. Die Akademieleitung obliegt der gestrengen Cavalliera Roana Elida ter Rijßen, deren Familie sowohl durch ihre Werft als auch durch ihre berühmte Ahnin, die Admiralin Yaquiria ter Rijßen (die 2412 Horas die Insel Sukkuvelani, und damit das nach ihr benannte Archipel entdeckte) bekannt ist (weitere Informationen zu dieser Akademie finden sich in **Helden und Schwerter**).

DAS WEITERE UMLAND

In den Hügeln der Windhagberge steht im Norden am rechten Phecadiufer – und damit außerhalb des Grangorer Stadtgebietes – die **Windhagburg**. Hier residiert und herrscht Cusimo von Garlichgrötz über das Herzogtum Grangor. Gegenüber von Koppisund liegen auf einer lang gezogenen Sandbank die **Städtischen Werften**, die nur des Tages von Handwerkern der Insel Kopp bevölkert werden, während bei Nacht die verlassenen Anlagen nur durch einige wenige Posten der Zweililiengarde bewacht werden. In den Werften werden nicht nur die mächtigen Schivonen auf Kiel gelegt, auch sämtlicher Schiffsbedarf (wie Ankerketten, Segeltuche, Galionsfiguren etc.pp.) wird hier hergestellt.

ABENTEUER- UND SZENARIOANREGUNGEN

· Anregungen, Ideen und Vorschläge
für Stadtabenteuer in Grangor
von Jens Matheuszik



einleitung

rollenspiel in GRANGOR

Eine so vielseitige und interessante Stadt wie Grangor bietet sich natürlich als Schauplatz für weitere Abenteuer und Szenarien an. Anhand der Stadtbeschreibung (siehe S. 69 ff.) und den Detailbeschreibungen der beiden Grangor-Abenteuer sollte es ohne weiteres möglich sein, der Stadt und ihren Bewohnern Leben zu verleihen.

Ein Stadtabenteuer unterscheidet sich deutlich von anderen Abenteuern, denn während ansonsten der Spielleiter in einem Abenteuer nur eine begrenzte Anzahl von Charakteren und Handlungsarten darstellen muss, können in einem Stadtabenteuer die Spieler fast jedes Gebäude, jeden Platz und jede Straße aufsuchen – von den zahlreichen Meisterpersonen gar nicht zu sprechen, die in einer Stadt auftreten können und oftmals mit den Helden gar nichts zu tun haben, während z.B. in einem Abenteuer im hohen Norden fast jede Begegnung eine bestimmte Rolle hat (ob nun nützlicher Helfer, Informant oder Schwertfutter).

Wenn Sie ein Abenteuer in Grangor leiten, sollten Sie sich auf jeden Fall gut vorbereiten. Den Spielern fällt es natürlich schnell auf, wenn es Ihnen ohne Probleme gelingt, bestimmte Personen darzustellen, während bei anderen selbst der Name erst einmal nur ein „Äh ...“ hervorruft, um dann an der ‚Alrik-Schwemme‘ in Aventurien verantwortlich zu sein. Im Klartext: Merken bzw. notieren Sie sich ein paar Stichworte zu den unwichtigeren Gebäuden und Personen, in der Art:

„Zum rostigen Heller: einfühlsame Wirtin; Preise: angemessen; Gaukler eher unerwünscht“

So kann man mit wenig Aufwand gut vorbereitet zu sein. Ein weiterer Tipp: Stellen Sie sich einfach andere Personen vor, um diese Charaktere besser darstellen zu können, z.B. in diesem Fall:

„Typ: Guinan (Barkeeperin Zehn Vorne, Star Trek TNG)“

Um das Problem, das einem im Zweifelsfall kein anderer Name als Alrik einfällt zu lösen, genügt es wenn man einfach eine Namensliste vorbereitet. Hierfür verweisen wir auf die im nebenstehenden Kasten dargebotenen Namensvorschläge.

Eine Stadt wie Grangor ist ein ganz besonderer Schauplatz für Abenteuer, und um den Spielern den Flair der Stadt zu vermitteln, sollte man sich als Spielleiterin bzw. Spielleiter die Stadtbeschreibung genau durchlesen, um das Stadtleben gut darstellen zu können.

Stadtabenteuer unterscheiden sich von Wildnisabenteuern z.B. dadurch, dass die Helden eventuell Tage lang unbehelligt durch das Orkland ziehen, ohne jemandem zu begegnen, der wie auch immer auf die Helden reagiert. Wenn jedoch eine Heldengruppe durch Grangors Gassen zieht, wird sie auf jeden Fall Reaktionen hervorrufen, und sei es auch nur, weil Charaktere wie eine Amazone oder ein Moha selten hier anzutreffen sind.

Eventuell reagieren die Bewohner der Stadt gegenüber bestimmten Charakteren auf eine ganz besondere Art und Weise: Furcht vor

den geheimnisvollen Elfen, Respekt vor dem weisen Magier, unterschwellige Feindseligkeit der Hexe gegenüber.

Doch glücklicherweise ist man in Grangor zwar bieder, aber Fremden gegenüber in traviagefälliger Weise aufgeschlossen – was nicht bedeuten soll, dass Grangorer schnell Freundschaft schließen (siehe **Kultur und Gesellschaft** auf S. 71).

In Grangor steht das Leben eigentlich niemals still (es sei denn gewisse Ereignisse wie im Abenteuer **Die Kanäle von Grangor** treffen ein), denn es passiert immer irgendwo etwas: Sei es der Diebstahl einer Geldkatze, das Fuhrwerk, das auf Grund wild gewordener Zugtiere erst in einem Marktstand zum Stehen kommt, die Verurteilung eines Straftäters usw. Derartige kleinere Ereignisse sollten immer wieder am Rande eines Stadtabenteuers eingebunden werden, um den Helden darzustellen, dass Grangor vor Leben pulsiert.

Namen für Meisterpersonen

Für Grangor bieten sich natürlich garetische Namen an, die in **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab** auf S. 38/39 vorgestellt werden. Doch gibt es auch spezielle horasische Namen, die nachfolgend aufgelistet sind:

Weibliche Vornamen: Adalida, Aldare, Alvana, Amene, Carmina, Clarizia, Cyrana, Daria, Dulcia, Efferdia, Elanor, Elissa, Erlgard, Irionya, Niam, Odina, Remira, Rondria, Rovena, Salkya, Sari, Selinde, Serinai, Tsabella, Tsadanja, Usvina, Yalanda, Yaquiria

Männliche Vornamen: Abelmir, Alricilian, Alricio, Amaldo, Ariano, Arracio, Arono, Ascanio, Avesto, Barbio, Bepo, Batiste, Calvino, Clombino, Darion, Deriago, Domaldo, Ebron, Erlan, Enrico, Ernesto, Famerlorio, Folnor, Hakaan, Hesindiego, Horasio, Jago, Jaltek, Miguele, Nepolemo, Palfolino, Pulpio, Rimaldo, Rondrigo, Rondradan, Shafir, Sirlan, Tassilo, Timor, Torvon(o), Ucurio, Vascal, Yehodan

Doch sollte man immer wieder daran denken, dass zwar generell jede Stadt ein gewisses Bild transportiert (Grangor, die Stadt der Kanäle; Vinsalt, die hehre Capitale; Kuslik, die Stadt der Hesinde), aber jede Stadt ihre verschiedenen Viertel besitzt. So säumen z.B. in Alt-Grangor stattliche Villen die Gassen und Kanäle, während in Suderstadt teilweise verrottete Häuser im Sand versunken sind und das Hafenviertel Neuhaven sich kaum von anderen Hafenstädten Aventuriens unterscheidet.

Doch so sehr Stadtabenteuer eine Herausforderung für Meister darstellen, so sehr bieten sie auch Möglichkeiten, um die Helden z.B. einfach auf eine falsche Fährte zu locken, oder aber um ‚Bösewichter‘ zu präsentieren, denen die Helden nicht sofort den Garaus machen können: weil es sich um eine sehr mächtige Person handelt, der die Helden so gut wie gar nicht begegnen können, oder aber weil immer

wieder die Stadtgardisten in der Nähe sind, die solche illegalen Aktivitäten gar nicht gerne sehen, und dann sich auch noch – im Gegensatz zu einer Andergast'schen Garde – gar nicht phexgefällig bestechen lassen. Doch da man davon ausgehen kann (jedenfalls ist das zu hoffen), dass die Helden auf der richtigen Seite stehen, sollten sie auch die andere Seite der Gardisten kennen lernen, denn die Bezeichnung ‚Freund und Helfer‘ hat schon ihre Bedeutung, und vielleicht stammt gerade der entscheidende Hinweis zur Lösung eines Abenteuers von einer Stadtwache.

Wichtig in einer Stadt sind auch die sozialen Aspekte – wahrscheinlich wird es die Helden nicht interessieren, dass die Tochter eines Zunftmeisters mit dem Sohn eines konservativ eingestellten Altvorderen anhängelt. Wenn die Helden jedoch irgendwann persönlich von ‚ihrem‘ Tavernenwirt begrüßt werden, bei der Kräuterfrau auf dem Marktplatz einen besonders guten Preis bekommen oder gar die Gunst eines Altvorderen gewonnen haben, wird die Stadt für die Helden immer lebendiger – außerdem bringen solche Kontakte die Helden im Abenteuerleben weiter.

Speziell bei Abenteuern in Grangor sollten Sie folgende Dinge beachten:

- Die Waffengesetze in Grangor (siehe S. 10 im Abenteuer **Die Bettler von Grangor**) sind sehr streng – es gibt zwar einige Ausnahmen, die jedoch für eine normale Heldengruppe nicht zutreffen sollten, so dass sie höchstens einen Dolch oder einen (Magier-)Stab mit sich führen dürften. Dies sollten Sie bei etwaigen Kämpfen beachten, denn auch für die meisten Gegner gelten diese Gesetze. Ob sie sich dran halten, ist natürlich eine andere Sache, wobei Ihre Helden sich wohl zurecht beschweren würden, wenn sich niemand außer ihnen an das Waffenverbot hält.
- Ein Großteil der Gebäude in Grangor ist auf Pfählen gebaut, so dass sich klassische Abenteuer in unterirdischen Gewölben, wo neben sagenhaften Schätzen auch furchterregende Monster warten, in Grangor definitiv nicht anbieten. In der ganzen Stadt gibt es kein unterirdisches Geschoss und Gewölbe (von einer Ausnahme unterhalb des Rahja-Tempels, die im Abenteuer **Die Kanäle von Grangor** thematisiert wird, mal abgesehen).
- Die Mentalität der Grangorer unterscheidet sich deutlich von denen der restlichen Liebfelder (siehe auch das Kapitel **Kultur und Gesellschaft** auf S. 71), und nicht ohne Grund werden sie – nach einem erfolgreichen Handelsgut – als Stock- oder Pökelfische bezeichnet. Große Gefühlsäußerungen sind ihnen fremd und werden eher missbilligt. Nicht umsonst wird z.B. der Rahja-Tempel kaum von der Grangorer Bevölkerung, sondern vielmehr von den Besuchern der Stadt frequentiert.
- Die wahre Urgeschichte Grangors findet sich in keinen Archiven, weder denen der Stadt, noch in denen des Königreiches oder der Tempel, sondern im Band **Fürsten, Händler, Intriganten** auf den Seiten 65/66, wo Sie wertvolle Hintergrundinformationen zu Grangor finden, die Sie in einer Grangor-Kampagne nutzen können.

Einsatz von Musik im Rollenspiel

Oftmals bietet sich bei Abenteuern der Einsatz von Musik als Stilmittel an, um die Helden auf die kommende Situation vorzubereiten. Durch den geschickten Einsatz von passenden Musikstücken (oftmals bieten sich auch Film-Soundtracks an), die bei gleichartigen Situationen immer wieder eingespielt werden (z.B. einen **Gregorianischen Choral** in Tempeln), gewöhnen sich die Spieler daran, adäquat zu agieren bzw. zu reagieren – wer kennt nicht das Kribbeln im Nacken, wenn in einem Thriller leise die Musik anfängt, die gewöhnlich am Ende einer Szene mit Blut und Leid verbunden ist?

So kann man die Spieler ohne großen Erzählaufwand auf bestimmte Situationen vorbereiten.

Für Abenteuer in Grangor bieten sich verschiedene Musikstücke an, die natürlich von der Art des Abenteuers abhängen. Generell zu empfehlen sind die Stücke von **Rondo Veneziano**, die thematisch gut nach Grangor passen. Für Mantel- und Degen-Szenarien, für die ja das Horasreich und damit bedingt auch Grangor prädestiniert ist, ist der Soundtrack **The Man in the Iron Mask** sehr empfehlenswert, hiermit kann man z.B. auch hochherrschafliche Bälle (z.B. auch einen Maskenball bei einer altvorderen Familie) untermalen.

Weitere Hinweise zur akustischen Untermalung finden sich in den beiden Abenteuern **Die Bettler von Grangor** und **Die Kanäle von Grangor**, wo zu einigen Szenen Hinweise und Tipps zu finden sind.

ZUFÄLLIGE BEGEGNUNGEN IN GRANGOR

Anhand der folgenden Tabellen sollte es Ihnen leicht fallen, zufällige, kleinere Ereignisse in Ihre Abenteuer einzubauen. Passen Sie jedoch auf, dass durch diese Zufallereignisse nicht das eigentliche Abenteuer an sich in den Hintergrund rückt.

Art der Begegnung (1W10)

- | | |
|----|--------------------------|
| 1 | Stadtmeister/Adlige |
| 2 | Altvorderer/Handelsherr |
| 3 | Geweihte |
| 4 | Magiekundige |
| 5 | Gardisten |
| 6 | Gauklervolk |
| 7 | Dirnc/Lustknabe |
| 8 | Bettler |
| 9 | Ungewöhnliche Personen |
| 10 | Ungewöhnliche Ereignisse |

Stadtmeister/Adlige (1W6)

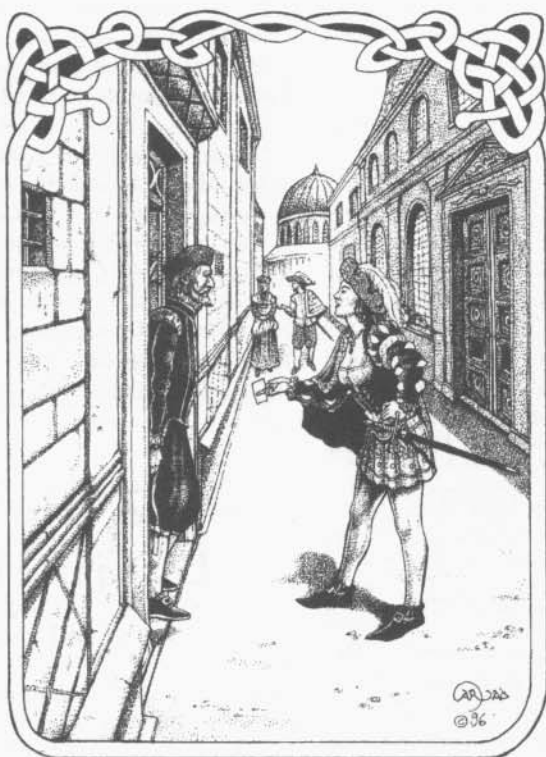
- 1 Plötzlich ertönt der Ruf "Platz für den Stadtmeister!", und die Grangorer weichen sofort an den Straßenrand zurück, um eine drei Schritt breite Gasse für den Stadtmeister frei zu machen.
- 2 Während die Helden gerade durch eine verruchte Gasse in Neuhaven gehen, entdecken Sie, wie der Stadtmeister, in einfacher Gewandung und ohne Leibwache, von einigen üblen Gesellen drangsaliert wird.
- 3 Am Pilgerhaus kommt es zu einem Aufruhr: Ein zorniger, junger Mann weigert sich, sein Schwert den Gardisten zu übergeben, und beruft sich darauf, dass er als Sohn des Comto Cordovan keineswegs den hiesigen Gesetzen unterliegt.
- 4 Zwei junge Adlige, die zu Besuch in Grangor weilen, haben sich zerstritten und duellieren sich auf einer Brücke über dem Schinderwaat.
- 5 Am Hafen kommt eine sehr rondrianisch gekleidete Dame an, die sich despektierlich über die praisungsgefälligen Sitten in der Bürgerschaft äußert: "Bei Praios, in Elenvina gibt es sowas nicht!"
- 6 Schon von außen hört ihr durch die offenen Fenster laute Schimpftiraden gegen Gareth und das ganze Mittelreich: Graf Kalman hat wohl wieder einmal zu viel Branntwein genossen.

Altvordere/Händler (1W6)

- 1 Mitten im Gewühl der Grangorer Gassen wird aus Verschen ein kleines Kind in das Wasser gestoßen. Helden, die schnell genug zur Stelle sind, können sich das Wohlwollen einer Altvorderen Familie verdienen, wenn sie deren Sohn retten.
- 2 Mehrere Altvordere verlassen laut über die jüngsten politischen Entwicklungen parlierend das Stadthaus.
- 3 In einer Taverne streiten sich zwei Handelsherren erbittert. Nach einer halben Stunde wird klar, dass es darum geht, ob das Kontor die Waren am nächsten Wasser- oder am nächsten Windtag zu liefern hat.
- 4 Eine Händlerin, die vom guten Ruf der Helden gehört hat, bittet Sie darum, bei einer Festivität ein wachsames Auge auf ihre fremdländischen Gäste zu werfen.
- 5 Der Sohn eines Altvorderen und seine Kumpane prügeln sich mit einer Gruppe von Stadtfremden. Immer wieder skandiert er, dass man einem Harden nicht zu widersprechen hat.
- 6 Ein Händler, der so wundersame Dinge wie 'Kraftstärkende Pastillen des Doctorius Helmbrecht' oder 'Rotgoldene Drachenschuppen des Landherrn vom Khömblick' verkauft, verfolgt die Helden und versucht, ihnen seine Wundermittel zu verkaufen.

Geweihte (1W6)

- 1 Eine Tsa-Geweihte aus der Gegend um Arivor predigt in Suderstadt vom göttergefälligen Wandel – und riskiert damit eine Aufstachelung der armen Bewohner gegenüber den Altvorderen.
- 2 Vor der Magierakademie sammelt eine Hesinde-Geweihte Gelder für ihren Plan, hier in Grangor einen Tempel der allweisen Göttin aufzubauen. Als sie euch sieht, huscht ein leichtes Lächeln über ihr Gesicht und sie versucht, auch euch zu einer Spende zu bewegen.
- 3 Ein Boron-Geweihter, der so eben ein Schiff verlässt, wird von den Gardisten misstrauisch beäugt und dann wieder auf das Schiff geführt. Es handelt sich zweifelsohne um einen Boroni aus Al'Anfa.
- 4 "Im Namen Peraines! Macht den Kanal frei!" – Ihr seht, wie ein Boot mit den grüngewandeten Geweihten Peraines eilig an euch vorbeigestakt wird, wahrscheinlich, um irgendwo in der Stadt medizinische Hilfe zu leisten.
- 5 Ein Aves-Geweihter mit den charakteristischen bunten Farben seiner Kirche segnet die Schiffe im Hafen und wünscht ihnen Aves' Wohlwollen.
- 6 Vor dem örtlichen Waisenhaus verteilt eine Travia-Geweihte Essen an bedürftige Kinder.



Magiekundige (1W6)

- 1 Zwei junge Magierinnen, die wohl gerade erst die Akademie verlassen haben, unterhalten sich über ihre weiteren Pläne: "Hofmaga am Fürstenhof zu Kuslik." – "Nein, lieber ein Studium bei Methellessa höchstselbst."
- 2 Euch fällt ein junger Mann an einem Kräuterstand auf, der eine große Katze auf dem Arm hat. Als er eine Praios-Geweihte sieht, die gerade den Platz überquert, zuckt er merklich zusammen.
- 3 Ihr bemerkt, wie eine Magierin ihre arkanen Fähigkeiten nutzt, um einen Händler auf dem Markt zu übervorteilen.
- 4 Auf einem kleinen Platz in Kopp zeigt ein Scholar seine Fähigkeiten in der Illusionsmagie und wird von den Schaulustigen begeistert gefeiert.
- 5 Ein Magier tritt an die Helden heran und bittet den (falls vorhanden) Magier der Gruppe um fachlichen Rat.
- 6 Eine Rondra-Geweihte und eine Magierin streiten sich über die Ehrbarkeit der Magie im Kampf.

Gardisten (1W6)

- 1 Einige Thorwaler, die anscheinend gerade in Grangor angekommen sind, versuchen mit schlagkräftigen Argumenten zu erreichen, dass sie ihre Orknasen behalten können.
- 2 Ein Büttel hat auf frischer Tat einen kleinen Jungen bei dem Versuch ertappt, einem Händler seinen Geldbeutel zu entwenden.

- 3 Ihr bemerkt, wie ein Weibel der Zweililiengarde von einigen finsternen Gesellen drangsalziert wird.
- 4 Die Leibwache des Stadtmeisters marschiert an euch vorbei und schubst euch – da ihr nicht schnell genug ausgewichen seid – unwirsch zur Seite.
- 5 Während ihr gerade an einem Marktstand ein wahrhaft phexgefälliges Schnäppchen macht und euch eigentlich schon handelseinig seid, tritt eine Gardistin an den Händler heran und ermahnt ihn, dass er doch die Besucher der Stadt nicht übers Ohr hauen soll.
- 6 Eine Patrouille tritt an euch heran und nimmt an euch eine Routinekontrolle auf verbotene Waffen, Gifte und dergleichen vor.

Gauklervolk (1W6)

- 1 Ein Gaukler jongliert mit bunten Bällen, doch leider fallen ihm plötzlich alle Bälle herunter und er wird von den Zuschauern ausgelacht.
- 2 In einer Taverne bietet eine Bardin eine Kostprobe ihrer Kunst. Auf Grund ihrer anrühenden Texte verlassen immer mehr Gäste die Taverne, bis der Wirt die Bardin auffordert zu gehen.
- 3 Vor dem Rahja-Tempel begeistert ein Barde mit seinen Geschichten aus ganz Aventurien und zieht immer mehr Passanten in seinen Bann.
- 4 Ihr wollt einen der vielen Kanäle Grangors mit Hilfe einer Brücke überqueren, aber leider blockieren Kunststücke vorführende Akrobaten (z.B. durch geschlagene Salti, Feuerspeien) den Durchgang.
- 5 Einem Feuerspeier, der seine Kunst ausgerechnet vor dem Efferd-Tempel ausübt, wird diskret aber bestimmt angeraten, sich einen besseren Ort für seine Darbietungen auszusuchen.
- 6 In einer Taverne werden die Helden von einem Barden gebeten, von ihren Abenteuern zu berichten, die er gerne in seinen Lieder schildern würde.

Dirne/Lustknabe (1W6)

- 1 Zwei leichtbekleidete Dirnen (oder Lustknaben) umgarnen euch und versuchen, euch als Kunden zu gewinnen.
- 2 Vor dem Rahja-Tempel kommt es zu einem Aufruhr, als eine Dirne von einer Geweihten des Tempels verwiesen wird, da sie angeblich die Gaben Rahjas durch ihre derbe Plumpheit schmäht.
- 3 Eine besonders hübsche Person aus eurer Gruppe wird von einer Zuhälterin gefragt, ob sie ihre Rahjagefälligkeit nicht im Sinne Phexens nutzen möchte.
- 4 Zwei verschmitzt lächelnde Lustknaben steigen in eine Gondel, die einem Altvorderen Haus gehört.
- 5 Die Helden geraten unvermittelt in einen Streit zwischen einer Dirne und ihrem Freier und werden von beiden gebeten zu vermitteln.
- 6 Ihr seht, wie aus einem Bordell ein Lustknabe fast von seinem Zuhälter herausgeprügelt wird, da er die Wünsche der Kundschaft nicht zu erfüllen weiß.

Bettler (1W6)

- 1 Unvermutet werdet ihr von einer Handvoll Bettler, die Efferd für eure sichere Überfahrt preisen, umkreist, die um eine milde Gabe bitten.

- 2 In der Bettlerschar erkennt einer der Helden urplötzlich eine alte Bekanntschaft.
- 3 Eine Bettlerin, die ganz harmlos nach einer milden Gabe fragte, wird von einem ungehobelten Klotz aggressiv getreten.
- 4 Im Süden Grangors werden die Helden plötzlich von einer ganzen Schar Straßenkinder umringt, die sie ehrfürchtig anschauen, ihre Waffen anfassen wollen und mit einem Mal verschwinden – mit ihnen auch teilweise manche Geldbeutel und Ausrüstungsgegenstände der Helden.
- 5 Ein Held, der einen Bettler nicht beachtet, wird von ihm verfolgt und auf Grund seiner tolldreisten Unbarmherzigkeit beschimpft.
- 6 Ein Besucher Grangors, der in einen Streit mit einer Bettlerin gerät, muss staunend erkennen, dass die Gardisten eher der Bettlerin glauben als ihm.

Ungewöhnliche Personen (1W6)

- 1 Eine ganze Schar Thorwaler randaliert in einer Schänke und schimpft wortgewaltig über die Anhänger der Seeschlange.
- 2 Ein mohischer Adliger, der anscheinend dem Stadtmeister einen Besuch abstattet, sorgt bei der Bevölkerung Grangors für Erstaunen – sah man doch Mohas bis dahin eher im Lendenschurz als in der methumischen Tracht.
- 3 Ein selbst ernannter Prophet kündigt vom nahenden Weltenende, dem "Roten Tod" und dergleichen finsternen Visionen ... jedenfalls solange, bis er von der Zweililiengarde abgeführt wird.
- 4 Ein die Schönheit Deres preisender Maraskaner sorgt auf Grund seiner blasphemischen Reden über "Bruder Praios", "Schwester Rondra" usw., die als "Helfer Rur und Grors über die Schönheit des Weltendiskus wachen", für ungläubige Gesichter.
- 5 Fast der ganze Hafen ist plötzlich von See-Soldaten abgeriegelt, denn Cronprinzessin Aldare trifft sich mit dem Stadtmeister Grangors.
- 6 Ein reicher Händler aus Al'Anfa regt sich lautstark über die verlotterten Sitten auf, da sich die Gardisten weigern, ihm bei der Suche nach zwei geflohenen Sklaven zu helfen.

Ungewöhnliche Ereignisse (1W6)

- 1 Gänzlich überraschend steigt schon im Rondra der Wasserstand stetig an und überflutet wie sonst nur im Winter einen großen Teil der Nordstadt.
- 2 Ein verstorbener Bürger, der traditionell auf einer Barke ins Meer der Sieben Winde geschickt wird, wird immer wieder von den Strömungen zurück gespült.
- 3 Die Helden finden in einer kleinen Gasse eine Kegelmütze aus rotem Samt ... anscheinend ein Teil des traditionellen Ornaments der Geweihtenschaft des Praios!
- 4 In der Nacht beobachtet die Helden, wie eine Person eine andere verfolgt und auf einer Brücke überwältigt. Als sie die Brücke erreichen, sehen sie nur noch das blasse, tote Opfer, das außer zwei kleinen Wunden am Hals völlig unversehrt ist.
- 5 Während die Helden durch Alt-Grangor marschieren, haben sie den Eindruck, als ob das nachtblaue Wasser in den Kanälen leicht zu brodeln beginnt, doch als sie genauer hinsehen, scheint es sich nur um eine Täuschung gehandelt zu haben.
- 6 Die Helden entdecken in einer kleinen Gasse ein herrenloses, wundervoll verziertes Paket. Als sie es öffnen, entdecken sie neben einem in Seide gebetteten Kopf auch eine kleine, aus Obsidian geschnittene Hand.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Nachfolgend finden sich einige Abenteuervorschläge in Grangor, die vom Umfang her recht unterschiedlich ausgearbeitet sind und so auf alle Fälle von Ihnen als Spielleiterin bzw. Spielleiter noch weiter bearbeitet werden müssen.

Falls Sie sich an die Historie Grangors (siehe das Kapitel Ymra und Fatas auf S. 99) halten, finden sich bei jedem Vorschlag auch Hinweise auf den Zeitbezug, da viele Vorschläge nicht zu jeder beliebigen aventurischen Zeit gespielt werden können.

DIE ZWEILILIENBRÜCKE

Zeitlicher Bezug: vor 2510 Horas

Herzog Cusimo von Grangor beschloss vor einiger Zeit, der Stadt Grangor ein besonderes Geschenk zu machen: eine Brücke, die die Insel Kopp mit Süd-Grangor verbindet. Nach langer Diskussion entschied sich der Stadtrat für das Vorhaben des Herzogs, dessen Baumeister Tassilo Sionta die Brücke konstruieren und ihren Bau überwachen soll.

Doch auch wenn auf dem ersten Blick ein solcher Bau nur Vorteile bietet, gibt es doch mächtige Einflussgruppen, die sich gegen die Cusimo-Brücke, wie der Volksmund sie spöttisch nennt, aussprechen. Einige Altvordere fürchten, dass dadurch das Grangorer Herzogshaus wachsenden Einfluss auf die Freie Stadt erlangen wird. Die lokalen Bootsverleiher hingegen schimpfen gegen die Brücke, denn diese würde zwangsläufig für eine Verschlechterung des Geschäfts sorgen (und nach den Planungen soll auch nur 1 Heller pro Bein oder Rad an Mautgebühren verlangt werden!).

Der Bau der Brücke beginnt im Firun 2509 Horas und wird immer wieder von merkwürdigen Zufällen behindert. Der misstrauische Sionta vermutet nun, dass hier jemand versucht, unliebsame Konkurrenz auszuschalten. Er beauftragt also eine Gruppe von wagemutigen Helden, den Geschehnissen auf den Grund zu gehen.

Der herzogliche Baumeister vermutet zu recht, dass nicht alle Unfälle normale Ursachen haben, sondern dass der Brückenbau sabotiert wird.

Die Helden können in der Stadt – so sie nicht das herzogliche Wappen tragen – recht einfach erfahren, dass die Bootsverleiher und die von ihnen beschäftigten Fährschiffer die neue Brücke am liebsten lieber heute als morgen in der Lagune versenken würden. Offiziell hat sich zwar nur das Haus Dollbreck offensiv im Stadtrat gegen die Brücke ausgesprochen, die nach der Aussage Isdhorns im Stadtrat "vor allem dem Behufe dient, dass seine Hoheit, der Herzog Cusimo, einen Fuss in unsere Stadt bekommt" (in Wirklichkeit fürchtet er vor allem weniger Profit), inoffiziell ist jedoch das gesamte Gewerbe seiner Meinung.

Isdhorn Dollbreck ist jedoch zu schlau, als dass er selber Sabotageaktionen beginnt, so redet er stattdessen z.B. auf Erlan Girovoli vom gleichnamigen Bootsverleih ein, in der berechtigten Hoffnung, dass der junge Heißsporn, der das Geschäft erst kürzlich übernommen hat, unüberlegt handelt. Auch bei den eigenen Fährschiffen schürt Dollbreck die Wut auf die Brücke und hofft darauf, dass diese alles tun um ihre Arbeit zu sichern.

Die Helden können diesen Einflüsterungen Dollbrecks leicht auf die Spur kommen, wenn sie die richtigen Leute dazu fragen: vor allem die, die sich im Bootsverleih-Gewerbe auskennen. Sobald sie erkannt haben, dass Dollbreck wohl die Fäden in der Hand hält und dies dem Baumeister mitteilen, hören die merkwürdigen Zufälle auf (so dass die Brücke schlussendlich am 14. Tsa 2510 Horas durch Herzog Cusimo eröffnet werden kann). Jedoch werden die Helden eventuell enttäuscht sein, denn der Drahtzieher Isdhorn Dollbreck wird keinesfalls irgendwie belangt – und die Helden haben sich einen Feind in der Äußeren Stube Grangors gemacht ...

DER DRACHE IST ZURÜCK!

nach einer Idee von Ralf D. Renz

Zeitlicher Bezug: keiner. Allerdings bietet es sich an, dass dieses Abenteuer nach der Rückkehr Borbarads spielt, denn dadurch dürfte es leichter fallen, die unheimliche Präsenz des Wasserdrachen zu erklären.

Doch noch bevor er fortfahren kann, wird er von einigen Besuchern angepöbelt und angegriffen, die den wehrlosen alten Mann schnell zu Boden werfen. Spätestens wenn der Mann auf dem Boden liegt, sollten die Helden eingreifen und dem Mann helfen.

stille

Während die gerade in Grangor weilenden Helden am Stadthaus vorbei marschieren, sehen sie, wie ein älterer Mann mit einem weißen Bart und weiten, wallenden Gewändern mit grimmiger Miene das Stadthaus verlässt. Am Abend betritt dieser Mann die Taverne, in der auch die Helden zugegen sind, und wendet sich an die Besucher: "Bürger Grangors, hört mir zu! Schreckliches Unheil wird wiederkehren! Die Stadt wird zerstört werden ..."

Randalierende Tavernenbesucher

MU 10 LE 35 AU 45 RS 1 MR -1
AT 10 PA 10 TP 1W6 (Raufen)

Es sollte für die Helden eigentlich kein Problem darstellen, den 1W6+2 Angreifern zu verdeutlichen, dass es sich nicht gehört, einen alten, wehrlosen Mann anzugreifen. Nachdem die Helden dem Mann geholfen haben, wofür dieser sich überschwänglich bedankt, wird ihnen jedoch vom Wirt nahe gelegt, die Taverne zu verlassen, und auch der alte Mann will hier nicht mehr länger bleiben.

KRÄUSELN

Der alte Mann bittet die Helden, ihn zu seiner Herberge zu begleiten, da er weitere Übergriffe fürchtet. Auf dem Weg zur Herberge stellt er sich als Astrologe Rafid ibn Tulef vor, der bei seinen hesindegelälligen Forschungen eine schreckliche Entdeckung gemacht hat. So droht seiner Meinung nach der Stadt Grangor in Kürze ein schreckliches Schicksal, denn der Wasserdrache, der die Stadt schon mehrmals drangsalierte (siehe **Die Geschichte Grangors** in der Stadtbeschreibung auf S. 70 und **Ymra und Fatas** auf S. 99), soll nach seinen Berechnungen und Studien zurückkehren.

Die Helden werden Rafid wahrscheinlich erst einmal keinen Glauben schenken, doch in seinem Zimmer zeigt er ihnen auf unzähligen Pergamenten seine Studien. Demnach wiederholt sich in Kürze eine seltene Konstellation der Gestirne, die es in dieser Form schon einmal in den Jahren 1173, 1867 und 2271 Horas gegeben hat: den Jahren, in denen ein Wasserdrache die Stadt beinahe zerstörte!

Seine astrologischen Forschungen werden auch von der Kababylloth, der tulamidischen Zahlenmystik, gestützt, nach der ebenfalls in Kürze Unheil die Stadt Grangor heimsuchen werde.

Auf Grund seiner schlüssigen Argumentation sollten die Helden den Ausführungen Rafids Glauben schenken, denn er wirkt einfach sehr überzeugend.

Helden, die mit einer Sternkunde-Probe (erleichtert um entweder 5 Punkte oder den AG-Wert des Helden; der höhere Wert zählt) versuchen, die astrologischen Ergebnisse nachzuvollziehen, wird bei einer gelungenen Probe schlagartig klar, dass Rafid recht hat – falls die Probe misslingt, hegen sie zwar Zweifel, halten die Ergebnisse Rafids aber für durchaus möglich (solange der Probenwurf kein spektakulärer Patzer war).



Leichte Wellen

Rafids Miene hellt auf, als er merkt, dass die Helden seinen Ausführungen glauben, und will nun am besten gemeinsam mit den Helden die Stadt verlassen, denn schließlich haben die Bewohner es nicht besser verdient ...

Die Helden jedoch werden nun wahrscheinlich versuchen, Rafid davon zu überzeugen, dass die Bevölkerung Grangors gewarnt werden muss, doch er entgegnet nur: "Die Stadtoberen wollten mir nicht glauben, sie haben meine Forschungen als abergläubisches Geschwätz bezeichnet. Sie wollten Beweise sehen, doch welche Beweise zählen mehr als die Wege der Sterne und der Kababylloth?"

Falls die Helden nicht von alleine auf die Idee kommen, nach weiteren Beweisen für die Rückkehr des Wasserdrachen zu suchen, schlägt Rafid ihnen vor: "Wenn es uns natürlich gelänge, hier in Grangor Beweise zu finden, dürften diese verstockten Grangorer mir wohl endlich Glauben schenken."

Gemeinsam machen sich die Helden und Rafid nun auf die Suche nach Beweisen (nachfolgend sind die Gebäude aufgelistet, in denen die Helden sachdienliche Hinweise erhalten – Sie sollten sie natürlich auch woanders suchen lassen):

STURMGANG

Im **Stadthaus** (7) wird Rafid zwar barsch abgewiesen, doch durch die (hoffentlich vorhandene) Reputation der Helden wird ihnen doch noch Zugang zum Archiv der Stadt gewährt, wo ihnen der Archivar Wigbald hilfreich zur Seite steht. In den Unterlagen finden sich aber keine wertvollen Hinweise über die bisherigen Angriffe des Wasserdrachens – außer dem Hinweis, dass ein solches Untier, sollte noch einmal eines auftauchen, am besten mit den gleichen Waffen zu bekämpfen wäre, mit denen auch das letzte getötet wurde.

Wigbald verweist die Helden auf das **Güldenlandmuseum** (15), denn die Stadtväter haben einige bisher im Stadthaus aufbewahrte Ausstellungstücke aus der Vergangenheit der Stadt dorthin ausgelagert.

Die **Akademie der Erscheinungen** (10) ist äußerst hilfreich, vor allem Jikhbar al Kharechem lässt sich sofort von der Zahlenmystik überzeugen. Einzig zum Überfall 2271 Horas finden sich einzelne Texte in den Archiven, aus denen hervorgeht, dass der Wasserdrache von der vereinigten Grangorer Bevölkerung getötet wurde und dass merkwürdigerweise, im Gegensatz zu den Attacken in den Jahrhunderten zuvor, der Drache diesmal von jeglicher Waffe (selbst einfachen Fackeln) verletzt werden konnte.

Das **Güldenlandmuseum** (15) ist für die Helden kein guter Anhaltspunkt, denn es ist auf Grund von Renovierungen geschlossen. Eher beiläufig erfahren die Helden jedoch, dass einige Exponate der Ausstellung während der Renovierung in der König-Khadan-Halle zu finden sind.

Der **Efferd-Tempel** (3) bietet als entscheidende Information in der Rolle der Jahre, dass nach dem Überfall 2271 Horas der Grangorer Bürger Arvid Cunda den Tempel besuchte und neben einer großzügigen Geldspende dem Tempel das Schwert übereignen wollte, mit dem er den Drachen tötete. Doch der Tempel lehnte das Schwert als Spende ab und verwies ihn dahingehend an die Ausstellung im Stadthaus. In einer Eintragung des Jahres 2305 findet sich ein Hinweis auf einen Gelehrten, der die Geweihtenschaft und die Altvorderen vor einer neuerlichen Rückkehr des Drachen warnte – von diesen aber trotz seiner Studien, die sorgfältig archiviert wurden, brüsk abgewiesen wurde.

In der **König-Khadan-Halle** (9) sind einige ausgelagerte Exponate aus dem Güldenlandmuseum zu finden. In einem Raum wurde auch ein Teil der Ausstellung über die Stadtgeschichte Grangors aufgebaut. Hier liegen ca. ein Dutzend alte, mitgenommene Waffen (Schwerter, Rapiere, Äxte, Streitkolben, Kampfstäbe), die laut einem kleinen Schild im Jahr 2271 beim Kampf gegen den Wasserdrachen eingesetzt wurden. An den einzelnen Waffen hängen Namensschilder (z.B. Plötzingen, ter Broock, Undingstein, Garlischgrötz, Sirensteen, Olben, Cunda, Liegerfeld), die ihre mutmaßlichen Träger während des Kampfes bezeichnen. Die historischen Berichte bieten jedoch keinerlei verwertbaren Informationen.

Sollten die Helden aufgrund der Hinweise aus dem Stadthaus auf die Idee kommen, die Waffen an sich nehmen zu wollen, werden sie es natürlich sofort mit der Stadtwache zu tun bekommen.

BRODELN

Noch während die Helden nach den Beweisen in der Stadt suchen, beginnt das Unheil über Grangor einzubrechen. Das Wasser in der Lagune von Grangor beginnt zu brodeln und nach einigen Augenblicken erhebt sich, in weit über hundert Schritt Entfernung, aus den nunmehr nachtblauen Tiefen ein mindestens 30 Schritt großes, vielgehörntes Untier: Der Wasserdrache ist zurück! Der Drache taucht nordwestlich der Stadt (siehe Stadtplan) auf und bewegt sich recht langsam Richtung Süden. Schildern Sie, wie er kleinere Schiffe und Boote in seiner Nähe mit seinen mächtigen Klauen und seinem Schwanz zertrümmert, teilweise sogar einzelne Boote mit seinem Maul in die Lüfte reißt und dergleichen.

ANGRIFF! ANGRIFF?

Falls die Helden auf die Idee kommen, den Drachen sofort aus der Nähe anzugreifen, sollten sie Rafid fragen lassen, ob sie denn glauben, dass man mit einfachen Dolchen gegen ein solches Wesen antreten kann.

Es gibt nun zwei Möglichkeiten, sich wieder mit Waffen zu versorgen. Entweder die Helden versuchen, ihre Waffen im **Pilgerhaus** (12) abzuholen, oder sie versuchen es erneut im Stadthaus.

Der Weg zum Stadthaus sollte sich zunächst als sehr schwierig erweisen, denn erstens sind die Gassen dort von panischen Bürgern überfüllt, zweitens ist sofort bei der Sichtung des Ungeheuers eine Abteilung der Zweililiengarde zum Schutz dieses Gebäudes abgestellt worden. Und ohne eine Anweisung von höherer Stelle ist der Weibel für keinerlei Diskussionen zu haben, sondern verwehrt den Helden jeglichen Zutritt.

Wenn die Helden nicht von selbst darauf kommen, schlägt Rafid vor, dass der Weibel sicherlich zu überzeugen wäre, würde man ihm die entsprechenden Beschreibungen vorlegen, die die Helden vorher im Stadthaus gesehen haben. Dazu müsste man allerdings zuerst noch einmal das Stadthaus aufsuchen ...

DIE EIGENEN WAFFEN

Falls die Helden irgendwann nach dem ersten Erscheinen des Drachens das Pilgerhaus aufsuchen, um ihre eigenen Waffen zu holen, erwartet sie eine reichlich unangenehme Überraschung: Der Stadtmeister hat im Einvernehmen mit dem Rat das Kriegerrecht ausgerufen und alle im Pilgerhaus gelagerten Waffen an die Bewohner der Stadt verteilt. Die Waffen der Helden waren natürlich auch dabei, und leider sind nun auch keine anderen Waffen mehr im Pilgerhaus zu finden, so dass die Helden leer ausgehen. (Ob die Helden im Anschluss an dieses Abenteuer eine Chance haben, ihre Waffen jemals wieder zurückzubekommen – gerade wenn es besondere Stücke sind –, bleibt Ihrer meisterlichen Gnade überlassen. Wir jedenfalls halten es für recht unwahrscheinlich.)

DAS MILITÄR

Lassen Sie die Helden entweder aus der Ferne selbst sehen oder aber aus Berichten hören, was der Drache inzwischen tut: Er nähert sich

den westlicheren Inseln und wird von einem Schiff der königlichen Flotte mit Rotzenfeuer belegt. Doch zeigt der Beschuss keinerlei Wirkung auf den Drachen, der im Gegenzug das Schiff mit ein paar Prankenhieben so stark beschädigt, dass es zu sinken beginnt.

Die am Strand aufmarschierten Soldaten warten unterdessen mutig auf den Drachen, um ihn mit ihren Waffen zu bekämpfen. Doch soll ihnen kein Glück beschieden sein, denn einer nach dem anderen wird von dem Drachen erschlagen, durch die Luft gewirbelt oder von seinen riesigem Maul verschluckt.

DIE ZEIT VERRINNT

Während die Helden nun das Stadthaus verlassen, um ihr Glück bei der König-Khadan-Halle noch einmal zu versuchen, erfahren sie von in Panik geratenen Gardisten, dass der Drache direkt auf Alt-Grangor zukommt.

Nun ist es ein Spiel gegen die Zeit, denn der Drache bewegt sich zwar langsam fort, aber dennoch sollte den Helden bewusst werden, dass sie sich beeilen müssen.

Als sie die König-Khadan-Halle erreichen, ist die Garde inzwischen abgezogen worden: Die Waffen liegen also unbeachtet und unbewacht immer noch an ihrem Platz und die Helden können sich frei bedienen. (Die Waffen unterscheiden sich regeltechnisch von herkömmlichen nur durch einen leicht erhöhten Bruchfaktor.)

Nachdem die Helden die Halle wieder verlassen haben, hören sie plötzlich im Südwesten einen unbeschreiblichen Lärm, der von dem Drachen hervorgerufen wird, der soeben im Pilgerhafen die hier ankernden Schiffe in Treibgut verwandelt. Machen Sie den Helden klar, dass es nunmehr nur noch eine Frage der Zeit ist, bis der Drache erhebliche Schäden in Grangor angerichtet hat, und dass sie wahrscheinlich die einzige Möglichkeit kennen (und haben) ihn zu besiegen.

DER KAMPF GEGEN DEN DRACHEN

Sobald die Helden den Pilgerhafen erreicht haben, wird früher oder später auch der Drache auf sie aufmerksam, denn im Gegensatz zu den anderen Zweibeinern rennen die Helden nicht schreiend davon.

Die Helden werden nun den Drachen angreifen und schnell feststellen, dass normale Waffen – aber auch Magie – keinerlei Auswirkungen auf ihn hat. Selbst gestapelte IGNIFAXI scheinen ihn nicht verletzen zu können – wütender wird er jedoch auf alle Fälle. Die alten Waffen hingegen verursachen bei dem Drachen einen Schaden von 4W6+6 Trefferpunkten, das Schwert des Arvid Cunda sogar von 2W20+6 Trefferpunkten.

Drache

MU 17	LE 150	AU 100	ASP –	RS 9	MR 15
AT 17	PA 14	TP 2W6+7	(Klauen)		

Sobald der Drache deutlich geschwächt wurde (LE unter 100) erkennt man, wie er plötzlich seine feste Substanz zu verlieren scheint, was sich jedoch nur für kurze Zeit so erweist. Je stärker er verletzt wird, desto schwieriger fällt es ihm anscheinend, seine

Präsenz aufrechtzuerhalten. Beim finalen Schlag gegen ihn (aus dramaturgischen Gründen natürlich mit Arvids Schwert) bricht er zusammen, um sich dann in Dunst aufzulösen.

ruhe

Die Helden werden von den Grangoren begeistert gefeiert, die froh sind, dass der Drache sein Werk der Vernichtung und Zerstörung nicht fortführen konnte. Neben einigen Gebäudeschäden (so wird der Pilgerhafen sicherlich einer Renovierung bedürfen) wurden von dem Drachen auch ein halbes Dutzend Schiffe – teils mit Besatzung – vernichtet, außerdem werden noch ca. 30 Bewohner der Stadt vermisst.

»BAUT DER HERRIN RONDRA EIN HAUS!«

Zeitlicher Bezug: zwischen 2505 Horas und 2512 Horas

hintergrund

Im Jahr 2498 Horas brennt unter bisher unbekannten Umständen der **Rondra-Tempel** (18) bis auf die Grundmauern ab, in den Flammen stirbt auch der einzige Rondra-Geweihte.

Lange Zeit weigerte sich der Bund des Schwertes, also die Kirche der Rondra, bzw. die zuständige Senne Altes Reich (zu Arivor), den Tempel wiederaufzubauen, denn viele sahen in dem Brand ein göttliches Zeichen des Zorns.

Doch im Jahr 2505 Horas kam ein junger Geweihte nach Grangor, und mit ihm sein Auftrag, den Tempel der Kriegsgöttin wiederaufzubauen.

DER AUFRUF

An den wichtigsten Plätzen in Grangor finden sich seit einigen Tagen Aushänge, in denen um Spenden und tatkräftige Hilfe für den Wiederaufbau des Rondra-Tempels gebeten wird. Nähere Details würden am nächsten Windstag in der **König-Khadan-Halle** (9) verkündet.

Wenn die Helden dem Aufruf nicht von selbst folgen wollen, lassen sie sie ein Gespräch in einer Taverne mithören, demzufolge wagemutige Abenteurer gesucht werden, die für eine der Göttin wohlgefälligen Sache reich belohnt werden.

die pläne der RONDRA-KIRCHE

In der gut besuchten König-Khadan-Halle wurden einige Reihen an Sitzgelegenheiten auf langen Bänken und einigen Stühlen geschaffen. Am Kopfende der Halle finden sich auf einem kleinen Podest einige fachmännisch hergestellte Miniatur-Holzbauten, die augenscheinlich Modelle des neuen Rondra-Tempels darstellen.

Fast alles, was in Grangor Rang und Namen besitzt, hat sich in

Die Stadtväter danken den Helden und entschuldigen sich überschwänglich bei Rafid. Die Helden werden freundlich, aber bestimmt gebeten, die alten Waffen wieder abzugeben, die fürderhin im Stadthaus gebührend aufbewahrt werden sollen, um im Zweifelsfall schnell greifbar zu sein.

Wenn die Stadtväter darauf aufmerksam gemacht werden, dass die Waffen der Helden verschwunden sind, gewähren sie ihnen natürlich eine finanzielle Entschädigung (von 3 Dukaten pro Waffe) – aber nur, wenn die richtige Wachsmarke vorgezeigt werden kann.

Die Helden sollten für dieses Abenteuer bis zu 100 AP erhalten, für besonders gute Einfälle sollten bis zu 20 AP gegeben werden. Für besonders heldenhafte Aktionen (Rettung von Grangoren aus eingestürzten Bauten oder den Kanälen usw.) sollten noch einmal bis zu 20 AP drin sein.

der Halle versammelt, auch fast der gesamte Rat der Stadt und der amtierende Stadtmeister (zusammen mit seiner Leibwache) sind zugegen.

Etwas unbeholfen und verloren steht in der Nähe des Podestes ein Rondra-Geweihter, dessen traditionelles Ornat ihn als Knappen der Göttin ausweist.

Mit fester, aber anfangs deutlich zitternder Stimme stellt er sich als Garowin Meolano vor, der im Auftrag der Senne Altes Reich den hiesigen Rondra-Tempel wieder aufbauen soll. Er stellt die Pläne der Kirche anhand von Bauplänen und den Modellen vor, und demnach wird der neue Tempel eines der prächtigsten Gotteshäuser werden, die jemals zu Ehren Rondras geweiht wurden.

Nach der Vorstellung der Pläne bittet er um Spenden für den Wiederaufbau des Tempels, denn der Bund des Schwertes vermag es nicht alleine, einen solchen Tempel zu errichten, und außerdem würde so die Verbundenheit der Grangorer mit ihrem Tempel sichergestellt.

Nach seiner Rede melden sich viele der Anwesenden zu Wort, und neben vereinzelten Zusagen von Spenden und weiteren Hilfen gibt es doch viele Bedenken, schließlich sei der Brand des alten Tempels niemals richtig aufgeklärt, der Brand wäre ein Zeichen des Zornes der Göttin, ein Neubau des Tempels – und vor allem ein so prächtiger! – wäre sicherlich nicht im Sinne der Göttin usw. usf.

Diese Zweifel versucht der Geweihte – besser als man es anhand seiner ursprünglichen Nervosität glauben mochte – zu zerstreuen, wobei er auch von den anderen Geweihten der Zwölfe unterstützt wird.

Falls die Helden nach den Aufträgen für wagemutige Abenteurer fragen, bittet er sie um ein persönliches Gespräch nach der Diskussion.

Nach der allgemeinen Diskussion wendet sich Garowin in Einzelgesprächen erst den Honoratioren der Stadt und dann den Helden zu.

DER AUFTRAG

Im Zuge des Wiederaufbaus stehen viele Aufgaben an, und einige von ihnen erfordern tatkräftige, wagemutige Abenteurer, wie sie

typisch für eine Heldengruppe sind. Hier bieten sich u.a. folgende Aufträge an, die Sie selber ausgestalten können:

Findet die Statue: Angeblich wurde der alte Tempel direkt vor dem Brand ausgeraubt – neben einigen Dukaten an Spendengeld auch die Rüstung und die Waffen der über zwei Schritt großen Rondra-Statue nebst weiteren rondragefälligen Reliquien. Vor einigen Tagen soll ein verurteilter Verbrecher, kurz bevor ihn die gerechte Strafe erteilte, einer Gardistin anvertraut haben, dass sich die gestohlenen Reliquien noch immer in Grangor befindet, da die finsternen Gesellen, die sie entwendeten, nicht in der Lage waren, sie ohne Aufsehen aus der Stadt zu schaffen.

Sabotage am Bau: Anscheinend steht der Wiederaufbau unter keinem guten Stern, denn immer wieder geschehen kleinere oder größere Unfälle auf der Baustelle. Als sogar der Baumeister von einem herabfallenden Stein getötet wird, bittet Garowin Meolano die Helden herauszufinden, ob die Unglücke nur Zufälle oder Absicht sind. Die Helden sollten bei ihren Ermittlungen feststellen, dass der zweite stellvertretende Baumeister Ugosch vom Amboss anscheinend seine eigenen Pläne verfolgt und versucht, den Wiederaufbau weiter zu sabotieren – schließlich ist dem Namenlosen ein weiterer Tempel seiner göttlichen Gegner bei der Verfolgung seiner Ziele hinderlich. Eventuell kennen die Helden den Übeltäter schon aus den Kanälen von Grangor, wo sie ihn nicht stellen konnten. Jetzt müssen sie jedoch Beweise für ihre Anschuldigungen finden.

DAS ENDE

Der Bau des Tempels ist in den Wintermonaten etwas ins Stocken geraten, inzwischen stehen die Grundmauern fest und sicher wie mahnende Pfeiler.

An einem Firuntag bittet Garowin Meolano die Helden zu sich und dankt ihnen noch einmal für all ihre Hilfe. Jedoch muss er nun leider Grangor verlassen, denn er hat die Nachricht bekommen, dass das Schwert der Schwerter, die höchste Geweihte der Rondra, Ayla von Schattengrund eine zwölfteilige Bannbulle* erlassen hat. In dieser verkündet sie, dass die Kirche der Rondra sich fürderhin im Kriegszustand gegen den Dämonenmeister befindet, der nach Aventurien zurückkehrte und Leid und Schrecken über die Lande brachte. Ein jeder Geweihter der Rondra hat nunmehr die Pflicht, sich unter dem Banner der Marschälle und dem Banne Hlûthars einzufinden, um gegen den Dämonenmeister zu streiten.

So wird auch Gerowin zurück zu seinem Heimattempel in Arivor gerufen, um von dort mit vielen weiteren Geweihten aus dem Alten Reich gen Osten zu ziehen. Er kann somit nicht mehr den Tempelbau überwachen, und der Bund des Schwertes will seine Ressourcen nun anderweitig nutzen, denn es gibt derzeit wichtigere Aufgaben als neue Tempel zu bauen. Er schließt mit den Worten: "Verzagt nicht! Die Göttin hat nunmehr einen wichtigeren Auftrag für mich – doch ich verspreche euch bei der Leuin, ihr wird in Grangor ein Haus gebaut!"

IM AUFTRAG DER HPNC

Zeitlicher Bezug: ab 2516 Horas

HINTERGRUND

Am 1. Praios 2516 Horas wurde in Grangor wie auch in Vinsalt bekannt gegeben, dass von den bedeutendsten Handelsgesellschaften des Reiches die Horaskaiserlich Privilegierte Nordmeer-Compagnie (HPNC) gegründet wurde, die von der Horaskrone das Privileg erhielt, exklusiv sämtlichen Handel des Horasreiches nördlich von Salza abzuwickeln (nähere Informationen dazu siehe S. 4/5 im *Aventurischen Boten* 89).

Die Gründung der HPNC wurde kurz nach der Etablierung des Horas-Commissariats Firunsmeer von den Handelshäusern Liegerfeld & Sandfort, Terdilion, der CAC und kleineren Teilhabern beratschlagt und anlässlich der Grangorer Warenausstellung 2515 Horas endgültig vereinbart, nachdem die Ministerialen der Horas und der horaskaiserliche Kommerzienrat ihr Plazet für das Handelsprivileg gegeben hatten.

Geführt wird die HPNC faktisch von Liegerfeld & Sandfort, welche mit Alricilian Sandfort den General-Director und Usvina Liegerfeld eine Vice-Directorin stellen (der zweite Vice-Director entstammt der belhankanischen Gesellschaft Terdilion). Dafür tragen jedoch Liegerfeld & Sandfort gegenüber den anderen Teilhabern ein größeres Risiko, profitieren jedoch auch von einer höheren Gewinnbeteiligung, wiewohl man

in einigen Kreisen munkt, dass das staatliche Bankhaus Bosparan zum größten Teil hinter Liegerfeld & Sandfort steht, und somit auch das „offizielle Horasreich“ die HPNC und ihre Ziele direkt finanziell unterstützt.

Der Hauptsitz der HPNC befindet sich in Grangor, weitere Kontore gibt es in Neu-Goldenhelm (v.a. Fisch- und Walfang), Salza (v.a. Holzhandel), Riva (v.a. Umschlag von Waren aus dem Bornland) und Leskari (v.a. Pelzhandel).

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: groß

Die neu gegründete HPNC benötigt für die Durchsetzung ihrer Ziele auch oftmals wagemutige Abenteurer, die ihr bei einzelnen Unternehmungen weiterhelfen.

ANWERBUNG

An zahlreichen Orten in ganz Grangor finden sich Aushänge, denen des Lesens kundige Helden entnehmen können, dass die HPNC tapfere Abenteurer und Questadoren sucht, die reichhaltige Belohnung zu erwarten haben. Als Kontaktadresse wird ein Handelskontor in Alt-Grangor genannt, in dem sich potentielle Interessenten melden sollen.

Dort werden die Helden auf ihre Treue gegenüber der Horas, dem Reich und der HPNC geprüft, und so werden z.B. Thorwaler keine Chancen haben.

*) siehe *Aventurischer Bote* 67

AUF NACH GANDAR!

Die HPNC startet ihren ersten Konvoi nach Gandar Anfang Praios 2516 Horas, und ein jeder Waffenarm wird gesucht, da befürchtet wird, dass die Thorwaler den Konvoi angreifen wollen. Die Helden werden der Karavelle Prinzregent Salman zugeteilt und sollen mit dafür sorgen, dass die Ladung an Bord sicher in Gandar eintrifft.

DER ÜBERFALL

Wie man dem **Aventurischen Boten 90** entnehmen kann, ist der Konvoi der HPNC zwar auf Gandar angekommen, doch in der Meerenge zwischen den Inseln Dibrek und Metak kam es zu einem Überfall der Thorwaler. Um Kämpfe zwischen der Schiffsbesatzung

(und damit auch den Helden) und den Thorwalern auszugestalten, sei sowohl auf die Seiten 21ff. aus **Unter Piraten** als auch die Seite 70 in **Fürsten, Händler, Intriganten** verwiesen, wo Sie Anregungen dazu finden.

WEITERE ABENTEUER IM AUFTRAG DER HPNC

Wenn die Helden erst einmal auf Gandar angekommen sind, können Sie hier natürlich verschiedene weitere Abenteuer erleben. Zu beachten ist jedoch, dass die Teilhaber der HPNC stark auf die Profitabilität der Kolonien und Handelsniederlassungen achten (und darauf auch angewiesen sind), und so werden die Methoden der HPNC sicherlich nicht von Skrupeln behaftet sein.

DAS GEHEIMNIS VON KAPITÄN JASTEK

Zeitlicher Bezug: relativ unabhängig,
zeitlich am besten bis 2505 Horas

DIE GESCHICHTE

Der berühmte Kapitän Jastek, der in Grangor das **Güldenlandmuseum** (15) gründete, hat auf seinen drei Fahrten zu den fernen Gestaden hinter dem Meer der Sieben Winde zahlreiche Dinge gesammelt, sei es nun Seekarten, Dokumente, Handelswaren (wie es sie auch in Aventurien geben mag) und bizarre Gegenstände, die zweifelsohne aus dem Güldenland stammen, wie z.B. das Federnde Zerrharz, ein Brocken einer gelblich-braunen Masse, den man in die Länge ziehen kann, ohne dass es seine Form verliert, oder aber ein Buddelschiff aus blauem Glas, in dem ein wahrscheinlich aus Kupfer hergestelltes, unnatürlich langes, galeerenartiges Schiff befindet, welches durch eine Art Mühlrad angetrieben wird.

Auffallend ist jedoch, dass außer einigen wenigen, sorgsam abgesicherten Schmuckstücken keinerlei Gold und Edelsteine zu finden sind, wo doch angeblich Kapitän Jastek auf seinen Fahrten immense Schätze angehäuft hat.

Man erzählt sich in Grangor, dass der auf seine alten Tage wunderlich gewordene Kapitän Jastek mitnichten all seine Fundstücke aus dem Güldenland dem Museum übereignet hat, sondern ein großer Schatz noch auf seine Entdeckung wartet. Fast ein jeder Grangorer kennt die Geschichte, nach der Jastek auf dem Sterbebett einer Efferd-Geweihten den Weg zum geheimen Schatz anvertraute. Die Aufzeichnungen der Efferd-Geweihten, die als Abschrift aus der Rolle der Jahre auch im Museum zu finden sind, zeugen jedoch davon, dass er da schon im Fieber delirierte. Neben vielen unverständlichen Aussagen ist vor allem der folgende Satz in Bezug auf die geheimen Schätze von Bedeutung: "... der Weg zu meinem Schatz ... einfach zu finden ... zu Praios' Stund und mit seiner und Phexens Hilfe und Hylailer ..."

Natürlich wusste niemand diese Aussagen zu deuten, und man schrieb sie seinem Fieber zu, in dessen Folge er verstarb.

DIE GEHEIMEN GROTTEN

Die Gerüchte sind insofern wahr, als dass Kapitän Jastek nicht alle Fundstücke und Schätze in seinem Museum ausstellen ließ. In seiner Jugend entdeckte er auf der Zyklopeninsel Hylpia durch Zufall in einer schwer zugänglichen Bucht einige versteckte Grotten. Hier bewahrte er die auf seinen Güldenland-Fahrten gewonnenen Artefakte auf, bevor er diesen ein eigenes Museum in Grangor widmete. Doch entschied er sich, nicht alle Gegenstände nach Grangor zu bringen, so ließ er z.B. zum größten Teil Wertgegenstände wie Edelsteine, Münzen und Schmuckstücke in den Grotten zurück, da er befürchtete, dass das Museum sonst zu einem oft besuchten Ziel von Dieben würde.

Den Grund, warum er die besonderen Artefakte hier deponierte und nicht – wie die anderen – ins Museum brachte, ist unbekannt.

VOM WIRKEN SATINAVS

Doch während zu Zeiten Kapitän Jasteks sein Versteck ein sicherer Hort für seine Schätze war, hat sich im Lauf der Jahre Efferds Element, getreu dem Motto "steter Tropfen höhlt den Stein", einen Weg in die Grotten gebahnt und dazu beigetragen, dass ein großer Teil des Schatzes ungeschützt dem Wasser ausgesetzt war. Dadurch sind einige der hier aufbewahrten Gegenstände von den Wasserfluten tief in das Innere der Insel gespült worden, einige der Gegenstände wurden unrettbar zerstört, so nicht Satinavs Hörner selbst schon ihren Tribut forderten.

An reinen Wertgegenständen finden sich neben einigen Schmuckstücken (aus Gold, Jade, Zirkon, aber auch aus unbekannten Edelsteinen) in einer kleinen Truhe einige dutzend Münzen in den unterschiedlichsten Formen, Größen und Legierungen (sehr wenige achteckige, rotgoldene Münzen, die auf der einen Seite ein gekröntes Auge und auf der anderen Seite unterschiedliche Symbole zeigen, einige sechseckige rotsilberne Münzen und sehr viele, aus einem unbekannten schwarzen Eisen hergestellte viereckige Münzen), die

jedoch allesamt – ähnlich wie das Kusliker Rad bzw. der Horasdor – in der Mitte gelocht sind. Die Münzen sind zum größten Teil unversehrt, nur bei einigen Exemplaren zeigen sich die Spuren Satinavs.

Auf die Gegenstände wirkte sich die Zeit jedoch deutlicher aus, einige der ehemals intakten Kristallampullen mit unbekannten Flüssigkeiten und Kästchen aus unbekanntem Material, aber auch ein Foliant (in einem ungewöhnlich kleinen Format) wurden schwer beschädigt – der Foliant z.B. wurde durch Wassereinwirkung so durchnässt, dass er bei jeglicher Berührung in eine breiige Masse zerfällt. Intakt geblieben sind jedoch u.a. der Schädel einer größeren Raubkatze und eine goldfarbene Gesichtslarve, wie man sie z.B. von der Nacht der tausend Masken kennt. Doch diese Maske besitzt in der Mitte der Stirn ein drittes, stilisiertes Auge aus schwarzem Rauchquarz. Seltsamerweise ist dieser Rauchquarz durchsichtig.

DER WEG ZUM SCHATZ

Auch wenn Kapitän Jastek auf dem Sterbebett fiebernd im Delirium lag, so sagte er dennoch die Wahrheit. Der Ruf Golgaris erteilte ihn zu schnell, so dass er dem Efferd-Geweihten nicht das ganze Geheimnis mitteilen konnte. Um die Bedeutung seiner Worte zu verstehen, muss man sich im Gildenlandmuseum auskennen bzw. genauer gesagt in den drei Räumen, die ursprünglich von Kapitän Jastek eingerichtet worden sind. Diese sind immer noch in ihrem ursprünglichen Zustand, und so können die Helden in einem der Räume an einem Fenster einen Schreibtisch finden, auf dem

unter einer – nachträglich montierten – Glasplatte eine Karte der Zyklopeninseln (im deutlich größeren Maßstab als die Karte auf S. 142 in **Das Reich des Horas**) liegt, auf der – fast nicht zu erkennen – eine gerade Linie von Teremon (auf der Insel Pailos) nach Dröl gezogen ist. Auf dem Schreibtisch liegen ansonsten nur am linken Ende in einer kleinen Mulde ein längst ausgetrocknetes Tintenfasschen nebst einem Federkiel. Am rechten Ende des Schreibtisches steht, aufrecht in einer Vorrichtung fixiert, ein nautisches Messinstrument, das man z.B. durch eine gelungene KL-Probe als Hylailer Dreikreuz identifizieren kann.

Zur Mittagstunde (wenn der Himmel nicht bedeckt ist), wirft die Praiosscheibe, die nun den höchsten Stand erreicht hat, ihr helles Licht in das Museum. Dieses Licht fällt auch auf den Schreibtisch mit der Karte, und durch das Hylailer Dreikreuz entsteht durch einen Schatten eine Linie, die die Gerade von Teremon nach Dröl deutlich in einer Bucht im Nordwesten der Insel Hylpia kreuzt.

Bisher ist dies niemandem aufgefallen, obwohl doch die letzten Worte Jasteks eigentlich deutlich sind: "Zu Praios' Stund'" ist die Praiosstunde, also der Mittag, wenn die Sonne am höchsten steht; mit "seiner (Praios') Hilfe ist vonnöten" bedeutet, dass die Sonne scheinen muss, und "Phexens Hilfe" stellt den Schatten dar, der erst durch das Licht der Praiosscheibe und das Hylailer Dreikreuz gebildet werden kann.

Die genaue Position des Schatzes ist zwar immer noch unklar, aber wer bis hierhin die letzten Worte Jasteks richtig interpretiert hat, wird sicherlich eine Fahrt nach Hylpia unternehmen, um an der nordwestlichen Küste nach seinem geheimen Nachlass zu suchen.

KRIMHELD DES SCHOLARIN

nach einer Idee von Jens Blome

Zeitlicher Bezug: einige Monate nach dem 29. Tsa 2515

PROLOG

Am 29. Tsa 2515 Horas überfällt eine Flotte von sechs Thorwaler Ottas den horasischen Kriegshafen Grangorella. Dabei werden im Verlauf der Kämpfe nicht nur die Expeditionsflottille Gildenland, bestehend aus den beiden Schivonellas *Sanct Ingalf* und *Belsarius* sowie der Schivone *Horasadler*, zerstört, einer einzelnen Otta gelingt es auch, an den Feuer speienden Rotzen vorbei in die Lagune von Grangor durchzubrechen, um dort in der Suderstadt für Verderben und Zerstörung zu sorgen: Die Thorwaler treiben arme Bürger vor sich her, verwüsten den Markt, setzen ein knappes Dutzend Gebäude und einige Gondeln und Kähne in Brand usw. Erst nach einer Stunde kann die – auf Grund von Windstille – fast manövrierunfähige Adlerflotte reagieren und die Otta versenken, während neben den städtischen Gardisten vor allem die Seesoldaten und die Phacadigarde des Herzogs für Ordnung in der Stadt sorgen und die Thorwaler zurücktreiben.

Mehr als 100 Bürger werden von den rasenden Thorwalern getötet, drei Großbürger der Äußeren Stube werden von den Angreifern auf unheimliche Art und Weise mit Hilfe einer Galionsfigur erhängt.

Unter den Toten sind auch der Wirt des **Bunten Haus** (33), **Elgor Ingdall**, und sein Sohn **Tsadan**. Als Zeugin des Massakers an ihrer Familie konnte nur seine Schwester **Orlande Ingdall** in einem Versteck unversehrt überleben. In ihren quälenden Erinnerungen hat sie nicht nur das Bild im Kopf, wie ein Thorwaler mit seiner Axt ihren Bruder und dann ihren Neffen tötete, sondern auch wie einige Gardisten der Zweililien trotz der verzweifelten Hilfeschreie ihres Mannes flüchteten ...

DAS LEBEN GEHT WEITER

Nach dem Überfall, der den Horasiern aufzeigte, dass nicht nur fortschrittliche Techniken alleine für eine Schlacht entscheidend sind, wurden die Schäden des Überfalls in der Stadt schnell beseitigt. Die von der Trauer gebrochene Orlande führt nun alleine die Schänke weiter, wobei sie ihren Kummer mit Rauschkräutern betäubt.

Einige Monate später, als feierlich vom Stadtmeister die neuen Gardisten der Zweililien ernannt werden, sollen auch diejenigen Gardisten geehrt werden, die sich besonders im Kampf gegen die Thorwaler bewährt haben. Als Orlande davon erfährt, dass ausgerechnet die vier Gardisten dabei sind, die angsterfüllt und feige ihre Familie den Thorwalern überließen (und immer noch fast jeden zweiten Tag nach ihrer Schicht zusammen mit einigen

Kollegen das Bunte Haus aufsuchen), erwacht sie aus ihrer Apathie und beschließt, sich an ihnen zu rächen. Da der Schankraum gut besucht ist und sie immer ein offenes Ohr hat, erfährt sie von einigen Gästen, dass die in Neuhaben liegende Perle von Brabak u.a. einige alchemistische Ingredienzen, aber auch Gifte transportiert. Ihr gelingt es, das Vertrauen der Matrosen des Schiffes durch einige Runden an freien Branntwein zu erlangen, so dass sie nachher den Aufbewahrungsort der Gifte und die Art der Bewachung des Schiffes detailliert kennt. In der Nacht kann sie von dem Schiff einige Ampullen *Feuerzunge* (siehe *Enzyklopaedie Aventurica*, S. 97) entwenden. Hiermit will sie die Gardisten nach und nach töten, die damals durch die feige Flucht ihre Familie im Stich ließen, indem sie jeweils bei der letzten Bestellung einem von ihnen Gift untermischt.

VIER MORDE

Am nächsten Morgen findet man die unversehrte Leiche des ersten Gardisten in seinem Bett. In seiner Uniform findet sich eine drei mal vier Finger lange Karte aus festem Papier, auf in blutroter Farbe steht: "Ich bin zurück, und meine Rache wird tödlich sein. K."

Ansonsten fällt bei diesem Toten nichts auf, außer dass neben seiner Haustür in einer blutroten Farbe die Buchstaben R und O stehen.

Zwei Tage später stirbt der nächste Gardist über Nacht. In dessen Uniform findet sich folgende Botschaft: "Nun wird gerichtet, was derischem Recht entgeht. K."

Neben seiner Haustür steht der Name seiner allergöttlichsten Magnifizienz HAL. Diesmal dauert es vier Tage bis Orlande ihr schändliches Treiben weiter führen kann – bei ihrem dritten Opfer hinterlässt sie die Botschaft: "Ein Feigling ist der, der hier verstarb. K."

Auch hier findet sich wieder ein weiterer Hinweis neben der Haustür, diesmal steht hier das aus dem Thorwalschen stammende Wort SJUEN, was eine Beleidigung für einen untreuen Gatten darstellt.

Wieder dauert es einige Zeit, bis Orlande erneut zuschlagen kann, da ihr letztes Opfer vorerst auf die üblichen Besuche im Bunten Haus verzichtet. Währenddessen rumort es natürlich in Grangor, und viele Bewohner glauben doch tatsächlich, dass Krimhelde Vanderzee (aus dem Abenteuer *Die Bettler von Grangor*) zurückgekehrt sei, um weiter Unheil über die Stadt zu bringen.

Beim letzten Opfer (an dessen Haustür die Buchstaben G, E und R stehen) gibt es jedoch einen entscheidenden Unterschied, denn die Schrift der Nachricht "Auf dass du keinen Platz an Rondras Tafel finden wirst! K." wirkt fahrig und hastig und wurde auf keine der bisher üblichen Karten, sondern auf einem Papierfetzen geschrieben, auf dessen Rückseite sich – neben dem Datum des Vortages – das Siegel der Weinhandlung Yaquiria Shenilo errahnen lässt. Orlande musste nämlich improvisieren, als ihr Mordopfer schon bei der Bestellung der zweiten Runde erklärte, dass er nach diesem Branntwein aufbrechen wolle, um sich auszuruhen. So musste sie schnell die Nachricht schreiben und konnte daher nicht erst noch großartig nach den Pappkarten suchen, auf denen sie bisher die vermeintlichen Botschaften Krimheldes formulierte.

DIE AUFDECKUNG

Anhand des Papierfetzens können die Helden beim örtlichen Kontor der Weinhandlung eine handvoll von Privatpersonen, Schankstuben und Pensionen erfahren, die am besagten Tage Wein bezahlten und eine entsprechende Quittung erhielten. Durch geschickte Kombinationsgabe (die Buchstaben an allen vier Türen ergeben zusammen das Wort Rohalsjünger, das allgemein für Feig- und Schwächlinge benutzt wird) sowie Recherche im Stadtarchiv bzw. der Rolle der Jahre (Tod von Elgor und Tsadan Ingdall, Diebstahl der Gifte von Bord der Perle von Brabak nebst Aussagen der Matrosen, die in der Nacht zuvor im Bunten Haus waren etc. pp.) sollten die Helden der Mörderin auf die Spur kommen, vor allem weil diese schon bei den ersten Verdächtigungen alles gesteht.

GRANGOR im ÜBERBLICK

Ymra und Fatas
Grangor in weiteren Publikationen
Grangor von A bis Z

von Jens Matheuszik



YMRA UND FATAS

GRANGOR IN VERGANGENHEIT UND ZUKUNFT

DIE ZEITRECHNUNG IN GRANGOR

In Grangor wird die derzeit im Mittelreich übliche Zeitrechnung nach (bzw. vor) Hal kaum verwendet, stattdessen wird "nach Horas' Erscheinen" gerechnet. Daher wird in diesem Abenteuerband die Zeitrechnung nach Horas genutzt. Um jedoch die Umrechnung zu erleichtern hier die wichtigsten aventurischen Zeitrechnungen im Vergleich:

Horas	Bosparans Fall	Hal
1 Horas	1491 v. BF	2484 v. H.
1491 Horas	1 v. BF	994 v. H.
1492 Horas	(0) BF	993 v. H.
1493 Horas	1 BF	992 v. H.
2484 Horas	992 BF	1 v. H.
2485 Horas	993 BF	(0) Hal
2486 Horas	994 BF	1 Hal
2489 Horas	999 BF	4 Hal
2497 Horas	1007 BF	12 Hal
2516 Horas	1026 BF	31 Hal

Die fett gedruckten Daten stehen für die Zeitpunkte der beiden in diesem Sammelband abgedruckten Abenteuer.

YMRA - DIE VERGANGENHEIT GRANGORS

Die Stadt Grangor besitzt eine bewegte Vergangenheit, die von vielen schweren Schicksalsschlägen gekennzeichnet ist. Zusätzlich zur nachfolgend abgedruckten Zeittafel, die bis zum Beginn des Abenteuers **Die Bettler von Grangor** reicht, gibt es auch im Abschnitt **Die Geschichte Grangors** in der Stadtbeschreibung auf S. 70 weitere Informationen.

Zeitpunkt

(Horas)	Ereignis
610	Gründung der Stadt Grangor durch Kaiser Seneb-Horas
693	Erster Überfall durch Thorwal-Piraten
um 900	Erstmalige Besiedlung der Suderstadt
979	Belehnung des Hauses Garlichgrötz mit der Grafschaft Grangor
983	Fertigstellung des Bürgerhauses der Stadt
1048	Durch die <i>Lex Imperia</i> wird die Grafschaft zur Vogtei innerhalb des kaiserlichen Hausgutes.
1173	Ein Wasserdrache greift die Stadt mit Wasserfluten und Feuerodem an, fast vollständige Zerstörung von Alt-Grangor und Kopp.

1492	Grangor bleibt – auf Grund seiner guten Beziehungen zu Elenvina und Harben – von den Plünderungen durch die Garether nach Bosparans Fall weitestgehend verschont.
1493	Die Vogtei wird erneut zur Grafschaft.
1548	Die Grafschaft Grangor wird ein Teil des Erzherzogtums Kuslik.
1673	Durch einen großen Brand wird die Hälfte der Bauwerke, darunter viele Bürgerhäuser, auf der Insel Kopp vernichtet.
1867	Der zweite Angriff eines Wasserdrachens zerstört beinahe ganz Alt-Grangor.
1979	Erstmalig findet die große Grangorer Warenschau statt – seitdem wird sie jährlich vom 8. bis zum 12. Rahja veranstaltet.
26./27. Pra 2178	Bei der Niederschlagung eines Aufstandes der hungernden Grangorer Bevölkerung erweist sich Herzog Midor als willfähriger Handlanger von Kaiser Alrik. 800 Tote verzeichnet die Chronik der Stadt; seitdem ist der 27. Praios ein Gedenktag in der Stadt.
2236	Im Jagdschloss Baliiri bei Vinsalt treffen sich bedeutende Vertreter des Liebfelder Adels und beschließen (im <i>Baliiri-Schwur</i>) den Aufstand gegen die Garether Besatzungsherrscher.
17. Pra 2237	Grangorer Rebellen setzen im Hafen von Harben sieben Galeeren in Brand.
7. Tra 2237	Grangor verweigert die Steuerzahlungen an Gareth, daraufhin werden am 7. Travia, der seitdem ein Gedenktag ist, 500 Bürger in die Silberminen von Angbar verschleppt.
2243	Durch die Großangriffe der Rebellen unter Graf Khadan Firdayon (die unter dem Begriff <i>Flug des roten Drachen</i> berühmt werden) werden alle Städte außer Grangor und Kuslik erobert.
1. Pra 2244	Der <i>Frieden von Kuslik</i> wird gesiegelt, Grangor wird Teil des Königreiches am Yaquir.
5. Pra 2244	Graf Khadan wird in Vinsalt zum König des Lieblichen Feldes gekrönt.
14. Tsa 2246	Gegen die jährliche Zahlung von 15.000 Dukaten verleiht König Khadan die Rechte einer Freien Stadt an Grangor.
2247	Die Grafen Garlichgrötz werden zu Herzögen.
2271	Grangorer Bürger erschlagen mit Fackeln und Schwertern den Wasserdrachen bei seinem dritten Angriff auf die Stadt.
2353	Der Rat der Stadt Grangor wird erweitert und in eine Innere und Äußere Stube geteilt.
2370	Die Familiendynastie der Fogger verlischt, die Horrads ersetzen sie als Altvordere in der Inneren Stube.
2469	Der Neue Hafen von Grangor wird fertig gestellt.

- 2472 Der Stadtmeister Alrik ter Broock wird ermordet, das oberste Gericht der Stadt (die Innere Stube) verurteilt den Reederssohn Angold Vanderzee wegen Mordes und Hochverrates.
27. Tra 2472 Angold Vanderzee wird hingerichtet, die Vanderzees werden sowohl aus dem Rat entlassen (die Familie der Hortemanns folgt ihnen hier nach), als auch aus Grangor verbannt.
- 2482 Der Vesselbek-Damm zwischen Süd-Grangor und der Suderstadt wird fertig gestellt, seitdem erfolgt keine Löschung von Waren mehr im Pilgerhafen
- 2488 Cusimo von Garlischgrötz wird Herzog des Herzogtums Grangor.

FACAS - DER BLICK IN DIE ZUKUNFT GRANGORS

Seit dem Abenteuer **Die Bettler von Grangor** ist natürlich die Geschichte Grangors weiter vorangeschritten. Die Ereignisse bis zum Jahr 2497 Horas finden noch vor dem Abenteuer **Die Kanäle von Grangor** statt, alles was danach geschieht passiert (vom Zeitpunkt dieses Abenteuers aus gesehen) in der Zukunft, und kann als Hintergrund für eigene Abenteuer und Szenarien verwendet werden.

Zeitpunkt

(Horas)	Ereignis
2489	Blutiges Nachspiel des Mordes von 2472 Horas (siehe das Abenteuer Die Bettler von Grangor , in dem auch eine detaillierte Zeittafel zu finden ist)
2492	Alara Undingstein wird oberste Richterin Grangors
2497	Sagenhaftes Erscheinen der Göttin Rahja in den Kanälen von Grangor
2497	Torvon Sandfort wird zum Stadtmeister gewählt.
2497	Isora wird – nach dem mysteriösen Verschwinden Letitias – neue Hochgeweihte des Rahja-Tempels.
2498	Der Rondra-Tempel brennt bis auf die Grundmauern ab.
2503	Das per Horas-Dekret geschaffene <i>Gesetz zur Bürgerschaft</i> legt fest, dass alle Bewohner einer Frei- oder Landstadt zum Bürgerstand gehören, so lange sie länger als ein Jahr und einen Tag ihren festen Wohnsitz und ein Gewerbe in der Stadt besitzen; auf Grund der daraufhin erfolgten Erregung der wenigen, aber umso einflussreicheren Altbürger

- des Horasreiches wurde nach Festumer Vorbild für „auf Grund ihrer Befähigung, ihres Verdienstes und ihrer Tradition“ Altbürger die Klasse der Großbürger geschaffen; diese stellen in Grangor die Mitglieder der Äußeren Stube.
7. Phe 2503 Die junge Travia-Geweihte Jowinna Capresca strandet auf einer Sandbank westlich von Grangor und gründet hier den jüngsten Stadtteil von Grangor: *Traviastrand*
- 2505 Der Rondra-Geweihte Garowin Meolano kommt mit Neubauplänen für den Rondra-Tempel in die Stadt.
- 2506 Die langjährige Spektabilität Yehodan Gilindor von der Akademie der Erscheinungen geht in den Ruhestand; Nachfolger wird (nach einem kurzen Intermezzo von Mattilda Smuitters) der Tulamide Jikhbar al Kharechem.
- 2507 Der Travia-Tempel wird gründlich renoviert.
- 2507 Der Vesselbek-Damm rutscht ab, innerhalb von zwei Wochen wird er jedoch wieder hergestellt.
8. Rah 2509 Unruhen in Grangor während der alljährlichen großen Warenschau (siehe auch das Kapitel **Grangor in weiteren Publikationen** auf S. 101 ff.)
5. Pra 2510 Der horasische Graf Kalman von Phecadien überfällt die almadanische Feste Eslamsberge; ein Krieg mit dem Mittelreich droht.
14. Tsa 2510 Feierliche Einweihung und Eröffnung der vom herzoglichen Baumeister Tassilo Sionta konstruierten Zweililien-Brücke durch Herzog Cusimo von Grangor.
29. Tsa 2515 Bei einem Selbstmord-Überfall auf Grangor durch die Thorwaler werden knapp 100 Grangorer getötet und ein Dutzend Gebäude vernichtet.
1. Pra 2516 In Grangor wird als Konsortium verschiedener Gruppen die Horaskaiserlich Privilegierte Nordmeer-Compagnie (HPNC) gegründet, die ein exklusives Monopol auf den Nordmeer-Handel besitzt.

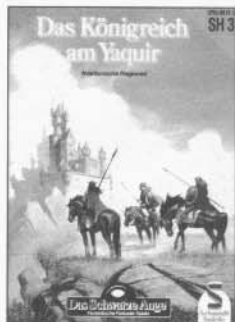
Doch hört hier die Geschichte Grangors natürlich nicht auf, denn die Zeit bewegt sich in Aventurien weiter fort, und Chronisten und Schriftgelehrte berichten in Blättern wie dem **Bosparanischen Blatt** und dem **Aventurischen Boten*** über die Fortschreibung der aventurischen Geschichte. Zu beachten sind auch die im Kapitel **Grangor in weiteren Publikationen** erwähnten Veröffentlichungen, die teilweise noch detaillierter auf Grangor, die Bewohner der Stadt und die Wandlungen in der Zukunft eingehen.

*) Der **Aventurische Bote** ist das von Redakteuren und Spielern gemeinsam gestaltete Journal des Schwarzen Auges und informiert zweimonatlich über die wichtigsten Geschehnisse. Gegen 4,- DM in Briefmarken erhalten Sie ein Probeexemplar und die Abobedingungen: Fantasy Productions, **Aventurischer Bote**, Postfach 1517, 40675 Erkrath

GRANGOR IN WEITEREN PUBLIKATIONEN

BIBLIOGRAPHIE UND LITERATURHINWEISE

QUELLENBÄNDE UND SPIELHILFEN



Das Königreich am Yaquir
(2499 Horas; erschienen: 1990)

Diese inzwischen überholte Spielhilfe beschreibt zum ersten Mal ausführlich das Liebliche Feld und damit auch die Stadt Grangor. Die Stadtbeschreibung im Kapitel **Grangor – Stadt der Kanäle** (S. 69 ff.) basiert auf der Stadtbeschreibung dieser Spielhilfe, ist jedoch zeitlich vordatiert worden, da sie ansonsten den Ereignissen der beiden Abenteuer teilweise vorgereifen würde.

Dennoch finden sich hier noch nützliche Informationen allgemeiner Art über das Liebliche Feld, seine Bewohner, ihre Kultur usw. und auch zu Grangor finden sich noch diverse Details, die keinen Einzug in diesen Band finden konnten.



Fürsten, Händler, Intriganten
(ca. 2512 Horas; erschienen: 1996)

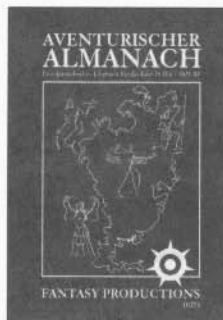
Die umfassende Regionalbox, die die Spielhilfe **Das Königreich am Yaquir** ablöste, beschreibt in zwei Bänden das wiedererstandene Horasreich mit all seinen Facetten. Neben dem Horasreich, seiner Bevölkerung, deren Lebenswandel und Mentalität wird auch die Stadt Grangor ausführlich beschrieben, teilweise wurde die Stadtbeschreibung auch für diesen Band verwendet. Diese Box bietet

neben dem s/w-Stadtplan von Grangor auch einen farbigen Stadtplan von Grangor sowie einen farbigen Plan von Grangorella, dem Grangorer Kriegshafen. Zusätzlich beinhaltet die Box auch den Abenteuerband **Im Schatten des Adlers**, der weiter unten noch erwähnt wird.



Aventurien – Das Lexikon des Schwarzen Auges
(vor 2512 Horas; erschienen: 1995)

Auf 330 Seiten beschreibt dieses Lexikon nahezu alle bis dato bekannten Begriffe Aventuriens, von A`Lays Hiphon über Grangor bis Zzzt.



Aventurischer Almanach
(2513 Horas; erschienen: 1999)

Der Ergänzungsband zum **Lexikon des Schwarzen Auges** führt nicht nur die aventurische Chronik fort, sondern beschreibt vom Aarenstein über das Grangorer Gemach bis zur Zyklopenflotte all die Dinge, die im **Lexikon** nicht zu finden sind.

Götter, Magier und Geweihte
(nach 2500 Horas; erschienen: 1994)

Dieses umfangreiche Regelwerk informiert auf mehreren hundert Seiten über die aventurische Magic und die Götterwelt Deres. In dem Teil der Akademie-Beschreibungen wird auch die Grangorer Akademie der Erscheinungen, und ihre Rolle in der Stadt beschrieben.



Myranor – Das Güldenland
(2513 Horas; erschienen: 2000)

Grangor bzw. genauer gesagt H'Rangor besitzt eine düstere, götterlästerliche Vergangenheit, die mit für einschneidende Geschehnisse der Geschichte Grangors verantwortlich ist. Die Quellen hierfür liegen in **Myranor**, und was Balan Mayek und das Haus Charybalis mit Grangor zu tun haben, kann man in dieser Box erfahren.

ABENTEUER



Das Fest der Schatten
(2509 Horas; erschienen: 1994)

Die blutige Krimhelde Vanderzee ist zurück! Jedenfalls glauben das viele Bewohner Grangors, als eine unheimliche Mordserie beginnt, die in ihrem unheiligen Verlauf fast ganz Grangor ins finstere Chaos stürzt. Falls Sie dieses Abenteuer zu spielen gedenken, sollten Sie jedoch beachten, dass – aufgrund der nachträglichen Datierung des Abenteuers durch

den **Aventurischen Boten** – einige Details nicht ganz stimmen: Machen Sie einfach aus der auf S. 15 erwähnten Stadtmeisterin Lisbella Fröhling den Stadtmeister Torvon Sandfört, erwähnen Sie, dass der auf S. 18 beschriebene Rondra-Tempel nur noch als Ruine dort steht usw.

Der Zug des Grafen

(2510 Horas; erschienen: 1995)

Im **Aventurischen Boten 58** werden die Geschehnisse des Festes der Schatten thematisiert, und dieser Szenario-Vorschlag nimmt direkt darauf Bezug und ermöglicht es den Helden hautnah die Verstimmungen zwischen dem Horas- und dem Mittelreich mitzuerleben.

Sumus Kelch

(2512 Horas; erschienen: 1996)

Dieses Abenteuer ist ein Teil des Abenteuerbandes **Im Schatten des Adlers** aus der Box **Fürsten, Händler, Intriganten**, in dem die Helden versuchen, ein uraltes Artefakt zu finden, welches dabei helfen soll, den Dunklen Landen im Osten Aventuriens etwas entgegenzusetzen.



Rohals Versprechen

(2512 Horas; erschienen: 1998)

Der fünfte Teil der epischen Kampagne der Sieben Gezeichneten greift u.a. ein altes Geheimnis aus Grangor auf, und diesbezügliche Nachforschungen führen die Helden in die Stadt der Kanäle, um dort einen bisher ungeklärten „Handel“ aufzudecken.

Reise zum Horizont

(2515 Horas; erschienen: 2000)

Das Horasreich startet eine Expedition über das Meer der Sieben Winde ins sagenumwobene Gölidenland! Die Helden können sich in Grangor, dem Heimathafen der Gölidenland-Flotte, hierfür einschreiben, und vorher noch dabei helfen in der Stadt der Kanäle einige Geheimnisse aufzuklären.



GRANGOR VON A BIS Z

Nachfolgend sind einige spezielle Grangorer Begriffe und Personen im Stil der beiden DSA-Publikationen **Aventurien – Das Lexikon des Schwarzen Auges** und **Aventurischer Almanach** aufgelistet, um sie schnell nachschlagen zu können. Hierbei sind jedoch nur die Begriffe aufgelistet und erklärt, die speziell etwas mit der Stadt bzw. dem Herzogtum Grangor zu tun haben. Außerdem sind diese Beschreibungen in einigen Fällen zeitlich aktueller als z.B. die Stadtbeschreibung.

Adler von Grangor; traditionsreiche, aber zweitklassige Imman-Mannschaft, die vor allem durch die Altvordere Familie Harden protegert wird.

Akademie der Erscheinungen; auf Illusionismus spezialisierte Magierakademie, die sich der ‚grauen‘ Ausrichtung verpflichtet fühlt. Nachdem sich die vielgerühmte Spektabilität Yehodan Gilindor im gesegneten Alter von 85 Jahren aus der Verwaltung zurückzog, wurde von der Kaufmannsgilde die junge Mattilda Smuitters als Nachfolgerin auserkoren. Doch versuchte diese, den Lehrplan innerhalb kürzester Zeit derart umzugestalten, dass dadurch die hier ausgebildeten Eleven zu reinen Lohnmagiern der auf unterhaltende Illusionen neugierigen Händler geworden wären, anstelle den hesindegefälligen Forschungen nachzugehen. Dem stellten sich die übrigen Lehrkräfte entgegen, vor allem die resolute Alandra saba Onaron aus Zorgan, die kurzerhand Mattilda den Zutritt zur Akademie verwehrte und ihrem zufälligerweise in Grangor weilenden Mentor Jikhbar al Kharechem im Namen des gesamten Kollegiums die Leitung der Akademie antrug. Die Kaufleute, die sich daraufhin persönlich angegriffen fühlten, wurden in ihren Vorahnungen bestätigt, als die neue Spektabilität bekannt gab, dass kein Eleve mehr den Kaufleuten unentgeltlich Gefallen erweisen solle und derartige Dinge von ihm zu genehmigen sein. Seit Jikhbar die Akademie leitet, hat sich der Lehrplan vom reinen Illusionismus fortbewegt, denn heute wird auch die Beschwörung von elementaren und geistigen Wesenheiten gelehrt. Da die Schule jedoch keinerlei Unterstützung mehr durch die Grangorer Kaufleute genießt, sind die Schüler gezwungen, sich neben ihrer schulischen Ausbildung bei den Handwerkern in der Stadt zu verdingen.

Altvordere; ursprünglich die Bezeichnung der zwölf Handelsfamilien, die einst König Khadan die Freiheit Grangors abtrotzten. Inzwischen wird die Bezeichnung auch für all die Familien verwendet, die in der Äußeren bzw. Inneren Stube des Stadtrates Sitz und Stimme besitzen.

Äußere Stube; in dieser Kammer des Stadtrates sitzen all jene Bürger, die mindestens 2.000 Dukaten Vermögen versteuern. Dieses Gremium befasst sich hauptsächlich mit den Beziehungen der Stadt zu ihren Nachbarn und Handelspartnern, Handelsdingen, der Zollordnung und dem Wehrwesen der Stadt.

Bosparan-Gedächtnis-Straße; diese nordöstlich im Viertel Neuhaven gelegene Straße, an der außer der Taverne Sieben Winde keine erwähnenswerten Gebäude liegen, wurde im Gedenken an Bosparans Fall so benannt.

Cunda; durch die Herstellung und den Verkauf von Kleidungsstücken reich gewordene Handelsfamilie, die einen Sitz in der Äußeren Stube besitzt.

Damano; vor allem durch den Handel mit Meeresfrüchten reich gewordene Handelsfamilie, die einen Sitz in der Äußeren Stube besitzt.

Ewiger Wasserdrache von Phecadien; mythologisches Ungeheuer der Siedlerzeit; wurde von Geron dem Einhändigen mit sieben Hieben des Schwertes Siebenstreich getötet.

Fogger; ehemals Mitglieder der Inneren Stube Grangors, deren Dynastie 2370 Horas ausstarb.

Fröhling; Mitglieder der Inneren Stube Grangors.

Garlischgrötz von Grangor; eines der ältesten Adelsgeschlechter des Lieblichen Feldes; wichtigste lebende Persönlichkeiten dieses Hauses sind Herzog Cusimo von Grangor und seine Tante Prishya Garlischgrötz von Grangor, die Spektabilität zu Punin und Convocata Prima der Großen Grauen Gilde des Geistes.

Geheimen Stuben; von der Inneren Stube besetzte Ausschüsse, die die entscheidenden Vorarbeiten für die Sitzungen und Beschlüsse des Rates der Stadt treffen.

Grangor (I), –s, Grangorer; Grangorer; mächtige Handelsstadt des Lieblichen Feldes.

Grangor (II), –s, Grangorier; Grangorier; Herzogtum des Lieblichen Feldes.

Grangor (III), –s, Grangorer; Grangorer; Stadtmark in der Grafschaft Phecadien, deren Bewohner sowohl Nahrungsmittel für die Stadt Grangor als auch Rohstoffe für die Herstellung von Segeltuch liefern.

Grangor, Cusimo von; Herzog von Grangoria; als Lebemann und (unverheirateter) Charmeur bekannt, der in seiner Jugend als draufgängerischer Abenteurer durch Aventurien zog; politische Intrigen und Ränkespiele interessieren den Lebemann Cusimo weniger, seine Leidenschaft gilt Festen, Glücksspiel und amourösen Abenteuern.

Grangorer Darlehensbank Stipenbrink und Cie.; in den letzten Jahren entstandenes Geldhaus in Grangor unter der Leitung von Faldor Stipenbrink, das insbesondere kleineren Kunden Geld leiht, und dessen variablen Zinssätze von Wucher bis Verschleudern reichen.

Grangorer Hai; dieser Schiffstyp ist eine vor allem in Grangor gebaute Abart der bekannten Karavelle.

Grangorer Gemach; in den Gärten horasischer Höfe verbreitete Form eines Pavillons, der auf Pfählen in einem kleinen See errichtet wird; der Name rührt von den in Grangor üblichen Bauten in Wassernähe her.

Grangorer Stil; in Grangor vorherrschende Architektur, die vor allem auf effektive Platzausnutzung setzt.

Grangoria; grangorisch; Grangorier; verbreitete Bezeichnung für das Herzogtum Grangor, welches aus den beiden Grafschaften Phecadien und Bomed besteht.

Grangorinen, Grangorellen; zwei mit dem Olporter Hering verwandte Speisefischarten.

Graufüchse; Bezeichnung für die Bettler von Grangor, die von ihren zumeist grauen Gewandungen her stammt.

Grootewaait; größter Kanal Grangors, der Alt-Grangor in West-Ost-Richtung durchquert.

Große Warenschau von Grangor; unter der Regentschaft Rohals im Jahr 1979 Horas erstmals stattfindende Ausstellung, in deren Verlauf nicht nur Phex, sondern auch Rahja in einem großen Volksfest gehuldigt wird.

Hafflenbecher; vor allem durch den Handel mit Edelfisch und Essmuscheln reich gewordene Handelsfamilie, die einen Sitz in der Äußeren Stube besitzt.

Harden; ursprünglich aus der Äußeren in die Innere Stube nachgerückte Familie, die selber kaum noch Handelsfahrten unternimmt, sondern ihre Schiffe an kleinere Handelskonsortien vermieten; die Harden gehören zu den größten Unterstützern der Adler von Grangor.

Horaskaiserlich Privilegierte Nordmeer-Compagnie (HPNC); von der Horaskrone unterstütztes Handelskonsortium, welches von Grangor aus exklusiv sämtlichen Handel des Horasreiches nördlich von Salza abwickelt.

Horaskanal; auf Grund eines Beschlusses des Stadtrates der neue Name vom Schinderwaait (anlässlich der Horaskränzung von Amene-Horas); weiterhin Ort der Grangorer Wasserprobe.

Horrad; seit 2370 Horas Mitglieder der Inneren Stube Grangors, nachgerückt für die Foggers.

Hortemann; seit 2472 Horas Mitglieder der Inneren Stube Grangors, nachgerückt für die Vanderzees.

H'Rangor; wichtigstes Unheiligtum der Charyptoroth zur Siedlerzeit; gelegen an der Mündung des Phecadi (beim heutigen Grangor), wo zahlreiche Echsen die Gottechse H'Ranngar verehren – personifiziert durch den Ewigen Wasserdrachen von Phecadien.

Innere Stube; in dieser Kammer des Stadtrates sind all die Familien vertreten, die einst mit König Khadan den Vertrag über die Freie Stadt Grangor abschlossen und die Regierungsgewalt der Stadt in ihre Hände nahmen (und jene, die von den übrigen Familien

nach gewählt wurden); hier werden die wichtigsten Beschlüsse (Steuerwesen, Satzungen der Zünfte und Gilden, Markt- und Polizeiordnung) gefasst sowie alle fünf Jahre der Stadtmeister gewählt.

Kaarstett; Mitglieder der Inneren Stube Grangors.

Krumme Waat; im Südteil Grangors gelegener Kanal, der die beiden Viertel Neuhaven und Suderstadt trennt.

Kuyfhoff; Mitglieder der Inneren Stube Grangors; berühmtes Familienmitglied: Thalia Kuyfhoff, die nach der Ermordung ihres Vaters Hakaan Kuyfhoff die Geschäfte übernommen hat.

Langewaait; in Nord-Süd-Richtung verlaufender Kanal in Alt-Grangor.

Lefting; ehemals Mitglieder der Äußeren Stube Grangors; berühmtes Familienmitglied: Eolan Lefting, letzter Vertreter seines einst mächtigen Hauses, der seit dem Tode seiner Schwester Krimhelde sein Haus nicht mehr verlassen hat.

Liegerfeld; Mitglieder der Inneren Stube Grangors; berühmtes Familienmitglied: Ebron Liegerfeld, der gerade zu von Phex gesegnet erscheinende Kaufmann, arbeitet politisch eng mit Torvon Sandfort, dem Stadtmeister von Grangor zusammen.

Meer der Sieben Winde; größter Ozean im Westen Aventuriens; in einer Lagune des Meers liegt die Stadt Grangor.

Nacht der tausend Masken; Höhepunkt des Volksfestes zur Großen Warenschau von Grangor, in der sich fast alle Bewohner und Besucher der Stadt – so sie es sich leisten können – mit Gesichtsmasken verkleiden.

Neue Brücke; südlich gelegene Brücke zwischen den Vierteln Neuhaven und Suderstadt, die die nördlichere Brücke entlastet.

Nordenwaait; dieser in Alt-Grangor in West-Ost-Richtung fließende Kanal mündet in das Grootewaait.

Norderinsel; kleine Insel ganz im Nordosten Alt-Grangors.

Phecadi; Fluss in der Senke zwischen Windhagbergen und Phecanowald, der bei Grangor in das Meer der Sieben Winde mündet.

Rolle der Jahre; vom Efferd-Tempel verfasste Chronologie der Geschichte des Tempels so wie der Stadt.

Sandfort; Mitglieder der Äußeren Stube Grangors; berühmtes Familienmitglied: Torvon Sandfort, amtierender Stadtmeister von Grangor.

Schinderwaait; ehemaliger Name des Horaskanals.

Schwarzer Brekker; ruchloser Verbrecher und berühmtester Bandit Grangors, dem mitsamt seiner Bande fast jede Schandtät in und um Grangor zugeschrieben wird; spielt im Abenteuer **Fest der Schatten** eine gewisse Rolle.

Seebogen; diese Straße umrundet in einem Bogen den kleinen See im Norden der Suderstadt.

Seeschlacht von Harben; hochtrabender Name für einen Brandanschlag, bei dem Grangorer Rebellen während des Unabhängigkeitskrieges am 17. Praios 2237 sieben Galeeren der mittelreichischen Besatzer im Kriegshafen von Harben vernichteten.

Sicheln; Bauerndorf auf dem Festland, welches Teil der Signorie Terra Ferma ist; dennoch zugehörig zur Stadt Grangor.

Siebenwinden; Straße auf der südwestlichen Insel der Suderstadt.

Stadtmeister; Stadtherr von Grangor, der nicht nur oberster Repräsentant der Stadt Grangor ist, sondern auch von Amts wegen den Geheimen Stuben vorsteht; wird alle fünf Jahre durch die Innere Stube des Stadtrates gewählt.

Stadtrat; regierendes Organ der Stadt Grangor, bestehend aus der Inneren und der Äußeren Stube.

Storback, Kun; berüchtigter Pirat, der an der ganzen Westküste Aventuriens gefürchtet war; wurde durch zwei Grangorer Schivonen aufgebracht und im Schinderwaat ersäuft.

Stürmannszunft; Zunft der Steuermänner (und –frauen) Grangors, die für eine stärkere Beteiligung der Zünfte an der Politik des Stadtrates eintritt.

Sudersteg; kleine Gasse im Viertel Suderstadt; in der Nähe des Seebogens.

Tempelstraße; in Nord-Süd-Richtung verlaufende Straße in der Suderstadt, die u.a. am Tsa-Tempel vorbei führt.

Terra Ferma; in dieser Signorie sind die Gebiete der Stadt Grangor, die auf dem Festland liegen, wie z.B. das Bauerndorf Sicheln zusammengefasst.

ter Broock; Mitglieder der Inneren Stube Grangors; berühmtes Familienmitglied: Dorian ter Broock, Admiral der in Grangor stationierten Heimatflotte.

ter Rijßen; Mitglieder der Äußeren Stube Grangors; berühmtes Familienmitglied: Admiralin Yaquiria ter Rijßen, die das Ter-Rijßen-Archipel im südlichen Perlenmeer entdeckte und damit den Grundstein für den Waldinsel-Kolonialismus legte.

Undingstein; Mitglieder der Äußeren Stube Grangors; berühmtes Familienmitglied: Baroness Alara Undingstein, seit 2495 Horas oberste Richterin Grangors und erste königliche Stadtrichterin.

Vanderzee; bis 2472 Horas Mitglieder der Inneren Stube Grangors, seitdem aus Grangor verbannt; berühmtes Familienmitglied: Angold Vanderzee, im Schinderwaat ersäufte Mörder des Grangorer Stadtmeisters.

Wasserprobe; in Grangor üblicher Begriff für das Hinabtauchen von Verbrechern in den Horaskanal.

Windhagburg; in den Hügeln der Windhagberge, am rechten Ufer des Phecadi (und damit außerhalb des Stadtgebietes) gelegene Residenz des Herzogs Cusimo von Grangor.

Wollwert; Mitglieder der Inneren Stube Grangors; berühmtes Familienmitglied: Jaltek Wollwert, der das schwere Erbe seines ermordeten Vaters Edoran Wollwert antrat.

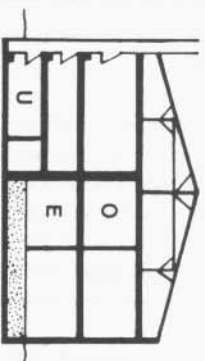
Wortheim; Mitglieder der Inneren Stube Grangors; berühmtes Familienmitglied: Efferdane Wortheim, die die Geschäfte des Hauses im Sinne ihres ermordeten Vaters Sibur Wortheim fortführt.

Zweililien (I); Stabwaffe mit zwei scharfen Klingen, eine an jedem Ende des etwa sechs Spann langen Stabes. Ursprünglich stammen die Zweililien aus Grangor, da ein alter Erlass nur das Tragen von „Stäben mit einer Klinge am Ende“ verbot. Inzwischen sind jedoch die Zweililien der gleichnamigen Stadtgarde und der registrierten Bürgerschaft vorbehalten.

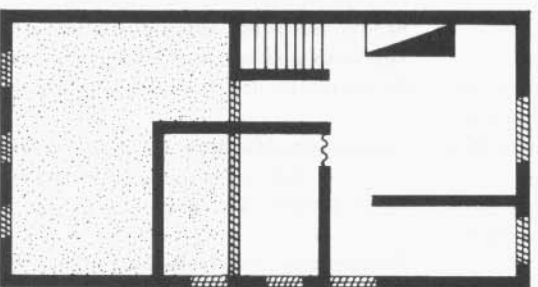
Zweililien (II); erstes herzogliches Grangorer Garderegiment; die Soldaten der Zweililien können am blauen Wappenrock, auf dem ein goldener Delphin abgebildet ist, erkannt werden.

Zweililiengarde; Name der Stadtgarde Grangors, der sich von den in Krisenzeiten verwendeten Zweililien ableitet, obwohl die Gardisten generell nur einfache Knüttel tragen.

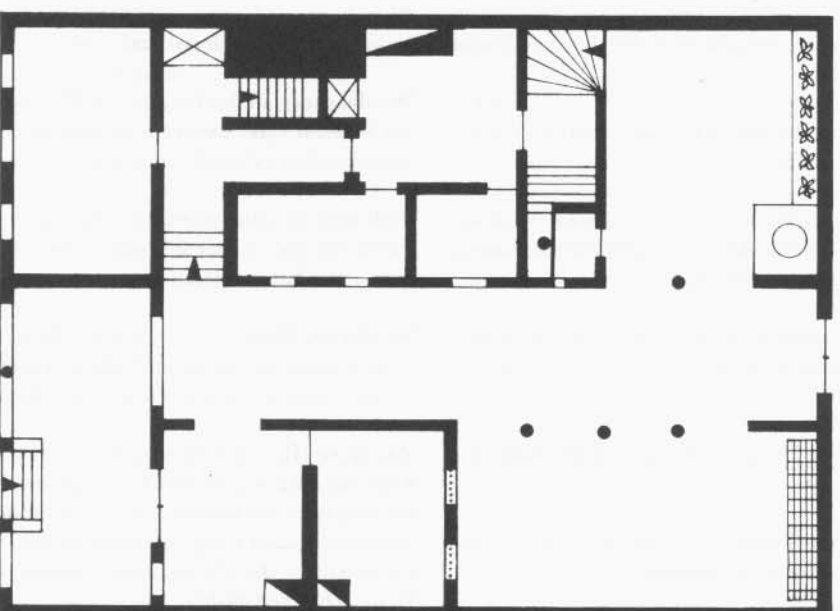
haus lefcinc



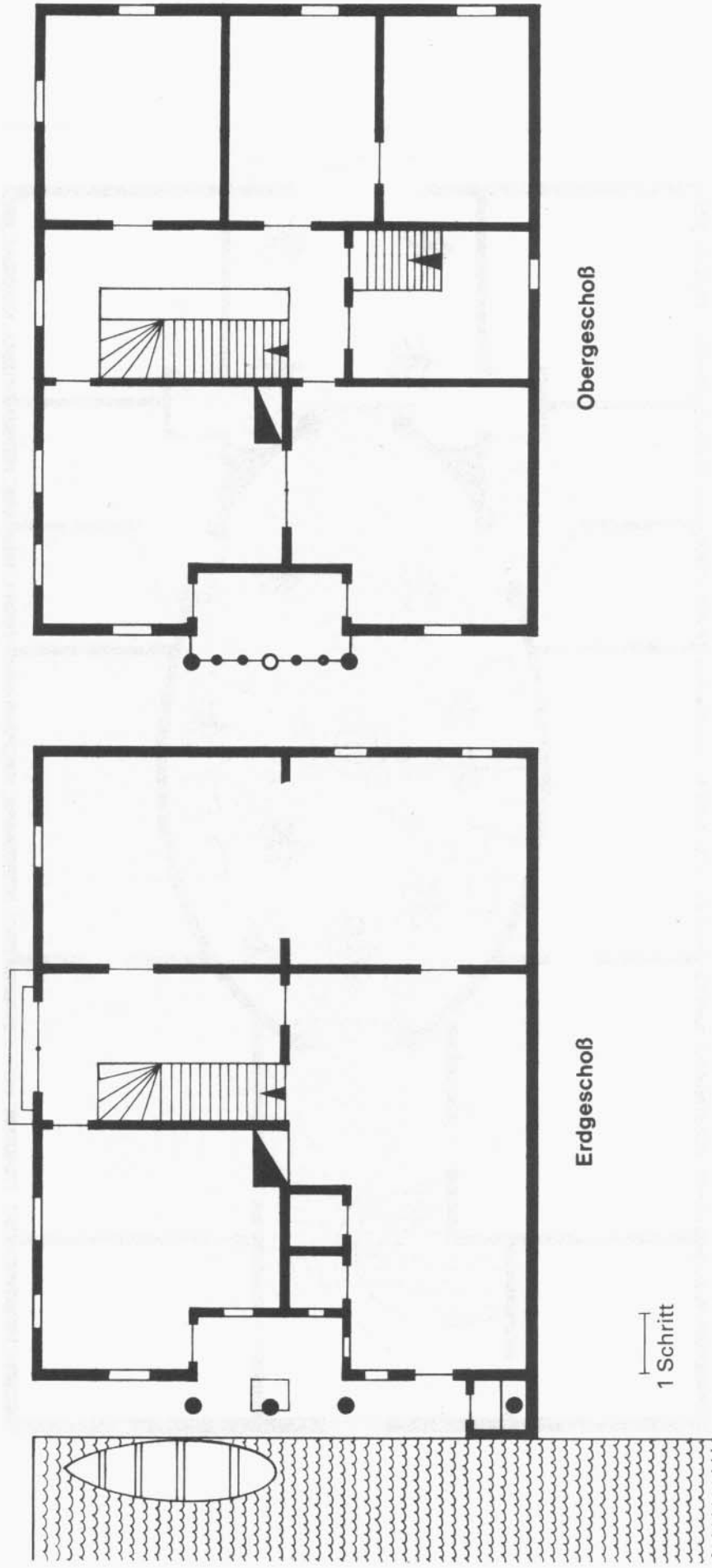
4 Schritt



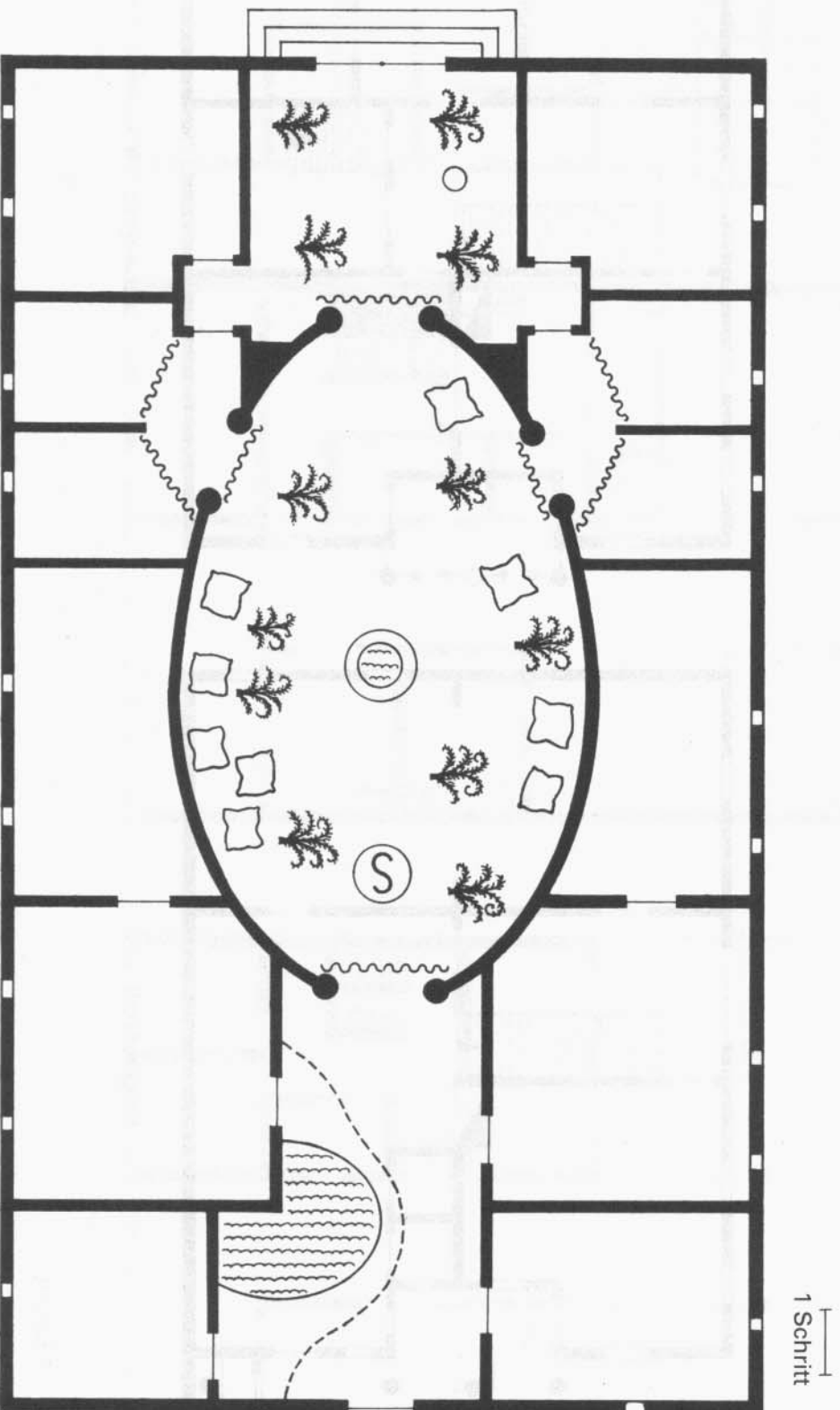
-  vermauerte Öffnung
-  Brüstung
-  Erdaufschüttung



DAS HAUS AM SEEBOGEN



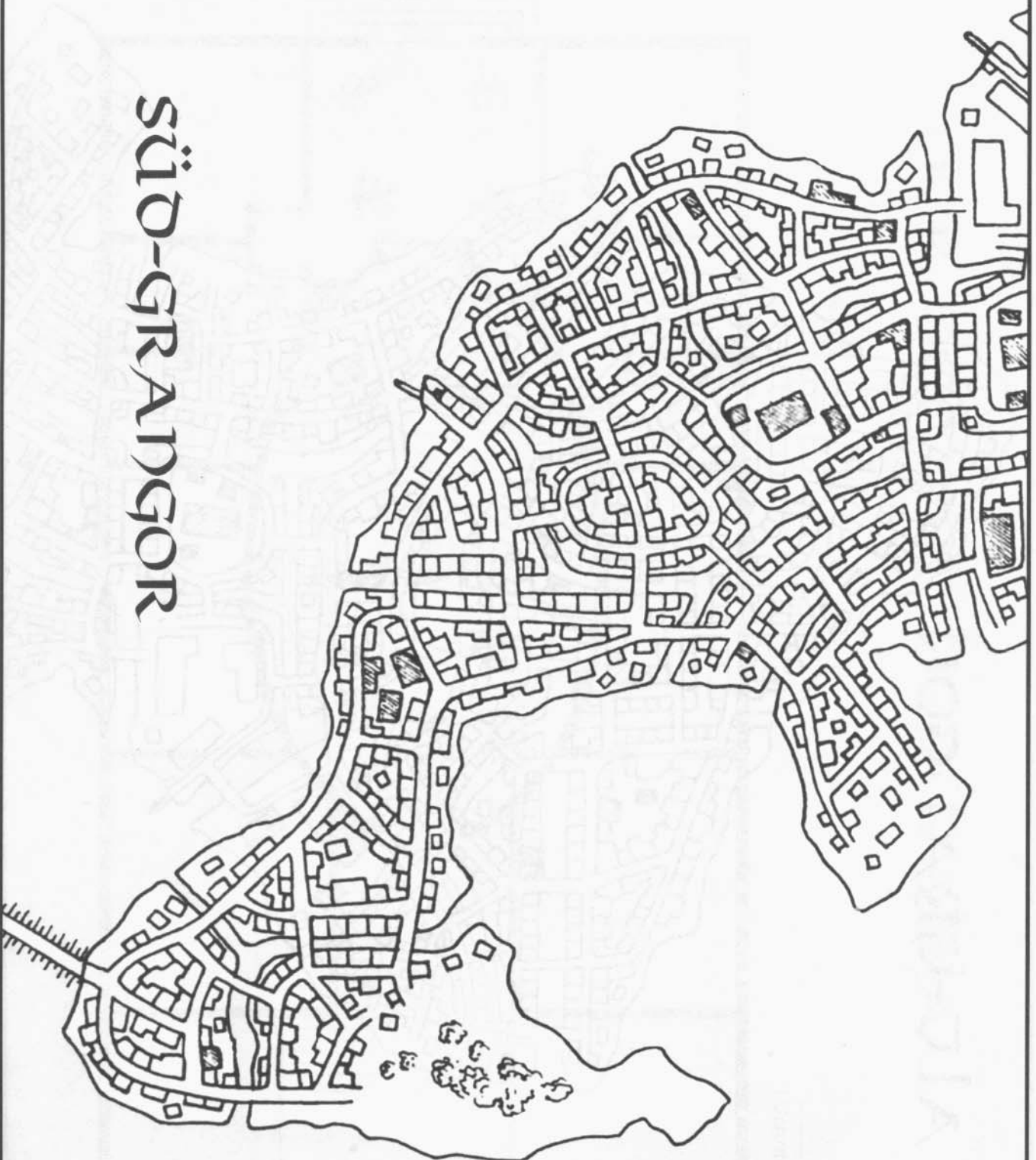
DER TEMPEL DER RAHJA



ALT-GRANGOR

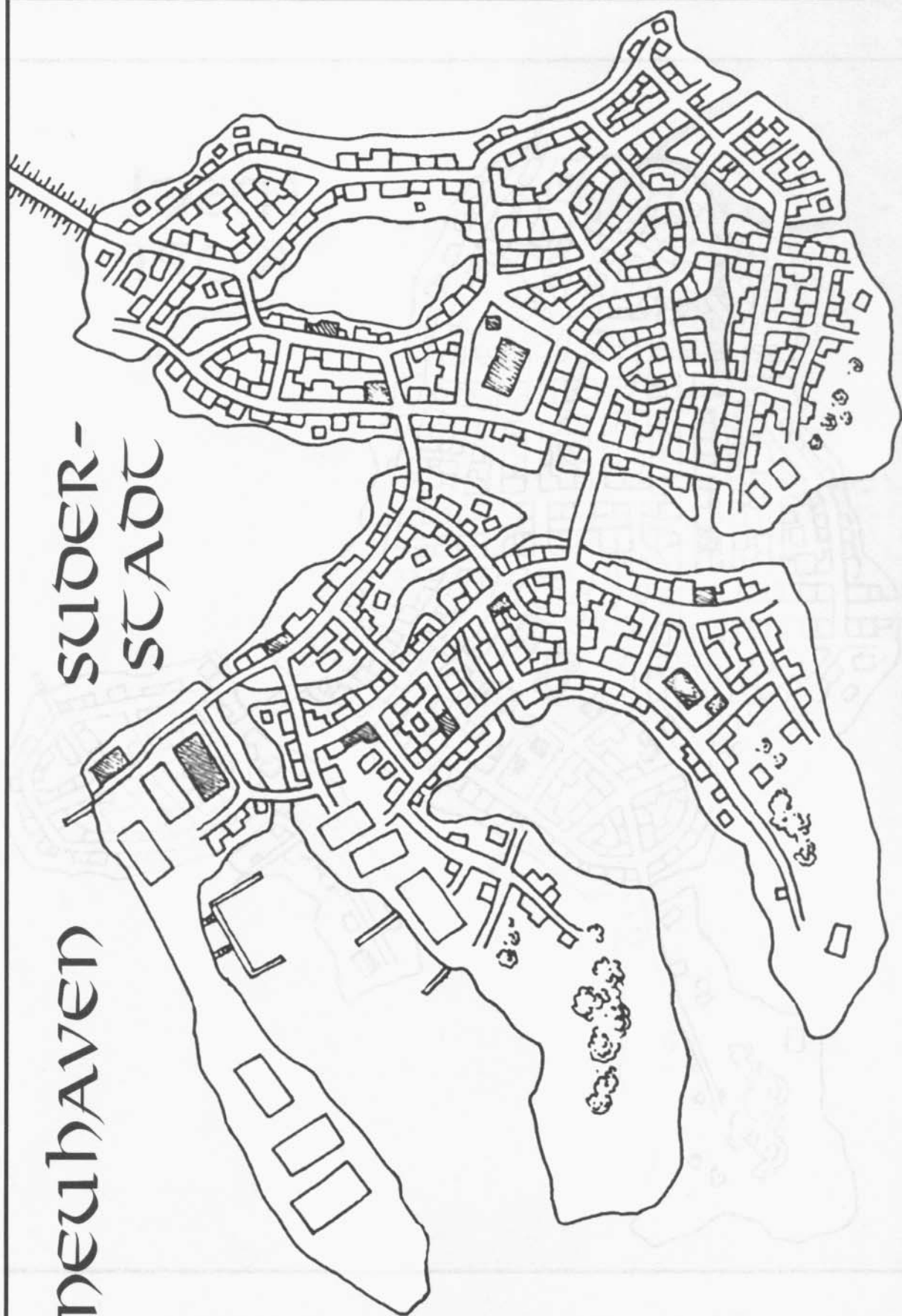


SÜD-GRADGOR

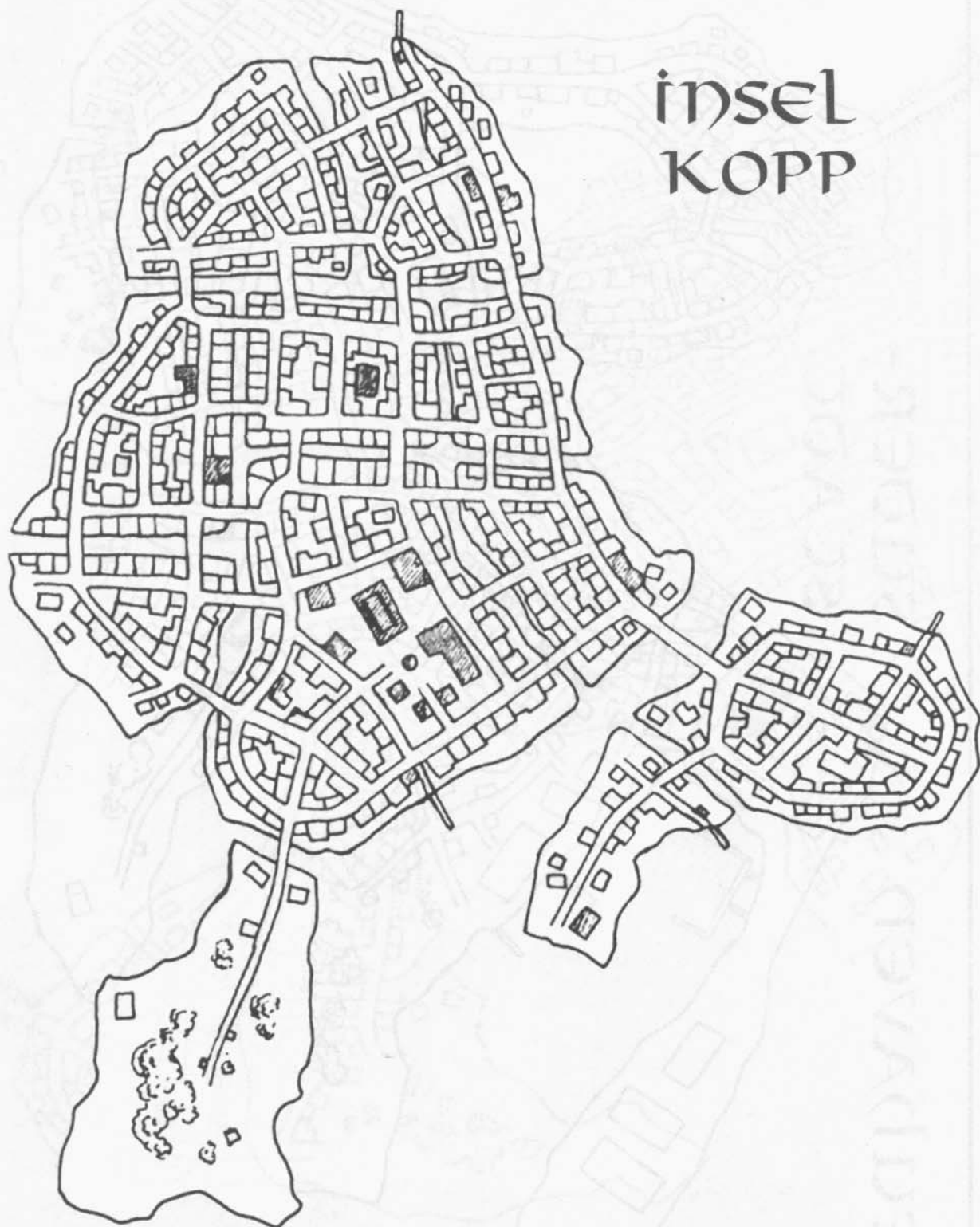


neuhaven

suder-
stad



insel KOPP





AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille*, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

DIE GEHEIMNISSE VON GRANGOR

Grangor, eine der ältesten und schönsten Städte Aventuriens, ist berühmt für ihre malerische Architektur und ihre mächtigen Handelshäuser, die ihren Wohlstand und den Stadtfrieden sichern.

Wer stört diesen Frieden, indem er eine Patrizierfamilie nach der anderen ins Unglück stürzt? Welche Rolle spielen dabei die allgegenwärtigen Bettler von Grangor? Und welche Geheimnisse lauern in den dunklen, verwinkelten Kanälen, die die gesamte Stadt wie ein Netzwerk durchziehen?

Nur den Mutigsten wird es vergönnt sein, im Kampf der Götter die Vernichtung des stolzen Grangor zu verhindern!

In diesem Sammelband finden sich die beiden Abenteuer *Die Bettler von Grangor* und *Die Kanäle von Grangor* in komplett überarbeiteter Form, eine umfassende Beschreibung der Stadt und ihrer Bewohner sowie Anregungen und Hinweise für weitere Abenteuer und Szenarien in Grangor.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 102

SPIELER

1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler
ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT
(MEISTER/SPIELER)
mittel/mittel

ANFORDERUNGEN (HELDEN)
Interaktion, Talenteinsatz,
Zauberei, Kampffertigkeiten

STUFEN
8 – 12

ORT UND ZEIT
Grangor, 4 Hal / 997 BF
und 12 Hal / 1005 BF

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie das *Abenteuer-Basis-Spiel*; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Boxen *Mit Mantel, Schwert und Zauberstab* und *Fürsten, Händler, Intriganten* ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.



DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 2001 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

ISBN 3-89064-356-6

DM 36,00

ab 1.1.2002: € 18,00



9 783890 643564

10356