

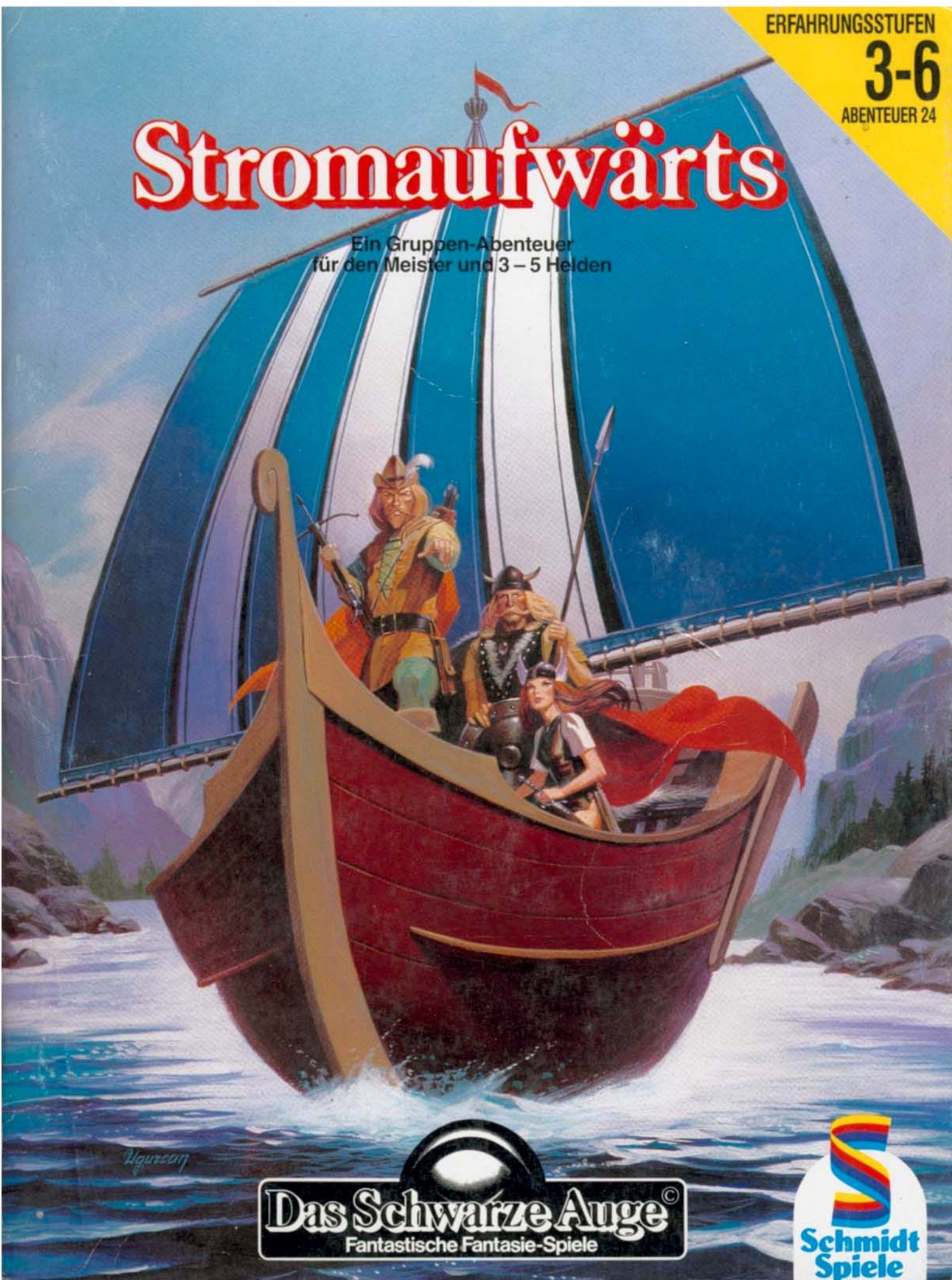
ERFAHRUNGSTUFEN

3-6

ABENTEUER 24

Stromaufwärts

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



Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele


**Schmidt
Spiele**



Gruppenabenteuer

Stromaufwärts



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Nicolas Bau (Seiten 6,7 u. 17) und Horus
Pflanzenzeichnungen von Ralf Hlawatsch
Farbige Landkarte von Ina Kramer

©1990 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH. Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Stromaufwärts

von
Michelle Melchers

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 3-6
für den Meister und 3 bis 5 Helden
ab 14 Jahren



Inhalt

Vorbemerkung der Redaktion	5
Das Abenteuer beginnt	6
Ein Festtag für Festum	6
Festumer Nächte	8
Das Haus in der Schustergasse	10
Der Auftrag	12
Ermittlungen im Tempel	13
Auf großer Fahrt	16
Stromaufwärts	17
Die Aussätzigen	22
Alltägliche Fährnisse	24
Trallsky	25
Die Verfolgung	27
Die Flußdämonen	31
Das Überwals	33
Levthans Tanz	35
Der Werwolf	37
Der Schlupfwinkel	39
Notmark	40
Das Ende	43
Anhang	44

Vorbemerkung der Redaktion

Erfahrene DSA-Spielleiter erwarten vermutlich, an dieser Stelle eine kurze Zusammenfassung des Abenteuers zu finden, doch diesmal haben wir auf den gewohnten knappen Abriß verzichtet. Das geschah natürlich nicht ohne Grund: Die Autorin hat nämlich für das Abenteuer einen ganz persönlichen Stil gewählt. Sie schildert den Gang der Handlung in Form einer spannenden Geschichte voll ungewöhnlicher Begegnungen und überraschender Wendungen. Würden wir nun in wenigen Sätzen ausbreiten, was während der einzelnen Abenteuer-Etappen geschieht, nähmen wir der ganzen Erzählung ihren Reiz. Als Spielleiter sollten Sie sich schon die Mühe machen, das Abenteuer vor Spielbeginn wie eine Kurzgeschichte zu lesen. Dann wissen Sie, worum es in "Stromaufwärts" geht, und hatten - hoffentlich - eine unterhaltsame Lektüre. Michelle Melchers Erzählweise kann übrigens bei Neulingen unter den Spielleitern zu einem Mißverständnis führen: Eben weil die Kapitel der Geschichte so hübsch und schlüssig erzählt werden, könnte ein unerfahrener Meister zu der Ansicht kommen, die einzelnen Etappen des Abenteuers

müßten exakt so verlaufen, wie sie im Text niedergeschrieben wurden. Das ist jedoch nicht im Sinne der Autorin. Als Spielleiter sollten Sie den dargestellten Handlungsverlauf für die diversen Stationen des Abenteuers vor allem als Vorschlag auffassen, als eine Möglichkeit unter vielen, wie eine Situation am Spieltisch aufgelöst werden könnte. Als invariabel zu betrachten sind lediglich Charakter und Absichten der Meisterpersonen; der jeweilige Handlungsverlauf wird sich natürlich in jeder Spielrunde unterschiedlich gestalten.

Wir meinen, die von Michelle Melchers gewählte Erzählform erhöht die Lesbarkeit des Abenteuers ganz ungemein und erleichtert so letztlich dem Meister seine Aufgabe der Spielleitung, aber vielleicht sind Sie anderer Ansicht? Wenn Sie möchten, schreiben Sie uns Ihre Meinung auf und senden Ihre Botschaft an:

Das Schwarze Auge

Postfach 1165 8057

Eching

Stichwort: "Stromaufwärts"

Das Abenteuer beginnt...

Ein Festtag für Festum

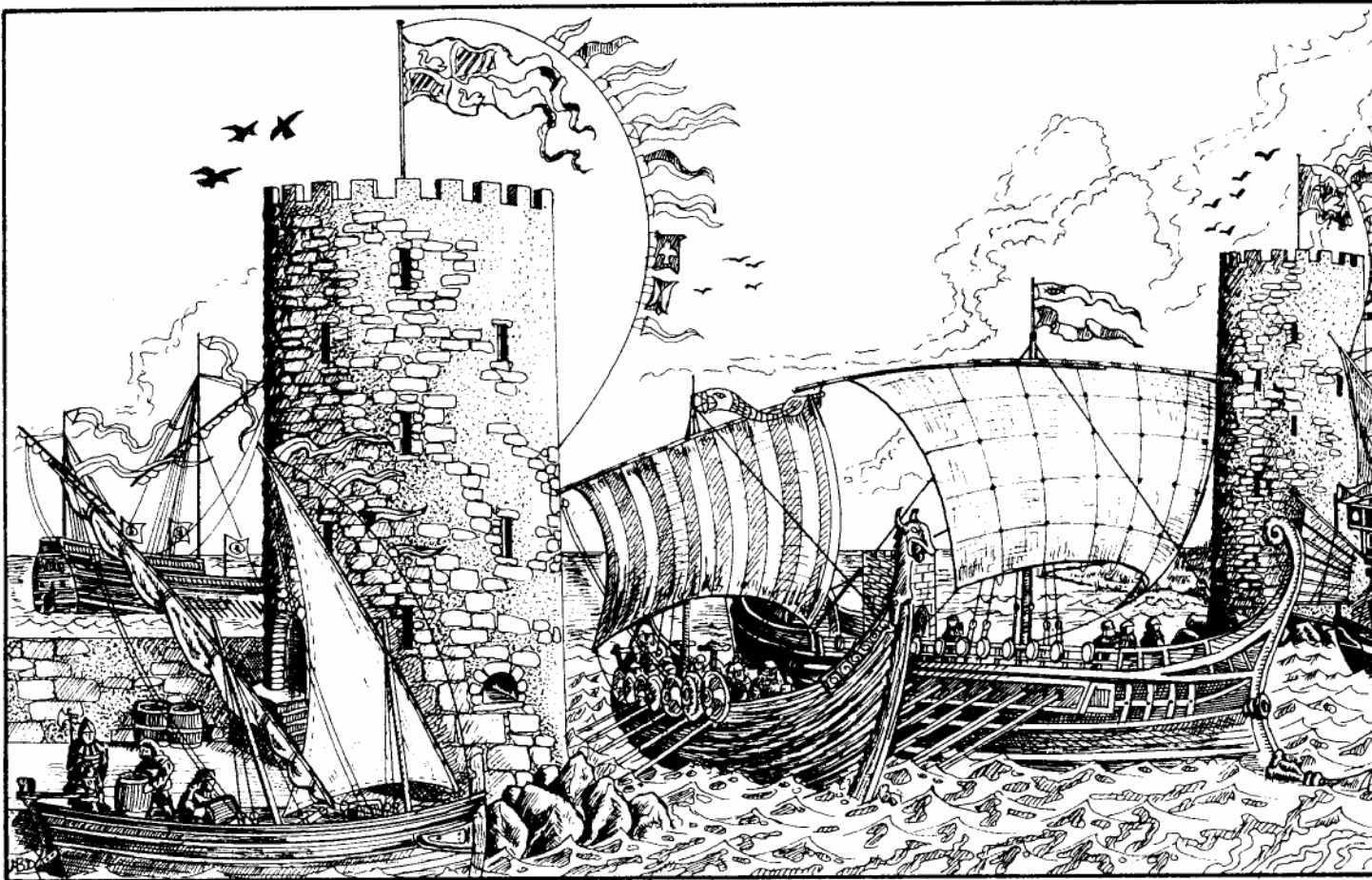
Wo das Auge hinblickt: Schiffe, Schiffe, nichts als Schiffe. Kleine Fischerboote neben riesigen Dreimastern. Flußkähne, die von der Welt kaum mehr gesehen haben als das Ufer des Born, segeln neben weitgereisten Überseeseglern, winzige Schaluppen finden sich neben majestätisch dahingleitenden Galeeren.

Seeleute von allen Küsten dieser Welt stehen Spalier an Deck, grüßen die das Bornufer säumende Menge von Bord ihrer festlich geschmückten Schiffe. Alles, was Rang und Namen hat auf den Weltmeeren, hat sich hier im Festumer Hafen versammelt. Ja, selbst die Besitzer von Ruderbooten von kaum zwei Schritt Länge haben es sich nicht nehmen lassen, ihr Gefährt mit ein paar bunten Stoffetzen zu behängen und sich inmitten des Getümmels zu wagen. Wir schreiben den ersten Efferd; es ist Flottenparade in Festum.

Seit dem Morgen geht das Spektakel seinen Gang, Stunde um Stunde zieht ein Schiff nach dem anderen vorbei, ein jedes bemüht, das vorherige in seiner Pracht noch zu übertreffen.

Nur mit äußerster Mühe ist es euch gelungen, einen Platz gleich am Hafen zu ergattern. Ein elendes Gedränge und Geschiebe mußtet ihr auf euch nehmen, aber es hat sich gelohnt: Euer Blick kann frei über den prachtvollen Anblick der vorüberziehenden Schiffe schweifen, und wenn man sich ein wenig vorbeugt, vermag man sogar die großherzogliche Loge zu sehen, wo Adelsmarschall Jucho von Dallenthin und Persanzig mit seinen Gästen dem Spektakel beiwohnt. Interessiert gleitet euer Blick über die prachtvollen Gewänder der Edelleute und über die schweren, goldbestickten Roben der Damen.

Nun steht ihr also inmitten der bunten, dichtgedrängten



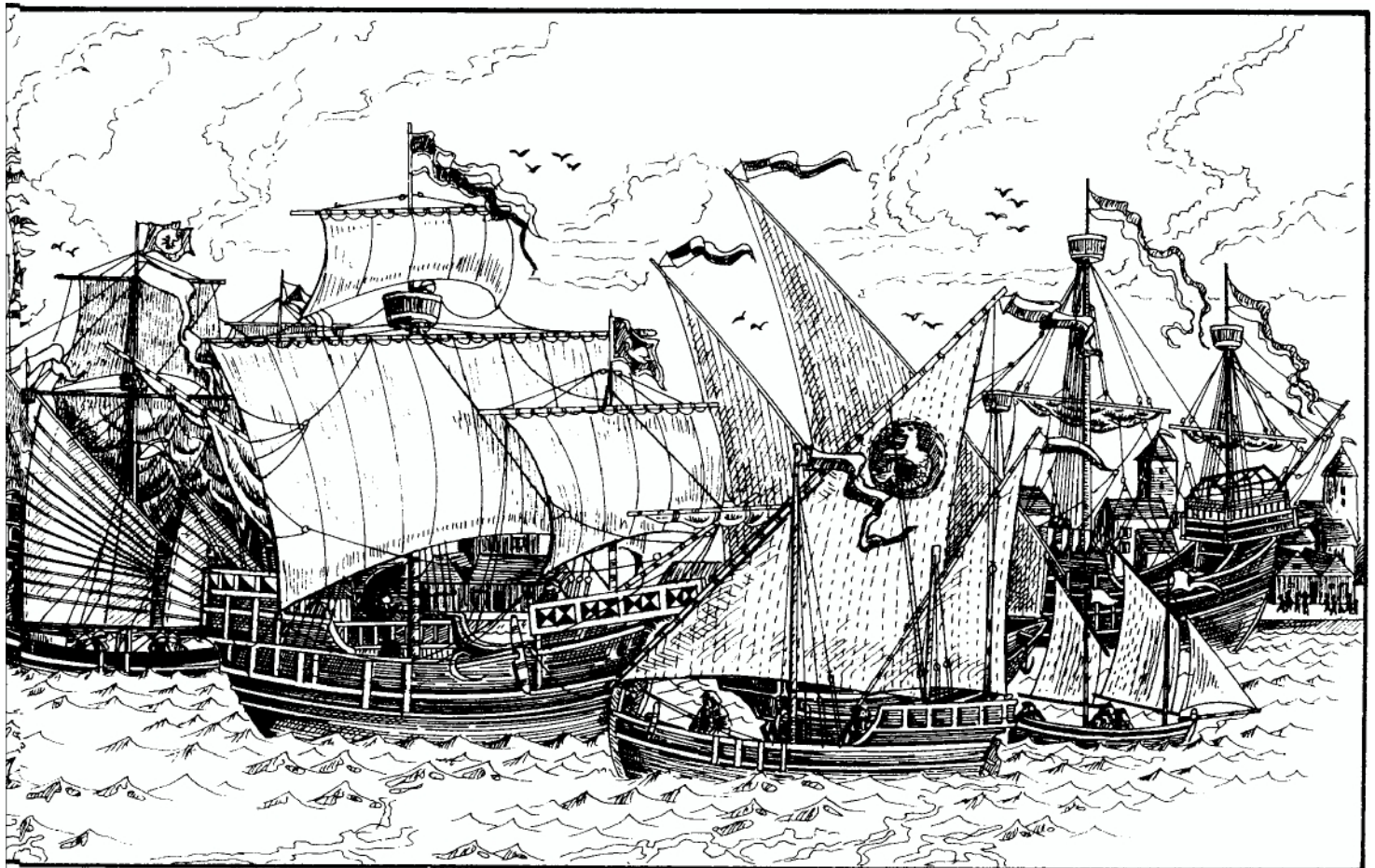
Menge und selbst der größte Miesmacher unter euch muß zugeben, daß ihr nie zuvor ein beeindruckenderes Schauspiel gesehen habt als diese Parade der berühmtesten Schiffe ganz Aventuriens. Plötzlicher Jubel brandet auf: Unter den begeisterten Hochrufen der Einheimischen segelt die *"Königin von Festum"* ein, dicht darauf folgt die mit neuem, strahlend weißem Tuch getakelte *"Marschallin Jadvige von Hummergarben"*. Gleich zwei der stolzesten Schiffe des Bonnländes lassen die vaterländischen Herzen der Bonnländer höher schlagen. Doch auch die Vertreter anderer Reiche werden mit Wärme begrüßt, selbst die Besatzung des Thorwaler Drachen *"Windlästerer"* wird recht freundlich empfangen. Auf dem Kai mischen sich allmählich Gesang und Gelächter in die Hochrufe: Bier und Wein sind schon reichlich geflossen und man ist in rechter, versöhnlicher Feierlaune.

Nicht anders ging es in den Tagen vor dem eigentlichen Festtag in den Gassen der Hauptstadt des Bonnländes zu: Viel buntes Volk mischte sich da untereinander, und Händler und Gaukler von allerorten hatten sich eingefunden, um gemeinsam mit ihren bornischen Kollegen den zahlreich herbeiströmenden Menschen von nah und fern Ware und Kurzweil zu bieten. Kurzum, schon seit einer Woche hat sich das ehrwürdige Festum in einen riesigen Jahrmarkt verwandelt, das Hand-

werk ruht, und ein jeder feiert so gut er kann.

Ihr seid vor zwei Tagen angekommen, nachdem euch ein Wanderer empfohlen hatte, von eurer ursprünglichen Route einen kleinen Abstecher zu machen, um euch dieses größte Fest der Region nicht entgehen zu lassen, und fürwahr - ihr seid ihm dankbar für seinen Rat. So viele Leute von überall her findet man sonst wohl kaum auf einem Fleck versammelt. Natürlich, dem Turnier zu Gareth ist sicherlich an Pracht nicht beizukommen, aber eine solch bunte Menge findet sich auch dort nur selten ein. Die beiden Abende seit eurer Ankunft habt ihr denn auch gemeinsam mit Matrosen aus Vinsalt, Prem und Thalusa zugebracht, mit Reisenden aus Wehrheim, Salza, Punin und so weiter... Längst ist euch die Masse der Gesichter entglitten, mit denen ihr ausgelassen durch die Straßen gezogen seid. So überfüllt waren die Schenken, daß viele Festumer kurzerhand einen Tisch vor ihr Haus stellten, um dort Selbstgebrautes und -gebratenes zu verkaufen.

Doch zurück zum eigentlichen Festakt. Eben hat sich Großherzog Jucho erhoben, erwartungsvoll wendet sich ihm die Menge zu, um seiner nun folgenden Festansprache zu lauschen. Auch ihr seid gespannt, was der als brillianter Redner bekannte Herzog zu sagen hat. "Hochgeehrte Anwesende, Freunde der Seefahrt aus fernen



Häfen, Bürgerinnen und Bürger von Festum, all ihr hochgeschätzten..."

Weiter sollt ihr nicht dazu kommen, der Rede lauschen zu können, denn plötzlich bemerkt einer von euch ein Zupfen an seinem Gewand, just an der Stelle, an der er seine Dukaten aufzubewahren pflegt.

Der Taschendieb

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Der Übeltäter, der einen der Helden (vorzugsweise den reichsten) um seine Barschaft erleichtert hat, ist ein etwa 9-jähriger, blondhaariger Bursche in schmutziger Kleidung. Wieselflink sucht er sich einen Weg durch die dichtgedrängte

Menge. Um ihm auf den Fersen zu bleiben, bedarf es einer Geschicklichkeitsprobe +5.

Selbst wenn diese gelingt, werden die Helden einigen Ärger mit den Umstehenden bekommen, die lautstark oder gar handfest gegen die unumgänglichen Rempelen protestieren.

Meisterinformationen:

Es bleibt Ihnen als Spielleiter überlassen, ob Sie die Helden den kleinen Schurken fassen lassen. Für das eigentliche Abenteuer ist der Junge von keinem Belang. Die Überwältigung des schwächlichen, halbverhungerten Knaben zählt zudem nicht unter "ruhmreiche Heldentaten". Ziel seines Auftritts war es lediglich, die Helden von ihrem "Tribünenplatz" weg in die Stadt zu locken.

Die Werte des Diebes:

MU 10; KL 9; CH 11; GE 12; KK 9; LE 20; AT/PA 8; RS 1; TP 1W(Dolch), AU 30; MR 0

Festumer Nächte

Nach dieser hitzigen Verfolgungsjagd gelüstet es die Helden vermutlich nach einer kühlen Erfrischung. Unweit der Stelle, an der sie sich gerade aufhalten, hat ein Bürger seinen Tisch aufgebaut und schenkt Bier aus. Das heißt, er läßt von seinem Knecht ausschenken, selbst wird er kaum die Parade versäumen.

Leider scheint die Rede des Großherzogs schon vorbei zu sein, auch hier im Bornland mag der berühmte Kaiserspruch ("Mit vielen Worten wenig sagen, das ist beileibe keine Kunst. Nur wer mit wenig vieles sagt, erringt des Hörers wahre Gunst.") Beachtung zu finden.

Die Helden sind sich nicht sicher, ob es lohnt, sich noch einmal einen Weg durch die Menge zu bahnen. Genaugenommen hat man ja das Wichtigste gesehen. Und dann die Verlockungen, die in den Gassen der Stadt auf euch warten... Um euch herum lösen sich schon die ersten Trüppchen aus der Menge und schlendern in die Stadt hinein. Zu ihnen gesellen sich ganze Horden von Seeleuten, die, nachdem ihre Schiffe sicher vertäut am Kai liegen, endlich auf Landgang dürfen.

Auch ihr zögert nicht lange; so ein Fest erlebt ihr nicht so schnell noch einmal und schon morgen ist alles vorbei.

Wenn Sie mögen, können Sie den Abend in Festums Gassen detailliert ausgestalten. Eine schier unübersehbare Menge bunter Vögel aus allen Landstrichen Aventuriens hat sicher einiges zu erzählen.

Gaukler bieten ihre Kunst dar, ebenso wie Handleser, Astrologen, Marktmagici und Doctores, die mit ihren Tinkturen allerlei Zipperlein (inkl. Kalte Füße, Schielen, Buckel, den Bösen Blick, Haarlosigkeit, etc.) zu heilen wissen. Exotische Leckereien und Festumer Hausmannskost verlocken die Zungen der Feiernden.

Natürlich gehören auch handfeste Prügeleien zu einem solchen Abend, sei es unter Saufkumpanen oder weil ein Beu-

telschneider sich die Finger verbrannt hat und noch rasch eine Lektion erteilt bekommen soll.

Erst sehr spät wanken die Gefährten durch die sich nur allmählich leerenden Straßen nach Hause, in ihr Quartier. Genau weiß keiner der von euch um Rat gebeten Passanten den Weg zu weisen, und so schlendert ihr gemächlich in die Richtung, die ihr für die erfolgversprechendste haltet. Plötzlich läßt ein schriller Schrei euch zusammenfahren!

Der Überfall

Allgemeine Informationen:

Nur eine Straßenecke weiter, im Toreingang eines Hauses, könnt ihr einige dunkle Gestalten erkennen, die sich über ein heftig zuckendes Bündel zu ihren Füßen beugen. Als ihr näher kommt, löst sich eine der Gestalten aus dem Dunkel und baut sich breitbeinig in etwa 4 Schritt Abstand vor euch auf. Es handelt sich um einen etwa 25 Jahre alten Mann, großgewachsen und schmal. Mit breitem Grinsen fordert er euch auf, doch besser zu verschwinden. Zur Bekräftigung seiner Worte schlägt er sich herausfordernd mit einem Totschläger in die Linke.

Meisterinformationen:

Die Räuberbande wird sich von bloßen Reden kaum von ihrem Tun abbringen lassen. Im Gegenteil, Versuche dieser Art werden von dem Mann mit dem Totschläger mit hämischen Kommentaren bedacht. Derweil geht der Rest der Truppe unbeirrt weiter seinem Treiben nach und durchsucht das am Boden liegende, heftig stöhnende Opfer, nicht ohne ihm hin und wieder einen Tritt oder einen Hieb zu verpassen.

Erst wenn die Helden ihre Waffen ziehen, kommt Bewegung in die Bande: Sie läßt von ihrem Opfer ab. Überaus

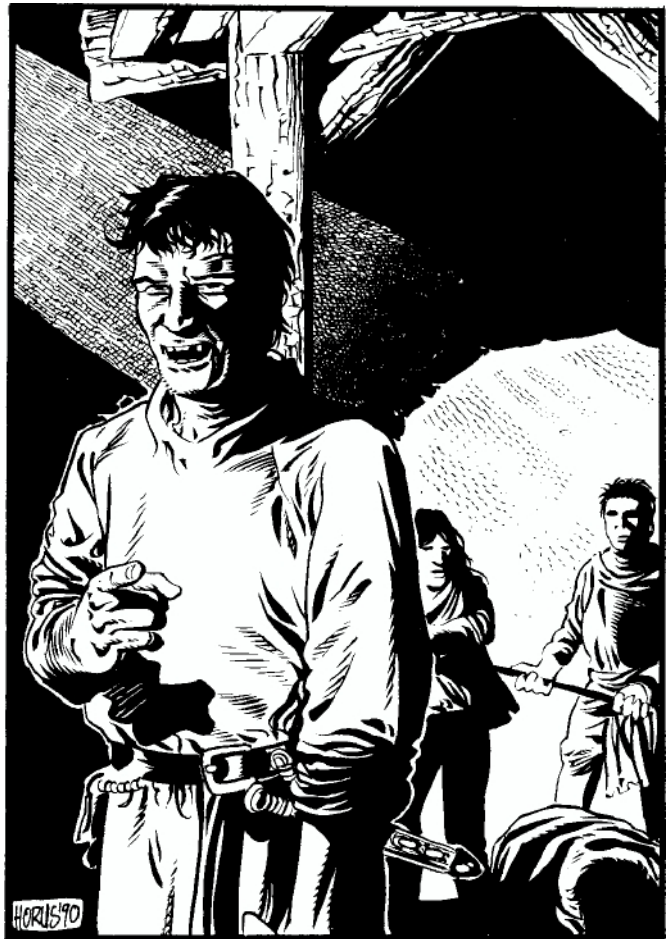
gemächlich ziehen sich die Schurken zurück, begleitet von spöttischen Bemerkungen über die "tapferen Hühnchen, die sich als Lebensretter versuchen". Lassen die Helden sie ziehen, werden die Räuber sich unter schallendem Gelächter davonmachen, sie lassen es sich nicht nehmen, noch jeder eine hämische Verbeugung vor den "Mäuseherzen" zu machen.

Aber auch wenn die Gefährten sich auf ein Gefecht mit diesen üblen Gelichtern (insgesamt 7 Räuber: 5 Männer, 2 Frauen) einlassen, lassen diese keinen Zweifel daran aufkommen, wie wenig sie von ihren Herausforderern halten. Unter üblen Verhöhnungen kreuzen sie ein paar Mal mit ihnen die Klinge, um sich schließlich davon zu machen. Eine Verfolgung ist ziemlich aussichtslos, die Schurken verfügen über eine entschieden bessere Kenntnis der Gegend. Schon nach kurzer Zeit sind sie wie vom Erdboden verschluckt.

Gelingt es der Gruppe, einen der Räuber in die Enge zu treiben und so an der Flucht zu hindern, wird er verbissen, bis zum bitteren Ende kämpfen, stets auf der Suche nach einem möglichen Schlupfloch und mit dem festen Willen, sich so teuer wie möglich zu verkaufen.

Die Werte der Räuber:

MU 13, KL 10, CH 9, GE 12, KK 14, LE 50, AT/PA 15/12, RS 2(Leder), TP 1W+4 (Säbel), 1W+2 (Totschläger), MR 3



Stane Ter Siveling

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Nachdem die Bande auf die eine oder andere Art und Weise das Weite gesucht hat, können die Helden sich dem Opfer des nächtlichen Überfalls zuwenden.

Regungslos liegt der Bedauernswürdige am Boden. Erst als einer der Charaktere ihn berührt, kommt Leben in ihn. Mühsam hebt er den Kopf und starrt seine Retter ängstlich an.

Es handelt sich um einen etwa 20-jährigen Burschen, mittelgroß und von schwächtiger Statur. Sein braunes Haar hängt ihm in wirren Strähnen in sein zerschundenes, von Kratzern und Abschürfungen übersätes Gesicht. Blut sickert aus einer Platzwunde an seiner Stirn.

Lediglich seine Kleider lassen darauf schließen, daß die Helden es mit einem "besseren Herrn" zu tun haben, feinstes Leinen und Samt in vornehmem und teurem Vinsalter Blau, Pelzbesatz an Ärmeln und Hals.

Doch jetzt ist die Pracht dahin, große Risse und Flecken verunzieren den staubbedeckten Stoff.

Der junge Mann bietet den Helden ausgiebig Gelegenheit, ihre Heilkünste unter Beweis zu stellen. Erst intensive Bemühungen dieser Art vermögen ihn wieder auf die Beine zu bringen. Mit tatkräftiger Unterstützung der Gefährten gelingt es ihm, sich hochzurappeln, doch zittert er am ganzen

Leibe. Einer der Charaktere muß ihn stützen, damit er nicht wieder hinfällt.

Eine Wolke von Schnapsdunst, die ihn umgibt, macht deutlich, daß seine Unsicherheit nicht alleine von den erlittenen Verletzungen herrührt.

Es bedarf etlicher Geduld, aus dem unzusammenhängenden Gestammel des Burschen seinen Namen und den Ort, wo er wohnt, herauszubekommen.

Meisterinformationen:

Stane Ter Siveling ist der Sohn des Festumer Kaufmanns Piers Ter Siveling. Die Familie Ter Siveling lebt in einem Haus in der Festumer Altstadt, unweit des Marktplatzes. Des weiteren bleibt für diesen Moment noch zu sagen, daß Stane mitnichten erst an diesem Abend im Festtaumel "versackt" ist, vielmehr treibt er sich schon seit drei Tagen in den Gassen Festums herum. Stane ist, wie schon erwähnt, auf den ersten Blick kein besonders eindrucksvoller Bursche, weder von Antlitz, noch Gestalt. Auf Fremde macht er einen scheuen und verschreckten Eindruck; seltsam mag anmuten, daß er sich Mitgliedern seiner Familie gegenüber nicht minder unsicher und fahrig verhält. (Zu den Gründen dafür später mehr, ebenso wie zu dem Anlaß für seinen Aufenthalt in den Gassen Festums.)

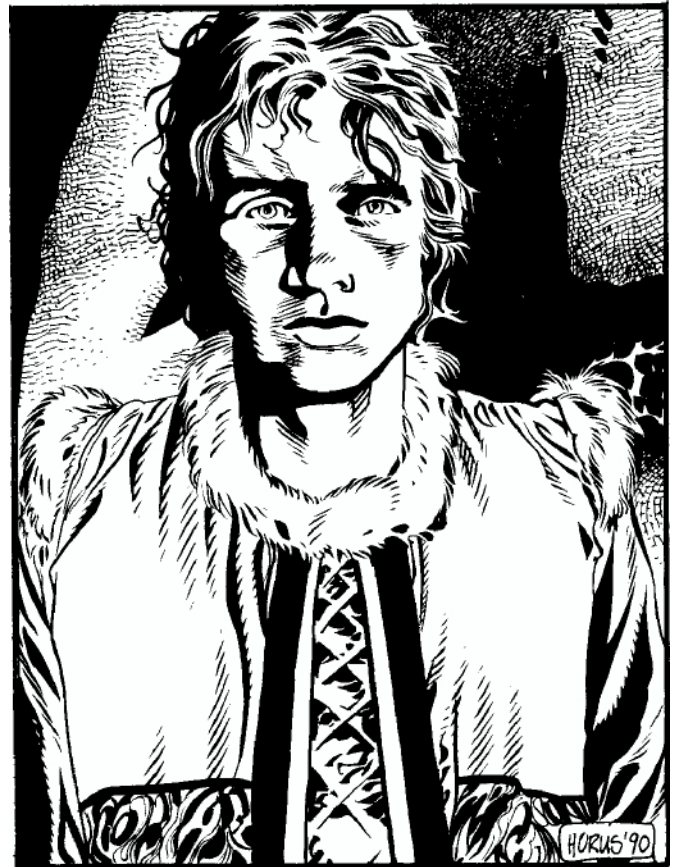
Näher betrachtet, entpuppt er sich jedoch als durchaus sympathischer, lieber Bursche. Hat er erst einmal Vertrauen zu einem gefaßt, lebt er regelrecht auf, ist fröhlich und stets zu einem Scherz aufgelegt.

Schildern Sie Stane zu Beginn des Abenteuers als äußerst scheu und unsicher, vor allem im Hause der Ter Sivelings. Einmal auf dem Schiff, sollte sich sein Verhalten aber schnell ändern. Nach anfänglichem Mißtrauen wird er sich den Helden nähern und sie beispielsweise nach ihren bisherigen Abenteuern ausfragen, um mit ihnen in Kontakt zu kommen. Stane schätzt es nämlich sehr, mit allen Menschen in seiner Umgebung gut auszukommen.

Stanes Werte:

MU:12	AG: 4	Stufe: 4	Alter: 21
KL: 10	HA: 6	MR: 1	Größe: 1,74
CH: 14	RA: 3	LE: 35	Haarfarbe: braun
GE:10	GG:4	AE/KE: –	Augenfarbe: braun
KK:10	TA: 5	AT/PA: 8/8	(Dolch)

Herausragende Talente: Lesen/Schreiben: 10, Rechnen: 9, Schätzen: 10



STANE TER SIVELING

Das Haus in der Schustergasse

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Es dauert gehörige Zeit, bis die Helden den jungen Stane nach Hause gebracht haben, zumal er ihnen kaum eine Hilfe bei der Orientierung ist. Zu sehr muß er sich darauf konzentrieren, einen Fuß vor den anderen zu setzen. Allmählich bessert sich das Aussehen der Viertel, durch die der Trupp sich bewegt, bis man schließlich, laut Stane, das richtige erreicht hat.

Das Haus der Ter Sivelings ist ein für Festum typisches Bürgerhaus, auf geringer Grundfläche erbaut, dafür drei Stockwerke hoch, mit einem steilen Ziegeldach. Holzgiebel und Dachbalken sind mit aufwendigen Schnitzereien versehen, so wie man sie im nördlicheren Bornland häufiger findet. Bleigefäßte Butzenscheiben zeugen von einigem Reichtum.

Das Haus ist wie auch die benachbarten Gebäude erst vor zwei Jahren gebaut worden, nachdem eine Feuersbrunst einen Teil des Viertels in Schutt und Asche verwandelt hatte. Das Pech derer, die zuvor hier lebten, geriet zum Glück der Ter Sivelings, ermöglichte ihnen das Feuer doch, in diese bessere Gegend zu ziehen. Schuster findet man schon lange nicht mehr in der Schustergasse, längst werden die schmukken Bauten von wohl-situierten Kaufleuten bewohnt.

Die Helden müssen einige Male den prunkvollen Türklopfer betätigen, bis sich im Hause etwas rührt. Dann aber ertönen schwere Schritte, und die Tür wird weit aufgerissen. Eine hünenhafte Frau mit langem, blondem, zu einem Zopf geflochtenem Haar steht im Nachthemd in der Tür und blickt die Gefährten mit zornig funkelnden Augen an. Bevor ihr aber all die Flüche über die Lippen sprudeln können, die ihr eben die Kehle emporstiegen, fällt ihr Blick auf den arg zerschundenen Stane.

Mit einem Aufschrei stößt sie den Helden, der ihn stützt, beiseite, nimmt Stane auf den Arm, stapft ohne ein Wort ins Haus und wirft die Tür mit einem Tritt ins Schloß. Betreten stehen die wackeren Retter vor der verschlossenen Pforte. Doch zum Glück nicht für lange: Die Tür öffnet sich wieder und die stattliche Frau bedeutet den Gefährten mit einem Kopfnicken einzutreten.

Jedwinja Kiepenflechter

Die Haushälterin der Ter Sivelings und früheres Kindermädchen Stanes, sowie auch seiner Schwestern, ist eine fürwahr beeindruckende Person. Fast zwei Schritt messend, mit

Schultern, so breit, daß sie einem Hufschmied angemessen wären, könnte man sie für eine Thorwalerin halten. Sie ist aber eine Bornländerin reinsten Blutes, und dient der Familie schon seit den Zeiten, da diese noch nicht im Traume daran denken konnten, sich der Festumer Kaufmannschaft zuzugesellen.

Meisterinformationen:

Werte für Jedwinja Kiepenflechter:

MU:13	AG: 5	Stufe: 5	Alter: 47
KL: 11	HA: 3	MR: 0	Größe: 1,94
CH:12	RA: 5	LE: 50	Haarfarbe: graublond
GE: 13	GG: 4	AE/KE: --	Augenfarbe: graublau
KK: 15	TA: 5	AT/PA: 10/10	(Knüppel)

Herausragende Talente: Kochen: 10

Jedwinja empfindet für Stane wie für einen Sohn. Selbst jetzt, da er eigentlich schon erwachsen ist, bemuttert sie ihn wie eine Glucke und versucht, jegliches Unheil von ihm fernzuhalten. Ihre Zuneigung wird von Stane erwidert: Jedwinja ist die einzige im Hause seiner Eltern, der er sein Vertrauen schenkt.

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Jedwinja führt die Helden in die Küche im unteren Stockwerk des Hauses. Dort befindet sich auch Stane. Er liegt auf der Ofenbank, eingehüllt in eine Schaffelldecke. Jedwinja bittet die Gefährten, Platz zu nehmen und schenkt jedem einen mächtigen Krug warmes, mit Kräutern und Honig versetztes Bier ein. Dann aber gilt ihre ungeteilte Aufmerksamkeit ihrem "Söhnchen", wie sie Stane nennt. Unter Vorwürfen, Fragen, Koseworten und Flüchen über die "Drecksbande, die ihrem Kleinen das angetan hat", kümmert sie sich um seine Wunden. Dabei erfahren die Helden auch, daß Stane tatsächlich schon seit drei Tagen vermißt wurde. Alles spricht dafür, daß er von zuhause fortgelaufen ist. Über den Grund erfahren die Helden jedoch nichts. Soviel Rumoren kann auch im Rest des Hauses nicht unbemerkt bleiben, die Küchentür geht auf und im Rahmen stehen drei Frauen, alle mit Hausmänteln angetan. Vor allem die Frau zuvorderst, eine schmale, energische Dame mit mittel-blondem Haar und eisblauen Augen wirkt schier außer sich, als sie Stane erblickt. Festen Schrittes eilt sie mit erhobener Hand auf den jungen Mann zu, der bei ihrem Anblick zusammenzuckt und sich tiefer unter die Decke zurückzieht, während die beiden jüngeren Frauen im Türrahmen stehenbleiben und das Schauspiel teils erschrocken, teils aber auch amüsiert verfolgen.

Helvja Ter Siveling

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Die Helden werden nun Zeugen einer sehr häßlichen Szene. Mit wutverzerrtem Gesicht stürzt sich die Frau auf Stane und schlägt blindwütig, unter Flüchen und Verwünschungen, auf ihn ein. Stane wehrt sich nicht, sondern hebt nur seinen Arm, um seinen Kopf zu schützen. Schließlich, nach drei, vier Hieben, gelingt es Jedwinja, den Arm der Frau festzuhalten. Diese wehrt und windet sich zwar heftig, doch bleibt der Griff fest wie ein Schraubstock, selbst als die Frau, offensichtlich Jedwinjas Herrin, ihr mit dem sofortigen Rausschmiß droht.

Meisterinformationen:

Die drei Frauen bilden den Rest der Familie Ter Siveling: Helvja Ter Siveling, 41 Jahre, Stanes Mutter und Familienoberhaupt. Sie leitet auch das Geschäft. Nessa Ter Siveling, Stanes Zwillingsschwester, ein Umstand, auf den man beim besten Willen nicht kommen kann, gleicht Nessa doch ganz und gar ihrer Mutter, sieht man einmal von ihren hellbraunen Augen ab. Sie soll einmal Helvjas Nachfolge antreten, zusammen mit ihrer drei Jahre jüngeren Schwester Jella. Jella ist in ihrer Art ihrem Bruder etwas ähnlicher. Auch sie ist sanftmütig und scheu, doch zweifelt bei ihr niemand daran, daß sie ihr Leben meistern wird, ganz im Gegensatz zu ihrem Bruder. Jella hat lange, schwarzbraune Haare, dunkle Augen, und ist von außergewöhnlicher Schönheit. Man munkelt daß nicht Piers Ter



JEDWINJA KIEPENFLECHTER

Siveling, sondern ein Handelsreisender aus dem Mittelreich ihr Vater sei.

Piers Ter Siveling, der Begründer des Handelshauses Ter Siveling ist vor 12 Jahren auf einer seiner Reisen in den hohen Norden bei einem Unfall umgekommen. Seither leitet seine Frau das Geschäft mit großem Erfolg. Die Familie begründet ihren Reichtum übrigens auf einem Produkt, welches vor allem im Bornland sehr geschätzt wird, dem Wjassuler Gold, einer Sorte Dörrfisch, der durch eine besondere Zubereitung die charakteristische, goldene Farbe erhält. Einzig in den Dörfern entlang der Balgericke versteht man sich auf die Fertigung dieses Produktes, ein Umstand, den der eigentlich aus Hinsk stammende Wanderhändler Piers Ter Siveling sich zu Nutzen machte. Er schloß Verträge, nach denen die Fischer ausschließlich ihn mit dem Fisch belieferten, Absatzmärkte für diese bornische Delikatesse waren schnell gefunden - der Grundstein zum Handelshaus Ter Siveling war gelegt. Nach ein paar Jahren war Piers in der Lage, eine Niederlassung in Festum zu eröffnen, schließlich ließ er sich ganz dort nieder. In Festum lernte er auch seine spätere Gemahlin kennen, die jüngste Tochter eines Gewürzhändlers, und nicht zuletzt ihrem Ehrgeiz ist der stete Aufstieg des Handelshauses zuzuschreiben. Mittlerweile handelt die Familie schon längst nicht mehr

nur mit Wjassuler Gold: Tuche, Honig und Gewürze verhelfen den Ter Sivelings zu immer größerem Wohlstand.

Helvja könnte zufrieden sein, wäre da nicht Stane, der für die ehrgeizige Frau nichts als ein stetes Ärgernis darstellt. Durch seine Unsicherheit und Ungeschicklichkeit ist er in ihren Augen zu nichts nütze, ein Klotz am Bein und eine Schande für die Familie.

Zu dieser Überzeugung ist Helvja schon vor vielen Jahren gekommen, sie läßt es ihren ungeliebten Sohn nur zu deutlich spüren.

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Schließlich gibt Helvja nach und Jedwinja ergreift die Gelegenheit, ihren eingeschüchterten Schützling an den beiden Schwestern vorbei aus dem Raum zu bugsieren. Zornbebend starrt Helvja ihnen hinterher, erst nach einer Weile faßt sie sich. Mit kühlem Blick mustert sie die Helden, als hätte sie erst jetzt ihre Anwesenheit bemerkt. Als diese auf ihre scharfe Frage nach ihrem Begehrt antworten, gibt sie einen Seufzer von sich und sagt: "Nun, meine Damen und Herren, ihr habt mir unzweifelhaft einen Dienst erwiesen. Kommt morgen früh in das Kontor der Ter Sivelings, dort werdet ihr erhalten, was euch zusteht. Und nun Gute Nacht!" Ihre auffordernde Geste zur Tür ist unmißverständlich.

Der Auftrag

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Am nächsten Tag erwartet die Helden im Kontor der Ter Sivelings in der Zeughausgasse, nicht nur ein Beutel mit 10 Batzen, sondern auch eine Nachricht von Helvja, in der sie die Gefährten zur Mittagsstunde in ihr Haus bittet. Die Herrin des Hauses empfängt die Charaktere in ihrer Arbeitsstube im ersten Stock. Dort brütet sie über einem Berg von Korrespondenz. Sie läßt die Helden ein Weilchen warten, bis sie sich ihnen zuwendet und einen Platz anbietet. Ohne große Umschweife kommt Helvja zur Sache: "Ich danke euch, daß ihr meiner Aufforderung gefolgt seid. Ich denke, mein Auge trügt mich nicht, wenn ich euch für jene Art von Reisenden halte, die nicht abgeneigt sind, sich einen Batzen Gold zu verdienen?"

Meisterinformationen:

Bestimmen Sie irgendeine der auf dem Stadtplan von Festum nicht benannten Gassen im Hafenviertel als Zeughausgasse.

Endlich hat Helvja einen Weg gefunden, wie ihr Sprößling dem Geschäft doch noch dienlich sein kann.

Weit hat es die Familie Ter Siveling gebracht, was jetzt noch fehlt ist die im Bornland so nützliche Verbindung zum Adel. Mag Stane als Kaufmann kaum taugen, als Bräutigam einer Tochter aus hohem Hause wird er seinen Zweck schon erfüllen.

So ist es Helvja gelungen, sich eine Einladung zum Ball anlässlich eines kleineren Adelskonvents zu beschaffen. Zwar legen die traditionsbewußten bornischen Adeligen Wert darauf, daß bei ihren politischen Zusammenkünften kein "bürgerlicher Pfeffersack" anwesend ist, "damit die Macht bleibt, wohin die Macht gehört", doch werden die anschließenden gesellschaftlichen Ereignisse auch von den sittenstrengsten Edlen gerne dazu genutzt, durch das eine oder andere Gespräch den nötigen finanziellen Rückhalt für die eigene Politik zu finden. Welch bedeutenden Einfluß der "Geldadel" im "Blutadel"-orientierten Bornland durch diese Vereinbarungen genießt, ist ein offenes Geheimnis. Kein Ball, kein Umtrunk findet statt, ohne daß nicht wenigstens einige der einflußreichen Kaufmannsfamilien der Stadt daran teilnehmen. Im Rahmen dieses Festes nun war Helvja mit den Gesandten mehrerer Adelshäuser in Kontakt getreten, um zu taxieren, wer an einer solchen Verbindung überhaupt interessiert war und welche der sich bietenden Möglichkeiten am vielversprechendsten erschienen. Ihre Wahl fiel - als Grund kann nur der verlockende Rauchwarenhandel in Frage kommen - auf Uriel, Graf von Notmark, respektive seine jüngste Tochter, Tjeika.

Nach diesen ersten, mündlichen Vereinbarungen wurden schriftliche Verhandlungen aufgenommen, und schließlich, vor eineinhalb Monden, kam die Zusage der gräflichen Familie. Der Ehevertrag war perfekt. Daß Stane bis

dato noch keinerlei Ahnung von seinem "Glück" hatte, versteht sich. Geplanter Zeitpunkt für die Hochzeit ist die zweite Woche des Traviamondes. Die eifrigen Vorbereitungen für die bevorstehende "Brautfahrt" konnten Stane nicht entgehen. Als er schließlich die Antwort auf seine Frage nach all den geheimnisvollen Verrichtungen bekam, fiel er aus allen Wolken, zumal auch er schon viel von Uriel von Notmark und seinem Ruf gehört hat (dazu später mehr). Wen wundert es, daß er in seinem Schrecken einfach davonlief.

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Helvja schildert die Aufgabe der Helden knapp und präzise: Stane muß spätestens bis zum Tag vor dem Hochzeitstermin auf dem Stammsitz Uriels zu Notmark sicher angekommen sein. Da dem Bräutigam eine nicht unerhebliche Mitgift mitgegeben wird, bedarf es des bewaffneten Schutzes durch einige tapfere Leute. Als Belohnung winkt die stattliche Summe von 25 Batzen pro Kopf (5 sofort, den Rest bei Erfüllung des Auftrags - bei geschicktem Verhandeln läßt die Kauffrau sich dazu bewegen, 10 Batzen im Voraus zu zahlen), zudem die Aussicht auf eine weitere Vergütung in Notmark, wenn Stane mitsamt Gepäck dort sicher eingetroffen ist.

Die Spesen übernimmt die Auftraggeberin.

Als Transportmittel soll ein bereits geheuerter Flußsegler dienen, der die Reisegruppe von Neersand bis Walserwacht bringen soll. Von dort aus geht die Reise dann über Land weiter; geeignete Transportmittel gibt es in Walserwacht zu mieten.

Die Helden sind allein verantwortlich für die Sicherheit der Reisenden und des Gepäcks, alles andere liegt wohlorganisiert in den Händen anderer.

Meisterinformationen:

Helvjas ursprünglicher Plan ging dahin, ihren Sohn in Begleitung des ersten Sekretärs der Familie und einiger Bediensteter unter Obhut des Kapitäns des Flußseglers und seiner Mannschaft nach Notmark zu schicken. Der unerwartete Fluchtversuch Stanes hat in ihr aber Zweifel aufkommen lassen, ob eine solche Eskorte ausreichend ist. Sollte der unfreiwillige Bräutigam noch einmal einen Versuch wagen, seinem Schicksal zu entkommen, wer weiß, ob Kapitän und Mannschaft dazu bereit wären, den Passagier zu verfolgen, den sie ja eigentlich nur transportieren sollten. So beschloß Helvja, auf Nummer Sicher zu gehen und für eine ausreichende Bewachung zu sorgen. Sie denkt dabei in der Tat weniger an Schutz vor eventuellen Überfällen als daran, daß sich Stane davonmacht und der Handel mit Notmark platzt.

Jedwinjas Bitte

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Just als die Helden das Haus verlassen wollen, streckt Jed-

winja ihren Kopf aus der Küchentür und winkt die Helden zu sich. Sie horcht kurz, ob niemand sonst etwas mitbekommen könnte, dann schließt sie sorgfältig die Tür.

"Ich hätte da ein Anliegen", sagt sie mit gedämpfter Stimme, "ich denke, ich kann euch doch vertrauen? Der Grund, warum die Herrin euch bestellt hat, ist gewißlich Stanes bevorstehende Reise, nicht? Und ihr sollt ihn zu seinem Schutz begleiten.

Ich bitte euch inständigst, nehmt an! Der arme Bub ist ganz verwirrt von dem, was seine Mutter mit ihm vorhat, aber wenn ihr mich fragt...

Meint ihr nicht auch, es täte ihm nur gut, wenn er aus dem Haus käme? Es fällt mir schwer, es zu sagen, aber seine eigene Mutter haßt ihn, das arme Kerlchen, hat ihn immer verachtet, seit er ein kleiner Junge war. Hat ihn verfolgt mit ihrer Mißgunst, den armen Kleinen. Es kann nur gut für ihn sein, aus diesem Hause fortzukommen..." Einen Moment lang verstummt sie, schüttelt gedankenverloren ihren Kopf. Dann wendet sie sich wieder an euch: "Bitte, begleitet uns. Ich hab ein gutes Auge für Menschen und kann Gesindel von braven Leuten wohl unterscheiden. Ich glaube, eure Gesellschaft täte dem Jungen gut. Und wenn ihr uns nicht begleitet, wer weiß, wer es sonst tun wird. Ach, ach, ich darf gar nicht an all diese Mordbuben denken, die sonst ihre Schwerter feilbieten. Kaum daß man sagen kann, ob sie einem nicht gleich die Kehle durchschneiden. Oder sich davon machen, wenn es brenzlig wird. Kann mir schon vorstellen, was für Leute Priemsneider anheuert, dieser Giftzahn."

Sie schenkt euch einen flehentlichen Blick: "Also, wollt ihr es tun, für mich und für den Kleinen?"

Meisterinformationen:

Jedwinja bringt ihre Bitte mit äußerster Dringlichkeit vor. Man merkt ihr an, daß sie in Sorge ist. Sollten die Helden noch davor zurückgeschreckt sein, den Auftrag anzunehmen, weil ihre Auftraggeberin ihnen mißfiel, Jedwinja wird sie hoffentlich überzeugen. Haben die Helden den Auftrag bereits abgelehnt und kehren sie nun - nach Jedwinjas Fürsprache - in das Zimmer der Kauffrau zurück, wird Helvja ihren Meinungswechsel kühl zur Kenntnis nehmen. Für sie steht fest, daß letztendlich wohl doch das Gold gesiegt und den Sinneswandel der "Söldlinge" bewirkt hat. So die Gefährten den Auftrag zuvor schon angenommen hatten, können sie sich umso mehr bekräftigt fühlen. Als Spielleiter können Sie diese Szene in letzterem Fall aber auch einfach auslassen.

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Die Helden haben noch einige Tage Zeit, sich auf die Reise vorzubereiten. Sie können dabei sowohl ihre Ausrüstung ergänzen, als auch mehr oder minder Glaubhaftes über Reiseziel und Reiseroute sowie Graf Uriel und seine Familie erfahren.

Meisterinformationen:

Ihren Helden steht eine Reise von rund 550 Meilen bevor. Alles in allem ein ansehnliches Stück, für das Sie sicherlich zwei Wochen Reisezeit veranschlagen sollten. Das mag Ihnen hoch erscheinen, doch bedenkt man die Geschwindigkeit, die ein Flußsegler unter günstigen Umständen stromaufwärts erreichen kann (40 Meilen täglich, der Walsach verfügt über eine erhebliche Strömung), ist die Reisedauer durchaus angemessen.

Die ersten 120 Meilen führen über See, an der Küste entlang von Festum nach Neersand, wo die "Wellenreiter vom Walsach" schon auf die Reisenden wartet. Weiter geht es dann etwa bis Walserwacht auf dem Flußsegler, von dort aus muß sich die Gruppe ein anderes Transportmittel suchen. Zwar heißt es, der Walsach sei bis nach Notmark schiffbar, doch gilt dies nur für eine kurze Zeit im Jahr und nur für leichte Boote mit geringem Tiefgang. Ob die Helden die letzte Etappe von Walserwacht nach Notmark nun mittels solcher Kähne oder auf dem Pferderücken bestreiten, bleibt Ihnen überlassen.

Gerüchte in Festum oder der gute Ruf der Warzensau

Meisterinformationen:

Es folgen die Informationen, die die Gefährten in Festumer Gassen und Spelunken erfahren können (in Klammern ist jeweils ein passender Urheber angegeben). Wie alle Gerüchte bergen die meisten einen wahren Kern, um den sich aber eine Unmenge von - sagen wir - Interpretierbarem rankt:

- Für einen Bornländischen Batzen kriegst du im Hafen höchstens acht Silbertaler - aber in Beilunk, da zahlen die Wechsler 15 Silbertaler dafür! (Seemann aus Thalusa)

- Notmark liegt direkt am Ehernen Schwert und gehört eigentlich schon gar nicht mehr zum Bornland. (Festumer Krämer oder Handwerker)

- "Jemand nach Notmark schicken" oder "Geh' doch nach Notmark" sind stehende Redewendungen, wenn man jemanden loswerden will. Notmark gilt - nicht ganz zu Unrecht - als der götterverlassenste Ort des ganzen Kontinentes. (Gebildeter Festumer)

- Graf Uriel von Notmark wird allgemein "die alte Warzensau" genannt, weil er so häßlich ist. Das ist aber nicht böse gemeint. (Reisender aus dem nördlichen Bornland)

- Notmark ist, seit Uriel regiert, zu einem aufblühenden Marktflecken geworden, mit dem es sich zu handeln lohnt,

trotz des weiten Weges. Nirgends verkaufe ich meinen Bjaldorner Waldschat, meine Plötzinger Dotzen und meine Ruckener Dickbalken besser als dort. (Alderower Kauffrau)

- Graf Uriel von Notmark ist ein übler Menschenchinder, ein Blutsauger und Halsabschneider. Was er "seine Gefolgsleute" nennt, heißt man anderswo Verbrecher, sein Wort ist Gesetz, und wehe dem, der es nicht befolgt. (Betrunkener Bauer aus Soprieten)

- Graf Uriel ist ein Edelmann von echter Wesensart, der Sewerien zu Ehren noch ganz so regiert, wie es sich gehört. Wer sich nichts zuschulden kommen läßt, wird nur Gutes von ihm berichten können, und ein Schurke hat sich nicht zu beklagen, erntet er doch nur, was ihm gebührt. (Sewerischer Ritter auf der Durchreise)

- Immerhin hat die alte Warzensau bei der letzten Wahl zum Adelsmarschall eine Stimme bekommen - obwohl er nicht kandidiert hat! (Mittelloser ostbornländischer Baron)

- Nicht umsonst nennt man Graf Uriel eine alte Warzensau. Und seine Brut ist ihm wie aus dem Gesicht geschnitten, alle häßlich wie die Nacht, wahre Ogerfratzen. (Wandernder Sänger aus dem Mittelreich)

- Vor Neersand gibt's einen mächtigen Strudel. Da muß man gewaltig aufpassen. (Seemann aus Perricum)

- Der Walsach ist ein tückischer Fluß, launisch und streitsüchtig wie ein alter Ziegenbock. Es hat da zwar keine Ungeheuer, aber Strömungen, daß einem das Blut in den Adern stocken kann. (Sollten ihre Helden keinerlei Erfahrung mit der Seefahrt haben, fügen Sie getrost noch phantasievolle Geschichten der greulichsten Schiffunglücke der letzten zwanzig Jahre hinzu, die selbstverständlich alle auf dem Walsach passiert sind.) (Fischer aus der Umgebung Festums)

- Kapitänin Paale Strecktrekker vom "Wellenreiter" ist eine erfahrene Frau, die schon seit mehr als 20 Jahren den Walsach befährt. (Händler aus Neersand)

- Flußschiffer sind allesamt unehrliche Häute, Halsabschneider, die dafür bekannt sind, daß sie ihre unglücklichen Passagiere um Geld und Leben erleichtern, wann immer sich eine Gelegenheit bietet. Viele arbeiten eh mit den Piraten zusammen, von denen es entlang des Walsach nur so wimmelt. Beinahe jedes Dorf lauert nur darauf, auf solche Art Beute zu machen. (Dieses Gerücht kann nur von einem Salzwassermatrosen

stammen. Das Verhältnis zwischen "echten" Seefahrern und Flußschiffern ist seit eh und je gespannt. Wenn es Ihnen Spaß macht, kann ein Trupp von Flußmatrosen mitbekommen, daß Ihr Informant so über ihre Zunft spricht; eine deftige Prügelei ist dann unausweichlich.)

- In den letzten Jahrzehnten ist die Burgenkette am Walsach weitgehend ausgebaut worden. Seither ist die Grenze deutlich sicherer.

(Festumer Stadtgardist)

- Besonders am oberen Walsach wimmelt es von Flußpiraten, die einen schlimmeren Ruf genießen, als ihre Brüder zur See. Vor allem einer, Mjesko Einhand, auf seinem schwarzen Dreimaster, treibt es besonders wild. (Fügen Sie nach Belieben Greueltaten hinzu.) (Händler aus Puspereiken)

- Auf die meisten Flußpiraten sind saftige Kopfprämien ausgesetzt, die man in jeder Festung am Walsach einkassieren kann.

(Einarmiger Veteran)

- Ein jeder Reisende möge sich hüten vor dem Überwals, der Gegend jenseits des Walsach. Nicht geheuer ist es da, allerlei Unholde treiben ihr Unwesen, und verloren ist jeder, der nur einen Fuß dorthin setzt. Orks und Goblins sind da noch das kleinere Übel, es wimmelt von Drachen und ihrer dämonischen Brut und Ogern und Werwölfen. Hexen und Geister aller Art hausen da, und nur der dümmste Narr ginge wohl freiwillig dorthin. (Wirt)

Ins Überwals gehen die Seelen der unglücklich Verstorbenen. Man kann sie bisweilen dort heulen und klagen hören, so schaurig, daß noch jedem, der das Jammern vernommen hat, die Haare schlohweiß geworden sind, alle auf einen Schlag. (Alte Frau)

- Einmal jährlich halten alle Hexen des Landes ihren großen Tanz im Überwals ab. Wehe dem Menschlein, das dann in ihre Fänge gerät, ein schrecklicher Tod ist ihm gewiß.

(Fallensteller aus der Gegend von Walserwacht)

- Im Ehernen Schwert lebt der Drache Fuldigor, der auf seinem Rücken einen Tausendjährige Eiche trägt und alle Fragen beantworten kann.

(Altes mittelländisches Märchen, allgemein bekannt)

- Kürzlich hat ein Oberst der Bornländischen Kavallerie vorgeschlagen, künftig Elche zu Reittieren abzurichten. Ich glaube, er ist dafür aus der Armee geworfen worden. (Festumer Stadtgardist)

Unterbreiten Sie Ihren Spielern diese Gerüchte mit den nötigen Fragezeichen dahinter. Keinesfalls sollten Sie ungewollt dafür sorgen, daß die Gruppe dankend auf den Auftrag verzichtet und lieber gemütliche vier Wochen in Festum verbringt. Einen Teil der Gerüchte über Uriel (vor allem die, die das Aussehen seiner Familie betreffen) können Sie auch für Stane aufbewahren, der sein Wissen über seinen "drohenden" Schwiegervater dann an Bord verbreitet.

Auf großer Fahrt

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Pünktlich wie abgemacht, treffen die Helden am fünften Tag, nach dem sie den Auftrag erhalten hatten, kurz nach Sonnenaufgang am Festumer Hafen ein. Dort erwartet sie schon der Rest der Reisegruppe am Kai; das Gepäck ist bereits verladen. Sanft schaukelt die "Godeliese", eine kleine Kogge, auf den Wellen. Unglücklich auf das Wasser starrend, lehnt Stane an einen Pfosten. Er macht ein Gesicht zum Erbarmen. Neben ihm steht Jedwinja, dicke Tränen kullern ihr die Wangen hinunter, verzweifelt bemüht sie sich, ihrem Schützling Trost zu spenden. Ein Stück abseits geht Daanje Priemsneeder, der erste Sekretär der Familie, nervös auf und ab. Man merkt ihm an, wie wenig er von der bevorstehenden Reise zu halten scheint. Jella, Stanes jüngste Schwester, steht ebenfalls am Kai und scheint nicht recht zu wissen, was sie tun soll. Sie ist nur hier, um Stane im Namen der Familie zu verabschieden. Die düstere Stimmung ihres Bruders hat sie jedoch ganz aus dem Konzept gebracht ("Gute Fahrt! Viel Glück und Travias Segen für deine Ehe, u.s.w."), deshalb hat sie sich lieber aufs Schweigen verlegt. Des weiteren gehören noch zwei Diener zu dem Trüppchen, die Stane in seine neue Heimat begleiten sollen. An Bord der Kogge herrscht eifrige Betriebsamkeit. Die "Godeliese" hat Korn und andere Waren für Neersand geladen, der Kapitän war nur zu gerne bereit, sich seinen Gewinn durch ein paar Passagiere aufzubessern. Jetzt ist das Schiff bereit zum Auslaufen, man will die morgendliche Tide nutzen. Eine Glocke ertönt, dann erscheint der Steuermann an der Reeling und bittet die Reisenden, an Bord zu kommen.

In einem Anfall von Sentimentalität umarmt Jella ihren Bruder, es dauert eine Weile, bis er sich von ihr löst und ebenfalls das Schiff betritt.

Unter den Liedern der Matrosen gleitet die Kogge langsam auf See hinaus.

Jella steht lange winkend am Kai, bevor sie in ihre Kutsche steigt und davonfährt.

Meisterinformationen:

Die genaue Beschreibung einer Kogge finden Sie in der Box "Thorwal - Die Seefahrt des Schwarzen Auges". Über die Godeliese und ihre Mannschaft gibt es nicht viel zu berichten. Sie dient lediglich als Zubringer nach Neersand.

Für die 120 Meilen von Festum nach Neersand sind keinerlei Zwischenfälle vorgesehen, spätestens nach 2 Tagen wird das Schiff in den Hafen einlaufen. Sie können die Zeit nutzen, um die Helden näher mit Stane und seiner Begleitung bekannt zu machen.

Daanje Priemsneeder wird jedoch von solchen Vertraulichkeiten nichts wissen wollen.

Daanje Priemsneeder

Meisterinformationen:

34 Jahre alt, schmal, 1,80 groß, dunkelhaarig, dunkle Augen, schmale, verkniffene Lippen, bleich. Priemsneeder ist ein pedantischer Mann, der von den meisten für wesentlich älter gehalten wird, als er eigentlich ist. Das liegt einerseits sicher an seinem schon stark gelichteten Haar (Halbglatze), aber auch an seinem strengen, mürrischen Gebaren. Priemsneeder kennt kein Vergnügen, nur die Pflicht und eben diese ist er gerade im Begriff zu erfüllen. Er hat im Wesentlichen die Verhandlungen mit Uriel geführt. Es ist unumgänglich, daß wenigstens ein bedeutender Vertreter der Familie Ter Sivering bei der Hochzeit anwesend ist und so fiel die Wahl auf ihn, da Telvja nicht willens war, eine ihrer Töchter den Strapazen dieser Reise auszusetzen, geschweige denn selbst nach Notmark zu fahren.

Priemsneeder trägt bevorzugt dunkle, enganliegende Kleidung, die seine Schlaksigkeit nur noch mehr unterstreicht. Jeglichen Zierrat lehnt er strikt ab. Soweit bekannt, frönt er keinem Laster: Weder Frauen noch Alkohol können ihn beeindrucken. Im Hause Ter Sivering genießt er absolutes Vertrauen; er vertritt die Interessen seiner Herrin, auch in wichtigen Geschäften.

Priemsneeders Werte:

MU: 10	AG: 5	Stufe 4	Alter: 34
KL: 16	HA: 6	MR: 0	Größe: 1,80
CH: 8	RA: 6	LE: 40	Haarfarbe: dkl.-braun
GE: 12	GG: 2	AE/KE: --	Augenfarbe: braun
KK: 10	TA: 7	AT/PA: 4/8	(Kratzen, Spucken)

Besondere Talente: Feilschen: 9, Lesen/Schreiben: 12, Rechnen: 11, Menschenkenntnis: 9, Schätzen: 12, Sprachen Kennen: 6 (Norbardisch)

Die beiden Diener Jarle und Ohms

Meisterinformationen:

Jarle und Ohms sind Stane als Leibdiener zugeordnet. Beide sind wenig erfreut darüber, Festums Lebendigkeit mit der Weltabgeschiedenheit Notmarks einzutauschen, fügen sich aber ihren Befehlen, nicht zuletzt, weil ihr Lohn um die Hälfte erhöht wurde. Wie können die beiden auch ahnen,

daß es in Notmark nicht so viele Gelegenheiten geben wird, den neuen Reichtum zu verprassen, zumal alles, was Spaß macht, ungleich teurer ist als in Festum.

Jarle und Ohms sind beide Bauernsöhne, die aus der Leibeigenschaft entflohen sind. Festum war für sie der Garant für eine glücklichere Zukunft und so führte ihr Weg sie vor gut fünf bzw. drei Jahren in die Hauptstadt. Beide arbeiten hart, um sich ihr Glück zu verdienen. Ob ihr Dienst im Hause Ter Siveling das ist, was sie sich erträumt haben, bleibt offen, sicher ist aber, daß sie die ersehnte Freiheit errungen haben. Beide sind einer Plauderei oder einem Spielchen nicht abgeneigt. Jarle hinkt auf dem linken Bein.

Werte:

Jarle:

MU:12	AG: 5	Stufe: 5	Alter: 29
KL: 9	HA: 3	MR: -1	Größe: 1,78
CH: 10	RA: 4	LE: 50	Haarfarbe: blond
GE:12	GG: 4	AE/KE: --	Augenfarbe: blau
KK: 14	TA: 3	AT/PA: 11/9	(Knüppel)

Ohms:

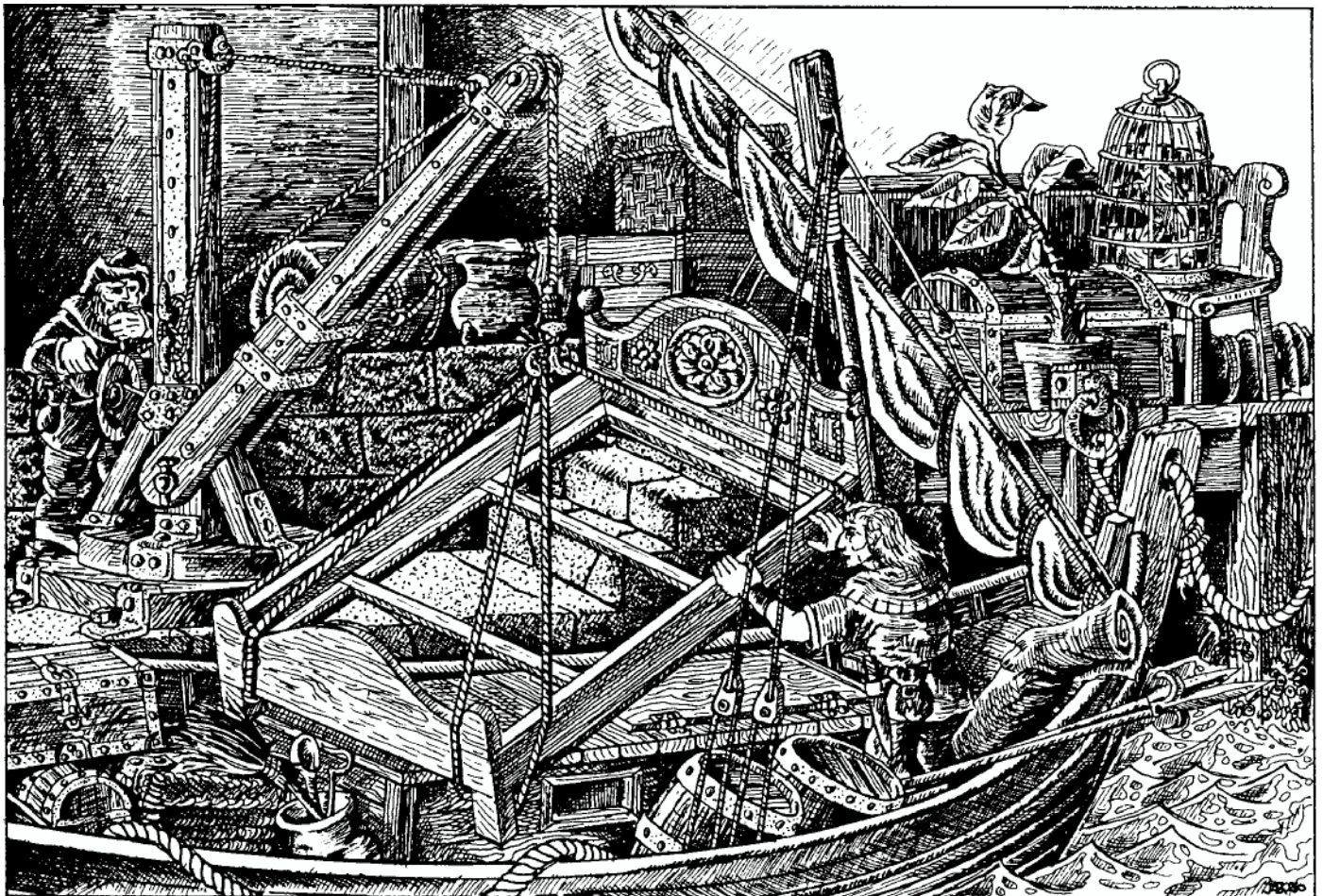
MU:14	AG: 6	Stufe: 5	Alter: 23
KL: 9	HA: 5	MR: -3	Größe: 1,81
CH: 10	RA: 3	LE: 50	Haarfarbe: dkl.-blond
GE:10	GG: 5	AE/KE: --	Augenfarbe: graublau
KK: 15	TA: 4	AT/PA: 11/10	(Knüppel)

Stromaufwärts

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Kaum in Neersand angekommen, begibt sich Priemsneider von Bord, um die "Wellenreiter vom Walsach" zu suchen. Es scheint so, als sei dem Sekretär alles daran gelegen, die Reise ohne jeglichen Zeitverzug hinter sich zu bringen. Für den Rest der Reisegruppe gibt er die Anordnung, daß keiner von ihnen das Schiff bis zur Rückkehr Priemsneeders zu ver-

lassen hat. Das gilt auch für die Helden, es bleibt ihnen überlassen, ob sie sich diesem Befehl fügen wollen. Bei den Matrosen des Handelsseglers führt diese Direktive jedoch zu etlichen Flüchen: Ständig steht einer der Passagiere beim Entladen im Weg. Es scheint auf dem ganzen Schiff nicht einen Platz zu geben, wo man nicht jemanden bei seinem Tagwerk behindert.



Bei der Entladeaktion können die Helden auch endlich einmal begutachten, was Freund Stane an Gepäck mit sich führt. Mindestens vier große und ebensoviele kleine Truhen zählen die Gefährten, dazu zwei fest verschnürte Teppichrollen, drei riesengroße Stoffballen, sechs Fässer, sowie ein Schränkchen mit wertvoller Intarsienarbeit. Laute Rufe der mit dem Verladen beschäftigten Seeleute kündigen jedoch erst die Krönung an: Heftig in der Luft schaukelnd, hängt ein riesengroßes Doppelbett am Fallreep. Betthimmel und Stützen folgen unmittelbar danach. Den Gefährten verschlägt es die Sprache.

Was auch immer die Bornländer dazu bewogen haben mag, das Bett mit in die Vereinbarungen des Ehevertrages aufzunehmen, es muß ebenso nach Notmark transportiert werden wie die restlichen Waren, die Stanes Mitgift bilden.

Nur kurze Zeit später kommt Priemsneeder zurück, begleitet von einem ca. 50-jährigen, pfeiferauchenden Seemann in weiten, wohl ehemals weißen Hosen und einer langen, bläulich-schwarzen Wetterjacke. Ein zweiter Matrose von etwa 16 Jahren folgt in einigen Schritten Abstand. Als die beiden den Gepäckstapel erblicken, können sie sich ein breites Grinsen nicht verkneifen. Vor allem das Bett hat es dem Jüngeren angetan, mit lautem Lachen zeigt er auf das riesige Möbel und kann sich kaum beruhigen. Priemsneeder ist dieses respektlose Verhalten sichtlich zuwider. Mit gerunzelter Stirn starrt er den Seemann in der Wetterjacke an, bis dieser sich schließlich erbarmt und seinem jungen Gefährten den Befehl erteilt, einen Karren und drei, vier Männer herbeizuschaffen.

Spätestens jetzt wird die ganze Reisegesellschaft die Kogge verlassen. Der Seemann stellt sich mit Jaakon TerWalsen vor, Steuermann der "Wellenreiter". Er ist ein sympathischer Bursche, der selten vergißt, bei einem Lachen seine Zähne zu zeigen, wenn er nicht gerade an seiner Pfeife kaut. Sein rundes, verschmitztes Gesicht ist voller Furchen und Fältchen, die Wind und Wetter hineingeschnitten haben. Herzlich begrüßt er seine zukünftigen Passagiere, ein bißchen Geduld noch, dann könne man an Bord gehen, erst müsse aber mal ein Karren her, den ganzen Plunder zur "Wellenreiter" zu schaffen. Daanjes eisiger Blick bei diesen Worten scheint den Steuermann kaum zu stören, im Gegenteil, freundlich grinst er ihn an.

Endlich erscheint ein Pferdekarrn am Kai, darauf hocken drei weitere Matrosen, deren Mienen verraten, daß sie ihr Gefährte schon entsprechend auf die verrückten Festümer vorbereitet hat. Gemeinsam verladen sie den ganzen Haufen, dann geht es auch schon zur "Wellenreiter".

Meisterinformationen:

Die Ter Sivelings legen, bis auf Stane, größten Wert darauf, daß die Reise in so kurzer Zeit wie nur möglich absolviert wird. Achten Sie darauf, daß die Kogge nicht

später als zur Mittagsstunde in Neersand einläuft, damit die Fahrt noch am selben Tag fortgesetzt werden kann. Priemsneeder hat zudem strengste Anweisungen, keinesfalls in Neersand zu übernachten. Zu groß erschien Telvja das Risiko, Stane könnte diese Gelegenheit zur neuerlichen Flucht benutzen. Weiter nördlich, in der Wildnis, schätzt sie diese Gefahr ungleich geringer ein. Eher werde sich Stane fügen, denn allein unter freiem Himmel zu nächtigen.

Die Wellenreiter vom Walsach

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Nach der großen, hochbordigen Kogge "Godeliese" wirkt die "Wellenreiter" auf die unerfahrenen Augen der Helden schwimmfähig wie ein Butterfaß. Gerade 18 Schritt lang, dabei von unziemlich wirkender Breite (8 Schritt), nur etwa eineinhalb Schritt erhebt sich die Bordwand über die Wasseroberfläche. Wenig würdevoll wirkt der plumpe, zweckmäßig grau-schwarz gestrichene Rumpf. Ein noch unbesegelter Mast dient der Fortbewegung, dazu können die Helden noch je sieben Rudervorrichtungen an jeder Bordseite entdecken. Drei an Deck arbeitende Schiffer halten in ihrem Werk inne und betrachten ausgiebig die Neuankömmlinge, bis ein scharfer Befehl des Steuermannes sie zurück zu ihren Pflichten treibt.

Mit einer einladenden Geste weist Jaakon auf das Schiff: "Meine Damen und Herren, seid willkommen an Bord der "Wellenreiter"."

Auf einen Pfiff erscheint die ganze restliche Mannschaft an Deck, kurze Zeit später auch die Kapitänin, Paale Strecktrekker.

Meisterinformationen:

Die "Wellenreiter" ist ein typischer Flußsegler, wie man ihn in dieser Region vor allem auf dem Born, sowie hier auf dem Walsach in großer Zahl finden kann. In einem Gebiet, das im Gegensatz zum Mittelreich kaum erschlossen ist, und das über nur sehr wenige verlässliche Straßen verfügt, ist die Flußschifffahrt ein wesentlicher Pfeiler des Transportwesens und somit des Handels. Zudem ist auch das plumpeste Schiff immer noch schneller und zuverlässiger als ein Pferde- oder gar Ochsengepann. Die "Wellenreiter" verfügt über ein geschlossenes Deck, der größte Teil des Schiffsrumpfes wird selbstverständlich als Laderaum genutzt, Bug und Heck bieten Platz für die Mannschaft, sowie für benötigte Gerätschaften. Anders als auf Hochseeseglern braucht kaum Platz für Proviant u.ä. freigehalten zu werden, da dieser beliebig in den Dörfern am Ufer des Flusses aufgefrischt werden kann. Achtern auf Deck befindet sich ein Aufbau, dieser dient der Kapitänin und dem Steuermann als Quartier. Hier werden auch die Werkzeuge sowie einige Äxte und Entermesser aufbewahrt. Außerdem birgt er eine Nische für eine kleine Kombüse mit Kohleofen. Weder in den Quartieren

der Offiziere, noch in den Truhen der Seeleute gibt es übrigens Außergewöhnliches oder besonders Wertvolles zu finden; die Kammern sind karg und zweckmäßig eingerichtet. Da jeder Schiffer über eine Bleibe auf dem Festland verfügt, gibt es keine Notwendigkeit, seine Habe mit auf die Reise zu nehmen. Hier und da ein Beutel mit ein paar Münzen oder ein Talisman, ein Säbel oder ein Messer, das ist alles, was sich finden läßt.

In milderen Nächten wird für die Mannschaft eine Persenning über dem Deck ausgespannt, dort läßt es sich immer noch angenehmer schlafen als unter Deck. Fortbewegt wird die "Wellenreiter" von einem großen Rahsegel am Hauptmast. Die langen Riemen werden bei Nichtbenutzung auf Böcken rechts und links des Mastes aufbewahrt.

Gesteuert wird mit einem Seitenruder an Steuerbord.

Telvja Ter Siveling hat Schiff und Mannschaft für die Strecke Neersand - Walschewacht geheuert. Von der Rückfahrt war nicht die Rede, dafür haben die Helden selbst Sorge zu tragen. Doch das hat ja auch noch Zeit.

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Herzlich begrüßt Paale Strecktrekker ihre Passagiere und bittet sie an Bord. Dort zeigt sie ihnen die für sie vorgesehenen Quartiere. Stane und Herr Priemsneider wird für die Dauer der Fahrt jener Raum am Heck zugeteilt, der sonst als Mannschaftskajüte dient. Man hat sich einige Mühe gegeben für Bequemlichkeit und Sauberkeit zu sorgen, doch ein Schiff bleibt ein Schiff: Der Raum ist kärglich und eng, zudem beträgt die Deckenhöhe knapp 1,8 Schritt. Man kann es den Gesichtern von Stane und Priemsneider ansehen, wie wenig sie ihre Unterkunft schätzen.

Die Bediensteten sollen sich im Laderaum einrichten, ebenso wie die Helden, von deren Mitreise Paale erst gestern Nachricht erhalten hat. Schon kommt es aber zu den ersten Schwierigkeiten: Jedwinja ist unter keinen Umständen dazu bereit ihren Stane allein zu lassen. Ihr wird schließlich ein notdürftiges Lager in der Kabine eingerichtet, sehr zum Mißfallen Priemsneeders.

Mißtrauisch begutachten Ohms, Jarle und wahrscheinlich auch die Helden die Hängematten, die ihnen fürderhin als Bettstatt dienen sollen. Was solls, solange die Dukaten stimmen...

Mittlerweile schaffen die Schiffer all das Gepäck ebenfalls in den Laderaum. Beim Verladen des Bettes können sie sich einige anzügliche Bemerkungen angesichts der Notwendigkeit einer solch gigantischen Ruhestätte für einen so kleinen Bräutigam nicht verkneifen, unter Gejohle bringen sie ihre Arbeit zu Ende.

Eine gute Stunde der Vorbereitung bedarf es noch, dann ist die "Wellenreiter" bereit für die Fahrt. Mit stetem Ruderschlag bringen die Matrosen das Schiff aus dem Hafen in die Mündung des Walsach. Die Fahrt hat begonnen.

Meisterinformationen:

Auch die Walsachscher sind, wie die Bornflüsser, eine eingeschworene Gemeinschaft, in der der eine dem anderen zur Hilfe verpflichtet ist. Anders als ihre Zunftbrüder lebt man jedoch nicht abgeschlossen für sich, ja, verglichen mit ersteren ist das Leben der Walsachscher fast weltoffen zu nennen. Zwar bevorzugt der Flußschiffer bornische Landsleute an Bord, doch mögen diese von überall her kommen, so sie nur etwas vom Rojen und Segeln verstehen. Bisweilen, so auch an Bord der "Wellenreiter", findet man auch Schiffer anderer Regionen Aventuriens.

Das Zunfthaus der Flußschiffer steht im Neersander Hafen. Aufträge werden durch einen Zunftoberen erteilt, die Preise mit dem jeweiligen Kapitän ausgehandelt (es gibt festgesetzte Mindestpreise). Die Schifferzunft achtet aber nicht nur auf eine gerechte Verteilung der Aufträge, sondern auch darauf, ob diese pflichtgemäß erfüllt werden. Geht einem Schiffer z.B. schuldhaft eine Ladung verloren, hat er mit Strafen zu rechnen.

Die Mannschaft der Wellenreiter (Meisterinformationen)

Paale Strecktrekker, Kapitänin



PAALE STRECKTREKKER

Mancher würde der kleinen, zierlichen Paale die Energie und Zähigkeit nicht zutrauen, die ihr Tagewerk erfordert. Die gebürtige Neersanderin hat halblanges schwarzes Haar und hellblaue Augen. Schon von klein auf war es ihr Wunsch, zur See zu fahren. Ihre schier unüberwindliche Seekrankheit ließ sie dann aber mit der beschaulicheren Flußschiffahrt Vorlieb nehmen.

Seit beinahe 30 Jahren befährt sie nun den Walsach, erst als Matrosin, seit vielen Jahren aber schon auf ihrem eigenen Schiff. Die 47-jährige ist eine energische, willensstarke Frau, die Schiff und Mannschaft gut im Griff hat. Im Umgang mit dem Säbel ist sie keineswegs ungeübt, auch wenn sich ihre Zusammenstöße mit Piraten und Räubern in all ihren Jahren auf dem Walsach an den Fingern einer Hand abzählen lassen.

Paales engster Vertrauter und gleichzeitig ihr Lebensgefährte ist Jaakon, der Steuermann.

Werte für Paale Strecktrekker:

MU: 15	AG: 3	Stufe: 9	Alter: 48
KL: 14	HA: 3	MR: 7	Größe: 1,62
CH: 13	RA: 5	LE: 65	Haarfarbe: schwarz
GE: 14	GG: 4	AE/KE: --	Augenfarbe: blau
KK: 12	TA: 3	AT/PA: 14/11	(Säbel)

Besondere Talente: Orientierung: 8, Wettervorhersage: 10, Rudern/Segeln: 14, Schwimmen: 11

Jaakon TerWalsen, Steuermann

Jaakon war ursprünglich ein "echter" Seemann. Seit seinem 12. Lebensjahr kennt er kaum etwas anderes als Schiffsplanken unter seinen Füßen, er hat die halbe bekannte Welt gesehen. Dann aber, vor 11 Jahren, hatte er plötzlich die Nase voll von der Ferne und heuerte bei Paale an.

Daß die Liebe nicht ganz unbeteiligt an diesem Sinneswandel war, dürfte als sicher gelten. Jaakon scheint seinen Entschluß nie bereut zu haben.

Der gebürtige Havener ist ein humorvoller, gutmütiger Mensch. Es gibt nur wenige, die sich dem Charme seines Lächelns entziehen können. Die Mannschaft respektiert und schätzt ihn, obwohl er einer von den "Salzwasserfischen" war. Jaakons schwere Teerjacke, ohne die man ihn nur selten antrifft, ist übrigens ein Erinnerungsstück an seine Zeit auf See.

Jaakons Werte:

MU: 14	AG: 6	Stufe: 9	Alter: 51
KL: 11	HA: 5	MR: -1	Größe: 1,82
CH: 13	RA: 3	LE: 63	Haarfarbe: grau
GE: 14	GG: 4	AE/KE: --	Augenfarbe: hellblau
KK: 16	TA: 6	AT/PA: 14/13	(Säbel)

Besondere Talente: Orientierung: 13, Wettervorhersage: 14, Rudern/Segeln: 12, Glücksspiel: 8, Sprachen kennen: 6 (Thorwalsch, etwas Tulamidisch), Zeichnen: 9

Jasper Broogs, Schiffshandwerker u. Koch

Jasper ist die gute Seele des Schiffes, das "Mädchen für alles". Er kocht, unterhält die Mannschaft mit seiner Fiedel und repariert alle möglichen anfallenden Schäden am Schiff. Jasper ist handwerklich äußerst begabt, ein wahres Multitalent, nur selten gibt es Situationen, in denen auch Jasper bekennen muß, daß er sich keinen Rat mehr weiß.

Jasper ist 39 Jahre alt, auch er fährt schon seit vielen Jahren unter Paale. Wie alle Matrosen, und auch die Kapitänin, trägt Jasper weite Leinenhosen, eine Wolltunika, dazu ein dickes, schaffellgefülltes Lederwams oder eine wetterfeste Jacke. Seine Glatze verbirgt der drahtige Neersander gewöhnlich unter einer Wollmütze.

Jaspers Werte:

MU: 13	AG: 4	Stufe: 5	Alter: 39
KL: 12	HA: 5	MR: 2	Größe: 1,76
CH: 11	RA: 1	LE: 50	Haarfarbe: kahl
GE: 13	GG: 5	AE/KE: --	Augenfarbe: braun
KK: 10	TA: 3	AT/PA: 12/11	(Entermesser)

Besondere Talente: Fischen/Angeln: 7, Rudern/Segeln: 10, Schwimmen: 9, Holzbearbeitung: 12, Kochen: 10, Mechanik: 8, Musizieren (Fiedel/Flöte): 10, Lederarbeiten: 8, Stoffarbeiten: 12

Gari Treschanzig, Bootsfrau:

Die 25-jährige Gari kann sich ebenfalls zu den engen Vertrauten Paales zählen, obwohl sie erst seit 3 Jahren an Bord ist. Sie ist die Bootsfrau, das heißt, sie organisiert den Ablauf der Arbeiten an Bord, ihr sind die Matrosen unmittelbar unterstellt. Außerdem ist sie für die Gesundheit der Mannschaft zuständig. Im Umgang mit der Mannschaft fällt Gari durch ihr bestimmtes Auftreten auf, wenn sie jedoch gerade einmal nicht ihren Dienst versieht, ist die hübsche, blondhaarige Schifferin zurückhaltend und still. Man erzählt sich, sie sei die älteste Tochter eines kleinen, bornischen Landadeligen, die dereinsten vom Vater davongejagt worden ist. Ob an der Geschichte etwas Wahres ist, hat Gari nie bestätigt. Die schlanke gutaussehende Bootsfrau trägt als einzige an Bord nicht die übliche, abgewetzte Schiffermontur. Ihre Kleidung ist sauber und ordentlich, außerdem liebt sie es, sich mit hübschen Haarreifen oder fein gearbeiteten Ohringen zu schmücken.

Garis Werte:

MU: 13	AG: 4	Stufe: 5	Alter: 25
KL: 12	HA: 2	MR: 2	Größe: 1,73
CH: 14	RA: 3	LE: 45	Haarfarbe: blond
GE: 12	GG: 6	AE/KE: --	Augenfarbe: braun
KK: 11	TA: 3	AT/PA: 12/11	(Rapier)

Besondere Talente: Schwimmen: 10, Rudern/Segeln: 11, Heilkunde, Krankheiten: 8, Heilkunde, Wunden: 10

Panek, der Schiffsjunge

Vor 4 Jahren hat Jaakon den Jungen auf einer Fahrt von Brinbaum nach Neersand irgendwo am Rande des Überwals aufgegriffen. Der Junge war völlig verstört, als der Steuermann ihn fand, Striemen an Hand- und Fußgelenken zeugten davon, daß er gefesselt gewesen sein mußte. Male von Schlägen und Tritten, sowie eine heftig blutende Kopfwunde ließen Übles ahnen. Wer dem Knaben dies angetan hatte, oder wo er herkam, sollte nie herauskommen. Auch nachdem seine Wunden vollständig verheilt waren, konnte sich der Junge an nichts, was seine Herkunft betraf, erinnern. Jaakon vermutet, daß Panek der Sohn einer vogelfrei erklärten Bauernfamilie ist, die ins Überwals fliehen mußte und dort in die Hände irgendwelcher üblen Kreaturen gefallen ist.

Trotz dieser dunklen Erlebnisse, hat sich Panek in den vergangenen 4 Jahren zu einem fröhlichen, aufgeweckten Jungen gemausert. Jaakon und Paale haben ihn an Sohnes statt aufgenommen. Panek wird von Jasper im Flöten- und Geigenspiel unterrichtet.

Die restlichen Matrosen

In der Flußschiffahrt findet man selten Ausländer. Auch auf der "Wellenreiter" ist das im wesentlichen nicht anders. Jaakon bildet die einzige Ausnahme. Die restliche Mannschaft (weitere 8 Frauen und 7 Männer) stammt aus dem Bornland, 9 davon gar aus Neersand und der näheren Umgebung.

Einige der Schiffer werden sicherlich schon länger auf der "Wellenreiter" fahren, andere vielleicht erst seit wenigen Monden. Entscheiden Sie selbst über etwaige Besonderheiten der restlichen Mannschaftsmitglieder.

Die ersten Tage an Bord

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Die ersten zwei Tage auf dem Fluß verlaufen ruhig. Die Sonne scheint, der Wind steht gut und das Schiff kommt rasch voran. Ruderunterstützung ist nicht notwendig. Außer

der "Wellenreiter" sind noch viele weitere Schiffe unterwegs, Kähne, die eilig den Walsach hinabschießen, getrieben von der Strömung, andere, die sich ebenso beharrlich wie euer Schiff, dem Strom entgegenstemmen, ihn geradezu "erklimmen".

Die Gefährten haben Gelegenheit sich mit der für sie ungewohnten Umgebung vertraut zu machen und sich mit dem einen oder anderen an Bord anzufreunden. Die Schiffer sind stets für eine spannende Geschichte oder ein fröhliches Lied zu haben.

Auch die fremde Landschaft bietet einiges zu sehen. Zwar ist das Land kultiviert, zeugen bestellte Äcker vom Wirken der menschlichen Hand, und es erstrecken sich liebliche Hügel zu eurer Linken bis zum Horizont, doch das linke Ufer des Walsach, wo die ersten Ausläufer der Walberge ihre Schatten werfen, läßt etwas von der Wildheit erahnen, die euch weiter nördlich erwartet.

Des Abends wird für gewöhnlich am rechten Walsachufer, wo sich die meisten Ansiedlungen befinden, geankert. Nur die aller kleinsten Dörfer verfügen über keine geeignete Anlegestelle für den Flußsegler. Alle anderen sind relativ gut ausgestattet, einerseits, weil die Schiffer Geld und Waren ins Dorf tragen, andererseits, weil viele der Dörfer sich vom Fischfang ernähren und eigene Boote besitzen. Eine kleine Liegegebühr ist üblich.

Ob die Gefährten die Nächte lieber auf dem Schiff oder im Dorf verbringen möchten, bleibt ihnen selbst überlassen. Volkskundlich interessierte Helden mit einem Faible für bornländische Blockhausbauweise mögen hier auf ihre Kosten kommen. Die Schiffer lassen diese 50 - 150 Seelendörfer jedenfalls links liegen. Was können Flecken namens Elkenacker, Elkfurten oder Elkauen auch schon zu bieten haben.

In der dritten Nacht kommt es schließlich zu einem Zwischenfall, der die Helden aus ihren süßen Träumen reißt. Unter lautem Gepolter und Gestampfe verläßt Daanje Priemsneider seine Kajüte, donnernd fällt die Tür ins Schloß. "...kein Troll kann schlimmer schnarchen als diese..." ist das einzige, was die Gefährten von seinem Gezeter verstehen können. Scheint so, als sehe sich Priemsneider nach einem neuen Quartier um.

Die Aussätzigen



Allgemeine und Spezielle Informationen:

Vier Tage seid ihr nun schon unterwegs, und die einzige Abwechslung bietet das Wetter: Über Nacht ist Regen aufgezogen, tiefgrau und schwer liegen die Wolken über dem Land, so niedrig, daß abergläubische Naturen sich sorgen, gleich mit dem Kopf daran zu stoßen und so die Herrin Rondra zu erzürnen. Nach den bedenklichen Blicken der Mannschaft zu folgern, sieht es so aus, als bliebe euch Efferds Segen noch länger erhalten.

Zudem wechselt gegen Mittag der Wind, das Segel muß herunter und nun heißt es für die Mannschaft: "Ho, an die Ruder!" Fluchend machen sich die Schiffer mit hochgeschlagenen Kragen und tief in die Stirn gezogenen Hüten an die mühsame Arbeit. Finstere Blicke treffen euch, als ihr so müßig dasteht.

Endlos rinnt der Tag in eintöniger Langsamkeit dahin, düster hängt ihr euren Gedanken nach. Einmal seht ihr Stane, wie er seine Kabine verläßt, um nach achtern zu gehen. Dort steht er völlig ungeschützt im Regen, die Augen fest auf das Wasser, gen Süden geheftet. Es dauert aber nicht allzu lange, und Jedwinja kommt herbeigestapft, greift sich ihren Schützling und treibt ihn wie eine Glucke das Küken zurück ins Nest.

Schimpfend läuft Paale zwischen ihren Rojern auf und ab, bis sie die Geduld verliert: "Beim nächsten Dorf wird angelegt. Habt ja keinen trocknenen Faden mehr auf dem

Leib. Reichlich großzügig ist Efferd heuer mit seiner Gabe." In der sicheren Aussicht auf die baldige Pause, legen sich die Ruderer noch einmal richtig ins Zeug, egal wie der Wind ihnen um die Ohren peitscht.

Und siehe da, es dauert auch nicht lange, da kunden dunkle Flecke vor dem hellen Sandstein der Klippen zu eurer Rechten von menschlichen Behausungen. Tröstliche Rauchfahnen werden erkennbar, es ist, als könntet ihr die Wärme der Feuer jetzt schon spüren.

Sanft legt die "Wellenreiter" an einem Steg an und wird fest vertäut. Eifrig recken die Schiffer ihre steifgewordenen Glieder. Dann vermag sie nichts mehr zu halten, eilig hasten sie auf die Ortschaft zu. Lediglich Jaakon und Paale verbleiben auf dem Schiff. Auch Stane, Jedwinja, Ohms und Jarle schließen sich euch an; von Priemsneider ist nichts zu sehen. Inmitten des Dorfes steht eine große Eiche, die Blätter golden verfärbt, doch wird der Glanz getrübt durch das Grau des Himmels. Um den Baum scharen sich etwa 20 Häuser, nichts rührt sich, als ihr euch nähert. Plötzlich aber erschallt ein Warnruf: "Halt, nicht weiter! Borons Schwingen liegen über diesem Ort!" Aus einem Hauseingang löst sich eine verhüllte Gestalt und nähert sich den Schiffen, die erschrocken stehengeblieben sind. In etwa 5 Schritt Abstand von dem Vordersten bleibt die Gestalt stehen und lüpfte ihre Kapuze. Das Gesicht eines jungen Mädchens kommt zum Vorschein.

Ihr Antlitz ist entstellt durch eine Unzahl großer, blauer Pusteln. "Weichet, bevor auch euch der Fluch ereilt! Weichet, bevor auch ihr ein Opfer der schrecklichen Seuche werdet!" In beschwörender Geste hebt das Mädchen die Arme, wie eine Totenhand wirken die langen weißen Finger vor dem düsteren Himmel. Gleichzeitig zeigen sich noch ein halbes Dutzend weiterer verummter Gestalten auf dem Dorfplatz und kommen auf die Schiffer zu, jammervoll stöhnend und gestikulierend.

Mit einem Raunen weichen die Matrosen zurück, Entsetzen steht in ihren Augen.

Meisterinformationen:

Gestatten Sie jedem Helden eine Probe auf Heilkunde Krankheiten. Gelingt diese, wird er zu dem Schluß kommen, daß er von einer solchen Krankheit noch nie etwas gehört hat. Eine anschließende gelungene SinnesschärfeProbe bringt weitere Klarheit. Ganz echt scheinen die Pusteln nicht zu sein. (Sollte die Probe auf Heilkunde bei allen fehlgeschlagen sein, erschweren Sie die Sinnesschärfe-Proben um 3 Punkte.)

Gerät keiner der Helden ins Zweifeln, nähert sich Gari sehr zum Entsetzen ihrer Kameraden dem zurückweichenden Mädchen und lüftet die Maskerade. Die Spuren jener seltsamen Seuche sind lediglich, leidlich geschickt, mit Blaubeersaft aufgemalt.

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Einmal entlarvt, beginnt das Mädchen bitterlich zu weinen. Weitere Dorfbewohner kommen aus ihren Behausungen; keinem fehlen die Male dieser mysteriösen "Krankheit", doch einige scheinen in größter Hast aufgetragen worden zu sein.

Mit furchtsamen Blicken nähern sie sich den Fremden, was etliche der Schiffer dazu veranlaßt, den Rückzug zum Schiff anzutreten. Eine alte Frau, die Dorfälteste, läuft so schnell sie es vermag herbei und wirft sich vor den Gefährten auf die Knie: "Habt Mitleid, Ihr Damen und Herren! Gnade für uns Unglückliche! Ziehet Eurer Wege und laßt uns alleine in unserer Not!" Eine flehentliche Geste ihrer Hände unterstreicht ihr Bitten.

Lassen die Helden nicht locker und bestehen darauf zu erfahren, was diese Maskerade zu bedeuten hat, werden sie nach langem Hin und Her in eine der Hütten gebeten. Gari schließt sich ihnen an, nicht so die Matrosen. In der Hütte beginnt die Alte zu erzählen: Das Dorf mit dem seltsam anmutenden Namen Erbarmen, liegt auf der Grenze zwischen den Herrschaftsgebieten zweier Adeliger, dem Grafen von Erbarmen und dem Herzog von Obererbarmen.

(Die beiden sind typische Vertreter des bornischen "Flachadels", Besitzer von kaum bettlakengroßen Gütern) Bisher hat das Dorf dem Grafen von Erbarmen gehört, und alles war in bester Ordnung. Seit dem Treffen der hohen Herren (der letzte Adelskonvent) aber behauptet der Herzog nun, der Adelsmarschall, der hohe Herr Jucho, habe ihm das Gebiet von Erbarmen für seine treuen Dienste zugestanden. Sogar ein gesiegeltes Schreiben darüber besitzt er, das hätten seine Büttel mit sich geführt und herumgezeigt, als sie die Proklamation verlasen, nach der Erbarmen von nun an zu Obererbarmen gehöre.

Das alles wäre nicht weiter bedeutsam, ein Herr sei wie der andere für das einfache Volk, doch der alte Herr wollte nicht ablassen von seinem Recht. Einigen konnten sich die Herren aber nicht. Und beide hätten nun ihre Steuereintreiber geschickt; im Frühjahr, da habe man noch bezahlt, um des Friedens willen, denn man kenne den Jähzorn der hohen Herren. Doch jetzt im Herbst, da wären sie immer noch im Streit gewesen. Und als wieder beider Büttel kamen, da habe man "Nein" sagen müssen. Man könne doch nicht die Speicher leerräumen, jetzt vor dem Winter. Davongeschickt wurden die Steuereintreiber mit der untätigsten Bitte, den Streit doch zu schlichten.

Nur ihre Schergen hätten die Herren daraufhin gesandt, da mußte man sich doch wehren. Jetzt drohen die Edlen mit schwersten Strafen, alle beide. Man habe nun einen Boten aus dem Dorf in die große Stadt geschickt, daß er den Herrn Jucho um Gnade bittet, denn der soll ein Herz für die Gemeinen besitzen. Und bis dieser Bote wieder zurück ist, müsse man ausharren.

Mit den Knütteln könne man die Büttel kaum noch einmal aufhalten, und da hätte sich Ramila daran erinnert, was ihr eine Gauklerin einmal beigebracht hat. Und gegangen ist es bisher, gelaufen wären die Soldaten, beim Anblick der Beulen. Die trauten sich hier nicht rein, solange die Seuche hier wütet. Aber jetzt, da ihr hier seid... Es ist Ehrensache, daß die Helden geloben, weiterzuziehen und das Geheimnis um die Seuche sicher zu wahren. Zudem stellt sich heraus, daß Paale ohnehin wieder ablegen will. Einige ihrer Leute sind beim Anblick der Gezeichneten gleich mit gesträubten Haaren zum Schiff zurück gelaufen, um sich dort zu verkriechen. Paale ist zwar eher geneigt, den Berichten der weniger Abergläubischen zu glauben, weiß aber auch, daß es besser ist, dem Wunsch abzulegen nachzugeben, will sie sich ihre Mannschaft loyal erhalten. Alle, die mit in der Hütte gewesen sind, werden von den Matrosen, die an den "Fluch der Götter" glauben, für die folgenden drei Tage gemieden und argwöhnisch beobachtet, ob sich nicht Anzeichen der Krankheit zeigen.

Alltägliche Fährnisse

Meisterinformationen:

Zunächst ein Wort zum Wetter: Landläufig zählt der Efferd zu den gemäßigten Monden mit beständigem Wetter. Hier im Norden kennt man jedoch auch die andere Seite dieses Mondes, als Vorboten der Herbststürme. Im Bornland sind heftige Regenschauer zu dieser Jahreszeit nichts Ungewöhnliches, oft wechseln sie sich mit klaren, sonnigen Tagen ab. Ja, selbst mit ersten, heftigen Nachtfrösten ist zu rechnen, vor allem nach den vorhin erwähnten, klaren Tagen. Sie sollten dem Wetter im Verlauf des Abenteuers eine wichtige Rolle einräumen. Gerade in der Wildnis, noch dazu im Norden, ist das Wetter ungleich wichtiger für einen Reisenden, als beispielsweise in gemäßigten Regionen. Regenschauer und Stürme erschweren das Vorankommen erheblich. Zudem bietet das Wetter eine ausgezeichnete Möglichkeit, das Abenteuer stimmungsvoll zu gestalten.

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Immer noch regnet es in Strömen. Die Schiffer mühen sich, das Schiff mittels der Ruder seinem Ziel entgegenzubringen, was sich aber angesichts der flußaufwärts stärker werdenden Strömung immer schwieriger gestaltet.

Plötzlich erschallt ein Warnruf vom Vorderschiff: "Floßstämme ahoi!"

Meisterinformationen:

Wie auf allen anderen Flüssen des Bornlandes, werden auch auf dem Walsach Stämme geflößt, um sie so in die großen Handelsplätze zum Verkauf zu bringen. Bisweilen geschieht es, daß sich durch ein morsches Tau oder eine Unachtsamkeit der Flößer mehrere Baumstämme lösen und unkontrolliert den Fluß hinabschießen. Solche Stämme bedeuten eine erhebliche Gefahr für die Schiffe, erreichen sie doch in der Strömung eine solche Geschwindigkeit, daß sie Bordwände durchschlagen, zumindestens aber gravierende Schäden am Schiff verursachen können.

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Die Kapitänin selbst eilt nach vorne, um den Rojern und dem Steuermann die nötigen Befehle zum Ausweichen zu geben. Die Mannschaft tut ihr bestes, aber da ist es schon zu spät: Krachend trifft einer der Stämme die Bordwand, heftig schlingert das Schiff auf und ab und ihr müßt euch gut festhalten. Efferd sei's gedankt, daß der Stamm das Schiff nur gestreift hat. Doch da sind auch schon die nächsten Stämme heran. "Die Riemen hoch", schreit Paale verzweifelt. Doch zu spät, so schnell konnten die Ruderer nicht reagieren. Mit einem häßlichen Knirschen und Krachen

bersten vier der Riemen an Steuerbord. Die Wucht des Aufpralls ist so groß, daß die Ruderer hilflos durch das Schiff geschleudert werden. Leblos bleiben zwei von ihnen liegen, die beiden anderen reiben sich ihre schmerzenden Schultern. In fieberhafter Eile werden Ersatzruder herbeigeschafft. Gari rennt herbei, um eines der Ruder zu nehmen, doch ihre Kapitänin hält sie zurück: "Nein", sie deutet auf die Helden, "je zwei von euch an die freien Riemen!"

Meisterinformationen:

Die Helden erleben noch einige haarsträubende Augenblicke, wenn etwa ein riesiger Baumstamm kaum einen Finger von der Bordwand entfernt vorbeischießt, oder gar an ihr entlangschrammt. Dann schnell die Riemen hoch! Zudem schlingert und rollt das Schiff. Es ist fast unmöglich, einen festen Halt zu finden und gleichzeitig zu pullen. Manchmal gelingt es dem wilden Strom gar, den Helden das Ruder aus den Händen zu reißen. Lassen Sie die Helden drei Ruderproben ablegen. Es kommt dabei nicht so sehr auf das Gelingen an, die erfahrenen Rojer vermögen das Schiff, ihren ungeübten Gefährten zum Trotz, alleine einigermaßen vor dem Kentern zu bewahren. Nur ein Patzer bei der Ruderprobe hat böse Folgen: Den Helden gelingt es nicht, ihr Ruder rechtzeitig hochzuziehen. Krachend zersplittert es, der patzende Held wird über Deck geschleudert und steckt 1W+6 Schadenspunkte, sein Gefährte erleidet ein ähnliches Schicksal, jedoch nur 1W Schaden.

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Nur Momente später ist die Gefahr mit einem Mal vorüber, der letzte Baumstamm schießt an euch vorbei. Vor euch liegt nur noch die aufgewühlte Oberfläche des Walsach. Laute Flüche über die dumpfhirnigen, tölpelhaften Flößer ausstoßend, schickt die Mannschaft sich an, das Schiff wieder in Ordnung zu bringen. Oft kann man auch leise Danksagungen an Efferd vernehmen, der das Schiff in seiner Milde verschont hat. Alles in allem ist das Abenteuer recht glimpflich abgelaufen - die "Wellenreiter" hat keinen ernstlichen Schaden genommen. Lediglich ein paar Schrammen am Rumpf, dazu die zersplitterten Riemen - nichts, was sich nicht beheben ließe. Und die verletzten Matrosen haben sich auch schon wieder aufgerappelt. Ein paar heftige Prellungen, dazu ein dicker Brummschädel, spätestens morgen werden sie, nach einer ruhigen Nacht und mit Garis Hilfe, wieder in Ordnung sein.

Meisterinformationen:

Die Helden, die diese Episode tapfer am Ruder überstanden haben, erhalten 1 Steigerungsversuch auf das Talent Rudern/Segeln.

Trallsky

Allgemeine Informationen:

Am frühen Abend kommt endlich eine kleine Ansiedlung am linken Walsachufer in Sicht.

Durchnäßt, müde und hungrig wie alle an Bord, seid ihr froh, einen geeigneten Platz zum Anlegen gefunden zu haben. Am Ankerplatz liegt bereits ein kleinerer Flußkahn.

Ohne Zweifel, es wird einige Reparaturen an der "Wellenreiter" geben und ihr alle bedürft der Ruhe.

Spezielle Informationen:

Mit seinen etwa 450 Seelen darf Trallsky - für bornische Verhältnisse - schon als kleine Stadt gelten. Die Einwohner leben gut geschützt hinter den drei Schritt hohen Palisaden. Ein einziges Tor zur Flußseite bietet Einlaß. Unweit der Stadt erkennt man die südlichsten Ausläufer der großen Sümpfe.

Die einzelne Wache am Tor macht keinerlei Schwierigkeiten. Ungehindert läßt man euch ein. Der Stadt ist anzumerken, daß sie ein beliebter Anlaufpunkt für Flußschiffer, aber auch Kaufleute ist, allein drei Gasthäuser und dazu vier weitere Schankstuben bieten Unterkunft und Kurzweil. Kaum daß sein Fuß festen Boden berührt, übernimmt Priemsneeder wieder das Kommando. Zielstrebig lotst er die Reisegesellschaft auf eines der Gasthäuser, "Rüben und Speck", zu. Die Matrosen verabschieden sich, sie zieht es in eine der Schenken, den "Trallskybrunnen".

Gegenüber den anderen Häusern, "Travias Segen" und "Zum goldenen Hirsch", macht sich "Rüben und Speck" eher schlicht aus. Ein einfacher zweistöckiger Holzbau, nur im Untergeschoß finden sich, mit dünn gegerbter Tierhaut bespannte, Fenster, während die Fensteröffnungen im oberen Stockwerk allesamt mit schweren Holzläden verschlossen sind.

Seitlich am Gasthaus ist ein zur Straßenseite offener Verschlag angebaut, in dem Gäste ihre Reittiere unterstellen können. Die Helden haben aus der Richtung, aus der sie kommen, guten Einblick in den Verhau.

Dort bietet sich ihnen ein sonderbarer Anblick.

Inmitten der gewohnten Hinterteile von zwei Pferden und drei Maultieren findet sich, unverkennbar, das eines Elches. Mißtrauisch beäugt von seinen Stallnachbarn, die auf einen gebührenden Abstand zwischen sich und den mächtigen Schaufeln des ungewohnten Genossens achten, kaut das Tier genüßlich an einem Büschel Heu.

Meisterinformationen:

Allen Geschichten über das Bornland zum Trotz: Es mag zwar im Norden viele Elche geben, als Reittier haben sie sich kaum durchsetzen können. Im Gegenteil, der erfahrene Pelzjäger nimmt lieber einen gehörigen Umweg in Kauf und verzichtet so unter Umständen auf seine Beute, als sich

mit einem der als launisch und angriffslustig bekannten wilden Elche anzulegen. Die männlichen Tiere - unter denen es so manchen Bullen gibt, der schon allein ein ganzes Wolfsrudel in die Flucht geschlagen hat - gelten als ausgesprochen übellaunig. Sie pflegen streng darüber zu wachen, daß niemand ungestraft ihre Reviergrenzen verletzt; und daß Elchkühe, die ihre Kälbern verteidigen, schon hartgesottene Waidmänner das Fürchten gelehrt haben, ist zwischen Born und Walsach allgemein bekannt.

Rüben und Speck

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Auch innen hält das Haus, was es von draußen verspricht. Bestenfalls ist die Einrichtung zweckmäßig zu nennen: rohe Holzdielen, rohe Holztische, rohe Holzbänke. Ein roher Holztresen, dahinter zwei Fässer und ein grinsender Wirt. Drei der sechs Tische sind besetzt. An zweien davon hat sich die Mannschaft des anderen Schiffes (3 Frauen, 8 Männer) laut lärmend breitgemacht.

An dem anderen Tisch sitzen drei Männer und eine Frau. Zwei der Herren sehen ganz wie wandernde Kaufleute aus, von der Art, wie auch Piers Ter Sivering einst einer war: landauf, landab mit dem Maultier reisend, in der Hoffnung, eines Tages genügend Kapital für den Anteil an einem Laden angesammelt zu haben.

Die Dame sieht eigentlich ganz so aus wie ihr: eine Reisende, die ihr Schwert und ihr Leben gegen Gold verpfändet.

Der vierte am Tisch ist ein hochgewachsener Mann von gut 1,80. Rotblonde, wilde Locken und ein gleichfarbiger Bart umrahmen sein Gesicht. Vor ihm auf dem Tisch liegt eine seltsame Kopfbedeckung aus braun-schwarz gestreiftem Fell, doch hat man den Schwanz des Tieres, aus dem die Mütze gefertigt wurde, daran gelassen, so daß er sich auf dem Tische ringelt. Der Pelz weist einige Löcher und blanke Stellen auf. Ansonsten ist der Mann nach Pelzjägerart ganz in grobes Leder gehüllt. Das Hemd ist an Brust und Ärmeln mit langen Fransen verziert. Die Füße stecken in schweren, lehmbespritzten Stiefeln. Sein Mantel neben ihm auf der Bank ist aus einfachster Wolle, grob und ungefärbt. Was euch seltsam vorkommt, ist, daß keiner seiner Tischgenossen dem Mann zuzuhören scheint, obwohl dieser unablässig auf sie einredet. Einer der Kaufleute rührt gedankenverloren in seiner längst erkalteten Suppe herum, der andere ist gar eingenickt. Die Frau hat sich vom Tisch abgewandt und starr stumm auf die Wand. Ihre Augen verraten, daß sie sich im Geiste ganz woanders aufhält. Keiner der vier scheint euer Eintreffen zu bemerken. Doch bevor ihr euch weiter wundern könnt, ertönen laute Rufe. Mit weitausholenden Gesten winken euch die Schiffer zu sich, einladend rücken

sie einen dritten Tisch heran. Priemsneider verzieht angesichts dieser Gesellschaft säuerlich das Gesicht und zieht sich an einen kleinen Tisch in einer Nische zurück. Stane und Jedwinja folgen ihm nach kurzem Zögern.

Meisterinformationen:

Priemsneider wird keinesfalls zustimmen, in eines der besseren Gasthäuser zu ziehen. Er ist bestrebt, die Spesen so niedrig wie möglich zu halten. Sollten die Helden vorschlagen, auf eigene Kosten umzuziehen, wird er sie scharf an ihre Pflichten erinnern: Schutz der Reisenden, Tag und Nacht.

Der eigenartige Fremde ist kein geringerer als Oberst Jergan Radab. Der ehemalige Offizier der Pilkammer Reitereschwadron ist mit seinem Vorschlag, die bornländische Adelskavallerie solle auf Elche umsatteln, zu trauriger Berühmtheit gelangt. Dieser absurde Plan traf das eitle Gemüt des traditionsbewußten, auf Würde und Respekt bedachten Adelsstandes tief. Ein Offizier, der bedenkenlos die Blüte des Bornlandes der Lächerlichkeit preisgeben wollte, war untragbar für das Regiment. Einzig seinen bisherigen Diensten und seiner engen Beziehung zum sewerischen Adel hatte Radab es zu verdanken, daß ihm nicht der Prozeß wegen Verunglimpfung der höchsten bornländischen Werte gemacht wurde. Stattdessen legte man ihm nahe, den Dienst zu quittieren. Nach einiger Zeit in der Fremde, wo er aber nicht Fuß fassen konnte, hat er es sich nun zur Aufgabe gemacht, an den gefährdeten bornländischen Grenzen zu patrouillieren. Sein treuer Elch, Thesia (trotz des Namens ein stattlicher Elchbulle), den er selbst mit der Hand aufgezogen hat, begleitet ihn auf seinem Weg. Das Tier ist für den Kampf ähnlich ausgebildet wie ein Streitroß, was man dem schwerfällig wirkenden Reittier niemals ansehen würde. Im vollen Galopp erzielt das Tier jedoch eine beachtliche Geschwindigkeit und Wucht; im Gefecht gegen kann es seinen Reiter durch mächtige Schaufelhiebe unterstützen.

Allgemeine Informationen:

Der Wirt versorgt euch mit Kohlsuppe, Brot und Speck. Das Mahl ist einfach, aber sättigend.

Spezielle Informationen:

Es ist nicht schwer, mit den Schifffern Freundschaft zu schließen. Auch auf ein Spielchen, z.B. Würfel, Messerwerfen (Wurfaffen: 9), Armdrücken oder Wettrinken, lassen sie sich gerne ein.

Nach einer Weile erhebt sich plötzlich der seltsame Fremde. Unschlüssig sieht er sich im Raum um, dann steuert er zielsicher auf euren Tisch zu.

Mit den Worten: "In Tschimochen, kaum 85 Meilen von hier, kostet die Kohlsuppe nur einen dreiviertel Deut, hier in der 'Rübe' dagegen 1 Deut." setzt er sich zu euch. (1 Deut entspricht etwa 1 mittelreichischen Heller.)

Meisterinformationen:

Erst dann stellt Oberst Radab sich vor und setzt gleich nach: "Wart Ihr schon einmal am Darpat? Etwa 50 Meilen westlich von Perricum fließt ein kleiner Nebenfluß zu, genau an dieser Stelle liegt ein Dorf, dessen Name mir entfallen ist. Wenn Ihr mir vielleicht aushelfen könntet..." Spielen Sie den Oberst als gebildeten aber etwas umständlichen bornländischen Offizier, der Freude an einer Plauderei hat, es aber offensichtlich nicht gewohnt ist, mit Leuten zu tun zu haben, die selbst entscheiden können, ob sie ihm zuhören wollen oder nicht. Lassen Sie Radab eine Weile erzählen. Mischen Sie einige nützliche Informationen, von denen er über eine ganze Menge verfügt, unter eine Unmenge von zumeist richtigen, aber für diese Reise völlig unerheblichen Fakten z.B. über den Koggenbau in Salza, Nebenflüsse des Yaquir, Oasen in der zentralen Khom, Namen von Würdenträgern in Mengbilla...

Einige typische Zitate:

- Die Walsachpiraten halten sich derzeit bevorzugt zwischen der Hursachmündung und Walserwacht auf. - Das Ordens- und Ehrenzeichenwesen im Kalifat unterscheidet sich erheblich von dem im Mittelreich. - Das Pferd hat sich als Reittier überlebt.

- In den Efferdnächten sind die Levschije am wildesten und gefährlichsten, denn dies ist die Zeit, in der ihr Vater, der wilde Halbgott Levthan, zu ihnen kommt. - Der Perainekult hat sich - seit er von den Güldenländern eingeführt wurde - deutlich in seiner Form gewandelt. - Man soll sich hüten, den Morgendorn mit dem Borndorn zu verwechseln: Der Borndorn ist ein dreikantiges Wurfmesser, das gern von Flußschifffern verwendet wird, der Morgendorn dagegen tritt häufig im Zusammenhang mit Irrlichtern auf. Ihr wißt nicht zufällig, welche Verbindung da besteht?

- Das Pferd ist den Anforderungen der modernen Kriegsführung nicht mehr gewachsen.

Die Nacht

Allgemeine Informationen:

Im "Rübe und Speck" gibt es zwei Schlafsäle mit je 10 Betten, sowie ein Zimmer für bessere Gäste.

Spezielle Informationen:

Letzteres wird von Stane und Jedwinja bezogen; Priemsneider zahlt dem Wirt ein Sümmchen für dessen eigenes Bett. Den Helden bleibt nichts anderes übrig, als zusammen mit den Matrosen und den Kaufleuten einen der Schlafsäle zu beziehen. Sollten nicht genügend Betten zur Verfügung stehen (11 Matrosen, 2 Kaufleute, die Reisenden + Anzahl der Helden. Radab übernachtet bei seinem Reittier), müssen sich wohl oder übel zwei Gefährten ein Bett teilen oder ein Notlager aufschlagen.

Die beiden Schlafsäle liegen nebeneinander, Stanes und Jedwinjas Zimmer am Ende des Ganges. Jeder Saal hat zwei Fensteröffnungen zum Hinterhof, das Zimmer ein Fenster zur Gasse, wo der Verschlag liegt.

Plötzlich, einige Stunden nachdem die Helden eingeschlafen sind, werden sie durch lautes Gerumpel und Gepolter geweckt, dann ertönt ein lauter Schmerzensschrei. Sehen die Helden aus einem ihrer Fenster, beobachten sie,

wie eine schmale Gestalt eilig davonrennt, in Richtung auf die Sümpfe. Um in Stanes Zimmer eindringen zu können, müssen sie die Tür aufbrechen (KK-Probe). Das Zimmer ist leer, und das Fenster steht offen. Unten auf der Straße, neben dem Verschlag liegt Jedwinja auf dem Boden und hält sich mit schmerzverzerrtem Gesicht ihren Knöchel. Sie muß versucht haben, Stane zu verfolgen und ist dabei abgestürzt.

Die Verfolgung

Allgemeine Informationen:

Es gilt, die Verfolgung aufzunehmen, sei es, um Stane beim Brautvater abzuliefern, sei es, um ihn nicht alleine dort draußen in der Wildnis umherirren zu lassen.

Spezielle Informationen:

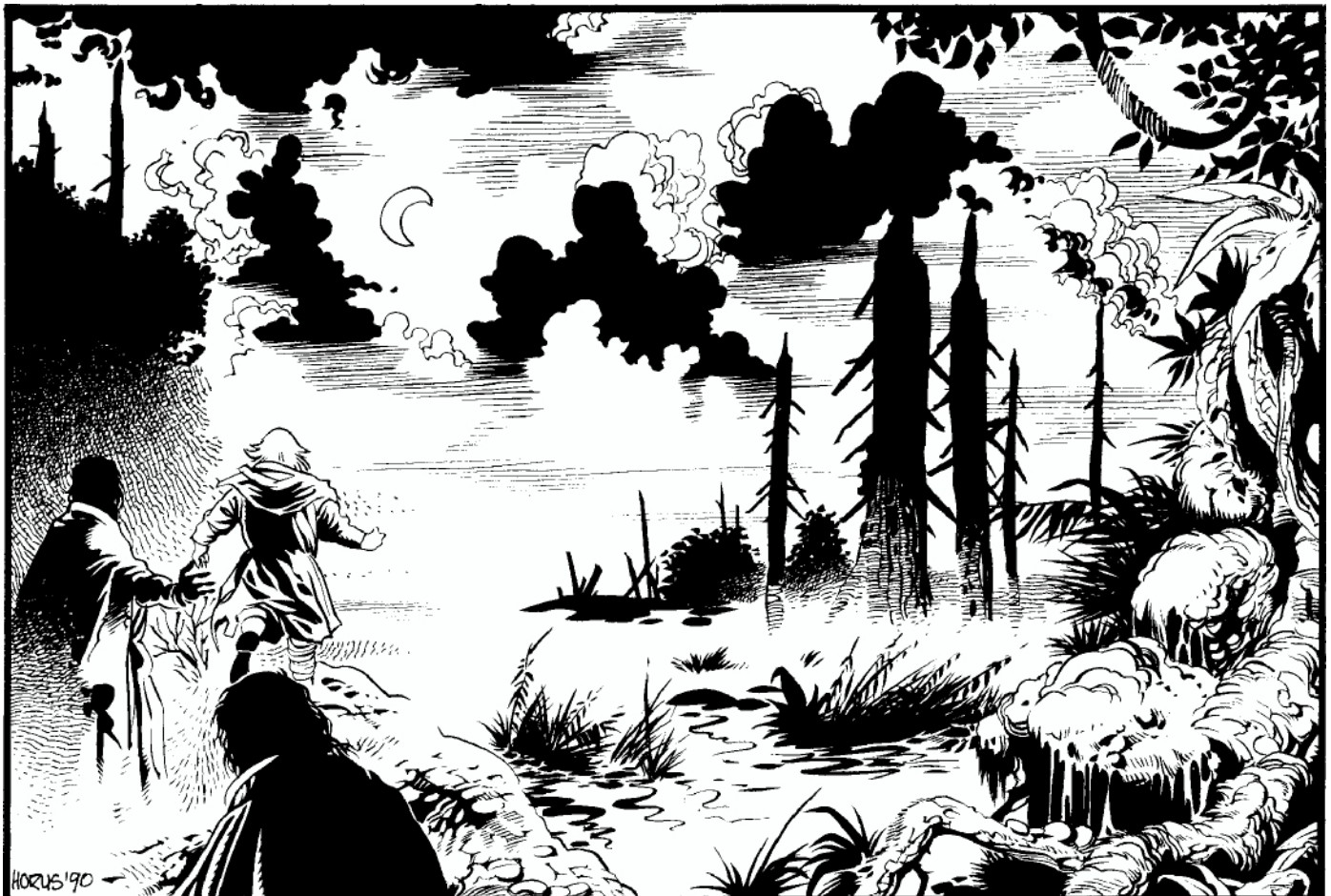
Eilig hasten die Helden die Treppe hinunter auf die Straße. Daanje Priemsneider kommt im Nachtgewand hinter ihnen her gepoltert, leise in sich hinein fluchend. Jedwinja kann den Helden die Richtung zeigen, in die Stane gelaufen ist: zur rückwärtigen Palisade.

Diese ist (nach einer gelungenen Kletterprobe) schnell überwunden. Nur wenige Schritte trennen die Helden von den

Ausläufern des Sumpfes. Tiefschwarz und bedrohlich liegt das Moorland da, als laure es auf etwas. Einige Dorfbewohner, die der Lärm geweckt hat, eilen herbei. Warnende Stimmen werden laut, als die Helden Anstalten machen, ohne jegliche Vorbereitung blindlings in den Sumpf zu laufen. Als sie einen der Dörfler bitten, ihnen als Führer durch den Sumpf zu dienen, ernten sie nur Kopfschütteln. Nicht für 100 Batzen würde einer von ihnen in einer Nacht wie dieser in den Sumpf gehen.

Leisterinformationen:

Sicherlich birgt eine nächtliche Wanderung durch den Sumpf allein schon große Gefahren. Das Gerede der Dörf-



ler über Werwölfe, Irrlichter und Sumpfrantzen läßt den Ausflug nicht verlockender erscheinen.
Eilends statten die Trallsker die Helden mit Seilen, Stöcken, Laternen und allerlei Amuletten aus. Von Stane ist längst nichts mehr zu sehen.

Spezielle Informationen:

Silbrig strahlt das Madamal auf die endlose Fläche des Sumpfes. Undurchdringliche Stille erwartet euch. Kein Lebewesen scheint sich dort draußen zu rühren. Tapfer, und doch mit einem unguten Gefühl macht ihr euch auf den Weg. Stanes Spur ist nicht schwer zu finden, deutliche Fußabdrücke, die sich langsam mit Wasser füllen. Nur langsam kommt ihr vorwärts, mühsam prüft ihr den Boden mit euren Stäben, sucht so einen sicheren Weg. Jetzt, da der Sumpf euch ganz und gar umschlungen hat, hört ihr auch Geräusche, hier ein Pfeifen und Keckern, da ein Rascheln, ein Knacken von nächtens umherstreifenden Kreaturen.

Verkrüppelte Büsche werfen im flackernden Licht der Laternen bizarre Schatten. Die Nacht ist zwar kühl, doch es ist nicht nur der frische Wind, der euch jetzt frösteln läßt.

Die Irrlichter

Spezielle Informationen:

Plötzlich sieht einer von euch aus dem Augenwinkel ein milchig - weißes Licht aufblitzen. Als er den Kopf wendet, ist es schon wieder weg.

Dies geschieht auf dem nun folgenden Weg immer häufiger.

Meisterinformationen:

Die Lichter machen es den Helden immer schwerer, sich auf die Spur zu konzentrieren (Spurenlesen +1).

Spezielle Informationen:

Dann auf einmal vernehmen die Helden, mehr im Inneren, denn mit ihren Ohren, eine liebliche, unendlich traurige Frauenstimme, die sie lockt und ruft. Die Stimme hat einen seltsam hallenden Klang, wie ein Echo, oder als schallte sie aus einem riesigen, leeren Saal.

Meisterinformationen:

Die Stimme wird immer eindringlicher und verlockender. Nur eine gelungene KK-Probe kann die Helden davor bewahren, ihrem Drängen nachzugeben. Mißlingt die Probe, wird der Charakter ungeachtet aller Gefahren, schnurstracks in die Richtung laufen, aus der er die Stimme zu hören vermeint. Seine Gefährten können ihn aber festhalten, und nach einer Weile wird ihn der Drang, in den Sumpf hinauszulaufen, verlassen.

Gelingt es keinem der Helden, den bezauberten Gefährten festzuhalten, geht dieser blindlings in den Sumpf hinaus. Alle 10 Schritte erhöht sich dabei die Wahrscheinlichkeit, daß er einsinkt um 15% (1-3 auf W20, 1-6 auf W20, usw.,

aber höchstens 1-15) Versinkt ein Held, bedarf es zunächst einer KK-Probe +1. Je Kampfrunde, in der es nicht gelingt, ihn herauszuziehen, sinkt der Unglückliche tiefer ein und die Probe erschwert sich um einen Punkt. Versuchen mehrere Helden gleichzeitig den Eingesunkenen zu befreien, können Sie die Probe entsprechend erleichtern.

Morgendorn

Allgemeine Informationen:

Auch nach überstandener Gefahr sind die Irrlichter noch allgegenwärtig. Hinzu kommen gespenstische, bläuliche, beinahe mannshohe Lichtsäulen, in denen man bisweilen die Konturen oder die Züge eines Gesichtes zu erkennen meint. Alle Warnungen der Dorfbewohner über die unheimlichen Bewohner des Sumpfes fallen euch wieder ein. Nur gut, daß Madas Scheibe nicht voll und rund am Himmel steht, eine Beleuchtung, die Werwesen über alles schätzen.

Plötzlich zieht ein merkwürdiges Phänomen eure Blicke auf sich. Eine weiße Lichtkugel blitzt kaum einen Schritt neben euren Köpfen auf, fliegt dann lautlos auf einen etwa 2 Schritte hohen und 50 Schritte langen Hügel, dessen tiefe Schwärze sich noch vor der dunklen Fläche des Sumpfes abhebt. Ganz langsam senkt sich das Licht hinab und verschwindet, als es den Kamm des Hügels berührt.

In den folgenden Minuten erscheinen von überall her noch ein gutes Dutzend dieser Lichter, alle versinken in der seltsamen Erhebung.

Meisterinformationen:

Der Hügel ist in Wirklichkeit eine dichte Hecke von Morgendorn, einer 1/2 Schritt hohen Pflanze mit purpurfarbenen Blüten und schwarzen Dornen.

Nur wenige wissen, daß der Morgendorn den Irrlichtern eine Heimstatt bietet. Im Morgengrauen kann man die Lichter zu Hunderten auf die Haine zuschweben und darin verschwinden sehen. Dieser Morgendornhain ist nur ein winziger Ableger jener unübersehbaren Haine tief im Herzen der nördlichen Bornsümpfe. In ihrer morbiden Schönheit hat die Pflanze schon einige Wanderer und Pelzjäger, die sich zu tief in die Sümpfe wagten, ins Verderben gezogen.

Berührt man die Blüten des Morgendorns, so ist man verloren, der Verstand und alles Gute im Wesen des Opfers wird unweigerlich in die Pflanze gesogen, während der Körper, gequält durch das zurückbleibende Schlechte, sich binnen einer Woche in ein zerstörerisches Scheusal verwandelt. Nur ein kundiger Magier kann einen solchen Verderbten retten.

Allgemeine Informationen:

Während ihr noch das seltsame Schauspiel verfolgt, hallt plötzlich ein Angstschrei durch die Nacht. Stane! So schnell ihr könnt, rennt ihr in die Richtung, aus der der

Schrei kam, Büsche und Moosgewächse erschweren euer Vorankommen.

Ihr findet Stane mitten auf einer Lichtung, halb in ein Sumpfloch eingesunken. Fahl schimmert sein Gesicht im bleichen Mondlicht, Angst verzerrt seine Züge. Rings um ihn herum, etwa 10 Schritt entfernt, leuchten böse rote Augen aus affenartigen halb intelligenten Gesichtern, lange Reißzähne starren aus dunklen Mäulern. Unschlüssig bewegen die Tiere sich hin und her, die scharfen Krallen ihrer Vorderläufe reißen den weichen Boden auf.

Meisterinformationen:

Bei den Kreaturen handelt es sich um 12 Sumpfrantzen. Wie die Tiere reagieren, hängt ganz vom Verhalten der Helden ab.

Vorsichtig:

Die Helden bewegen sich ruhig auf Stane zu, in der Hoffnung, so die Tiere nicht aufzuschrecken. Bemerkend die Sumpfrantzen, daß ihre Beute abhanden zu kommen droht, greifen sie unter Fauchen und Brüllen an. Sobald aber die ersten durch die Schwerter der Helden fallen, ergreifen die übrigen nach und nach die Flucht. Eines der Tiere, ein besonders großes Exemplar, versucht, sie an der Flucht zu hindern. Vier der Rantzen verbleiben an seiner Seite und greifen an.

Frontalangriff•

Die Helden wählen den Frontalangriff. Erschreckt stieben 8 der 12 Tiere davon. Die anderen werfen sich um so erbitterter auf ihre Gegner.

Sumpfrantzen sind im allgemeinen für einen ausgewachsenen Menschen nicht gefährlich. Sie ziehen es vor, sichere und bequeme Beute zu machen, also in der Regel Kleintiere und Insekten. Vor größeren Gegnern fliehen sie. Gewöhnlicherweise finden sie sich auch erst später im Winter zu Jagdgemeinschaften zusammen. Dieses Rudel bildet jedoch eine Ausnahme. Geführt wird es von einem jener bedauernswerter Kreaturen, die das Opfer eines Morgendorns geworden sind. Was auch immer er für ein Mensch gewesen ist, dieses Exemplar zeichnet sich durch eine rasende Wildheit aus. Die Bestie hat mehrere ihrer "gewöhnlichen" Artgenossen um sich geschart, davon vier seiner eigenen Nachkommenschaft. Diese haben einen Gutteil der Aggressivität und Entschlossenheit ihres Erzeugers geerbt.

Diese fünf Sumpfrantzen werden bis zum Äußersten kämpfen.

Die Werte der Sumpfrantzen:

Gewöhnliche Rantzen:

MU 7, **AT/PA** 9/4, LE 25, RS 2, TP 1 W+3, AU 50, MR -4, MK 12

Die vier Nachkommen des Anführers:

MU 9, **AT/PA** 11/4, LE 25, **RS** 2, TP 1 W+4, AU 50, MK 14

Der Anführer:

MU 12, **AT/PA** 14/4, LE 30, **RS** 2, **TP** 1 W +6, AU 50, MK 18

Allgemeine Informationen:

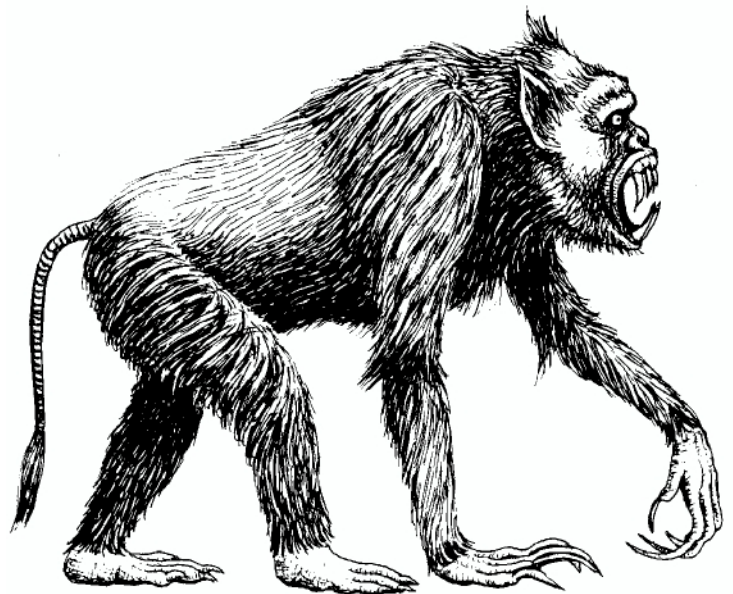
Sind die Sumpfrantzen besiegt, können die Helden Stane aus dem Sumpfloch ziehen.

Womöglich hat er es nur diesem zu verdanken, daß die Rantzen mit ihrem Angriff auf ihn zögerten, um nicht selbst zu versinken.

Tief erleichtert zieht er mit den Helden durch den Sumpf zurück zum Dorf.

Meisterinformationen:

Gestalten Sie auch den Rückweg möglichst stimmungsvoll und unheimlich. Bei all der Erleichterung über die Rettung ist der Sumpf doch immer noch eine recht tückische Umgebung. Einige Irrlichter, seltsame Schatten, ein Fehltritt in ein Sumpfloch halten die Helden bei Atem, selbst wenn ihnen nicht wirklich etwas zustoßen soll.



Das Geständnis

Spezielle Informationen:

Während ihr euch einen sicheren Weg durch den Sumpf sucht, tritt Stane plötzlich an euch heran: " Ich möchte mich bei euch dafür bedanken, daß ihr mich aus dem Sumpf gerettet habt. Ich weiß, das klingt blöde, wenn jemand sich dafür bedankt, daß andere seine Flucht vereitelt haben, aber... Auch wenn diese Viecher nicht erschienen wären, hätte ich gehofft, ihr wärt gekommen. Wißt ihr, heute nacht, da kam mir nichts so schrecklich vor, wie der Gedanke, nach Notmark zur alten Warzensau zu müssen. Aber dann im

Sumpf... Als ich an Festum dachte und an meine Mutter... Nein, ich glaube es ist besser so. Nichts kann schlimmer sein, als nach Festum zurückzukehren - und wohin hätte ich mich schon wenden sollen?

Allgemeine Informationen:

In Trallsky herrscht eitel Freude und Erleichterung, als ihr nach vielen Stunden glücklich und einigermaßen gesund zurückkehrt. Eine gute Nachricht dazu: Jedwinjas Knöchel ist lediglich verknackst. Zu Stanes Freude, der ihren Sturz natürlich furchtbar bedauert, kann sie weiter mitreisen. Am nächsten Morgen heißt es wieder "Leinen los!"

Die Flußdämonen

Allgemeine Informationen:

Je höher ihr nach Norden kommt, desto mehr wandelt sich das Land ringsherum.

Spezielle Informationen:

Längst schon ist die Zahl der Äcker zu euren Linken immer kleiner geworden, längst wird der Horizont beherrscht von tiefgrünen, schier endlosen Wäldern, von weiten, mit kniehohem Gras und niedrigen Büschen bewachsenen Steppen. Winzige, mühsam der Natur abgerungene Enklaven sind die wenigen Dörfer, die man sieht. Hier und da schmiegt sich eines jener langgestreckten Herrenhäuser mit den tiefgezogenen Dächern an einen Hügel, eine dicke Mauer schützt Haus und Bewohner vor dem, was draußen lauern mag. Zu eurer Rechten thronen bedrohlich über euch, die waldbedeckten Gipfel der Walberge.

Nur selten findet man hier eine Kate oder gar einen größeren Hof. Ein paar düstere Bergfesten halten einsam Wacht. Straßen gibt es gar nicht, lediglich ein grasüberwucherter Pfad führt am Ufer entlang. An manchen Stellen reichen die Hänge gar bis an das Flußufer, kein Weg führt an diesen Felsen vorbei.

Längst vergessen ist Festum, die belebte Handelsstadt. Hier lernt ihr das andere Gesicht dieses Landstriches kennen, in all seiner Wildheit, bedrückenden Einsamkeit und auch Unerbittlichkeit, *das wahre Bornland*, wie viele Einheimische sagen.

Nach den letzten aufregenden Ereignissen im Sumpf, verlief die weitere Reise ruhig und ihr seid eurem Ziel Notmark ein gutes Stück näher gekommen.

Seit Brinbaum ist euch, abgesehen von ein paar Fischerkähnen, kein weiteres Schiff begegnet; gewöhnlicherweise verlassen die meisten Flußschiffe den Walsach bei Brinbaum, um die Brinna hinauf gen Eschenfurt oder Ouvenmas zu fahren. Kaum öfter als einmal im Mond, steuert ein Schiff gen Notmark.

In der Ferne seht ihr die Mündung eines Walsachzuflusses, des Hursach, wie euch Gari erklärt. Die Bootsfrau ist etwas nervös: An eurer letzten Anlegestelle ist viel darüber gemunkelt worden, daß Flußpiraten auf diesem Stück des Walsach ihr Unwesen treiben.

Die Kapitänin dagegen zeigte sich wesentlich unbeeindruckter durch dieses Gerede: Die "Wellenreiter" sei ein zu kleiner Fisch, als daß Piraten es der Mühe wert erachteten, sie aufzubringen. Trotzdem hat sie aber einen ständigen Ausguck abkommandiert, und die Beile und Entermesser liegen bereit.

Gemächlich passiert das Schiff die Hursachmündung, steuert nun auf eine kleine Insel in der Flußmitte zu; das Eiland ist gut 500 Schritte entfernt, als Ruderschlag hinter euch zu hören ist. Als ihr euch umwendet, ist wie aus heiterem Himmel ein schlankes, etwa 12 Schritt langes Ruderschiff aufgetaucht. Die fremden Rojer legen sich mächtig ins Zeug, rasch verringert sich der Abstand zur "Wellenreiter". "An die Riemen, pullt!" Das läßt sich die Mannschaft nicht zweimal sagen, eilends werden die Ruder ins Wasser getaucht. Mit Genugtuung beobachtet ihr, wie das fremde Schiff wieder zurückfällt. "Nicht nachlassen, Kameraden, pullt!" Größer und größer wird die Distanz. Aber zu früh gefreut: Just als ihr die Insel erreicht, schießt ein zweites Schiff hinter dem Eiland hervor, schräg in der Fahrrinne liegend treibt es auf euch zu. Ein seltsames Schiff kommt da heran: ebenfalls ein leichter, schneller Flußsegler, doch ist der Vordersteven hochgezogen, und es sieht ganz so aus, als schmücke ihn ein Drachenkopf.

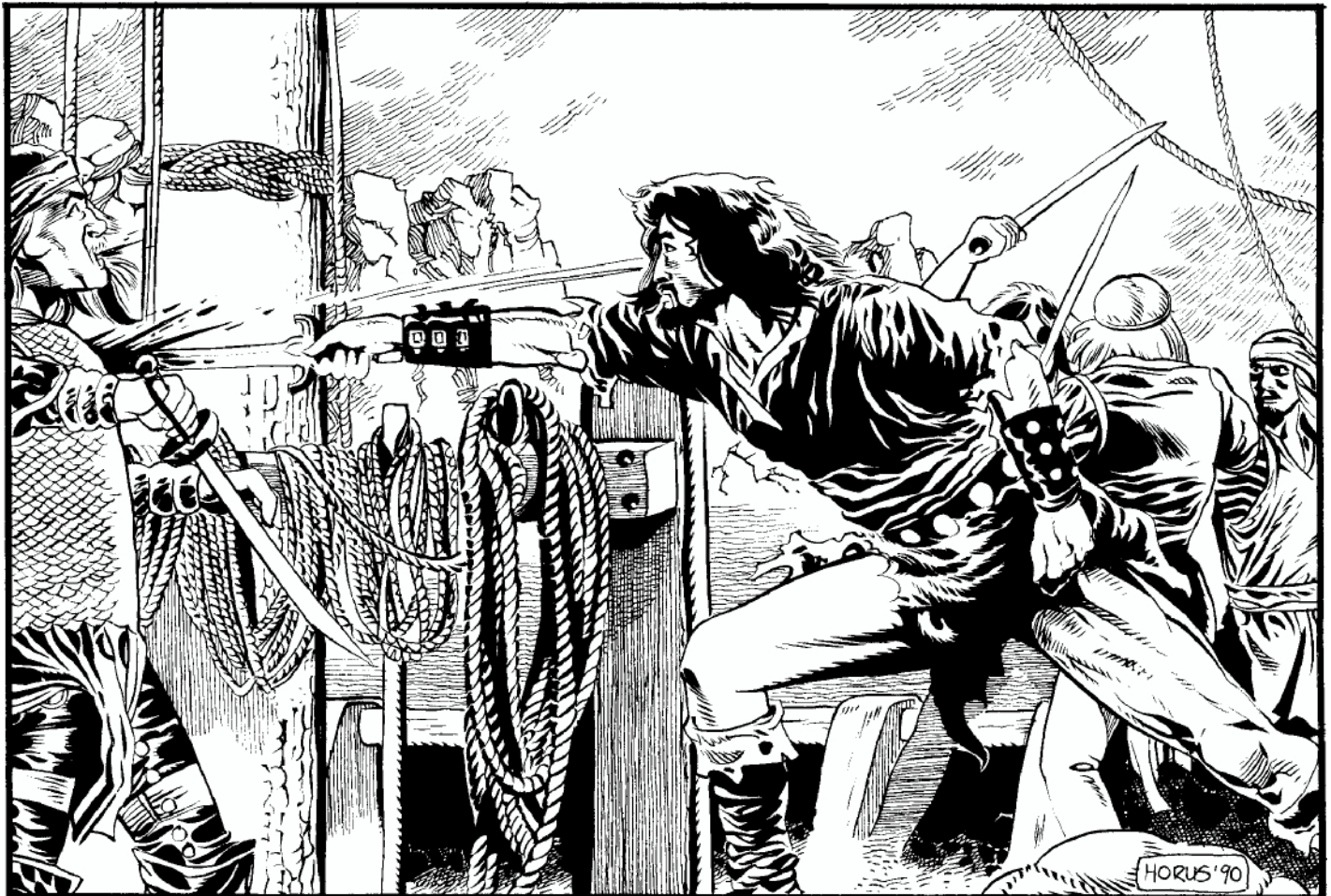
Im Bug des Schiffes steht eine der imposantesten Erscheinungen, die ihr je gesehen habt. Selbst für einen Sproß des Thorwaler Volkes ist die muskulöse, massige Frau mit dem rotblonden Zopf eine Hünin. Gewaltige Muskeln zieren ihren Körper. Mit kühlem, abschätzenden Blick mustert sie euer Schiff.

Die Mannschaft gerät in helle Aufregung: "Die Flußdämonen!" gelte es, "Das da ist der Walsdrache, der Walsdrache!"

Hastig besorgt sich jeder eine Waffe, doch die nervösen, teils gar verzagten Mienen verraten euch, wie den Matrosen zumute ist. Jetzt, da ihr nur noch von der Kraft des Windes vorangetrieben werdet, ist auch das andere Schiff schnell heran. Die ersten Enterhaken fliegen unter dem Gejohle der Piraten auf Deck. Verbissen versuchen die Schiffer, die Seile zu kappen, doch was hilft es: Ihr seid zwischen den beiden Schiffen gefangen!

Unter wildem Geschrei springen die Flußpiraten von beiden Seiten auf das Deck der "Wellenreiter", allen voran die gewaltige Thorwalerin. Der andere Trupp wird von einem finsternen Grauhaarigen geführt, der den Säbel in der Linken trägt. Seine rechte Hand fehlt, stattdessen sitzt ein großer, eiserner Haken an dem Armstumpf.

Es kommt zu ersten Gefechten, schon jetzt wird erkennbar, wie wenig die Mannschaft gegen die verwegenen, finsternen Piraten ausrichten kann. Auch ihr werdet hart bedrängt. Plötzlich taucht, unmittelbar neben euch, Daanje Priemsneider auf, hebt seine Hände und brüllt: "Einhalt! Einhalt gebiete ich! Wir stehen unter dem Schutz von Graf Uriel von



Notmark. Zittert, ihr Schurken, denn seine harte Hand wird euch unerbittlich treffen, so ihr euch an uns vergreift!" Tatsächlich halten die Flußräuber bei diesen Worten inne. "Für Uriel, diesen Sohn des Namenlosen, seid ihr unterwegs?" Es ist der Einhändige, der diese Frage stellt. Bitterer Haß erfüllt seine Stimme. "Dann sieh mich an und sieh dem Tod ins Auge, denn ihm haben dich deine Worte geweiht!" Er holt aus, und ein Hieb mit dem Handhaken trifft den erschrockenen Sekretär. Mit einem Aufschrei sinkt dieser zu Boden. "Packt sie, nicht einer soll uns entgehen!"

Meisterinformationen:

Die Flußpiraten sind hoffnungslos überlegen, kämpferisch, wie auch zahlenmäßig. Bald schon ergreifen die ersten Matrosen die Flucht und die Helden sollten es ihnen gleichtun.

Als Jedwinja sieht, was an Deck geschieht, packt sie ihren Schützling und springt über Bord, Stane festhaltend strebt sie dem rechten Walsachufer zu.

Um es ihr gleich zu tun, muß den Helden eine Schwimmprobe +3 gelingen, andernfalls gelingt es ihnen nicht, gegen die starke Strömung anzukommen und sie werden ein gutes Stück weiter flußabwärts angeschwemmt.

Mjesko "Einhand":

Mjesko "Einhand" ist ein erbitterter Feind des Grafen von Notmark, seit dieser ihn wegen eines Felddiebstahls grausam bestrafen ließ. Uriels Leute nagelten den jungen Leibeigenen mit der Hand an einen Baum und überließen ihn seinem Schicksal. Es gelang Mjesko sich zu befreien, doch diese Rettung kostete ihn seine Hand. Seither trachtet er nach blutiger Rache an Uriel und seinen Schergen.

Mjeskos Werte:

MU: 17	AG: 4	Stufe: 13	Alter: 32
KL: 13	HA: 3	MR: 4	Größe: 1,84
CH: 12	RA: 2	LE: 76	Haarfarbe: grau
GE: 12	GG: 4	AE/KE: –	Augenfarbe: blau
KK: 15	TA: 1	AT/PA: 17/12	(Säbel)

Ragnid Thorkildsdotter:

Die imposante Thorwalerin mit den gewaltigen Muskeln, trägt den Beinamen "Wanderer", angeblich, weil kein Pferd in der Lage sei, sie zu tragen, so daß sie stets zu Fuß gehen muß.

Allein die Ausstattung ihres Schiffes mit Schnitzereien, Drachenkopf und rot-weiß gestreiftem Segel, zeugt von ihrer Verbundenheit zur Thorwaler Heimat, die sie wegen einer Familienfehde verlassen mußte.

Ragnids Werte:

MU:15	AG: 7	Stufe: 12	Alter: 25
KL: 11	HA: 2	MR: -3	Größe: 1,73
CH:13	RA: 5	LE: 78	Haarfarbe: blond
GE:14	GG: 6	AE/KE: -	Augenfarbe: braun
KK:16	TA: 2	AT/PA: 17/14	(Rapier)

Die Piraten:

Insgesamt verfügen Ragnid und Mjesko über 58 Piraten, wovon 34 versuchen, die "Wellenreiter" zu entern. Es ist ein bunter Haufen wild gekleideter, verwegener Gestalten verschiedenster Herkunft. Zu Mjeskos Trupp gehört eine große Anzahl ehemaliger bornländischer Leibeigener, die seine Rachegedanken teilen.

Werte der Piraten:

MU13, LE45, AT/PA 12/10, TP 1 W+4, AU75, MR 1

Das Überwals

Allgemeine Informationen:

Einigermaßen glücklich habt ihr das Ufer erreicht und Stane und Jedwinja gefunden. Auch vier der Matrosen, darunter Gari, haben den gleichen Fluchtweg wie ihr gewählt.

Spezielle Informationen:

Atemlos und aufgeregt kauern sie neben euch in einem dichten Gebüsch. Von dort aus beobachtet ihr, wie auf einem der Schiffe ein Beiboot klargemacht wird. Sieben der Flußräuber besteigen das Gefährt, deutlich ist zu erkennen, daß sich Mjesko darunter befindet. So schnell und unauffällig wie möglich macht ihr euch davon.

Meisterinformationen:

Durch ihre Flucht sehen die Helden nicht mehr, wie die "Wellenreiter" von Mjeskos Schiff in Schlepptau genommen und flußaufwärts gezogen wird. Der Walsdrache bezieht wieder sein Versteck hinter der Insel. Ebenso wenig erfahren die Helden, was mit Paale, Jaakon und dem Rest der Mannschaft geschieht.

Spezielle Informationen:

"Das Überwals ist nur etwas für Verrückte oder Verzweifelte..." - "...des Todes ist jeder, der seinen Fuß dorthin setzt; leichte Beute für all die Unholde und Geister dort." - "Und wer jemals Saturias Kinder erblickt, dem werden Schrecken widerfahren, für die es keine Worte gibt..." Unwillkürlich fällt euch all das ein, was ihr bisher über das Überwals gehört habt. Leichter Schauer überkommt euch, doch was hilft es, ihr müßt fort von hier, wollt ihr nicht in die Hände der Piraten fallen.

Meisterinformationen:

Für den Fall, daß die Helden, statt in den unheimlichen Überwals einzudringen, durch den Fluß ins Bornland zurückschwimmen wollen, müssen Sie sie auf einige unangenehme Fakten hinweisen:
Die Piraten werden gewiß mit ihren Booten den Walsach überwachen.
Ein nochmaliges Überschwimmen des Flusses ist für die

erschöpften und möglicherweise verwundeten Helden nur dann möglich, wenn sie fast ihre gesamte Habe (Rüstungen, schwere Waffen) am Ufer zurücklassen.

Spezielle Informationen:

Langsam senkt sich die Dämmerung über das Land. Berge, Hügel, Felsen, Bäume, alle Konturen werden zu dunklen Schatten, Schemen, die ihr nur an Form und Größe voneinander zu scheiden wißt.

Außerdem wird es mit dem Sinken der herbstlichen Sonne empfindlich kühl, eure nassen Kleider kleben an euren Leibern - von eurer mangelhaften Ausrüstung in dieser mißlichen Lage ganz zu schweigen.

Meisterinformationen:

Der Gruppe steht eine ungemütliche Nacht bevor. Naß und durchgefroren bis auf die Knochen, dazu die ständige Angst, ihre Verfolger könnten sie aufspüren. Doch vielleicht sind die Piraten nicht einmal die schlimmste Gefahr? Das Überwals wimmelt von tierischen, aber auch über- und unnatürlichen Bewohnern. Würzen Sie den Verlauf der Nacht mit alarmierenden Geräuschen, seltsamen Schatten oder tanzenden, wie Dämonenaugen glühenden Lichtern.

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Der nächste Morgen bricht trübe und grau an. Kaum vermag die Sonne die dichte Wolkendecke zu durchdringen. Euer Atem bildet weiße Wölkchen in der kalten Luft. Das Land, die Berge um euch herum, vermitteln den Eindruck absoluter Einsamkeit. Nichts scheint sich zu rühren. Doch ihr wißt, dem ist nicht so. Riesige dunkle Wälder überziehen die Berghänge, die höchsten der Gipfel sind von Schnee überzogen. Hier, weiter unten, wird die Landschaft beherrscht von weiten Flächen zähen, gelblichen Grases von 1/2 bis 3/4 Schritt Höhe. Niedrige Sträucher und verfilzte Domhecken durchziehen die Wiesen.

Ihr macht euch auf den Weg. So schnell wie möglich wollt ihr diese Wildnis hinter euch lassen.

Oben, weit über euch, kreist ein Raubvogel am Himmel,

stößt plötzlich hinab. Sein gellender Schrei kündigt von Triumph und erfolgreicher Jagd.

Meisterinformationen:

Es gibt etliche, alltägliche Fährnisse, ganz abgesehen von feindseligen Bewohnern, mit denen die Gefährten in den folgenden Tagen fertig werden müssen: Das Wetter, die Kälte, die Beschaffung von Nahrungsmitteln. Zudem können die Helden sich nur mangelhaft orientieren, da oftmals eine dichte Wolkendecke den Himmel tags wie nachts verhüllt.

Die Gruppe vermag bestenfalls 20 - 25 Meilen pro Tag zurück zu legen, bedingt durch das rauhe Gelände. Bis sie das Überwals wieder verläßt, werden etwa 5 - 7 Tage vergehen. Der Weg entlang am Fluß wäre sicherlich einfacher, doch hieße dies, sich der wahrscheinlichen Entdeckung durch die Piraten auszusetzen.

Um sich die nötigen Nahrungsmittel zu beschaffen, stehen den Helden zwei Möglichkeiten zur Verfügung: So die Gruppe über Pfeil und Bogen oder einen Wurfspieß verfügt, die Jagd, ansonsten das Sammeln von Beeren, Wurzeln, Pilzen, u.ä. Begeben sich die Helden auf die Pirsch, das heißt, unterbrechen sie die Wanderung, um gezielt nach Beute zu suchen, benutzen Sie die folgende Tabelle. Ansonsten können die Gefährten nur hoffen, daß ihnen zufällig ein Stück Wild über den Weg läuft (siehe Zufallstabelle).

Tabelle für die Jagd:

1	1 W 10 Wasserratten, 1/5 Portion *
2,3	1W3 Fasane, 2 Portionen
4,5	1W3 Rebhühner, 1 Portion
6,7	Auerhahn, 4 Portionen
8-11	1W6 Kaninchen, 2 Portionen
12-15	1W3 Pfeifhasen, 2 Portionen
16,17	Karen, 60 Portionen
18,19	Weißhirsch, 50 Portionen
20	Elch, 120 Portionen **

* Eine Wasserratte ist sicherlich nur dann interessant, wenn die Jäger von Firun verlassen sind. Doch dann gilt: Besser Ratte als gar nichts!

** Sollten die Helden den Elch ungeschickt beschleichen, besteht eine 20% Chance, daß das Tier angreift

(MU 15, AT/PA 12/8, LE 35, RS 2, TP 2W+2, GS11, AU 45, MR 2)

Würfeln Sie höchstens 2 mal täglich auf dieser Tabelle. Die Zahl hinter der Art der Beute gibt die Anzahl der Portionen an, eine Portion reicht dabei einem ausgewachsenen Aventurier einen Tag lang.

Die Jagd erfordert zwei bis drei erfolgreiche Schleichproben, die Sie gegebenenfalls erleichtern bzw. erschweren sollten (Gelände, Deckung,...), sowie eine erfolgreiche Schußwaffen- oder Wurfwaffenprobe.

Sie können auch die in den **Kreaturen des Schwarzen Auges** angegebenen Werte für die Jagd anwenden.

Ansonsten sind die Helden auf das angewiesen, was sie entlang ihres Weges finden. Immerhin, der Efferd ist ein günstiger Mond für Beeren, Wurzeln und Pilze. Bedenken Sie aber, daß man nur im allergünstigsten Fall so viel finden wird, daß alle davon satt werden. Außerdem verursacht die ausschließliche Ernährung mit z.B. Waldbeeren schnell übelste Magenbeschwerden. So den Helden das Jagdglück nicht hold sein sollte, gilt es, den Gürtel für die nächsten Tage enger zu schnallen. Zur Orientierung gibt es eigentlich nur folgendes zu die, sagen: So sehr die Helden sich auch bemühen, mehr als eine grobe Schätzung der Richtung wird ihnen nicht gelingen. Es liegt ganz bei Ihnen, wie lange Sie die Gruppe das Überwals durchstreifen lassen. 5 - 7 Tage sollten es ungefähr sein.

Außer den im folgenden aufgeführten Begegnungen können Sie auch Zufallsbegegnungen ermitteln. Würfeln Sie 2 mal täglich 1 W20. Mit einem * gekennzeichnete Begegnungen finden nur einmal statt, würfeln Sie gegebenenfalls erneut.

Zufallsbegegnungstabelle:

1: W6 Vogelfreie, ängstlich:

Die Helden treffen auf eine Gruppe zerlumpter, ehemaliger Leibeigener, die sich ins Überwals geflüchtet haben (dies kann z.B. eine Familie mit Kindern sein). Der Trupp flieht beim Anblick der bewaffneten Helden.

2: W6+3 Vogelfreie, aggressiv:

Eine Horde schlecht bewaffneter Vogelfreier stürzt sich aus dem Hinterhalt auf die Gruppe. Die Angreifer fliehen bei größerer Gegenwehr. (MU 9, LE 25, AT/PA 97, TP 1 W+3 (Keule, Stock), MR 0)

*3: Leiche eines Vogelfreien:

Ob der Bedauernswürdige ein Opfer des Hungers, einer Krankheit oder seiner eigenen Kumpane geworden ist, bleibt Ihnen überlassen. Zu finden gibt es nichts.

*4: Matrose der "Wellenreiter":

Aus einem Gebüsch kommt ein Matrose eures Schiffes auf euch zugerannt, dem es ebenfalls gelungen ist zu fliehen. Dieser kann eventuell berichten, daß der Walsdrache sich noch immer in der Gegend befindet.

5: W6+1 Goblins:

(MU 7, LE 22, AT/PA 97, TP 1W+2 (Keule/Stock), RS 1, AU 35, MR0)

6: Piraten:

Die Helden erblicken die sie verfolgenden Piraten, werden aber nicht entdeckt.

***7: Baumdrache:**

Die Helden erblicken einen schlafenden Baumdrachen in seinem Horst (MU 18, LE 35, AT/PA 16/9, TP 1 W+6, RS 5, AU 90, MR 10; Hort: etwa 2 D).

8: W3 Kaninchen/Pfeifhasen: wahlweise**9: W3 Fasane/Rebhühner:** wahlweise**10: Karen/Weißhirsch:** wahlweise**11: Elch:** siehe Jagdtabelle**12: Wildkatze:**

Eine Wildkatze springt von einem Ast aus, ein Mitglied der Gruppe an (MU 18, LE 40, AT/PA 14/10 (2 Attacken pro KR), TP 2X(1 W+1), RS 2, AU 60, GS 9, MR -1)

13: W6+3 Grimwölfe:

Es ist nicht wahrscheinlich, daß das Rudel so ausgehungert ist, daß es angreift. Die gleiche Begegnung des nachts kann jedoch sehr stimmungsvoll geraten: das Glimmen der Augen im Dunkeln, das Scharren der Pfoten, langanhaltendes Geheul und Schatten, die rings um das Lager huschen. Die Wölfe können der Gruppe auch über mehrere Tage folgen.

14: Schwarzbär

Der Schwarzpelz fühlt sich durch die Gruppe gestört. (MU 15, LE 60, AT/PA 9/7 (2 Attacken pro KR), TP 2x(W+1), RS 3, AU 60, GS 5, MR -2)

15: W6 Winzlinge:

Diese koboldartigen Wesen treiben Schabernack mit den Helden

***16: W6 Vilay:**

Nahe einem Walnußhain, erscheinen euch stumme, grünhaarige Frauen mit fremdartigen Gesichtern. Sie fliehen, wenn ihr euch nähert. (Die Vilay sind fleischgewordene Geister der Walberg-Nußbäume)

***17: Levschi:**

Von einem Berghang aus, betrachtet euch argwöhnisch eine große, kräftig gewachsene, menschenähnliche Gestalt mit einem Widderkopf. Als ihr ein zweites Mal hinseht, ist sie verschwunden. (Die Levschiye sind die Geschöpfe Levthans, des widderköpfigen Göttersohnes)

***18: Satuaris Jüngerin:**

Lautlos saust ein dunkler Schatten vor dem nachtschwarzen Himmel vorbei, den ihr als eine Hexe zu erkennen meint (ein wilder Schrei, just wenn die Hexe das Lager passiert, kann nicht schaden).

19: W20 Fledermäuse:

In der Abenddämmerung geratet ihr unvermittelt in einen Schwarm Fledermäuse, der lautlos auf euch zugeflogen kommt und kaum zollweit euren Köpfen ausweicht.

20: Eule:

Der Todesschrei eines Marders kündigt von der Anwesenheit der lautlosen Jägerin.

Levthans Tanz

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Wieder einmal breitet die Nacht ihre dunklen Schwingen über das Land, rückt Borons Reich ein kleines Stück näher an die Gefilde der Sterblichen.

Nach langem, anstrengendem Marsch seid ihr froh, endlich ein Lager aufschlagen zu können, als plötzlich das Blöken eines Widders ertönt. Dann, nach einer Weile, hört ihr es wieder. Neugierig geht ihr der Sache auf den Grund.

Meisterinformationen:

Es sind die Nächte des Efferdmondes, in denen oft seltsame Dinge geschehen: Geister finden sich zu einem Stelldichein, Hexen vollführen ihre wilden Tänze, und der gefürchtete Levthan setzt seinen Fuß auf Deres Boden.

Sie können das folgende Ereignis in einer beliebigen Nacht im Überwals stattfinden lassen.

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Unvermittelt senkt sich dichter Nebel über euch. Ihr könnt kaum einen Schritt weit sehen. Die Luft ist so feucht, daß sich

kleine Tröpfchen auf eurer Haut bilden. Von dem Widder ist nichts mehr zu hören. Es ist, als verschlucke der Nebel jegliches Geräusch. Dann aber vermeint ihr die leisen Klänge von Musik und Gelächter zu vernehmen. Als ihr euch vorsichtig weiter vorantastet, werden die Geräusche immer lauter, und plötzlich, ihr bahnt euch gerade einen Weg durch dichtes Walnußgesträuch, ist es, als wäret ihr mit dem Kopf durch eine Wand gestoßen. Die Luft ist wieder klar, deutlich dringen die Klänge nun an euer Ohr. Unwillkürlich zieht ihr die Köpfe wieder in den Nebel zurück und das mag auch besser so sein, bei dem Anblick, der sich euch bietet:

Auf einer vom Nebel begrenzten Lichtung von etwa 50 Schritt Durchmesser, brennt ein riesiges Feuer. Ihr könnt es euch kaum erklären, daß ihr den Schein nicht schon vorher gesehen habt.

Auf der Lichtung ist es klar und beunruhigend schwül. Doch das eigentlich Erschreckende sind all die Wesen, die sich rund um das Feuer bewegen, in einem wilden, ungezügelter Tanz: Frauen mit fremdartigen Gesichtern und lan-



gen, grünen Haaren biegen sich geschmeidig zu einer unwirklichen, wirren Musik, die die Lichtung erfüllt, obwohl kein Musikant zu sehen ist. Widderköpfige, dichtbehaarte Männer drehen sich mit ihnen im Kreis, bestrebt, den Frauen zu folgen. Wilde Widder folgen ihnen auf dem Fuß. Winzlinge, Kobolde, Geister, sie alle tun es den Tänzern gleich: Leichtfüßig hüpfen und springen sie über das schimmernde Gras. Und auch menschliche Wesen nehmen an diesem Tanz teil, wenn auch nur wenige und gewiß keine gewöhnlichen. Es sind einige der Töchter Saturias, in flatternden, bunten Gewändern. Ihre feuerroten Schöpfe wehen lose im Wind, als sie den wilden Reigen in der Luft fortsetzen. Unter schrillum Geschrei erheben sie sich auf ihren Besen in die Lüfte, auf und nieder, immer herum geht das wilde Spiel.

Doch die bemerkenswerteste Erscheinung von allen ist jene Kreatur in der Mitte, gleich bei dem Feuer, ein Wesen, von dem ihr kaum eure Augen lassen könnt: ein gut zwei Schritt großer, dunkel behaarter Mann von stattlichem Wuchs, doch dort, wo das Antlitz eines Menschen sein sollte, sitzt ihm der Schädel eines Widders auf den Schultern. Unwirklich gelbe Augen funkeln in die Nacht.

Fasziniert betrachtet ihr die langen Ohren, die mächtigen, gewundenen Hörner, den spitzen Kinnbart. Wohl ähnelt seine Erscheinung der der Levschiye, oder sollte man besser sagen, sie gerieten nach ihm. Doch jener in der Mitte strahlt

einen Glanz aus, eine Kraft, daß ihr sie bis in euer Versteck verspürt.

Und im Gegensatz zu den Levschiye, dessen seid ihr euch sicher, ist dieser hier kein Wesen dieser Welt. Euch fallen all die Geschichten ein, die ihr früher einmal gehört habt: Vom wilden Levthan, Sohn der Rahja, der in den Efferdnächten über Deres Boden wandelt.

Wie trunken zirkeln die Tänzer um ihren Meister und jener dreht sich langsam mit ihnen, kreist hierhin und dorthin. Hin und wieder versucht er, eine der rothaarigen Hexen zu erhaschen, die sich ihm mit einer geschickten Wendung entzieht, nur um im nächsten Moment wieder seine Nähe zu suchen. Torkelnd und taumelnd, hüpfend und huschend bewegt die Gesellschaft sich fort. Ganz allmählich wird der Tanz schneller und schneller, entwickelt sich zu einer Jagd, versuchen Levschiye Vilay zu fangen, sausen Schemen hintereinander her, folgt der göttliche Blick des Levthan seinen Auserwählten, jenen Jüngerinnen Saturias, die die Nähe dessen suchen, der ihre Göttin frevelte und dafür von ihr bestraft wurde.

Meisterinformationen:

Der Tanz des Levthan ist nicht bestimmt für gewöhnliche Augen. Flechten Sie in die Beschreibung des Tanzes einige Hinweise ein, so daß die Helden das Gefühl haben, unmit-

telbar vor der Entdeckung zu stehen. Das kann der Blick eines Tänzers sein, der länger auf der Stelle verweilt, an der die Helden im Nebel hocken, das kann eine Hexe sein, die kaum spannte an ihrem Versteck vorbeifliegt. Vielleicht ruhen gar Levthans Bernsteinaugen für eine gefährlich lange Weile auf dem Versteck der Helden. Die Charaktere sollten hin- und hergerissen sein zwischen Faszination und Furcht. Die Furcht bzw. die Vernunft sollte schließlich obsiegen.

Es gibt nicht einen Aventurier, der nicht weiß, was geschehen kann, wenn ein Sterblicher die Kreise der Götter stört. Es wurde darauf verzichtet, Werte für die Gesellschaft anzugeben. Sich mit diesen Geschöpfen anzulegen, ja, ihnen nur unter die Augen zu kommen, hieße, den sicheren Tod zu wählen: Falls die Helden sich dazu entschließen, auf den Platz hinauszutreten, spüren sie in ihrem Innersten, daß sie eine solche Tat nicht überleben würden. Das heißt,

nur ein Held, dem eine Mutprobe+15 gelingt, würde es wagen, seinem Leben auf so spektakuläre Weise ein Ende zu setzen. Alle anderen sind nicht in der Lage, ihre Dekkung zu verlassen.

Ein Heldentyp bildet jedoch eine Ausnahme: Eine SpielerHexe, die sich Levthans Tanz anschließen will, benötigt eine Mutprobe+7. Diese Heldin wird eine Nacht verbringen, an die sie sich später kaum mehr erinnern kann. Sie stößt nach 12 Stunden wieder zu ihren Gefährten. Ihr bleibt nur die Erinnerung an einen ungeheuer erschöpfenden, lustvollen Rausch. Sie verliert in dieser Nacht 10 Lebenspunkte, gewinnt aber einen permanenten Charisma-Punkt hinzu.

Für den Rückzug der Gruppe von Levthans Tanzplatz können Sie ein paar Schleichproben verlangen, doch mehr der Spannung wegen. Levthan und seine Jünger werden die heimlichen Beobachter nicht bemerken.

Der Werwolf

Allgemeine Informationen:

Dichte Nebelschwaden umtanzen euch, tauchen das Land in ein fahles, eintöniges Grau. Ihr kämpft euch mühevoll durch dichtes Gestrüpp, das sich scheinbar endlos erstreckt. Bald wird es unmöglich, noch einen Pfad zu finden. Wurzeln recken sich euch in den Weg, Sträucher scheinen just an der Stelle hervorzuschießen, wo ihr eben noch einen Durchschlupf zu sehen meintet.

Spezielle Informationen:

Heftig verlangt Jedwinja nach einer Rast, Stane zuliebe, der müde hinter euch her stolpert. Die langen Tage des ungewohnten Wanderns haben ihn erschöpft. Obwohl es noch nicht einmal Mittag ist, gebt ihr nach.

Hier jedoch ist das Gesträuch zu dicht, zudem der Boden feucht und sumpfig. Ihr müßt euch nach einem besseren Ort umsehen.

Schließlich ruft Gari euch zu sich. Sie deutet auf einen umgestürzten Baum, dessen Wurzelballen weit in die Luft ragt.

"Seht, da ist eine Mulde unter den Wurzeln. Dort ist es vielleicht etwas behaglicher als einfach hier draußen zu lagern."

Vorsichtig schleicht ihr euch an die kleine Höhle heran. Es ist nicht zu erkennen, wie tief diese ist. Es wäre kaum verwunderlich, wenn das Loch schon einen Bewohner hätte, eventuell sogar einen, der euch gefährlich werden könnte. Zu hören oder zu sehen ist nichts.

Unvermittelt springt mit einem gewaltigen Satz eine schemenhafte Gestalt an euch vorbei, rennt ein paar Schritte, bleibt dann aber stehen. Es handelt sich um eine unbekleidete Frau von etwa 1,70 Schritt Größe. Ihr Körper ist von dicht sprießenden, braunen Haaren bedeckt. Lediglich das bräun-

liche Gesicht ist weitgehend unbehaart. Ihr schwarzbraunes Haupthaar reicht ihr bis zu den Hüften. Es ist verfilzt und starrt von Kletten und Dornenzweigen. Unter ungewöhnlich dichten, über der Nasenwurzel zusammenwachsenden schwarzbraunen Brauen starren euch gelblich leuchtende Augen an. Nach einem Moment des Entsetzens über euer plötzliches Auftauchen, öffnet die Kreatur ihren Mund. Doch anstelle von Worten dringt nur ein wölfisches Knurren aus ihrer Kehle.

Meisterinformationen:

Die Helden haben ungewollt einen Werwolf - genauer gesagt, eine Werwölfin - aufgestöbert.

Die Bedauernswürdige - sie heißt Iriwa - ist schon vor zehn Jahren, als siebzehnjähriges Mädchen, ein Opfer der Lykanthropie geworden.

Als Iriwa, nachdem die Krankheit zum ersten Mal zum Ausbruch gekommen war, des morgens neben ihrem gräßlich zugerichteten Opfer aufwachte, und ihr klar wurde, daß sie diese schreckliche Greuelthat vollbracht hatte, ergriff sie, von Abscheu und Entsetzen über sich selbst geschüttelt, die Flucht. Seither meidet sie die Menschen: Tief im Überwalds verbringt sie ihre Tage - halb Mensch, halb Wolf. In den ersten Jahren, als das Menschliche in ihr noch sehr stark war, wollte sie an ihrem Schicksal schier verzweifeln - jedesmal, wenn ihr Blut in ungute Wallung geriet und jene schmerzhaft Verwandlung mit ihr vorging, beschienen von Madas blassem Schein. Mittlerweile jedoch, da der Wolf in Iriwa mehr und mehr die Oberhand gewinnt, sieht sie ihrer Zukunft mit schicksalsergebener Ruhe entgegen. Ihre Hoffnung ist - und ihre bisherige Verwandlung über all die Jahre bekräftigt sie darin -, daß sie eines Tages ganz zum Wolf wird und Wolf bleibt, und den Mensch, der sie einmal war, völlig vergißt.

Ihre Lebensweise entspricht schon sehr der eines Wolfes, bisweilen schließt sie sich sogar einem der wilden Rudel zur Jagd an, doch dulden die Tiere sie nicht ständig bei sich. Und auch Iriwa zieht es vor, wenn die Vollmondnacht noch fern ist, sich zurückzuziehen, allein, um ihren letzten menschlichen Gedanken nachzuhängen. Die Werwölfin ist ein einsames Geschöpf: Auf ewig aus der Gesellschaft der Menschen verbannt, von den Wölfen nur zeitweilig geduldet. Ihre Einsamkeit ist auch der Grund dafür, warum sie nicht gleich flieht, sondern abwartet.

Für das Abenteuer bietet Iriwa folgende Möglichkeiten:

- Die Helden greifen sie direkt an. Iriwa versucht zu fliehen. Gelingt es der Gruppe, sie zu stellen, verwandelt sie sich binnen kürzester Zeit in ihre Wolfsgestalt und wehrt sich bis zum Äußersten.

- Die Helden gebärden sich freundlich. Iriwa nähert sich vorsichtig und versucht, mit Gesten die Gefährten von ihren friedlichen Absichten zu überzeugen. Schließlich wagt sie sich sogar so nah an die Helden heran, daß sie sie eingehender untersuchen kann. Vorsichtig betastet sie nacheinander ihre Gesichter und beschnuppert sie. Jede hastige oder feindselig wirkende Geste läßt sie erschrocken davonspringen, sie kommt jedoch nach einiger Zeit wieder heran.

Ist die Untersuchung der Helden zu Iriwas Zufriedenheit beendet, setzt sie an zu reden. Sie erzählt den Helden ihre Lebensgeschichte. Nur unter größten Mühen gelingt es ihr, leidlich verständliche Worte über die Lippen zu bringen. Immer wieder verfällt sie in leises Geheul und Geknurre. Mehr durch Gesten als durch Worte versucht sie die Gefährten dazu zu bewegen, ihr ebenfalls etwas zu erzählen. Dann, ganz unvermittelt, bricht sie ab und wird unruhig. Mit nachdrücklichen Gesten versucht sie den Helden klarzumachen, daß sie sie nun verlassen sollen. Sie deutet dabei immer wieder auf die Sonne, die auf ihrem täglichen Weg schon ein gutes Stück weiter gewandert ist. Iriwa will die Gefährten vor der Dunkelheit warnen und damit vor sich selbst, denn das Madamal wird sich in dieser Nacht fast voll am Himmel zeigen. Es ist besser, wenn die Gruppe einige Stunden Wegs zwischen sich und die Werwölfin gebracht hat. Wollen die Helden partout nicht gehen, rennt Iriwa ihrerseits wie gehetzt davon. Die Matrosen, Jedwinja und Stane werden auf jeden Fall heftig dafür plädieren, schnell zu verschwinden.

Auch aus dieser Situation entwickeln sich mehrere Möglichkeiten:

- Bei Einbruch der Dunkelheit bemerkt die Gruppe, daß sie nicht alleine ist. Ein oder mehrere Rudel Wölfe kreuzen ihren Weg. Man hört langgezogenes Geheul, welches kurz darauf aus einer anderen Richtung beantwortet wird. Dunkle Schatten huschen vorbei, gelbe Augen leuchten kurz auf.

Die Wölfe beschränken sich darauf, die Helden scheinbar zu verfolgen, bzw. um ihr Lager zu streifen. Sie greifen nicht an.

-All ihrem Widerstand zum Trotz wird Iriwa von ihrem Trieb überwältigt. Nach ihrer Verwandlung jagt sie den Gefährten hinterher und holt sie schließlich, kurz vor Morgengrauen, ein. Markerschütterndes Geheul, in das alle Wölfe der Umgegend einstimmen, warnt die Helden vor der nahenden Gefahr.

Ohne zu zögern stürzt sich die Werwölfin auf die Gruppe. Kaum noch Menschliches ist an ihr: Ihr Gang ist so gebeugt, daß sie scheinbar auf allen Vieren läuft, ihre Gesichtszüge sind fast vollständig wölfisch, mit spitzen Ohren und hervorspringender Schnauze aus der gewaltige Fänge blecken. Dichtes buschiges Fell bedeckt sie, scharfe Krallen sind ihr an Händen und Füßen gewachsen.

Die Werte der Werwölfin:

Iriwa (menschliche Gestalt):

MU 10, KL 12, CH 7, GE 12, KK 12, LE 45, AT/PA 9/8, RS 1, MR 1

Iriwa (Wolfsgestalt):*

MU 15, KK 15, LE 45, AT/PA 12/8, TP 1W+2, RS 2, AU 60, MR 10

*Iriwa verwandelt sich bei jeglichem Angriff gegen sie binnen kürzester Zeit in ihre Wolfsgestalt.

Die Chance, daß sie ein Opfer ihres Bisses infiziert, beträgt 75%, also 1-15 auf W20



IRIWA

Wenn Sie wollen, können sich mehrere Wölfe Iriwa anschließen. Angespornt von ihrer Anführerin, greifen sie ebenfalls wütend an. Sollten mehr als die Hälfte getötet oder schwer verletzt, bzw. Iriwa überwältigt oder getötet werden, fliehen die restlichen Wölfe.

Die Werte der Wölfe:

MU 11, LE 15, AT/PA 10/5, TP 1 W+1, RS 2, AU 80, MR 0

- Als letzte, aber fast undurchführbare Möglichkeit sei noch diese aufgeführt: Die Helden fassen den Entschluß, Iriwa zu helfen.

Dies kann nur durch einen mächtigen Magier oder Geweihten geschehen. Es müßte den Helden gelingen, Iriwa dazu zu überreden, mit ihnen zu kommen (Betören-Probe+8 oder ein entsprechender Zauber). Daß dieser Vorschlag auf wenig Gegenliebe bei Stane, Jedwinja, Ohms und den Matrosen trifft, dürfte nicht verwundern. Die Werwölfin muß gefesselt oder durch Magie unter Kontrolle gehalten werden. Vor allem in der Nacht entpuppt sich dies als äußerst schwierig, da Iriwa in ihrer Wolfsgestalt deutlich stärker und wilder ist. Ob und wann den Helden ein geeigneter und bereitwilliger Geweihter oder Magier begegnet, liegt bei Ihnen, dem Spielleiter.

Der Schlupfwinkel

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Viele Tage seid ihr jetzt schon unterwegs, und nur allmählich werden die Hänge sanfter, bis sie in hügeliges Land übergehen. Als ihr auf einer Hügelkuppe kurz verschnauft, bietet sich euch unvermittelt in der Ferne ein Anblick, der euch das Herz höher schlagen läßt: Dort unten, fern im Nordwesten, schlängelt sich das silbrige Band des Walsach. Wohlgemut macht ihr euch auf den Weg, einem kleinen Fließchen folgend, welches wahrscheinlich in den Walsach münden dürfte.

Tatsächlich bewegt sich das Gewässer eilig auf einen größeren Fluß zu, zwar nicht den Walsach, sondern den Nagrach, doch an dessen Mündung, das wißt ihr, liegt Walserwacht, euer Ziel. Vollkommen einsam breitet sich die Landschaft vor euch aus. Fröhlich wandert ihr über die Hügelkämme, als Schritte, weiter unten im Tal euch verharren lassen. Ihr wollt euren Augen kaum trauen, denn die Gestalt, die da munter pfeifend den Weg entlang spaziert, ist einer der Piraten die euch überfallen haben.

Meisterinformationen:

Die Gruppe befindet sich in unmittelbarer Nähe eines der Verstecke der Piraten. Egal, ob die Helden den einsamen Flußräuber hier überwältigen, oder ob sie ihm folgen - so oder so erfahren sie von diesem Schlupfwinkel. Dieser liegt in einem Seitenarm des Nagrach, versteckt unter den tiefhängenden Zweigen der Weiden, die den Fluß an beiden Ufern säumen.

Das Versteck

Allgemeine Informationen:

Vorsichtig schleicht ihr euch an den Schlupfwinkel eurer Gegner an. Vier kleine, behelfsmäßig zusammengefügte Hütten stehen dicht am Ufer. An dieser Stelle ist der Flußarm recht breit und seicht. Dichtes Buschwerk begrenzt ringsum das Versteck. Ein einzelnes Schiff liegt am Ufer: die "Wellenreiter".

Zwei Piraten halten sich vor den Hütten auf, sonst ist niemand zu sehen.

Meisterinformationen:

Entnehmen Sie die Lage der Hütten und die genaue Beschaffenheit der Umgebung bitte dem Plan "Der Schlupfwinkel".

Es befinden sich insgesamt 5 Piraten im Lager, 2 davon halten sich in einer der Hütten auf, einer an Bord des Schiffes. Außerdem befinden sich in einer anderen Hütte Paale, Jaakon und zwei ihrer Matrosen, dazu noch Daanje Priemsneider und Ohms; selbstverständlich sind alle gut verschnürt und geknebelt. Man wartet auf die Rückkehr von Mjesko, um ihnen dann den "Prozeß" zu machen, ein Privileg des Kapitäns der "Rache". Es sollte den Helden nicht schwer fallen, mit den Flußräubern fertig zu werden. Die Unterstützung der Matrosen ist ihnen gewiß. Noch bevor es ihnen aber gelingt, die Bande endgültig zu überwältigen, ertönt wildes Geschrei. Mjesko und seine 7 Kumpane brechen aus dem Gesträuch hervor und greifen an.

Doch Rettung naht. Sei es, daß die Helden sich standhaft stellen, sei es, daß sie versuchen zu fliehen: der Kampflärm hat ein Schiff angelockt, welches sich rasch nähert.

Tjeika von Notmark

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Ihr nehmt es nur aus dem Augenwinkel wahr, daß sich ein Ruderschiff nähert. Ein gutes Dutzend Söldner in grau-roten Waffenröcken stürzen sich mutig ins Gefecht. Schnell wendet sich das Blatt zu euren Gunsten. Vor allem die Anführerin, eine schmale Person, deren silberblonde Haare sich unter ihrem Helm hervorringeln, wirft sich entschlossen auf die Schurken. Es dauert nicht lange, und die Flußräuber ergreifen die Flucht. Auch Mjesko macht sich laut fluchend davon, seine weniger glücklichen Kameraden ihrem Schicksal überlassend.

Meisterinformationen:

Die 14 Söldner gehören zur Besatzung der Feste Walserwacht. Des öfteren patrouillieren sie auf den Flüssen, um der Piraten habhaft zu werden; bisher nur mit bescheidenem Erfolg.

Die Werte der Söldner:

MU14, **LE**55, **AT/PA** 14/10, **TP** 1 W+4, **RS** 3, **AU** 80, **MR** 2
dieser fällt. Einer der Söldner springt herbei und macht dem

Tjeika von Notmark:

Anführerin der Söldner ist Tjeika von Notmark, jüngste Tochter des Grafen Uriel, eben jene Zukünftige Stanes. Tjeska ist eine respektierte Kämpferin unter den Söldnern ihres Vaters. Man kann nicht sagen, daß die schlanke 20jährige eine ausgesprochene Schönheit wäre, doch mag sie durchaus als hübsch gelten. Jegliche Familienähnlichkeit zu ihrem Vater ist ihr, den Göttern sei Dank, erspart geblieben. Vom Wesen ist Tjeska ruhig und freundlich, was man angesichts ihrer verwegenen Attacken kaum vermuten mag.

Tjeikas Werte:

MU:14	AG	3	Stufe:	3	Alter:	20
KL: 12	HA	3	MR:	3	Größe:	1,70
CH:12	RA	3	LE:	41	Haarfarbe:	weißblond
GE: 11	GG	2	AE/KE:	--	Augenfarbe:	grau
KK: 12	TA	3	AT/PA:	13/10	(Säbel)	
	:					

Bevor die Piraten endgültig die Flucht ergreifen, muß sich noch folgendes ereignen: Gerade als Tjeika ansetzt, einem der Flußräuber einen Hieb zu versetzen, springt von hinten ein weiterer herbei. Tjeika bemerkt dies nicht. Stane, der diese Szene verfolgt, rennt mit erhobener Hand auf sie zu. Den Varnschrei auf den Lippen, stolpert er, stürzt, rollt einige Schritte weit, dem 2. Piraten in die Beine, so daß auch

Schurken den Garaus. Verwundert mustert Tjeika ihren unfreiwilligen Retter, wie er sich mühsam aufrappelt und sie unsicher anlächelt.

Sie sollten es auf keinen Fall dazu kommen lassen, daß Mjesko Einhand gefangenommen oder gar getötet wird.

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Tjeika stellt sich und ihre Kämpen vor. Von Stane läßt sie keinen Blick. Umso überraschter ist sie, als sie erfährt, daß es sich bei ihm um ihren zukünftigen Ehemann handelt. Ihr könnt nun die arg mitgenommenen Gefangenen befreien. Paale und Jaakon wissen zu berichten, daß Joon, Jarle und den meisten der restlichen Matrosen die Flucht gelungen sei. Drei jedoch hätten die elenden Bastarde erschlagen. Die Ladung der "Wellenreiter" ist noch vollständig vorhanden. Außerdem finden sich weitere 120 Batzen in Gold und Silber in den Hütten. Stane besteht darauf, daß 50 Batzen der Kapitänin gezahlt werden, den Rest nimmt Tjeika an sich. Dann werden die Schiffe wieder flottgemacht, und es geht gen Walserwacht. Stane fährt mit an Bord des Söldnerschiffes. Scheinbar haben er und Tjeika sich viel zu erzählen.

In Walserwacht verabschieden sich Paale und ihre Mannschaft. Sie will versuchen, ob sie den Rest ihrer Leute findet, und dann nach Neersand zurückkehren. Stanes Gepäck wird auf zwei kleinere Kähne verladen, um nach Notmark verschifft zu werden. Tjeika schlägt jedoch vor, nicht langsam an Bord dieser Schiffe nach Grauzahn, Uriels Burg, zu reisen, sondern zu Pferd. Obwohl Priemsneider sich redlich bemüht, von nun ab führt die Tochter des Grafen das Kommando. Jegliche Versuche, Stane oder sonstwen herumzukommandieren, werden von ihr im Keim erstickt.

Notmark

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Eine wenig erbauliche Landschaft zieht an euch vorüber: Karge, gelbliche Wiesen, niedrige, verkrüppelte Gehölze, bisweilen mal ein armseliges Gehöft, umgeben von steinigen Äckern. Rauh und unwirtlich ist dieser Landstrich, gewiß kein Ort, an dem ihr leben möchtet, und erneutes leises Bedauern für Stane kommt in euch auf.

Auch Notmark macht keinen besseren Eindruck. Ein trauriger, grauer Marktflecken: wenige, niedrige Katen, die den Eindruck vermitteln, als beugten sie sich vor dem Schatten der Feste im Hintergrund.

Eine arme, zerlumpete Kreatur ist an den Pranger gebunden. Ängstlich gehen die Bauern vorbei, den Blick fest auf die Straße geheftet.

Lediglich direkt am Walsachufer sieht es etwas freundlicher aus, dort haben die Freien ihr Viertel erbaut, Händler und

Flößer, auf die Uriels Knute nicht uneingeschränkter Zugriff hat. Leicht beklommen macht ihr euch an den Aufstieg zur Burg.

Graf Uriel

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Ein mürrischer Diener führt euch in den Rittersaal. Grauzahn ist mit Abstand die unfreundlichste, zugigste, finsterste Burg, die ihr je gesehen habt. Kein Wandteppich, kein Gemälde, nichts schmückt die rohen Mauern. Beklommen seht ihr euch um, während ihr durch die langen Gänge wandelt: Die Feste scheint ein besserer Platz für Geister denn für lebende Wesen zu sein. Und in der Tat, auf euerm Weg begegnet ihr keinem anderen Menschen, keiner Wache, keinem Diener. Ein Schauer läuft euch über den Rücken.



Im Rittersaal vertreibt wenigstens eine Feuerstelle in der Mitte die Kälte, dafür liegt dichter Rauch in der Luft. Längs der Wände stehen rohe Holzbänke. An der schwererbehängten Stirnwand des Raumes befindet sich ein mit Pelzen bedecktes Podest, auf dem ein mächtiger Sessel steht. Darin thront, unübersehbar in seiner Leibesfülle, Uriel, Graf von Notmark. Ein Pergament liegt in seinem Schoß, sein Schwert lehnt an seinem Sessel. Wahrlich, nicht eine der Schilderungen des Grafen war untertrieben. Im Gegenteil: In Natura wirkt Uriels Häßlichkeit noch abstoßender. Dicke Warzen bedecken seine feisten Wangen, die kleinen Schweinsaugen starren euch böse an. Er hält sich nicht lange mit einer Begrüßung, geschweige denn einiger höflichen Floskeln auf. Er scheint eure Anwesenheit genaugenommen gar nicht zur Kenntnis zu nehmen. Stattdessen wendet er sich an seine Tochter: "Was tust du schon hier, dein Dienst ist erst in einem halben Mond beendet. Ich dulde es nicht, wenn ein Sproß seiner Familie nicht bereit ist, seine Pflicht zu tun! Und was ist das für Gesindel, daß du mir in den Saal meiner Ahnen schleppst." Sein bohrender Blick läßt Tjeika betreten auf den Boden starren. Auch euch ist nicht ganz wohl zumute. Weder Uriels Tonfall noch seine Worte lassen darauf schließen, daß ihr von diesem Mann irgend etwas Gutes zu erwarten habt.

Mühsam versucht die sichtlich eingeschüchterte Tjeika, ihrem

Vater den Hergang der Dinge zu schildern.

Priemsneider unterbricht sie durch ein Räuspern, zupft sein Gewand zurecht und hebt an zu sprechen: "Euer Hochwohlgeboren, ich habe die Ehre, Euch im Namen der Familie Ter Sivering..." - "Halt dein Maul, wenn du nicht gefragt bist, sonst werde ich dafür sorgen, daß man dir Benimm beibringt. Priemsneider will gegen die unziemliche Behandlung protestieren, doch eine eindeutige Geste des Grafen läßt ihn verstummen.

Tjeika setzt erneut an, ihrem Vater zu berichten. Währenddessen mustert dieser die Gefährten mit kühlen, abfälligen Blicken.

Als ihm Stane als sein zukünftiger Schwiegersohn vorgestellt wird, gibt Uriel sich keine Mühe, seine Verachtung für den jungen Mann zu verbergen. Euer Unbehagen, aber auch eure Empörung wächst.

Erst als der Name "Mjesko Einhand" fällt horcht Uriel auf. "Und wo ist der Schurke? Du willst doch nicht sagen, daß er dir entwischt ist!"

Bei diesen Worten erhebt sich der Graf. Trotz seiner geringen Größe wirkt er beeindruckend, ja, bedrohlich. Wütend blitzen seine Augen.

Unglücklich stammelt Tjeika eine Entschuldigung, doch Uriel, in seiner Wut, hebt die Hand, holt aus und will seiner Tochter einen Hieb versetzen. Da geschieht etwas, das euch alle in tiefstes Erstaunen versetzt. Stane greift sich blitzschnell das Schwert. Ohne es zuvor aus der Scheide zu ziehen, schlägt er zu. Fassungslos taumelt Uriel zurück, stolpert und fällt rücklings auf den Boden. Wie versteinert steht Stane da und starrt auf das, was er angerichtet hat. Auch ihr seid wie gelähmt. Uriels gellender Ruf nach den Wachen läßt Leben in euch kommen. Tjeika ergreift Stane Hand und zerrt ihn hinter sich her, auf die Tür zu. Jedwinja und ihr setzt ihnen nach, nur Priemsneider ist zu verdattert, um sich zu rühren. Eilig hastet ihr die Gänge entlang. Die zuvor so verlassen wirkende Burg füllt sich mit einem Mal mit Leben. Rufe, Türengeklapper und Schritte sind von überall her zu vernehmen. Dann, vor der großen Eingangstür haben sie euch: Zwei Wächter mit gekreuzten Hellebarden verstellen euch den Weg.

Aus ist's mit der Belohnung! Es bleibt den Helden nur noch die Flucht, wollen sie nicht Uriels Wut zum Opfer fallen. Der Graf von Notmark ist ein übler Despot, die Bestrafung Mjeskos war durchaus kein Einzelfall. Und euer Eindruck von vorhin bekräftigt diese Einschätzung nur noch mehr. Wer weiß, was er mit euch, oder gar mit Stane anstellen würde, wenn er euch fängt.

Meisterinformationen:

Die Helden werden von 7 Wachen verfolgt, dazu die zwei in der Tür. Es sollte den Gefährten aber nicht schwerfallen, sich den Weg nach draußen freizukämpfen, bevor die Verfolger heran sind.

Die Werte der Wachen:

MU 12, LE 50, AT/PA 14/10, TP 1W+4 (Säbel bzw. Hellebarde), RS 3, AU 70, MR 2

Graf Uriels Werte:

MU:13	AG: 6	Stufe: 14	Alter: 57
KL: 12	HA: 3	MR: 1	Größe: 1,75
CH: 8	RA: 1	LE: 92	Haarfarbe: grau
GE: 15	GG: 5	AE/KE:	Augenfarbe: grün
KK: 19	TA: 4	AT/PA: 16/16	(Brabakbengel)

Herausragende Talente: Menschenkenntnis: 13,
Zehen: 12

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Draußen im Hof stehen sechs Pferde. Eilig schwingt ihr euch, allein oder zu zweit, auf den Rücken der Tiere und sprengt auf das Haupttor zu. Hinter euch verrät lautes Gebrüll, wie nahe euch eure Verfolger auf den Fersen sind. Auch Uriels herrische Stimme könnt ihr ausmachen. Flüche und Verwünschungen ausstoßend, scheucht er seine Wachen hinter euch her. Als ihr die Burg verlassen wollt, stoßt ihr auf eine neue Schwierigkeit: die Torwache.

Meisterinformationen:

Entscheiden Sie selbst, ob Sie Ihren Helden eine Konfrontation mit ihren Verfolgern zumuten können. Dann nämlich hält die Wache sie auf (4 Mann) und sie müssen sich den Weg freifechten.

Ansonsten zögern die Wächter beim Anblick ihrer jungen Herrin, die Helden können diesen Moment nutzen, um durchzubrechen.

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Vor euch liegt das offene Land. Nichts wie davon! Tjeika schlägt einen Weg in südwestlicher Richtung ein, ihr folgt ihr. Als ihr euch nach einer Weile umblickt, erkennt ihr Berittene, die sich an eure Verfolgung machen.

Meisterinformationen:

Auch jetzt bleibt es Ihnen überlassen, ob es den Reitern gelingt, die Flüchtenden einzuholen. Es sollte nicht allzu schwer sein, sich vor den Verfolgern zu verstecken, das Land bietet viele Möglichkeiten. Sollte es zu einer Auseinandersetzung kommen, (z.B. weil einer der Helden vom Pferd stürzt) gelten für die Wachen die oben genannte Werte.

Das Ende

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Weit seid ihr geritten und endlich ist es euch gelungen, eure Verfolger abzuschütteln. Erleichtert bringt ihr die erschöpften Tiere zum Stehen.

Auf die Frage, was sie denn nun vorhaben, erklärt Tjeika, den Arm um Stane gelegt: "Ich habe eine Tante, weiter westlich, nicht weit von Ouveumas, eine Schwester meiner Mutter. Ich denke, sie wird uns helfen. Sie konnte meinen Vater nie leiden, hat es immer bedauert, daß Großvater meine Mutter an ihn verschachert hat. Wir werden sehen, was danach kommt. Und ihr? Ihr könnt gerne mit uns kommen." Kopfschüttelnd winkt ihr ab. Ihr habt genug vom Bornland, sehnt euch geradezu nach dem behaglichen Mittelreich. Als Stane hört, daß ihr weiterziehen wollt, schüttelt er euch allen gerührt die Hände. "Viele tausend Mal Dank für alles. Ihr wißt nicht, was ihr für mich getan habt. Oh, da fällt mir ein, eure Belohnung. All die Mühen und ganz umsonst." Bedauernd hebt er die Schultern.

Doch da zieht Tjeika einen Beutel aus ihrem Wams: das restliche Gold der Piraten. Mit einem Seufzer teilt sie auf: insgesamt 50 Batzen für die Helden. "Den Rest werden wir wohl brauchen", fügt sie entschuldigend hinzu. "Jetzt sollten wir aber weiterreiten. Der Zorn meines Vaters reicht weit, und er kühlt sich nur langsam ab. Bis zur nächsten Siedlung ist es nicht weit, bloß an diesem Bach entlang. Aber seht euch vor!"

Es gibt rührende Abschiedsszenen, vor allem zwischen Stane und seiner Kinderfrau, die sich beide der Tränen nicht erwehren können. Schluchzend drückt Jedwinja ihren Schützling an sich. Doch sie hat eingesehen, daß ihr "Kleiner", ihrer Dienste nun nicht mehr bedarf. Sie will mit euch

kommen, um im nächsten Dorf nach einem Schiff Ausschau zu halten, das sie zurück nach Festum bringt(*).

Dasselbe gilt auch für Ohms, der hofft, seinen Freund Jarle wieder zu treffen.

Zusammen machen Stane und Tjeika sich auf den Weg, dunkel malen sich ihre Schatten vor der sinkenden Sonne ab. Ihr könnt den beiden nur noch viel Glück wünschen.

*Sollten Sie kein Freund von rührenden Abschiedsszenen sein, werden Sie sicherlich mehr Gefallen an folgender Variante finden: Zwar benötigt der jungverliebte, glückstaumelnde Bräutigam nun kein Kindermädchen für sich selbst, doch fällt ihm die Trennung gar so schwer, daß er beschließt, Jedwinja mit sich zu nehmen. Und wer weiß, wie lange es dauert, bis das Paar für die Dienste einer erfahrenen Kinderfrau wieder Verwendung hat ... Das Aufpassen auf ihren Stane, wird aber ab heute Tjeika übernehmen.

Und was bleibt? Sicherlich einige Geschichten, die ihr zu erzählen habt, wenn ihr erst wieder an heimischen Feuern eingetroffen seid. Dann die Hoffnung, daß Stane endlich mal einen Zipfel vom Glück zu fassen bekommen hat, mit seiner Tjeika. Alles in allem seid ihr ganz zufrieden damit, wie alles ausgegangen ist. Trotz der entgangenen Entlohnung.

Meisterinformationen:

Tja, was bleibt? Die Hoffnung, daß das Abenteuer Ihnen und Ihren Spielern viel Spaß bereitet hat. Und dann noch die 150 AP, die Sie an jeden Helden verteilen dürfen, zuzüglich weiterer 50 AP für schönes Rollenspiel oder besonders elegant gelöste Situationen.

Anhang

Politische Geschehnisse in Aventurien Tar Honaks Feldzug gegen das Kalifat

Aventuriens Geschichte ist in Bewegung geraten: Kriege werden geführt, Intrigen gesponnen und Monarchen gestürzt. Diese kurze Zusammenfassung enthält die wichtigsten Ereignisse der Sommer- und Herbstmonate des Jahres 15 Hal bis etwa zum Handlungszeitpunkt dieses Abenteuers. Zugleich ist sie eine Übersicht über die diesbezüglichen, detailreicheren Veröffentlichungen im 'Aventurischen Boten' bis Anfang 1991.

Alles begann mit den Umtrieben des alananischen Patriarchen Tar Honak: Kurz nach der Unabhängigkeit des kleinen Gebietes Trahelien im äußersten Süden Aventuriens erhob der machthungrige Despot bereits eindeutige Ansprüche auf das junge Königreich - doch sie wurden zurückgewiesen. Diese unerwartete Weigerung dient nun dem Herrn der größten Hafenstadt am Perlenmeer als willkommenen Anlaß, eine der größten Flotten zusammenzuziehen, die man in jüngster Zeit in Aventurien gesehen hat. Befehlshaber über die gewaltige Armada wird der Patrizier Darion Paligan, der Bruder der Alara Paligan und damit Schwager des Kaisers. Aufgabe der Flotte soll es sein, das schwache Trahelien zu erobern und seine Bewohner zu versklaven - zum Ruhme Borons und Al'Anfas. Während das Kaiserreich und andere bedeutende Staaten sich abwartend verhalten, findet der Patriarch unter den Boronpriestern und Handelsherren Mengbillas frühzeitig Verbündete, und Brabak schlägt sich hoffnungsvoll auf die Seite des alten Feindes. Lediglich Stoerrebrandt und die Nordlandbank sorgen sich um ihre eigenen Interessen auf den Waldinseln, worauf der gerade wiedergewählte Adelsmarschall Jucho von Dallenthin den verstärkten Ausbau der bornländischen Kriegsflotte verkündet.

Als ein weiteres mögliches Opfer der Al'Anfaner Armada wird der novadische Pirat El Harkir genannt - angeblich ein Korsar des Kalifates. Der Hof des Kalifen in Mherwed leugnet jedoch jeden Kontakt mit dem Freibeuter.

Doch dann geschieht etwas, das die Menschen im Süden Aventuriens derart bewegt, daß sich sofort die Geschichtenerzähler auf den Märkten der großen Städte dieses Themas annehmen. Erzählt wird von einem waghalsigen Korsarenstück El Harkirs: Während Al'Anfa sich auf die großen Boronfeierlichkeiten vorbereitet, schleppt eine Schwarze Galeere eine geentertes Piratenschiff in den Kriegshafen, wo die Armada kurz vordem Auslaufen steht - doch in Wirklichkeit wurde die Galeere ein Opfer der Freibeuter. Nachts verlassen die Piraten ihr Versteck und schleichen auf das

alanfanische Flaggschiff, die 'Golgari', entführen im Handstreich den Hochadmiral Darion Paligan, zerstören (eher irrtümlich) die Schiffskapelle des Boron und entkommen mit ihrem Gefangenen...

Ein gefangengenommener Pirat gesteht wenig später auf der Folter, Kalif Abu Dhelrumun habe El Harkir zu dem Überfall angestiftet, um in Rastullahs Namen Borons Macht zu verringern.

Patriarch Tar Honak droht darauf dem "Feind der Zwölfgötter" mit gnadenloser Vergeltung.

Tatsächlich bleiben diese Worte keine leere Drohung: Tar Honak begibt sich höchstpersönlich an Bord der Golgari und befiehlt den Aufbruch ins *Land der Ersten Sonne*. Die Invasion stößt in Selem auf geringen Widerstand, das Heer des Patriarchen zieht szintoaufwärts gegen Unau. In aller Eile schickt ihm der Kalif Truppen entgegen... Am Szinto treffen die Armeen aufeinander: hier das gefürchtete alananische Expeditionskorps aus Dukatengarde, 'Schwarzem Bund des Kor' und Stadtruppen, dort die Übermacht der berittenen und fanatischen Wüstensöhne. Der Angriff der Novadis beginnt - doch Tar Honak hebt die Hände, ruft seltsame Worte in der Rabensprache... Und Totenstille senkt sich über das Schlachtfeld, schwarze Nebel wehen zwischen den Novadis. Niemand weiß mehr seinen Namen oder seine Aufgabe, das große Vergessen ist über die Wüstensöhne gekommen.

Die darauffolgende Schlacht ist mehr ein Gemetzel: Wer von den Novadis nicht erschlagen wird oder im Fluß ertrinkt, wird gefangengenommen und als Sklave verkauft. Nur einige Veteranen und erfahrene Helden können entkommen. Die Al'Anfaner haben kaum Verluste zu beklagen. Zur selben Zeit setzt Mengbilla ein Heer nach Port Corrad in Marsch, um das dortige Kontor der Gerbelsteins "vor der bornischen Habgier Stoerrebrandts zu schützen".

Unau wird kurze Zeit tapfer von einer kleinen Schar der 'Gelbherzen' gehalten, fällt aber schließlich den vereinigten Truppen Al'Anfas und Mengbillas in die Hände. Ein kleineres Heer belagert Kannemünde, in Festum macht sich die Flotte bereit. Ein Vorstoß nördlich der Unau-Berge bringt das Heer des Patriarchen bis nach Mherwed, der Kalif ist geflohen, vielleicht sogar tot. Auch der Widerstand der tapferen Trahelien ist schnell gebrochen, da es Tar Honak gelingt, die beiden Töchter der trahelischen Königin nach Al'Anfa verschleppen zu lassen. Königin Peri III. wird gezwungen, ihr Land unter Al'Anfas Herrschaft zu stellen und sich selbst als Gefangene zu Tar Honak zu begeben.

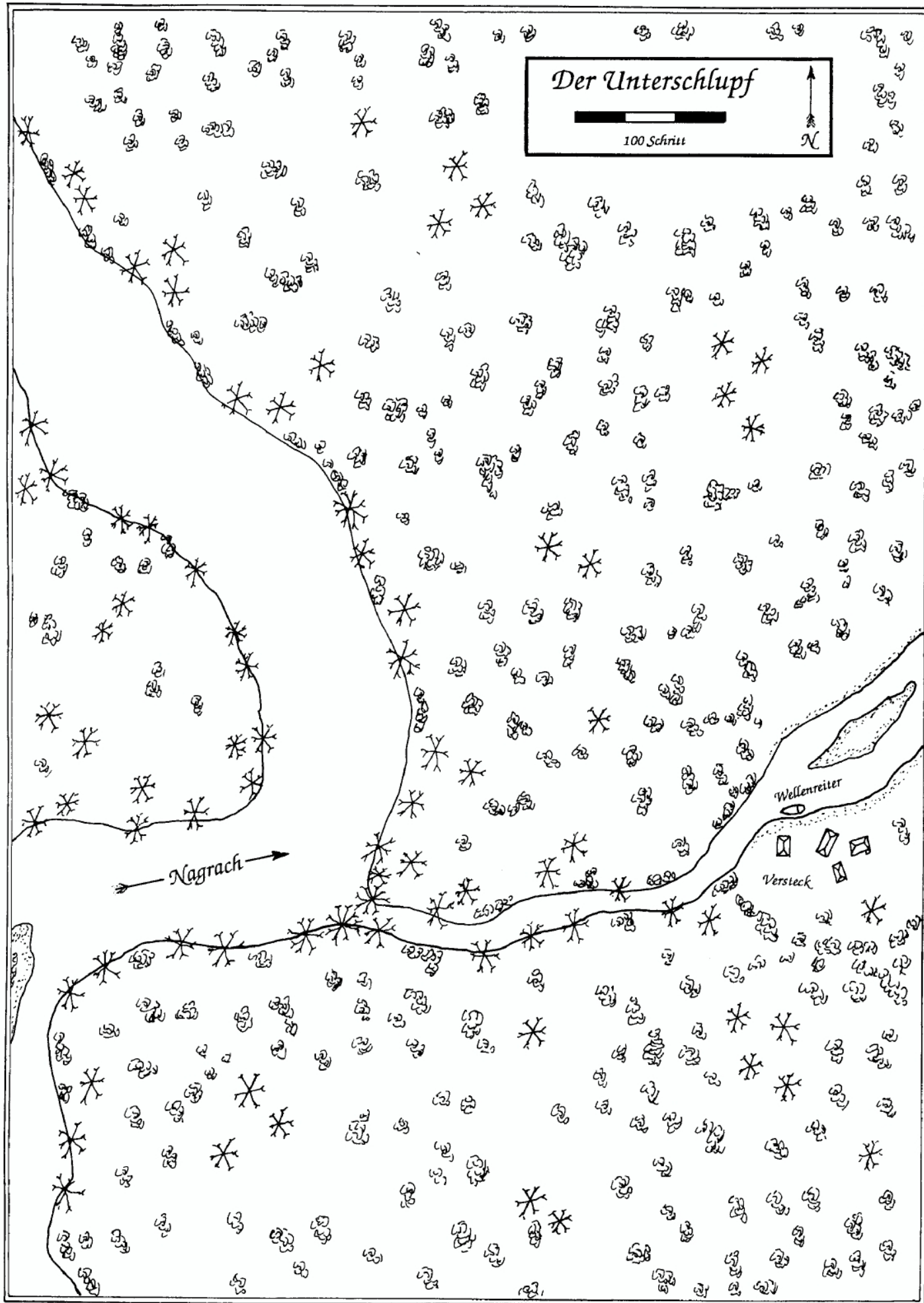
Thalusa beteuert eilig seine Freundschaft mit Al'Anfa; im ganzen Süden Aventuriens versuchen nun alle, sich möglichst gut mit Tar Honak zu stellen, der sich im Palast des Kalifen zum *Imperator des Südens* ausruft. Aus seiner Erklärung geht hervor, daß Boron ihm ein wahrhaft göttliches Geschenk gemacht hat: Macht über Schlaf und Vergessen sowie - wie es scheint - völlige Unverwundbarkeit. Währenddessen fliehen die geschlagenen Novadis in die Khom zurück. In den angrenzenden Gebieten fragt man sich sorgenvoll, wohin sich Tar Honak nun wenden wird: Ziehen die Schwarzen Truppen demnächst mhanadiabwärts nach Rashdul und weiter nach Khunchom ? Oder aber marschieren sie nordwärts nach Gorien, Anchopal und weiter nach Zorgan? Manche befürchten gar, die neue Route der Truppen aus Al'Anfa und Mengbilla führe mhanadiaufwärts über

Fasar nach Punin, um den konkurrierenden Boronkult dort auszulöschen.

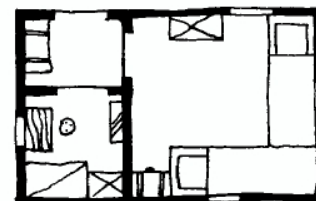
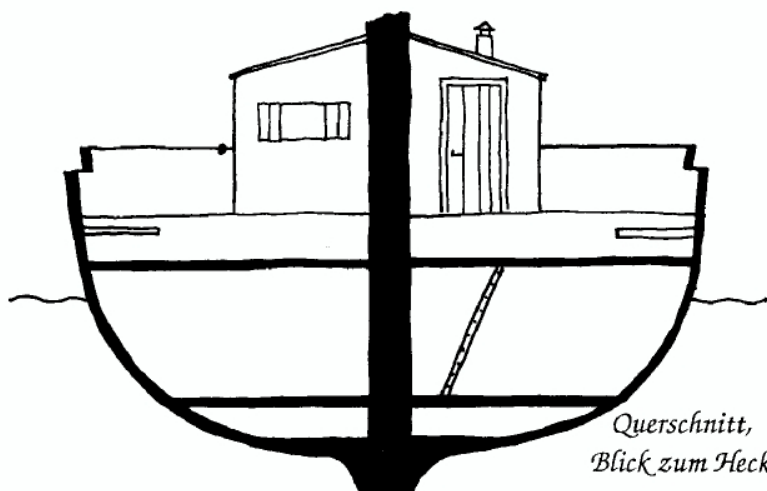
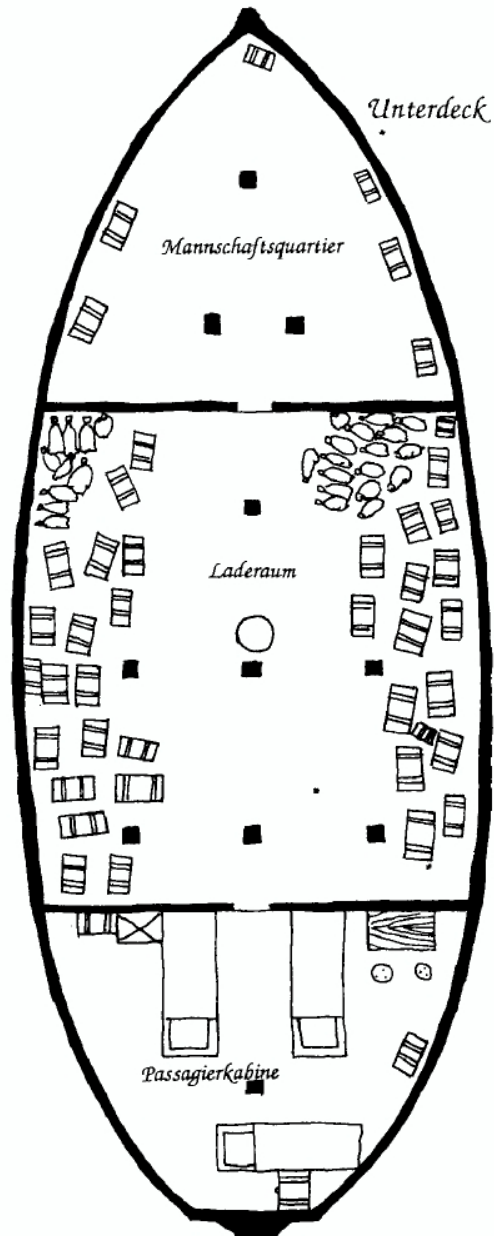
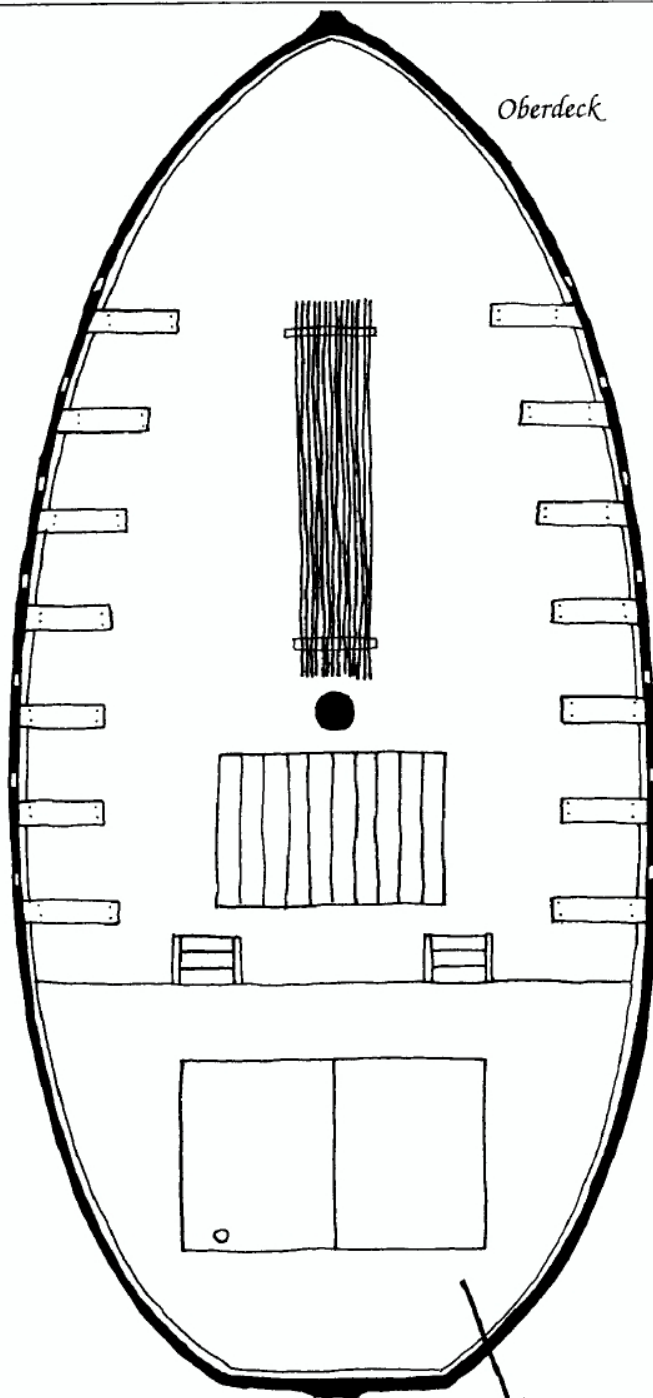
In Punin jedenfalls setzen sich Freischärler unter Führung von Hauptmann Leomar und der Geweihten Borondria in Bewegung, um das scheinbar herrenlose Land südlich des Yaquir sichern und einen Angriff Tar Honaks frühzeitig abzufangen.

Auf den Meeren schließlich ist der Krieg zwischen dem Bornland und Al'Anfa in vollem Gange: Storrebrandt und Festum haben zuviel im Kalifat und im Süden investiert, um Tar Honak zum Imperator aufsteigen zu lassen.

Es besteht also kein Zweifel: Für tapfere Recken und Kämpfer, die sich ihr Brot mit der blanken Waffe verdienen, gibt es künftig viel zu tun im Süden Aventuriens.



Die Wellenreiter



Heckaufbau



5 Schritt

Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

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



Zum Inhalt des Buches »Stromaufwärts«

Ihre Helden haben genug von tödlichen Basilisken, finsternen Magiern und heimtückischen Meuchelmördern? Sie möchten einmal ausspannen und ein paar ruhige Tage genießen? Dann ist dieses Abenteuer genau das richtige für sie. Laden Sie die Helden ein zu einer friedlichen Flußfahrt den Walsach hinauf ...

Wie bitte? Flußpiraten soll es da geben? Die Moore und Sümpfe an den Walsachufern sollen von unheimlichen Kreaturen nur so wimmeln? Ach was - das sind doch nur üble Schaurmärchen, ganz bestimmt!

Das Abenteuer enthält eine große farbige Landkarte des Bornlands im 3D-Effekt.

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



01765

T.Nr. 180726

