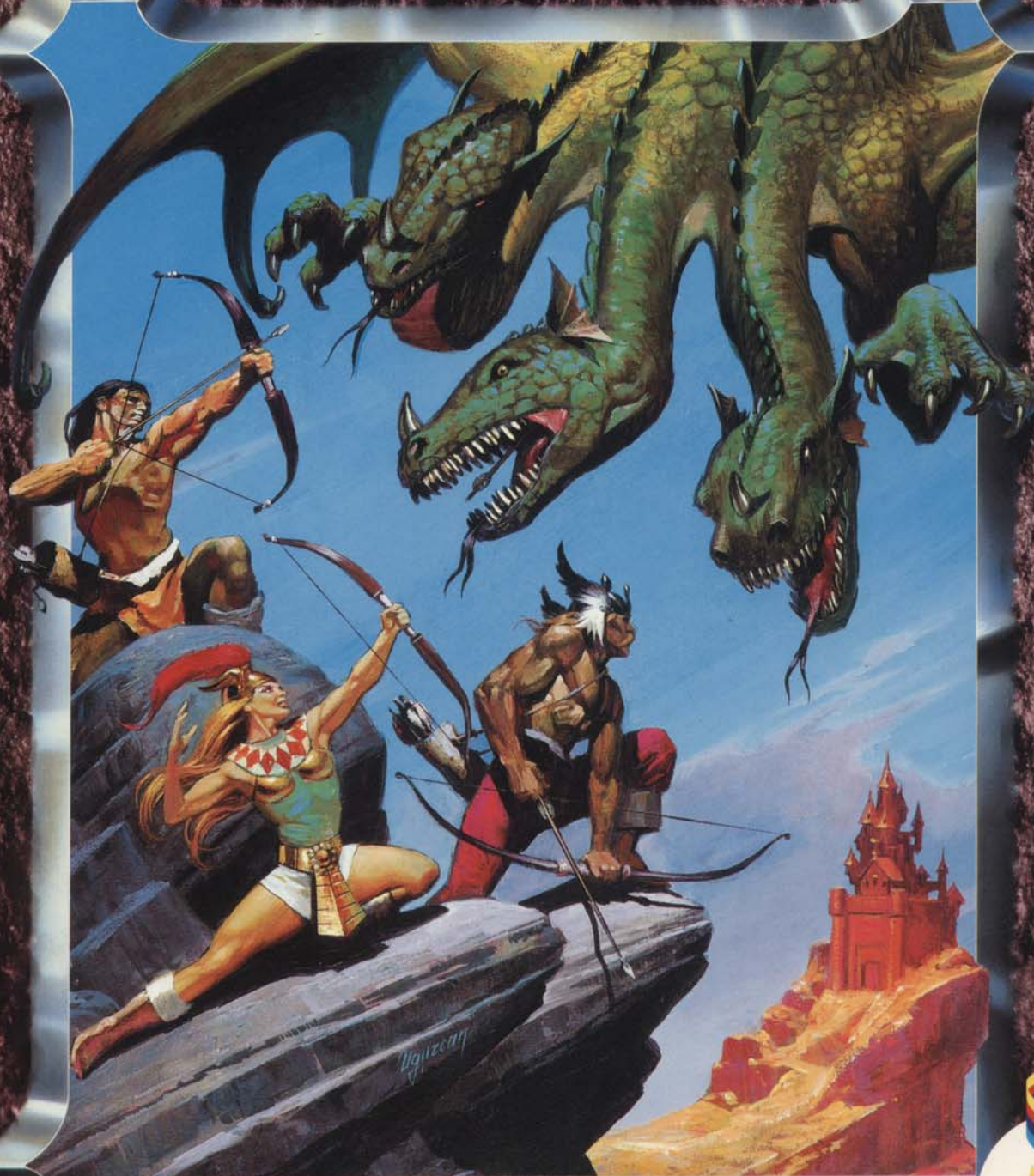


Das Schwarze Auge

IN DEN HÖHLEN DES SEEOGERS



Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden

In den Höhlen des Seeogers

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Susi Michels und Ina Kramer (50, 51, 52)
Planzeichnungen vom Autor

©1993 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

In den Höhlen des Seeogers

von
Ulrich Kiesow

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 1-3
für den Meister und 3-5 Helden ab 14 Jahren

Mein Dank gilt

Esindio Karl-Heinz Witzko,
Jhaëll Michelle Melchers,
Jyvindar Michael Johann,
Kijeli Claudia Mohr,
Refardeon Thomas Römer,
und
Yadvige Ina Kramer,

die es verstanden, das Abenteuer mit Leben zu erfüllen,
und einem alten Spielleiter die Freude machten,
in seine urältesten Fallen hineinzutappen ...



Inhalt

Ein Abenteuer für Einsteiger	5
Das Abenteuer	6
Ein Überblick für den Spielleiter	6
Auftakt in Albenhus	7
Erste Begegnungen	7
Das Abenteuer beginnt (bald)	7
Das Abenteuer beginnt (gleich)	12
Eine Rauferei	14
Das Abenteuer beginnt (echt!)	15
Die Reise nach Bethana	21
Ein Flußkahn namens Fedora	21
Von Elenvina nach Bethana	25
Imdal	29
Von Imdal nach Grangor	31
Von Grangor nach Bethana	32
Bethana	33
Die »Räudige Robbe«	36
Was nun geschieht	37
In den Höhlen des Seeogers	40
Was geschehen mag	47
Das Ende des Abenteuers	49
Anhang (die wichtigsten Meisterpersonen)	50

Ein Abenteuer für Einsteiger

“Besonders geeignet für Anfänger.” Wissen Sie, wie es mir geht, wenn ich einen solchen Satz in irgendeiner Gebrauchsanweisung, einem Spielhandbuch oder ähnlichem lese? Ich bin zunächst einmal abgeschreckt - das gilt auch dann, wenn ich auf dem jeweiligen Gebiet tatsächlich blutiger Anfänger bin und eine möglichst einfache Einführung bitter nötig hätte. So manche Erfahrung hat eben gezeigt, daß spezielle “Anfängerprodukte” häufig schlichtweg nervtötend sind, weil der Autor des Textes der Meinung ist, ein Leser, der auf diesem einen Gebiet unerfahren ist, wird auch sonst von Tuten und Blasen keine Ahnung haben. Dementsprechend wird nicht nur die neue Materie so einfach wie möglich erklärt, nein, auch alle Problemstellungen sind bodenlos läppisch, und das Ganze ist dann auch noch in säuglingsgerechter Sprache abgefaßt. (“Hast du das gerafft? Na siehst du, war doch gar nicht so schwer! Dann kannst du jetzt Kapitel zwei aufschlagen.” usw.)

Das nervt, nicht wahr?

Nach diesen Überlegungen stand eines für mich fest, als ich mich daran machte, ein neues Einführungsabenteuer für Das Schwarze Auge zu konzipieren: Nur weil Sie, lieber Leser, bisher noch kein Rollenspiel geleitet haben, gehe ich noch längst nicht davon aus, daß Sie im ersten Abenteuer, das Sie Ihrer Spielrunde vorstellen, mit einer äußerst simplen Geschichte abgespeist und unbedingt fortwährend in Kindersprache angeredet werden wollen. Allein Ihre Entscheidung für ein Hobby wie das Rollenspiel sagt ja schon aus, daß Sie gern lesen und Ihre Freizeit kreativ und phantasievoll nutzen wollen. Also werde ich mich davor hüten, Sie zu unterfordern. Fraglich ist außerdem, - das sei zugegeben - ob es mir Freude machen würde, eine solche Geschichte auszuhecken und niederzuschreiben. Nicht zuletzt kommt hier auch eine wirtschaftliche Überlegung ins Spiel: Wir könnten es uns kaum leisten, ein Abenteuer anzubieten, das zwar von ein paar Rollenspielneulingen gekauft wird, vor dem aber jede erfahrene Spielrunde zurückschreckt, weil es gar zu kümmerliche Anforderungen stellt. Also haben wir eine spannende Geschichte gewählt, die einige überraschende Wendungen nimmt und die Spieler vor eine Reihe kniffliger Probleme stellt, eine Story also, an der auch Rollenspiel-Profis ihre Freude haben können.

Na gut, mögen Sie jetzt sagen, aber wo bleibt dann die Einführung, die ich mir von so einem Abenteuer verspreche? Seien Sie unbesorgt, diesen Punkt haben wir nicht vergessen. Wann immer es möglich (und sinnvoll) ist, werden wir spielrelevante Situationen aus der Sicht der Neu-Meisters betrachten und erörtern. Wir werden versuchen, an entscheidenden Stellen der Geschichte mögliche Spieler-Aktionen aufzulisten und Ihnen geeignete Reaktionen vorzuschlagen.

Außerdem bietet der Text eine Fülle von Hinweisen, Anregungen und ‘kleinen Tricks’ zum Thema ‘stimmungsvolles Rollenspiel’.

Solche allgemeinen Hinweise, die nicht unmittelbar mit der Abenteuer-Handlung zu tun haben, wurden grau unterlegt. Wenn Sie vor Spielbeginn dieses Buch ein zweites Mal lesen, können Sie all diese »Rollenspieltips für Neu-Meister« getrost überspringen.

Die Informationen, die das Abenteuer direkt betreffen, sind - wie Sie sehen werden - noch einmal in zwei Kategorien eingeteilt: “Allgemeine Informationen” und “Meisterinformationen”.

Die “Allgemeinen Informationen”

- meistens handelt es sich dabei um Beschreibungen von Personen oder Örtlichkeiten - können den Spielern ohne weiteres zugänglich gemacht werden. Entweder Sie lesen sie vor oder - und das ist normalerweise der bessere Weg - Sie schildern die Gegebenheiten mit eigenen Worten, wobei Sie unsere Textvorgaben ausschmücken und ergänzen können. Welche allgemeinen Informationen die Spieler jeweils erhalten, hängt vom Verhalten der Helden ab. Hüten Sie sich davor, die Spieler zu verwöhnen, indem Sie ihnen diese Informationen ungefragt aufdrängen. Wenn ein Held sich zum Beispiel nicht die Mühe macht, eine Schranktür zu öffnen, dann sollte er auch nicht erfahren, was sich in dem Schrank verbirgt.

Die “Meisterinformationen”

enthalten Hintergrundinformationen, die zunächst nur für den Spielleiter bestimmt sind. Damit Sie diese Informationen nicht aus Versehen ausplaudern, wurden sie durch einen dicken senkrechten Balken kenntlich gemacht. Wenn in einem Raum eine Falle verborgen ist, muß das zwar der Meister wissen, die Helden aber sollten erst einmal ahnungslos bleiben. Erst wenn einer von ihnen in die Falle tappt - oder wenn die Gruppe durch gründliches Suchen die Falle aufspürt, wird diese Meisterinformation zur allgemeinen Information.

Unserer Meinung nach bietet Ihnen dieses Abenteuer einen bequemen und sicheren Weg in ein neues Hobby. Schreiben Sie uns bitte, wenn Sie der Meinung sind, daß wir den Mund zu voll genommen haben. Unsere Adresse:

Das Schwarze Auge
Postfach 1165
85378 Eching

Übrigens, Sie dürfen uns auch schreiben, wenn Ihnen dieses Abenteuer gefallen hat ...

Das Abenteuer

Ein Überblick für den Spielleiter

In jedem Abenteuer aus der Spiel-Serie »Das Schwarze Auge« finden Sie an dieser Stelle einen Text, der ausschließlich dem Meister vorbehalten ist und eine Kurzfassung der gesamten Abenteuerhandlung enthält. Dieses Kapitel soll Ihnen vor allem eine schnelle Orientierung ermöglichen, was aber nicht bedeutet, daß Sie es unbedingt als allererstes lesen müssen: Ein gutes Rollenspielabenteuer - und wir hoffen, daß »In den Höhlen des Seeogers« ein gutes Abenteuer ist - sollte so aufgebaut sein, daß es dem Meister nicht nur als hilfreiches Werkzeug für die Spielgestaltung dient, sondern, unabhängig vom Spiel, ihm auch eine unterhaltsame und vor allem spannende Lektüre bietet. Diese Spannung nehmen Sie sich natürlich, wenn Sie sofort die Zusammenfassung lesen. Dabei spricht nichts dagegen, daß Sie in anderer Reihenfolge vorgehen: Sie können ohne weiteres zuerst einmal das gesamte Abenteuer studieren, so als ob Sie es mit einer Fantasy-Kurzgeschichte zu tun hätten. Nachdem Sie so einen Eindruck von der Atmosphäre und den spieltechnischen Möglichkeiten des Abenteuers gewonnen haben, können Sie sich dem »Überblick« zuwenden, um sich noch einmal in knapper Form den Ablauf der Handlung zu vergegenwärtigen, und Sie sind perfekt auf den Spielabend vorbereitet.

Wenn Sie unserer Argumentation folgen und Ihre Spannung erhalten möchten, überspringen Sie also den anschließenden Text, wenn Sie aber von vorn herein Wert auf übersichtliche Information legen (und falls Sie zu den Menschen gehören, die bei jedem Roman erst einmal die letzte Seite aufschlagen), dann lesen Sie getrost weiter.

In die Geschehnisse um den Seeoger werden die Helden durch einen aberwitzigen Zufall verstrickt: Eine skrupellose Abenteuerin namens Sinvey Schlagrecht übernimmt den Auftrag, den Transport eines Lösegeldes (1000 Dukaten, eine beachtliche Summe) zu sichern. Das Geld muß die Reederin Fedora Kupferfeld aufbringen, um ihren Bruder aus der Gefangenschaft des »Seeogers«, eines berühmten Piraten, auszulö-

sen. Sinvey hat den Plan, gemeinsam mit ihren Gefährten bei der erstbesten Gelegenheit das Lösegeld an sich zu bringen. Ihre Kumpane geraten jedoch in eine Rauferei und werden eingesperrt. Um nun den Auftrag nicht zu verlieren, erweckt Sinvey bei Frau Kupferfeld den Anschein, die Spieler-Helden seien ihre Gefährten. Von den Helden, denen Sinveys Gebaren merkwürdig vorkommt, zur Rede gestellt, versucht die Abenteuerin, die Spieler-Helden zu überreden, sich am Diebstahl des Lösegeldes zu beteiligen.

Auf eine solche Schurkerei gehen die Helden natürlich nicht ein. Statt dessen warnen sie Frau Kupferfeld und werden nun ihrerseits als Transportbegleitung für die kostbare Fracht angeheuert.

Die Reise geht, teils mit Flußschiffen, teils über Land von Albenhus nach Bethana. Unterwegs versucht Sinvey Schlagrecht, unterstützt von ein paar neu angeworbenen Kumpanen, die Goldkiste zu rauben. Den Helden, die mit einem solchen Überfall rechnen sollten, dürfte es aber gelingen, den Raub zu vereiteln und Sinvey gefangenzunehmen, um sie ihrer gerechten Strafe zuzuführen.

Man reist weiter nach Bethana, wo es Kontakt mit den Entführern aufzunehmen gilt. Nachdem die Helden den vereinbarten Treffpunkt, eine finstere Kneipe namens »Räudige Robbe«, gefunden und den Schlüsselsatz aufgesagt haben, ist es an ihnen, wie die Geschichte weiterhin verläuft: Die Helden können brav das Lösegeld übergeben und den Entführten in Empfang nehmen - damit wäre immerhin alles gut ausgegangen. Sie können aber auch auf eigene Faust das Versteck der Piraten suchen und den Bruder der Frau Kupferfeld befreien, bevor das Lösegeld übergeben wird. Dies ist die ungleich gefährlichere und spannendere Variante, denn der Unterschlupf der Piraten erweist sich als fast unauffindbar, außerdem ist er bestens gegen unerwünschte Eindringlinge gesichert, denn der Seeoger schätzt keine unwillkommenen Besucher und er hat überhaupt kein Verständnis dafür, wenn irgend jemand versucht, ihm eine sichere Beute zu entreißen...

Auftakt in Albenhus

Erste Begegnungen

Mit dem Rollenspiel ist es wie mit vielen anderen Hobbys auch: Man kann sie locker oder intensiv betreiben; man kann sie als reinen Zeitvertreib auffassen oder fast eine Wissenschaft daraus machen. Auf jeden Fall gilt hier wie dort der simple Satz: 'Wer mehr investiert, holt mehr heraus'. In der schlichsten Form des Rollenspiels liest der Spielleiter aus dem Abenteuerbuch die diversen Aufgaben vor, die es zu lösen gilt, und die Spieler legen in knappen Worten dar, wie sie das jeweilige Problem zu bewältigen gedenken. In verfeinerteren Formen des Spiels müht sich der Meister, die Spielwelt lebendig werden zu lassen, indem er den Buchtext durch improvisierte Detailschilderungen vertieft und in die vielen Rollen der Figuren schlüpft, denen die Helden während des Abenteuers begegnen: Je nach Stand läßt er die eine hochnäsiger parlieren und die andere vulgär fluchen. Mal ist er ein quengelndes Kind und mal ein fistelnder Greis.

Die Spieler ihrerseits verwenden die 'Ich-Form', wenn ihr Held etwas sagt, sie flüstern, wenn die Lage im Abenteuer Stille verlangt, und sie erheben polternd die Stimme, wenn ihr Held in Zorn gerät.

Keine Frage, daß diese Art des Rollenspiels, zur der man nichts weiter braucht als ein wenig Einfühlungsvermögen und Mut, zu interessanteren Ergebnissen führt als die schlichte Form. So entstehen Abende, an die Sie sich noch lange erinnern werden, während ein anspruchslos geführtes Spiel nicht viel mehr darstellt als eine gekünstelte Diskussion zum Thema Fantasy. Darum nehmen Sie einen Rat von uns "alten Hasen" an: Wenn Sie sich schon für dieses Spiel entschieden haben, dann tun Sie es richtig - und zwar von Anfang an.

Stimmen Sie sich ein auf Ihre ersten Begegnungen, von denen der frisch gebackenen Spielrunde gleich mehrere ins Haus stehen: Da ist zunächst einmal die Begegnung der Helden mit einer neuen Welt. Sie werden eine imaginäre Umgebung erleben, eine Welt, die nur in den Köpfen von Spielern und Meister existiert. Dafür zu sorgen, daß dieses

Phantasiegebilde kein Vakuum bleibt, ist Sache des Spielleiters, aber auch der Abenteuerautoren. Wir haben uns bemüht, Menschen, Dinge und Geschehnisse, mit denen die Helden konfrontiert werden, möglichst anschaulich zu machen. Diese Szenerie mit Leben zu erfüllen, ist die Aufgabe des Meisters.

Bedeutungsvoll ist auch die Begegnung der Helden miteinander und zuvor noch die Begegnung jedes einzelnen Spielers mit seinem eigenen Helden. Sorgen Sie als Meister dafür, daß jeder Spieler Gelegenheit hat, sich mit seinem Helden auseinanderzusetzen. Bei aller Ungeduld, mit der Sie sich in Ihr erstes Abenteuer stürzen wollen - es hat sich als sehr sinnvoll erwiesen, dem eigentlichen Spielabend ein Treffen vorangehen zu lassen, in dem die Spieler ihre Charaktere erschaffen und gemeinsam mit dem Meister ein Vorleben für den Helden entwickeln. Nur wenn der Spieler eine Vorstellung davon entwickelt hat, ob sein Charakter aus der Stadt oder von einem Bauernhof kommt, ob er eine harte oder eine glückliche Kindheit erlebte, welche Ereignisse seine Jugend prägten und welche Freunde und Lehrmeister er hatte, wird er wissen, wie sich der Held in unterschiedlichen Lebenslagen verhält. Ermuntern Sie die Spieler, für ihre Helden einen knappen Lebenslauf zu verfassen, und, wenn es Ihnen Spaß macht, üben Sie ein wenig die spezielle Redeweise des jeweiligen Helden ein. Einem Streuner mag es wohl anstehen, wenn er einen betrunkenen Raufbold mit den Worten "hier wird gleich jemand Zähne husten" zurechtweist, ein adeliger Krieger aber sollte zu einer feineren Formulierung greifen: "Werter Herr, wenn Ihr in Eurem lästerlichen Treiben fortfahrt, werden Ihr in ernste Schwierigkeiten geraten ..."

Erst wenn alle Spieler einigermaßen mit ihren Figuren vertraut sind, sollte es zur ersten Begegnung mit den anderen Helden kommen. Diese Begegnung stellt zugleich den Beginn des Abenteuers dar.

Das Abenteuer beginnt (bald)

Die Herberge »Zum torkelnden Einhorn«

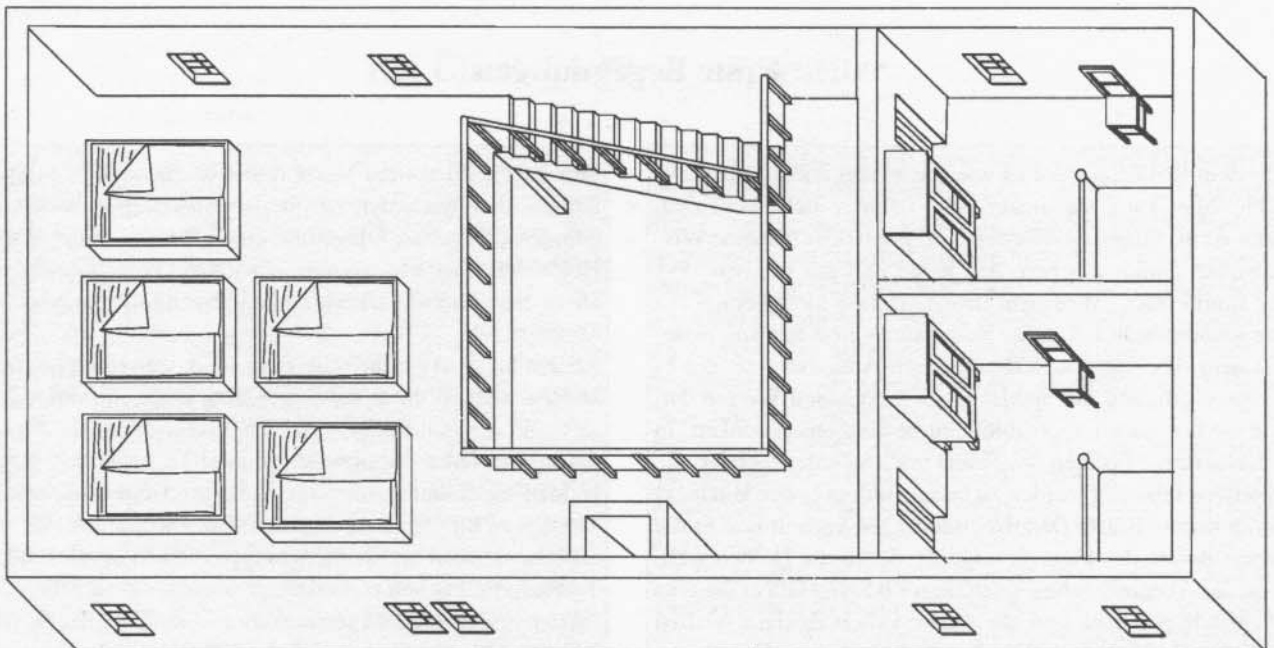
Allgemeine Informationen:

Die Stätte, an der die Helden ihre erste Bekanntschaft miteinander schließen, steht in Albenhus, einer Stadt am Großen Fluß, dem Hauptstrom Aventuriens. Obwohl der Name »Albenhus« auf eine elfische Ansiedlung schließen ließe, werden

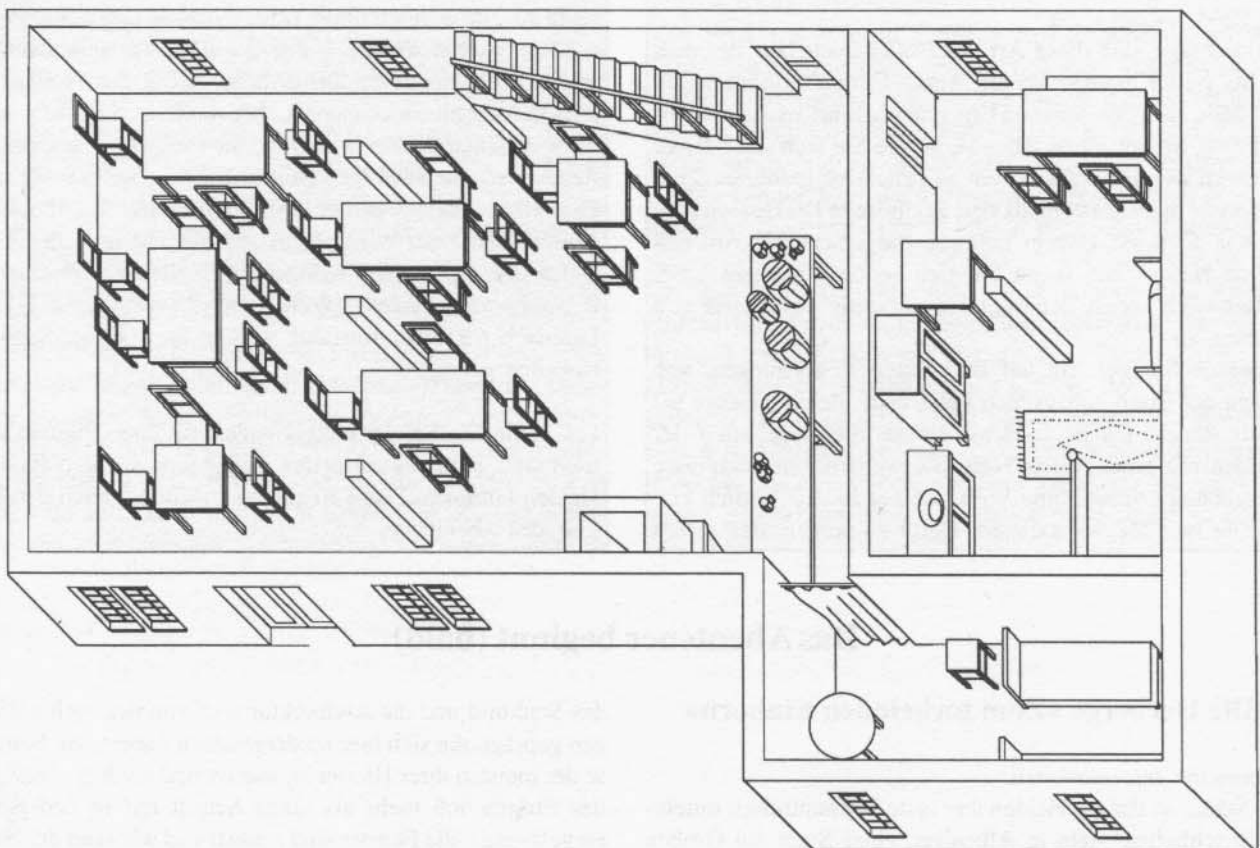
das Stadtbild und die Architektur eher von den vielen Zwergen geprägt, die sich hier niedergelassen haben. Die Bauweise der meisten ihrer Häuser ist massiv und niedrig - häufig ist das Erdgeschoß mehr als einen Schritt tief in den Boden eingelassen -, die Fenster sind schmal und während der Nacht durch dicke Eichenläden gesichert. Bemooste Schilfdächer schützen vor Wind und Regen.

Die Herberge »Zum torkelnden Einhorn«

Obergeschoß



Erdgeschoß





Die Gegend um Albenhus' Flußhafen aber bietet ein anderes Bild: Hier haben sich vor allem Menschen niedergelassen, die ihr Geld »mit dem Fluß« verdienen. Die hohen Giebel der Speicherhäuser drängen sich dicht ans Wasser, Handelskontore prahlen mit bunten Schildern (**»Jelinda Sulfensiek & Töchter - Phexgeschwinde* Verschiffungen in alle bekannten Häfen der Welt«**), eine Vielzahl von Tavernen bietet den Flußschiffern und Reisenden Speise, Trank, Unterkunft und Vergnügungen.

Eines der vielen Albenhuser Wirtshäuser zeigt auf seinem Schild ein unbeholfen gemaltes Tier, das am ehesten an einen weißen Ziegenbock erinnert, der ein Horn verloren hat und wohl deswegen aus dem Gleichgewicht geraten ist, und darüber den leuchtend gelben Schriftzug **»Zum torkelnden Einhorn«**. Das »Einhorn« ist ein solides Haus mittlerer Qualität und Preislage, bei weitem nicht so nobel (und so teuer) wie das berühmte Hotel »Admiral Sanin«, aber auch längst nicht so wanzenträchtig wie das berüchtigte »Kielschwein«, wo der Schlafplatz zwar nur einen Heller kostet, aber schon so mancher sparsame Fahrensmann um seine Heuer ärmer und um eine Beule reicher aufgewacht ist.

Im »torkelnden Einhorn« kostet die Übernachtung mit Frühstück (eine Schale Brotsuppe, ein Humpen Bier) 4 Heller; dafür wird das Stroh im Schlafsaal einmal in der Woche neu aufgeschüttet und die Decken kommen jeden Monat in die Wäsche. Mehr kann man für sein Geld wahrhaftig nicht verlangen.

Die Wirtsleute Jaarn Terubain und seine Frau Ilke betreiben das »Einhorn« erst seit ein paar Jahren. Beide sind knapp dreißig Jahre alt und an ihren üppigen rotblonden Haarschöpfen leicht als gebürtige Albernier zu erkennen. Sie sind meist guter Dinge und zu Plauderei und Scherzen mit den Gästen aufgelegt. Gemeinsam mit ihren drei Kindern - die zehnjährige Franka hilft bereits in der Gaststube - bewohnen sie eine Stube neben dem Schankraum. Eine zweite, durch einen Vorhang von der Schänke abgetrennte Kammer ist die Unterkunft der beiden Mägde Seola und Lorne.

**Phex ist der heimliche, flinke Gott der aventurischen Händler und Diebe*

Die Schankstube ist ein großer, meist von Tabakrauch vernebelter Raum mit einer großen Koch- und Feuerstelle an der Südwand und einer langen Theke längs der Ostwand.

Eine Treppe auf der Nordseite führt hinauf zu einer Galerie, von der aus man einerseits den großen Schlafraum auf der Westseite erreichen kann und andererseits zwei Doppelbettzimmer für zahlungskräftige Gäste. Diese Zimmer befinden sich über der Wohnstube der Wirtsleute.

Der Schankraum ist fast den ganzen Tag hindurch gut mit Gästen gefüllt, denn das Einhorn ist bekannt für sein gutes Ferdoker Bier und seine kräftige Kost. An den Tischen mit den weiß gescheuerten Platten findet sich stets eine bunte Mischung von Einheimischen und Reisenden. Schauerleute vom Hafen spülen sich hier den Staub aus der Kehle, Flußschiffer singen ihre Lieder und messen sich mit Fuhrknechten im Messerwurf. Das eine oder andere Bäuerlein drückt sich still in eine Ecke, und ein verarmter Edelmann schwärmt einer vollbusigen Steuerfrau von »goldenen alten Zeiten« vor.

Meisterinformationen:

Kurzum, das »Einhorn« birgt eine bunte Palette von interessanten Gestalten, und als Meister werden Sie alle Hände voll zu tun haben, wenn Sie Ihren Spielern die typische Atmosphäre einer aventurischen Volkskneipe vermitteln wollen. Als kleine Hilfestellung bieten wir Ihnen im folgenden eine Kurzbeschreibung typischer Personen und einige Zitate, aus denen Sie leicht eigene Kneipengespräche improvisieren können.

Personen im »Einhorn«

Jaarn Terubain

1,78 groß, 29 Jahre, rotblond, blauäugig, untersetzt, mit kleinem Bierbauch, laute, kräftige Stimme, trägt Wirtskleidung: kleine graue Zipfelmütze, derbe Wollhosen, lange dunkelblaue Schürze, Wollstrümpfe, Holzschuhe

Zitate: »Tretet ein, tretet ein, hoher Herr, edle Dame! Hier seid Ihr richtig, wenn Ihr Erfrischung, Nahrung und Gastung sucht!« »Wenn hier einer 'ne Maus in seiner Suppe findet, dann sag' ich zu ihm: 'Die dürft Ihr behalten, guter Mann, aber sagt's nicht weiter, sonst wollen die anderen Gäste auch so was haben..«

»Zahlt Euer Zimmer lieber im Voraus, dann wißt Ihr wenigstens, daß Ihr das restliche Geld auf den Kopf hauen könnt.«

Ilke Terubain

1,69 groß, 28 Jahre, rotblond, blauäugig, mollig, mit drallem Busen, trägt einen blauen Rock und ein wildledernes Schnürmieder mit weißer Bluse darunter, Wollstrümpfe, Holzschuhe

Zitate: »Ob das echtes Ferdoker Bier ist ..? Was denn wohl



Die Wirtsleute

sonst? Denkt Ihr, wir schenken hier Lämmchenpipi aus wie die Leut' von gegenüber?« - »Unser Bier ist kalt und unser Essen fettig - oder wollt Ihr's lieber umgekehrt?«

Franka, die Wirtstochter

1,38 groß, 10 Jahre, rotblond, blauäugig, zierlich, trägt ein graues Kleid mit weißer Schürze, Spangenschuhe
Zitate: »Da habt Ihr eine gute Wahl getroffen, Herr Reisender: Eine bessere Herberge als das Einhorn findet Ihr in ganz Albenhus nicht« - »Ihr seht wunderschön aus, edler Herr; Ihr kommt gewiß aus Gareth ...« - »Wenn ich groß bin, werde ich eine Kriegerin wie Ihr, edle Dame.«

Reto und Pamina, die Zwillinge

Die jüngsten Kinder des Wirtspaares sind erst 9 Monate alt und verbringen den Tag in einer Wiege in der Stube.
Zitate: »Lödlödlödlödlgrmpff ...«

Seola, Magd

1,72 groß, 19 Jahre, blond, blauäugig, sehr schlank, trägt ein graues Wollkleid und eine weiße steife Haube, Wollstrümpfe, Holzschuhe
Zitate: »So ein Bratspieß in der Hand tut echt weh, also nimm lieber deine Pfoten von mir!« - »Nehmt Euch vor der dicken Lorne in acht, die hat klebrige Finger, wenn Ihr wißt, was ich meine ...«

Lorne, Magd

1,64 groß, 21 Jahre, braunhaarig, braunäugig, recht mollig, trägt einen grauen Rock und ein Schnürmieder mit stattlichem Ausschnitt, Holzschuhe
Zitate: »Wenn ich erst meine eigene Schenke aufmache, gibt's bei mir nur vom Feinsten, almadanische Küche, versteht Ihr?« - »Habt acht auf diese Seola, dünn wie ein Brett, aber macht jedem schöne Augen: Die tut es sogar mit Zwergen!«

Elgor Rubendick, Fuhrmann

1,79 groß, 35 Jahre, dunkelblond, blauäugig, stämmig, rauhe, krächzende Stimme, trägt einen grauen Hut mit Feder, graues, weites Hemd, Wollhosen, hohe Stiefel, langer Dolch
Zitat: »Und wie dann um den Wagen rumgeh', hat der Halunke doch schon die Plane aufgeschlitzt. Ich - gar nicht faul - hol mit dem rechten Fuß aus und gebe ihm einen Tritt ins Heck, daß er kopfüber zwischen die Fässer fliegt ...«

Fedora Inkel, Schauerfrau (Lastträgerin)

1,85 groß, 39 Jahre, blond, blauäugig, breitschultrig, laute, kräftige Stimme, trägt Jacke und Hose aus schwerem Segeltuch, einen Strick als Gürtel, keine Schuhe
Zitat: »Sechs Tage hatte der Kahn auf Grund festgelegt, und kein Aas hatte sich die Mühe gemacht, die Viecher zu füttern. Die meisten waren elendig verreckt; beim Namenlosen, war das ein Gestank!«

Gugol Tanner, Händler

1,78 groß, 45 Jahre, schwarzhaarig, braunäugig, schlank, trägt ein abgewetztes grünes Wams mit angebauchten Ärmeln, eine enge grüne Hose, löchrige graue Strümpfe, Spangenschuhe, Rapier
Zitat: »Solche Knöpfe hatten die Leut' in Honingen noch nie gesehen. Was soll ich Euch sagen? - in zwei Tagen war ich ausverkauft, bei Phex!«

Dimiona Pern, Händlerin

1,65 groß, 52 Jahre, braunhaarig mit grauen Strähnen, braunäugig, schlank, trägt ein graues Wams und ebensolche Hose, gelbe Strümpfe, Spangenschuhe, Kurzschwert
Zitat: »Heute fragt keiner mehr nach Qualität. Billig muß es sein, das ist die Hauptsache. Wenn es billig ist, wird es gekauft, und wenn es aus Maraskan kommt und nach drei Tagen zu Bruch geht!«

Erborn von Hinsinken, Baron aus dem Bornland

1,94 groß, 36 Jahre, blond, blauäugig, hager, trägt ein vergilbtes Hemd, ein blaues, fleckiges Wams, eine blaue Hose mit glänzendem Boden, eine rote Schärpe, kurze braune Stiefel, Schwert
Zitat: »Das Turnier von Rivilauken! Nichts geht über Rivilauken, bei meiner Seel'! Wer in Rivilauken siegt, den muß man auch in Gareth ernstnehmen. Sagt an, guter Freund, bezahlt Ihr die nächste Lage? Mir ist das Kleingeld ausgegangen.«

Luta Sedara, Jongleurin

1,59 groß, 28 Jahre, hellblond, blauäugig, zierlich, hübsch trägt ein blaues Band im Haar, eine gelbe Bluse und einen kurzen gelb grün gestreiften Zipfelrock, spitze rote Stiefelchen, einen kleinen Dolch

Zitat: »Ich sag' immer, eine gute Gaukelei ist was Großartigeres als alle Magie. Was ich kann, das habe ich gelernt, und das macht mir so leicht keiner nach, aber so einen magischen Schnickschnack kann jeder veranstalten, der zufällig bei der Geburt dieses Astrale abgekriegt hat. Pah!«

Alrik Jenderwein, Flußschiffer

1,87 groß, 39 Jahre, rotblond, blauäugig, muskulös, aber mit stattlichem Bauch, laute, kräftige Stimme, trägt einen breitkrempigen Strohhut, graues Hemd, schwere blaue Jacke, Holzschuhe, Säbel

Zitat: »Nur wer auf dem Großen Fluß fährt, den nenn' ich einen Schiffer! Das alte Wasser ist tückisch und es macht, was es will. Wo gestern ein Strudel war, ist heute eine Sandbank, und wenn der Alte in einem Jahr rechts am Drachenturm vorbeifließt, läßt er ihn im nächsten Jahr links liegen. Wer nicht alle seine Schliche kennt, den holt er sich irgendwann, das sage ich dir!«

Speisen und Getränke

Eine Speisekarte mit ein paar Dutzend kalten und warmen Gerichten kann man in keiner aventurischen Schenke erwarten - und im »torkelnden Einhorn« erst recht nicht. Es wird das gegessen, was der Wirt für den Tag gekocht hat; möglicherweise kann man sich auch an den Resten von gestern laben - und damit ist die Auswahl bereits weitgehend erschöpft.

<i>Brotsuppe (kalt):</i>	<i>3 Kreuzer</i>
<i>Brot und Käse:</i>	<i>12 Kreuzer</i>
<i>Brot und Wurst:</i>	<i>18 Kreuzer</i>
<i>Fladen:</i>	<i>5 Kreuzer</i>
<i>Fladen mit Beerenkompott:</i>	<i>15 Kreuzer</i>
<i>Fischsuppe:</i>	<i>30 Kreuzer</i>
<i>Kohleintopf mit Hammelfleisch:</i>	<i>35 Kreuzer</i>
<i>Fladen mit Scheiben vom Rinderbraten:</i> <i>(nur Praiostags)</i>	<i>60 Kreuzer</i>
<i>Krug Bier:</i>	<i>8 Kreuzer</i>
<i>Krüglein Schnaps:</i>	<i>10 Kreuzer</i>
<i>Becher Milch:</i>	<i>4 Kreuzer</i>

Nachdem Sie nun die Schenke und ihr Publikum recht eingehend vorgestellt bekamen, werden Sie sich möglicherweise fragen, wozu diese Ausführlichkeit überhaupt von Nutzen sei, denn nach allem, was Sie bereits aus der Kurzübersicht über das Abenteuer (siehe S.6) wissen, spielt das »torkelnde Einhorn« in unserer Geschichte nicht eben eine bedeutungsvolle Rolle, ja, es könnte sogar durch irgendein anderes beliebiges Gasthaus ersetzt werden.

Nun, da gibt es mehrere Gründe: Erstens kann das »Einhorn« Ihnen, lieber Meister, als Modell dienen, für den Fall, daß Sie selbst einmal eine Schänke gestalten wollen; zweitens stellt dieser Ort die erste Begegnung der Helden mit einem Stück Aventurien dar und sollte schon deshalb nicht allzu blutarm dargestellt sein; und drittens benötigen die Helden solch einen »streßfreien Raum«, um in aller Ruhe ins Abenteuer einsteigen zu können.

Wie wichtig den Spielern dieser letzte Punkt ist, wird sich aber vermutlich erst nach ein paar Spielabenden erweisen. Gerade während der Rast in einer Herberge oder beim Einkaufsbummel auf dem Markt haben die Spieler Gelegenheit, die Rolle ihres Helden auszuspielen und darzustellen. Wenn sie später erst einmal von Schurken umzingelt sind und - während die Attacke- und Paradowürfe über den Tisch rollen - um ihr Leben zittern, wird es für sie ungleich schwieriger sein, die speziellen Charakterzüge eines Helden zu gestalten.

Also gönnen Sie den Spielern das Vergnügen, ihren Helden im Gespräch mit dem Wirt und den Gästen zu präsentieren. Nehmen Sie sich Zeit! Natürlich warten Sie voller Ungeduld darauf, die Helden mit den Gefahren des Abenteuers zu konfrontieren, doch unterdrücken Sie einstweilen diesen Wunsch. Ermuntern Sie die Helden zu einem Gespräch - zunächst mit den Meisterpersonen, dann miteinander. Beschreiben Sie die Atmosphäre, das Essen und die Lagerstätten, lassen Sie die Helden erst einmal ein wenig in ihrer neuen Welt heimisch werden. Es kann gar nichts schaden, so lange mit dem Start ins eigentliche Abenteuer zu warten, bis die Helden (und die Spieler) erste Anzeichen von Langerweile zeigen und darauf brennen, endlich aktiv werden zu können.

Auf keinen Fall sollten Sie die Spieler-Helden ins Abenteuer drängen. Schließlich kommen eine Menge Unannehmlichkeiten und Gefahren auf sie zu, da ist es - psychologisch betrachtet - einfach besser, wenn die Spieler später das Gefühl haben, sie hätten - heldenhaft, wie sie nun einmal sind - ihr rauhes Schicksal selbst gewählt, als wenn sie sich in all die Kalamitäten hineingestoßen fühlen.

Das Abenteuer beginnt (gleich)

Auftritt der Helden

Das «torkelnde Einhorn» also ist der Platz, an den es unsere Helden zu Spielbeginn verschlagen hat - warum aber ausgerechnet nach Albenhus und gerade in die Schänke der Terubains?

Über diese Frage könnten Sie als Meister, da sie für das Abenteuer nicht relevant ist, eigentlich locker hinweg gehen, und einfach verkünden: »Eines Nachmittags sitzt ihr am Kneipentisch bei einem Bier, als folgendes geschieht ...«, aber damit würden Sie nicht nur völlig überhastet ins Spiel einsteigen, sondern auch die Helden zu willenlosen Statisten degradieren, die vom Schicksal - in Gestalt des Meisters - offenbar zu jeder Zeit an jeden beliebigen Platz gespült werden können. Die Spieler fühlten sich von vornherein gegängelt und willkürlich behandelt - nicht eben ein guter Start in einen Spielabend.

Da ist es ungleich empfehlenswerter, für jeden Helden eine kleine Motivation auszuarbeiten, warum er sich zur Zeit in Albenhus befindet. Diese Vorplanung sollte nach Möglichkeit gemeinsam mit dem Spieler erfolgen - am besten gleich nachdem er seinen Held »ausgewürfelt« und mit einer allgemeinen Vorgeschichte ausgestattet hat.

Im folgenden bieten wir ein paar solcher Motivationen an. Sie mögen Ihnen als Anregung für eigene Ausarbeitungen dienen, die Sie dann sehr viel genauer auf die speziellen Helden-typen Ihrer Runde zuschneiden können.

Allgemeine Informationen:

Die Magierin

wollte in Albenhus bei einer Versteigerung ein seltenes Zauberbuch (*»Vergessene Wege der arkanen Wissenschaft«*, 80 Seiten, 412 v.H. von einem unbekannten Tulamiden, Wert: 80 Dukaten) kaufen, in dem eine Formel, die sie nur unvollständig beherrscht, so genau und beispielhaft erläutert wird, daß die Magierin ihre Zauberfertigkeit auf diesem Gebiet gewiß verbessern könnte. Folgende Alternativen bieten sich an:

Die Magierin hat das Buch tatsächlich kaufen können (für 65 Dukaten) und ist seitdem ausgesprochen übermütig und guter Dinge (Zauberfertigkeit in einem Spruch);

sie mußte bei der Versteigerung passen (der Preis war auf 105 Dukaten hochgeschnellt) und ist seitdem mürrisch und verbittert; sie hat sich ein Vorkaufsrecht gesichert, muß nun noch 40 Dukaten auftreiben, um das Buch in Besitz nehmen zu können, und sucht jetzt dringend nach einer Möglichkeit, das Gold zu leihen oder zu verdienen.

(Feilschen)

Der Krieger

kommt von der Beerdigung seines guten Freundes Gero vom Eichstock, mit dem er gemeinsam die Kriegerakademie besucht und so manchen Streich ausgeheckt hat. Gero ist bei einer Jagd mit dem Pferd gestürzt und gestorben, noch bevor er seine Verlobte freien oder sich im Kampf bewähren konnte. Burg Eichstock - sie steht nur ein paar Meilen von Albenhus entfernt - war erfüllt von Trauer über den frühen, sinnlosen Tod, und entsprechend düster ist die Laune des Kriegers, der sich vor seiner Heimreise noch für ein paar Tage im »torkelnden Einhorn« einquartiert hat.

(Menschenkenntnis)

Alternative: Die Kriegerin kommt von Hochzeit ihrer Freundin. Die ausgelassene Feier hat zwei Tage gedauert, und die Kriegerin ist zwar ein wenig müde, aber immer noch beschwingt vom Zechen, Singen und Tanzen, als sie sich vor der Heimreise im »Einhorn« einquartiert.

(Tanzen)

Die Streunerin

mußte nach Albenhus fliehen, weil sie in ihrer Heimatstadt ein Pferd an einen Adligen verkaufte. Das Pferd war jung und gesund, der Preis keineswegs zu hoch, und wenn die Streunerin auch der Besitzer gewesen wäre, hätte sich niemand über die Angelegenheit ereifert ... Es ist fraglich, ob die Streunerin neuen Freunden freimütig von dem wahren Grund seines Aufenthalts erzählt. Vielleicht wird sie behaupten, daß sie sich auf einer Bildungsreise befinde und sich die berühmten Speicherhäuser von Albenhus ansehen wolle.

(Lügen)

Alternative: Der Streuner hat in Albenhus einer jungen, hübschen, reichen Dame den Hof gemacht. Es waren prächtige Tage voll unvergeßlicher Stunden, bis der Herr Gemahl der Dame aus Gareth zurückkehrte ...

(Betören)

Der Elf

zieht einfach aus Neugierde durch die Welt. Zuletzt war auf einem Gauklerfest in den Amboßbergen und hat dort auf seiner Flöte gespielt, jetzt ist er auf dem Weg nach Havena, um sich die legendäre Hafenstadt anzusehen, in der es Schiffe, »so hoch wie Schlösser«, geben soll.

(Menschenkenntnis)

Die Novadi

hat zum ersten Mal in ihrem Leben eine Reise mit einem Schiff unternommen und ist von Havena stromaufwärts gefahren. Bei der Einfahrt in den Hafen von Albenhus wurde sie so schwer von einem losgerissenen Ladebaum getroffen, daß sie sich einen Armbruch zuzog. Das ist nun sechs Wochen her, und endlich ist die Verletzung so weit auskuriert, daß die Novadi an eine Weiterreise denken kann.

(Heilkunde Wunden)

Der Thorwaler

hatte sich von seiner Mannschaft getrennt und war auf eigene Faust durch die zahlreichen Kneipen in Albenhus gezogen. Die unendliche Vielfalt der in den diversen Häusern angebotenen Alkoholika übte eine so starke Faszination auf ihn aus, daß er seine Expedition auf zwei Tage ausdehnte und am Morgen der Abreise so sturzbetrunken war, daß er sein Schiff verpaßte. Seitdem hängt er im »Einhorn« herum, verpraßt den Rest seiner Heuer und wartet darauf, daß noch einmal ein Thorwaler Schiff in Albenhus festmacht.

(Zechen)

Der Zwerg

hat den berühmten Ingerimmmtempel von Albenhus besucht, wo eine uralte Statue des Zwergengottes steht. Nachdem er mehrere Tage nacheinander beim Gebet im Tempel und bei der Betrachtung der Statue zubrachte, fühlt er sich nun gestärkt und zuversichtlich: Wohin auch immer ihn seine Reise durch Aventurien führen wird, sein Gott wird ihm beistehen, ihn vor Gefahren warnen und ihn zu Gold und Edelsteinen geleiten.

(Gefahreninstinkt)

Alternative: Der Zwerg hat dabei geholfen, einen alten Turm der Stadtbefestigung instandzusetzen. Die Arbeit ist nun getan, der Lohn ausgezahlt und der Zwerg bereit zu neuen Taten.

(Klettern)

Es versteht sich von selbst, daß die meisten Geschichten nicht an die von uns vorgegebenen Heldentypen gebunden sind, sondern nach Belieben ausgetauscht werden können. Damit die jeweilige Vorgeschichte auch eine direkte Auswirkung auf das Profil des Helden hat, können Sie dem Spieler je einen außerordentlichen Steigerungswurf auf das von uns (in Klammern) vorgeschlagene Talent gestatten.

Was immer für eine Vorgeschichte Sie den Helden mitgeben, die Spieler sollten sie sich einigermaßen einprägen und für sich selbst ein wenig ausschmücken: So erhält er ein Gesprächsthema, wenn es zu einem ersten Treffen mit den anderen Helden kommt.

Auch das folgende Kapitel, in dem es endlich zu ein paar turbulenten Aktionen kommt, kann man eigentlich nicht zum Abenteuer zählen, denn mit der Geschichte, in die die Helden verstrickt werden sollen, hat es nichts zu tun. Es dient vor allem dazu, die Helden miteinander bekannt zu machen und schon einmal provisorisch zu einer Gruppe zusammenzuschweißen. Außerdem wird es ein wenig Leben an den Spieltisch bringen, und es kann endlich einmal nach Herzenslust gewürfelt werden.

Der Krüppel

Meisterinformationen:

Nachdem jeder Held im »torkelnden Einhorn« eingetroffen ist, sich ein wenig mit der Schänke vertraut gemacht und das eine oder andere kleine Gespräch mit den Wirtsleuten,

einem Gast oder gar einem anderen Helden geführt hat, kann unsere Szene beginnen. Bis dahin führen Sie die Helden im Lokal herum (Sie zeigen den Plan der Schänke), beschreiben Örtlichkeit, Atmosphäre und Personen und lassen die Spieler die Aktionen ihrer Helden schildern. Wir gehen davon aus, daß die Helden einander zu diesem Zeitpunkt kaum kennen, womöglich nicht einmal gemeinsam an einem Tisch sitzen.

Allgemeine Informationen:

Die Tür des »Einhorn« fliegt auf, und 5* lärmende Gestalten drängen sich ins Lokal. Ihrer Kleidung nach - sie tragen alle quergestreifte Hemden und weite, helle Hosen - handelt es sich um Schiffer von einem Frachtkahn vom Großen Fluß. »Heda, Wirt, wir brauchen Bier!« brüllt der längste von ihnen, während die Gruppe einen großen freien Tisch in einer Ecke des Lokals ansteuert. »Schlaf nicht ein, Rotschopf!« schreit ein zweiter, »sonst machen wir dir Beine!«

Mit verdrießlicher Miene schleppt Jaarn Terubain ein paar Bierkrüge zu den neuen Gästen und stellt sie wortlos auf den Tisch.

»Bitte sehr, verehrte Herrschaften, heißt das!« wird er belehrt, aber er zuckt nur stumm die Achseln und kehrt an die Theke zurück.

(Als Meister müssen Sie damit rechnen, daß einige Helden die Schiffer schon jetzt gutes Benehmen lehren wollen - eine natürliche Reaktion. Dennoch sollten Sie eine solche Aktion zu verhindern suchen, entweder, indem Sie schnell die nächste Szene schildern, oder indem Sie den Wirt beruhigend einschreiten lassen: »Laßt nur gut sein, mein Herr, die Leute gehen bestimmt gleich wieder.«

Es ist nämlich wichtig, daß *alle* Helden an der anstehenden Rauferei teilnehmen, und zu diesem Zeitpunkt könnten sich einige von ihnen noch nicht genügend provoziert fühlen.)

Als die Schiffer mit ihrem Bier beschäftigt sind und für einen Moment Ruhe geben, wird die Eingangstüre wiederum geöffnet, vorsichtig einen Spalt breit aufgeschoben, und herein humpelt eine armselige Kreatur: Ein Krüppel mit dünnen X-Beinen, einem krummen Rücken und einem schweren halslosen Kopf auf den schmalen Schultern. Er redet ein paar Worte mit dem Wirt und hinkt dann zu einem Tisch in der Nähe der Theke, an dem ein Händler sitzt. In diesem Moment haben die Schiffer den Neuankömmling erblickt, und schon brüllen sie los: »Was ist das für ein Ungeheuer?« - »Scher dich raus, du Monster!«

»Laßt ihn in Frieden!« ruft der Wirt zurück. »Er stört doch niemanden!« und erklärend zu einem der Helden gewandt: »Er ist ein ganz armer Wicht. Muß seine alte Großmutter am Leben halten und hat doch selbst nichts zu beißen ...«

»Uns stört er!« schreit derweil ein Schiffer, »gegen den ist ja ein Oger noch eine Schönheit! Verpiß dich, du Ungetüm, du verstärkst die Luft!« Und schon sind zwei, drei Schiffer auf den Beinen und drängen sich auf den Krüppel zu. Dieser flüchtet sich hinter den Tisch eines der Helden und sieht flehend um sich.

**passen Sie die Zahl der Störenfriede der Anzahl Ihrer Helden an, sie sollten gleich stark sein.*

So, nun kann der Tanz beginnen - für einen echten Helden sollte es kein Halten mehr geben! Doch bevor wir in die Keilerei einsteigen, sind noch ein paar Anmerkungen fällig: Es mag sein, daß sich einige Spieler auch jetzt noch weigern, sich mit den Schiffern anzulegen. Dafür kann es unterschiedliche Gründe geben: Ein Spieler sagt, daß er »sich prinzipiell nicht in Dinge mischt, die ihn nichts angehen - auf der Erde nicht und in Aventurien auch nicht - so lebe man gesünder; ein Spieler entscheidet, daß »es nicht zu seinem Streuner paßt, sich für eine Sache einzusetzen, bei der er nichts verdienen kann«. Ein neunmalkluger Spieler kann Ihnen erklären, daß »es im Mittelalter üblich war, daß Krüppel gehänselt und gequält wurden«.

Wenn Ihre Spieler so reagieren, dann haben Sie ein Problem. Sie sollten das Spiel an dieser Stelle unterbrechen und zunächst ein paar prinzipielle Dinge klären: Das gesamte Spielsystem geht davon aus, daß die Helden »die Guten« sind. Aventurien ist nicht die Erde, und das Spiel heißt nicht »Überleben um jeden Preis«! Fast alle unsere Abenteuer-Szenarien beruhen auf dem Grundschemata der Auseinandersetzung von Gut und Böse, und den Helden ist nun einmal die Rolle der Rächer, Retter, Beschützer der Schwachen usw. zugeordnet. Sie erleben ihre Abenteuer, indem sie all die vielfältigen Schwierigkeiten überwinden, die das böse Prinzip ihnen bereitet. Dabei werden sie zusätzlich durch ihre Moral behindert: Die Bösen dürfen jedes Mittel anwenden, aber die Helden müssen sich in der Wahl ihrer Mittel beschränken, wenn sie sich weiterhin guten Gewissens im Spiegel betrachten können wollen. Nur so, durch die Über-

windung dieser Schwierigkeiten, entsteht ein spannendes Szenarium; auch die meisten Abenteuerromane und Spielfilme funktionieren nach diesem System.

Wenn die Aufgabenstellung eines Rollenspielabenteuers lautete, »beschafft euch 100 Dukaten, geht dabei vor, wie ihr wollt«, wäre das vielleicht eine originelle Aufforderung, aber ein spannendes Spiel entstünde wohl kaum, während die Spieler-Charaktere sich irgendein harmloses Opfer suchen, das sie unbemerkt im Dunkeln abmurksen können. Machen Sie also Ihren Spielern beizeiten klar, welchen Part sie übernommen haben, sonst wird es immer wieder zu Diskrepanzen in der Spielgestaltung kommen. Der ewige Widerstreit zwischen Gut und Böse muß übrigens keineswegs zu Schwarz-Weiß-Malerei führen, zu einer Welt also, in der die Schurken nur schlecht und die Guten so edel sind, daß sie nichts als Langeweile verbreiten. Da liegt es in Ihrer Hand als Meister, die Bösewichter nicht allzu eindimensional darzustellen, und es ist Sache der Spieler, ihre Charaktere so zu führen, daß sie sich zwar in der Regel auf die Seite des guten Prinzips schlagen, aber dennoch über eine facettenreiche Persönlichkeit verfügen, die nicht einfach zu durchschauen ist.

Im übrigen wollen wir hoffen, daß die gesamte obige Erörterung für Sie unerheblich ist, weil Ihre Spielrunde sich sowieso normal verhält: Im »Einhorn« soll eine erbarmungswürdige, hilflose Kreatur gequält werden. Wer so etwas zuläßt, hat es nicht verdient, »Held« genannt zu werden. Also die Ärmel aufgekrempt, die Fäuste geballt, und drauf auf die häßlichen Pöbler!

Eine Rauferei

Meisterinformationen:

Die Schiffer:

Permian: 1,84 groß, ca. 30 Jahre, muskulös, blond,
Ausdauer 35; AT/PA Raufen: 8/8

Ludigo: 1,75 groß, ca. 25 Jahre, dürr, dunkelblond;
Ausdauer 30; AT/PA Raufen: 8/6

Haldan: 1,82 groß, ca. 30 Jahre, braunhaarig;
Ausdauer 35; AT/PA Raufen: 9/7

Selinde: 1,69 groß, ca. 20 Jahre, mollig, dunkelblond;
Ausdauer 32; AT/PA Raufen: 7/6

Lysmine: 1,72 groß, ca. 25 Jahre, schlank, rotblond;
Ausdauer 31; AT/PA Raufen: 8/6

Die Flußschiffer sind angetrunken und äußerst streitsüchtig. Das erklärt ihre recht niedrigen Werte im »Raufen« und in der »Ausdauer«, bedeutet aber auch, sie empfinden jede auf sie bezogene Aktion als Provokation. Es hat also keinen Sinn, besänftigend auf sie einzureden. Alles, was ein Held bei dieser gut gemeinten Geste ernten kann, ist ein geknurrtes »Quatsch mich nicht an, du Labertasche!«, gefolgt von einem kräftigen Schwinger.

Die Schiffer sind unbewaffnet, und auch von den Helden ist zu erwarten, daß sie ihre Eisen steckenlassen und den Kampf mit bloßen Fäusten aufnehmen. Zur Not wird sie der Wirt mit einem verzweifelten Zwischenruf dazu bewegen: »Nicht mit den Schwertern, bei allen Zwölfen! Wenn das die Stadtwache sieht, schließt man mir die Schänke, und euch wirft man in den Turm!«

Bedenken Sie, daß bei der Rauferei alle Schadenspunkte nicht von der Lebensenergie, sondern von der Ausdauer der Beteiligten abgezogen werden. (Siehe auch DSA Regelbuch II, S. 31, »Waffenloser Kampf«)

So, nun haben Sie alle Hände voll zu tun: 4 bis 5 Einzelgefechte sind abzuwickeln, Attacke- und Paradowürfe müssen gewürfelt, Schadenspunkte ermittelt und die Ausdauer der Getroffenen vermindert werden - und das alles gleich mehrfach! Dennoch sollten Sie sich gleich im ersten Kampf bemühen, nebenher für die richtige Stimmung in der Spielrunde zu sorgen: Rollen Sie nicht einfach die Würfel und verkünden Sie die schlichten Zahlen, sondern versuchen Sie, das ganze in eine Kampfbeschreibung (ähnlich einer Boxreportage) zu kleiden. Also nicht: »Schiffer A. würfelt Attacke 5!«, sondern:

»Der kleine Ludigo setzt zu einem Mordsschwinger an! Was ist, Alrik, willst du nicht die Deckung hochnehmen?« (Will sagen: »Würfe deine Parade!«) »Die dicke Selinde ist so betrunken, daß sie ein Loch in die Luft schlägt (Attacke-Wurf mißlungen)« - »Dein Hieb geht glatt durch: Permians Kinn knackt bedenklich (Spieler-Attacke gelungen - Schiffer-Parade mißglückt).

Ohne daß Sie die Spieler dazu auffordern müßten, werden diese ihrerseits die Helden-Aktionen in geeignete Worte kleiden, und insgesamt entsteht so eine Kampfbeschreibung, an der alle Beteiligten ihre Freude haben - von denen, die bis Neun auf die Bretter gehen, einmal abgesehen ...

Meisterinformationen:

Die Helden sollten ihren ersten Kampf nach Möglichkeit gewinnen. Es kann nichts schaden, wenn Sie als Meister hier dem Würfelglück ein wenig auf die Sprünge helfen. Sie können zum Beispiel jederzeit nach einem gelungenen kräftigen Hieb eines Helden entscheiden, daß der getroffene Schiffer tief beeindruckt Reißaus nimmt. Damit sind seine Kumpane in der Unterzahl, und sie werden vermutlich nicht mehr allzu lange Widerstand leisten.

Die Helden lernen sich kennen

Allgemeine Informationen:

Nach Ende des Kampfes - die Raufbolde haben stöhnend und fluchend das Weite gesucht, auch der Krüppel ist in dem allgemeinen Durcheinander verschwunden - bittet der Wirt die Helden an einen Tisch und spendiert ihnen einen Krug Wein - lieblichen Yaqirtaler -, den er eigentlich für einen ganz besonderen Anlaß aufgehoben hatte.

Das Abenteuer beginnt (echt!)

Zwei Frauen

Meisterinformationen:

Nachdem die Spieler-Helden eine geraume Weile miteinander geschwatzt haben, sollten Sie die Aufmerksamkeit der Gruppe kurz auf einen neuen Gast lenken, der soeben das Lokal betritt.

Allgemeine Informationen:

Durch die Tür tritt eine rothaarige, etwa 1,75 große Frau. Sie mag etwa 25 Jahre zählen, ist schlank, sehr hübsch und trägt eine abgewetzte Lederrüstung, einen schweren Säbel an der Seite sowie ein Paar hoher Stiefel und einen breitkrempigen schwarzen Hut, unter dem die seidigen roten Locken hervorwallen und bis auf den Rücken herabfallen.

Nachdem sie sich kurz im Schankraum umgesehen hat, steuert sie einen Tisch in einer fernen Ecke an, an dem schon seit längerer Zeit eine andere Frau - etwa von gleichem Alter -

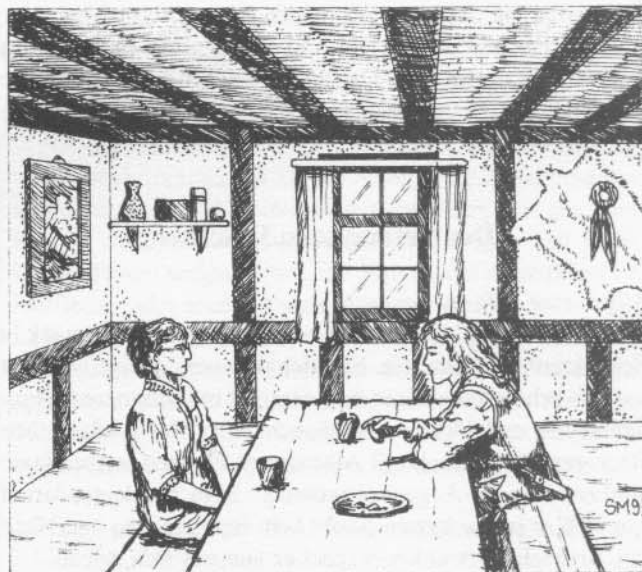
Meisterinformationen:

Jetzt ist für die Helden die Gelegenheit gekommen, sich miteinander bekannt zu machen, denn so eine zünftige Kneipenschlägerei schweißt zusammen. Falls die Spieler sich allzu zögerlich verhalten, können Sie in Gestalt des Wirtes den Anstoß zu einem Gespräch geben: »Da habt Ihr aber eben ein paar fürchterliche Hiebe ausgeteilt - sagt einmal, Herr, wo habt Ihr denn so gut boxen gelernt?« - »Mir scheint, Ihr seid nicht von hier. Ihr redet so, als ob Ihr aus dem Norden (dem Süden) kommt; gewiß habt Ihr eine weite Reise hinter Euch ...«

Das sollte genügen, die Spieler zu einem Gespräch miteinander anzustiften. Und wenn die Helden einmal ins Plaudern gekommen sind, sollten Sie sich als Meister in Geduld üben. Es ist - gerade an den ersten Spielabenden - Ihre Aufgabe, die Spieler zur Mitgestaltung des Rollenspiels zu bewegen. Wenn Sie dabei Erfolg haben, kann es durchaus passieren, daß die Spieler in ihrem Eifer, die Rolle ihres Helden darzustellen, ihre Umgebung und den Spielleiter zeitweilig vergessen. Warten Sie in solchen Situationen einfach eine Zeitlang ab und verfallen Sie nicht in den Fehler, vorschnell die nächste Aktion einzuleiten. Außerdem haben Sie, wenn Sie nicht still am Tisch sitzen wollen, immer noch die Möglichkeit, sich in Gestalt des Wirtes an dem Gespräch zu beteiligen, indem Sie neugierige Zwischenfragen stellen oder eine Anekdote aus dem Kneipenalltag zum Besten geben.

Meisterinformationen:

Während die Spieler-Helden also die Gelegenheit nutzen, sich ausgiebig miteinander zu beschäftigen, beginnt unbe- merkt das Abenteuer.



sitzt. Die zweite ist eine eher unauffällige Erscheinung: Ihr aschblondes Haar ist zu einem festen Knoten gesteckt, das schmale, blasse Gesicht wird von einer recht großen Haken-nase beherrscht. Die Frau trägt ein Wams, einen langen weiten Rock aus teurem grauem Tuch und eine Brille mit einer Fassung aus dunklem Horn.

Nachdem sich die Rothaarige am Tisch niedergelassen hat, stecken die beiden Frauen zu einem intensiven Gespräch die Köpfe zusammen, wobei sie auffällig oft zu der Gruppe der Helden herüberschauen. Wortführerin bei der Unterredung scheint die Rothaarige zu sein; die andere Frau beschränkt sich hauptsächlich auf kurze Fragen und Kopfnicken.

Nach recht kurzer Zeit (etwa eine Viertelstunde) trennen sich die beiden Frauen wieder und verlassen - die eine durch die Vorder-, die andere durch die Hintertür - das »Einhorn«.

Meisterinformationen:

Die Frau mit der Brille ist Fedora Kupferfeld, die Schwester des Entführten, die andere ist die Abenteurerin Sinvey Schlagrecht. Die beiden hatten sich im »Einhorn« getroffen, um über die Vorbereitungen zum Transport des Lösegeldes zu reden. Außerdem wollte Sinvey ihrer Auftraggeberin ursprünglich ihre Gefährten vorstellen. Da ihr diese aber inzwischen abhanden gekommen sind, hat sie Frau Kupferfeld auf die Gruppe der Helden hingewiesen und behauptet, diese seien ihre Begleiter.

Achten Sie darauf, daß die Helden keine Gelegenheit bekommen, jetzt schon mit Frau Kupferfeld zu sprechen, indem Sie sie überraschend schnell durch die Hintertür verschwinden lassen. Falls die Helden Sinvey Schlagrecht darüber zur Rede stellen, was die Blicke zu ihrem Tisch zu bedeuten gehabt hätten, wird Sinvey sich verständnislos stellen: »Habe ich zu Euch hingeschaut? Ist mir gar nicht aufgefallen. Wie dem auch sei - Ihr seid doch den einen oder anderen Blick wert ... Oder habt Ihr etwas zu verbergen? Na wenn schon, macht nichts. Von mir habt Ihr nichts zu befürchten.«

Besser noch wäre es, wenn Sie zu diesem Zeitpunkt jede Unterredung mit einer der beiden Frauen vermeiden.

Die Szene mit Kupferfeld und Schlagrecht findet gegen zwölf Uhr nachts statt. Danach sollten Sie den Abend ohne weitere Ereignisse ausklingen und die Helden ihre Schlafstätten aufsuchen lassen.

Der betrunkene Wächter

Allgemeine Informationen:

Wenn sich die Helden am nächsten Morgen zum Frühstück in Schankraum versammeln, hält sich dort nur ein einziger Gast auf, ein schmalschultriger Endvierziger mit schütterem blondem Haar und kleinem Bierbauch. Der Mann trägt einen fleckigen Waffenrock mit Albenhuser Wappen, seine Haare sind zerzaust, die Augen rot gerändert. Manches deutet darauf hin, daß er in der letzten Nacht kein Bett gesehen hat. Nach der Art vieler Betrunkenen redet er laut mit sich selbst:

»Bist ein ganz armer Kerl, Rudobert, ein ganz armer Hund!

Jetzt kriegen sie dich dran, jetzt isses aus! Terubain, bring noch'n Bier. Bald kann ich mir sowieso keins mehr leisten ... Rudobert, jetzt machense dich fertich ...«

Wenn Rubobert Dannekin - so heißt der Mann - von einem Helden (oder notfalls vom Wirt) nach dem Grund für seine Verbitterung gefragt wird, berichtet er von drei Abenteurern, die aus dem Stadtgefängnis ausgebrochen sind: »... so ein Herumtreiber aus Elburum, ein blonder Krieger aus Tobrien und ein novadisches Flittchen, die haben mir den Schlüssel geklaut, mir, und jetzt bin ich dran! Weswegen se im Loch waren, die drei? Sind in nem Laden gewesen - "Regolans Waffen und Reiseausstattungen" - und haben wohl mit Regolan Streit bekommen. Da haut doch der Krieger dem Regolan eins mit 'ner Statue über den Kopf, daß beide zu Bruch gehen - der Kopf und die Statue, meine ich. Mit Regolans Kopf, das war wohl nicht so schlimm, hat halt 'nen Dickschädel, aber die Statue, das war so ein Efferdbild aus Ton ... Und darum sollen die drei nicht nur wegen Körperbeschädigung, sondern auch wegen Lästung angeklagt werden. Da hätt's schon was gesetzt, ein halbes Jahr im Knast und ordentlich Hiebe mit der Knute ...

Aber nun sind se weg! Meinen Schlüssel ham se geklaut, meinen Schlüssel! Wenn der Hauptmann das erst rauskriegt - und der kriegt das raus! - dann bin ich fertich ..! Terubain, treue Seele, tu mir noch'n Bier rüber!«

Meisterinformationen:

Damit ist Rudoberts Auftritt beendet. Wenig später wird er sich aufmachen, um seinen Kummer in einer anderen Schänke zu ertränken. Wenn die Helden von ihm nähere Einzelheiten über den Vorfall im Waffenladen oder die entflohenen Abenteurer wissen wollen, wird er wenig mehr tun, als immer wieder seine jammervolle Klage vom armen Rudobert zu wiederholen.

Bei den drei Entsprungenen handelt es sich natürlich um die verschollenen Gefährten der Sinvey Schlagrecht, aber das ist nur ein Detail am Rande - mit unserem Abenteuer haben die drei nichts zu tun.

Was ist hier eigentlich los?

Meisterinformationen:

Auch die nächste Szene können Sie im »Einhorn« ansiedeln. Die Helden sitzen dann vermutlich immer noch am Frühstückstisch und plaudern darüber, wie sie den angebrochenen Tag totschiagen könnten. Sie können aber auch einen Moment abpassen, wo gerade ein oder mehrere Helden die Schänke verlassen, um z.B. etwas einzukaufen oder nach den Pferden zu sehen.

Allgemeine Informationen:

So oder so steht ihnen plötzlich die Frau mit der Brille (Fedora Kupferfeld) gegenüber und beginnt sofort, sich wortreich zu bedanken: »Es gibt also doch noch mutige Zeitgenossen in dieser finsternen Welt. Ich bin Euch wahrhaftig zu tiefem Dank verpflichtet. Nicht jeder würde ein solches Wagnis auf sich

nehmen, das weiß ich wohl ...«

Meisterinformationen:

Noch ehe die Helden sich gesammelt haben und etwas Sinnvolles erwidern können, lassen Sie Sinvey Schlagrecht erscheinen:

Allgemeine Informationen:

Urplötzlich ist hinter der Frau mit der Brille die hübsche Rothaarige aufgetaucht. Sie zwinkert den Helden zu und legt sich demonstrativ den Finger auf die Lippen. Dann mischt sie sich, während sie den Helden immer noch heimliche Zeichen gibt, hastig in das Gespräch: »Ach, dankt uns nicht, werte Frau Kupferfeld. Schließlich zahlt Ihr guten Lohn« - wieder ein bedeutungsvolles Zwinkern zu den Helden - »da wollen wir auch gute Arbeit leisten... Aber nun kommt, es gibt noch einige Dinge, die wir unbedingt unter vier Augen besprechen sollten.« Während sie Frau Kupferfeld behutsam zur Seite schiebt, raunt sie einem in ihrer nächsten Nähe stehenden Helden zu: »Einen Augenblick, Kamerad! Später ..! Habt Geduld!« Dann führt sie Frau Kupferfeld außer Hörweite der Helden.

Meisterinformationen:

Natürlich haben die Helden die Möglichkeit, Ihnen die obige Szene zu verderben, indem sie nicht auf die Zeichen der Rothaarigen reagieren und Frau Kupferfeld energisch darauf hinweisen, daß sie offenbar einem Mißverständnis unterliegt. Eine solche Helden-Reaktion ist - wie Spieltests gezeigt haben - sehr unwahrscheinlich, aber immerhin denkbar. Sie müssen dann den weiteren Verlauf des Abenteuers sinngemäß abwandeln: In diesem Fall erklärt Sinvey, sie habe nur einen kleinen Scherz machen wollen. Natürlich seien diese Leute nicht ihre Gefährten. Diese seien zur Zeit verhindert, werden aber innerhalb der nächsten Stunden eintreffen. Darauf könne sich Frau Kupferfeld fest verlassen. Anschließend sucht Sinvey rasch das Weite: Auch Frau Kupferfeld wird sich - sichtlich verwirrt - zunächst entfernen. Später wird sie sich dann direkt an die Helden wenden und sie bitten, den Lösegeld-Transport zu begleiten. Als Erklärung gibt sie an, daß sie der Schlagrecht, die sie beschwindelt habe, nun nicht mehr trauen könne. Die Helden hingegen scheinen ehrliche Leute zu sein. Die weitere Besprechung des Unternehmens verläuft dann ähnlich wie im Kapitel »Frau Fedora Kupferfeld« beschrieben. Wir gehen aber davon aus, daß die Helden zunächst still halten und darauf warten werden, daß ihnen die Rothaarige endlich erklärt, 'was hier eigentlich los ist'. Ihre Geduld wird auf keine allzu harte Probe gestellt.

Eine überraschende Erklärung

Meisterinformationen:

Etwa eine halbe Stunde später findet sich die hübsche Rothaarige wieder beim »torkelnden Einhorn« ein. Sie wird sich nach Möglichkeit an einen einzelnen Helden wenden,

also einen Augenblick abpassen, wo einer aus der Gruppe gerade die Schänke verläßt oder von einem Gang in die Stadt zurückkehrt.

Allgemeine Informationen:

»Heda, Kumpel (Schwester)!« sagt die Rothaarige grinsend. »Du willst sicher wissen, was hier gespielt wird, hm? Paß auf, ich erklär' dir alles.« Dann schildert die Frau die Geschichte, so weit sie sie kennt. Die Dame mit der Brille heißt Fedora Kupferfeld und ist »stinkreich«. Die Familie betreibt eine Reederei und hat mehrere Schiffe auf dem Großen Fluß und sogar ein paar Koggen auf See. Nun ist kürzlich der Bruder der Fedora - er heißt Ruben - von Piraten entführt worden. Jetzt muß Frau Kupferfeld ein Lösegeld nach Bethana bringen und es da gegen den Bruder austauschen. Die Rothaarige fährt fort: »Und jetzt halte dich fest! Das Lösegeld sind Eintaused Dukaten! Zehn mal hundert blinkende, klimpernde Goldmünzen! Ich habe die Kupferfeld unten vor der Hafenmeisterei kennengelernt, wo sie ein paar Wächter für den Transport anheuern wollte. Natürlich habe ich die Sache übernommen. Habe der Frau gesagt, ich hätte ein paar Freunde, die gut mit der Waffe umzugehen verstehen. Dann bin ich los zu meinen Gefährten, um denen von der Geschichte zu erzählen. Die waren natürlich begeistert. War ja auch zu verlockend, das Ganze. Man braucht ja nichts weiter zu tun als mit der Frau loszureisen, und irgendwo am Wegrand gibt man ihr eins auf die Birne und ist um 1000 Dukaten reicher. Einfacher und schneller geht es wirklich nicht!

Tja, nun sind meine Freunde leider verschwunden, und ich stehe allein da. Deshalb habe ich vor der Kupferfeld so getan, als ob ihr meine Gefährten wärt. Und wenn ich es recht bedenke - wir können das Ding doch wirklich zusammen drehen. Wir teilen den Ramsch, ihr die Hälfte und ich die Hälfte - schließlich habe ich die Schose ausbaldovert, da steht mir auch eine gehörige Portion zu ... Na los, red' mal mit deinen Leuten und dann sagt mir, wie ihr euch entschieden habt. Aber laßt euch nicht zu viel Zeit. In zwei Stunden muß ich Bescheid wissen. Sonst suche ich mir eine andere Truppe zusammen. Ihr findet mich im »Anker«. Fragt nur nach Sinvey - so heiße ich.«

Meisterinformationen:

Wenn ein Held während des Gespräches moralische Einwände vorbringt, wischt Sinvey Schlagrecht diese zunächst lässig zur Seite: »Was interessiert das mich, was aus dem Bruder wird, du Gemütskartoffel! Hätte sich halt nicht fangen lassen sollen. Wenn die Piraten ihn abmurksen ..? Ich finde, jeder muß auf sich selbst aufpassen!« Läßt der Held nicht locker und äußert weitere Bedenken, so wird Sinvey zunehmend mißtrauischer, bis sie schließlich sagt: »Mir scheint, ihr seid nicht die Richtigen für diese Sache. Also, vergiß das Ganze! Kein Sterbenswörtchen zu irgend jemandem, wenn dir dein Leben lieb ist!«

Als nächstes wird der Held seine Gefährten mit der Geschichte konfrontieren, und nach kurzer Diskussion wird die Gruppe die Entscheidung fällen, sich möglichst rasch zu

Frau Kupferfeld zu begeben, um sie vor dem üblen Plan zu warnen.

Wir wollen hier noch einmal auf die häßliche Möglichkeit eingehen, daß ihre Spielrunde es wahnsinnig originell findet, sich tatsächlich mit Sinvey zu verbünden, um das Lösegeld zu stehlen: In diesem Fall sollten Sie das Abenteuer stark beschleunigen: Noch am selben Abend bricht der Zug auf. Hinter der ersten Wegbiegung schlägt Sinvey Frau Kupferfeld nieder. Die Beute wird geteilt, und Sie verkünden: »Damit ist das Abenteuer beendet. Nächste Woche spielen wir die Fortsetzung: Die Helden ziehen nach Gareth und klauen dort einem Achtjährigen seine Zuckerstange. Das wird sicher auch wieder sehr spannend.«

Damit dürfte den Spielern klar geworden sein, daß man in Aventurien als Fiesling zwar schnell reich werden kann, aber wohl kaum spannende Abenteuer erleben wird. Also schlagen Sie vor, daß Sie die Zeit noch einmal zurückdrehen und wiederum an der Stelle einsetzen, wo die Helden von dem üblen Plan erfahren haben. Nun kann man ja mal schauen, wie sich die Geschichte entwickelt, wenn die Helden sich dafür entscheiden, die Rolle der »Guten« zu übernehmen.

Frau Fedora Kupferfeld

Meisterinformationen:

Die Kupferfelds sind in Albenhus eine bekannte und angesehene Familie. Die meisten Albenhuser, so auch der »Einhorn«-Wirt, kennen das kupferfeldsche Anwesen und können den Weg dorthin beschreiben.

Allgemeine Informationen:

Das Haus der Familie Kupferfeld steht am nördlichen Stadtrand unweit der Stadtmauer. Es ist umgeben von einer zwei Schritt hohen, weiß getünchten Mauer und einem kleinen Park.

Nachdem die Helden beim schmiedeeisernen Parktor eine Glocke betätigt haben, kommt eine junge blonde Magd gelaufen und fragt die Gruppe nach ihrem Begehr. Anschließend entfernt sie sich wieder. Wenig später werden die Helden eingelassen und über einen breiten Kiesweg zu dem imposanten, ebenfalls weiß gekalkten Haupthaus geführt.

Meisterinformationen:

Lassen Sie alle Helden, unmittelbar bevor sie das Tor durchschreiten, eine Probe-2 auf Sinnenschärfe (falls Sie ohne Talente spielen: einfache Probe auf Intuition) ablegen. Ein Held, dem die Probe gelingt, entdeckt an einer Straßenecke in der Nähe eine Gestalt. Bei genauem Hinsehen erkennt er Sinvey Schlagrecht, die die Helden beobachtet hat und nun wütend die geballte Faust in ihre Richtung schüttelt. Im nächsten Augenblick ist Sinvey hinter der Ecke verschwunden.

Allgemeine Informationen:

Als sie das Haus erreicht haben, werden die Helden von der Magd direkt in den Salon geleitet, wo Frau Kupferfeld sie bereits erwartet. Sie wirkt übernächtigt, ist blaß und nervös, aber trotzdem bemüht, eine aufmerksame Gastgeberin zu sein. Sie bittet die Helden, Platz zu nehmen und läßt die Magd heißen Tee bringen. Dann hört sie sich an, was die Helden ihr zu sagen haben.

Nachdem sie den Bericht über den heimtückischen Plan der Schlagrecht vernommen hat, ist Fedora Kupferfeld noch aufgeregter als zuvor. Sie kann es schier nicht fassen, daß »die Dame, die so einen zuverlässigen Eindruck« auf sie gemacht habe, eine gemeine Verräterin ist. Ratlos fragt sie die Helden: »Was soll ich denn nun tun? Ich muß morgen früh aufbrechen, ich bin ohnehin zu spät. Aber ohne bewaffnete Begleitung kann ich nicht reisen. Das Risiko wäre zu groß. Ich weiß nicht, ob ich so etwas verlangen kann; ich weiß ja auch nicht, wie Eure Pläne sind, aber wenn die Herrschaften mir aus meiner Not helfen könnten ..? Ich würde es Euch niemals vergessen!«

Meisterinformationen:

Bevor die Helden einwilligen, der Dame zur Seite zu stehen, werden sie möglicherweise noch Genaueres über die Entführung und die Lösegeldübergabe wissen wollen. Frau Kupferfeld berichtet ihnen alles, was sie weiß:

Allgemeine Informationen:

»Seid meine Eltern vor zwei Jahren an den Zorgan-Pocken starben, leite ich die Reederei Kupferfeld. Ich habe noch einen jüngeren Bruder, Ruben - er ist 15 Jahre alt -, der ein Jahr lang als Kadett auf unserer Kogge Jugunda dient, um die Seefahrt und die Welt kennenzulernen. Vor zwei Monaten wurde die Jugunda auf der Höhe von Bethana, einer Stadt im Lieblichen Feld, von Piraten überfallen. Die Seeräuber konnten zurückgeschlagen werden, doch bei dem Kampf fiel ihnen Ruben in die Hände, den sie mit sich schleppten.

Vor ein paar Tagen nun tauchte ein zerlumpter, einäugiger Geselle hier auf, der mir einen Brief überbrachte. Hier seht, das ist das Schreiben:

Wir haben Ruben Kupferfeld!

Du kriegst ihn wieder, feine Dame Fedora, wenn du uns 1000 Dukaten gibst. Das Geld bringst du nach Bethana. Dort gehst du in die »Räudige Robbe« und sagst, du hast ein Geschenk für den Seeoger. Du hörst dann von uns. Wenn du in einem Monat dich nicht in der Robbe gemeldet hast, schneiden wir Ruben den Hals ab und schicken dir den Kopf in einer Kiste.

*So wird es gemacht
der Seeoger*

Nun, den Rest kennt Ihr ja. Um die 1000 Dukaten zu beschaffen, mußte ich ein Schiff verkaufen, aber was soll ich sonst tun? Ich habe doch nur noch Ruben und sonst keinen Men-

schen auf der Welt ... Wenn Ihr mir nicht helft, bin ich verloren!«

Fedora bietet jedem Helden, der bereit ist, den Geldtransport zu begleiten, 20 Dukaten. 10 wird sie sofort zahlen, 10, wenn der Transport Bethana erreicht. (Es stellt sich heraus, daß auch Sinvey Schlagrecht bereits 10 Dukaten erhalten hat.) Die Reise wurde von Frau Kupferfeld bereits arrangiert: Man wird am nächsten Tag um sieben Uhr in der Frühe starten und zunächst auf einem Lastkahn (»Das Schiff heißt Fedora - so wie ich - mein Vater hat es so genannt.«) nach Elenvina reisen. Von dort geht es über Land weiter nach Bethana. Die Truhe mit dem Gold, immerhin ist sie mehr als 1200 Unzen (also fast einen Zentner) schwer, wird auf einem zweirädrigen Karren transportiert. Frau Kupferfeld wird den Karren selbst lenken - die Helden werden die meiste Strecke zu Fuß gehen müssen (eine in Aventurien durchaus übliche Fortbewegungsart).

Meisterinformationen:

Die Helden besitzen nun alle Informationen, die sie zu nächst benötigen. Frau Kupferfeld bittet, sie zu entschuldigen. Sie müsse nun noch einige dringende Reisevorbereitungen treffen. »Auch Ihr, wer te Damen und Herren, werdet noch einige Besorgungen zu verrichten haben, nehme ich an?« Damit sind die Helden einstweilen entlassen.

Die Helden kaufen ein

Der kleine (oder große) Einkaufsbummel vor dem Start ins Abenteuer ist eine bei allen Spielern sehr beliebte Veranstaltung. Auch hier bietet sich eine gute Gelegenheit für das Rollenspiel. Ohne sich in akuter Gefahr zu befinden, können die Helden die Stadt erkunden, feilschen und sich im Gespräch mit den Händlern oder den begleitenden Gefährten selber darstellen. Auch hier sollte man als guter Spielleiter darauf verzichten, die Helden anzutreiben: »Ihr bekommt alles, was ihr braucht, für insgesamt 8,5 Dukaten. So, und nun zum nächsten Tag ...« Ein solches Vorgehen spart zwar eine Menge Zeit, bringt die Spieler aber um ein kleines, harmloses Vergnügen. Nein, es hilft nichts, Sie müssen sich schon die Mühe machen, etwas näher auf die Bedürfnisse der Helden einzugehen. Im folgenden finden Sie eine kleine Palette typischer Händler, die die Helden vor einem Abenteuer gern aufsuchen. Die Etablissements aus unserer Liste mögen Ihnen - besonders bei späteren Abenteuern, denn der Einkaufsbummel wird bald zur Standardeinrichtung werden - als Grundmodell für eigene Entwürfe dienen.

Ugo Gummelsicks' Brot- und Kuchenbäckerei (Hoflieferant)

Eine gute Adresse, wenn man haltbares Graubrot als Reiseproviant erstehen will. Der Laib (1kg) kostet 2 Heller. Wenn ein Held den Laden betritt, muß er allerdings erst eine beträchtliche Weile warten, weil gerade das Backwerk für

ein Gartenfest der Gräfin Gelda von Albenhus bestellt wird: »1 Braune Maraskanertorte, 2 Granitkuchen, 1 Kaiser-Bardotorte, 12 Schnuckelschnacks, 2 Honigkuchen, 1 Kobold im Sack, 1 Schlotzstollen« usw. usf..

Salva Hugendubels Elegantes Schuhwerk, Robuste Stiefel (Hoflieferantin)

Salva, eine mollige Endfünfzigerin, bedient die Helden selbst und preist besonders ihre »Maßstiefel aus feinstem Rauhleder nach Elfenart« an. Wenn sich herausstellt, daß die Helden schon am nächsten Tag abreisen wollen, bietet sie gut erhaltene getragene Stiefel an, das Paar für 12 Silbertaler. Auch Gürtel und Gurte sind hier zu bekommen.

Gundinda Klugweis' Schlachtereier, Entbeinerei und Feine Wursterei

Nichts stillt den Hunger des Reisenden besser als eine keulenharte Wurst aus Gundindas Küche. 20 Unzen (1 Pfund) kosten 4 Heller.

Während die Helden noch beim Feilschen sind, bricht aus der Schlachtkammer neben dem Laden ein Schwein aus. Quietschend und schreiend rennt es durch den Laden und wirft jeden Helden um, dem keine Gewandtheitsprobe gelingt: 1 Schadenspunkt. Anschließend rempelt sich die Sau den Weg durch die Tür frei und entkommt hinaus auf die Straße, wo sie einem ungewissen Schicksal entgegengaloppiert. Entsprechend grantig ist fortan die Stimmung der Schlachterin Klugweis.

Demian Sinodas feinste Stoffe und Gewänder für Damen und Herren

Auch Demian möchte die Helden zu Maßanfertigungen überreden, auch er verfügt aber über ein umfangreiches Lager getragener Kleidungsstücke. Die Preise für Hosen, Jacken, Hemden, Handschuhe und ähnliche Dinge liegen zwischen 2 Silbertaler und 4 Dukaten, wobei lederne Gewänder recht teuer sind.

Ghurban al Geshmins Kräuter und Waren aus fernsten Landen

In Ghurbans Laden herrscht ein benbukkulisches* Durcheinander: Unwillkürlich nimmt jeder Kunde die Ellenbogen enger an den Körper, um nicht einen der Türme aus getrockneten Kröten und anderen Tierpräparaten zum Einsturz zu bringen. Dazwischen häufen sich Talismane aller Zwölf- und einiger unbekannter Götter, Schrumpfköpfe und Räucherkerzen, Straußenfedern, Fernrohre sowie Beutelchen und Tiegel mit Kräutern aus aller Herren Länder. Man kann mit ihnen Abführ- und Hustenmittel, Schlaf- und Liebestränke mischen, ganz nach Bedarf. Zwischen all den bunten Dingen steht Ghurban, ein Hüne von über 2 Schritt, der einen riesigen Turban auf seinem blond bezopften

*Benbukkula ist eine Stadt im Süden Aventuriens, nicht mehr und nicht weniger ordentlich als andere Städte der Region. Wie das Sprichwort von bebukkulischen Durcheinander entstehen konnte, ist heute nicht mehr zu ermitteln.

Haupte trägt. »Ghurban ist nicht mein richtiger Name«, verrät er im Gespräch ohne weiteres, »aber er ist gut für's Geschäft. Ein Held, der einen wirklich ausgefallenen Gegenstand sucht, ist bei Ghurban gerade richtig: »Eine Lockpfeife für maraskanische Wasserschildkröten? Wartet einen Augenblick, da hinten bei dem nivesischen Baumharzöfchen müßte noch eine liegen ...«

Regolan Rebenstocks Waffen und Reiseausstattungen

Wie man sich leicht denken kann, sind unsere Helden nicht die einzigen Abenteurer, die durch Aventurien ziehen. Regolan, der selbst einst die halbe Welt bereiste (und dabei den linken Arm verlor) bietet die vielen nützlichen Dinge feil, die man für das Abenteuerleben benötigt: Öllampen, Fackeln, Rucksäcke, Seile, Zunderkästchen, Eßgeschirr, Angelzeug und ähnliche Dinge. Fast alles ist gebraucht, und zu vielem weiß Regolan eine Geschichte zu erzählen: »Seht Ihr hier den braunen Fleck. Das ist Blut, Ogerblut! Tja leider ist dieses Stück Seil das einzige, was von einem hoffnungsvollen Magier übriggeblieben ist. Oger fressen nämlich keine Stricke!«

Auch die meisten gängigen Waffen sind bei Regolan zu kaufen; ein wenig schartig oder rostig zum Teil, aber zu anständigen Preisen. Und man bedenke die Geschichten als kleine ermutigende Dreingaben: »Ein schöner Säbel, fürwahr, aber man muß ihn zu führen wissen! Als ich ihn erwarb, hing die Hand des letzten Besitzers noch dran. War gar nicht leicht zu entfernen!«

Thungol Tempeldach, Apothekarius

Pessimistische Helden kaufen vor Antritt einer Reise gern Wundsalben, Schnellverbände, Bruchschienen, Heftpflaster, Sonnenöl und Mückensalbe ein. Thungol, ein dürrer Greis mit einer Fistelstimme bietet fertig gemischte und gerührte Mittelchen gegen viele Wehwehchen und ernste Krankheiten - wie z.B. das Wundfieber - an. Ein Tiegel gute Wundsalbe kostet 3 Silbertaler; der Inhalt reicht aus, um 3 bis 4 schwere Schnittverletzungen sachgerecht zu verarzten. Empfehlenswert ist gewiß noch »Tempeldachs Tee der Lebensrettung«, eine würzige Mischung, die zuverlässig alle Katersymptome nach einer durchzechten Nacht vertreibt.

Frenja von Ochshags treffsichere Bögen und tödliche Klingen.

Die vierzigjährige schwarzhaarige Frenja ist eine landlose bornische Adlige, die seit einiger Zeit in Albenhus einen gut

florierenden Waffenladen betreibt. Die meisten Waffen sind amboßneu, sehr solide gearbeitet und recht teuer - so kostet z.B. kein Schwert weniger als 12 Dukaten.

Bei ihrem Besuch können die Helden unter einem Tisch und halb verdeckt von einem Tuch ein Schwert aus schwarzem Metall entdecken. Griff und Parierstangen sind schlicht und schmucklos, mattbraune Flecken bedecken die Klinge. Die Waffe sieht nicht so aus, als ob sie viel taugen würde. Fragt ein Held Frenja nach dem Schwert, so erwidert sie: »Das könnt Ihr für einen Taler haben - es taugt nicht viel.«

(Falls der Held das Schwert erwirbt, so zerbricht es beim ersten heftigen Schlag, den er damit führt, in drei Stücke - es taugt wirklich nichts!)

Die meisten Preise in den oben beschriebenen Läden sind leicht überhöht - ein Held, der sie ohne zu murren bezahlt, ist selber schuld. Ermutigen Sie die Spieler zum Feilschen. Bei einer erfolgreichen Feilsch-Probe können Sie die Preise um 10 bis 20 % senken. Reizvoller noch ist es, ein echtes Verkaufsgespräch durchzuspielen, wobei es allgemein als ungeschicktes Feilschen gilt, die angebotene Ware zu schmähchen.

Der Held: »Diesen Säbel, für den Ihr so viel Geld verlangt, würde ich nicht einmal zum Käseschneiden verwenden.«

Der Händler: »Aha, so kauft ihn doch einfach nicht, dann müßt Ihr Euch nicht ärgern ...«

Besser:

Der Held: »Dieser Säbel ist nicht schlecht gearbeitet, aber wenn ich ihn zum gleichen Preis in Khunchom kaufe, bekomme ich noch ein Vollblutpferd als Dreingabe dazu!«

Eine kleine Liste aventurischer Waren und Dienstleistungen finden Sie im Basis-Regelbuch 1 auf Seite 18. Eine mehrseitige Tabelle mit einer fast vollständigen Auflistung aller Dinge, die ein Aventurier zum Leben braucht, ist in der Box »Die Kreaturen des Schwarzen Auges« enthalten.

Meisterinformationen:

Falls die Helden auf ihrem Weg durch die Stadt das Lokal »Zum Anker« aufsuchen, um sich dort nach Sinvey Schlagrecht zu erkundigen, so erfahren sie, daß die Dame »vor ein paar Stunden sehr überstürzt« abgereist sei. Angeblich wolle sie sich stromaufwärts nach Ferdok begeben. Tatsächlich finden sich am Hafen ein paar Lastträger, denen die rothaarige Frau aufgefallen ist. Dann allerdings verliert sich ihre Spur. Sinveys Gefährten wurden seit ihrer Flucht aus dem Kerker nirgends gesichtet.

Die Reise nach Bethana

Ein Flußkahn namens Fedora

Allgemeine Informationen:

Nach einer letzten Nacht im »torkelnden Einhorn« ist für die Helden die Zeit gekommen, von den Wirtsleuten und Albenhus Abschied zu nehmen. Jaarn gibt ihnen ein Krüglein reinstes Premer Feuer (einen scharfen Schnaps) mit auf den Weg, »weil Ihr Euch vorgestern so wacker geschlagen habt«. Am Hafen hat die Fedora fast alle Leinen gelöst. Eine schmale Planke verbindet sie noch mit dem Kai. Bei dem Steg stehen Frau Kupferfeld und ein mürrisch dreinblickender, vollbärtiger Mann - wie sich bald herausstellt, Goswin Ruttel, der Kapitän des Schiffes. Nach einem knappen Gruß führt Frau Kupferfeld die Helden auf das Schiff und zeigt ihnen einen Platz, wo sie sich niederlassen und ihre Sachen abstellen können.

Meisterinformationen:

Der folgende Abschnitt über die Fedora und ihre Mannschaft enthält einige Informationen, die Sie den Helden sofort verfügbar machen sollten, und solche, die erst später wichtig werden. Am besten lesen Sie zunächst den ganzen Abschnitt durch und entscheiden dann später, wann Sie näher auf irgendwelche Einzelheiten eingehen wollen.

Allgemeine und Meisterinformationen:

- Die »Fedora« ist ein typischer Lastkahn, wie man ihn auf fast allen größeren Wasserläufen Aventuriens sehen kann.
- von Bug bis Heck mißt er etwa 12 Schritt, die größte Breite beträgt knapp 3 Schritt. An einem kurzen Mast, an dem auch ein Ladebaum montiert ist, kann bei günstigem Wind ein Rahsegel aufgezogen werden, ansonsten wird das Schiff gestakt, oder - wo ein Treidelpfad zur Verfügung steht - von Ochsen oder Pferden gezogen. Einzig die hübsche Gallionsfigur - eine barbusige Frau mit wallenden Lockenhaaren - und der vergoldete Schriftzug mögen die Fedora von anderen ähnlichen Schiffen unterscheiden.
- Auf dem Weg von Albenhus nach Elenvina transportiert der Kahn keine Last; das Schiff wurde statt dessen notdürftig für die Beförderung von Reisenden hergerichtet: Vor dem Mast, wo das Zugpferd für Frau Kupferfelds Karren angebunden wurde, hat man ein wenig Stroh aufgeschüttet.
- Der Karren, in dem sich auch die schwere, eisenbeschlagene Goldkiste befindet, wurde durch eine der großen Ladeluken in den Schiffsbauch herabgelassen. Zwischen dem Mast und dem Steuerruder am Heck wurde ein geräumiges Zelt aufgebaut, das die Reisenden vor Regen und Sonne schützen soll.
- Im Zelt wurde einige mit Strohsäcken gefüllte Holzkästen

- aufgestellt: die Lagerstätten für Fedora und unsere Helden.
- Die wachfreien Schiffer haben sich Schlafplätze im hinteren Teil des Laderaums eingerichtet; einzig der Kapitän verfügt über eine eigene Kabine: einen winzigen Verhau am Heck, unterhalb des Ruders.
- In einem Holzkäfig am Bug des Schiffes sind zwei braune Hühner eingesperrt - offenbar als eine Art Frischfleisch-Vorrat.

Die Mannschaft

Goswin Ruttel, Kapitän und Steuermann

- 1,78 groß, 49 Jahre, grauer Vollbart, langer Zopf, blond mit grauen Strähnen, blauäugig, untersetzt, raue Stimme, trägt eine blaue Jacke mit roter Schärpe, weiße Leinenhosen, Wollstrümpfe, Spangenschuhe
- Der Kapitän ist ein recht grantiger Geselle mit wenig Neigung zu einer Plauderei. Frau Kupferfeld behandelt er mit Respekt, die Helden aber betrachtet er insgeheim als »arbeitsscheues, herumziehendes Gesindel« und entsprechend herzlich ist seine Ansprache: »Wenn Ihr schon an Deck herumlungern müßt, dann geht wenigstens meinen Leuten aus dem Weg! Hier beim Ruder habt Ihr nichts verloren! Gewiß ist das Wetter schön - Praios scheint gleichermaßen auf den Fleißigen wie auf den Faulen ...«

Girte Dunwald, Maatin

- 1,81 groß, 35 Jahre, lange schwarze Zöpfe, braunäugig, schlank, trägt eine kurze blaue Jacke, weiße Leinenhosen, Wollstrümpfe, Holzschuhe
- Die sommersprossige Girte, die bisweilen den Kapitän am Ruder ablöst, ist schon eher zu einem Schwätzchen bereit. Sie weist die Helden auf Sehenswürdigkeiten am Ufer hin und läßt den einen oder anderen schon einmal eine Strecke das Ruder führen.

Thornia, Schifferin

- 1,69 groß, 32 Jahre, lange blonde Haare, blauäugig, schlank
- Die hübsche Thornia ist einer Liebelei mit einem Passagier (oder gar mehreren) nicht abgeneigt und kennt ein geeignetes Versteck am Bug des Schiffes (im sog. Kabelgatt).
- Allerdings erwartet sie für ihre Zärtlichkeiten auch angemessene Geschenke. Ein knauseriger Held, der glaubt, Thornia prellen zu können, darf sich nicht wundern, wenn er mit einem kräftigen Stoß über Bord befördert wird, während die Fedora gerade ein paar gefährliche Stromschnellen passiert.

■ **Roban, Schiffer**

- 1,82 groß, 25 Jahre, schwarzer Schnauzbart, schwarzer Zopf, braunäugig, hager
- Roban mag alle Arten von Glücksspielen und versteht sich recht gut auf die meisten.

■ **Praiodan, Schiffer**

- 1,78 groß, 39 Jahre, dunkelblonder Zopf, braunäugig, schlank
- Praiodan ist der Proviantmeister der Fedora: Einmal am Tag gibt er an die Mannschaft Brot, Käse, Wurst und Äpfel aus.

■ **Ulfried, Schiffer**

- 1,85 groß, 43 Jahre, rasierter Schädel, langer Schnauzbart, braunäugig, stämmig
- Ulfried ist stets bemüht, einen Passagier zu überreden, sich einmal mit der Stakstange zu versuchen. Ein stakender Held muß erfolgreich eine Kraft- und eine Gewandtheitsprobe ablegen, wenn er sich nicht dem Spott der gesamten Mannschaft aussetzen will.

■ **Fiana, Schifferin**

- 1,72 groß, 35 Jahre, rotblonder Zopf, grünäugig, muskulös,

■ **Coruna, Schifferin**

- 1,79 groß, 22 Jahre, blonde Locken, blauäugig, schlank
- Coruna ist eine begabte Sängerin mit einer klaren Alt-Stimme. Wenn die Fedora abends vor Anker gegangen ist, singt sie meist, begleitet vom Schlag ihres Tambourins, noch einige Lieder vom Großen Fluß.
- Alle Schiffer tragen kniekurze weite Hosen in Weiß oder Hellgrau, dazu quergestreifte rotweiße oder blauweiße Hemden. Einige besitzen Strohschuhe, die meisten gehen barfuß. Fast alle haben eine Schärpe, in der ein schwerer Dolch oder ein Entermesser steckt, um die Taille gebunden.

Bordleben

Allgemeine Informationen:

Für die circa 250 Meilen lange Reise von Albenhus nach Elenvina benötigt die Fedora 3 Tage. Nachdem er bei Albenhus einen sanften Bogen beschritten hat, strömt der Fluß nun durch ein weites Tal, das in der Ferne von gewaltigen Bergmassiven - den Koschbergen im Norden und dem Eisenwald im Süden - gesäumt wird. Zwischen den Flußufern und den Berghängen erstrecken sich ausgedehnte Buchen- und Eichenwälder, die ihrerseits zu beiden Seiten sanft ansteigen. Recht häufig werden die Wälder von Rodungen unterbrochen, die zahlreichen kleinen Bauerndörfer lassen darauf schließen, daß das Land recht fruchtbar ist. In Ufernähe sind immer wieder die kleinen Segelboote der Flußfischer zu sehen. Mit lautem Hiev-ho zieht man die Netze mit der silbrig zappelnden Beute ein. Zwischendurch grüßen die Fischer zu den vorbeifahrenden Schiffen hinüber. Manchmal hält je-

mand einen besonders großen Fisch in die Höhe, in der Hoffnung, ihn an den Smutje eines Frachters verkaufen zu können.

Die meiste Zeit treibt die »Fedora« einfach mit der Strömung flußab - der Große Fluß hat bisweilen eine Fließgeschwindigkeit von über 10 Meilen in der Stunde. An anderen Stellen, wo der Fluß sich nur träge dahinwälzt oder wo gefährliche Stromschnellen zu umschiffen sind, greift die Mannschaft zu den Stakstangen. In den Nachtstunden wird die Fahrt unterbrochen. Man steuert rechtzeitig einen der zahlreichen kleinen Häfen an, um in einer Schänke eine warme Mahlzeit einzunehmen. An Bord gibt es nur kalte Kost für die Mannschaft; von den Helden - und auch von Frau Kupferfeld - wird ohnehin erwartet, daß sie sich selbst verpflegen.

Das Bordleben gestaltet sich recht eintönig. Es gibt für die Helden wenig mehr zu tun, als sich einen Platz zu suchen, wo sie möglichst wenig stören, und die langsam vorüberziehenden Ufer zu beobachten. Da bleibt viel Zeit für einen gemütlichen Plausch, ein Würfelspiel mit einem Matrosen, ein Messerwurfturnier - geworfen wird auf eine Holzscheibe am Mast - und andere Dinge. So kann es leicht geschehen, daß die Helden, um die Langeweile zu vertreiben, den Matrosen schon einmal die Stakstangen aus der Hand nehmen, um an einer gefahrlosen Stelle diese Art der Fortbewegung zu üben. Hierbei wird die Stange neben dem Bug in den Flußboden gestoßen, und der Held stapft, während er sich ständig gegen die Stange stemmt, langsam zum Heck des Schiffes, zieht dort die Stange hoch, läuft eilig wieder zum Bug, und das Ganze beginnt von vorn, wobei er natürlich den anderen Stakenden ausweichen muß.

An Stellen, wo der Fluß langsam durch ein breites Bett fließt, tragen die Schiffer gern kleine Rennen aus. Improvisieren Sie ein solches Wettspiel, wenn Sie möchten. Gegnerin ist die »Tapfere Jugunda«, ein Kahn, geringfügig länger als die Fedora und mit zwei Stakern mehr bemannt, aber tiefer im Wasser liegend, da sie Kornsäcke geladen hat.

»Ihr wollt doch mit dieser schwimmenden Gurke nicht überholen!« schallt es von der Jugunda herüber, als die Fedora eben das Heck des anderen Schiffes erreicht hat, und schon beginnt man drüben, sich mächtig ins Zeug zu legen. Die Schiffer der Fedora nehmen die Herausforderung an, und fordern die Helden auf, sich die an Deck liegenden drei überzähligen Stangen zu greifen und mitzumachen. Lassen Sie die beteiligten Helden eine Serie von Kraft- und Gewandtheitsproben ablegen. Kommentieren Sie gescheiterte Proben mit Matrosen-Bemerkungen wie: »Das ist eine Stakstange und kein Frauenschenkel! Ihr müßt drücken, nicht streicheln!« - Oh Mann, das kann man ja nicht mitansehen!« - »Paßt doch auf, wo Ihr hintretet, rennt mich ja glatt über den Haufen!« - »Bewerbt Euch doch bei der Zwergenmarine!« Bei gelungenen Proben setzt es Lob (»Ihr stakt wie der Flußvater persönlich, edler Herr!« - »Vortrefflich, schöne Dame, wie Ihr die Stange zu halten versteht!« - »Ha, Jugunda, da staunst du Flußkiesel - wir haben ein paar echte Seebären an Bord!«) und die Fedora holt ständig auf. Wenn mehrere Proben hintereinander gelingen, lassen Sie die Fedora vorbe-



Meisterinformationen:

Übrigens können sich nicht alle Helden gleichzeitig im »Dreizack« vergnügen. Mindestens zwei von ihnen sollten jeweils als Wache bei der Goldkiste auf der »Fedora« zurückbleiben. Die Wachen sollten circa im Zweistundentakt abgelöst werden. Auch nachdem die Helden und die Schiffer aus dem »Dreizack« zurückgekehrt sind, werden die Wachen fortgesetzt. Falls die Helden nicht von sich aus daraufkommen, Wachen aufzustellen, wird Frau Kupferfeld sie darum bitten.

Außer den Helden bleibt noch jeweils ein Matrose der »Fedora« als Schiffswache zurück. Kapitän Ruttel würde sein geliebtes Schiff niemals ganz der Obhut »fremder Tagediebe« überlassen.

Während der »Hundswache« (das ist die härteste Wachzeit gegen 2 Uhr in der Frühe), lassen Sie die dann wachenden Helden je eine Kraftprobe +3 ablegen. Wenn

beide scheitern, schlafen sie ein, und werden - peinlich, peinlich! - von Kapitän Ruttel geweckt, der gerade einen nächtlichen Kontrollgang unternimmt: »Eine Wache nennt man Wache, weil man dabei wach bleiben soll! Wenn ich Euch so betrachte, sollte man es wohl besser »Schnarche« nennen.«

ziehen. Wenn sich bei den Würfeln der Helden die Pannen auffällig häufen, hat die Jugunda gewonnen, was aber die Schiffer der Fedora nicht sonderlich bedrückt: »Liegt eben besser im Wasser, der Pott - wenn wir auch eine richtige Ladung hätten ..!« - »Sie haben viel längere Stangen als wir - ungerecht!« - »Sie haben vielleicht gewonnen, aber wir sehen besser aus!«

Am ersten Abend kehrt man zum Nachtmahl im »Dreizack« ein, einer großen Herberge, die teils auf Pfählen gebaut ist und über einen langen, parallel zum Fluß angelegten Steg verfügt, an dem gleichzeitig mehrere Kähne anlegen können.

Der weitläufige, aber sehr niedrige Schankraum ist um die Abendstunden gut gefüllt, Reisende und Fahrensleute von mehreren Schiffen sitzen dicht an dicht auf den Bänken bei den langen Tischen und lassen sich das Essen - Brot und eine mit Hammelfleischbrocken bestückte Kohlsuppe - schmecken. Nachdem man noch etliche Bierkrüge geleert und einige Anekdoten und Klatschgeschichten ausgetauscht hat, kehrt man nach und nach zur Nacht auf die Schiffe zurück.

Da der Abend in der Schänke ohne bemerkenswerte Ereignisse vorübergeht, können Sie darauf verzichten, ihn detailliert auszuspielen. Sie haben aber auch die Möglichkeit, den »Dreizack« - sozusagen als eine erste Fingerübung zur Gestaltung eigener Szenarien - mit selbst entworfenen Gestalten zu füllen und ein paar kleine Szenen zu entwerfen, die von einer zünftigen Rauferei bis zu einer kleinen Liebesaffäre zwischen einem Helden und einer fremden Reisenden reichen können.

Allgemeine Informationen:

Etwa eine halbe Stunde, nachdem der Käptn sich wieder unter Deck verzogen hat, können die Helden in der mond hellen Nacht beobachten, wie sich aus dem Schilf des jenseitigen Flußufers allmählich die dunkle Form eines Bootes löst. Nachdem das Schiff weiter zur Flußmitte vorgedrungen ist, kann man es besser ausmachen: Es handelt sich um ein ca. 5 Schritt langes Ruderboot, das mit einem kurzen Mast bestückt ist: ein typisches Fischerboot. Sehr leise, so daß man kaum das Plätschern der langsam eintauchenden Ruder hört, bewegt sich das Boot schräg über den Fluß in Richtung auf die Fedora. An Bord befinden sich fünf oder sechs Gestalten - die genaue Anzahl und die Gesichter der Fremden sind nicht zu erkennen.

Während die Helden möglicherweise noch überlegen, ob sie das Boot näher herankommen lassen sollen, um die Insassen zu überrumpeln, gibt der »Fedora«-Schiffer, der gleichzeitig wacht, lauthals Alarm: »Heyheyheyhey!« schallt seine kräftige Stimme durch die Nacht.

Einige Wimpernschläge später herrscht wilder Tumult an Bord der »Fedora«: Die Matrosen und wachfreien Helden drängen mit gezückten Waffen an Deck. Das fremde Boot aber ist schon bei dem Ruf der Wache abgedreht und steuert

nun wieder das ferne Ufer an. Dort fährt es in zügigem Tempo flußabwärts davon.

Meisterinformationen:

Bei der nächtlichen Störung handelte es sich - wie Sie sich sicherlich bereits gedacht haben - um Sinvey Schlagrechts ersten Versuch, die Goldkiste zu erbeuten. Sinvey hat inzwischen neue Kumpane gefunden (kein Wunder, bei dieser Beute!) und in Albenhus ein Fischerboot gestohlen, um die »Fedora« verfolgen zu können.

Auf ihrer weiteren Fahrt flußabwärts sollten die Helden das Boot noch ein paar mal in der Ferne entdecken können, aber es hält sich immer in sicherem Abstand. Offenbar haben die Schurken den Plan, das Schiff zu überfallen, aufgegeben. Man darf aber damit rechnen, daß sie ihren Handstreich an anderer Stelle ausführen werden.

Allgemeine Informationen:

Der nächste Tag verläuft ereignislos und so monoton, daß Sie ihn für Ihr Spiel nicht weiter zu berücksichtigen brauchen. Auch die Landschaft ist von einer gewissen Eintönigkeit bestimmt: Das Flußtal weitet sich zu einer breiten Ebene aus, die nach Norden hin schier endlos erscheint. Hier dehnen sich riesige Schilffelder bis zum Horizont, nur gelegentlich von Erlen- und Weidengestrüpp unterbrochen. Selten einmal sind ein Dorf, Äcker und Viehweiden zu sehen. Gewaltige Vogelschwärme treiben auf den Wassern alter Flußarme, immer bereit, bei einer Störung kreischend und platschend aufzufahren und den Himmel mit Hunderten flatternder Flügel zu verdunkeln. Manchmal streicht ein Schwarm Grauschwäne so dicht über das Schiff dahin, daß man das Pfeifen und Rauschen des Flugwindes auf den gewaltigen Schwingen hören kann. Wenn man Glück hat, kann man gar die seltene Löffelmöwe beobachten oder womöglich den edlen - und noch viel selteneren - Kaiserreiher. Da wir aber befürchten, daß es in Ihrer Heldengruppe nur wenige echte Vogelkundler gibt, verlassen wir hier dieses hochinteressante Thema.

Kurz vor Einbruch der Dunkelheit, kann man sehen, wie vor dem Bug des Schiffes die Gebirge dichter an die Flußufer herandrängen, um sich schließlich - in ein paar Meilen Entfernung - geradezu dramatisch zu verengen. »Dort beginnt die 'Opferschlucht'*«, verkündet die Maatin Girt knapp. »Aber da fahren wir erst morgen durch, wenn es wieder hell geworden ist.«

Gleich darauf steuert das Schiff das Ufer an, wo in einer flachen Bucht bereits mehrere Lastkähne vor Anker gegangen sind. Auf einer Anhöhe, etwa 100 Schritt landeinwärts, ist ein kleines, zum Fluß hin offenes Haus mit kräftig qualmendem Schornstein zu sehen. »Torups Garküche«, erklärt Girt. »Wenn Ihr mögt, watet an Land und holt Euch eine heiße Suppe. Torup kocht nicht schlecht - für einen Zwerg.«

Falls die Helden dem Rat folgen und zu dem kleinen Haus hinaufsteigen, sehen sie dort Torup, Sohn des Thimbald, und

**Was es mit der 'Opferschlucht' auf sich hat, wird weiter unten erklärt. Falls die Helden schon jetzt neugierige Fragen stellen, können Sie ja schon einmal zu der Stelle vorblättern.*

seine menschliche Gefährtin, die nur 1,50 große, aber unglaublich dralle, rothaarige Lana, emsig damit beschäftigt, aus einem großen brodelnden Topf eine graugrüne Suppe an die in einer Schlange anstehenden Schiffer auszuteilen. Der Napf kostet 4 Heller - gefeilscht wird nicht -, man verzehrt unter freiem Himmel auf einer der Holzbänke, die in einem weiten Halbrund das Haus auf der Flußseite umgeben. Unsere hungrigen Helden werden also wohl wieder eine Kohlsuppe mit Hammelfleischeinlage zu sich nehmen - allerdings ist diese bedeutend schärfer gewürzt als die Suppe vom Vorabend - so scharf, daß ein Held eine Selbstbeherrschungsprobe (Kraftprobe +3) ablegen muß, um einen Hustenanfall und peinlichen Tränenfluß zu unterdrücken. Einen keuchenden Helden wird Torup mit den Worten trösten: »Nun habt Euch nicht so! Wovon habt Ihr Euch bis jetzt ernährt - Muttermilch? Man kann gar nicht genug Pfeffer 'reintun, sage ich immer, je schärfer die Suppe, desto seltener sind später die Winde, wenn Ihr versteht, was ich meine ...«

Wie dem auch sei, für den Bierausschank, den Torup gleichzeitig betreibt, ist seine spezielle Art des Würzens gewiß förderlich. Das Bier ist selbst gebraut, kühl, schmeckt ausgezeichnet und kostet 1 Heller pro Humpen.

Meisterinformationen:

In der folgenden Nacht - Helden und Matrosen schlafen auf dem Schiff - geschieht nichts Bemerkenswertes. Auch das seltsame Fischerboot, das die Fedora stetig zu verfolgen scheint, taucht nirgends auf.

Durch die Opferschlucht

Allgemeine Informationen:

Woher die 'Opferschlucht', eine mehr als 60 Meilen lange Stromenge zwischen Xorlosh-Bergen und Eisenwald, ihren Namen hat, ist heute kaum mehr zu ermitteln. Die Bezeichnung kann ebenso gut von den vielen Opfern unter den Schiffen herrühren, die die tückische Strömung in der Enge gefordert hat, wie von dem Brauch talwärts fahrender Schiffe, dem Fluß ein Opfer zu bringen, bevor sie in die Schlucht hineinsteuern.

Auch auf der »Fedora« vertraut man auf die Kraft dieses Rituals: Nachdem das Schiff zur Flußmitte gestakt wurde, stemmen sich die Schiffer kräftig gegen die Stangen, um die »Fedora« auf ihrem Platz zu halten. Rings um den Rumpf beginnt das Wasser plötzlich zu schäumen: Eine Unmenge silbriger Fische hat sich blitzschnell um die »Fedora« versammelt. Girt, die Maatin, zerrt nun die beiden aufgeregten gackernden Hühner aus dem Käfig am Schiffsrumpf und schlägt ihnen mit einer raschen Bewegung die Köpfe zusammen. Für einen Moment herrscht Stille, dann fährt Girtes breites Entermesser zweimal hinab, und schon hält sie die kopflosen, blutspritzenden und immer noch mit den Flügeln schlagenden Hühnerleiber in den Fäusten.

»Nimm, Flußvater, weiser Mann, unser Opfer gnädig an!« ruft der Kapitän mit weithin schallender Stimme über das

Wasser, und die flatternden Hühner fliegen über Bord. Sie haben kaum die Wellen berührt, als sie auch schon von den silbern blitzenden Leibern gepackt und in die Tiefe gezogen werden. Die Schiffer heben die Stakstangen an, und das Schiff gleitet in die Schlucht hinein.

Die Nordseite des Flusses, wo die Strömung geringfügig langsamer ist, säumt ein in den steilen Fels geschlagener Treidelpfad. Dort werden die stromaufwärts fahrenden Schiffe geschleppt. Auf der Südseite geht die Strömung schneller und trägt die Schiffe im Eiltempo talwärts.

Kapitän Ruttel hat selbst das Ruder übernommen. Seine Miene wirkt noch verdrießlicher als sonst. Das bärtige Kinn vorgereckt, bellt er scharfe Kommandos über das Deck: »Steeem-men, jetzt! - Noch zwei Mann nach Backbord! - Haaalten! Willst du halten, du Schlapphenne! - He da, das junge Gemüse! (Damit sind die Helden gemeint.) Setzt Euch auf die Ärsche und klammert Euch fest! Wer hier über Bord geht, den fischt niemand auf!«

Die »Fedora« stürmt davon, an manchen Stellen fliegt sie schneller dahin als ein maraskanischer Botenläufer. Der Bug zeigt mal nach vorn, mal zur Flußmitte und manches Mal steuert er geradewegs auf die himmelhoch aufragende graubraune Felswand zu. Kapitän Ruttel bleibt unbewegt. Er mustert den Fels mit geringschätzigem Blick wie eine schlechte Ware, die einem auf dem Markt angeboten wird. Er kennt den Fluß wie seinen Handrücken und muß nicht erst warten, bis er die schäumende Gischt sieht, die einen im Wasser lauenden Felsbrocken verrät. In knappem Bogen steuert er die Fedora an Felsnasen und Untiefen vorüber, gerade so weit, daß ein guter Schritt zwischen Bordwand und Hindernis liegt, und gerade so eng, daß das Schiff ohne vieles Korrigieren in die alte Richtung zu bringen ist, aber den Helden mag es scheinen, als ob Ruttel sich einen Spaß daraus mache, das Schicksal herauszufordern.

Lassen Sie die Helden eine Mutprobe ablegen. Bei geschei-

terter Probe verspürt der Held eine aufsteigende Übelkeit. Fordern Sie von solchen Helden später eine weitere Probe. Wenn auch die mißlingt, sehen Sie den Spieler sorgenvoll an und sagen: »Du hast das unwiderstehliche Gefühl, zur Relling kriechen zu müssen. Oh, oh, wird das ein Gelächter unter der Mannschaft geben ...«

Doch bevor es zum Äußersten kommt, verkünden Sie: »Urplötzlich weiten sich die Felswände zu beiden Seiten aus, vor Euch erstreckt sich fast ebenes Land. Gleichzeitig beruhigt sich die Strömung merklich. Mit einem tiefen Seufzer und einem laut gesprochenen 'Flußvater, hab' Dank!' übergibt Kapitän Ruttel das Ruder an die Maatin. Ohne ein weiteres Wort zu verlieren, zieht er sich in seine Kabine zurück.

Fast sechs Stunden hat die Fahrt durch die Opferschlucht gedauert, noch einmal sieben Stunden verstreichen, bis die Fedora bei Einbruch der Dunkelheit ihr Fahrtziel, Elenvina, erreicht. Das Fischerboot der Verfolger war während des ganzen Tages nirgends zu sehen.

Meisterinformationen:

Sinvey Schlagrecht, die ja Frau Kupferfelds Reiseroute kennt, und ihre Kumpane sind schon nach Elenvina vorausgefahren, um die Gruppe dort zu erwarten.

Bevor man von Bord geht, können Sie allen Helden, die sich während der Fahrt am Staken probiert haben, einen außerordentlichen Steigerungswurf auf »Boote Fahren« gewähren - allerdings nur für den Fall, daß Sie mit dem kompletten Talente-Satz spielen. In dem verkürzten Talente-Satz aus dem Basis-Spiel ist »Boote Fahren« nicht enthalten; die komplette Liste der im Spiel verfügbaren Talente findet sich in dem Ausbau-Spiel »Mit Mantel, Schwert & Zauberstab«.

Von Elenvina nach Bethana

Allgemeine Informationen:

Elenvina ist die Residenzstadt des Herzogs Jast Gorsam vom Großen Fluß und zugleich die Hauptstadt der Provinz Nordmarken. Schmucke Handels-, Verwaltungs- und Bürgerhäuser, eindrucksvolle Tempelbauten und das 'Nordmarkentor', ein hoch aufragender, mit kunstvollen Reliefs verzierter Triumphbogen, bestimmen das Stadtbild, aber die Helden werden von alledem nicht viel zu sehen bekommen: Als die »Fedora« gegen 10 Uhr abends im Hafen anlegt, herrscht bereits Dunkelheit, und die Hafenwachen wickeln ihre Formalitäten im Schein zweier Pechfackeln ab.

Nachdem der Karren und das Zugpferd von Bord gehievt wurden, steuert Frau Kupferfeld ein nahegelegenes Hotel, das »Haus des Flußvaters«, an, in dem sie immer abzustiegen pflegt, wenn sie sich in Elenvina aufhält. Das »Flußvater« ist ein altehrwürdiges Haus und von jener Preisklasse, die ein

junger reisender Held normalerweise gar nicht erst in Erwägung zieht. Da aber Frau Kupferfeld die Übernachtungskosten für die gesamte Gruppe übernimmt, können es sich die Helden in dieser Nacht in weichen, mit kühlem weißem Linnen bezogenen Betten bequem machen; für sie stehen 2 elegant möblierte 3-Bett-Zimmer zur Verfügung. Das Frühstück - Weißbrot, Rühreier und Käse - kann nach Wunsch auf dem Zimmer serviert werden. Eine Wache aufzustellen, erübrigt sich, da die Goldkiste während der Nachtstunden in der mit einer eisernen Tür gesicherten 'Schatzkammer' des Hotels verstaut wird.

Den Helden steht nun eine weitere Reise von etwa einer Woche Dauer bevor, die, von einer weiteren kurzen Flußfahrt abgesehen, über Landstraßen verläuft. Unser Abenteuer-Text schildert nur die wichtigsten Stationen und Ereignisse

dieser Reise, und als Meister können Sie die Spielhandlung durchaus auf diese Szenen beschränken, wenn Sie das Spiel ein wenig vorantreiben wollen. Sie arbeiten dann gewissermaßen mit einer Schnitt-Technik, wie man sie aus dem Film kennt: »Ihr brecht mit dem ersten Hahnenschrei auf und macht euch auf den Weg. In der Kühle des Morgens fällt Euch das Laufen leicht ... Drei Stunden später rastet ihr kurz an einem Bach und füllt eure Wasserschläuche auf ... Weitere vier Stunden später kehrt ihr in einer Schänke, dem »Schwarzen Fuhrknecht« ein. Dort seht ihr im fast leeren Schankraum einen einsamen Reisenden sitzen. Der Mann beäugt euch mißtrauisch ...« (Und eine neue Szene beginnt.) Falls Sie und Ihre Runde aber eine ausführlichere Darstellung der gesamten Reise vorziehen, sollten Sie ein paar eigene kleine Szenarien entwerfen, die sich unterwegs zutragen könnten: Ein Karrenrad bricht und aus einem nahegelegenen Dorf muß Ersatz herbeigerollt werden; die Helden stoßen auf ein Gauklerlager und verleben eine kurzweilige Rast mit Musik und Tanz - vermissen aber möglicherweise hinterher ein paar wichtige Dinge, usw. Eine Anleitung zur freien Gestaltung längerer Reisen finden Sie im »Handbuch für den Reisenden«, das der Box »Die Kreaturen des Schwarzen Auges« beiliegt.

Beide Arten, eine Reise darzustellen, haben einiges für sich, wobei im zweiten Fall die Länge und Mühsal einer solchen Unternehmung natürlich sehr viel besser zum Ausdruck kommt. Sie sollten Ihre Entscheidung von der Stimmung (bzw. Ungeduld) Ihrer Runde abhängig machen.

Der erste Tag

Allgemeine Informationen:

Um sechs Uhr morgens - in aller Götterfrühe - ist die kurze Nacht vorüber. Die Helden werden geweckt, und Frau Kupferfeld läßt ihnen ausrichten, daß sie in einer Dreiviertelstunde reisefertig sein mögen.

Nachdem man sich im Hof des Hotels versammelt hat und Pferd und Karren aus einer Remise herbeigeführt wurden, geht es zunächst wieder zum Hafen hinunter. Dort besteigt man eine Fähre und läßt sich zum südlichen Flußufer übersetzen. Vor den Helden liegt eine holprige, steinige Piste, die geradewegs nach Süden weist: die Straße zum Lieblichen Feld.

Es hat in der Vergangenheit vielfache Bemühungen gegeben, die Straße, die eine der wichtigsten Verbindungen zwischen dem Mittelreich und dem Alten Reich darstellt, zu einer gepflasterten, komfortablen Reichsstraße auszubauen, aber immer, wenn man ans Werk gehen wollte, begann gerade wieder eine der zahlreichen Krisen zwischen beiden Ländern, und so wurde der Baubeginn das eine um das andere Mal aufgeschoben. Von den guten Absichten künden aber noch etliche unkrautüberwucherte Pflastersteinhaufen längs des Weges, ein paar neu errichtete Brücken und hin und wieder einige gepflasterte und gut befahrbare Wegstücke. Insgesamt

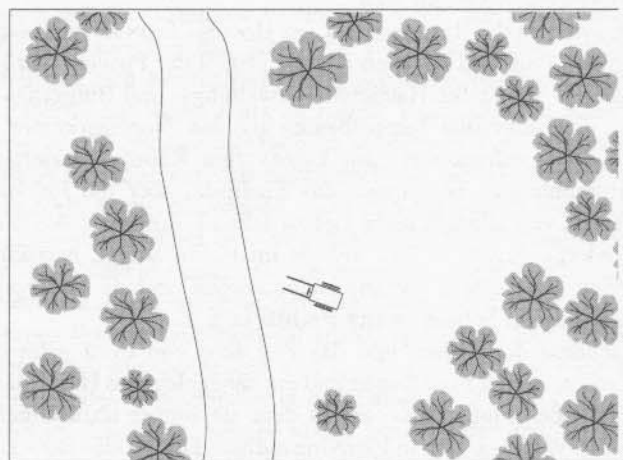
jedoch gestaltet sich das Reisen auf dieser Straße als ausgesprochen strapaziös: Der Karren rumpelt schwer durch tief ausgefahrene Furchen, Huf und Fuß fassen nur schwer Schritt auf dem holprigen Straßenbett aus Sand und lockeren Schottersteinen. Zebrochene Räder links und rechts der Straße und gelegentlich das Wrack eines Frachtwagens, von Regen, Wind und Sonne so stark verwittert, daß er fast an ein Gerippe gemahnt, künden von den Opfern, die die erbarmungswürdige Piste gefunden hat. Dennoch herrscht reger Verkehr: Wanderer, Ochsenkarren, Reisekutschen und vierspännige Eilfrachter bewegen sich in stetem Strom in beide Richtungen, und jedes Fuhrwerk wirbelt eine meilenlange Staubfahne auf, feines Gesteinsmehl dringt den Helden in Augen, Mund und Nase, verklebt den Gaumen und macht das Atmen schwer. Den ganzen Tag hindurch brennt die Sonne erbarmungslos nieder. Durst und Erschöpfung zwingen zu häufigem Rasten.

Meisterinformationen:

Falls die Helden sich unterwegs in einer Schänke oder bei einem entgegenkommenden Fuhrwerk erkundigen, ob eine auffallend hübsche Rothaarige mit einer Handvoll Begleitern vor ihnen des Wegs gekommen sei, so bekommen sie eine positive Antwort: Ja, vier oder fünf Leute seien es gewesen, zwei davon beritten, und sie dürften etwa 2 Stunden Vorsprung haben. Diese Antwort bekommen die Helden aber nur, wenn sie beharrlich sind, und ihre Frage mehrere Male stellen. Es dürfte sehr unwahrscheinlich sein, daß gleich der erstbeste Passant, den sie ansprechen, die entscheidende Beobachtung gemacht hat.

Allgemeine Informationen:

Als die Dämmerung hereinbricht, hat die Gruppe etwa 30 Meilen zurückgelegt, bei den miserablen Wegverhältnissen eine beachtliche Leistung. Da eine Ansiedlung nirgends in Sicht ist, empfiehlt es sich, auf einer kleinen, mit Heidekraut bestandenen Lichtung am östlichen Wegrand ein Nachtlager aufzuschlagen. Mehrere kalte Feuerstellen auf der freien Fläche zeugen davon, daß die Lichtung ein beliebter Lagerplatz ist. Heute nacht sind jedoch keine anderen Reisenden in der Nähe.



Meisterinformationen:

Weisen Sie die Spieler darauf hin, daß die Helden hunde- müde sein dürften; ihre Kraft reicht kaum noch aus, um ein Feuer zu entfachen: Nur ein Held, dem eine Kraftprobe gelingt, kann sich dazu aufraffen, aus dem die Lichtung umgebenden Wald Feuerholz zusammenzusammeln. Wir nehmen an, daß die Helden von sich aus darauf kommen, Wachen für die Nacht einzuteilen - ansonsten werden sie von Frau Kupferfeld dazu aufgefordert. Es sind Wachen für 7 Nachtstunden einzuteilen; die Helden können sich für Einzel- oder Doppelwachen entscheiden. Lassen Sie sich anschließend beschreiben, wo sich die Helden zum Schlafen niederlegen wollen; der Karren mit der Kiste ist als Schlafplatz ungeeignet, unter dem Wagen schläft Frau Kupferfeld.

Lassen Sie später für jede Wache ansteigende Kraftproben würfeln: für die erste Wache +2, für die nächste +3, dann +4 usw. Wenn einem Helden Probe mißlingt, schläft er ein - und versäumt es, die nachfolgende Wache zu wecken. Ist der Held Teil einer Doppelwache, so schläft er nur dann ein, wenn gleichzeitig seinem Gefährten ebenfalls die Kraftprobe mißlingt: Dann versinken beide in süßen Schlummer.

Der Überfall

Meisterinformationen:

In dieser Nacht schlägt Sinvey Schlagrecht zu! Wie der Überfall vonstatten geht, hängt natürlich davon ab, ob sie die Helden-Wache wachend oder schlafend vorfindet.

1. Die Wache hat aufgepaßt:

Der Held hört aus dem Wald ganz in der Nähe ein leises Knacken und Rascheln. Wenig später lösen sich vom Wald- rand 5 geduckte Schatten und schleichen langsam quer über die mondbeschienene Lichtung näher. Sie halten blinkende Klingen in den Fäusten.

Sobald der wachende Held Alarm gibt, huschen die Gestal- ten in den Wald zurück, wo sie zwar noch eine Weile zu hören, aber mitten in der Nacht nicht zu verfolgen sind.

2. Die Wache ist eingeschlafen:

Alle Helden werden gemeinsam wach - und jeder befindet sich in der gleichen mißlichen Lage: Eine dunkle, ver- mummte Gestalt hält ihm eine scharfe Klinge an die Kehle. »Keine Bewegung, wenn ihr am Leben hängt!« zischt eine Frauenstimme. Sie gehört zu einer schlanken, ebenfalls verummten Person, die einen Ellenbogen lässig auf ein Karrenradgestützt hat. »Nicht einmal zwinkern! Du da!« - sie deutet auf einen Helden - »Wälz' dich auf den Bauch und nimm die Hände auf den Rücken, damit mein Freund dich binden kann. Und versuch nur einen Trick - ich warte förmlich darauf! Ein kleines Zeichen von mir und deine Kumpel haben ihren letzten Schnaufer getan!«

Sollte ein Held auf die selbstmörderische Idee verfallen, in diesem Augenblick irgendeine Gegenwehr zu leisten, so fordern Sie ihm zunächst eine Mutprobe ab. Falls diese gelingt, kommentieren Sie: »Fein, mutig genug wärest du

also. Nun wollen wir sehen, ob du auch doof genug bist: Lege bitte eine Klugheitsprobe-9 ab. Falls diese Probe scheitert, kannst du deine geplante Aktion starten, bist aber einen Lidschlag später mausetot. Falls der Spieler auch dann noch auf seinem Plan beharrt, haben Sie tatsächlich keine andere Möglichkeit, als seinen Helden für tot zu erklären. Hier ist hartes Durchgreifen erforderlich. Wir raten keinem Spielleiter, unnötige Härte gegen die Helden anzuwenden und sind selbst jederzeit geneigt, beide Augen zuzudrücken, Wahrscheinlichkeiten und Würfelzahlen zu fälschen, wenn es darum geht, einem Helden, der in der Patsche steckt, das Leben zu retten, aber einem Spieler, der seinen Helden in absurde Selbstmordaktionen stürzt, können Sie nicht nachgeben. Das gesamte Spiel Ihrer Runde wäre fortan verdorben, und die Helden würden immer wahnwitzigere Aktionen unternehmen, nur um auszureizen, wie weit sie bei Ihnen gehen können.

Da ist eine solche harte, aber notwendige Demonstration am Anfang des Spiels bei weitem sinnvoller. Außerdem muß der Spieler deswegen ja nicht für immer aus der Runde ausscheiden: Er kann sich einen neuen Helden erschaffen und mit dieser Figur etwas später erneut zu der Gruppe stoßen.

Meisterinformationen:

Zurück zu unserer Szene: Frau Kupferfeld und die Helden haben wirklich schlechte Karten: Ohne eine Möglichkeit zur Gegenwehr werden sie einer nach dem anderen zu soliden Ballen verschnürt. Dann müssen sie hilflos mitan- sehen, wie die Diebe zwei Pferde, die im Wald versteckt waren, herbeiholen, teils auf die Pferde steigen, teils auf den Karren klettern und sich rumpelnd und polternd über die mondbeschienene Straße in Richtung Süden aus dem Staub machen. Bald ist von ihnen nichts mehr zu sehen und zu hören.

Lassen Sie die Helden Proben+5 auf Fingerfertigkeit und Gewandtheit ablegen. Erst wenn einem Helden beide Proben gelingen, kann er sich aus seinen Fesseln winden und anschließend die anderen befreien. Die Proben können jede (Spiel-)Stunde wiederholt werden, je länger die vergebli- chen Versuche dauern, desto größer wird natürlich der Vorsprung der Diebe. Wenn die Helden mehr als 3 Versu- che benötigen, sollten Sie die Proben zunehmend erleich- tern.

Der Überfall hat gegen 4 Uhr in der Frühe stattgefunden und nicht länger als 10 Minuten gedauert. Die Helden können frühestens nach einer Stunde - wenn sie sich gleich bei der ersten Probe entfesseln konnten - die Verfolgung aufneh- men.

Frau Kupferfeld ist - gleich nachdem sie befreit wurde - ein paar Schritte die Straße hinuntergerannt, dann aber mit zuckenden Schultern stehengeblieben. Doch als sie sich umwendet, ist ihre Haltung nicht von Verzweiflung ge- prägt, sondern von wilder Entschlossenheit. »Wir werden das Geld zurückholen müssen!« sagt sie ernst. »Es kann nicht angehen, daß mein Bruder sterben muß, nur weil eine Wache geschlafen hat!«

Der zweite Tag

Meisterinformationen:

Ganz gleich, ob den Helden in der Nacht die Goldkiste geraubt wurde oder ob sie den Überfall vereiteln konnten, die Wegstrecke, die sie als nächstes zurücklegen, bleibt dieselbe.

Allgemeine Informationen:

Nachdem die Helden noch etwa 2 Meilen der Straße in südliche Richtung gefolgt sind, stoßen sie auf einen Bach, den Farinquir, der von nun an - stetig breiter werdend - die Straße begleitet, bis er etwa 20 Meilen weiter südlich in dem Dorf Imdal in den Phecadi mündet.

Die Sonne brennt ebenso heiß wie gestern, die Straße ist in keinem besseren Zustand als am Tag zuvor, das Vorankommen, nun, da Beine und Füße schmerzen, eher noch mühseliger. Bach und Straße sind zu beiden Seiten gesäumt von lichten Wäldern; Weiden und Erlen herrschen vor, aber gelegentlich treten auch knorrige Eichen an ihre Stelle.

Der Überfall (zweiter Versuch)

Meisterinformationen:

Die folgende Szene findet natürlich nur dann statt, wenn die Schlagrecht-Bande in der Nacht vergeblich versucht hat, die Helden zu überfallen.

Allgemeine Informationen:

Nachdem die Helden etwa 2 Stunden marschiert sind, stoßen sie auf einen umgestürzten Frachtwagen: Fässer und Säcke sind auf der Straße verstreut. Der Wagen liegt mit nach oben weisen Rädern am Straßenrand; die zwei Zugpferde wurden bereits ausgeschirrt und an einem Baum angebunden. Fünf oder sechs Fuhrknechte, erkennbar an den typischen breitkrempigen Hüten, sind damit beschäftigt, den Wagen wieder 'auf die Beine zu stellen', indem sie sich teils mit den Schultern gegen den Kasten stellen, teils an einem dicken Strick ziehen, den sie an einem Hinterrad befestigt haben.

Meisterinformationen:

Sobald die Helden auf ein paar Schritte an den Wagen herangekommen sind, halten die vermeintlichen Fuhrleute plötzlich Waffen in den Händen und stürmen ohne Vorwarnung auf die Helden los. Wie der anschließende Kampf ausgeht, hängt in hohem Maße davon ab, wie sich die Helden unmittelbar zuvor verhalten haben: eigentlich hätten sie Grund genug, jedes ungewöhnliche Ereignis auf der Straße mißtrauisch zu beäugen; auch die hohe Zahl der Fuhrleute (5 bis 6, statt der gewöhnlichen 2) sollte ihnen zu denken geben.

Wenn die Spieler Ihnen also mitteilen, daß sich die Helden gut vorbereitet, mit der Hand an der Waffe oder bereits gezückter Klinge den Fremden nähern, gelten für den

Kampfbeginn die normalen Regeln - Sie können aber auch den Helden prinzipiell die erste Attacke gewähren.

Gehen die Helden arglos auf den havarierten Karren zu, sind sie dem ersten Angriff der Schurken hilflos ausgeliefert, das heißt, statt mit einer Parade können sie dem gegnerischen Hieb nur durch Ausweichen (Gewandtheitsprobe+3) begegnen. Nur wenn die Gewandtheitsprobe gelingt, hat der Held Gelegenheit, seine Waffe zu ziehen. Scheitert die Probe, setzt es Trefferpunkte, und auch die nächste Attacke des Gegners kann nur durch eine Gewandtheitsprobe gekontert werden.

Sinvey Schlagrecht und ihre Bande

Sinvey Schlagrecht

Sinveys vollständige Werte und eine genaue Beschreibung ihrer Person finden Sie im Anhang dieses Buches.

MU 13; LE 45; AT/PA 13/10; TP (Säbel) 1W+3; RS 3; MR 2 MK 15

Ugo Hattor

1,80 groß, 29 Jahre, blond, braunäugig, schlank, trägt Jacke und Hose aus grauem Tuch, einen breiten Gürtel, hohe Reiterstiefel, breitkrempigen, schwarzen Hut

MU 11; LE 41; AT/PA 12/9; TP (Rapier) 1W+3; RS 1; MR 0; MK 12

Swanda Oriksdotter

1,92 groß, 25 Jahre, blonde Zöpfe, blauäugig, breitschultrig, trägt eine Lederjacke und einen kurzen blauen Fransenrock, Beinschienen, Sandalen

MU 12; LE 35; AT/PA 9/9; TP (Beil) 1W+3; RS 1; MR -2; MK 10

Kisa Terbuk

1,65 groß, 19 Jahre, braune Locken, braunäugig, drahtig, trägt Jacke und Hose aus Leder, Strohschuhe

MU 10; LE 33; AT/PA 10/9; TP (Rapier) 1W+3; RS 1; MR 0; MK 10

Chadim ben Rashim

1,78 groß, 29 Jahre, schwarzhaarig, schwarzäugig, schlank, trägt Jacke und Pluderhose aus rotem, teils besticktem Tuch, einen goldbestickten Gürtel, Schnabelschuhe

MU 12; LE 34; AT/PA 11/9; TP (Khunchomer) 1W+4; RS 1; MR -1; MK 11

Urtok, Sohn des Umbal

1,38 groß, 69 Jahre, blondes Haupthaar, blonder Gabelbart, blauäugig, breitschultrig, trägt ein Kettenhemd, niedrige Stiefel

MU 13; LE 43; AT/PA 11/9; TP (Beil) 1W+3; RS 4; MR 0; MK 12

Die Schurken ziehen sich aus dem Kampf zurück, wenn ihre Lebensenergie auf 10 oder darunter sinkt.

Auch die Helden sollten sich ergeben, wenn sie diesen Zustand erreicht haben. Zwar setzt nach den DSA-Kampfregeln die absolute Kampfunfähigkeit erst bei LE:5 ein, aber das sollte eigentlich für einen 'Kampf bis zum Letzten', also ein Gefecht mit einem Todfeind oder einem absoluten Oberschurken, gelten. Ein Held, der mit LE 7 oder 8 noch weiterkämpft, muß damit rechnen, von einem einzigen weiteren Treffer getötet zu werden, er hat sich also offenbar entschieden, den Tod in Kauf zu nehmen und das eigene Leben in die Waagschale zu werfen. Eine solche Situation aber ergibt sich in einem Heldenleben nicht allzu oft - ein simpler Überfall durch ein paar Wegelagerer ist jedenfalls gewiß kein Anlaß, sich in den Heldentod zu stürzen.

■ Falls die Schurken den Kampf gewinnen, werden sie die

Waffen der Helden einsammeln und sie anschließend zwingen, sich gegenseitig zu binden (wie in der Schilderung des nächtlichen Überfalls beschrieben). Eine notdürftige Verarz tung der schwersten Verletzungen wird gestattet. Danach machen sich Sinvey und ihre Bande in südlicher Richtung davon.

Falls die Helden den Kampf gewinnen, sollte es ihnen gelingen, die am Bein verletzte Sinvey (und möglicherweise noch einen weiteren Schurken) gefangenzunehmen. Die anderen Wegelagerer entfliehen in wilder Panik. Frau Kupferfeld schlägt vor, die Gefangene(n) an der Grenzfestung, die etwa 30 Meilen weiter südlich am Phecadi liegt, der Wache zu übergeben. Vielleicht ist ja auf den Kopf der Verbrecherin eine Belohnung ausgesetzt ...

Imdal

Meisterinformationen:

Wenn die Helden das Dorf Imdal erreichen, kommen sie entweder mit Karren, Goldkiste und Gefangener und befinden sich in ausgesprochener Hochstimmung (sie haben den Überfall abgewehrt), oder sie trotten ohne Waffen, Gold und Karren, aber mit zorngeschwellter Brust in den Ort. Wir werden beide Möglichkeiten im folgenden behandeln.

Allgemeine Informationen:

Imdal ist ein unbedeutender - etwas über 500 Seelen zählender - Marktflecken am Zusammenfluß des Farinquir-Baches mit dem Phecadi. In dem Dorf hat man sich vor allem auf die Gastung der zahlreichen durchziehenden Reisenden und Fuhrknechte eingerichtet. Längs der Hauptstraße sind etliche Herbergen und Gasthöfe aneinandergereiht, die durchaus unterschiedlichen Komfort zu bieten haben. Bessere Häuser sind der »Imdaler Hof«, die »Alte Linde«, die »Herzogsrast« und der »Silberne Phecadi«, der mittleren Kategorie sind der »Hirsch«, die »Alte Schanze« und der »Bärenwirt« zuzurechnen, Fuhrleute steigen für gewöhnlich im »Stoerrebrander«, in der »Wildsau«, im »Langen Spieß«, bei der »Schönen Alara« oder im »Schnapsfaß« ab.

Das Dorf hält 10 Gardisten unter Waffen, die einem Schulzen, dem ehrenwerten Herrn Bosper Holderblau, unterstehen. Nebst einem schmucken kleinen Efferd-Tempel kann man Häuser der Travia, Peraine und des Praios aufsuchen. Der Rondra ist ein Schrein am Südausgang des Dorfes geweiht. Eilige Reisende haben in Imdal die Gelegenheit, ihre Fahrt auf dem Phecadi fortzusetzen. Der Fluß ist hier knapp 10 Schritt breit und fließt schäumend schnell durch sein enges Bett. Flößer bieten ihre Dienste für eine Fahrt flußabwärts an. Die Flöße sind etwa 2 mal 4 Schritt groß und treiben, von den Stangen der Flößer im wilden Fahrwasser gehalten, im Eiltempo den Fluß hinab. Kurz vor der Mündung des Phecadi, bei der Stadt Grangor, werden die Flöße an Land geholt, zerlegt und wieder flußaufwärts geschafft, wo sie von neuem

auf Reisende warten. In Anbetracht der gebotenen Eile mietet Frau Kupferfeld zwei Flöße.

(Um die Goldkiste, Frau Kupferfeld, die Gefangene und die Helden zu befördern, werden zwei Flöße benötigt. Das Pferd und der Karren lassen sich auf einem solchen Floß nicht transportieren. Darum verkauft Frau Kupferfeld sie an einen Bauern. Von Grangor aus wird man die Fahrt in Mietkutschen fortsetzen.)

Meisterinformationen:

Da das Abenteuer bis hierher sehr unterschiedlich verlaufen sein kann, ist es Ihre Sache, den Aufenthalt der Helden in Imdal entsprechend den Gegebenheiten zu gestalten. So kann zum Beispiel die Ankunft am frühen Nachmittag oder erst am späten Abend stattfinden. Möglicherweise setzen die Helden ohne langen Aufenthalt ihre Fahrt fort, möglicherweise forschen sie nach Hinweisen auf Sinvey Schlagsrechts Bande. Unter Umständen suchen sie den Dorfschulzen auf, um ihn um Beistand zu bitten. Sie sehen, es gibt etliche Varianten, auf die Sie vorbereitet sein sollten.

Den Dieben auf der Spur

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden durch die Imdaler Schänken ziehen, um sich nach Sinvey zu erkundigen, werden sie im »Schnapsfaß« fündig: Tekla, der pferdegesichtigen Wirtin, sind »eine nuttige Rothaarige und ein paar andere zwielichtige Gesellen - ein Zwerg war auch dabei« - aufgefallen, weil sie im »Schnapsfaß« sehr schnell sehr viel getrunken haben und dann in einen wüsten Streit geraten sind. Worum es bei dem Streit gegangen ist, konnte Tekla nicht verstehen. Sie hat nur ein paar Sätze aufgeschnappt: »Es ist genug für alle da!« - »Gleiche Arbeit, gleicher Lohn!« - »Eine Frau aus Thorwal läßt sich nicht betrügen!« Die Wirtin weist auf die Trümmer eines Stuhles,

die neben dem Kamin aufgeschichtet sind: »Seht nur, dieses schöne Möbel hat das Riesenweib zertrümmert, einfach dem Zwerg auf den Helm gedroschen!«

Tekla weiß genau, wohin die Gruppe sich gewandt hat: »Ich bin ihnen ja noch nachgelaufen, weil sie den Stuhl nicht bezahlen wollten! Da sind sie lang ... den Phecadi hinauf in Richtung Buckelfenn! Das mag jetzt zwei oder drei Stunden her sein.«

Wenn sie sich mit den Dieben anlegen wollen, müssen sich die Helden neue Waffen beschaffen. Falls sie über genügend Barmittel verfügen - ihre eigenen Dukaten wurden ihnen von den Dieben nicht geraubt -, können sie sich bei »Zurkos Schmiedewaren, Werkzeuge und Jagdwaffen«, dem einzigen Waffenhändler am Ort, neu eindecken. Die Waffen, keineswegs nur Stücke für die Jagd, sind solide gearbeitet und werden zu anständigen Preisen angeboten. Zurko, Sohn des Zabel, ein rothaariger Zwerg, käme nie auf die Idee, eine seiner geliebten, selbst geschmiedeten Waffen zu verleihen, kann dem Helden aber folgenden Rat geben: »Wenn Ihr die Waffen für einen gerechten, praiosgefälligen Zweck benötigt, so haltet Euch an Herrn Bosper Holderblau, den Dorfschulzen. Der verwaltet das Arsenal der Bürger- und Bauernwehr. Mag sein, daß er Euch gefällig ist.«

Holderblaus Haus, ein zweistöckiger Ziegelbau am Marktplatz, ist leicht an dem großen Schild über der Tür zu erkennen: »Bosper Holderblau, Schulze im Dorf, Feine Nadelarbeiten«.

Wenn die Helden das Haus betreten, stehen sie direkt in der Nähstube. Der Dorfschulze, ein schwächlicher, grauhaariger Endfünfziger, sitzt mit gekreuzten Beinen auf einem Tisch, Nadel und Faden in der Hand, eine grüne Jacke auf den Knien. In einer Ecke ist ein blonder Junge mit dem Zuschneiden eines Wollstoffes beschäftigt. Bosper Holderblau erweist sich als verständnisvoller, angenehmer Mensch, wenn man von seiner nervtötenden Neigung zur Wortverdoppelung einmal absieht: »So so - fatal, fatal - unbedingt, unbedingt« usw. Nachdem die Helden ihm den Vorfall geschildert haben (»Das ist wirklich eine schlimme Geschichte, schlimm, schlimm!«) ist er sofort bereit zu helfen. Er führt die Helden zu einem steinernen Schuppen im Hinterhof, wo das Waffenarsenal des Dorfes - sachgerecht geputzt und eingölt - gelagert wird, und fordert sie auf, geeignete Stücke auszusuchen. (Jeder Held kann eine Waffe des von ihm bevorzugten Typs finden.) Als Sicherheit für die geliehenen Waffen nimmt Bosper das Ehrenwort der Helden entgegen. Sie mögen sie zurückgeben, sobald sie die eigenen zurückerobert haben. Anschließend entschuldigt sich der Dorfschulze, daß er den Helden keinen seiner Gardisten mit auf den Weg geben kann, denn »in letzter Zeit wurden im Usselwald herumstreifende Goblins gesehen, da kann ich von meinen paar Leuten keinen entbeh-

ren.« Anschließend wünscht Bosper den Helden Glück und Praios' Segen mit auf den Weg. Sie sollen den Schurken nur ordentlich heimzahlen, was ihnen angetan wurde.

Buckelfenn

Allgemeine Informationen:

Von Imdal schwingt sich der Phecadi in weitem Bogen nach Nordwesten, hinauf zu den Windhagbergen, wo seine Quelle liegt. Am Ufer des Flusses verläuft in diese Richtung ein schmaler, grasüberwachsener Karrenweg - man darf vermuten, daß sich nur wenige Reisende auf ihm bewegen. Nach einem zügigen Fußmarsch von etwa zwei Stunden kann man westlich des Flusses, jenseits einer altersschwachen Holzbrücke, ein kleines, von einer Palisade umgebenes Dorf auf einem Hügel liegen sehen: Buckelfenn.

Das Tor in der Palisade steht offen und ist unbewacht. Gleich hinter dem Tor stößt man auf einen halbrunden Platz, der ringsum von Hausgiebeln umgeben ist. Einer der Giebel weist ein Schild mit einem Krug auf: offenbar die einzige Schänke im Ort.

Unter einem Vordach neben dem Haus steht Frau Kupferfelds Karren.

Meisterinformationen:

Die Helden können in aller Ruhe ihr weiteres Vorgehen planen, und Sie als Meister können sich auch ein paar Gedanken über die kommende Szene machen. Vor allem sollten Sie sich den derzeitigen Gesundheitszustand (den LE-Stand) der Helden ins Gedächtnis rufen und danach die Verfassung und die Anzahl der kampffähigen Schurken



festlegen. Die Helden sollten - so lautet jedenfalls unser Vorschlag - den anstehenden Kampf ohne größere Schwierigkeiten gewinnen - sie haben durch Sinveys Bande genug Frustrationen hinnehmen müssen. Ändern Sie also die folgende Beschreibung der Bande gegebenenfalls so ab, daß sie möglichst gut auf Ihre Gruppe abgestimmt ist, indem Sie die Zahl der Betrunkenen und Kampfunfähigkeiten entsprechend verändern.

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden sich vorsichtig der Schänke nähern, bietet sich ihnen folgendes Bild: Bis auf den Wirt - eine schmutzige Gesell mit mächtigem Bierbauch -, der hinter der Theke mit einem Lappen ein paar Krüge auswischt, scheint der Schankraum verlassen, doch bei näherem Hinsehen kann man in einer dunklen Ecke fernab von Tür und Fenstern ein paar Gestalten an einem Tisch entdecken: Sinveys Bande. Die Schurken sind offenbar sämtlich eingeschlafen: Einer hat den Kopf auf der Tischplatte gebettet, die anderen hängen tief in ihren Stühlen. Auf dem Boden liegt, lang ausgestreckt, die riesige Thorwalerin in einer Blutlache.

Nur Sinvey Schlagrecht ist möglicherweise wach: Sie hat den großen Hut tief in die Stirn geschoben, hält aber ihren Bierkrug mit beiden Händen umklammert.

Meisterinformationen:

Sinvey schläft tatsächlich nicht und ist auch keineswegs betrunken. Sie denkt vielmehr eben darüber nach, ob sie sich

heimlich mit Karren und Kiste davonmachen soll, bevor ihre Kumpane erwachen.

Ganz gleich, wie die Helden vorgehen - ob sie sich leise in die Kneipe schleichen oder ob sie zu einem Überraschungsangriff heranstürmen, Sinvey wird in jedem Fall einen Alarmschrei ausstoßen, aufspringen, ihre Waffe ziehen und sich zum Kampf stellen.

Wie viele ihrer Gefährten dazu noch in der Lage sind, ist, wie gesagt, Ihre Sache.

Verwenden Sie für den Kampf die auf Seite 28 angegebenen Werte der Schurken, die aber wegen Trunkenheit entsprechend zu vermindern sind. Nur Sinvey kämpft mit normalen Fähigkeiten.

Es sollte den Helden gelingen, Sinvey gefangen- und mit sich zu nehmen. Die anderen Strolche dürften so schwer betrunken oder verletzt sein, daß sie, wenn man sie mit-schleppte, die Weiterreise unnötig verzögern würden.

Jedenfalls ist Frau Kupferfeld dieser Meinung. »Die Strolche werden ihre Lektion gelernt haben«, sagt sie energisch. »Es wird Wochen dauern, bis einige von ihnen sich wieder richtig erholt haben - so bleibt ihnen viel Zeit zum Nachdenken ...«

Die Waffen der Helden finden sich in einem Zimmer im oberen Stockwerk, das die Schurken gemietet hatten. Dort steht auch die Goldkiste, deren Schloß noch unversehrt ist. Siegreich können die Helden den Rückmarsch nach Imdal antreten, um von dort ihre Reise in den Süden fortzusetzen.

Von Imdal nach Grangor

Allgemeine Informationen:

Nachdem die Geldkiste festgezurt wurde und die Helden sich auf den Flößen niedergelassen haben, zeigen ihnen die Flößer einige zwischen den Balken herausragende Seilschlaufen, an denen sie sich festhalten können, »wenn es auf dem Fluß mal ein bißchen rauher zugeht«. Auch wirft man den Helden große Öltücher zu, mit denen sie sich gegen das Spritzwasser schützen können.

Die Fahrt selbst erinnert ein wenig an die Passage durch die Opferschlucht, nur daß es diesmal streckenweise noch bedeutend hastiger und unruhiger talwärts geht, aber die Flößer verstehen ihr Geschäft: Mit ruhigen Stößen ihrer Stangen geleiten sie die Gefährte durch die zahlreichen Stromschnellen, und das kühle Wasser, das sich immer wieder schwallweise über die Helden ergießt, kann an diesem heißen Sommertag durchaus als angenehme Erfrischung gelten.

Nach etwa zweistündiger Fahrt tauchen an beiden Flußufern kleine Festungen auf, beide bestehen aus wenig mehr als einem dicken, etwa 10 Schritt hohen Turm und einer den Turm umgebenden, zinnenbewehrten Mauer. Die Festen stehen einander nicht gegenüber, sondern die auf dem rechten Ufer wurde etwa 50 Schritt weiter stromaufwärts als die andere errichtet.

Von der vorderen Feste spannt sich eine dicke Kette quer über den Phecadi, etwa eine Handbreit über dem Wasserspiegel. Die Flöße haben die Grenze zwischen dem Neuen und dem Alten Reich erreicht.

Meisterinformationen:

Falls die Helden tagsüber auf die Grenze stoßen, werden die Formalitäten sofort abgewickelt, treffen sie nach Einbruch der Dämmerung ein, sind die Grenzwachen zu keinem Entgegenkommen zu überreden: Das heißt, die Gruppe wird die Nacht im Schatten der Feste verbringen, bis am nächsten Morgen der Hauptmann endlich Zeit für sie findet.

Auch wenn in dieser Nacht nichts Bemerkenswertes geschieht, sollten Sie die Helden dennoch Wachen einteilen lassen. Diese Vorsichtsmaßnahme ist in ganz Aventurien, auch in der Nähe von größeren Städten und »zivilisierten« Gebieten, üblich und sollte den Helden in Fleisch und Blut übergehen. Außerdem wäre es natürlich auf die Dauer sehr auffällig, wenn Sie sich immer nur dann, wenn ein nächtlicher Überfall geplant ist, nach dem Wachverhalten der Helden erkundigen.

Wie lange ein Reisender an der Grenze zwischen Altem

Reich (auch »Liebliches Feld« genannt) und Neuem Reich aufgehalten wird, hängt im wesentlichen vom jeweiligen Zustand der Beziehungen zwischen beiden Ländern ab. Zur Zeit, da die Königin des Feldes sich zur »Horas« (Kaiserin) erhoben hat - wozu sie nach mittelreichischer Auffassung kein Recht hatte - sind sie denkbar schlecht, und die Heldengruppe könnte leicht einen halben Tag mit Durchsuchungen und Befragungen zubringen, wenn nicht Frau Kupferfeld als einflußreiche Händlerin Passierbriefe beider Reiche besäße, die ihr eine schnelle Abwicklung ermöglichen.

Allgemeine Informationen:

Flankiert von zwei Hellebardieren tritt ein wohlbeleibter Mann mit einem mächtigen, grauen Schnauzbart, blinkender Kürasse und einem schweren Säbel an der Seite vor das Tor der Feste und stellt sich als Hauptmann Hundlinger vor. Mit strengem Blick beäugt er die Heldengruppe, bis Frau Kupferfeld vortritt, ein Pergament entrollt und ihm vor das Gesicht hält. Dann ändert sich seine Miene, und er gibt Anweisung, die Sperrkette herabzulassen und so die Fahrt freizugeben. Nachdem Frau Kupferfeld das Gespräch auf die Gefangene gebracht hat, schickt der Hauptmann eine Wache in die Festung. Der Mann eilt davon und kehrt wenig später mit einem Stapel von Steckbriefen zurück. Eins nach dem ande-

ren vergleicht Hauptmann Hundlinger die Porträts - meist Profildarstellungen in Holzschnittechnik - mit Sinveys Gesicht. Schließlich entdeckt er ein Blatt, das eine gewisse Ähnlichkeit aufweist. Dargestellt ist eine gewisse »Sinoda Scharbeutz«, charakterisiert als »umstürzlerisch gesonnen, verschlagen, skrupellos, aber nicht ohne Gerissenheit«, angeklagt wegen »Beutelschneiderei, Erpressung, Raub, Aufwiegelung und Vergewaltigung«. In der Beschreibung wird als Kennzeichen das »flammrote Haar« benannt. Die Verbrecherin sei von »wohlgestalter Statur«, das »Antlitz von einem die innere Verderbtheit verbergendem Ebenmaß«. Für die Ergreifung der Gesuchten ist eine Belohnung von 50 Dukaten ausgesetzt.

Auf Hauptmann Hundlingers Aufforderung - »du bist diese Scharbeutz - Leugnen hat keinen Sinn!« - zuckt Sinvey nur lässig die Achseln.

Der Hauptmann wendet sich an Frau Kupferfeld und die Helden: »Nun gut, ich denke, die Tatsachen sprechen für sich: Euch scheint da in der Tat ein kapitaler Fang gelungen zu sein. Ich übernehme die Gefangene und werde sie bei erster Gelegenheit nach Harben schaffen lassen, wo man ihr gewiß Gelegenheit geben wird, auf einer kaiserlichen Galeere über ihre Schandtaten nachzudenken. Habt Dank, edle Herren und Damen!« Anschließend zahlt Hundlinger aus einer Schatulle 50 frisch geprägte, blinkende Dukaten aus.

Von Grangor nach Bethana

Meisterinformationen:

Die restliche Floßfahrt den Phecadi hinab verläuft ohne weitere erwähnenswerte Zwischenfälle; die Gruppe erreicht Grangor, wo Frau Kupferfeld für den Rest der Reise bis Bethana eine Eilkutsche mietet.

Auch diese Fahrt wäre es wert, ausführlich gestaltet zu werden, allein, der Umfang dieses Abenteuerbuches läßt keine weitere eingehende Reisebeschreibung zu. Und damit Ihnen dieses erste Abenteuer Ihrer Runde nicht zu lang - oder gar zu langatmig - gerät, sollten auch Sie erwägen, ob Sie die nächsten Etappen der Reise nicht einfach überspringen, indem Sie noch einmal zu der weiter oben erwähnten »Schnittechnik« greifen. Für den erfahreneren Spielleiter böte sich hier aber eine typische Gelegenheit, eigene Improvisationsversuche zu unternehmen. Die Region, durch die der Weg der Gruppe führt, wird in der Spielhilfe »Das Königreich am Yaquir« vorgestellt. Hier finden Sie eine umfassende Beschreibung von Städten, Land und Leuten, Politik und Reisewegen und nicht zuletzt eine detaillierte Karte, auf der sich die Reiseroute der Gruppe ausgezeichnet nachvollziehen läßt. Mit Hilfe dieser Materialien sollte es Ihnen leicht gelingen, eine individuelle Reise für Ihre Spielrunde darzustellen.

Zu vielen aventurischen Regionen gibt es solche

Hintergrundbände, die es dem Spielleiter erleichtern sollen, ein Abenteuer mit Details anzureichern. Sehr häufig reist die Heldengruppe kreuz und quer durch den Kontinent, und es wäre unmöglich, jeweils alle Landschaften, die sie passiert, in dem eigentlichen Abenteuerbuch zu beschreiben; auch käme es zu umständlichen Wiederholungen, wenn die Gruppe zwei unterschiedliche Abenteuer in derselben Stadt erlebt, und zweimal die gesamte Stadt beschrieben werden müßte. Darum wurde das Spielmaterial des Schwarzen Auges so organisiert, daß die Abenteuerbücher im Wesentlichen eine Führung durch die Handlung des Szenariums enthalten, der allgemeine Hintergrund aber, vor dem die Geschichte spielt, ist im »Land des Schwarzen Auges« und in den Spielhilfen aus der Reihe »Aventurische Regionen« dargestellt, und es ist die (wie wir meinen, sehr reizvolle) Aufgabe des Spielleiters, Informationen aus beiden Werkteilen zu einem Strang zu verknüpfen.

So kann man ein Spiel gestalten, aber man muß nicht so verfahren. Wie bereits gesagt, hängt es in hohem Maße von der Stimmung am Spieltisch und dem Spannungsfaden ab, wie ausführlich man solche Nebenwege der Handlung verfolgt. Was für seine Runde jeweils die beste Lösung ist, muß jeder Spielleiter selbst entscheiden, nur eines sollten Sie sich merken: Eine allgemeine Müdigkeit der Spieler ist kein Grund, eine Abenteuerhandlung hastiger voranzutreiben.

Wenn Sie den ganzen Abend gespielt haben, und um zwei Uhr in der Frühe Marcus und Jens die Augen zuzufallen beginnen, dann brechen Sie lieber das Spiel ab, um es an einem anderen Tag fortzusetzen. Sie würden die gesamte liebevoll aufgebaute Spannung vergeuden, wenn Sie sich entscheiden, nun noch rasch das Finale des Abenteuers durchzuhecheln ...

Allgemeine Informationen:

Die Kutsche wird vier- oder sechsspännig gefahren - fast

durchgängig in Trab oder Galopp - und bietet bis zu sechs Personen Platz - ein eventueller weiterer Fahrgast muß auf dem Kutschbock platznehmen. Die Reiseroute verläuft auf einer gut ausgebauten Straße längs der Küste; die meiste Zeit hat man einen guten Blick auf das Meer der Grangorer Bucht, das sich in sanfter Dünung wiegt.

Alle drei Stunden findet ein kompletter Pferdewechsel statt, Übernachtungen sind für die Wechselstationen in Ruthor und Nevorten vorgesehen. Am frühen Nachmittag des dritten Reisetages trifft die Eilkutsche in der Hafenstadt Bethana ein.

Bethana

Allgemeine Informationen:

Bethana ist eine kleine, ein wenig verschlafene Hafenstadt, die sich vor allem durch ein ungeheures Alter auszeichnet. Manche der kleinen schmucklosen Häuser mit den kleinen Fenstern und dicken Mauern sehen tatsächlich so aus, als ob sie vor 2000 Jahren von den ersten Siedlern errichtet wurden und seitdem von Wind, Sonne und Regen so zurechtgeschliffen wurden, daß sie fast wie natürlich gewachsen erscheinen. Andere, neuere Bauten wurden aus den Trümmersteinen alter Gebäude errichtet, so daß auch sie uralte erscheinen. Nur hin und wieder ragt ein wirklich neues Bauwerk wie ein Fremdkörper aus dem organischen Gewirr verwitterten Mauerwerks.

Die Gassen in der Altstadt sind teilweise so eng, daß bereits ein langsam geschobener Handkarren einen Stau verursachen kann, viele Häuser sind mit einem größeren Fuhrwerk nicht zu erreichen.

Nur am Hafen, wo allerlei sperrige Waren bewegt werden müssen, finden sich breitere Straßen und offene Plätze. Hier ist die Stadt auch am lebendigsten, hier stehen die meisten Schänken und Herbergen. Seefahrer aus vielen fremden Häfen bestimmen das Bild und eine Vielzahl von Bettlern, die wissen, daß sie eher auf einen Heller aus der knappen Heuer eines Fahrersmanns hoffen können als auf einen Kreuzer aus dem prallen Beutel eines Bethanaer Bürgers.

Meisterinformationen:

Von nun an lassen sich die Aktionen der Helden kaum noch in voraus erraten: Sie könnten zum Beispiel das Lösegeld gerade so, wie es gefordert ist, übergeben. Frau Kupferfeld, die natürlich das Leben ihres Bruders möglichst wenig gefährden will, rät zu diesem Vorgehen (ist aber auch relativ leicht für einen anderen plausiblen und erfolgversprechenden Plan zu gewinnen). Die Helden könnten versuchen, die Piraten bei der Lösegeldübergabe zu überwältigen. Sie könnten sich bemühen, das Piratenversteck aufzuspüren und die Schurken in ihrem Nest überraschen. All das können sie entweder mit brutaler Gewalt oder mit Hilfe von Listen und Tricks betreiben.

Für den Abenteurerautor bedeutet diese Vielzahl von Mög-

lichkeiten, daß er dem Spielleiter jetzt nicht mehr so eng wie bisher zur Seite stehen kann, denn jede mögliche Spieleraktion hier aufzugreifen und mit ihren Eventualitäten zu erörtern, wäre absurd.

Also sollen im folgenden vor allem die Örtlichkeiten und die beteiligten Persönlichkeiten sowie deren Aktionen und Motive beschrieben werden. Aus diesen Informationen und den Handlungen der Spieler-Helden müssen Sie als Meister dann das Finale des Abenteuers gestalten.

Unterwegs in der Stadt

Meisterinformationen:

»Wie soll die Kneipe heißen? *Räudige Robbe*? Nie gehört! Räudige was? Was ist denn das für ein blöder Name?« So und ähnlich werden die Reaktionen ausfallen, wenn die Helden in der aufs Geratewohl nach der von ihnen gesuchten Schänke fragen. Erst recht werden sie von irgendwelchen Bathanaer Bürgern keine Auskünfte über einen gewissen »Seeoger« erhalten. Also werden die Helden, um an die gewünschten Informationen zu gelangen, sich wohl etwas eingehender mit der Stadt befassen müssen. Im folgenden sind ein paar markante Plätze aufgelistet sowie die dort erhältlichen, mehr oder weniger hilfreichen Informationen.

Allgemeine Informationen:

Efferdtempel

Das Haus des Efferd ist ein mächtiger Rundbau im Herzen der Stadt und gilt als besonders heiliges Gebäude, weil hier ein Artefakt des Meergottes, sein wundertätiger Krug, aufbewahrt wird. Im mit blaugrün glasierten und teils bunt bemalten Kacheln ausgekleideten Andachtsraum kann man dem Gott für erwiesene Gnaden danken oder um Beistand für eine Seereise bitten.

Informationen: Falls die Helden das Gespräch mit einem Geweihten suchen, werden sie auf die junge Salia Tangerlund stoßen. Das blonde Mädchen hat von einem Piraten namens Seeoger schon so manche Schauergeschichte gehört - die

meisten hält es für übertrieben. »Der Seeoger soll sein Versteck, eine meerwärts gelegene, teils überflutete Grotte, auf einer der Zyklopeninseln haben. Auf keinen Fall haust er in der Nähe von Bethana.«

Die »Räudige Robbe« ist eine verrufene Schmugglerkneipe hier in Bethana, wo sie sich befindet, weiß ich nicht.«

Hafenmeisterei

Der Hafenmeister und seine Schreiber hausen in einem dreistöckigen Gebäude direkt am Hafen. Das oberste Stockwerk hat einen kleinen Balkon, von dem aus man fast das gesamte Hafenbecken überblicken kann.

Informationen: Gesprächspartner der Helden ist der Schreiber Gorian Jubold:

»Der Seeoger ist eine Plage für die gesamte efferdgefällige Schifffahrt. Wenn wir sein Versteck kennen, hätten wir es längst ausgeräuchert.«

»Von einer Kneipe namens »Räudige Robbe« habe ich schon viel gehört. Sie muß irgendwo außerhalb der Stadt liegen, aber das ist ein Ort, vor dem ich Euch nur warnen kann. Ehrbare Menschen verkehren dort nicht.«

Fischmarkt

Der Fischmarkt wird an drei Tagen in der Woche auf einem kleinen Platz ganz in der Nähe des Efferdtempels abgehalten. An mehr als dreißig Ständen überbieten sich die Fischer im Anpreisen ihrer Waren: »Wenn Ihr den Fisch zum Schnüffeln



braucht, kauft bei den anderen. Wenn Ihr frischen Fisch zum Essen wollt, kauft bei mir!«

Informationen: Dexter Recke, ein schmalbrüstiger Graukopf mit auffällig großen Händen: »Probiert diesen Feuerkopf! Das ist ein magischer Fisch. Große Zauberer ernähren sich ausschließlich von Feuerkopffilet! Die »Räudige Robbe« ist der Spitzname von Rugol, der dort drüben steht. Rugol liebt seine Fische und trennt sich erst dann von ihnen, wenn schon die Maden drin sind!«

Fischerin Elsina, eine kräftig gebaute Mittfünfzigerin: »Nur heran! Hier gibt es die plattesten Butts und die fettesten Salzaren! Was auf meinem Tisch liegt, ist heute morgen noch im Meer geschwommen! Kauft einen Fisch, edler Herr! Das Fleisch gibt Euch Kraft, und die Gräten machen Euch schön. Beides scheint Ihr nötig zu haben, höhö!

Wenn Ihr zur »Räudigen Robbe« wollt, fragt einen von dem Bettlerpack; die kennen sich aus.

Der Seeoger sitzt auf Putras, einer Zyklopeninsel. Wenn Ihr lebensmüde seid, fahr ich Euch hin. Die Fahrt wird natürlich im Voraus bezahlt. Hinterher kann ich kein Geld mehr annehmen - ich bin doch kein Leichenfledderer.«

Meisterinformationen:

Elsina kann die Helden tatsächlich mit ihrem Kahn zur Zyklopeninsel Putras bringen und in der Nähe des Seeoger-Verstecks absetzen. Sie müssen als Meister entscheiden, wann der günstigste Moment gekommen ist, den Helden diese Information zu übermitteln.

Es ist zum Beispiel denkbar, daß die Helden der Fischerin Elsina auf dem Markt gar nicht begegnen und erst hinterher an sie verwiesen werden, wenn sie sich anderswo nach einer Überfahrtsmöglichkeit zur Insel Putras erkundigen.

Wachstube

Das Wachhaus der Stadtbüttel ist in einem Anbau an einen Torturm untergebracht. Im Turmkeller befindet sich das Stadtgefängnis.

Informationen: Olja Serfino, vierzigjährige, resolute Weibelin der Büttel kennt sich aus: »Der Seeoger ist ein Pirat, den Efferd früher oder später zerreißen wird. Sein Versteck ist auf der Insel Putras - wo genau, wissen wir nicht.

Die »Räudige Robbe« ist ein Schuppen unten am Hafen, von außen an die Stadtmauer geklatscht. Haltet Euch fern von dieser Kaschemme oder wartet vor der Tür, bis die Büttel ihren täglichen Kontrollgang machen. Wenn Ihr auf eigene Faust in die »Robbe« geht, können wir für nichts garantieren. Hoffentlich läßt der Magistrat diese Spelunke bald abreißen!«

»Juamins Blick in Zeit und Raum«,

so lautet eine rote Inschrift auf einem blauen Schild. Juamin, eine reife Schönheit mit Tulamidenblut in den Adern und hüftlangen schwarzen Lockenhaaren, betreibt ihre Wahrsagerei in einem kleinen Rundzelt am Rande des Fischmarktes. Das mit Schleiern, Kerzen, Räucherfiguren und einer kindskopfgroßen Glaskugel dekorierte Zelt weist nur einen einzigen Sitz, einen Kamelhocker, für Besucher auf, und Juamin

läßt es nicht zu, daß mehr als ein Gast ihr Zelt betritt.

Informationen: Juamin liest aus der Hand und kann dort durchaus zutreffende Ereignisse aus der Vergangenheit eines Helden entdecken. (Es sollte Ihnen als Meister nicht schwerfallen, aus der Vorgeschichte des Helden zu improvisieren.) Über die Zukunft des Helden: »Du wirst unsterblichen Ruhm erringen, wenn du lange genug lebst.« Über den Seeoger: »Die Piraterie hat viele Gesichter, der Seeoger ist eines der häßlichsten davon ...« Über die »Robbe«: »Sei wie das Gelichter, da dort ein und ausgeht, und du wirst Wissen erlangen. Tritt offen ein in diesen Ort, und du kannst Phex oder gar Boron begegnen.«

Horasbanner

Das »Horasbanner« ist ein kleines, aber traditionsreiches Hotel in der Innenstadt von Bethana und seit Jahrhunderten im Besitz der Familie Gurumbin. Es bietet saubere Einzel-, Doppel- und Vierbettzimmer sowie ein umfangreiches Frühstück mit frischem Backwerk. Die Zimmer sind adrett eingerichtet und penibel gereinigt, dazu angenehm kühl wegen der dicken Außenmauern und der kleinen Fenster. Dies ist das Haus, in dem sich Frau Kupferfeld mit der Heldengruppe einquartiert.

Die Geldkiste wird einstweilen im »Bankhaus Bosparan«, direkt neben dem »Horasbanner« gelegen, sicher deponiert. Eine Bewachung ist unter diesen Umständen nicht erforderlich.

Informationen: Wirt Sale Gurumbin, ein rüstiger Siebziger, hat vom Seeoger nur gerüchteweise gehört. Eine Kneipe namens »Räudige Robbe« kennt er nicht, kann sich auch nicht vorstellen, daß es in Bethana eine Kaschemme mit einem so merkwürdigen Namen geben soll.

Krähennest

Das Krähennest ist eine kleine Seemannskneipe am Hafen. Nirgendwo sonst in der Stadt bekommen die Seeleute so viel Bier und Schnaps für ihre Heuer; entsprechend hoch ist der Trunkenheitspegel der lärmenden, raufenden, gröhlenden, saufenden Gäste.

Informationen: »Die Li-la-rinn-de ist das sto-holzeste Schschiff, das je ü-hüber die Mee-e-re fuhr!« - »Ödlgrmpödle lö lö!« - »Hicks ..! Da-has tuut mir leid, mein Herr, Eueuer schön-hönes Wamms!«

Terbos Bierhaus

In Terbos Schänke gibt es keine Bänke oder Stühle. Man steht an langen Tischen und schüttet das kühle, frische Bier in sich hinein.

Informationen: siehe »Krähennest«.

Möwenschrei

Im »Möwenschrei« treffen sich kleine Handwerker, Maate und ältere Matrosen. Essen und Trinken sind gut, die Preise erträglich und die Atmosphäre geschwätzig, aber meistens friedlich.

Informationen: »Früher, als das junge Volk noch Respekt

hatte und auf die Erfahrung des Alters hörte, war die Seefahrt ein Vergnügen!«

»Seeoger, Seeoger ..? Mein Herr ich sage Euch, der »Blutige Fredo«, das war ein Pirat! Da könnt Ihr Euern Seeoger vergessen!«

Garküche der Efferdbrüder

Die Küche ist ein halboffener Schuppen, in dem für Seeleute ohne Heuer, Krüppel und Bettler eine Suppe ausgeschenkt wird. Der Bruder hinter der Theke entscheidet nach Augenschein, ob für die Portion ein Viertelheller oder gar nichts zu zahlen ist.

Informationen: Hier können die Helden einen der Bettler treffen, s.u..

Beim Großen Kran

Das fensterlose, düstere Loch ist der Lieblingstreffpunkt der Lastenträger aus dem Hafen. Die Luft ist geschwängert von Schweiß- und Biergeruch, der Bretterboden von Kautabakflecken braun geteert.

Informationen: »Fremder, verpiß dich! Du bist kein Mann vom Hafen!«

Beleman*

Ein freundliches Lokal in der Stadtmitte. Vor den Butzenscheiben hängen gestärkte Gardinen. An den Tischen mit den weißen Deckchen sitzen Schreiber, Kontoristen und Handwerker.

Informationen: Der Wirt, ein großer, rothaariger Mann, erteilt freundlich Auskunft: »Der Seeoger ist ein berühmter Pirat, kein Schiff ist vor ihm sicher! Von einem Lokal namens »Räudige Robbe« habe ich gehört. Man weiß nicht genau, wo es steht, aber er genießt einen schlechten Ruf. Fragt doch einmal bei den Stadtbütteln nach, die müssen ja wissen, wo es ist.«

Kapitänsstube

Reeder, reiche Händler und tatsächlich der eine oder andere Kapitän kehren in der »Käptnsstube« ein. Der backenbärtige Wirt mustert jeden Eintretenden und taxiert mit einem raschen Blick die Qualität der Garderobe. Wenn die Prüfung negativ ausfällt, legt er äußerste Betrübniß in seinen Blick und weist den Gast darauf hin, daß leider gar nichts frei sei, auch die leeren Tische sind, schade, schade, alle reserviert. »Wenn Ihr es vielleicht anderswo versuchen wollt, werte Herschaften, im Belemann sind gewiß noch Plätze frei ...«

Informationen: Falls es gelingt, mit einem der anwesenden Kapitäne ins Gespräch zu kommen, erhält man folgende Auskünfte: »Der Seeoger ist ein Pirat mit einem Unterschlupf auf der Insel Putras. Man schätzt, daß ihm drei Schiffe, alles umgebaute Thorwaler Drachen, zur Verfügung stehen. Er befiehlt 50 oder 60 Halunken.

Die »Räudige Robbe« ist eine Kaschemme irgendwo außer-

Das Lokal »Beleman« ist nach dem Westwind benannt, der in dieser Region fast ständig landeinwärts weht.

halb der Stadt. Ich habe meiner Mannschaft verboten, dort zu verkehren.«

Bettler

An vielen Stellen in der Stadt, vor allem in der Nähe des Hafens und an den Straßen, die von dort zur Innenstadt führen, kann man Bettler sitzen sehen, zum Beispiel »Sackgesicht«, ein finsterer Geselle mit buschigen Brauen und einem schiefen Mund, die »Tänzerin«, eine sechzigjährige Vettel, die, wenn sie betrunken ist, gerne tanzt oder »Klumpfuß«, ein Junge, der seinen linken, verwachsenen Fuß mit dicken Stoffbahnen umwickelt hat, aber für eine Spende enthüllt und betrachten läßt.

Informationen: Fast alle Bettler der Stadt kennen die »Räudige Robbe«, weil sie dort - anders als in den meisten anderen Schänken - geduldet werden, und sind gegen ein paar Heller bereit, die Helden dorthin zu führen. Falls die Helden sich einigermaßen geschickt anstellen und nicht allzu knauserig auftreten, können sie von den Bettlern nützliche Tips bekommen, zum Beispiel, wie sie sich kleiden und benehmen müssen, um in der »Robbe« nicht von vornherein aufzufallen. Unter glücklichen Umständen und gegen ein paar weitere Münzen könnte sich ihnen ein Bettler gar als eine Art Bürge anbieten: »Sagt, 'Klumpfuß' ist Euer Freund, dann wird man Euch in Frieden lassen, jedenfalls wird man Euch nicht gleich wieder rauswerfen!«

Die »Räudige Robbe«

Allgemeine Informationen:

Seit Jahrhunderten hat kein Feind mehr vor Bethanas Toren gestanden, und - wie es oft geschieht - die Bürger haben im Laufe der Zeit das Interesse verloren, die Stadt in einem steten Zustand der Wehrhaftigkeit zu erhalten. Wenn niemand je die Mauern berennt, warum soll man sich dann die Mühe machen, ein paar herabgebröckelte Zinnen wieder aufzumauern? Wenn ein ganzes Mauerstück einbricht, weil es auf unsicherem Grund errichtet wurde, dann kann man die so entstandene Bresche ebenso gut mit ein paar Brettern verschließen oder es ganz bleiben lassen. Die Stadttore sind ohnehin die meiste Zeit nicht bewacht - warum soll man sich da um ein paar Mauerlücken sorgen?

Die mächtige, sechs Meter hohe Stadtmauer kann, wenn sie nicht zur Abwehr von Belagerern dient, andere nützliche Funktionen übernehmen: Wer sein Haus direkt an die Mauer baut, hat Steine und Mörtel für eine komplette Außenwand gespart. Außerdem kann sich das ganze Bauwerk gegen die dicke Mauer lehnen, da bereitet die Statik wenig Kopfzerbrechen ...

Natürlich kann es alle hundert Jahre einmal vorkommen, daß ein übereifriger Magistrat sich Sorgen um die Verteidigungsfähigkeit der Stadt macht und solche illegalen Mauer-Anbauten niederreißen läßt. Naja, was schert es die Leut' heute, was in hundert Jahren sein wird ..?

Die »Räudige Robbe« ist so ein Bau, der an der Stadtmauer klebt. Unweit des Strandes wurde der hölzerne Schuppen an der Außenseite der Mauer zusammengezimmert, direkt neben einer etwa 2 Schritt breiten Einsturzstelle, so daß die Zecher aus der »Robbe« bequem in die Stadt hineinschlüpfen können. Ein Wirtshausschild hat die »Robbe« nicht, so daß der einstöckige Holzbau mit dem schrägen Dach, den winzigen Fenstern und der schief in den Angeln hängenden Tür kaum als Schänke zu erkennen ist - wozu auch, die zwielichtigen Stammgäste kennen die Kneipe von alters her und empfehlen sie anderen Strolchen und Tagedieben, und irgendwelche Fremdlinge haben in der »Robbe« ohnehin nichts verloren ...

Die Einrichtung des Schankraumes besteht aus kippeligen Tischen, dreibeinigen Stühlen, Sesseln mit aufgeplatzttem Polster und ähnlichen, wild zusammengewürfelten Gegenständen. Bemerkenswert ist nur das Ölgemälde über der langen Theke, das einige Helden im Kampf mit einem Drachen zeigt (es ist auf der Titelseite dieses Buches abgebildet). Wenn man die Wirtin auf das Gemälde anspricht, erklärt sie, daß es einige ihrer Jugendgefährten zeige. In früheren Zeiten sei sie mit ihren Freunden in so manches Abenteuer gezogen.

Wirtsleute und Gäste in der »Räudigen Robbe«

Witwe Unkendick (Spitzname: »Witwe«, »Unke«)

1,89 groß, weit über 200 Stein (2 Zentner) schwer, 48 Jahre, rotblonde Lockenperücke, blauäugig, fett (auf einem gewaltigen Bauch ruhen zwei schwere Brüste, massige Unterarme, aber überraschend kleine Hände), trägt einen blaugraues, kurzärmeliges Wollkleid und darüber eine speckige Leder-schürze, Wollstrümpfe, Holzschuhe.

Der Vorname der Wirtin ist unbekannt. Einige auserlesene Stammgäste (z.B. die »Spektabilität«) haben das Recht, die Wirtin mit dem Spitznamen »Unke« anzureden. Jeder andere Gast sagt »Witwe«; ein unautorisiertes »Unke« beantwortet die Wirtin mit einem ansatzlos geführten Schmetterschlag mit einem irdenen Literkrug, Folge: sofortige Bewußtlosigkeit, 1 W Schadenspunkte.

Zitate: »Komm her und laß dich küssen!« - »Sauf aus und halt den Mund!« - »Du fragst zu viel; bist du dumm, neugierig oder lebensmüde?« - »Ach, man witzelt: Noch *ein* solcher Scherz, und du fliegst durch die Tür, noch *zwei*, und du fliegst durch die Wand!«

Mo Unkendick (»Mopsen«)

1,75 groß, 25 Jahre, blond, blauäugig, mollig, aber bei weitem nicht so dick wie ihre Mutter, jedoch mit atemberaubend drallem Busen (der ihr den Spitznamen eingebracht hat), trägt einen blauen Rock und ein knappes schwarzes Schnürmieder, darunter keine Bluse, keine Strümpfe, Spangenschuhe

Zitat: »Nicht wahr, da staunt Ihr?! Anfassen kostet einen Taler, mein Herr!«

Raul (»das Faß«)

1,89 groß, 38 Jahre, braunhaarig, braunäugig, dick und sehr muskulös, tätowierte Anker und andere Seefahrtmotive auf beiden Unterarmen, trägt eine lederne Hose und ein schmutzdeliges kurzes Hemd, das einen breiten bleichgrauen Schmerbauchstreifen freiläßt. Raul ist Kellner und Rausschmeißer in der »Robbe«.

Zitate: »Hier, dein Bier! - Klar ist die Fliege tot; ein Bier, in dem lebende Fliegen schwimmen, taugt nichts! - Mach' Abgang!«

Adran (»Einauge«)

1,65 groß, krummrückig, 46 Jahre, schwarzhaarig, braunäugig, links eine schwarze Augenklappe, dürr, trägt einen löchrigen braunen Mantel, um den er einen Strick geschlungen hat, in dem ein langer Dolch steckt, Holzschuhe. Einauge ist der Bote, der Frau Kupferfeld die Lösegeldforderung überbrachte.

Wina (»Kinderschreck«)

1,69 groß, 28 Jahre, rotblond, blauäugig, pockennarbiges Gesicht mit zerfressener Nase, schlank, trägt einen grauen Rock und eine fleckige weiße Bluse, Wollstrümpfe, Strohschuhe und einen Schultergurt mit einem Kurzschwert.

Lares (»Beilchen«)

1,79 groß, 25 Jahre, blond, blauäugig, dicklich, trägt blau-graue Schifferkleider, statt eines Gürtels einen Strick, von

dem in einer Schlaufe ein Schlachterbeil herabhängt, barfuß

Radulf vom Orbstein (»Spektabilität«)

1,65 groß, 58 Jahre, lange graue Haare, blauäugig mit kleiner, schwarz gefaßter Brille, dürr, trägt einen langen blauen Mantel mit zerrissenem gelbem Futter und als Gürtel eine Messingkette, kurze Stiefel, leidet unter einem ununterdrückbaren Zucken der Hände und Gesichtsmuskeln, besitzt einen rotbraunen, spiralförmig verdrehten Stab.

Radulf ist kaum noch in der Lage, einen Zauber zu wirken - seine Behinderung läßt es nur selten zu -, aber er hat ein feines Gespür für jede Art von Magie in seiner Umgebung.

Joran (»Katz«)

1,68 groß, 28 Jahre, grauhaarig, blauäugig, rundliches Kindergesicht, schlank, trägt graue Kleidung, Wollstrümpfe, Strohschuhe und einen Schultergurt mit fünf Wurfmessern.

Bardo (»Beutel«)

1,79 groß, 39 Jahre, aschblond, blauäugig, kleine Nase, Doppelkinn, füllig, trägt ein langes Hemd aus Sackleinen, und einen breiten Gürtel mit einem rostigen Säbel.

Jennerk (»Pike«)

1,99 groß, 42 Jahre, braunhaarig, braunäugig, knochiges Gesicht mit großer Nase, schmalschultrig, dürr, trägt einen braunen Rock und eine enge braune Hose, Wollstrümpfe, Strohschuhe und einen Gürtel mit einem Rapier.

»Kusmina«, »Eule«, »Klumpfuß«, »Sackgesicht« und »Tänzerin« sind die Spitznamen einiger weiterer Gäste.

Was nun geschieht

Meisterinformationen:

Wir können - wie gesagt - nicht alle Helden-Aktionen vorausahnen und wissen daher auch nicht, wie die Spieler-Helden den weiteren Verlauf der Geschichte beeinflussen werden. Hier sei zunächst einmal dargelegt, wie die Entführer agieren werden, wenn nichts für sie Unvorhergesehenes geschieht. Im Anschluß daran wollen wir versuchen, einige mögliche Handlungsalternativen vorzustellen.

Eine Stunde, nachdem die Helden in der »Robbe« ihren Spruch vom »Geschenk für den Seeoger« aufgesagt haben, schickt die Wirtin Unkendick den Strolch »Pike« zu einem befreundeten Fischer am Hafen: Der Mann soll für den nächsten Morgen sein Boot klarmachen.

Am nächsten Tag begibt sich Unkendick gemeinsam mit der »Spektabilität« in aller Frühe zum Hafen, wo die beiden einen kleinen Segler besteigen, der dem Fischer Emmeran Droler gehört. Mit dem Schiffchen segeln sie zum Piraten-versteck an der Nordostküste der Insel Putras, wozu sie knapp 3 Tage benötigen. Dort hält sich Unkendick 2 Tage

auf, bevor sie - gemeinsam mit einem Trupp von 25 Piraten und dem Entführten in einem Piratenschiff (einem einmastigen Drachenboot, das gerudert und gesegelt werden kann) zum Festland zurückkehrt. Die Rückfahrt dauert wegen günstiger Winde nur 2 Tage. Die Piraten steuern ein kleines Fischernest namens Terkis etwa 8 Meilen südlich von Bethana an, ein Teil von ihnen geht um Mitternacht an Land und versteckt sich in einer leerstehenden Fischerhütte abseits des Dörfchens. Der Rest steuert das Schiff einstweilen wieder auf die offene See hinaus.

Nun kehrt Unkendick nach Bethana zurück und wartet darauf, daß die Helden sich wieder melden. Sobald dies geschieht, kann der Austausch Lösegeld gegen Entführten geplant werden. Unkendick bestellt die Helden zu einem Treffpunkt in der Nähe des Örtchens Terkis, und zwar für die zehnte Abendstunde des kommenden Tages.

Wenn die Helden am Treffpunkt erscheinen, sehen sie unweit des Strandes das Drachenboot mit den Piraten im Wasser liegen. Der Entführte ist an Bord und ruft Frau Kupferfeld zu, daß er unversehrt sei. Der Austausch soll

genau an der Grenze zwischen Wasser und Land stattfinden - in *mittlerer* Bogenschußweite vom Drachenboot. Die Helden tragen die Goldkiste an eine Stelle, wo die Wellen eben noch den Strand benetzen - eine Abordnung von 10 Piraten watet an Land und bringt den gefesselten Jungen. Die Piraten nehmen die Kiste auf, die Helden führen den Jungen fort, der Austausch ist abgeschlossen und das Abenteuer beendet.

Heldentaten

Meisterinformationen:

Nun gilt es zu untersuchen, wie sich der Lauf der Dinge verändern könnte, wenn sich die Helden - mehr oder weniger geschickt - einmischen.

Die Stadtwache

Die Helden können sich - uh, wie langweilig - mit ihrem Problem an die Stadtwache wenden. Da man auch dort das Piratenversteck nicht kennt, kann man nicht viel mehr tun, als auf die Taktik der Piraten einzugehen, wenn man das Leben des Jungen retten will. Also wird die Garde die Geldkiste übernehmen und den Austausch regeln. Der junge Kupferfeld ist gerettet, aber die Helden sind aus dem Spiel.

In der »Robbe«

Die Helden können offen als Gruppe die Schänke betreten und ihren Spruch aufsagen. Von da an sind für sie keine heimlichen Aktionen mehr möglich: Die weitere Handlung dürfte in etwa den im Kapitel »Was nun geschieht« beschriebenen Verlauf nehmen.

Die Helden können im voraus mindestens einen heimlichen Späher in die »Robbe« schicken - ein Streuner wäre hierfür natürlich besonders geeignet. Wenn dann ein Held (oder Frau Kupferfeld selbst) mit der Botschaft auftritt, kann der Gefährte die Reaktion der Wirtin und ihr weiteres Vorgehen beobachten und zum Beispiel feststellen, daß »Pike« auf einen Botengang zum Hafen geschickt wird. Den davoneilenden »Pike« können natürlich auch Helden sehen, die heimlich aus einem Versteck in der Nähe die »Räudige Robbe« beobachten.

»Pike« verhören

Auf dem Weg zum oder vom Hafen können die Helden »Pike« zur Rede stellen. »Pike« ist ein notorischer Feigling und ein schlechter Lügner und wird unter der Androhung von Schlägen seinen Auftrag (den Fischer anzuweisen, das Boot klarzumachen) preisgeben. Sehr viel klüger aber wäre es, den Strolch mit einem Dukaten zu bestechen, denn nur dann wird er der Wirtin nichts von seiner Begegnung mit den Helden erzählen.



Den Fischer Emmeran verhören

Der Fischer ist eine harte Nuß und nicht leicht zum Plaudern zu bewegen, aber unter Einsatz von brutaler Gewalt oder Magie sollte es wohl gelingen. Emmeran kann den Helden sagen, daß er die Wirtin und einen zweiten Mann nach Putras schaffen und dort an einer Stelle, die ihm Unkendick zeigen wird, an Land setzen soll. Mehr weiß er nicht.

Wenn die Helden den Fischer zum Reden zwingen, hat das zwangsläufig zur Folge, daß die Entführer erfahren, daß ihnen jemand Schwierigkeiten machen will. Den Helden ist somit für alle weiteren Aktionen das Überraschungsmoment genommen.

Die Wirtin Unkendick zur Rede stellen

Es mußte ja mal gesagt werden: *Die Witwe Unkendick ist der »Seeoger«!* Damit wird sie für Sie, den Meister und Regisseur, natürlich zu einer ungeheuer wichtigen Figur. Je nachdem wie Sie sie agieren lassen, kann sie als hilflose Gefangene in den Händen der Helden enden, oder die Kämpfen verbringen etliche interessante Jahre als billige Antriebskraft auf einem Seeoger-Ruderer; uns wären - das sei zu-

gegeben - beide Lösungen ein wenig zu extrem ...

Die Seeogerin ist skrupellos, stark wie ein Bär und äußerst gerissen. Sie wittert die Gefahr, lange bevor sie konkrete Anzeichen wahrnehmen kann, sie erkennt jeden Vorteil und nutzt ihn gedankenschnell. Mit einem Hieb ihres Streitkolbens könnte sie einen Darpatullen erschlagen, aber es fällt ihr nicht schwer, hilflose Tollpatschigkeit oder hysterische Verzweiflung zu mimen, wenn die Lage nach solchen schauspielerischen Leistungen verlangt. Wenn ihr nur eine dieser Begabungen fehlte, hätte sie als Piratin kein so hohes Alter erreicht; sie wäre längst von einem Rivalen aus ihrer Mannschaft zu Boron geschickt worden.

Bedenken Sie diese Qualitäten, wenn es zu einer Konfrontation zwischen der Witwe und den Helden kommt: Es ist hundsgemein schwer, den Seeoger zu übertölpeln! Das Geheimnis von der Doppelexistenz als Wirtin und Seeoger ist nur vier Leuten bekannt: Unkendick, ihrer Tochter Mo, der »Spektabilität« und Ihnen, dem Meister. Das sollte auch möglichst lange so bleiben. Der Seeoger verplappert sich nicht!

Nur wenn es den Helden gelingt, die Witwe *wirklich* in die Enge zu treiben, wird sie klein begeben, ansonsten wird sie jeden noch so kleinen Ausweg zu nutzen wissen.

Auf dem Weg vom »Otter« zu dem Fischerboot im Hafen, müssen sich die Helden als Meister im Schleichen und Verstecken erweisen, wenn sie die Wirtin hier stellen wollen (Schleich- und Versteckproben+4). Bei dem kleinsten verdächtigen Mukser huschen »Spektabilität« und Seeoger hinter eine Hausecke und sind von da an »wie vom Erdboden verschluckt«. Die Helden mögen annehmen, daß die beiden sich in Bethana eben überaus gut auskennen und durch irgendwelche Hinterhöfe getürmt sind - in Wahrheit hat »Spektabilität« einen Unsichtbarkeitszauber über beide

gelegt und sie so in Sicherheit gebracht.

Wenn es den Helden dennoch gelingt, die Witwe vor Betreten des Fischerbootes zu stellen, wird sie je nach Anzahl der Helden einen harten Kampf liefern oder (fünf Helden müssen es schon sein!) um Gnade bitten und in Tränen ausbrechen. Im weiteren Gespräch wird sie zu bedenken geben, daß der Seeoger den armen kleinen Jungen gewiß erschlagen wird, wenn die Helden sie nun daran hindern, die Botschaft vom Lösegeld zu überbringen. Sie kennt angeblich zwar den Ort des Piratenverstecks und auch einen geheimen Zugang durch die Klippen hindurch, aber es ist unmöglich, jemanden dort heimlich einzuschmuggeln, weil der Zugang ständig überwacht wird.

Falls die Helden ihr drohen, sie als Geisel zu nehmen, jammert die Witwe von Schluchzern geschüttelt: »Aber edle Herrschaften, wißt Ihr denn nicht, daß man nirgendwo auf der Welt Piraten mit dieser Taktik erpressen kann? 'Wer dumm genug ist, sich fangen zu lassen, beißt halt ins Gras' - so heißt es von alters her. 'Er ist ein Pechvogel und schrecklich dumm, wir tauschen ihn nicht gegen Silber noch gegen Rum!' Da müßt Ihr schon den Seeoger selber fangen, wenn Ihr mit seinen Leuten handeln wollt!«

Kurz und gut: Um das Abenteuer nicht unnötig zu verkürzen und ihm die Spannung zu nehmen, nutzen Sie alle möglichen Tricks und Schliche, um der Witwe die Fahrt zur Insel Putras zu ermöglichen.

Die Höhlen des Seeogers heimsuchen

Die erfolgversprechendste Strategie der Helden ist zugleich die wagemutigste: Die Gruppe verschafft sich ein Schiff und läßt sich nach Putras übersetzen, um den Seeoger in seiner Höhle zu überraschen. Mit dieser Möglichkeit befaßt sich das folgende Kapitel.

In den Höhlen des Seeogers

Zunächst müssen Sie entscheiden, ob Frau Kupferfeld die Helden auf ihrer Fahrt zur Insel de Seeogers begleiten soll. Dafür spricht, daß es für den Spielleiter immer angenehm ist, eine befreundete Meisterperson in der Nähe der Helden zu halten. So kann man an den Gesprächen der Helden teilnehmen, wenn diese eine lange - und für den Meister ein wenig langweilige - Beratung abhalten, und man kann auf behutsame Weise die Entscheidungen der Helden beeinflussen. Letzteres ist jedoch eine delikate Angelegenheit, denn für die Spieler haben alle Kommentare aus Spielleitermund besonderes Gewicht. Eine Meisterperson mag also die Spielerhelden auf eventuelle kleine Fehler in ihrer Planung aufmerksam machen, aber sie sollte - wenn es sich irgend vermeiden läßt - die Helden weder vor einer wirklich bedrohlichen Gefahr warnen noch sie durch einen falschen Rat in eine Falle schicken. Außerdem mögen Spieler es nicht, wenn Meisterpersonen sich im entscheidenden Moment als überlegen erweisen und etwa im Finale des Abenteuers als Retter auftreten. Dann fühlen sie sich, mit Recht, um den Lohn ihrer Mühen betrogen. Wenn Sie also den Helden über längere Zeit eine Meisterperson zur Seite stellen wollen, achten Sie darauf, daß diese den Mitgliedern der Gruppe unterlegen oder bestenfalls ebenbürtig ist. Das bedeutet nicht, daß die Helden niemals Schulter an Schulter mit einem berühmten aventurischen Heroen kämpfen werden; die Rede ist hier von einer Person, die die Helden über eine weite Strecke, also womöglich durch ein ganzes Abenteuer, begleitet.

Zurück zu unserer Geschichte: Falls Sie befürchten, daß es Ihnen langweilig wird, wenn die Helden stundenlang durch Tunnel schleichen, Piraten beobachten und Pläne schmieden, ohne daß Sie sich durch irgendwelche Redebeiträge daran beteiligen können, begleiten Sie sie in Gestalt von Fedora. Falls Sie der Meinung sind, Sie hätten mit der Beschreibung der Piraten, ihres Verstecks und dem Auswürfeln von Versteck-, Schleichproben und eventueller Kämpfe genug zu tun, lassen Sie die Dame in Bethana zurück. Sie wird dort die »Robbe« beobachten und die Rückkehr der Helden erwarten. Wir haben das folgende Kapitel so gestaltet, als ob Frau Kupferfeld in Bethana geblieben wäre.

Die Fahrt nach Putras

Meisterinformationen:

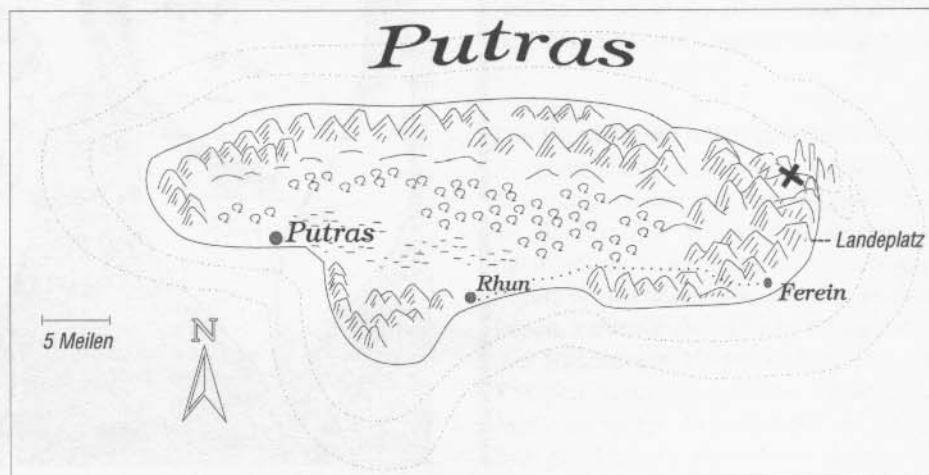
Gegen gutes Geld läßt sich in Bethana leicht ein Schiff - ein Fischerboot oder ein anderer kleiner Segler - finden, das die Helden nach Putras bringt. Nur wissen die Helden dann noch lange nicht, wo auf der mehr als 500 Quadratmeilen großen, zerklüfteten Insel sie nach dem Versteck des Seeogers suchen müssen. Sie können sich allerdings behelfen, indem sie den Wirt im »Fischerkrug«, der einzigen Schenke in dem winzigen Putraser Nest Ferein, bestechen. Dieser wird ihnen dann in etwa die richtige Stelle weisen.

Um das Abenteuer nicht unnötig in die Länge zu ziehen, sollten die Helden mit der Fischerin Elsina fahren, denn diese weiß recht genau, wo sich die Grotte des Seeogers verbirgt.

Allgemeine Informationen:

Gegen 20 Dukaten (die Frau Kupferfeld aus der Reisekasse bezahlt) ist Elsina gern bereit, die Gruppe zu der Insel zu bringen, dort einen Tag zu warten und sie wieder nach Bethana mitzunehmen, »falls nach einem Tag auf der Insel noch jemand am Leben ist«, wie sie aufmunternd bemerkt. Zum verabredeten Zeitpunkt jedenfalls liegt ihre weithin nach Fisch riechende Jolle, ein kleiner Einmaster mit einer winzigen Kajüte, am Kai. An Bord sind Elsina sowie Laran (24 Jahre) und Gorm (20), ihre beiden Söhne, zwei muntere Gesellen mit blonden Locken und roten, wettergegerbten Gesichtern.

Die See ist recht ruhig, der Wind ein mäßiger Nordwest, ideales Segelwetter für Elsinas Jolle. Die Helden können zufrieden sein, denn mehr als 200 Meilen offene See in einer solchen Nußschale zu überqueren kann zu einem Abenteuer ganz eigener Art geraten, und wenn Sie als Meister der



Meinung sind, Ihre Helden hätten es in dieser Geschichte bisher zu leicht gehabt, können Sie gern ein kräftiges Wetter aufziehen lassen und die Passagiere nach Herzenslust durchschütteln und mit kräftigen Brechern übergießen ...

Ansonsten taucht nach gut zweitägiger Fahrt die felsige Nordostküste von Putras vor dem Bug der Jolle auf.

Elsina deutet auf ein wildes Gewirr von der Insel vorgelagerten Klippen und Felstürmen, an denen sich die Wellen in gewaltigen Gischtfontänen brechen. »Dort, hinter diesen Felsen, soll es eine Grotte geben, in der sich der Seeoeger versteckt hat. Wie man allerdings ein Schiff durch diese Klippen steuern kann, das weiß nur er allein! Ich kann nicht viel mehr tun, als Euch an einer etwas ruhigeren Stelle an Land zu setzen.«

Hinter den Klippen kann man die schroffe, helle Wand einer Steilküste erkennen. Oben über den Küstenfelsen sieht man einen dunklen Turm aufragen.

Elsina weiß nicht, was es mit dem Turm auf sich hat. »Er steht schon immer dort, heißt es, und soll von den Zyklopen erbaut worden sein. Heute wird er angeblich von Seeogers Piraten als Ausguck benutzt. Ob das stimmt, kann ich nicht sagen, ich war noch nie dort oben und werde mich hüten, jemals hinaufzusteigen.« Elsina wendet ihr Schiff nach Süden und steuert jene Stelle an, die auf der kleinen Inselkarte als »Landeplatz« markiert ist.

Meisterinformationen:

Putras ist eine der nördlichen Zyklopeninseln. Sie mißt gut 50 Meilen in der Länge, bei einer durchschnittlichen Breite von 10 Meilen, und ist weitgehend unbewohnt. Der größte Ort, der den gleichen Namen wie die Insel trägt, hat etwa 300 Einwohner, der kleinste, Nereis an der Ostküste, etwa 120. In der Bergkette im Norden der Insel leben noch zwei oder drei jener einäugigen Riesen, die einst dem Archipel seinen Namen gegeben haben - für unser Abenteuer sind sie jedoch nicht von Bedeutung.

Der Nordosten der Insel wird von einer Steilküste eingenommen, die etwa eine Länge von 10 Meilen hat und der etliche Klippen und Felstürme vorgelagert sind. Landeinwärts der Steilküste erstreckt sich ein Hochplateau, das weiter im Landesinnern von einer Bergkette begrenzt wird. Auf diesem Plateau steht nahe der Küste jener alte Turm, den die Helden vom Meer aus gesehen haben. Das Bauwerk wird tatsächlich von den Piraten gelegentlich als Ausguck genutzt. Der Turm und das unterirdische Versteck des Seeogers befinden sich an der Stelle, die auf der Karte mit einem Kreuz markiert ist.

Der alte Turm

Meisterinformationen:

Zunächst werden die Helden wahrscheinlich versuchen, das Piratenversteck von See her zu erreichen - ein hoffnungsloses Unterfangen! Wenn sie am Strand entlang in Richtung auf die Steilküste gehen, so bewegen sie sich zunächst auf einem stetig schmaler werdenden Sandstrei-

fen, hinter dem bereits eine steile Felswand aufragt. Diese Wand wird bisweilen von Klüften und Einschnitten unterbrochen, von denen einige durchaus zu einem Aufstieg auf das Plateau genutzt werden könnten.

Der schmale Sandstrand bricht abrupt an einem weit in das Meer hinausragenden Felsturm ab, der nicht nur den Weg, sondern auch den Blick auf den weiteren Verlauf der Steilküste versperrt. Am Fuß des Felsens bricht sich unter mächtigem Rauschen die Brandung. Ein mutiger (Mutprobe+2) und geschickter Schwimmer (Schwimmprobe+5) kann versuchen, das Felshindernis schwimmend zu umrunden. Wenn er Pech hat, wird er von einer Welle gegen die Felsen geschmettert und erleidet W+2 Schadenspunkte. Hat er Glück, kann er einen Blick auf die Küste werfen. Er sieht das oben beschriebene Gewirr aus Klippen und Felsbrocken, die mehr als mannshohen Brecher, die sich schäumend in diesen Irrgarten ergießen, und wird sich sagen, daß ein Schwimmer oder ein Boot unweigerlich an den Felsen zerschellen müssen. Wenn er ein unvernünftiger Held ist, kann er auch nach dieser Beobachtung seinen Weg fortsetzen und geradewegs heraus aus diesem Abenteuer und in die Arme des gnädigen, auch einen Volltrottel nicht zurückweisenden Gottes Boron schwimmen ...

Normalerweise aber wird der Held zu seinen Gefährten zurückkehren, mit ihnen die Lage beraten und den naheliegenden Beschluß fassen, zunächst einmal den Turm zu untersuchen.

Der Aufstieg

Meisterinformationen:

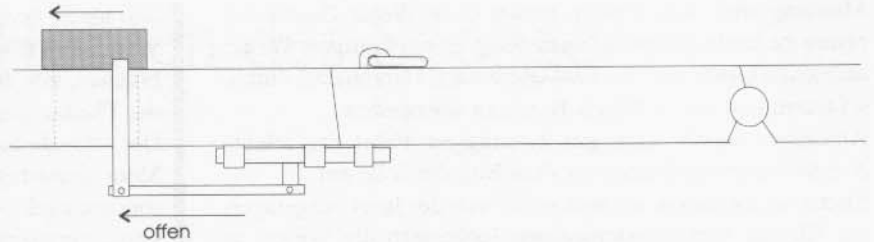
Zum Turm gibt es drei verschiedene Aufstiegsmöglichkeiten, von denen diejenige, die am weitesten von dem Beginn der Steilküste entfernt liegt, die wenigsten Schwierigkeiten bereitet. Um vom Strand bis hinauf auf das Plateau zu gelangen, benötigt jeder Held zwei Kletterproben (Aufstieg a: einfache Proben; b: Proben+2; c: Proben+4), ein Sturz verursacht 1W Schadenspunkte.

Allgemeine Informationen:

Ein tiefer Einschnitt in der Felswand zieht sich weit in das Plateau hinein. Hier sollte ein Aufstieg zu der Hochebene möglich - wenn auch nicht ungefährlich - sein. Die Tour erweist sich als außerordentlich anstrengend und sehr spannend: Bisweilen müssen die Helden sich über Vorsprünge hangeln, bisweilen in engen Kaminen, den Rücken und die Füße gegen die Felswand gestemmt, mühsam einen Weg nach oben erkämpfen. Immer wieder lösen sich Steinschläge und Gerölllawinen, die polternd zum Strand hinunterprasseln. Aufgeregt schreiende Gischttaucher, schwarzweiße, tauben-große Vögel, fliegen mit lautem Flügelklatschen Scheinangriffe gegen die Helden, in denen sie Eierdiebe vermuten. Schließlich aber stemmt sich der erste Kletterer über die Felskante und blickt über eine weite, grasbewachsene Fläche, aus der sich in der Ferne ein hohes, dunkles Bauwerk erhebt.

Meisterinformationen:

Zur Zeit hält sich kein Pirat im Turm auf, so daß niemand die Helden entdecken kann. Teilen Sie ihnen mit, daß nirgendwo im Gebäude oder in seiner Nähe eine Bewegung zu sehen ist.



Allgemeine Informationen:

Je mehr man sich dem Turm nähert, desto besser erkennt man sein wahrhaft archaisches Alter: Ohne Mörtel wurden grob behauene Steinquadern von mehr als einem Schritt Kantenlänge zu einem schmucklosen Zylinder von gut 15 Schritt Höhe (bei einem Durchmesser von 7 Schritt) aufeinandergetürmt; auf der Westseite sind die dunklen Steine von Flechten bedeckt, auch Grasbüschel und kleine Wacholderbüsche wachsen aus den Fugen. Aus der Zinnenkrone, über die sich ein kleiner, windzerzauster Baum erhebt, haben sich einige Steinbrocken gelöst und liegen nun zersprungen am Fuß des Bauwerks. Mehr als 4 Schritt hoch müssen die Zinnen dort oben sein, und auch der von drei mächtigen Steinbalken gerahmte Eingang ist hoch genug, daß ein Ritter mit hohem Helmbusch bequem hindurchreiten könnte. Wenn der Turm jemals Torflügel besaß, so sind sie im Laufe der Zeit verschwunden.

Das Innere des Turmes ist schnell beschrieben: Das Bauwerk scheint nur eine einzige Decke - oben, bei der Zinnenkrone - gehabt zu haben. Diese ist vor langer Zeit teilweise eingestürzt, ihre Trümmer bedecken den größten Teil des Turmbodens. Ein halbmondförmiger Rest der alten Steindecke ist noch vorhanden und zeichnet sich dunkel vor dem blauen Himmel ab - zu dem Deckenrest führt eine improvisierte Leiter (ein Fichtenstamm, in den tiefe Kerben geschlagen wurden) hinauf. Der Stamm ist zwar vom Regen, der fast ungehindert in den Turm fallen kann, grau verwittert, aber wohl kaum älter als 15 oder 20 Jahre.

Eine dicke Kerze, die auf dem Boden des Turmes steht, und ein Tonkrug mit einem winzigen Rest scharfen Schnapses sind weitere Belege dafür, daß der Turm in jüngerer Zeit Besucher gehabt haben muß.

Mitten in den Steinboden des Turms ist eine Falltür eingelassen: eine einzelne Steinplatte, die mit einem eisernen Ring versehen wurde. Der Bereich um die Falltür wurde von allem Schutt befreit, nur ein paar einzelne, kleinere Steine liegen umher.

Meisterinformationen:

Falls ein Held zu der Zinnenkrone hinaufsteigt (einfache Kletterprobe), so hat er einen prächtigen Ausblick über das Meer und entdeckt einen weiteren, halb gefüllten Schnapskrug, sonst aber nichts Bemerkenswertes.

Unter der Falltür verbirgt sich ein unterirdischer Zugang zum Piratenversteck. Die Piraten haben die Tür auf raffinierte Weise gegen Eindringlinge gesichert, aber nicht völlig unpassierbar gemacht (Man kann ja nie wissen, ob man diesen Weg nicht selbst einmal benutzen muß!). Die

Mechanik ist auf der Zeichnung dargestellt: Wenn ein bestimmter der scheinbar willkürlich auf dem Boden verstreuten Steine zur Seite verschoben wird, ist die Falltür entriegelt und kann angehoben werden.

Die Helden mögen diesem Geheimnis durch großes Glück (Intuitionsprobe+10), heftiges Nachdenken (Klugheitsprobe+12) oder sehr genaues Beobachten (Sinnenschärfeprobe+10) auf die Schliche kommen. Ferner kann die Tür auf magischem Wege (wegen des schwergängigen Riegels und des dem Magier unbekannten Mechanismus' sehr kostspieliger FORAMEN FORAMENOR: 15 ASP) geöffnet oder mit Brachialgewalt zerschmettert werden: Vier Helden schleppen gemeinsam einen Steinbrocken herbei und lassen ihn auf die Steinplatte fallen: Den 4 Helden muß gleichzeitig eine Kraftprobe+1 gelingen.

Die Platte zerbricht mit einem wahrhaft ohrenbetäubenden Knall - nicht eben eine feine Methode, wenn man sich heimlich irgendwo einschleichen will ...

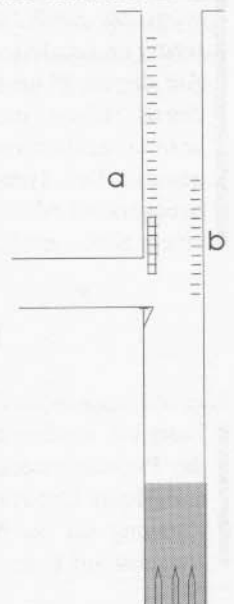
Allgemeine Informationen:

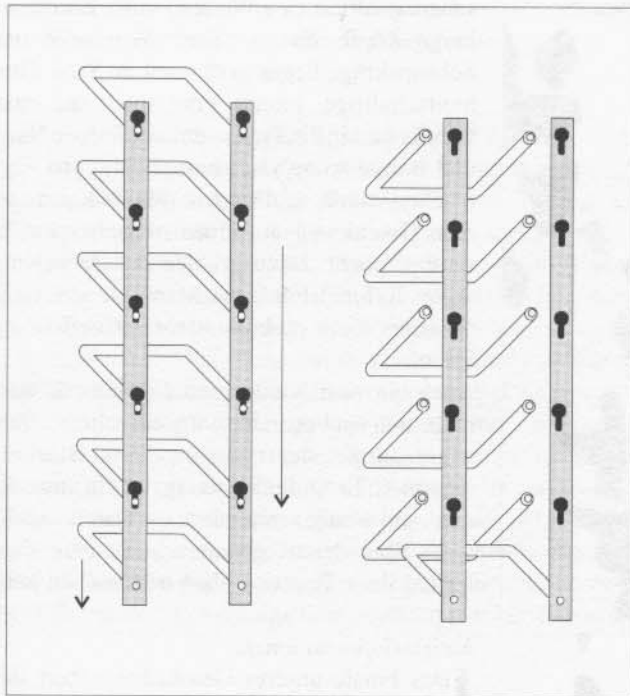
Nachdem die Falltür geöffnet wurde, ist ein scheinbar unendlich tiefer, runder Schacht mit einem Durchmesser von ca. eineinhalb Schritt zu sehen. In die Schachtwand, die mit behauenen Felsstein, hier und da auch mit Ziegeln, ausgemauert wurde, sind eiserne Sprossen eingesetzt, zunächst nur auf einer Seite, etliche Schritt tiefer auch auf der gegenüberliegenden Seite. In etwa 10 Schritt Tiefe kann man mit Mühe eine mannshohe, seitliche Öffnung im Schacht entdecken. Vor der Öffnung ragt eine Art schmaler Schwelle in den Schacht hinaus.

Meisterinformationen:

Grund für die seltsame Anordnung der Steigeisen ist eine heimtückische Falle der Piraten (siehe hierzu auch die nebenstehende und die auf S. 43 oben abgebildete Zeichnung):

Wenn man auf die unterste Sprosse der Eisenreihe a tritt, entriegelt man die darüber befestigten 5 Sprossen, die in der Wand mit der untersten Sprosse verbunden waren. Das heißt, der Kletterer steht plötzlich nur noch mit einem Fuß auf einem Eisenbügel, die anderen hält er lose in den Händen, bzw. sie fallen herab. Wenn dem Helden nicht augenblicklich eine Gewandtheitsprobe+8 gelingt, folgt





er ihnen nach. Wenn man - so wie die Piraten es tun - die Falle überwinden will, muß man beizeiten von Spaltenreihe a zu Reihe b wechseln, denn diese Eisen sind allesamt sicher in der Schachtwand verankert.

Ein Held, der im Schacht den Halt verliert, stürzt etwa 15 Schritt in die Tiefe. In vergangenen Tagen hätte das seinen sicheren Tod bedeutet, denn der Schachtboden ist dicht an dicht mit angespitzten Pfählen gespickt. Seit einiger Zeit ist der Schacht jedoch mit Wasser vollgelaufen, das etwa 4 Schritt hoch steht und den Sturz des Helden so stark bremst, daß er nur 1W+3 Schadenspunkte hinnehmen muß.

Es ist dem gestürzten Helden, auch wenn er nicht schwimmen kann, leicht möglich, über Wasser zu bleiben, da er sich an der Wand festhalten kann, aber es erweist sich als unmöglich, an der glatten, teilweise auch glitschigen Wand wieder nach oben zu klettern. Falls die Gefährten kein Seil besitzen, um es dem Gestürzten zuzuwerfen (nicht vergessen, ein Seilende festzuhalten!), könnten sie sich auf den Kletterbalken besinnen, der im Turm steht, und den Balken in den Schacht herablassen. Falls die Spieler nicht von allein darauf kommen, können Sie den Helden, nachdem einem von ihnen eine Klugheitsprobe-5 gelungen ist, einen kleinen Tip geben ...

Irgendwann werden sich wohl sämtliche Helden im Seitengang versammelt haben, und der Vorstoß zum Versteck des Seeogers kann beginnen.

Ein unterirdischer Gang

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist etwa 1,5 Schritt breit, die gewölbte Decke an der höchsten Stelle 1,9 Schritt hoch. Er wurde offenbar wenig

fachmännisch aus dem Kreidefels der Klippen herausgeschlagen: Wände und Decke sind uneben und tragen noch vielfache Spuren von Meißel und Hacke. An vielen Stellen tropft Wasser von der Decke herab oder läuft an den Wänden entlang, hier und da kann man dünne, knapp fingerlange Stalaktiten herabhängen sehen. Zunächst verläuft der Stollen fast waagrecht, dann fällt er recht steil ab, stößt schließlich auf einen kurzen Schacht, in dem ein Kletterbalken lehnt, um anschließend in Gegenrichtung und weiter stark abfallend zu verlaufen, bis er wiederum von einem Schacht unterbrochen wird. Auch hier findet sich ein Kletterbalken. Es folgt eine weitere Gefällestrecke, ein dritter Schacht, und schließlich stehen die Helden in einem Gangstück, das wieder einen fast waagerechten Boden aufweist. Hier ist der Stollen mehr als zwei Schritt breit und deutlich über drei Schritt hoch.

Meisterinformationen:

Den Verlauf des Ganges können Sie der Schemazeichnung auf der nächsten Seite entnehmen. Auch wenn der Stollen keine Gefahren oder gar Monster bietet, sollten Sie den Spieler-Helden Zeit lassen, vorsichtig vorzurücken und sie auf keinen Fall drängen. Sobald sie das letzte Teilstück des Stollens erreicht haben, können sie - falls sie bei Tag unterwegs sind - am fernen Gangmund einen hellen Schimmer erkennen. In der Nacht verschwindet der Gang in Finsternis.

In den Höhlen

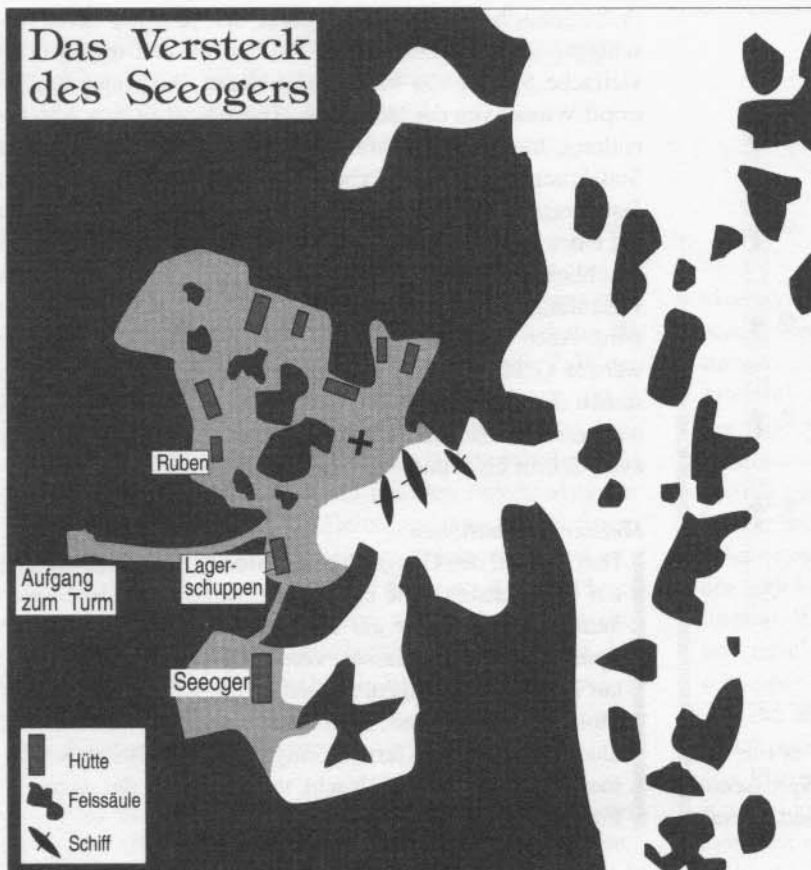
Allgemeine Informationen:

Vom Gangmund aus hat man einen recht guten Überblick über einen Teil des Piratenverstecks: Es bietet sich ein eindrucksvolles Bild. Der Seeoger und seine Bande haben ihren Unterschlupf in einer gewaltigen, zum Meer hin offenen Grotte angelegt. Bis zu 25 Schritt Höhe wölbt sich die zerklüftete Decke aus hellem Felsgestein, bizarr geformte Felstürme und -nadeln verbinden Decke und Boden, verstellen den Blick und schaffen überraschende Durchblicke, so daß sie fast wie ein steinerner Wald erscheinen. Der Höhlenboden steht teils unter Wasser, teils ist er mit feinem Schwemmsand bedeckt. Durch das Höhlentor fällt (nur bei Tag, versteht sich) wässrig helles Licht in die Grotte und das stete Rauschen der in den Felsklippen draußen zerschellenden Brecher. Das Meerwasser, das in die Höhle dringt, hat sich in den natürlichen Wellenbrechern so sehr beruhigt, daß es nur noch von kleinen Wellen gekräuselt wird.

Nahe beim Höhleneingang liegen drei Schiffe im Wasser, die wegen ihrer schlanken Bauart und der hoch aufragenden Bugfigur an Thorwaler Drachen erinnern.

Tiefer im Innern der Grotte sind einige kleine Gebäude zu erkennen: aus Planken und anderen Schiffstrümmern grob zusammengezimmerter Hütten, die ihre Bewohner vor der kühlen Feuchtigkeit schützen sollen, die die Höhle durchweht.

Das Versteck des Seeogers



Der Geruch von Schweinedung hängt in der Luft, von irgendwo ist Grunzen und Quieken zu hören.

In der Nähe der Schiffe lodert ein großes Feuer (Ganz gleich, ob die Helden nachts oder bei Tag in die Höhle eindringen - das Feuer brennt auf jeden Fall. Die Stelle ist auf der Zeichnung mit einem Kreuz markiert.), über dem an Spießen zwei Schweine gebraten werden. Rings um die Flammen haben sich ungefähr zwei Dutzend abenteuerliche Gestalten versammelt. Bunte Kopftücher und blinkende Ohrringe sind zu

ein Bild von den örtlichen Gegebenheiten, dem Verhalten der Piraten und dem Ablauf der Geschehnisse, so lange diese von den Helden nicht beeinflusst werden. Lassen Sie sich die Pläne und Taten der Spielerhelden beschreiben und legen Sie fest, wie diese sich in die allgemeine Lage einfügen. Bewerten Sie den Erfolg der Spieler-Aktionen, indem Sie Proben auf Schleichen, Verstecken, Lügen (und was immer benötigt wird) auswürfeln lassen. Berücksichtigen Sie das Risiko der jeweiligen Aktion durch Aufschläge

(oder Abzüge) auf die Probe.

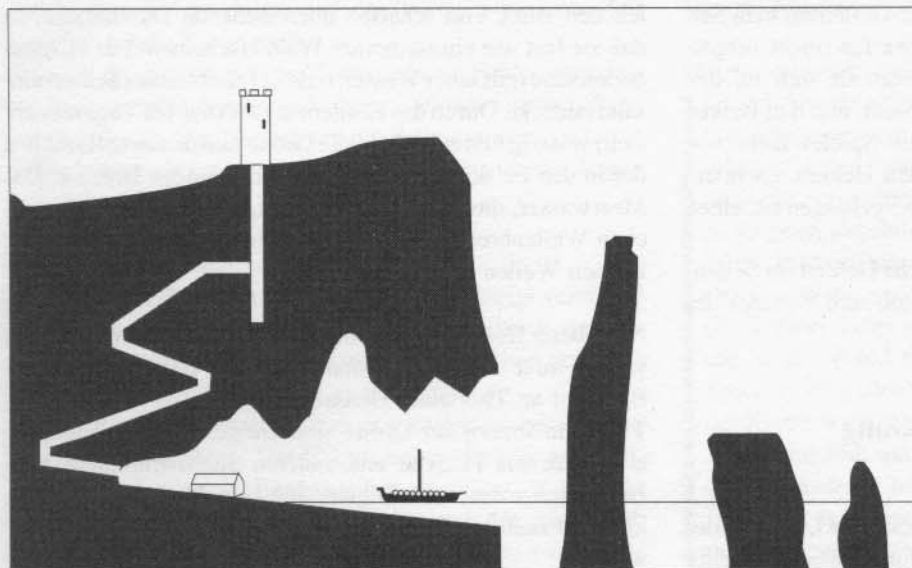
Es gibt viele Möglichkeiten, wie die Helden den jungen Ruben heimlich aus dem Piratenversteck führen können; es ist durchaus nicht unwahrscheinlich, daß sie den einen oder anderen der gründlich betrunkenen Piraten niederschlagen und unschädlich machen. Man kann sich auch durchaus vorstellen, daß die Seeräuber es nach fortgeschrittenem Gelage nicht mehr bemerken, wenn sich ein, zwei verkleidete Helden in ihren Kreis schleichen und für einige Zeit an dem Besäufnis teilnehmen. Es ist absolut nicht vorstellbar, daß vier oder fünf junge Helden einen Kampf mit ca. 30 er-

sehen, goldbestickte Westen, wüste Bärte, und lange Zöpfe. Breite Säbel, Wurfbeile und Schnapskrüge liegen griffbereit im Sand. Eine breitschultrige, blonde Frau spielt auf einer Bandurria, ein Pirat mit einem schwarzen Haar- und Bartgestrüpp, das einem Schrat alle Ehre machen würde, schlägt den Takt, indem er mit dem Dolchknauf auf einen umgedrehten Eisentopf pocht. Dazu gröhlen die Zecher aus voller Kehle: »Fünfzehn Mann auf des toten Schiffers Kiste - johoho und ein Krüglein aus Prem!«

Auch ein paar Kinder und Jugendliche tummeln sich am Feuer, darunter ein schmalschultriger Junge, der torkelnd einen Bierkrug schwenkt. Er ist dunkelhaarig, lockig und trägt den - ein wenig ramponierten - blauen Anzug eines Seekadetten, gerade so, wie Frau Kupferfeld ihren Bruder Ruben beschrieben hat!

Meisterinformationen:

Das Finale unserer Geschichte nähert sich nun mit Macht, und uns bleibt wenig mehr zu tun, als Ihnen die Zutaten zu beschreiben, mit denen Sie Ihren Teil der Handlung für die nächsten Stunden gestalten können. Im Wesentlichen aber hängt der weitere Verlauf der Ereignisse von den Aktionen der Spielerhelden ab. Verschaffen Sie sich also



fahrenen, brutalen, gerissenen Seeräubern aufnehmen und aus diesem Gefecht als Sieger hervorgehen!

Falls Ihre Helden, von hoffnungsloser Selbstüberschätzung gebeutelt, der gesamten Seeoger-Mannschaft den Krieg erklären, dann müssen sie halt die bittere Erfahrung machen, daß sie keineswegs unbesiegbar sind. Hier nachzugeben, wäre fatal für Ihre gesamte Spielleitung in künftigen Abenteuern: Was immer Sie für Schreckensgestalten den Helden präsentieren werden, die Spieler werden sie nicht ernst nehmen und blindlings auf sie einschlagen. Sie werden wieder und wieder gezwungen sein, die unausgewogensten Kämpfe so zu manipulieren, daß die Helden als Sieger dastehen, und die Spieler werden es Ihnen noch nicht einmal danken, sondern früher oder später die Abenteuer langweilig finden. Da ist es schon besser, die Helden gerade am Anfang ihrer Karriere mit einem heilsamen Schock zu konfrontieren. Also, lieber Meister, nicht weich werden, auch wenn Sie Ihrer Runde eine kurzfristige Enttäuschung bereiten müssen.

Die Örtlichkeiten

(Allgemeine und Meisterinformationen)

Die Höhle ist eine natürliche, von der Brandung und anderen Witterungseinflüssen aus dem Kalkstein der Klippen teils herausgewaschene, teils herausgebrochene Grotte, die an einigen Stellen von den Piraten erweitert wurde. So haben sie z.B. den Verbindungsgang von nördlichen zum südlichen Teil der Höhle, in dem der Seeoger haust, aus dem Fels herausgeschlagen. Dieser Gang ist zwei Schritt breit und zwei Schritt hoch, die Höhle selbst mißt zwischen 25 (an den höchsten Stellen) und einem halben Schritt (an den Rändern des Gewölbes). Der Boden ist fast überall mit feinem, glattem Schwemmsand bedeckt, aus dem jedoch an vielen Stellen Felssäulen und Trümmer herausragen. Nur die größten dieser Gebilde sind auf der schematischen Karte eingezeichnet, kleinere Felsbrocken, hinter denen sich ein oder zwei Menschen verbergen könnten, finden sich an vielen Stellen. (Wenn Sie als Meister solche Versteckmöglichkeiten endgültig festlegen wollen, können Sie sie als Punkte in der Karte einzeichnen.)

Durch das hohe Felsentor auf der Ostseite fällt tagsüber helles Licht bis fast in die hintersten Winkel der Höhle. Während der Nacht unterhalten die Piraten ein großes Feuer, an einigen Hütten und im Gang zur Seeoger-Hütte sind brennende Fackeln befestigt, so daß auch dann das Innere der Grotte so gut erleuchtet ist, daß man sich bequem zurechtfinden, aber auch leicht gesehen werden kann.

Die Hütten wurden von den Piraten aus Schiffsplanken und anderen -trümmern zusammengezimmert. Da sie weder Wind noch Wetter standhalten müssen, sind sie nicht sehr stabil geraten und erinnern eher an kleine Lagerschuppen als an Wohnhäuser. Fenster gibt es nicht, und die Türen sind meist

nichts weiter als breite Bretter, die während der Nacht vor die Türöffnung gestellt werden.

Im Innern einer solchen Hütte finden sich die Lagerstätten (Holzkästen, in denen Strohsäcke liegen), ein paar wackelige, bei irgendwelchen Überfällen erbeutete Sitzmöbel, ein auf dem Boden ausgelegter Ring aus rußgeschwärzten Steinen (die Feuerstelle) und für jeden der Bewohner eine Seemannskiste. Diese Kisten sind ausnahmslos in gutem Zustand: eisenbeschlagene Eichenholztruhen, an denen dicke Vorhängeschlösser baumeln. (Den Schlüssel trägt der Pirat normalerweise um den Hals.)

In einer solchen Kiste bewahren Seefahrer für gewöhnlich ihr "gutes Zeug" - also ihre beste Garderobe - auf, außerdem irgendwelche kostbaren Waffen, allerlei Geld aus vielen Ländern (je nach Rang und persönlicher Sparsamkeit zwischen 5 und 50 Dukaten), Amulette und Talismane und möglicherweise ein Buch mit ein paar Aufzeichnungen und den unvermeidlichen Lageskizzen legendärer Goldschätze, die noch einer Bergung harren. Um ein Truhenschloß (ohne den passenden Schlüssel) zu öffnen, benötigt man einen schlanken, spitzen Gegenstand (Haarnadel, die Nadel einer Brosche) und eine Probe+3 auf Schlösser Knacken (ersatzweise Fingerfertigkeit+7), aber Vorsicht: Einige Schlösser sind mit Giftnadeln bestückt, die bei unsachgemäßem Hantieren aus dem Schloß schnellen, sich in den Finger des Diebs bohren und 2W6 Schadenspunkte verursachen!

Die Hütte des Seeogers unterscheidet sich äußerlich von den anderen durch zwei Butzenglasfenster (aus dem Heck einer Grangorer Kogge herausgebrochen) auf der Wasserseite und durch eine verschließbare, an echten Angeln hängende Tür (Schlösser Knacken +1 oder FF+3). Im Innern stehen ein großes Himmelbett, ein schmaler Kleiderschrank, ein Holzgestell mit allerlei Seekarten, zwei schwere Polstersessel an einem runden Tisch, ein kleiner Schrein des Meergottes Efferd und ebenfalls eine große, eichene Truhe.

Die Truhe, in deren Holz allerlei plumpe Zeichnungen von Fischen, Seesternen, Wasserschlangen und anderen Seegeetier geritzt sind, ist unverschlossen. Sie ist die Wohnstatt der Klabauterin Xaxarinde, einer molligen Meerkoboldin, die wie ein verkleinertes Abbild der Seeogerin aussieht, sie auf jeder Fahrt begleitet und ihr treu ergeben ist: Sobald ein Held den Truhendeckel hochklappt, macht Xaxarinde sich unsichtbar, huscht aus der Truhe und stimmt ein so schrilles Alarmgeschrei an, daß es den Helden schier die Trommelfelle zerreißen möchte und ihre Zähne klirrend in den Kiefern vibrieren. Unfähig, sich zu bewegen, können sie nur darauf warten, daß endlich der Seeoger und die anderen Piraten herbeieilen und dem Geschrei ein Ende machen ...

Ein solides Schloß (Schlösser Knacken+2) trägt auch der Lagerschuppen der Piraten. Er birgt vor allem Fässer mit Mehl, Fisch, sauren Bohnen, Wein, Bier und Schnaps, aber auch einige Stoffballen, wertvolle Kleinmöbel und ähnliche Dinge. Neben dem Schuppen steht ein Schweinekoben, in dem vier mittelgroße Schweine ihre ewige Wühlarbeit verrichten.

Die Piraten feiern die Botschaft, daß das Lösegeld eingetroffen ist. Nur wenige Tage noch, und es regnet Dukaten, um die man noch nicht einmal zu kämpfen braucht - klar, daß da Schnaps und Bier in Strömen fließen!

Der Seeoger hält bis zu vierzig Leuten in seinem Dienst, von denen aber nie alle gleichzeitig im Versteck auf Putras anwesend sind. Ein Teil der Piraten ist immer in den Küstenstädten unterwegs, um sich umzuhören und Ausschau nach lohnender Beute zu halten. Zur Zeit halten sich 31 Seeräuber im Versteck auf, von denen wir einige exemplarisch vorstellen wollen.

Der Seeoger

Eine Beschreibung finden Sie im Anhang des Abenteuers

Radulf vom Orbstein, Magier, genannt »Spektabilität«

1,65 groß, 58 Jahre, lange graue Haare, blauäugig mit kleiner, schwarz gefaßter Brille, dürr, trägt einen langen blauen Mantel mit zerrissenem gelbem Futter und als Gürtel eine Messingkette, kurze Stiefel, leidet unter einem ununterdrückbaren Zucken der Hände und Gesichtsmuskeln, besitzt einen rotbraunen, spiralförmig verdrehten Stab.

Radulf ist kaum noch in der Lage, einen Zauber zu wirken - seine Behinderung läßt es nur selten zu -, aber er hat ein feines Gespür für jede Art von Magie in seiner Umgebung.

Normalerweise teilt der Magier während der Zeit im Piratenversteck mit der Seeogerin Hütte und Bett ...

Tsafine, Köchin, genannt »Kessel«

1,75 groß, 39 Jahre, blond, blauäugig, mollig, trägt ein blaues Wollkleid und eine ehemals weiße Schürze, keine Schuhe

Tsafine ist die meiste Zeit mit den Bratspießen und einem riesigen Topf Feuerbohnen beschäftigt, der an einem Schwenkhaken über dem Feuer hängt. Es ist unwahrscheinlich, daß die Helden mit ihr in Kontakt kommen.

Galorn, Steuermann, genannt »Meister Gaga«

1,84 groß, 41 Jahre, braunhaarig, braunäugig, buschiger Schnäuzer, buschige Brauen, trägt einen blauen Offiziersrock mit Silberknöpfen über dem nackten Oberkörper und eine Vielzahl von Gold- und Silberketten um den Hals, weite weiße Hose, Spangenschuhe. Galorn stottert.

Zitate: »W-w-was ma-acht ihr hier? A-a-a-larm!«

Elvino, Bogenschütze, genannt »Herzchen«

1,79 groß, 35 Jahre, schwarzhaarig, schwarzäugig, drahtig, trägt ein rotes Kopftuch, rote Weste, schwarze Hose, hohe Stiefel

Elvino nimmt kaum an der Feier teil, sondern ist fortwährend damit beschäftigt, Pfeile zu schnitzen und zu befiedern.

Fenja, Ruderin

1,85 groß, 29 Jahre, blond, blauäugig, breitschultrig, laute, kräftige Stimme, trägt Jacke und Hose aus blauem Tuch, einen goldbestickten Gürtel, keine Schuhe

Grumpold, Segelmaat, genannt »Skalde«

1,88 groß, 45 Jahre, schwarzhaarig, braunäugig, schlank, trägt eine Fellweste, eine blauweiß gestreifte Hose, löchrige graue Strümpfe und Spangenschuhe

Grumpold versteht sich auf das Lautespiel und das Liedermachen; während des Gelages wird er so manche Eigenkomposition über die erfolgreichen Fahrten des Seeogers zum Besten geben.

Zitat: »Guter Efferd merk' auf, dicker Swafnir, hab acht! Der Seeoger setzt Segel und sticht in See, heut' nacht!«

Deronja, Ruderin, genannt »Brabakerin«

1,65 groß, 22 Jahre, braunhaarig, braunäugig, untersetzt, trägt eine rote, bisweilen vorn aufklaffende Weste und als Rock ein graues Tuch um die Hüften gewickelt, keine Schuhe

Jamanu, Ruderer, genannt »Moha«

1,74 groß, 36 Jahre, braunhäutig, schwarzhaarig, schwarzäugig, Narbentätowierungen auf Brust, Rücken und Stirn, trägt ein rotes Lendentuch und um den Hals einen Riemen mit einem Lederbeutelchen

Zitat: »Du Fremder! Ich fragen Seeoger, ob ich bekomme dein' Kopf für Sammlung! Ich nock kein' blond' Kopf in Sammlung!«

Reon, Ruderer, genannt »Schlucker«

1,69 groß, 28 Jahre, hellblond, blauäugig, gutausschend, trägt ein rotes Band um die Stirn, ein gelbes Hemd und eine weite weiße Hose, keine Schuhe

Fenrik, Schiffsjunge

1,57 groß, 14 Jahre, rotblond, blauäugig, dürr, trägt einen Strohhut, graues Hemd, blaue Hose

Ruben Kupferfeld, der Entführte

15 Jahre, 1,62, schwarze Locken, trägt einen löchrigen blauen Seekadettenanzug.

Der Junge kann sich im Piratenlager frei bewegen; er wird nur durch einen subtilen psychologischen Bann des Seeogers am Ort gehalten. (»Wenn du jemals versuchst abzuhausen, Söhnchen, schneide ich dir höchstpersönlich deine Öhrchen und dein hübsches Näschen ab!«)

Da er nach Kräften am Gelage der Piraten teilgenommen hat, ist er hoffnungslos betrunken, wenn seine Befreier auf ihn stoßen. Zunächst versteht er kaum, was die Fremden im Schilde führen, und will ihnen unbedingt ein paar seiner neuen Freunde vorstellen, dann plagt ihn eine Zeitlang pubertäre Albernheit, und er besteht darauf, den Helden das Piraten-Liedgut nahezubringen (Rubens Lieblingslied beginnt mit dem Vers: »Wir schneiden die gurgelnden Wellen und schlitzen die schwellenden Gurgeln ...«). Schließlich wird er stiller, blaß und ein Opfer seines heftig revoltierenden Magens.

Als Meister können Sie also Ruben jederzeit als spannungssteigerndes Moment einsetzen: Immer dann, wenn Totenstil-

le 1000 Dukaten die Minute wert ist, setzt Ruben zu einer neuen Strophe seines Gurgelschlitzliedes an, oder er krümmt sich zusammen, weil er wieder einmal einen feuchten Rülps herannahen spürt. Auch ein ununterdrückbarer Schluckauf, während die Helden sich auf der einen und die Piraten auf der anderen Seite einer dünnen Bretterwand befinden, kann die tapferen Befreier in schiere Verzweiflung treiben ...

Nachdem alles überstanden ist, wird Ruben nach und nach wieder nüchtern und ist nun endlich in der Lage, den Helden seinen Dank abzustatten. Er erweist sich nun als recht erfahren und umsichtig für sein Alter und wird der Gruppe nicht weiter zur Last fallen.

Der Zeitrahmen (Allgemeine und Meisterinformationen)

Solange niemand die Piraten stört, werden sie sich so verhalten, wie es der folgende Abschnitt beschreibt. Wenn Sie hin und wieder einen Blick auf diesen Text werfen, können Sie in etwa abschätzen, mit welcher Situation die Spielerhelden jeweils konfrontiert werden.

Als zeitlichen Fixpunkt haben wir das Eintreffen der Helden im Versteck gewählt, da Sie die Zeitspannen so am leichtesten festlegen können. »V.E.« bedeutet also »vor Eintreffen«, »N.E.«, »nach Eintreffen«.

4 Stunden v.E.: Der Seeoger ruft seine Mannschaft zusammen und verkündet, daß das Lösegeld für den Entführten in Bethana eingetroffen ist. Nachdem der allgemeine Jubel verklungen ist, beschließt man, ein großes Fest zu feiern: Zwei Schweine werden geschlachtet und an Spieße über ein großes Feuer gehängt.

2 Stunden v.E.: Aus dem Lagerschuppen werden je zwei Schnaps und zwei Bierfässer herangerollt und vom Seeoger persönlich angeschlagen: Die Feier ist offiziell eröffnet.

1 Stunde v.E. bis E.: Fast alle Piraten sind am Feuer versammelt. Man raucht schweren Knaster, säuft kühles Bier und scharfen Schnaps, erzählt alte Geschichten von Beutefahrten und singt blutrünstige oder zotige Lieder. Wie es bei den Piraten üblich ist, bekommen auch die Kinder ihren Teil vom Biere ab.

1 Stunde n.E.: Die Seeogerin gerät mit einem Piraten namens

»Einhand« in einen wilden Streit. Es kommt zu einer Rauferei, in deren Verlauf sich Einhand eine Ohrfeige einhandelt, die ihn mehrere Schritte durch die Luft wirbelt und im Feuer landen läßt. Einige Gefährten ziehen ihn schnell wieder aus der Glut. Sobald er wieder auf den Beinen steht, herrscht Seeoger ihn an: »Geh mir aus den Augen, du Lump! Du besetzt sofort den Ausguck, und dort bleibst du für die nächsten zehn Stunden! Los, pack dich!«

Einhand setzt sich in Bewegung zum Turm und wird - wenn ihn niemand daran hindert - ca. eine Stunde später wieder mit der Meldung zurückkehren, daß jemand in den geheimen Gang eingedrungen ist und sich möglicherweise im Lager versteckt. Die Helden sollten also zusehen, Einhand niederzuschlagen, zu fesseln und zu knebeln, sobald er sich auf den Weg gemacht hat. Wenn sie es zulassen, daß er tatsächlich seine Meldung macht, dürfte sich das Befreiungsunternehmen ungleich schwieriger gestalten.

2 Stunden n.E.: Die Schweine sind gar. Köchin Tsafine schneidet große Stücke aus dem Braten und verteilt sie an die Feiernden. Während der nächsten halben Stunde wird es still am Feuer; die gesamte Aufmerksamkeit der Piraten gehört ihrem Festmahl. Es ergäbe sich eine erste, aber außerordentlich riskante, Möglichkeit, den ein wenig abseits sitzenden Ruben fortzuführen ... (Versteck- und Schleichproben+4)

3 Stunden n.E.: Ein Piraten-Liebespaar verläßt das Fest, um sich in einen stillen Winkel (zufällig ganz in der Nähe der Helden) zurückzuziehen.

4 Stunden n.E.: Die Seeogerin und die »Spektabilität« verlassen das Fest, um sich zu einer privaten Feier in die Hütte zurückzuziehen. Etwa 2 Stunden später sind sie eingeschlafen.

5 Stunden n.E.: Etliche Piraten sind beim Feuer eingeschlafen, andere haben sich in ihre Hütten zurückgezogen. Etwa 10 Seeräuber zechen und singen noch unverdrossen. Ruben schläft dicht beim Feuer liegend.

6 Stunden n.E.:

Vier Piraten halten immer noch durch. Einer von diesen steht schwankend auf, rüttelt Ruben wach, packt ihn am Kragen und schleppt ihn zu der mit »Ruben« gekennzeichneten Hütte. Im Innern legen beide sich schlafen, ohne daß jemand die Türöffnung verschlossen hätte.

7 Stunden n.E.: Auch der letzte Pirat ist eingeschlafen. Vielfältiges Schnarchen dringt durch die Höhle ...

Was geschehen mag Meisterinformationen

Ihr Grundgedanke bei der Gestaltung des Abenteuers sollte es natürlich sein, den Helden einen Erfolg zu verschaffen und das Befreiungsunternehmen gelingen zu lassen. Hierbei wandern Sie als Spielleiter dennoch auf einem schmalen Grat. Sie dürfen es den Helden nicht zu leicht machen - dann haben diese keine Freude an der eigenen Leistung. Sie sollten ihnen auch nicht zu viele Steine in den Weg legen (will sagen, nicht zu viele und zu harte Proben von ihnen verlangen), denn wenn

sie erst einmal entdeckt sind, ist das Unternehmen kaum noch zu einem guten Ende zu bringen. Andererseits sollte die spezielle Situation Ihnen die Spielleitung leicht machen: Die Piraten in ihrer Trunkenheit können durchaus einmal ein Geräusch überhören, oder sie können etwas Verdächtiges bemerken, aber auf halbem Weg entscheiden, daß sie lieber wieder zu Schnaps und Schweinebraten zurückkehren als nach irgendwelchen Phantomen zu suchen. Einem einzelnen

Piraten aufzulauern und ihn niederzuschlagen, sollte relativ leicht fallen, da er in seinem Wahrnehmungsvermögen stark eingeschränkt ist ...

Prinzipiell wird den Helden die Unternehmung desto leichter fallen, je mehr Geduld sie aufbringen und ihren Verbündeten, den Alkohol, einen Teil der Arbeit machen lassen.

Ungeduld, Größenwahn oder bodenloser Leichtsinn der Helden müssen bestraft werden - da hilft es nichts! Solange sich die Piraten absolut sicher fühlen, geben sie sich dem Trunk hin und genießen ihren Rausch, sobald aber irgend jemand Alarm gibt und es gar zu einem Kampf kommt, sind alle Seeräuber hellwach und kaum mehr in ihren Fähigkeiten eingeschränkt. Schließlich sind sie allesamt geübte Trinker und, wenn es darauf ankommt, durchaus in der Lage, zeitweilig die Wirkung des Alkohols zu unterdrücken. Falls also die Helden irgendwann auf den Gedanken verfallen, sie könnten »diesen Haufen sturzbetrunkener Schurken niedermachen«, so werden sie eine böse Überraschung erleben!

Gefangen - was nun?

Wenn die Helden in Gefangenschaft geraten, werden sie vor den Seeoger geschleppt und vor eine einfache Entscheidung gestellt:



»Sieh an, du Naseweis! Wolltest dich mit mir anlegen! Nun, ich bin heute guter Stimmung, darum werde ich dich nicht auf der Stelle erschlagen, sondern lasse dir die Wahl: Entweder du legst deinen Hals auf diesen Klotz« - der Seeoger deutet auf Hauklotz, auf dem normalerweise Brennholz gespalten wird -, »oder du trittst ein in meine Marine und fährst die nächsten 10 Jahre auf einem stolzen Schiff in meiner Flotte! Nun, entscheide dich!«

Für einen Helden, der die erste Möglichkeit wählt, ist das Abenteuer definitiv an dieser Stelle zu Ende! Helden, die sich dem Seeoger anschließen, schwören bei »ihrem Kopf und allem Gold dieser Welt«, daß sie dem Seeoger treu dienen werden. Tatsächlich werden sie in der nächsten Zeit ein Piratenleben führen müssen. Der Seeoger teilt nämlich die Besatzungen für die Raubzüge so ein, daß niemals alle Helden gleichzeitig ausfahren, so daß ihnen auch nie gemeinsam die Flucht gelingen kann. Gleichzeitig macht der Seeoger ihnen klar, daß er - wenn ein Teil von ihnen flieht - die anderen gnadenlos erschlagen wird.

Etwa ein Jahr nach Eintritt in die »Seeoger-Marine« hat die Anführerin der Piraten so viel Vertrauen in die Helden gefaßt, daß sie sie alle gemeinsam an einem Unternehmen teilnehmen läßt: den Überfall auf ein Fischerdorf an der Windhagküste. Erst dann bietet sich den Helden die Gelegenheit zur Flucht, und sie können endlich wieder das Leben eines aventurischen Abenteurers aufnehmen ...

Die Flucht aus den Höhlen

Wir wollen jedoch annehmen, daß den Helden bei der Befreiung Rubens Erfolg beschieden ist. Sie werden also irgendwann zu dem Jungen vordringen, ihn wecken, darauf achten, daß er keinen Lärm macht, und ihn vorsichtig aus der Höhle und zu dem Gang in die Freiheit führen.

Nun geht es auf demselben Wege, auf dem die Helden gekommen sind, wieder hinauf ans Tageslicht. (Siehe »ein unterirdischer Gang« auf Seite 43.) Wenn sie klug sind, werden die Helden dieses Mal die in den Schächten lehnen den Kletterbalken hinaufziehen, um den Piraten eine eventuelle Verfolgung zu erschweren. Irgendwann haben sie dann endlich Gang und Turm hinter sich gelassen und stehen wieder am Strand, wo das Fischerboot auf sie wartet. Ohne langes Zögern sticht man in See und nimmt Kurs auf das ferne Bethana!

Das Ende des Abenteuers

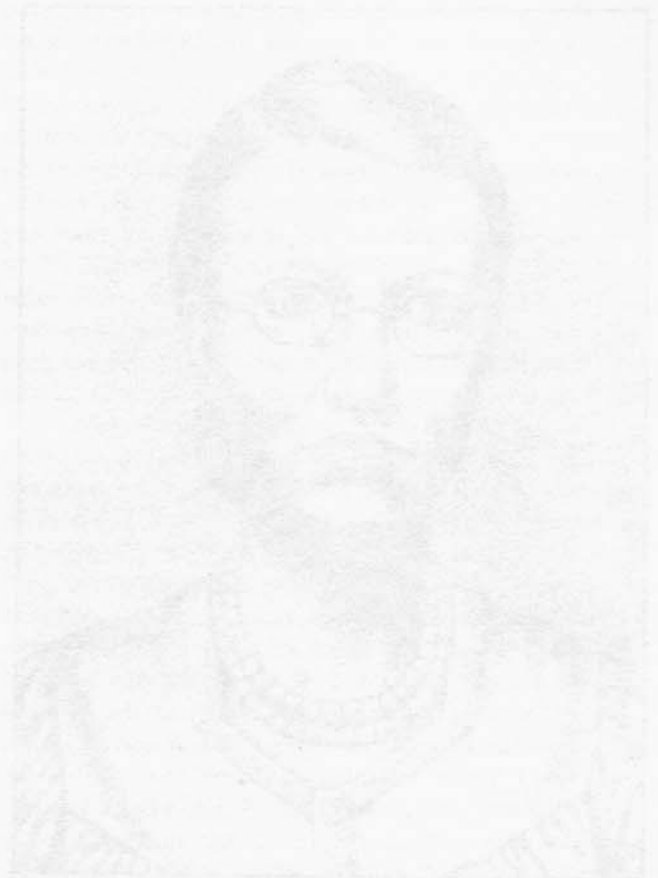
Natürlich kann diese Abenteuer auf sehr unterschiedliche Weise enden: In einer Variante trägt der Seeoeger den Sieg davon und kassiert das Lösegeld, in einer anderen heften die Stadtbüttel von Bethana den Ruhm auf ihr Wappen, und die Helden ernten wenig mehr als einen warmen Dank dafür, daß sie das Geld so ordentlich transportiert haben. In beiden Fällen bekommt jeder Held 95 Abenteuerpunkte und ein herzliches »Dankeschön« der Frau Kupferfeld.

Sollte es den Helden aber gelingen, in das Versteck des Seeogers einzudringen und den jungen Ruben zu befreien, so veranstaltet Frau Kupferfeld im »Horasbanner« zu Bethana ein großes Fest! Feinste Speisen werden aufgetragen, kühles Bier und edle Weine. Einige Mitglieder der feinen Bethanaer Gesellschaft stoßen zu der Feier und lassen sich von den Helden des Tages immer wieder gern die Geschichte von den Höhlen des Seeogers erzählen.

Der Hauptmann der Stadtwache stattet seinen persönlichen Dank ab - schließlich haben die Helden nebenher die Tarn-

existenz des Seeogers aufgedeckt; die »Räudige Robbe« wurde geschlossen, alles Inventar von der Stadt beschlagnahmt - und verleiht den Helden die Bethana-Medaille, die vierthöchste Auszeichnung, die die Stadt zu vergeben hat. Frau Kupferfeld läßt sich auch nicht lumpen und verdoppelt das mit den Helden vereinbarte Honorar. Bei so viel Lob und Belohnungen mag der Spielleiter selbstverständlich auch nicht zurückstehen und überschüttet die Spielerhelden mit je 205 Abenteuerpunkten.

Soviel zu den guten Neuigkeiten. Andererseits sollte man auch bedenken, daß Sinvey Schlagrecht wohl niemals vergessen wird, wem sie zu verdanken hat, daß sie die besten Jahre ihres Lebens auf einer kaiserlichen Galeere zubringen muß; und mit dem Seeoeger haben sich die Helden einen der gefürchtetsten aventurischen Piraten zu einem erbitterten Feind gemacht - nicht schlecht für den Einstieg in ein hoffnungsvolles Abenteuerleben, oh oh!



Anhang

Die wichtigsten Meisterpersonen

Fedora Kupferfeld

Bis vor zwei Jahren, als ihre Eltern von den Pocken dahingerafft wurden, führte Fedora als Leiterin des Harbener Kontors der Reederei Kupferfeld ein stilles, zurückgezogenes Leben. Doch dann stand sie von einem Tag auf den anderen plötzlich an der Spitze eines großen Handelsunternehmens. Fedora, die ihren Vater sehr verehrt hatte, nahm sich vor, sein Angedenken zu wahren, indem sie die Reederei ebenso energisch (und erfolgreich) führte wie er. Aus der unauffälligen, stets ein wenig schüchternen Person wurde eine kompetente Geschäftsfrau, die fehlende Kenntnisse und Durchsetzungskraft zunächst durch harte Arbeit ersetzte, bis sie sich schließlich ihren Platz an der Spitze der Reederei erkämpft hatte. Spielen Sie Frau Kupferfeld als stillen, in sich gekehrten Mensch, wortkarg und kaum bereit, ein unnötiges Wort zu verlieren. Ihre Stärken enthüllt Fedora immer dann, wenn es gilt, die Reise zu organisieren oder einen Handel abzuschließen.



Ben. So könnte Frau Kupferfeld beispielsweise einen Helden auf einem Einkauf begleiten und ihm nebenbei eine Lektion im Feilschen erteilen: »Soso, dieser Umhang ist also ganz neu, guter Mann. Wie erklärt Ihr Euch dann die grauen Flecken hier am Saum? Mir scheint, das gute Stück liegt schon ungefähr zwei Jahre in Eurem Laden herum, nimmt Platz weg und verliert täglich an Wert. Also macht uns einen anständigen Preis oder wartet noch einmal 2 Jahre, bis wieder ein so gutmütiger Mensch wie mein Gefährte zu Euch kommt und euch behilflich sein will, Euer Antiquitäten-Lager zu räumen ...«

Im Laufe des Abenteuers, wenn Fedora nach und nach Vertrauen zu den Helden gewinnt, verändert sich ihr Verhalten: Bei Gesprächen am Lagerfeuer erweist sie sich als witzige, stets ein wenig bissige Erzählerin, die eine Menge Anekdoten aus Handel zu Seefahrt bereithält. Im Kampf ficht Fedora umsichtig und furchtlos: In Ihrer Jugend hatte sie einen guten Fechtlehrer, in den sie sich verliebte. Der Eifer, mit dem sie ihm zu gefallen trachtete, macht sich nun bezahlt, wenn es gilt, Habe und Leben mit dem blanken Stahl zu verteidigen.

Fedoras Werte:

MU: 13	AG: 4	ST: 5	Alter: 28
KL: 12	HA: 3	MR: 4	Größe: 1,63
IN: 12	RA: 6	LE: 42	Haarfarbe: aschblond
CH: 9	TA: 4	AU: 52	Augenfarbe: blaugrau
FF: 13	NG: 6	AE/KE: —	
GE: 12	GG: 6	AT/PA: 12/10 (Rapier)	
KK: 10	JZ: 3		

Sinvey Schlagrecht

Wer weiß, wie alles gekommen wäre, wenn die dreizehnjährige Sinvey nicht jenem ausgestoßenen Praisogeweihten aus Punin begegnet wäre, der sie mitnahm, »um ihr die Welt zu zeigen«. Weit kamen sie nicht, denn mit vierzehn saß Sinvey allein in Ragath und gebar ein Kind, das sie auf die Stufen des Traviatempels legte. Seitdem schlägt sie sich allein durch die Welt und hat vor allem eines gelernt: Wohin sie auch kam, es gab immer nur einen Menschen, der es wirklich gut mit ihr meinte: Sinvey Schlagrecht.

Sinvey ist der festen Überzeugung, daß alle Menschen in zwei Gruppen einzuteilen sind: Es gibt die starken und gewitzten auf der einen Seite und die arglosen, dummen auf der anderen. So haben es die Götter eingeteilt, und ihr Wille ist es auch, daß die Starken sich von den Schwachen nehmen, was sie brauchen. Hierbei ist jedes Mittel recht; allein der Erfolg entscheidet und zeigt zugleich an, ob die Götter (insbesondere der

Diebesgott Phex) mit der Tat einverstanden waren. Wer sich erwischen läßt, war eben nicht stark genug und gehört offenbar in die Gruppe der Schwachen, die von den Göttern verachtet wird. Auch ihre außerordentliche Attraktivität, die Sinvey so manche Schurkerei erleichtert, betrachtet sie als eine Gabe von Phex, eine Waffe, die ihr das Erreichen ihrer Ziele erleichtern soll. Seit ihrer Zeit mit dem Praiosgeweihten ist sie gegen alle Verlockungen der Liebe immun, dennoch versteht sie es, jeden Augenaufschlag, mit dem sie einen Mann bedenkt, als ungeahnte Verheißung zu gestalten. Spielen Sie Sinvey Schlagrecht als skrupelloses Biest, je nach Lage eiskalt und herrisch, freundlich und teilnahmsvoll oder untertänig und kriecherisch. Sie ist die geborene Schauspielerin und beherrscht alle Nuancen menschlichen Verhaltens. Falls es den Helden gelingt, Sinvey gefangenzunehmen und den Behörden zu übergeben, wird sie ihnen das irgendwann heimzahlen, denn die einzige Schwäche, die sie sich gönnt, ist die Rachsucht.

Sinveys Werte:

MU: 13	AG: 8	ST: 8	Alter: 26
KL: 12	HA: 4	MR: -3	Größe: 1,76
IN: 12	RA: 3	LE: 57	Haarfarbe: rot
CH: 14	TA: 2	AU: 66	Augenfarbe: grün
FF: 11	NG: 6	AE/KE: —	
GE: 12	GG: 7	AT/PA: 13/10 (Rapier)	
KK: 9	JZ: 5		



Der Seeoger

Zur Piratenflotte des legendären Thorkill Hasgarson gehörte auch ein Drachen, der von einem Ehepaar aus Salza, Reo und Traviadane Unkendick befehligt wurde. Bei einem Streit um die Beute zwischen Reo und Thorkill kam der Salzeraner zu Tode; seine Witwe stellte ihre Mannschaft vor die Entscheidung, ob sie weiter mit Hasgarson segeln oder mit ihr nach Süden aufbrechen wollte, um dort neue Jagdgründe zu suchen. Der größere Teil der Seeleute folgte Traviadane, denn sie hatte sich in der Vergangenheit als fähige und unerhört tapfere Kapitänin erwiesen.

Man segelte nach Süden, um irgendwo bei den Zyklopeninseln einen Unterschlupf zu suchen, denn die Meerstraße zwischen den Inseln und dem Festland gelten in Piratenkreisen von alters her als ergiebiges Jagdgebiet, weil der gesamte westliche Schiffsverkehr zwischen dem aventurischen Norden und Süden diese Region passieren muß. Gleich das erste Schiff, ein Schnellsegler mit einem Mastbruch, das den Piraten aus dem Norden in die Hände fiel, erwies sich nicht etwa als ein wertvoller Frachter, sondern als ein Freibeuterschiff, das bei einem erfolglosen Überfall auf einen Grangorer Frachter ordentlich ramponiert worden war. Nach einem kurzen, aber blutigen Kampf zwischen den Piraten übernahm Traviadane deren Schiff und ließ sich von den Überlebenden das Versteck auf der Zyklopeninsel Putras zeigen. Auch ihr Spitzname, der in den folgenden Jahren zu einem Schreckensnamen werden sollte, fiel ihr bei dem Treffen mit den Putraser Piraten zu: Als nämlich Traviadane sich über die Reling schwang, rief der Schiffsjunge mit gellender Stimme über das Deck: »Großer Efferd, steh uns bei! Ein Seeoger will uns holen!«

Dazu muß man wissen, daß Traviadane eine durchaus furchteinflößende Erscheinung bietet, wenn sie als Piratenkapitänin auftritt: Statt der Perücke zeigt sie ihren kahlgeschorenen und mit Tätowierungen verzierten Schädel, um den gewaltigen Busen hat sie einen breiten blutroten Schal geschlungen, um die Hüften einen breiten, nietenbeschlagenen Gürtel, zwischen Schal und Gürtel wölben sich die bleichen Massen eines imposanten Bauches. Mit Hautbildern geschmückt sind auch die breiten, fleischigen Schultern und die muskelbepackten Oberarme. Die Rechte umklammert einen schweren Streitkolben, den die Seeogerin mit einer Leichtigkeit schwingt als sei er das Gehstöckchen des Herrn Nemrod.

Vor allem um ihrer Tochter Mo, die einmal »etwas Besseres als Pirat und Blutsäufer« werden soll, eine gesicherte Zukunft zu bieten, kaufte Traviadane vor etwa 10 Jahren in Bethana die Schänke »Zur Rädigen Robbe«. In der Folgezeit erwies es sich als geschickte Taktik, eine Art Beobachtungspunkt auf dem Festland zu unterhalten, denn in der »Robbe« laufen stets Informationen auf, an die der Seeoger sonst nicht gelangen würde. Auch macht der Piratin durchaus Spaß, ihr Doppelleben als Seeoger und Wirtin Witwe Unkendick zu führen. Gern läßt sie sich von arglosen Gästen die letzten Untaten des »schrecklichsten aller Piraten« beschreiben, und sie liebt es, ihre Kommentare und Deutungen zu der Geschichte beizusteuern. Allzu abfällig sollte man sich jedoch nicht über den

Seeoger äußern, sonst kann es einem geschehen, daß man wenig später über ein ganz anderes Thema mit der Wirtin in einen scheinbar völlig unbegründeten Streit gerät und sich anschließend mit eingeschlagener Nase und gebrochenen Rippen vor der Tür der »Robbe« wiederfindet.

Spielen Sie den Seeoger (und auch die Witwe Unkendick) als harte, aber nicht völlig humorlose Frau, die ihre beiden Rollen ausgezeichnet zu meistern versteht. Traviadane kennt die Welt, die Menschen und die meisten Tricks. Sie ist wahrhaftig mit allen Wassern gewaschen, hat ein sicheres Gespür für alle Arten von Täuschungen und Schwindeleien und ist eine furchterregende Kämpferin, sowohl mit den bloßen Fäusten als auch mit ihrem Streitkolben. Wie schon an anderer Stelle gesagt, paßt es nicht zu einer Handvoll unerfahrener Helden, den Seeoger im Kampf zu überwinden oder mit einer plumpen List zu übertölpeln. Also geben Sie sich alle Mühe bei der Führung dieser Figur - wer weiß, vielleicht benötigen Sie sie später, wenn die Helden ein wenig herangereift sind, für ein neues Zusammentreffen, um ein paar alte Rechnungen auszugleichen.

Traviadane Unkendicks Werte:

MU: 13	AG: 5	ST: 13	Alter: 52
KL: 12	HA: 4	MR: 2	Größe: 1,89
IN: 13	RA: 5	LE: 70	Haarfarbe: rotblonde
CH: 10	TA: 3	AU: 85	Perücke, sonst kahl
FF: 9	NG: 6	AE/KE: —	Augenfarbe: blau
GE: 13	GG: 7	AT/PA: 16/12 (Streitkolben)	
KK: 15	JZ: 4		



Diese Karte kann kopiert und den Spielern ausgehändigt werden, sobald die Helden in die Höhlen des Seeogers eingedrungen sind und diese ein wenig erkundet haben.

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-Abenteurer«**, die man allein spielen kann, und **»Gruppen-Abenteurer«**, 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 »Die Höhlen des Seeogers«

Das »Meer der Sieben Winde« birgt viele Gefahren und kennt so manche Schreckensgestalt. Der Seeoger ist eine von ihnen, eine Kreatur, deren Name man besser nur flüstert ...

Eben dieses Ungeheuer herauszufordern, ist eine Gruppe junger Helden angetreten. Vieles spricht dafür, daß sie die Begegnung nicht überleben werden, doch wenn sie den Seeoger überlisten, werden sie unsterblichen Ruhm auf ihre Schilde heften ... »Die Höhlen des Seeogers« ist zwar ein Abenteuer für Neulinge unter den Spielleitern und enthält eine Fülle von Hinweisen zur stimmungsvollen Spielgestaltung, aber die Unternehmung, um die es hier geht, ist spannend, voller Gefahren und eine echte Herausforderung (auch für altgediente Helden des Schwarzen Auges).

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«.



01716

