

Das Schwarze Auge



**SCHRECKEN
AUS DER TIEFE**



Havena-Fanfare

Havena-Fanfare, Boron 1028 BF

Efferd sei Dank –

Frevelhafter Götzenkult in Havena endgültig bezwungen!

HAVENA. Lange Jahre sind die Gerüchte nicht verstummt, dass ein blasphemischer Kult, der einem unheiligen Götzen huldigt, in der Unterstadt Havenas sein Unwesen treibt. Nach einem letzten, erschreckenden Zwischenfall ist es jedoch gelungen, die Kultisten aufzustöbern und endgültig zu bezwingen.

In Havena schien alles seinen gewohnten Gang zu gehen. Gerade dieser Tage währte man sich hinter den starken Mauern der Stadt sicher: Der Krieg gegen die Nordmärker tobte draußen, fern im Osten des Königreiches. Allmählich ließ sich jedoch auch in der Hauptstadt nicht mehr übersehen, dass sich das Blatt gewendet hatte. Die Elendsviertel der Altstadt füllten sich mit Flüchtlingen, die in Havena Zuflucht suchten, und die reichen Kaufleute der Neustadt fürchteten um ihre Geldsäcke, da mit der Unabhängigkeit auch der Handel mit dem Mittelreich zum Erliegen gekommen war.

Dabei lauerte die wahre Gefahr schon seit jeher direkt vor der Haustür der Havener und garte im fauligen Wasser der versunkenen Unterstadt vor sich hin. Sicher zwei Jahrzehnte sind die ersten Gerüchte und Berichte über Entführte nun schon alt, die aus Bauerndörfern im Umland der Stadt oder aus Havenas ärmeren Stadtteilen verschwinden. Bisweilen wird die Leiche eines dieser Unglücklichen dann am Rande der Unterstadt wieder angespült. Doch wen kümmern in Havenas reicher Neustadt schon Schollenflüchtlinge oder verrückte Schatzsucher, die sich in die verfluchte versunkene Weststadt hinausgewagt haben?

Ein grausiger Fund

Nun hatte es jedoch großen Aufruhr gegeben, wurde doch erstmals ein renommiertes Händlerhepaar Opfer dieser unheimlichen Vorgänge: Entsetzen machte sich breit, als eines Morgens die Leichen der Kauffrau Mialan ni Vecushmar und ihres Gatten Scartho angespült wurden. Der Verfasser dieser Zeilen hatte keine Gelegenheit, die Körper der Getöteten selbst in Augenschein zu nehmen. Augenzeugen berichteten jedoch davon, dass beide Tote von grässlichen Wunden überzogen und mit seltsamen, gar unheiligen Zeichen versehen worden waren.

Niemand war über diesen furchtbaren Fund mehr entsetzt als Vilai ni Vecushmar, die einzige Tochter der getöteten Kaufleute, die nun überraschend und in vergleichsweise jungen Jahren das elterliche Kontor geerbt hat. Aus dem Umfeld Vilais wurde unserer Gazette zugetragen, dass die junge Frau zutiefst erschüttert war und sich zudem in Zweifeln erging, ob sie die schwere Bürde wirklich tragen könne.

Wir erinnern uns

Es ist kein Geheimnis, dass die versunkene Unterstadt seit der Großen Flut vor über 300 Jahren einen Anziehungspunkt für zwielichtige

Gesellen darstellt, von denen Schmugglerbanden bei weitem noch die harmlosesten sind. Bisweilen wird in Havena von Anbetern des Namenlosen und allerlei finsternen Schwarzkünstlern gemunkelt, die sich in den Ruinen einquartiert haben sollen. Dass die Unterstadt als verflucht gilt und allerlei gefährlichen, gar unheiligen Kreaturen ein Zuhause bieten soll, hält diese nicht von ihrem Tun ab. Vor allem jedoch werden immer wieder Gerüchte über jenen götterlästerlichen Kult laut, der skrupellos Menschen entführen und seinem Götzen als Opfer darbringen soll.

Unser allseits geliebter einstiger König Cuanu ui Bennain selbst soll vor einigen Jahren noch die Kultisten in der Unterstadt gestellt haben. Angeblich gebot der Kult gar über eine leibhaftige Seeschlange, doch hörte man auch, dass er mit dem grausamen Riesenoktopoden Yonahoh verbündet war, der seit der Großen Flut irgendwo in der Unterstadt haust.

Auch des Königs Bruder Efferdan, inzwischen Hüter des Zirkels der Efferd-Kirche, soll einst mit den Kultisten und dem riesenhaften Oktopoden aneinandergeraten sein.

Der Kult ist bezwungen!

In Havena wurden nun jedoch nach dem Tod der Vecushmars Stimmen laut, die ein sofortiges Eingreifen der Garde forderten. Der Ältestenrat der Stadt tat zwar die Berichte über einen götterlästerlichen Kult in der Unterstadt, wie seit jeher schon, vehement als Ammenmärchen ab, wollte jedoch in seiner nächsten Sitzung Weiteres beraten.

Doch dann, nur kurze Zeit nachdem man die Leichen des Ehepaars Vecushmar gefunden hatte, machte überraschend eine freudige Nachricht wie ein Lauffeuer die Runde: Eine Gruppe wagemutiger Abenteurer war in die Unterstadt hinausgezogen und hatte dort den frevelhaften Kult gestellt und bezwungen.

Leider ist der Verfasser derzeit noch nicht in der Lage, ein klares Bild von den Vorgängen zu zeichnen, kursieren doch plötzlich zahlreiche, einander widersprechende Gerüchte über das, was in der Unterstadt vorgefallen sein soll. Sicher scheint, dass der Anführer des blasphemischen Kultes den Kampf nicht überlebt hat und seine Anhänger getötet wurden. Man hört aber auch, dass jene Abenteurer gegen ein furchtbares Seeungeheuer gefochten hätten. Die Abenteurer, die ihr Leben für das Wohl der Stadt in die Waagschale geworfen hatten, wurden in den Alten Efferd-Tempel bestellt und von den Priestern hoch geehrt. Es heißt zudem, dass auch Vilai ni Vecushmar, die Tochter des getöteten Kaufherrenehepaars, sich erkenntlich erwiesen und der Gruppe ihren tief empfundenen Dank ausgesprochen habe.

Rhonwin ui Kerkill



Schrecken aus der Tiefe



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Alex Spohr

Autoren

Daniel Jödemann, Olaf Michel und Sebastian Thureau, überarbeitet und erweitert von Sebastian Thureau

Lektorat

Thorsten Most, Josch K. Zahradnik

Korrektorat

Julian Härtl, Nikolai Hoch

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Luisa Preißler & Klaus Scherwinski

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Isabeau Backhaus, Lukas Banas, Steffen Brand, Fífa Finnsdóttir,
Regina Kallasch, Matthias Kinnigkeit, Luisa Preißler, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel,
Klaus Scherwinski, Christian Schob, Anna Steinbauer, Karin Wittig

Copyright © 2018 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

Mit Dank an Johannes Kaub und alle Unterstützer des Havena-Crowdfundings, ohne deren Vertrauen dieses Abenteuer nicht entstanden wäre.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	05
Schmugglerjagd.....	08
Suche nach den Kultisten.....	18
Unterwegs in der Unterstadt.....	35
Anhang.....	44

• **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

• **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind, oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind. • 

• **Gerüchte:** Wenn Helden Informationen sammeln, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem – (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

• **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel nicht wichtig sind.

• **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Sonderfertigkeit Trampeln^{ABE008}.

AAL – Aventurischer Almanach

ABE – Aventurisches Bestiarium

AMA – Aventurische Magie

• **Havena:** Dieses Abenteuer ist das Begleitabenteuer zur Stadtspielhilfe **Havena – Versunkene Geheimnisse**, deren Kenntnis zum Spielen dieses Abenteurers vorausgesetzt wird. Wird auf Informationen aus der Spielhilfe verwiesen, verwenden wir das Kürzel SSH (für Stadtspielhilfe) und geben die entsprechende Seitenzahl an.

Qualität, Preise, Schlafplätze

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

Qualität und Preis

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

Vorwort

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

Irdisch entstand das Abenteuer über den Jahreswechsel 2005 zu 2006, als meine Mitautoren Daniel Jödemann, Olaf Michel und ich gerade die Arbeiten an der Spielhilfe **Am Großen Fluss** abgeschlossen hatten. **Schrecken aus der Tiefe** war ein gerade einmal 14 Seiten kurzes Abenteuer, das aber dennoch viel Handlung bot. Es wurde damals – im Nachhinein auch in unseren Augen zu Recht – kritisiert, dass das Abenteuer zwar als Skizze gut funktioniert, hier und da mehr Ausarbeitung aber durchaus hätte vertragen können und vor allem im Mittelteil arg kurz und damit auch etwas zu plump geraten war.

Elfeinhalb Jahre später rief mich dann Niko Hoch an und fragte, ob ich Lust hätte, das Abenteuer an das DSA5-Regelwerk anzupassen. Wir waren uns schnell einig, dass eine reine Regelanpassung zwar machbar wäre, eine kleine Erweiterung aber noch schöner. Die kleine Erweiterung erweiterte sich dann schnell selbst, von anfangs 30% über 50% auf schließlich mehr als das Doppelte an Umfang. Es gibt neue Handlungsstränge, neue Personen und damit auch neue Intrigen, die auf die Helden warten.

Ein weiterer Diskussionspunkt war die zeitliche Verortung des Abenteurers. **Schrecken aus der Tiefe** ist in seiner inneraventurischen Zeit so verankert, dass es sich nicht einfach zeitlich verschieben lässt. Also haben wir kurzerhand entschieden, das Abenteuer in seinem historischen Kontext zu lassen und dich auf eine Zeitreise mitzunehmen.

Tauchen wir also ein in das irdische Jahr 2006, das aventurische 1028 BF ...

Sebastian Thureau

Hamburg im November 2017

EINLEITUNG

Das vorliegende Abenteuer führt dich und deine Helden nach *Havena*, der Hauptstadt Albernias – und in die Vergangenheit, in das Jahr 1028 BF. Die Helden werden so Zeuge von Geschehnissen, die ein mysteriöses Kapitel in der Geschichte der Stadt abschließen: den Untergang des frevelhaften H'Ranga-Kults, der in Havenas versunkener Unterstadt die echsische Göttin *Charyb'Yzz* anbetet; oder zumindest den vermeintlichen Untergang des Kultes, denn unwissentlich sind die Helden nur Figuren in einem sehr viel größeren Spiel.

Was bisher geschah

Vor mehr als 25 Jahren führte der Kultist *Gardien D'Serpent* seine kleine Gemeinde von H'Ranga-Anbetern aus Thorwal nach Havena, wo sie sich in der Unterstadt niederließen. Auch hier fand D'Serpent neue Anhänger, die sich von ihm zu seinem Glauben bekehren ließen. Unter diesen neuen Anhängern befanden sich auch das Kaufherrenehepaar *Mialan ni Vecushmar* und *Scartha ui Vecushmar*, die sich schon früh dem unheimlichen Kultführer anschlossen. Ihre Tochter *Vilai* (siehe Beschreibung auf Seite 44), die schon als Kind eine befremdliche Verbindung zur Unterstadt und ihren Kreaturen hatte, wuchs im Glauben an H'Ranga auf – und mit dem Willen ihrer Eltern, dereinst, wenn die Zeit reif ist, die Macht über den Kult zu übernehmen.

Während dieser Zeit fand Gardien in der Unterstadt auch das Krakenauge, ein dämonisches Artefakt der *Charyb'Yzz*, mit dem sich Meereskreaturen kontrollieren lassen, und ein Seeschlangenei. Dank den Kräften, die ihm das Krakenauge verlieh, war D'Serpent in der Lage, die Seeschlange aufzuziehen – ein Monstrum, das inzwischen eine veritable Größe besitzt und bereits den Großteil der Unterstadt als Revier beansprucht, auch wenn seine Existenz in Havena noch nicht bewiesen ist. Vilai hatte sich schon früh um die Gunst Gardiens bemüht, der einen würdigen Nachfolger für sich suchte. Er entschied sich schließlich für einen Konkurrenten Vilais, der den Kult aber verriet und fast in den Untergang führte. Gardien zog daraus die Konsequenz, den Kult so lange wie möglich selbst zu leiten, was Vilai nicht nur erzürnte, sondern von ihr auch dazu genutzt wurde, einen Teil des Kultes gegen ihn aufzubringen.

Handlungsüberblick

Im Spätherbst des Jahres 1028 BF, zu Zeiten des Unabhängigkeitskrieges, den Albernia gegen die Nordmarken führt, möchte Vilai ni Vecushmar nun ihren Plan ausführen, sich zur Führerin des Kultes aufzuschwingen, ein Vorhaben, das auch für ihre Eltern noch eine Überraschung beinhalten soll. In Havena heuert sie

eine Gruppe unerschrockener Abenteurer – deine Helden – an, die vorgeblich eine Schmugglerbande aufstöbern und zur Strecke bringen soll. (Diese Bande hat Vilai selbst ins Leben gerufen, und sie besteht aus ihr treu ergebenen Kultisten, die jedoch nichts von Vilais eigentlich Plänen ahnen.)

Vilais Auftrag ist Teil eines geschickt eingefädelten Plans, mit dem sie nicht nur die Macht über den H'Ranga-Kult, sondern auch über das Kontor ihrer Eltern erlangen will: Als die Helden schließlich die Bande stellen, finden sie heraus, dass es sich mitnichten nur um einfache Schmuggler, sondern um Mitglieder des H'Ranga-Kults handelt. In der folgenden Auseinandersetzung können die Helden die Oberhand behalten.

Der Auftrag der Gruppe ist damit eigentlich erfolgreich abgeschlossen, aber dann nehmen die Geschehnisse erneut eine überraschende Wendung. Vilai hat auch dem idealistischen Gardeweibel *Hjalbin Braelghan* Informationen über den Kult zugespielt, ihn aber zugleich mit dem Hinweis versorgt, dass die Kultisten selbst in höchsten Gremien Mitglieder und Spitzel eingeschleust haben. Als der Weibel die Helden beim Kampf gegen die Kultisten überrascht, lässt er sie vorsorglich verhaften.

Zwei Tage später enthüllt er ihnen dann eine schreckliche Nachricht: Vilais Eltern wurden brutal ermordet, für Hjalbin ganz offensichtlich eine Racheaktion des Kultes, dem die Helden und Vilai in die Quere gekommen sind, für seine Kollegen eine plumpe Tat Vilais, um das Erbe ihrer Eltern zu ergaunern. In seiner Not wendet sich Hjalbin an die Helden, die er mit zusätzlichen Informationen versorgt und deren Flucht er ermöglicht, damit sie als geheime Ermittler gegen den restlichen Kult vorgehen können.

D'Serpents H'Ranga-Kult und Vilais Kult der Allesverschlingenden

Die Anhänger Gardien D'Serpents beten zum großen H'Ranga, den sie als alten echsischen Gott sehen. Das „Wissen“ um diese Wesenheit stammt vom Kultführer selbst, der als entflohener Sklave in den Sümpfen des Südens unter Echsenmenschen einst den Glauben an die H'Ranga kennenlernte. Vilai gibt dem Kult nach ihrer Übernahme eine neue Richtung und offenbart auf Grundlage von Visionen ihren Anhängern, dass H'Ranga in Wahrheit die Gottheit *Charyb'Yzz*, die Allesverschlingende, sei. Aus dem Kult des H'Ranga wird so der Kult der Allesverschlingenden. In beiden Formen des Kults verbirgt sich hinter der von den Kultisten angebeteten Entität die Erzdämonin *Charyptoroth*.



Nachdem die Helden weitere Erkundigungen eingeholt haben, finden sie Hinweise auf den geheimen Kultplatz ihrer Feinde. Mit Hilfe eines ortskundigen Führers dringen sie in die Unterstadt vor und stöbern tatsächlich das Versteck des Kults auf. In einer letzten Auseinandersetzung können sie über die Kultisten und ihren Anführer siegen, aber auch die Seeschlange mischt sich ein.

Was die Helden, die daraufhin in Havena gefeiert werden (siehe auch den Artikel auf der vorderen Umschlag-Innenseite), nicht ahnen, ist, dass die von ihnen entlastete Vilai ihre Eltern tatsächlich eigenhändig ermordet hat. Dadurch will sie die Gruppe dazu bewegen, für sie Gardien D'Serpent aus dem Weg zu räumen, sodass sie als Führerin des Kultes seinen Platz einnehmen kann.

Heldenauswahl

Es gibt keine großen Einschränkungen bei der Auswahl der Helden, die Gruppe muss sich jedoch im Umfeld Havenas bewegen können, was im Jahr 1028 BF offensichtliche Nordmärker ausschließt. Die Gruppe sollte für Vilais Pläne in Frage kommen, also glaubhaft machen können, dass sie Ermittlungen in einer Stadt erfolgreich zu Ende bringen kann. Günstig wäre es auch, wenn Vilai wenigstens einem Teil der Gruppe dahingehend vertrauen kann, dass sie im Zweifel ehrbare Ansichten haben und einer jungen Frau in Not helfen würden. Beachte auch, dass eine Gruppe aus Firnelfe, Geode und wildnisaffiner Hexe nicht nur in Vilais Augen wenig vielversprechend wäre, eine solche Gruppe hätte auch mit dem Magieverbot in Havena stärker zu kämpfen als andere Gruppen. Apropos kämpfen: Die Gruppe sollte einigermaßen kampfstark sein, da es das eine oder andere Gefecht zu überstehen gilt – und schließlich den Kampf gegen eine Seeschlange.

Havena – der Schauplatz des Abenteuers

Das vorliegende Abenteuer spielt in Havena, allerdings im Jahr 1028 BF, nicht im aktuellen Havena, wie es in der Spielhilfe **Havena – Versunkene Geheimnisse** beschrieben wird. Die meisten Häuser standen aber schon damals dort, wo sie auch heute stehen. Viele Personen waren damals 12 Jahre jünger, lebten aber auch zur Zeit des Abenteuers schon. Es gab zu jener Zeit auch bereits viele Tavernen, die Tempel haben sich nicht geändert, die Garnison der Stadtgarde auch nicht. Du kannst dich also problemlos am aktuellen Havena orientieren, dazu die Informationen aus diesem Abenteuer verwenden und hier und da vollkommen frei von den aktuellen Setzungen abweichen, ohne mit den Geschehnissen der Gegenwart zu kollidieren.

Die Unterstadt hat sich fast gar nicht verändert, hier ist die aktuelle Beschreibung nahezu komplett auf das Jahr 1028 BF übertragbar. Einzig der Numino-ru-Kult ist noch sehr klein und fast erst langsam Fuß in der Stadt. *Faerwyn Wogenholf* kam vor drei Jahren nach Havena und hat sich erst vor kurzem vom Fischer *Taranion* in die Unterstadt bringen lassen, wo er die Karavelle *Meerschaum* fand, in der er Taranion

nun gefangen hält. Abgesehen davon kannst Du in der Spielhilfe aber vertiefende Informationen finden, um den **Schrecken aus der Tiefe** hier und da noch schrecklicher zu machen.

Wir haben darauf verzichtet, die Regeln für Tauchgänge und Kämpfe unter Wasser noch einmal in dieses Abenteuer zu drucken; sie finden sich ebenfalls in der Spielhilfe.

Die Anwerbung

Am günstigsten wäre es, wenn die Gruppe bereits Kontaktleute in der Stadt hat, die den Auftrag der Kauffrau Vilai ni Vecushmar an die Gruppe vermitteln können. Ebenso bietet sich eine Vermittlung durch einen der Tempel an (wenn die Helden bereits früher einmal im Auftrag einer Kirche gearbeitet haben). Die Gruppe kann dann durch ihre Kontaktperson erfahren, dass eine Kaufherrin der Stadt einige fähige, erfahrene und vor allem unabhängige Spezialisten für einen gut bezahlten Auftrag sucht.

Sollte sich aus dem Hintergrund der Helden kein Aufhänger ergeben, so kannst du eine Begegnung mit *Gerlion*, dem Leiter des Kontors Vecushmar, inszenieren, um deine Gruppe ins Abenteuer einzuführen. Am besten wäre es dann, wenn die Gruppe dem Kontorleiter in einer heiklen Situation hilft (etwa beim Zusammenstoß mit betrunkenen Seeleuten) und so mit ihm ins Gespräch kommt. Gerlion wurde von Vilai gebeten, das Treffen zu arrangieren, und ist in ihre Pläne nicht eingeweiht. Er hält sich aber an ihren Wunsch, Vilais Eltern nicht zu informieren.

Vilai ni Vecushmar

Das Treffen mit Vilai findet nicht im Kontor der Familie Vecushmar statt, sondern in der Schänke *Oase der 1.000 Freuden*, die wie ein tulamidisches Teehaus anmutet (SSH Seite 24). Dort hat die junge Kaufherrin ein Hinterzimmer reserviert. Der Wirt, *Raidri ibn Yussuf* (Handel 12 (13/13/13), Willenskraft 9 (13/13/13), SK 2), begrüßt die Helden eloquent und weist ihnen dann den Weg zu Vilai, sobald die Gruppe ihn auf die Kauffrau anspricht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auch das Hinterzimmer ist mit Sitzkissen, tulamidischen Teppichen und Wandbehängen drapiert. Hier wartet bereits eine junge Frau Mitte Zwanzig in dezenter bürgerlicher Kleidung auf euch, die zuvor wohl im Raum auf und abging. Unverhohlen mustert sie euch der Reihe nach und reicht euch dann die Hand: „Efferd zum Gruße, werthe Damen und Herren. Mein Name ist Vilai ni Vecushmar, meiner Familie gehört ein Handelskontor hier in der Stadt. Danke für die Bereitschaft, euch mit mir zu treffen ...“



Eine ausführliche Beschreibung Vilais findest du im Anhang auf Seite 44.

Zunächst scheint die junge Frau daran interessiert, mehr über die Helden zu erfahren: Mit unverhohlener Neugier lässt sie sich von den Taten der Gruppe und ihrer Expertise berichten. Wenn die Sprache auf einst bezwungene Gegner oder gar auf Abenteuer kommt, die sich mit dem Auftrag vergleichen lassen, horcht Vilai auf und stellt genaue Nachfragen. Sie wird vor allem dann nachfragen, wenn es sich um Recherchen oder besonders heroische Taten handelt. Sprechen sie die Helden darauf an, wird sie im ersten Fall erwähnen, dass genau diese Fähigkeiten für den zu vergebenden Auftrag besonders wichtig sein werden, im zweiten Fall spielt sie das unbescholtene Mädchen aus der großen Stadt, das noch nie einen Drachen gesehen hat – und erst recht niemanden, der einen Drachen heldenmütig erschlagen hat, um eine Prinzessin zu retten.

Der Auftrag

Schließlich, wenn Vilai überzeugt ist, dass die Helden für ihre Zwecke geeignet sind, kommt sie endlich auf den Auftrag zu sprechen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr müsst wissen, dass meine Eltern in den vergangenen Jahrzehnten einen lukrativen Handel mit edlen Tuchen aus dem Lieblichen Feld aufgebaut haben. Und nun, angesichts des Unabhängigkeitskriegs, sind wir umso mehr darauf angewiesen. In den letzten Monaten sind jedoch aus anderer Quelle hochwertige Stoffe in Havena auf den Markt gekommen. Es hat sich abgezeichnet, dass diese heimlich in die Stadt geschmuggelt werden. Meine Eltern haben sich bereits an die Garde gewandt, und diese hat auch zugesagt, der Sache nachzugehen, doch befürchte ich, dass die Gardisten der Sache nicht Herr werden können.“

Ich sage euch gleich: Meine Eltern wissen nicht, dass ich – sagen wir mal – unabhängige Spezialisten mit der Sache beauftragen möchte, und sie sollen dies auch nicht erfahren, bis die Schmuggler gestellt sind.“

Sie senkt den Blick und fährt dann etwas leiser fort: „Um genau zu sein – und entschuldigt, wenn ich so persönlich werde – würden meine Eltern mir dies weder gestatten noch zutrauen. Kurz und gut: Ich suche jemanden, der diese Schmuggler finden und der Obrigkeit übergeben kann, bevor das Kontor meiner Eltern ruiniert ist.“



Diese Angaben sind allesamt richtig – Vilai verschweigt aber natürlich, dass sie die Schmugglerbande (die aus ihr treu ergebenen H'Ranga-Kultisten besteht) selbst ins Leben gerufen hat: Nicht nur, um beim lukrativen Geschäft mit dem Tuch Gewinn zu machen, sondern auch, um die Ereignisse in Gang zu setzen, die den Kern dieses Abenteuers bilden. Allerdings ist die Aussage, es seien Schmuggler, keineswegs eine Lüge, und die gesuchte Gruppe wird sich später als Schmugglerbande herausstellen – allerdings nicht *nur* als das. Misstrauische Helden werden hier entsprechend keine Chance haben, Vilai zu enttarnen: Hellseher werden bei ihr keinen

verräterischen Gedankengang finden, erfahrenen Menschenkennern solltest du (nach verdeckt gewürfelter Probe) glaubhaft versichern, dass Vilai diejenige ist, die sie zu sein vorgibt: Eine junge Kauffrau, die versucht, sich gegenüber ihren Eltern zu beweisen, ihren zukünftigen Reichtum zu sichern und ihre illegal agierende Konkurrenz auszuschalten.

Vilai ist bereit, den Helden pro Person und Tag 2 Dukaten zu zahlen, lässt sich aber recht leicht auf bis zu 6 Dukaten hochhandeln (und spielt dabei perfekt die in Handelsdingen noch eher unerfahrene Kauffrau). Wenn die Helden sie darauf ansprechen, wird sie zugeben, dass die Zeit drängt und sie lieber etwas mehr zu bezahlen bereit ist, als nach weiteren Kandidaten zu suchen – was ebenfalls der Wahrheit entspricht.

Folgende Informationen kann Vilai der Gruppe bereits mit auf den Weg geben:

- Bei der Bande muss es sich entweder um eine ganz neue Gruppe handeln oder aber um eine bereits bestehende, die sich nun auf den Schmuggel von edlen Stoffen verlegt hat.
- Die Vecushmars importieren edle Stoffe wie Taft, Brokat und Samt. Diese werden mit dem Schiff aus Grangor oder Kuslik angeliefert. Die Handelswege über Land kommen kaum in Frage, da unwegsame Gebirge dazwischen liegen. Auch die Schmuggler werden wohl den Seeweg nehmen.
- Dazu noch ein paar der Gerüchte und Andeutungen aus dem Abschnitt Informationen (siehe Seite 14), sofern du das wünschst.

Bevor Vilai die Helden entlässt, wird sie diese noch bitten, Vilai nicht im Kontor ihrer Eltern aufzusuchen, sondern dem Wirt der Oase eine Nachricht zukommen zu lassen, wenn sie Erfolg hatten oder Vilai erneut sprechen wollen. Er wird dann ein weiteres Treffen vermitteln. Außerdem wird Vilai den Helden strikt untersagen, sich an ihre Eltern zu wenden. Sie wird die Helden bitten, diese nicht einzuweihen und auch anderen Personen gegenüber äußerst diskret zu sein.



SCHMUGGLERJAGD



Die Helden werden sich zunächst auf die Suche nach den Schmugglern begeben und sich dabei kreuz und quer durch Havena forschen.

Wichtig ist, dass die Helden die Schmuggler aufspüren können und bereits Bekanntschaft mit der Stadtgarde machen, vor allem mit Weibel Hjalbin.

Spurensuche

Die Helden können bei ihrer Spurensuche die unterschiedlichsten Ansatzpunkte verfolgen. Nachfolgend findest du eine Liste von Zeugen, die du benutzen kannst, wenn die Helden herumfragen. Anschließend sind die verfügbaren Informationen zu einigen Themen aufgelistet.

Lass die Spieler frei entscheiden, wie sie vorgehen. Nutze die Herumfragen-Proben und entscheide dann, ob sie noch in einer Sackgasse stecken oder schon die richtige Information erhalten haben, um sich dem nächsten Thema zu widmen, bis sie schließlich Ort und Zeit der nächsten Übergabe von Schmuggelware herausgefunden haben.

Spurensuche

Bei der nun folgenden Spurensuche in Havena kommt es darauf an, dass die Gruppe letzten Endes herausfindet, wo und zu welchen Zeiten die gesuchte Bande mit ihrem Schmuggelgut in Havena ankommt.

Zunächst findest du hier eine Auflistung der plausibelsten **Anlaufpunkte**, welche die Helden besuchen könnten, danach (siehe Seite 14) folgen die **Informationen**, die du der Gruppe im Verlauf der Suche zukommen lassen solltest. Wir haben absichtlich keine genauen Angaben gemacht, wo und von wem die Helden welche Fakten und Gerüchte erfahren könnten. Lege nach eigenem Ermessen fest, wer welche Informationen für die Gruppe bereithält. Es ist bei den einzelnen Örtlichkeiten aber jeweils aufgeführt, welche Arten von Hinweisen sich hier eignen.

Wissen erlangen

Die Helden werden ihre Informationen nicht aus Büchern oder Schriftrollen beziehen können. Stattdessen wird die Gruppe an allen Orten auf Menschen treffen, die Gerüchte mal mehr und mal weniger bereitwillig teilen. Die Helden könnten freundlich fragen, schmeicheln, drohen, betören oder Lügenmärchen erfinden, um an die gewünschten Informationen zu gelangen. Entscheide aus der Situation heraus, welches Vorgehen besonders viel Erfolg verspricht und verlange ruhig entsprechende Proben. Ein alter Fuchs wie Imo Wolter wird sich aber weder bedrohen noch über den Tisch ziehen lassen, und bei einem strengen Efferd-Gläubigen wie



dem Mystiker *Graustein* helfen weder Schmeicheleien noch ein *Betören*-Versuch.

Herumfragen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Proben auf Gesellschaftstalente.



Damit du deine Spieler nicht mit unzähligen Meisterfiguren langweilen musst, die derselben Frage immer mit derselben nutzlosen Antwort begegnen, möchten wir dir im Folgenden Regeln zum Herumfragen vorstellen, mit denen du diesen Prozess abkürzen und darstellen kannst.

Die Herumfragen-Probe

Die Herumfragen-Probe umfasst den ganzen Bereich der Bemühungen, von den Bewohnern Havenas eine Information zu erhalten. Das schließt das Befragen diverser Personen, die Wahl der richtigen Worte und den Einsatz von kleinen Bestechungen zum Zweck der Kooperation mit ein. Ein Herumfragen in der Stadt erfordert eine Sammelprobe. Dabei kann es sich um eine normale Sammelprobe für einen Helden oder eine Gruppensammelprobe handeln, wenn mehr als ein Abenteurer nach den Informationen sucht. Der Meister kann das Herumfragen auf eine bestimmte Anzahl von Suchenden begrenzen, aber generell gilt, dass es zusammen einfach schneller geht.

Einen Teilerfolg kann man den Suchenden wie üblich bei 6 QS gönnen. Sie könnten dann z. B. einen ersten

Hinweis finden oder jemand kennt zumindest einen Teil der Wahrheit. Bei QS 10 sollten die Suchenden, sofern es die Informationen vor Ort gibt, endlich das Gefundene haben, wonach sie suchen.

Die Herumfragen-Probe wird auf *Gassenwissen (Informationssuche)* abgelegt. Das Talent umfasst alle Tätigkeiten, die ein Held durchführen muss, um Leute zu befragen. Das Zeitintervall ist abhängig von der Größe der Stadt und beträgt im Falle Havenas **16 Stunden**.

Das Thema des Herumfragens

Die Helden müssen sich vor ihrer Spurensuche für ein Thema entscheiden, beispielsweise „Neue Schmugglerbande“ oder „Tuchschmuggel“. Das Thema kann weit oder eng gefasst sein. Weitgefasste Themen sind wenig spezifisch und liefern nur grobe Informationen. Dafür sind diese leichter zu erlangen. Enggefasste Themen sind viel detaillierter. Man kann hier viel genauere Informationen erlangen, aber es ist deutlich schwerer, jemanden zu finden, der reden will. Weitgefasste Themen sollten eine Recherche-Probe um bis zu 3 erleichtern, enggefasste Themen ziehen eine Erschwernis von bis zu 3 nach sich. Hierüber entscheidet der Meister abhängig vom gesuchten Thema. Die Erschwernis ist bei dem jeweiligen Thema angegeben.

Die passende Sprache

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

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



verfügen muss, die üblicherweise in der Stadt gesprochen wird.

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

Soziale Interaktion während der Spurensuche

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

Kritischer Erfolg und Patzer

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

Anlaufpunkte

Im Folgenden findest du eine Reihe möglicher Örtlichkeiten, die die Helden bei ihrer Suche nach Informationen über die Schmugglerbande wahrscheinlich aufsuchen werden. Sollten die Helden später nach Informationen über den H'Ranga-Kult suchen, kannst du ebenfalls wieder auf diese Auflistung zurückgreifen. Natürlich steht es dir frei, die Helden auch an anderen Örtlichkeiten mit Informationen zu versorgen, wenn dies in deiner Runde plausibel erscheint.

Wer macht was – und warum?

Außer den Helden gibt es noch andere Parteien, die ihren Interessen folgen, während die Helden die Schmuggler für Vilai suchen.

Vilai

Vilai hält sich aus allem heraus und geht ihren Geschäften nach, arbeitet also im Kontor der Eltern und wartet ab, was geschehen mag. Misstrauische Helden, die Vilai beschatten, werden außer einer fleißigen und besorgten Händlerin nichts zu sehen bekommen – zur Sicherheit verzichtet sie vorerst auf ihre Teilnahme an Kulttreffen und kontaktiert andere Mitglieder über Boten. Da das Handelshaus täglich viele Nachrichten verschickt und bekommt, ist es für die Helden praktisch unmöglich, genau diese Nachrichten abzufangen, selbst wenn sie einen Verdacht hegen sollten.

Die Kultisten um Vilai Vecushmar

Die meisten Verbündeten Vilais ahnen nichts von ihrer Intrige, gehen ihrem Tagewerk nach und besuchen treu ein nächtliches Treffen der Kultisten. Lediglich eine Handvoll von Vilai mit dem Schmuggeln von Tuchen Beauftragte verlagern ihre Haupttätigkeit auf das Schmuggelgeschäft, sind aber vorgewarnt und erwarten jederzeit, gestellt zu werden und zu fliehen.

Die Kultisten um Gardien D'Serpent

Die treuesten Kultisten leben mit ihrem Sektenführer in der Unterstadt nahe dem Kultort, wo sie die von den anderen Kultisten besorgten Luxusgüter genießen oder H'Ranga huldigen. Hier ahnt niemand, was geschehen wird.

Die Stadtgarde

Die meisten Gardisten sind mit verschiedenen Aufgaben beschäftigt, vor allem die Bürgerkriegsflüchtlinge halten die Garde auf Trab, gibt es doch hier und da Ärger mit alteingesessenen Havenern. Dazu gesellt sich noch eine Diebstahlserie, die auf eine Bande Kleinkrimineller zurückzuführen ist. Die Mauern müssen bewacht, die Familie der Königin muss geschützt werden – es ist immer viel zu tun.

Weibel *Hjalbin Braelghan* erhält einen von Vilai anonym zugespielten Brief und ermittelt vorsichtig und ergebnislos gegen den Kult.

Sobald die Helden der Garde in die Quere kommen, werden sie kritisch beäugt und vorerst verwarnet und abgewiesen.

Überall in der Stadt

»In Havena pulsiert das Leben, jeder hat etwas zu sagen.«
—ein Bürger

»Jeder Bürger meint über alles Bescheid zu wissen, aber die meisten plappern nur das dumme Geschwätz nach wie Papageien.«
—Domnall Dalpert, Hesindegeweiheter

Fast jeder Havener weiß einige Gerüchte und Geschichten über Schmuggler (aber auch über die Unterstadt) zu berichten. Je nachdem, wen die Helden ansprechen, können sie mehr oder weniger hilfreiche Informationen erhalten. Oft werden diese Informationen unspezifisch oder nur eingeschränkt verlässlich sein. Schmuggler treffen sich im Hafen, in der Unterstadt, im Keller gegenüber, bei diesem stinkenden Fischgesicht von Nachbarn! Wenn die Helden den Wahrheitsgehalt der Aussagen überprüfen wollen, werden sie so gut wie immer feststellen, dass die Angesprochenen glauben, die Wahrheit zu sagen, oder glauben, dass es sich nur um ein Gerücht handelt.

Hafenmeisterei (SÜ09, FI03, NA01; SSH Seite 19, 20)

»Habt ihr schon mal einen mageren Hafenmeister gesehen? Rund und fett, allesamt. Woran das wohl liegen mag?«
—ein Händler

»Ich weiß nicht, ob es daran liegt, dass es gleich mehrere Hafenmeistereien gibt, aber in Havena halten sich die Hafenmeister noch angenehm zurück.«
—ein Kapitän

Jeder der drei Häfen Havenas besitzt eine eigene Hafenmeisterei. Die für Liegeplätze und Zölle zuständigen Hafenmeister wissen natürlich so einiges über das Schmugglerunwesen, haben aber keine konkreten Hinweise auf bestimmte Banden. Hier können die Helden also vor allem allgemeine Informationen erhalten. Wenn die Helden sehr viel Zeit investieren wollen und es schaffen, den stark alkoholsüchtigen Hafenmeister im Seehafen zu überreden, sein Register ein paar Stunden lang zu durchsuchen, können die Helden auf die *Beilunker Schwalbe* stoßen, ein Schiff, das regelmäßig zwischen Grangor und Havena pendelt.

Probe: Während einer Schicht des Hafenmeisters sind maximal 6 Versuche auf das Talent *Handel* erlaubt. Wenn die Gruppensammelprobe mindestens 6 QS erreicht, handelt es sich um einen Teilerfolg, ab 10 QS um einen Erfolg. Die Probe darf von maximal 3 Helden abgelegt werden.

6 QS (Teilerfolg): Die *Beilunker Schwalbe* hat mehrmals Tuche aus dem Lieblichen Feld nach Havena geliefert. Danach hat sie vor allem Salz, Rübenzucker und Leinöl geladen – allerdings fast immer die doppelte Menge der eingeführten Tuche.

10 QS (Erfolg): Die *Beilunker Schwalbe* liefert regelmäßig Tuche aus dem Lieblichen Feld nach Havena. Für die Rückfahrt lädt sie vor allem Salz, Rübenzucker und Leinöl – meistens aber die doppelte Menge der eingeführten Tuche. Die *Schwalbe* verkehrt in einem festen

Rhythmus von vier Wochen und wird in den nächsten Tagen erwartet.

Tatsächlich handelt es sich bei der *Beilunker Schwalbe* um das Schiff, das zuerst die Schmuggler beliefert und erst danach die hinter der Zollbrücke gelegenen Handelskontore im Seehafen.

Andere Institutionen im Hafen

»Seelotsen würden in der Unterstadt nicht mal ihre Jackentasche finden!«
—ein Flusslotse

»Flusslotsen stinken genauso erbärmlich wie die Unterstadt.«
—ein Seelotse

Keine konkreten, dafür aber jede Menge allgemeine Informationen über das Schmugglerwesen besitzen die in ständiger Rivalität zueinander lebenden Mitglieder der **Flusslotsen-** und der **Seelotsengilde** (SÜ01, SÜ02; SSH Seite 12), deren Häuser sich im Südhafen direkt gegenüberstehen.

Vergleichbare Auskünfte werden die Helden übrigens auch erhalten, wenn sie sich direkt an den **Rat der Kapitäne** (FI04, SSH 47) wenden, jene Kammer, der die Hafenverwaltung und Lotsendienste unterstehen.

Alter Efferdtempel (T02; SSH 33)

»Der alte Tempel ist der einzig wahre Ort, wo ein Gläubiger Efferd huldigen kann.«
—ein Fischer

»Der alte Graustein weiß viele Dinge, aber er ist klug genug zu wissen, dass er sie nicht alle teilen sollte.«
—Imo Wolter, Krämer

Sehr wahrscheinlich werden die Helden sich im Laufe des Abenteuers an den Efferdtempel in Fischerort wenden, direkt am Efferdplatz gelegen. Der ehrwürdige alte Tempel wird vor allem von Fischern und Seeleuten besucht und ist nahezu 1.700 Jahre alt. Das älteste Haus der Stadt ist ein flachgiebliches Gebäude, das auf einem Marmorpodest errichtet wurde, unter dem sich noch weit ältere Fundamente befinden sollen. Neun mächtige Säulen tragen das Dach über der nach außen offenen Bethalle, in der an Wassertagen die mystische Efferdperle den Gläubigen präsentiert wird. Wenn die Helden nicht selbst Geweihte sind, wird man sie hier empfangen. Nur Efferdgeweihten wird man direkten Zugang zum Allerheiligsten gewähren, einer kleinen, nach außen geschlossenen Marmorhalle, in der Opfergaben in einen Schacht geworfen werden, der nach Überzeugung der meisten Havener direkt in Latas Grotte mündet, die Wohnstatt einer heiligen Drachenschildkröte.

Vorsteher ist der Mystiker *Graustein*. Bitten die Helden hier um ein Gespräch mit dem Bewahrer von Wind und Wogen oder einem seiner Priester, so ist man gerne bereit, ihnen weiterzuhelfen. Die Geweihten wissen so einiges über das Schmugglerwesen in Havena, aber nichts



Genaueres über die gesuchte Bande. Gerade Graustein ist jedoch ein Kenner der Unterstadt und ihrer Kreationen und kann den Helden zudem allerhand über die Große Flut und die Entstehung der Unterstadt erzählen (siehe SSH Seite 74).

Neuer Efferdtempel (T06; SSH Seite 23)

»Im neuen Efferdtempel findet man keine wahren Seefahrer, nur Händler aus den gehobenen Schichten. Da huldigt man eher dem Gott Phex als dem Herrn der Wogen.«

—ein Matrose

»Im Tempel unten in der Altstadt hockt der alte Graustein und sonnt sich selbstgefällig in seinen Dogmen. Hand angelegt wird aber nur hier bei uns.«

—Eghina Maegharin, Tempelvorsteherin

Weniger Glück als im Alten Efferdtempel werden die Helden haben, wenn sie den zweiten und neueren Efferdtempel Havenas aufsuchen, das **Haus der göttlichen Woge**. Dieser wird fast ausschließlich von den Bewohnern der reichen Neustadt besucht. Hier kümmert man sich weniger um den einzelnen Matrosen oder das kleine Fischerboot. Hier wird im großen Maßstab gedacht, und sicherer Handel auf den Meeren ist mehr im Fokus als ein paar Schmuggler, die sich in die Gewässer der Unterstadt wagen. Der Tempel ist dementsprechend eine schlechte Quelle für Informationen, mehr als ein paar vage Gerüchte kann man hier nicht aufschnappen.

Krämerladen des Imo Wolter (OR03; SSH Seite 17)

»Imo kann vieles Beschaffen, aber bei ihm hat alles seinen Preis.«

—ein Kunde auf dem Weg zu Imo Wolters Krämerladen

»Seid vorsichtig, wenn ihr mit Imo sprecht. Meistens bekommt man, was man sucht, aber man wird das Gefühl nicht los, man hätte beim Handel den Kürzeren gezogen.«

—ein Kunde auf dem Weg von Imo Wolters Krämerladen

Wenn die Helden diverse Geschäfte absuchen, die möglicherweise die Waren der Schmuggler verkaufen, können sie auch in den Laden von *Imo Wolter* geraten, der im Orkendorf ein Geschäft für allerlei exotische Waren betreibt.

Hier werden die Helden zwar keinerlei Hinweise finden, Wolter jedoch (der immerhin der geheime Vogtvikar des Phex ist und in dessen Laden auch der Zugang zum unterirdischen Tempel des Diebesgottes zu finden ist; siehe SSH Seite 100) mag ein lukratives Geschäft wittern: So kann es sein, dass er sich später (verkleidet oder über einen Mittelsmann) an die Gruppe wendet und in Erfahrung zu bringen versucht, wie viel den Helden die gesuchten Informationen wert sind. Je nach Investitionsbereitschaft der Gruppe kannst du ihr über Wolter dann verschiedene Informationen zukommen lassen.

Phexgeweihte oder diebisch gesinnte Helden könnten natürlich auch direkt nach dem Tempel suchen (was du ihnen nicht zu leicht machen solltest, pflegt man in Havena doch eine sehr geheime Verehrung des Phex).

Schneiderei Aradin (UF06; SSH Seite 27)

»Beim Aradin kaufen doch nur die Reichen.«

—ein Bettler

»Ah, ihr interessiert euch für Aradin. Das Kleid ist tatsächlich von ihm. Seine Preise sind einfach unschlagbar, und diese Qualität, dieser Stoff! Wollt ihr mal fühlen?«

—eine Stadträtin

Der Schneider *Yurro Aradin* (redet viel, meist mit Maßband über der Schulter; Handel 10 (12/12/12), Stoffbearbeitung 12 (12/14/14), Willenskraft 6 (11/12/12), SK 1) fertigt in seinem Geschäft in Unterfluren edle Gewänder für die Reichen der Stadt (zumeist wohlhabende Kaufleute). Das zweistöckige Fachwerkgebäude dient im Untergeschoss als Verkaufsraum und Lager, im Obergeschoss als Werkstatt und Wohnraum für den Besitzer, seine Ehefrau *Maire* (Stoffbearbeitung 11 (11/14/14),

Willenskraft 10 (14/13/12), SK 1) und die beiden heiratsfähigen, vor allem aber auch heiratswilligen Töchter **Irmila** (Betören 7 (13/13/13), Willenskraft 5 (13/12/13), SK 1) und **Ghâite** (Betören 6 (13/13/13), Willenskraft 6 (13/12/13), SK 1).

Machen die Helden sich auf die Suche nach einem Endabnehmer für die geschmuggelten Tuchwaren, so können sie bei Yurro fündig werden: Der Schneider kauft tatsächlich bei einem ihm selbst nicht namentlich bekannten Mann regelmäßig edle Stoffe zu vergleichsweise günstigen (da zollfreien) Preisen ein.

Die Helden können ihm auf die Spur kommen, wenn sie verschiedene Händler aufsuchen und es sich herausstellt, dass Aradin beste Stoffe aus dem Lieblichen Feld verarbeitet und mit seinen Preisen vergleichbare Händler stets unterbietet.

Im Laden selbst werden die Helden zuerst auf die beiden Töchter stoßen, die mit 20 respektive 18 Lenzen nur zwei Themen kennen: schöne Kleider und potenzielle Heiratskandidaten. Ein großes Interesse, die Helden schnell zu ihrem ohnehin stets beschäftigten Vater zu lassen, haben sie folglich nicht. Mit etwas Glück mischt sich aber auch ihre Mutter ein und rettet die Helden. Maire arbeitet meistens in der Werkstatt im oberen Geschoss, wo sie die Näherinnen anleitet.

Während Maire besonders für Schmeicheleien über die von ihr gefertigten Waren anfällig ist, lassen sich Yurros Töchter von jedem um den Finger wickeln, der attraktiv, wohlhabend, einflussreich oder berühmt ist – oder erfolgreich vorgibt, zumindest eines davon zu sein. Irgendwann wird eine der drei dann die Helden in ein Büro im hinteren Teil des Hauses führen und dabei augenzwinkernd fragen, was der alte Gauner denn diesmal angestellt habe.

Yurro selbst kann den Helden – vor allem wenn diese ihm damit drohen, seine Geschäfte aufliegen zu lassen – von dem genauen Zeitpunkt berichten, an dem eine neue Lieferung an Stoffen in die Stadt kommen wird. Auch wenn er seinen Kontaktmann von sich aus nicht benachrichtigen kann, ist dies doch ein entscheidender Hinweis. Wähle den Zeitpunkt so, dass die Helden noch ein wenig Zeit zur Vorbereitung haben. Die Treffen finden stets am Bennain-Damm statt und ereignen sich mal in den späten Abend-, mal in den frühen Morgenstunden.

Redaktionshaus der Havena-Fanfare (UF11; SSH Seite 26)

»Die Fanfare ist ein Schundblatt übelster Art.«

—ein Nordmärker

»Die Redakteure der Fanfare haben endlich den Mut gefunden, die Dinge beim Namen zu nennen, und gehen zu Recht hart mit den Nordmärkern ins Gericht.«

—ein albernischer Soldat

Die alberniateure Zeitung, die seit Ausbruch des Krieges einen Rückgang bei den Auflagenzahlen, aber auch eine Zunahme an patriotischen Artikeln vorzuweisen hat, besitzt ein geräumiges Haus nebst Druckerei in Unterfluren. Über dem Eingang weist eine blecherne Fanfare auf den Zweck des zweistöckigen Gebäudes hin.

Die Redakteure der *Fanfare* sind über Gerüchte bestens informiert, wittern aber auch sogleich eine gute Geschichte, wenn die Helden sich hier neugierig nach Schmugglern und der Unterstadt erkundigen. Da Informationen in diesem Gewerbe eine harte Währung sind, werden die Redakteure versuchen, ihrerseits Informationen von den Helden zu erhalten. Es mag auch durchaus sein, dass ein Schreiber der Zeitung sich auf die Spur der Helden setzt. Konkrete Hinweise können die Helden hier aber nicht erhalten, da die gesuchte Schmugglerbande noch nicht Teil der Recherchen der *Fanfare* war und sich zur Zeit ein ruhmreicher Artikel über die eigenen Soldaten oder ein Schmähartikel über von Ogern gezeugte Nordmärker besser macht als ein Text über eine lausige Schmugglerbande.

Taverne Schatzinsel (G25; SSH Seite 22)

»Das Bier ist furchtbar, aber die Geschichten sind gut.«

—ein Gast nach seinem ersten Besuch

»An das Bier kann man sich sogar gewöhnen, und die Geschichten werden von Mal zu Mal gruseliger. Bei Waern kann man sich schon wohlfühlen – und vielleicht sogar noch was von ihm lernen.«

—ein Stammgast

In Feldmark, dem eher bäuerlich anmutenden Viertel jenseits des Großen Flusses, liegt diese vom ehemaligen Schatzsucher *Waern Poschrat* (38, *990 BF, dick, Dreitagebart, ansteckendes Lachen; Willenskraft 8 (12/11/13), SK 1) geführte Schenke, die sich zu einem beliebten Treffpunkt für Abenteurer, Schatzsucher und sogar Schmuggler entwickelt hat.

Von Waern können die Helden etliche Gerüchte und Schauermärchen über die Unterstadt, ihre Bewohner und auch über Schmuggler erfahren, oft unter Hinweis auf einen der vielen Gegenstände im Schankraum, die Waern persönlich aus der Unterstadt geborgen hat. Es besteht auch die Möglichkeit, dass geeignete Helden (zum Beispiel Streuner und Phexgeweihte) sich das Vertrauen eines Schmugglers erarbeiten, der auch über relevante Informationen über die gesuchte Bande verfügt. Den alteingesessenen Schmugglern ist die neue Bande nämlich ebenfalls ein Dorn im Auge.

Weitere Örtlichkeiten

Möglicherweise wenden sich die Helden an den **Tsatempel (T03; SSH Seite 14)**, der immerhin in unmittelbarer Nachbarschaft zur Unterstadt steht. Die Geweihten des Tempels wissen jedoch kaum etwas über Schmuggler und allenfalls die üblichen Gerüchte über die Unterstadt und den H'Ranga-Kult.

Die **Efferdrüder (NA06; SSH Seite 18)** könnten ebenfalls Informationen über Schmuggler haben, versuchen sich doch manche gestrandeten Seeleute bisweilen in diesem Gewerbe. Die Bruderschaft hat aber weder spezifische Hinweise über die von den Helden gesuchten Schmuggler noch ein fundiertes Wissen über das Schmuggelgut Tuchwaren. Bedenke, wenn du weitere Informationen in der

SSH suchst, dass sich zu dieser Zeit erst einzelne Numinoru-Anhänger unter den Efferdbrüdern finden.

Andere Quellen und falsche Fährten

Es steht dir natürlich frei, die Suche auszudehnen, weitere Informationen und Örtlichkeiten hinzuzufügen und den Helden auch an anderer Stelle die gesuchten Informationen zukommen zu lassen oder sie auf falsche Fährten zu führen. Sei damit aber vorsichtig. Es macht wenig Spaß, wenn sich deine Mitspieler in eine falsche Fährte verbeißen und am Ende feststellen, dass sie einen ganzen Spielabend lang in eine Sackgasse gelaufen sind. Generell sind natürlich das Hafengebiet und die Altstadt mit ihren Fischern, Seeleuten und Seehändlern die besten Anlaufpunkte für die Gruppe. In der Neustadt finden sich dagegen die vielen reichen Kaufleute und Kontore, die zwar wenig erfreut über das Schmuggelgeschäft in der Stadt sind, aber auch kaum verwertbare Informationen über die einzelnen Banden vorzuweisen haben. Dort sieht man das Problem wenig differenziert, solange man nicht direkt betroffen ist.

Informationen

Zu Beginn werden es die Helden natürlich vor allem darauf anlegen, Informationen über die von ihnen gesuchte Bande (und wohl auch über Schmuggel in Havena im Allgemeinen) zu erhalten. Im Folgenden sind nun die Informationen und Gerüchte gelistet, die du den Helden während ihrer Suche zukommen lassen kannst. Es steht dir natürlich frei, die Suche auszudehnen und weitere Gerüchte hinzu zu erfinden.

Über Schmuggel in Havena

- »Der Hafenmeister und der Rat der Kapitäne sind doch selber allesamt in diesem Geschäft.« (–)
- »Schmuggler sind arme Seelen, denen das Schicksal übel mitgespielt hat. Freiwillig würde doch niemand die Unterstadt betreten.« (+/–)
- »Schmuggler sind Gesetzlose, die Efferds Gebote nicht ehren und mit Dämonen im Bunde stehen.« (+/–)
- »Schmuggler stehen unter Phexens Schutz, da sie so mutig und listenreich sind wie kaum eine andere lichtscheue Zunft.« (+/–)
- »Schmuggel hat schon Tradition in Havena. Kein Wunder, verlangen die Zöllner doch enorm hohe Abgaben auf alle Waren.« (+)
- »Für gewöhnlich nehmen Schmuggler ihre Waren des Nachts von einem Schiff vor der Küste auf, das auf das Morgenhochwasser wartet. Noch vor Sonnenaufgang erreichen sie dann die Stadt, lange bevor das Schiff selbst einläuft.« (+)
- »Die Garde stellt schon Leute ab, die nächtens an den Zuflüssen zur Stadt nach verdächtigen Booten Ausschau halten. Es gibt aber viele Möglichkeiten, nach Havena rein zu kommen. Von der Unterstadt mal ganz zu schweigen ...« (+)
- »Die ganz und gar tollkühnen Schmuggler nehmen den Weg durch die Unterstadt. Absolut unmöglich, die dort drin zu finden.« (+/–)

- »Die legendärsten Schmuggler sind die Nebelgeister. Kaum einer weiß, wie die immer einen sicheren Weg durch die Ruinen finden. Dazu sind die immer nur bei Nebel unterwegs. Seit Jahrzehnten schon hält Efferd seine Hand über die Geister.« (+)

Über die geschmuggelten Güter

- »Niemand schmuggelt ernsthaft solche Tuchwaren. Das lohnt sich doch kaum.« (–)
- »Wir Armen verhungern hier auf der Straße, und die Reichen schneiden sich schönste Kleider, während sie auch noch den Stadtrat betrügen! Das sieht ihnen ähnlich.« (leider +)
- »Sicher, mit so edlen Stoffen kann man gute Geschäfte machen. Da liegen hohe Einfuhrzölle drauf, wie auf allen Luxuswaren.« (+)
- »Nein, soweit ich weiß, sind die Nebelgeister nicht im Geschäft mit Stoffen. Die haben sich auf Spirituosen, Südlandwaren und derlei spezialisiert.« (+)
- »Ja, ich hab gehört, dass in den letzten Monaten immer wieder Brokat und Samt in Läden hier auftauchen. Fragt doch mal beim Aradin (siehe 12), der schneidert Wämser aus bestem Samt, allerbeste Stoffe, direkt aus dem Lieblichen Feld.« (+)

Über die Bande

- »Das ist bestimmt die Bande von *Alrik Sturmfels*, der gibt doch ständig damit an, immer alles besorgen zu können!« (–, aber eine gute Gelegenheit, von Alrik zu erfahren)
- »Das sind Geister, die ganze Bande. Lebende würden nicht so oft und so erfolgreich den Weg durch die Unterstadt wagen – und überstehen!« (+/–)
- »Die Bande, die ihr da sucht, muss recht neu sein. Und dreist sind sie auch. Andere sind da vorsichtiger, schaffen dafür aber auch viel weniger Gewinne heran.« (+)
- »Die nehmen einen Weg durch die Unterstadt, da wett' ich drauf. Dreist genug sind die ja. Oder sie sind mit den finsternen Kreaturen da draußen im Bunde, wer weiß.« (+)
- »Oh ja, die landen immer des Nachts am Ben-nain-Damm an, da wagt sich kein Gardist raus, wenn die Praiosscheibe nicht am Himmel steht. Ausgezeichnete Bedingungen für Schmuggler.« (+)
- »Ich hab von der Bande gehört. In ein paar Tagen sollen die wieder neue Waren in die Stadt bringen.« (+)

Sollten die Helden bereits jetzt Informationen zur Unterstadt oder gar dem Kult erfragen wollen, so greife bitte auf die Gerüchte und Fakten auf Seite 32 zurück.

Die Stadtgarde

Der Sitz der Stadtgarde befindet sich ebenso wie das Stadtverlies in der **Garnison (OF11; SSH Seite 23)** in Oberfluren. Fragen die Helden hier nach Schmugglern und danach, was die Garde unternimmt, um dem Schmuggel Einhalt zu gebieten, werden sie mehr oder minder bestimmt abgewiesen. Im besten Fall wird man ihnen ein paar Fakten mit auf den Weg geben, im

schlimmsten Fall (wenn die Helden allzu unfreundlich sind bzw. verdächtig aussehen oder am Handgeld sparen) wird der angesprochene Diensthabende gar misstrauisch.

Tatsache ist, dass die Garde in den unruhigen Zeiten, die in Albarnia angebrochen sind, Besseres zu tun hat, als des Nachts nach Schmugglern zu suchen. Bitten einflussreicher Kaufleute wie die Vecushmars versucht man zwar Folge zu leisten, kann aber auch dafür nur wenige Leute entbehren und wird dem Anliegen daher kaum nachkommen.

Wichtig ist, dass bei deiner Gruppe der Eindruck entsteht, dass die Stadtgarde ihr nicht helfen kann oder will, damit die Helden die Arbeit nicht einfach abwälzen. Ein Besuch bei der Garde kann dennoch für den Verlauf des Abenteuers sehr lohnend sein, weil du so Weibel Hjalbin (Seite 44) schon einmal vorstellen kannst.

Der Weibel erhält ab und an anonyme Hinweise, hinter denen Vilai steckt, die ihn so in ihre Pläne einzuspannen versucht. Sie gibt ihm auch einen Hinweis darauf, dass die Heldengruppe in der Schmuggelsache herumfragt. So will sie sich für den letzten Teil ihres Plans alle Optionen offen halten, indem sie die Grundlage für die spätere Beauftragung der Gruppe durch Hjalbin legt. Der Weibel wird aufgrund des Hinweises den Spitzel Ioric (30, blond, unauffällig gekleidet, Gassenwissen 14 (12/14/13)) auf die Gruppe ansetzen, der diese möglichst unauffällig verfolgt und dabei versucht, herauszufinden, was die Helden vorhaben. Sollte die Gruppe explizit nach möglichen Verfolgern Ausschau halten, so gestehe ihnen eine Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* gegen Iorics *Gassenwissen* zu. Sollten sie ihn stellen, wird er sich als Mitglied der Stadtgarde vorstellen und anführen, dass er ein Auge auf die Gruppe hat, da sie sich auffällig verhalte. Das Beschatten wird er nicht einstellen.

Kontor Vecushmar

Vilai hat die Helden explizit gebeten, ihre Eltern Mialan und Scartho nicht einzuweihen, aber das bedeutet nicht, dass man dort nicht unter einem Vorwand herum schnüffeln oder Vilais Wunsch nicht auch einfach ignorieren kann.

Vilais Familie hat ein eigenes Kontor und ein kleines Stadthaus (diese sind auf dem Stadtplan nicht festgelegt, du kannst hier frei passende Häuser wählen), ihre Eltern halten sich aber meistens in der Nähe ihrer Geschäfte auf. Entweder findet man sie auf einem der zahlreichen Handelsschiffe oder im Kontor selbst. Finanziell geht es der Familie trotz des Konflikts Albarnias mit den Nordmarken gut, und auch die Konkurrenz durch die Schmugglerbande ist noch nicht so groß, dass sie existenzbedrohend wäre. Vilais Eltern handeln mit so ziemlich jeder legalen Ware, die Havena erreicht oder verlässt. Ausgangspunkt ihres Erfolgs und noch immer Kerngeschäft ist aber der Handel mit Tuchen aller Arten.

Die Helden könnten die Vecushmars unter verschiedenen Vorwänden (Bericht der Fanfare über die angesehene Familie, bei entsprechendem Aussehen und Auftreten potenzielle, neue Handelspartner, ganz ehrlich als von der Tochter engagierte „Spezialisten für betriebliche Sicherheit“) treffen und mit ihnen ins Gespräch kommen. Die beiden sind geübt darin, sich als unbescholtene Bürger zu präsentieren und sich trotz ihres kultischen Hintergrunds davon frei und sicher unter Andersdenkenden zu bewegen. Deine Helden können mit Vilais Eltern über das Wetter, den Handel, Politik oder ihre zuweilen etwas ungestüme, sich stets beweisen wollende Tochter sprechen, ohne dabei ein Gefühl von Unaufrichtigkeit zu spüren.

Offen auf die Schmugglerbande angesprochen, werden Vilais Eltern die reine Wahrheit erzählen: Ihre Tochter hat sie auf das Problem angesprochen, aber deren Tätigkeiten wirken sich nicht merklich auf das Geschäft aus. Die Vecushmars haben ihre Tochter gebeten, die Sache im Auge zu behalten, dahingehend aber nicht aktiv zu werden – woran sie sich offensichtlich nicht gehalten hat, aber das überrascht ihre Eltern kaum. Bei erneutem Überdenken scheinen es die beiden sogar ganz amüsant zu finden, dass Vilai hartnäckig ihrer Intuition folgt, was für ihre Talente als angehende Handelsherrin spricht. Die stolzen Eltern versprechen, die Helden nicht bei ihrer Tochter zu verraten, und wünschen der Gruppe viel Erfolg. Tatsächlich werden sie Vilai ihr kleines Abenteuer gönnen und sie nicht darauf ansprechen.

Wenn die Helden es hingegen irgendwie schaffen, Zugriff zur Buchhaltung der Vecushmars zu erhalten, so können sie durch eine (Gruppen-)Sammelprobe auf *Handel (Buchhaltung)* –4, 7 Tage, 5 Versuche, feststellen, dass die Bücher sauber sind. Führen die Helden dann noch eine aufwendige Inventur durch (was für eine Person etwa 10 Tage dauert), werden sie feststellen, dass auch der Warenbestand passend ist und im Kontor selbst keine überzähligen Waren lagern.

Die Schmugglerbande

Letzten Endes kommt es darauf an, dass die Helden zwei Dinge herausfinden: Die gesuchte Bande wird bald wieder neue Waren in die Stadt schaffen (das genaue Datum kannst du auf ein oder zwei Tage, nachdem die Gruppe alle nötigen Informationen beschafft hat, legen), und sie wird mit ihrem Boot einige Stunden vor dem Morgenhochwasser am Bennain-Dammanlanden.

Sorge dafür, dass die Helden alleine die Bande stellen; ohne zwingende Beweise wird die Stadtgarde ohnehin nicht dazu bereit sein, nachts stundenlang auf dem Bennain-Damm auf eine Schmugglerbande zu warten, die möglicherweise niemals ankommt. Davon abgesehen würde Weibel Hjalbin sehr deutlich machen, was er von der Einmischung der Helden hält: nichts. Wenn die Gruppe dennoch die Garde um Hilfe bittet, werden sie abgewiesen; dies macht das nächtliche Auftreten der Gardisten dann aber nur umso plausibler.

Auf dem Damm

Kurze Zeit vor Sonnenaufgang, an dem Tag, den du festgelegt hast, können die Helden auf dem Bennain-Damm, der die Unterstadt vom Hafen trennt, die gesuchte Schmuggerbande stellen. Halte die Gruppe nach Möglichkeit davon ab, sich besonders weit in die Unterstadt zu wagen oder gar zu versuchen, den Schmugglern dort zu begegnen: Zum einen ist ein solcher Ausflug für später vorgesehen, zum anderen ist es hoffnungslos anzunehmen, dass die Gruppe dort die Schmuggler aufstöbern könnte – viel zu leicht könnten sie die Bande im Gewirr der Ruinen verpassen.

Am Rande der Unterstadt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch erstreckt sich der Bennain-Damm, und mit einem Mal könnt ihr auch verstehen, warum dieser Ort des Nachts von den Havenern gemieden wird: Der Damm verschwindet in der Dunkelheit, kein Licht erhellt den Weg, der zu beiden Seiten in eine steile Böschung abfällt. Auf der einen Seite erstreckt sich das weite Becken des Südhafens, dort seht ihr auch noch in der Ferne einzelne erleuchtete Fenster oder im Seegang wiegende Schiffslaternen. Auf der anderen Seite liegt, finster und geradezu unnatürlich ruhig, die verfluchte Unterstadt.

Nutze die Gelegenheit, um die Gruppe auf einige unheimliche Beobachtungen aufmerksam zu machen und somit den späteren Besuch in der Unterstadt (siehe Seite 33) vorzubereiten: treibende, aus sich selbst heraus schwach leuchtende Nebelfetzen, Augen zwischen den Ruinen, die das Mondlicht widerspiegeln, leises Glucksen und Blubbern (immer dort, wo man gerade nicht hinschaut) und mitunter auch ein kalter Windhauch oder fauliger Gestank, der zum Damm herüberweht. Verstecke, in denen die Helden den Schmugglern aufzulauern können, finden sich am und auf dem Damm hinter Sträuchern und Bäumen.

Ankunft der Schmuggler

Kurz vor Einbruch der Dämmerung ist die Wacht der Helden endlich vorüber. Weise den Helden mit dem höchsten FW in *Sinnesschärfe* als erstes auf das ferne Licht der Blendlaterne hin, das immer wieder zwischen den Ruinen auftaucht und dann wieder verlischt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jetzt seht ihr alle den feinen Lichtstrahl, der kurz über das schwarze Wasser tanzt, die Umgebung nach trügerischen Mauerresten absucht und dann wieder verlischt. Nun hört ihr auch die leisen Ruderschläge, die das Wasser kaum aufzuwühlen verstehen. Ein dunkler Schatten gleitet langsam auf den Damm zu, in der finsternen Nacht kaum zu erkennen.



Die Schmuggler sind – ohne dass die Helden dies ahnen würden – darauf vorbereitet, von der Gruppe gestellt zu werden. Sie sind in Vilais Auftrag unterwegs, die auch diesen Zusammenstoß nur deswegen inszeniert, um ihren Plan voranzutreiben. Die Männer und Frauen (Vilai treu ergebene Mitglieder des Kultes) sind angewiesen worden, den Helden einen guten Kampf zu liefern und die gesamte Schmuggelware dabei zu verlieren, nach Möglichkeit bei der Flucht aber ihr eigenes Leben zu retten. Sollte der eine oder andere von ihnen dabei zu Tode kommen, würde Vilai dies begrüßen, um die spätere, heftige Rache noch plausibler zu machen, aber da vertraut sie ganz auf das Geschick der Helden.

Kampfablauf

Lege eine angemessene Zahl von Gegnern für die Helden fest, um den Kampf nicht zu leicht zu machen und die Gruppe doch siegen zu lassen. Es soll zudem deutlich werden, mit wem die Helden es zu tun haben: Die Kultisten tragen einfache, nachtgraue Überwürfe, mehrere haben aber Anhänger bei sich, die einen grausigen Krakengötzen zeigen. Zumindest ein solcher Talisman wird am Kampfplatz zurückbleiben.

Der genaue Ablauf hängt vom Vorgehen der Helden ab, die Schmuggler werden jedoch leise damit beginnen, ihre Waren auszuladen (und notfalls, wenn die Helden zu lange zögern, diese auch in ihren Verstecken entdecken). Berücksichtige auch die Regeln zu *Besonderen Kampfsituationen im Wasser* (SSH Seite 94), etwa zum Kampf im hüfttiefen Wasser.

Sobald sich das Blatt zu Ungunsten der Kultisten wendet, treten die Schmuggler den Rückzug an – natürlich zurück in die Unterstadt, wie es ihnen Vilai aufgetragen hat. Sorge dafür, dass verwundete Kultisten fliehen können, Tote werden nach Möglichkeit mitgenommen. Die Chancen dazu erhöhen sich, weil im selben Moment die Garde eintrifft und für Chaos sorgt, als sie die Helden auffordert, ihre Waffen zu senken.

Die Stadtgarde greift ein

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich entdeckt ihr die Lichter mehrerer Laternen und Fackeln, die sich vom Ende des Dammes nähern. Schwere Schritte sind zu hören. Ihr überlegt, ob eine rasche Flucht angeraten wäre, als eine feste Stimme zu euch hinüberschallt: „Wer da? Im Namen der Zwölfe und der Königin, gebt euch zu erkennen!“

Falls die Gruppe Weibel Hjalbin bereits kennengelernt hat: Dann erkennt ihr auch, wer euch da entgegen gerufen hat: Es ist Weibel Hjalbin.

Falls die Gruppe Weibel Hjalbin noch nicht kennengelernt hat: Dann erkennt ihr auch, wer euch da entgegen gerufen hat: Es ist ein Weibel der Stadtgarde.



Weibel Hjalbin hat entweder durch die Hinweise der Helden oder durch seinen Spitzel Ioric (siehe Seite 15) vom Vorhaben der Gruppe erfahren. Tatsächlich ist er für seinen Geschmack sogar etwas zu spät, denn dass es tatsächlich zum Kampf kam, passt dem Stadtwächter überhaupt nicht. Für ihn ist klar, dass ein Kult aus mehr als einer Handvoll Schmugglern bestehen muss, und so fürchtet er, dass das Eingreifen der Helden nicht nur den Kult aufgeschreckt hat, sondern auch seine (allerdings eher schleppenden) Ermittlungen gefährdet.

Da Weibel Hjalbin noch immer befürchtet, dass einer seiner Gardisten ebenfalls ein Kultist oder zumindest ein Informant des Kultes sein könnte, sieht er sich gezwungen, den dummen Gardisten zu spielen, damit weiterhin niemand denkt, er würde wegen eines Kultes ermitteln – sehr zum Leidwesen der Helden.

Hjalbin nutzt die Gelegenheit und fügt das scheinbar Offensichtliche zusammen: Die Helden stehen bei Einbruch der Dämmerung am Damm zwischen offensichtlichem Schmuggelgut, das ihnen augenscheinlich gerade angeliefert wurde. Den Kampflärm und die blutenden Wunden deutet der Gardist als Verteidigung gegen eine rivalisierende Bande oder als Versuch, die liefernden Schmuggler um ihren Anteil zu prellen. So oder so zögert Weibel Hjalbin nicht lange: Er lässt die Helden wegen Schmuggels verhaften. Wenn sich die Gruppe damit verteidigen möchte, dass sie selbst gegen die Schmuggler ermittelt oder gar gegen Kultisten gekämpft hat, tut der Gardist dies als billige Ausreden ab. Das zurückgelassene Amulett ist passenderweise auch nicht auffindbar, was aber daran liegt, dass Weibel Hjalbin darauf steht und es erst in einem ungesesehenen Moment an sich nimmt. Hinweise darauf, dass man sich bei den Ermittlungen schon begegnet sei, bringen den Gardisten dazu, sich vor seinen Untergebenen nur noch misstrauischer zu geben. Nach außen tut er so, als stehe in diesem Moment für ihn ganz offensichtlich fest, dass die Helden versucht haben, eine konkurrierende Bande aufzuspüren und zu bestehlen. Wenn die Gruppe die Gardisten selbst um Hilfe gebeten hat, wird ihnen auch das negativ ausgelegt. Es habe sich dabei, so der Vorwurf, nur um den Versuch gehandelt, die Wachbereitschaft der Garde auszutesten. Als die Gardisten der Gruppe ihre Unterstützung untersagt hätten, habe sich die Gruppe demnach nur umso sicherer gefühlt ...

Die Helden könnten sich gegenüber der Garde auf Vilai berufen, zumal der Auftrag in den Augen der Gruppe erledigt ist und Vilai keinerlei Konsequenzen zu drohen scheinen. In diesem Fall werden sie dennoch verhaftet, zumindest – wird ihnen erklärt – bis man mit Vilai gesprochen und sie als Leumundszeugin befragt habe.

Die Schmuggelware wird derweil konfisziert, die Helden werden abgeführt.

Zu einem Kampf sollte es natürlich nach Möglichkeit nicht kommen. Falls doch, ist zu hoffen, dass die Helden keinen Gardisten schwer verwunden oder gar töten. In diesem Fall wird sich Hjalbin nämlich nicht mehr auf ihre Seite stellen können, dann bleibt der Heldengruppe nur die Flucht oder das Richtbeil.

SUCHE NACH DEN KULTISTEN



Gefangene Helden und die Wirkung am Spieltisch

Eine Gefangennahme von Helden erfordert Fingerspitzengefühl, weil sich die Spieler schnell machtlos fühlen. Du als Spielleiter übernimmst die Kontrolle und nimmst deinen Spielern damit etwas weg: Ausrüstung und Entscheidungsfreiheit sind fort, der Spieler kann nur in minimalen Grenzen reagieren. Mache dir das bewusst und notfalls deinen Mitspielern direkt deutlich, dass du um die Situation weißt, dass sie nicht lange anhalten wird und dass die Gefangennahme in diesem Moment ein Kniff ist, die Geschichte zu entwickeln, aber keine Methode, die Spieler zu bestrafen.



Sicherlich werden die Helden nicht glücklich sein, in dieser misslichen Lage zu stecken. Sie werden des Schmuggels bezichtigt und jedes noch so sinnvoll vorgetragene Argument wird der Gruppe im Mund umgedreht und gegen sie verwendet. Die nächsten beiden Tage verbringen die Helden wahlweise in einer feuchten Zelle unterhalb der Garnison der Stadtgarde, bei besserem Leumund, z. B. bei Geweihten, in einem verschlossenen Zimmer im Obergeschoss oder in schier endlos scheinenden Verhören, in denen ihnen stets die gleichen Fragen gestellt und immer wieder dieselben Vorwürfe gemacht werden.

Was die Helden nicht wissen können, ist, was währenddessen außerhalb des Kerkers passiert. Vilai verfolgt ihren Plan ungeachtet der Verhaftung der Helden weiter, handelt es sich dabei doch durchaus um eine Situation, die sie von Anfang an als Option in Betracht gezogen und entsprechend eingeplant hat, als sie damit begann, Weibel Hjalbin mit Informationen zu versorgen und zu manipulieren. Tatsächlich folgen die Geschehnisse sogar dem von ihr favorisierten Plan.

In der auf die Verhaftung folgenden Nacht tötet Vilai ihre Eltern mit einem gezackten Dolch und platziert ihre Leichen gut sichtbar im Hafen, wo sie am frühen Morgen gefunden werden. Wie von ihr beabsichtigt, wird die Garde informiert, woraufhin diese die Leichen in die Garnison bringt und die Ermittlungen beginnen. Tatsächlich verdächtigt Weibel Hjalbin sofort den Kult, macht sich für diese Position vor den Kollegen aber nicht stark, da er immer noch fürchtet, einen Verräter in den eigenen Reihen zu haben. Falls die Helden in den Befragungen vor dem Doppelmord darauf hingewiesen haben, von Vilai beauftragt worden zu sein, erhärtet sich für Weibel Hjalbin dieser Verdacht sogar. In seinen Augen kann nur ein Gardist die Kultisten auf die Spur der Vecushmars gebracht und so den Rachemord



ermöglicht haben. Die offiziellen Ermittlungen gehen derweil in eine andere Richtung und sehen Vilai – als Hauptprofiteurin des Mordes – als Hauptverdächtige; immerhin erbt sie ein ganzes Handelsunternehmen. Schon am selben Abend wird Vilai von Weibel Hjalbin verhaftet und ebenfalls in die Garnison gebracht, allerdings als angesehene Bürgerin und bislang nur dringend Tatverdächtige nicht in den Kerker geworfen, sondern im Obergeschoss eingesperrt. Vilai wird dort ausführlich befragt. In einem günstigen Moment, in dem Weibel Hjalbin kurz mit ihr alleine ist, deutet er ihr gegenüber an, dass er persönlich nicht sie als Schuldige sieht, sondern einen anderen Verdacht hat. Er lässt sich daraufhin, falls er die Information aus den Befragungen der Helden erhalten hat, von ihr inoffiziell bestätigen, dass die Gruppe tatsächlich in ihrem Auftrag gehandelt hat. Hatten die Helden ihm dies bisher vorenthalten, informiert Vilai ihn von sich aus darüber, damit die nächste Phase ihres Plans eingeläutet werden kann. Der Weibel eilt anschließend nach unten, um die Gruppe zu sprechen. Sollten Helden von gutem Leumund nicht im Kerker untergebracht sein, lässt er diese zunächst von zwei Gardisten unter dem Vorwand, die Gruppe als Ganzes verhören zu wollen, in den Keller eskortieren.

Wenn die Helden fliehen wollen

Vielleicht nimmt deine Heldengruppe die Situation als Herausforderung wahr, eine spannende Flucht zu planen und damit besonderes Geschick und viel Einfallsreichtum zu zeigen. Wenn deine Gruppe Spaß daran hat, lasse sie planen und zeige auch auf, dass ein solcher Plan erfolgreich sein könnte. Kurz vor dessen Ausführung sollte dann aber Weibel Hjalbin an die Gruppe herantreten. Ihr Plan kann dann aber durchaus noch umgesetzt werden, sogar mit seiner Unterstützung.



Ein neuer Auftrag, eine neue Chance

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Tür zur Treppe wird knarzend geöffnet, ein Geräusch, das in den letzten beiden Tagen immer irgendeinen Gardisten angekündigt hat, der irgendjemandem von euch kurz darauf die immer gleichen Fragen gestellt hat.

Wieder einmal ist es Weibel Hjalbin, der euch besuchen kommt. Ob er wohl wieder wissen möchte, wer eure Abnehmer für die Tuche sind?

Der Gardist weckt seine Kollegin, die auf dem Stuhl neben dem Eingang eingeschlafen ist, und flüstert ihr etwas zu, wobei ihr meint, die Worte „Suppe“ und „halbe Stunde“ zu hören. Die Frau nickt dankbar, dann verschwindet sie nach oben. Der Weibel baut sich derweil vor eurer Zelle auf und wartet auf das Geräusch der zufallenden Tür. Dann wendet er sich hastig an euch: „Ihr müsst mir zuhören, wir haben nicht viel Zeit, und die Ereignisse beginnen sich zu überschlagen.“



Hjalbin wird den Helden seinen Plan verraten und die Gruppe, so gut es geht, über die Hintergründe aus seiner Sicht aufklären. Er ist dabei aufrichtig und auf die Helden angewiesen, gute Menschenkenner werden ihn als ehrlich und vertrauensvoll einschätzen können.

Es ist wichtig, dass die Helden die folgenden Informationen erhalten:

- Grundsätzlich glaubt Weibel Hjalbin den Helden, dass sie unschuldig und nicht in den Schmuggel verwickelt sind.
- Hjalbin hat mit Vilai gesprochen, und diese hat bestätigt, dass die Helden von ihr als Ermittler angeheuert wurden.
- Er vertraut ihrer Einschätzung, zumal die Helden die Schmuggler tatsächlich stellen konnten und diesen ohne die Ablenkung der eintreffenden Garde wohl auch nicht die Flucht gelungen wäre.
- Die Verhaftung hat er aus der Not heraus angeordnet, weswegen er sich den Helden gegenüber schuldig fühlt. Immerhin haben sie – gemessen an den üblichen Standards – gute Mahlzeiten bekommen und wurden bislang auch nicht gefoltert.
- Weibel Hjalbin braucht die Hilfe der Helden ebenso wie Vilai, er bittet die Gruppe also, ihm behilflich zu sein, wodurch sich für die Gruppe auch eine gute Möglichkeit ergeben würde, ihr Gefängnis zu verlassen.

Wenn die Helden nachfragen oder zustimmen, wird Hjalbin ihnen seine Sicht der Dinge erklären:

- Voretwa sechs Wochen wurde Hjalbin ein Umschlag zugespielt, der Hinweise auf einen geheimen Kultistenzirkel enthielt. Gerüchte über finstere Kulte sind nicht ungewöhnlich, aber dieser Umschlag enthüllte zum Teil recht genaue Details, von denen Weibel Hjalbin inzwischen auch einige überprüfen konnte. Mit dem Umschlag einher ging die Warnung, die Ermittlungen nur persönlich zu leiten und sich möglichst bedeckt zu halten, weil der Kult einflussreich sei und sogar die Stadtwache unterwandert habe.
- Folglich gibt es keine offiziellen Ermittlungen gegen den Kult, Weibel Hjalbin hält aber Augen und Ohren offen.
- Die Untersuchungen der Helden hat Hjalbin kritisch beobachtet, weil er es nicht schätzt, dass sich Fremde in Angelegenheiten der Stadt einmischen. Er hatte einen anonymen Hinweis bekommen, dass die Gruppe auf eigene Faust nach Schmugglern in der Stadt sucht, und deshalb Ioric (siehe Seite 15) auf sie angesetzt, zumal der geheime Kult, von dem er weiß, ebenfalls in Schmuggelaktivitäten involviert sein soll. Solche Hinweise bekommt die Garde durchaus häufiger.
- Wenn die Helden die Garde nicht über die Schmuggler am Damm informiert haben, hat dies Ioric getan.
- In den Hjalbin zugespielten Unterlagen wurden Amulette von Krakengötzen erwähnt, welche die Kultisten stets bei sich trugen. Als Hjalbin am Damm eintraf, war ihm ein solches Amulett sofort aufgefallen. Er geht daher davon aus, dass die Helden

unwissentlich über Mitglieder des Kultes gestolpert sind, als es ihnen darum ging, eine Schmugglerbande zu stellen.

- Die Helden wurden verhaftet, um den Kult in Sicherheit zu wiegen und den – oder gar die – Verräter in den Reihen der Garde zu täuschen. Deshalb hat Hjalbin das Amulett verschwinden lassen und die Helden zu Sündenböcken gemacht.
- Hjalbin war zunächst optimistisch, dass sein Vorhaben gelungen ist, fürchtet sich nun aber, sich getäuscht zu haben. Nachdem die Helden ihre Verbindung zu Vilai enthüllt hatten, muss der Spitzel in den Reihen der Garde diese Information an die geflohenen Kultisten weitergegeben haben. Wenn die Helden nichts von Vilai erzählt haben, ist Hjalbin überzeugt, dass der Informant in seinen Reihen irgendwie von der Verbindung der Helden zum Handelshaus Vecushmar erfahren hat.
- Am Morgen wurden die Leichen von Mialan und Scartho Vecushmar im Hafen gefunden und in die Garnison der Stadtwache gebracht.
- Weibel Hjalbin ist überzeugt, dass es sich um einen Racheakt der Kultisten handelt. Solange der Spitzel in den Reihen der Garde aber noch nicht enttarnt wurde, kann er diesen Verdacht nicht laut aussprechen.
- Die offizielle Hauptverdächtige ist Vilai, die am Abend in Gewahrsam genommen und ebenfalls in die Garnison gebracht wurde. Während die meisten Gardisten von ihrer Schuld überzeugt sind – ihr Motiv als Alleinerbin des Handelshauses scheint auch nicht von der Hand zu weisen –, ist Hjalbin froh, die potenziell ebenfalls gefährdete Vilai in der Garnison in Sicherheit zu wissen, jedenfalls solange der Verräter noch nicht enttarnt ist.

Hjalbin fällt es schwer, es auszusprechen, aber die Helden sind tatsächlich die einzigen, denen der Weibel trauen kann. Er bittet die Gruppe also, für ihn nach dem Kult zu suchen. Ihr Talent dafür haben die Helden bereits bewiesen, jetzt sollen sie aber nicht nur versehentlich über die Kultisten stolpern, sondern diese stellen und gefangen nehmen oder notfalls auch töten, wenn es nicht anders geht.

Weibel Hjalbin kann die Helden nicht offiziell beauftragen, aber er bietet an, ihnen zur Flucht zu verhelfen und die anschließende Suche nach ihnen, so gut es geht, zu sabotieren. Natürlich kann er nicht offen mit ihnen zusammenarbeiten, wenn die Helden aber *Urlabet Nimoras*, die Inhaberin des Wachsfigurenkabinetts (**OF08; SSH Seite 38**), um ein Treffen mit ihm bitten, wird er sich zwei Stunden später mit ihnen zwischen den Wachsfiguren treffen. Die Helden könnten aus Pflichtgefühl der Stadt gegenüber oder aus Schuldgefühlen gegenüber Vilai – wären die Kultisten nicht entkommen, würden Vilais Eltern vermeintlich noch leben – den Auftrag annehmen. In diesem Fall wird wohl die Frage aufkommen, wie sie den Kerker verlassen sollen.

Zögern die Helden, feilschen sie um Gold oder lehnen sie die Aufgabe ab, wird Weibel Hjalbin nur verschmitzt lachen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Weibel schaut euch entschlossen an. „Hinter dieser Tür“, er zeigt auf den Eingang, „haben wir die Leichen der Vecushmars untergebracht. Schaut sie euch ruhig an, aber ihr werdet nicht viel Zeit haben. Eure Ausrüstung findet sich auch dort. Diese Mappe hier“, er hält eine Ledermappe hoch und legt sich neben sich auf den Boden, „nehmt ihr am besten mit, lest sie erst später! Gardistin Benieke ist bald zurück und wenn sie ihren bewusstlosen Vorgesetzten sieht, ist die Jagd auf euch eröffnet. An den Toren der Stadt wird man nach euch suchen, und wenn euch die Garde fasst, wandert ihr wieder in diese kühlen Hallen. Dann werde ich aber nichts mehr für euch tun können. Also nutzt eure Chance, entgeht der Wache, sucht die Kultisten und sprengt ihren Kult. Erst dann kann ich unsere Übereinkunft offenbaren, erst dann ist eure Ehre wiederhergestellt.“



Flucht aus der Garnison der Stadtwache

Möglicherweise haben die Spieler eine eigene Idee, wie die Helden entkommen können. In diesem Fall lasse sie Hjalbin ihren Plan kurz vorstellen, und überlege, ob er diesen Weg für umsetzbar hält. Falls ja, wird Hjalbin den Helden bei der Umsetzung ihres Plans helfen. Ansonsten wird Weibel Hjalbin die Helden irgendwann fest mustern, dann nach den Gitterstäben greifen und seinen Kopf kräftig gegen das Gitter stoßen, um mit einem leisen Stöhnen bewusstlos zu Boden zu gehen und den Helden so die Flucht zu ermöglichen.

Die Helden können dann natürlich auch einfach im Kerker abwarten, aber dies führt nur dazu, dass man ihnen auch noch den Angriff auf den Weibel zur Last legt. Hjalbin wird die Helden einen Tag später erneut um Hilfe bitten; wenn sie auch dann ablehnen, wird die Lage brenzlig. Etwas anderes als die Verurteilung wegen Schmuggels zu einer langjährigen Strafe im Steinbruch oder gar der Moorbürg dürfte die Gruppe dann nicht mehr erwarten. Entschließen sich die Helden aber zur Flucht, können sie zunächst den Schlüsselring von Hjalbins Gürtel entwenden und sich dann aus dem vergitterten Verlies befreien.

Erste Spuren

Auch wenn die Helden vor allem an ein Entkommen aus dem Kerker denken werden, befinden sich die wichtigsten Hinweise doch schon jetzt – und nur jetzt – genau vor ihnen.

Einen Blick in die Mappe wagen

Die Mappe enthält einige Pergamentbögen, auf denen verschiedene Notizen über die Helden festgehalten wurden, vor allem solche, bei denen es um ihre Ermittlungen gegen die Schmuggler geht. Alle diese Notizen wurden von Weibel Hjalbin persönlich angefertigt und weisen dementsprechend seine Handschrift auf. Spannend ist ein Bogen, der eine andere, sehr viel höherwertigere Qualität hat (ein Hinweis auf das Vermögen der Urheberin und tatsächlich einer der wenigen Fehler Vilais) und mit einer anderen Handschrift geschrieben wurde:

Der Brief wurde von Vilai geschrieben. Du findest ihn als Handout auf der hinteren Umschlaginnenseite.

Tatsächlich wurden die Verbrechen von verschiedenen Kultisten verübt und sind der Stadtgarde bekannt. Es gibt zwar keinen Kultisten innerhalb der Stadtgarde, aber die Verbrechen wurden dennoch nicht aufgeklärt. Vilai hat mit ihrer Erwähnung das Vertrauen des Weibels gewonnen und ihm im letzten Absatz tatsächlich Hinweise auf die verantwortlichen – und in ihren Augen außerordentlich entbehrlichen – Kultisten geliefert.

Bauer *Murnitz* wurde nicht, wie von der Garde anfangs vermutet, von einem Nachbarn bestohlen, tatsächlich hat dies der heimliche Geliebte seiner Tochter getan. Ohne Aussicht auf den Segen des Bauern hatte er keine Skrupel, die Kuh als Futter für die Seeschlange zu stehlen.

Die junge *Alwinna Braehjan* wurde aus ihrem Zimmer in der elterlichen Villa entführt. Verdächtig wurde die gesamte Belegschaft, vor allem das junge Kindermädchen wurde immer wieder befragt. Schließlich führte dieser Verdacht aber ins Leere, weil die junge Frau ein hieb- und stichfestes Alibi durch die Aussage einer ehrwürdigen Patrizierin vorweisen konnte. Dass die beiden Frauen gemeinsam die Tat verübt haben, wollte bislang noch niemand in Betracht ziehen.

Hier ergeben sich also diverse Anknüpfungspunkte für die Helden, wenigstens einem Kultisten auf die Spur zu kommen und so zumindest eine Quelle zu haben, die den geheimen Kultplatz in der Unterstadt enthüllen wird. Neben dem Brief befinden sich noch zahlreiche Dokumente der Stadtgarde in der Mappe. In jedem Fall kannst du den Helden die Informationen unter dem jeweiligen Abschnitt **Was die Stadtgarde ermittelt hat** (siehe die Seiten 23 und 27) von Anfang an zugänglich machen.

Den Weibel durchsuchen

Der Weibel atmet ruhig, ist aber nicht bei Bewusstsein. Eine Versorgung der Platzwunde an der Stirn ist nicht zwingend notwendig und kann es gar weniger wahrscheinlich wirken lassen, dass die Helden rasch geflohen sind. Wenn die Helden nicht von sich aus auf die Idee kommen, den Weibel zu durchsuchen, kann eine gelungene Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –2 enthüllen, dass sich etwas in der Hosentasche des Stadtgardisten befindet. Sehen die Helden nach, können sie das Amulett finden, das Hjalbin am Damm gefunden hat. Am Gürtel des Gardisten befindet sich außerdem ein kleiner Geldbeutel, in dem sich 40 Silbertaler befinden. Hjalbin ist nicht unbedingt glücklich, wenn die Gruppe das Geld entwendet, wird sich später aber durchaus dadurch beschwichtigen lassen, dass die Helden die Silberstücke als Fluchtgeld mitgenommen haben.

Das Amulett

Das Amulett zeigt einen Kraken, dessen Maul bedrohlich aufgerissen ist. Eine Magische Analyse (QS 2) des



Amuletts enthüllt eine schwache dämonische Aura, allerdings ist kein Zauber in dem Amulett gebunden. 3+ QS enthüllen, dass die Bindung zur Domäne Charyptoroths besteht.

Die Leichen

Wie Weibel Hjalbin gewarnt hat, stolpern die Helden direkt in eine improvisierte Leichenhalle. Im recht kühlen Keller wurden Mialan und Scartho Vecushmars Körper auf einem Tisch aufgebahrt, wo der Zersetzungsprozess langsam fortschreitet. Der süßliche Verwesungsgeruch breitet sich langsam aus, die Leichen sind aber noch immer gut zu untersuchen. Eine oberflächliche Untersuchung enthüllt, dass die beiden Kaufleute unzählige Stich- und Bisswunden erlitten haben. Auch wenn die Helden kaum Zeit für eine ausführliche Untersuchung haben werden, kann eine Probe auf *Heilkunde Wunden* –3 abhängig von den übrig behaltenen QS einige Informationen enthüllen:

1 QS – Die Stichwunden haben zum Tode geführt, die unzähligen Bissspuren sind nachträglich beigebracht worden.

2 QS – Die Bissspuren stammen von kleinen Nagetieren wie Ratten, die Stichwunden wurden von einer gezackten Klinge beigebracht.

3 QS – Die Opfer wurden gezielt gefoltert, die Stichwunden sind über den ganzen Körper verteilt.

4+ QS – Erst die letzten Stiche waren tödlich, die Opfer müssen sehr gelitten haben.

Die Ausrüstung der Helden

In der improvisierten Leichenhalle stehen auch zwei große Truhen, die durch einfache Schlösser gesichert sind. Eine Probe auf *Schlösser knacken (Bartschlösser)* +1 öffnet die Truhen ebenso wie der passende Schlüssel an Weibel Hjalbins Schlüsselring. Im Inneren der Truhen ist die gesamte Kleidung und Ausrüstung der Helden gelagert.

Straftaten während der Flucht

Bislang werden die Helden vom Großteil der Garde zu Unrecht gesucht, Weibel Hjalbin hat sogar so großes Vertrauen in sie gesetzt, dass er ihnen zur Flucht verholfen hat. Am Ende des Abenteuers wird die Anklage wegen Schmuggels zwar fallengelassen, die Helden müssen aber damit rechnen, dass all ihre anderen Taten abgewogen werden. Wenn sich die Gruppe nichts hat zu Schulden kommen lassen, wird man die Helden auch nicht weiter belangen. Haben die Helden aber Einbrüche begangen und dabei nennenswerte Beute gemacht, Personen geschädigt oder gar einen Unschuldigen oder Gardisten getötet, wird man ihnen diese Verbrechen zur Last legen. Lasse notfalls Weibel Hjalbin darauf hinweisen, dass die Gruppe nicht vom rechten Weg abkommensollte.



Untertauchen in den Gassen Havenas

Sobald die Helden die Treppe zum Erdgeschoss betreten haben, besteht die unmittelbare Gefahr der Entdeckung. Zum Glück hat Weibel Hjalbin eine Stunde abgepasst, in der sich außer ihm nur drei Gardisten in der Garnison aufhalten, von denen er eine Gardistin fortgeschickt hat, während die beiden anderen im oberen Stockwerk Vilai bewachen. Die Helden sollten sich dennoch nicht allzu viel Zeit nehmen und so schnell wie möglich das Gebäude der Stadtwache hinter sich lassen.

Freies Bewegen in der Stadt

Weibel Hjalbin spielt den untröstlichen Vorgesetzten, der sich seiner Bewusstlosigkeit schämt und kein großes Interesse daran hat, die ganze Stadt darüber zu informieren. Er fordert die Gardisten auf, die Augen nach den flüchtigen Helden offen zu halten und sie nicht aus der Stadt zu lassen. Entsprechend scharf werden die Stadttore bewacht, alle Personen kontrolliert und ausfahrende Wagen sehr genau untersucht. Auf das Aufhängen von Steckbriefen wird aber vorerst verzichtet, ebenso auf eine aktive Ermittlung, für die ohnehin kaum Personal übrig wäre. Die Gardisten sind aufgrund der zahlreichen Bürgerkriegsflüchtlinge, die sich zurzeit in Havena aufhalten, mehr als ausgelastet. Routinemäßig wird auch die Ehrenwache der Königin informiert, diese kümmert sich aber erst recht nicht um die Jagd nach ein paar Kriminellen, sondern wird umso bemühter sein, das Königshaus vor lichtscheuem Gesindel abzuschirmen.

Die Helden können sich also recht frei in Havena bewegen, sollten sich aber von den Stadttoren, dem Königspalast und natürlich den patrouillierenden Gardisten sowie der Garnison möglichst fern halten.

Fluchtversuche

Durch eines der Stadttore zu flüchten, wird vermutlich nur unter sehr großen Mühen oder enormem Risiko gelingen. Ein viel eher erfolgversprechender Weg wäre das Anheuern auf einem Schiff oder die Flucht mit einem kleinen Boot durch die Unterstadt. Wenn die Helden das Abenteuer beenden wollen, indem sie sich aus dem Staub machen, ist das prinzipiell möglich. Vilai wird dann schließlich aus Mangel an Beweisen aus dem Gewahrsam entlassen und einen anderen Weg finden, die Kontrolle über den Kult zu übernehmen. Die Helden werden dann allerdings für immer als gesuchte Schmuggler in Havena gebrandmarkt sein. Da die Gruppe aber die von Vilai in Aussicht gestellte Belohnung bislang nicht einfordern konnte, ihr das Schicksal der trauernden Kauffrau hoffentlich nicht egal ist und auch die persönliche Freiheit der Helden noch immer bedroht ist, gibt es in jedem Fall genügend Anknüpfungspunkte, um die Motivation deiner Heldengruppe auf die weiteren Ermittlungen zu lenken.

Das Vorgehen der Helden

Wenn sich die Helden dazu entschließen, Weibel Hjalbin, Vilai und / oder sich selbst zu helfen, indem sie nach Spuren des Kultes suchen, gilt es nun, einen Plan zu

schmieden. Das Amulett hat enthüllt, dass die Schmuggler wohl tatsächlich Kultisten sind. Leider fehlt von ihnen jede Spur. Die Leichen der Vecushmars deuten auf einen Mord aus großer Wut hin, die Wunden auf einen gezackten Dolch, wie er für rituelle Handlungen genutzt werden könnte. Die besten Spuren liefert aber noch immer Hjalbins Mappe. Wenn die Helden dem Brief des unbekannten Absenders folgen und eines der dort erwähnten Verbrechen lösen können, wird sich eine Spur auftun, welche die Gruppe zu den Kultisten führen kann. Es bleibt zu hoffen, dass die Helden die Täter nicht einfach nur überführen oder an die Garde ausliefern, sondern dass sie die Täter als Kultisten entlarven und dieses Wissen dann nutzen, um einen Weg zum Kultplatz zu finden.

Wenig erfolgversprechend ist es, sich erneut auf die Spur der Schmuggler zu begeben.

Erneute Schmugglerjagd

Die Helden könnten auf die Idee kommen, die Schmuggler erneut zu jagen, was sich aber schnell als sinnloses Unterfangen herausstellen wird. Die Kultisten haben nach ihrer Flucht von Vilai die Anweisung erhalten, zunächst die Füße still zu halten. Vilai hat sich den

Wer macht was – und warum?

Außer den Helden gibt es noch andere Parteien, die ihren Interessen folgen, während die Helden die Kultisten für Hjalbin suchen.

Vilai

Vilai macht weiterhin das, was eine meisterliche Intrigantin tut: Sie wartet ab. In der Garnison festgesetzt, ist Vilai für die Helden unerreichbar und quasi handlungsunfähig.

Die Kultisten um Vilai Vecushmar

Nachdem die Gruppe von den Helden aufgestöbert wurde, hat Vilai ihre Getreuen angewiesen, sich bedeckt zu halten und auch die Treffen des Kultes nicht zu besuchen. Die Kultisten akzeptieren dies, da sie glauben, die Helden könnten ihnen noch immer nachstellen, und eine Entdeckung würde dem Kult schaden.

Die Kultisten um Gardien D'Serpent

Die Kultisten um Gardien D'Serpent ahnen weder etwas von den Ermittlungen der Helden noch von der damit einhergehenden, drohenden Gefahr.

Die Stadtgarde

Die meisten Gardisten sind nun zusätzlich mit der Suche nach den Helden beschäftigt, werden von Weibel Hjalbin aber so auf Trab gehalten, dass sie dafür kaum Zeit haben. Der Weibel wiederum wartet auf Nachrichten von den Helden und beobachtet misstrauisch seine Gardisten, um den Verräter ausfindig zu machen – den es tatsächlich gar nicht gibt.

„Schmugglern“ gegenüber entsetzt gezeigt, dass diese fast gestellt wurden. Sie hält es für zu riskant, in den nächsten beiden Monaten Tuche durch die Unterstadt in die Stadt zu bringen (zumindest gibt sie dies vor). Damit erlöschen alle Spuren, die zu den Schmugglern und damit auf diesem Wege zum Kult führen. Die Helden

können von Meister Aradin erfahren, dass sich sein Kontaktmann seit dem Vorfall am Damm nicht mehr bei ihm gemeldet hat. Ohne neuen Übergabetermin können die Helden auch keinen Hinterhalt legen. Die erneute Schmugglerjagd ist reine Zeitverschwendung.

Die Kuh des Bauern Murnitz

Dieser Fall führt die Helden nach Unterfluren, wo es darum gehen wird, in das Beziehungsgeflecht einer Bauernfamilie einzutauchen und einen Viehdieb zu stellen. Das Bauernhaus ist auf dem Stadtplan nicht fest zugeordnet, am besten suchst du dir ein passendes Gebäude im Südosten von Unterfluren aus.

Was geschah

Aelrich Murnitz arbeitet, seit er denken kann, auf seinem Hof in Unterfluren. Schon als Kind hat er auf dem elterlichen Hof gearbeitet, später dann den Hof übernommen. Mit seiner Jugendliebe *Wijaehn* ging er erst den *Traviabund* ein, dann kam ein gutes Jahr später die kleine *Aedith* zur Welt. In die Freude über ihre Geburt mischt sich die Trauer über den Tod ihrer Mutter, die die Geburt nicht überlebte. Neben der Arbeit auf dem Hof und der tiefen Verehrung der Göttin *Peraine* bestimmte von nun an *Aedith* jedes Tun und jedes Denken des gutherzigen *Aelrich*, dem seine Tochter alles auf der Welt bedeutet.

Aus dieser innigen Beziehung heraus erwachsen in letzter Zeit aber Probleme. Die sechzehn Lenze alte, streng *perainegläubige* Blondine weckt immer öfter das Interesse gleichaltriger Burschen, und so war es nur eine Frage der Zeit, bis sie sich selbst in einen ihrer Verehrer verliebte: den jungen *Conlai*. *Conlai* hat allerdings mit Landwirtschaft überhaupt nichts am Hut, als fünfter Sohn einer Fischerfamilie ist er an Landwirtschaft weder interessiert, noch hat er ein Talent dafür. In *Aelrichs* Augen wäre er damit der vollkommen falsche Mann für seine Tochter, wenn er denn von der Beziehung der beiden Jugendlichen wüsste. *Aedith* hat ihre Liebe zu *Conlai* ihrem Vater gegenüber aber noch nicht eingestanden, weil sie zu Recht befürchtet, dass die beiden seinen Segen nie erhalten werden. Zumindest im Moment mag diese Einschätzung auch stimmen, für *Aelrich* ist es tatsächlich unvorstellbar, dass es auf ganz *Dere* einen Mann geben mag, der für seine Tochter gut genug sein könnte. Vielleicht ein Prinz, aber auch bei denen muss man misstrauisch sein...

Conlai verbirgt noch ein weiteres Geheimnis, dieses aber nicht nur vor *Aelrich*, sondern auch vor seiner geliebten *Aedith*, was ihn zunehmend belastet. Seine Eltern gehören dem Zirkel der *H'Ranga-Kultisten* schon seit knapp zwanzig Jahren an, weshalb auch er streng im Sinne des Kultes erzogen wurde. *Conlai* ahnt, dass sich *Aedith* niemals würde bekehren lassen, und spürt zunehmend Zweifel an seinem eigenen Glauben. Dennoch konnte er den Wunsch seiner Eltern nicht ausschlagen, bei seinen häufigen Ausflügen ins ländliche Unterfluren eine Kuh

zu „besorgen“, auch wenn ihm der Grund dafür unklar ist. (Tatsächlich weiß *Conlai*, anders als seine Eltern, nichts von der Seeschlange.) Frustriert über die kritische Haltung *Aelrichs* ihm gegenüber stahl er dessen Kuh, um *Aediths* strengen Vater zu bestrafen und seine Eltern zufrieden zu stellen. Die Tat kommt ihm aber falsch vor, ahnt er doch, dass seine Handlung seine Beziehung zu *Aedith* gefährden kann.

Was die Stadtwache ermittelt hat

Die zur Hilfe gerufene Stadtwache wollte dem Verlust einer Kuh ursprünglich gar nicht erst nachgehen; ein sich verirrendes Tier kann immer und überall verschwinden, und meistens tauchen die Tiere andernorts wieder auf. Erst die wiederholte Nachfrage *Aelrichs*, ob die Garde denn schon etwas über seine Kuh wisse, trieb *Weibel Hjalbin* schließlich dazu, um seines eigenen Friedens willen der Sache zumindest oberflächlich nachzugehen.

Er hörte sich *Bauer Murnitz'* Mutmaßungen an, einer seiner böswilligen, neidischen oder unfähigen Nachbarn hätte die Kuh gestohlen, schaute sich zusammen mit *Aelrich* auf deren Weiden um, ohne die Kuh zu finden, und beendete die Ermittlungen danach vorerst. *Aedith* wurde von *Weibel Hjalbin* nicht befragt, aus Angst vor ihrem Vater hätte sie ihre Liebschaft zu *Conlai* aber auch nicht zugegeben. Davon abgesehen hätte sie keinen Grund gesehen, ihren Geliebten zu erwähnen, schließlich hält sie ihn nicht für schuldig.

Ein neuer Ermittlungsansatz

Erst durch den von *Vilai* geschriebenen, aber anonym zugespielten Brief könnten sich die Helden weniger für missgünstige Nachbarn, sondern für der Bauernfamilie nahestehende Personen interessieren. Dabei dürfte ihnen auffallen, wie kritisch *Bauer Aelrich* jungen Männern gegenüber ist, die sich für seine Tochter interessieren. Mithilfe eines sehr einfühlsamen Gesprächs mit *Aedith* oder aber durch heimliche Beobachtung können die Helden von *Conlai* erfahren. Zwar wird die Gruppe keine Beweise gegen ihn finden, diese werden aber auch nicht nötig sein, um ihn unter Druck zu setzen.

Auf dem Bauernhof

Es ist nicht schwer, den Hof von *Bauer Murnitz* zu finden. Wie die meisten Bauernhöfe der Stadt liegt er in Unterfluren, was die Helden leicht in Erfahrung bringen können. Da sich die meisten Bauern Unterflurens kennen, kann man ihnen dort schnell den Weg weisen. So

kann die Gruppe auch leicht erfahren, dass Bauer Aelrich alleine mit seiner Tochter Aedith dort lebt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist irritierend, in einer Hafenstadt nach einem Bauernhof zu suchen, doch sobald man den südöstlichen Teil Unterflurens betritt, vergisst man schnell, dass man immer noch innerhalb der Stadtmauern Havenas unterwegs ist.

Das alte, einstöckige Bauernhaus steht an einer Weggabelung, und sein schiefer Giebel scheint sich drohend gegen die Höfe auf der anderen Straßenseite auflehnen zu wollen. Bei näherer Betrachtung fällt auf, dass das Haus zwar alt ist, jedweder durch den Zahn der Zeit entstandene Schaden aber akribisch ausgebessert wurde. Aelrich Murnitz scheint seinen Hof zu lieben. Das merkt man dem ordentlichen Hof ebenso an wie der bunt bemalten Scheune oder den akkurat angeordneten Heuballen.

Als ihr euch nähert, schaut auch schon ein Mitvierziger mit sonnengegerbter Haut auf, der gerade mit einer jungen Frau am Zaun neben dem Eingangstor eine lange Holzlatte wechselt. Er betrachtet euch misstrauisch und hält in seiner Arbeit inne, kaum dass er begriffen hat, dass ihr zu ihm wollt. Im barschen Ton schickt er die junge Frau ins Haus, dann brummt er euch grußlos die Frage entgegen, was ihr von ihm wollt.



Auch wenn die Bauern, gerade in dieser Zeit großer Not und vieler Flüchtlinge, für das Überleben Havenas ungemein wichtig sind, ist ihr Ansehen in der Stadt doch eher gering. Niemand würde dies offen zugeben, aber im Stadtrat werden stets die Interessen von Seefahrern und Fischern debattiert, über die Bauern wird dagegen fast nie gesprochen. Dies führt dazu, dass diese ein verschlossener Haufen und Fremden gegenüber äußerst misstrauisch sind. Bauer Aelrich wird sich wenig begeistert zeigen, wenn Fremde ihn von der Arbeit abhalten oder sich gar auf

seinem Hof umsehen wollen, aber er wird seine ganze Aufmerksamkeit den Helden widmen, sobald seine verschwundene Kuh erwähnt wird. Für Aelrich war es vollkommen klar, dass die Stadtwache gar nicht erst versuchen würde, das Tier zu finden; umso erstaunter ist er, wenn die Helden vorgeben, (im Auftrag der Stadtwache) nach seiner Kuh suchen zu wollen.

Der Bauer wird bestätigen können, vor einigen Wochen bemerkt zu haben, dass das Tier nicht mehr auf der Weide stand. Er hatte sich daraufhin umgesehen und umgehört, aber niemand hatte einen Hinweis, also hatte er das Verschwinden als Diebstahl bei der Stadtwache gemeldet. Ein eitler Gockel von Weibel, sein Name war wohl Salbin oder so, hätte so getan, als würde er ihm helfen wollen, aber stattdessen hätte dieser Nichtsnutz seiner Tochter nur schöne Augen machen wollen, so wie all die anderen nutzlosen Burschen, die immer wieder um seinen Hof schleichen, um ihr den Hof zu machen. Im Gespräch mit Bauer Aelrich sollte deutlich werden, wie sehr er um seine Tochter besorgt ist und dass er jeden Burschen, der sich in ihre Nähe wagt, für faul, nutzlos, verarmt, dumm, unehrenhaft oder unehrlich hält. Einem dieser Jungen traut er aber nicht zu, seine Kuh gestohlen zu haben, schließlich wäre keiner von ihnen in der Lage, Vorne von Hinten zu unterscheiden, weil doch alle nur daran dächten, seiner geliebten Aedith die Unschuld zu rauben. Aelrich wird stattdessen eine lange Liste von Verdächtigen präsentieren, die allesamt in der Nähe ansässige Bauern sind: Die dumme Gans Sinjer sei wütend auf ihn, weil das von ihm an sie verkaufte Schwein angeblich nicht fett genug war. Dem wichtigtuerischen Gockel Meredin sei er ein Dorn im Auge, weil dieser stets vorschreiben wolle, wer welches Korn anzubauen habe, Aelrich halte sich aber schon aus Prinzip nicht daran. Shien hätte beklagt, dass ein Apfelbaum zu hoch gewachsen sei und die Aufzucht seiner Kürbisse behindert habe, Laille werfe ihm vor, beim letzten Heuabtransport ihren Zaun beschädigt zu haben, dabei habe die dusslige



Kuh erst vorgestern *ihren* Karren gegen *seinen* Zaun kutschiert ...

Die Helden tun gut daran, geduldig zuzuhören, um nicht auch auf Aelrichs langer Liste von Feinden zu landen. Geht die Gruppe aber auf ihn ein, wird er den Helden zeigen, wo die Kuh verschwunden ist.

Tatort Weide

Die Weide, auf der ein halbes Dutzend Kühe und zwei Esel grasen, liegt direkt neben dem Gehöft, wobei es sich eigentlich nur um eine größere, mit Blumen und Gräsern wild bewachsene Wiese handelt. Wenn sich die Helden umschaun, wird ihnen auffallen, dass einige Zaunlatten ersetzt wurden. Aelrich kann bestätigen, dass sie lose waren und seine Kuh vermutlich auf diesem Weg entführt wurde.

Sackgassen – Besuche bei den Nachbarn

Natürlich können sich die Helden in der Nachbarschaft umhören, sie werden dort aber stets das auf Dauer frustrierende Gleiche erleben: Zuerst begegnet man ihnen mit großem Misstrauen, eine erfolgreiche Probe auf *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* führt aber doch dazu, dass man ihnen zuhört. Anschließend wird der Vorwurf, man hätte die Kuh gestohlen, abgestritten, dann folgt im Gegenzug eine Beschwerde über Aelrich und die Aufklärung darüber, dass der Spinner verrückt und von dem Gedanken besessen sei, dass jemand seine Tochter anrühren könnte. Wenn die Gruppe gerade beschließt, ihre Ermittlungen einzustellen, wird ihnen bei einem Nachbarn noch ein wichtiger Hinweis gegeben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr wollt euch gerade abwenden, aber der Redeschwall eures Gegenübers scheint nicht mehr zu versiegen. Natürlich verdächtigt Aelrich alles und jeden, schließlich sei er von der panischen Angst geradezu besessen, jemand könne sich seiner geliebten Aedith nähern. „Dabei bemerkt es der alte Trottel noch nicht einmal, dass sich Aedith längst mit einem jungen Mann trifft!“



Einen Namen weiß der Bauer nicht, aber er kann berichten, dass sich die beiden fast jeden Abend hinter seiner Scheune treffen, was ihn nicht störe, schließlich sei Aedith mit ihrem Vater schon mehr als genug gestraft.

Suche nach einem Geliebten

Grundsätzlich haben die Helden mehrere Möglichkeiten, Conlai zutreffen. Die Offensichtlichste wäre, Aedith nach ihm zu fragen, was aber großer Überredungskunst oder der unverhohlenen Drohung, ihren Vater einzuweißen, bedarf. Alternativ können die Helden Aedith nach Einbruch der Dunkelheit auch einfach verfolgen oder am Treffpunkt der beiden warten.

Ein Gespräch mit Aedith

Schon die Gelegenheit zu haben, mit Aedith zu sprechen, kann ein kleines Abenteuer für sich sein. Aelrich wird nicht einsehen, warum die Helden ausgerechnet seine Tochter befragen wollen. Junge Männer wird er auf keinen Fall zu ihr lassen, eine Frau hat schon eher Chancen, aber auch hier bedarf es einer Probe auf *Überreden (Manipulieren)* – 2. Wenn die Probe glückt, darf die Heldin mit Aedith reden, aber auch sie kann keinerlei Hinweise auf den Viehdieb geben – schließlich kennt sie ihn zwar, weiß aber nicht, dass es sich bei ihrem Geliebten um den Dieb handelt. Sie wird daher keinen Grund haben, Conlai von sich aus ins Spiel zu bringen. Erst wenn sie direkt auf ihren Geliebten angesprochen und auf Zeugen ihrer Treffen hingewiesen wird, gibt sie nach einer weiteren Probe auf *Überreden (Manipulieren)* – 2 zu, Conlai zu kennen. Wenn die Probe mit 3 oder mehr QS gelingt, verrät sie sogar seinen Namen und wann das nächste Treffen stattfinden soll.

Aedith verfolgen

Aedith ist für ihren Vater Aelrich ein sehr braves Mädchen. Nicht nur, dass sie sich nicht mit Jungs abgibt, sie geht auch jeden Abend früh ins Bett, um am nächsten Tag ihren Pflichten auf dem Hof nachkommen zu können. Gut, in letzter Zeit hat sie schon mal etwas länger geschlafen oder war müde, aber das muss am Wachstum liegen ...

Tatsächlich wartet Aedith etwa eine halbe Stunde in ihrem Zimmer, dann schleicht sie sich über ein Vordach, krabbelt eine angelehnte Leiter hinab und schleicht sich zum Treffpunkt hinter der Scheune eines Nachbarn, wo Conlai in der Regel schon sehnsüchtig auf sie wartet. Manchmal gehen sie dann spazieren, manchmal schauen sie Händchen haltend den Mond an, und neulich haben die beiden plötzlich im Stroh gelegen.

Die Helden können das alles leicht erfahren, wenn sie abends in der Nähe des Hofes der Murnitz' warten und Aedith verfolgen. Sie ist extrem vorsichtig, solange sie sich auf dem Hof ihres Vaters bewegt, danach fürchtet sie aber niemanden, weswegen sie es den Helden nicht schwer macht, ihr zu folgen.

Dem Pärchen auflauern

Wenn die Helden von Aedith oder einem Nachbarn einen Hinweis auf den Treffpunkt der beiden bekommen haben, kann die Gruppe auch dort auf die Verliebten warten. Conlai wird sich dort zuerst einfinden, dann haben die Helden ein wenig Zeit, zuerst mit ihm zu reden.

Den Schurken stellen

Für die Helden ist es wichtig, Conlai zu treffen. Er hat die Kuh zwar gestohlen, aber eigentlich ist dies für die Helden unwichtig. Interessanter ist, dass er den Kult und seine Treffpunkte in der Unterstadt kennt.

Es ist wichtig, dass die Helden diesen feinen Unterschied erkennen. Notfalls kann Hjalbin sie darauf aufmerksam machen, falls sie sich mit ihm treffen, um sich vor dem

Gespräch mit Conlai zu beraten. Hjalbin ist nicht an einer Verhaftung Conlais interessiert, da die Helden keinerlei Beweise gegen ihn haben. Um ihn unter Druck zu setzen, ist das aber auch gar nicht nötig.

Option A: Mit Conlai alleine sprechen

Handlungsoption

Conlai hadert seit seinem ersten Treffen mit Aedith mit seinem Schicksal, seiner Herkunft, seinen Eltern und vor allem mit deren Begeisterung für den Kult. Für ihn wirkt es, als habe sich sein gesamtes Leben gegen ihn gestellt und jeder einzelne Aspekt darin gegen seine Liebe zu Aedith verschworen. Nach dem Diebstahl der Kuh plagt ihn nun auch sein schlechtes Gewissen, und so ist er fast dankbar, endlich reinen Tisch machen zu können. Ihm ist klar, dass sein Verrat gegenüber dem Kult zum sofortigen Bruch mit diesem führen wird und damit auch zum Bruch mit seinen Eltern, seiner Zukunft als Fischer in Havena und mit allem, was er bisher als sein Leben kannte. Dies alles nimmt er für Aedith aber in Kauf, und am Ende ist er dankbar dafür, dass ihm die Helden damit die Entscheidung zwischen seinem alten Leben als Kultist und einem neuen Leben mit Aedith abnehmen.

Conlai wird die Helden anflehen, gegenüber Aedith nichts zu erzählen, weswegen er bereitwillig fast alles berichtet, was er weiß, wenn sie ihm Stillschweigen versprechen und davon absehen, ihn verhaften zu lassen. Zwar können die Helden ihr Wort brechen oder es gar nicht erst geben, sondern alle Informationen auch mit Gewalt, magischer oder karmaler Hilfe erhalten, Aedith wird ihrem Geliebten aber augenblicklich verzeihen. Weibel Hjalbin wird zudem aufgrund fehlender Beweise den Jungen zumindest fürs Erste laufen lassen, kann er sich doch kaum offiziell auf die Aussagen der momentan als Schmuggler und Ausbrecher gesuchten Helden beziehen.

Option B: Mit Conlai und Aedith sprechen

Handlungsoption

Wenn die Gruppe die beiden gemeinsam stellt und Conlai in Anwesenheit von Aedith unter Druck setzt, sieht dieser zunächst nur die Möglichkeit, alles abzustreiten, da seine Aedith sonst erfahren würde, dass er ihren Vater bestohlen hat. Wenn die Helden keine Gewalt und keine magischen oder karmalen Hilfsmittel einsetzen, versucht er so lange wie möglich, die Fassade des Unschuldigen aufrecht zu halten, bis die Helden von ihm ablassen oder Aedith ihm zu verstehen gibt, dass sie ihn über alles liebe und seinen Einsatz auch äußerst liebenswert finde ...

Letztendlich wird er also auch in Aediths Anwesenheit auspacken, dann aber vor allem seiner Geliebten alles beichten, die ihm auch verzeiht. Wenn die Helden Conlai vorher in Ruhe lassen, wird er die Gruppe später aufsuchen, sich bei den Helden für ihre Diskretion bedanken und ihnen von sich aus alles erzählen.

Karmale oder magische Verhörmethoden sind also ebenso unnötig wie Gewalt – drei Optionen, die zu einem schnellen Erfolg führen, vor allem aber Aediths Zorn heraufbeschwören, der ihr Geliebter nur umso mehr leidtun wird.

Conlai gesteht

Conlai gesteht den Diebstahl, der ihm seinen Worten nach von ein paar Kultisten aufgetragen wurde. Diese Aussage ist vollkommen wahr, lediglich die Information, dass diese Kultisten seine Eltern sind, wird Conlai so gut es geht für sich behalten. Er wird sich den Helden gegenüber vom Kult lossagen, seine Mitgliedschaft glaubhaft bereuen und betonen, dass er nicht wirklich tief in diesen verwickelt war. Bestehen die Helden darauf, dass er sich einem Geweihten anvertraut, da der Kult offensichtlich götterlästerlicher Natur ist, so wird er ehrlich zusagen, sich im Perainetempel der Gnade der Geweihten auszuliefern, wobei er auf Aediths volle Unterstützung zählen kann, die sich vor den Helden auch für ihn verbürgt. Die Helden können von Conlai erfahren, dass der Kult nur im Geheimen tagt, vor allem an Treffpunkten in der Unterstadt, wo der See und ihren Kreaturen Opfergaben dargebracht werden, um die Gewässer zu beruhigen und den Zorn der Fluten ebenso wie die in ihnen lebenden Monster zu bändigen. An die Anbetung Efferds glaubt Conlai nicht. Er ist fest davon überzeugt, dass es Efferd nicht gibt und dass seine Anbetung ein Fehler war, hat das Beten die Fluten doch nicht davon abgehalten, Havena vor etwas mehr als 300 Jahren fast vollständig zu zerstören.

Conlai kann einige allgemeine Informationen über den Kult geben, kann aber andere Kultisten nicht verraten, weil bei den Treffen, an denen er teilgenommen hat, stets alle Anwesenden Masken getragen haben. Den inneren Zirkel kennt er genauso wenig wie die Identitäten der Anführer. Er weiß aber, dass in zwei bis drei Tagen (den genauen Zeitpunkt kannst du beliebig festsetzen) um Mitternacht ein Treffen in der Unterstadt am alten Traviatempel angesetzt ist.

Die Helden haben damit einen konkreten Hinweis, wann und wo sie die Kultisten stellen können. Es gibt also eigentlich keinen Grund, den anderen Fall ebenfalls zu lösen, aber natürlich können die Helden die Zeit bis zum Treffen nutzen, um die Informationen durch eine zweite Quelle zu bestätigen. Die Helden sollten aber nicht vergessen, ihre Expedition in die Unterstadt auch angemessen vorzubereiten.

Ein romantisches Ende

Zumindest für Aedith und Conlai endet die Geschichte versöhnlich. Die beiden versichern sich ihrer Liebe, und mit Aediths Hilfe vertraut sich Conlai dem Perainetempel an. Dort wird ihm in längeren Gesprächen klar gemacht, welch frevlerisches Verhalten seine Mitgliedschaft im Kult war und dass er damit seine Seele in Gefahr gebracht hat. So wird ihm aufgetragen, nach Honingen zu ziehen (womit die Geweihten den reuigen Sünder aus der Nähe des Kultes schaffen wollen)

und dort als Buße dem Tempel ein Jahr und einen Tag bei der einfachen Feldarbeit zur Hand zu gehen. Aedith und Conlai sammeln daraufhin alles zusammen, was sie am Leib mit sich führen können, und brechen in Richtung Honingen auf, wo sie sich als Feldarbeiter eine gemeinsame Existenz aufbauen wollen. Bauer Aelrich wird dagegen nicht besonders erfreut sein, dass nach

dem Eintreffen der Helden zwar noch immer seine Kuh verschwunden ist, einige Tage später aber auch von seiner Tochter jede Spur fehlt. Wenn ein Held der Gruppe besonders gutaussehend ist, kann es gut sein, dass ihn der Bauer irgendwo in Havena zufällig treffen und dann wüst bezichtigen wird, mit seiner Tochter durchgebrannt zu sein.

Alwinna Braehjans Entführung

Dieser Fall führt die Helden nach Oberfluren, in die Welt der Wohlhabenden und Einflussreichen, von denen eine aber erkennen musste, dass man mit Geld nicht alles kaufen kann.

Was geschah

Vor sechs Jahren brachte die wohlhabende und angesehene Patrizierin *Tsaine Braehjan* ihre Tochter *Alwinna* zur Welt, die fortan der ganze Stolz ihrer Mutter und ihres Vaters *Yurris* war.

Zur selben Zeit reifte in einer anderen Patrizierin, **1** *Padraigin Cuifinn* mit Namen, statt eines Kindes die Erkenntnis heran, dass es die Göttinnen *Travia*, *Tsa* und *Peraine* nicht gut mit ihr meinten. So sehr ihr Mann *Eochaid* und sie sich auch mühten, es sollte ihr verwehrt bleiben, Mutter zu werden. Mit den Göttern hadern, suchten sie und ihr Mann eine neue Hoffnung, einen neuen Glauben – und fanden ihn in einem vertrauensvollen Gespräch mit *Vilais* Eltern.

Die Jahre vergingen, und *Alwinna* wuchs zu einem quirligen, jungen Mädchen mit wüsten, roten Locken und einem steten Lächeln im Gesicht heran. Ihr wurde ein Leben voller Reichtum, aber vor allem auch Zuneigung geschenkt. Sie war nicht nur das Lebensglück ihrer Eltern, sondern auch ein gern gesehener Gast in den umliegenden Kontoren, wo sie spielte und tobte und die Menschen mit ihrem freudigen Lachen ansteckte.

Padraigin Cuifinn hatte sich *H'Ranga* verschrieben und war zu der Überzeugung gelangt, dass ihre Unfruchtbarkeit keine Strafe der Götter für ihren mangelnden Glauben an sie war, sondern eine Strafe *H'Rangas* für ihre fehlende Erkenntnis der wahren Gottheit. Die Patrizierin hatte sechs Jahre Zeit, diese (vermeintliche) Wahrheit anzuerkennen, aber es waren auch sechs Jahre, in denen der Wunsch nach einem Kind immer drängender wurde, und in denen ihr die junge *Alwinna* mehrmals in der Woche vor Augen führte, was *Padraigin* haben wollte, aber nicht haben konnte.

Je mehr Zeit verging, desto glühender wurde ihre Verehrung *H'Rangas*, und desto stärker verinnerlichte sie seine Lehren. Sie tröstete sich im Bekehren von Ungläubigen, die sie zu Kindern der Gottschlange machte, aber auch dieser Eifer sollte sie nicht dauerhaft beruhigen. Also beherzigte *Padraigin* die Lehren *H'Rangas*. Sie erkannte, dass die wahrhaft Mächtigen nicht bittet, nicht bettelt und nicht hofft, sondern nimmt.

Padraigin wandte sich an eine Kultschwester, die siebzehnjährige **Maerthe**, und bat sie, als Kindermädchen

im Hause *Braehjan* zu arbeiten und das Vertrauen der Familie zu gewinnen. *Padraigin* stellte *Maerthe Yurris* als eine entfernte Verwandte vor, der leider jedwedes handwerkliche Geschick ebenso fehle wie ein Sinn fürs Geschäft, weswegen sie ihn höflich bat, die Jugendliche als Kindermädchen einzustellen – das einzige Handwerk, auf das sie sich verstehe.

Eines Abends entführte *Maerthe* die kleine *Alwinna* dann und brachte sie auf direktem Weg in ein Versteck des Kultes in der Unterstadt, wo sie sich seitdem abwechselnd mit *Padraigin* um die Erziehung des verängstigten Mädchens kümmert.

Was die Stadtwache ermittelt hat

Natürlich hat die Stadtwache die Entführung der jungen Patriziertochter sehr ernst genommen, Aushänge verteilt, die halbe Stadt abgesucht und in der Nachbarschaft jeden Bürger befragt. Nachdem *Alwinna* zwei Tage lang verschwunden blieb, übernahm Weibel *Hjalbin* persönlich die Ermittlungen. So lange konnte sich die Sechsjährige nicht verlaufen, auch ein Unfall, bei dem sie spurlos verschwand, erschien vollkommen unplausibel. Alles sprach also für eine Entführung, allerdings gab es keine Einbruchsspuren und auch keine Forderung nach Lösegeld. Verdächtig waren damit vor allem jene, die *Alwinna* nahe standen. Die Eltern selbst schieden allerdings sofort aus, weil sie keinerlei Motiv hatten. Angestellte im Haus wurden überprüft, aber auch hier fand sich niemand, der ein Interesse an einem jungen Kind oder genügend Groll gegen dessen Eltern haben könnte – vielleicht mit einer Ausnahme: dem Kindermädchen. *Maerthe* hatte mindestens soviel Zeit mit dem Mädchen verbracht wie die *Braehjans* selbst. Es wäre nicht das erste Mal gewesen, dass eine junge Frau ungesund starke Muttergefühle beim Behüten des Sprösslings einer Anderen entwickelt und diesen dann entführt hätte. Allerdings war *Maerthe* nicht, wie in einem solchen Fall zu erwarten wäre, ebenfalls verschwunden, und zudem konnte sie die Kleine auch gar nicht entführt haben, war sie doch *Padraigin Cuifinn*s Aussage zufolge an ihrem freien Abend bei ihr gewesen.

Ein neuer Ermittlungsansatz

Die Helden können alle bisherigen Ermittlungen wiederholen und damit auch bestätigen. Der Hinweis zur Lösung des Falls steht im von *Vilai* anonym verschickten Brief. Wenn die Helden nicht nach einem Täter suchen, sondern nach zweien, kann ihnen auffallen, dass die inzwischen von den *Braehjans* entlassene *Maerthe*



für Padraigin arbeitet, diese, da selbst kinderlos, aber eigentlich keine Aufgabe für sie haben dürfte. Wenn die Helden die beiden Frauen beschatten, werden sie zwar (noch) nicht die Gelegenheit haben, die kleine Alwinna zu retten, aber Padraigin wird auf die Gruppe aufmerksam und sie zu einer Unterredung bitten. In ihrem Eifer für H'Ranga wird sie das Interesse der Helden leicht missdeuten und versuchen, die Gruppe zu missionieren – oder sie wird die Lage richtig einschätzen und die Helden mit Worten und notfalls auch mit Geld auf ihre Seite ziehen wollen.

In den Villen Oberflurens

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wenn man durch die Straßen Oberflurens läuft, fühlt man sich wie in einer anderen Welt. Die Flüchtlinge sind fern, der Krieg ist fern, und die Praiosscheibe scheint hier ein wenig heller und ein wenig wärmer zu scheinen als andernorts. Hier sieht man viele wohlhabende Menschen und noch viel mehr nicht wohlhabende, die aber allesamt in ordentliche Kleider gehüllt sind und ihren Lebensunterhalt damit verdienen, denen zu Diensten zu sein, die Geld im Überfluss haben. Ihr entdeckt junge Frauen, die viel zu alten Kindern hinterher jagen, als dass es ihre eigenen sein könnten. Ein Bursche verdingt sich als Schuhputzer, zwei Frauen tragen mit gewichtiger Miene einen Stapel Dokumente, ein Koch trägt Einkäufe zu einer Villa, wo mehrere Handwerker der Fassade einen neuen Anstrich verpassen. Oberfluren mag nicht der Ort sein, wo die Reichen ihr Geld verdienen, – denn das ist der Hafen –, aber Oberfluren ist der Ort, wo sie leben und es ausgeben.



Auch wenn es sich nicht um Vinsalt oder Gareth handelt, und auch wenn die Reichen hier aufgrund des Krieges nicht mehr ganz so reich sind wie die Wohlhabendsten

andernorts, ist die gesellschaftliche Zweiteilung doch deutlich spürbar. Um in der Klasse der Reichen und Schönen akzeptiert zu werden, bedarf es vor allem zweier Dinge: Geld und Einfluss. Geld dürften die Helden nicht im gewünschten Maße haben, ein Magier, eine Geweihte oder ein Adliger, der der Patriziertochter zu einem Titel verhelfen könnte, sind aber gerne gesehene Gäste. Das gemeine Volk wird diesen Personen mit viel Respekt begegnen, dabei aber stets distanziert bleiben. Will man sich also unter das einfache Volk mischen, muss man seinen hohen Stand verbergen und zu ihresgleichen werden. In diesem Fall ist man zwar unsichtbar für die hohen Herrschaften, kann aber gute Kontakte zu allen anderen Menschen in Oberfluren knüpfen. Dabei fällt auf, dass hier auch der schlechteste Bäcker einen gewissen Standesdünkel aufweist, schließlich versorgt er die Bevölkerung Oberflurens und lebt nicht im Orkendorf. Ein zu geringer sozialer Stand ist also ebenso hinderlich. Bettler und Tagediebe sind hier nicht gerne gesehen, und das lässt man diese auch spüren.

Die Häuser der Braehjans und der Cuifinns sind auf dem Stadtplan nicht festgelegt. Du kannst hier bei Bedarf einfach zwei freie Villen im nördlichen Teil Oberflurens auswählen.

Hausbesuch bei den Braehjans

Die Braehjans zu besuchen, mag eine naheliegende Idee sein, allerdings ist hier viel Fingerspitzengefühl von Nöten. Familie Braehjan hat Geld, Einfluss und eine zweistöckige Villa mit umgebendem Obstgarten. Hier klopft man nicht einfach an der Tür, hier wird man bei einem Diener vorstellig. Diesem muss man nun vermitteln, dass man nicht zur Garde gehört – denn diese erscheint hier nur in Uniform –, sondern als freier Ermittler, um die entführte Tochter zu suchen. Das Thema ist heikel, weshalb man nicht gewillt ist, jedweden Wichtigtuer zu Tsaine und Yurris Braehjan vorzulassen. Ein paar handfeste, andernorts bereits eingeholte Ermittlungsergebnisse könnten hier helfen, andernfalls bedarf es einer

Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (Diskussionsführung oder Einzelgespräch) –1.

Wenn man zu den Braehjans tatsächlich vorgelassen wird, empfängt Yurris die Gäste alleine. Seine Frau hütet, von düsterer Stimmung geplagt, das Bett. Die Lage ist tatsächlich so schlimm, dass Yurris befürchtet, sie können sich etwas antun, falls seine Tochter verschwunden bleibt oder gar tot aufgefunden würde.

Yurris greift nach jedem sich bietenden Strohhalme, würde ein Lösegeld (was allerdings nie gefordert wurde) sofort bezahlen und verspricht auch eine hohe Belohnung in Höhe von 50 Dukaten, falls seine Tochter lebend nach Hause zurückkehrt. Der Patrizier kann gegenüber den Helden bestätigen, dass seine Tochter Alwinna verschwunden ist. Er und seine Frau waren beide zuhause, als Alwinna verschwand, allerdings wird schnell klar, dass in der Villa der Braehjans „zu Hause“ in etwa auf dasselbe hinausläuft wie „bei den Nachbarn zwei Häuser weiter“ in einfacheren Stadtteilen Havenas. Spuren eines Einbruchs gab es nicht, und da sich Alwinnas Zimmer im zweiten Stockwerk befindet, scheint ein Eindringen durch das Fenster mehr als unwahrscheinlich. Im Haus leben neben den Herrschaften noch ein knappes Dutzend Angestellte, sodass es fast unmöglich scheint, als Fremder hier ein und aus zu gehen. Auch die Braehjans sehen, dass eine Entführung ihrer Tochter vermutlich von einem ihrer Angestellten verübt wurde, viele haben aber für den Abend ein handfestes Alibi: Sie haben für die Braehjans gearbeitet. Nur das Kindermädchen Maerthe hatte frei, sie war aber bei einer Verwandten namens Padraigin Cuifinn.

Die Angestellten der Braehjans vernehmen

Außer der vorerst entlassenen, weil nicht mehr benötigten Maerthe, die man zwar gerne anderweitig beschäftigt hätte, die nach eigenen Angaben aber mit zu viel Trauer erfüllt war, um im Hause der Braehjans zu bleiben, können die Helden alle Angestellten vernehmen: Dienstmägde und -burschen, eine Köchin, einen Gärtner, zwei Sekretäre. Nach zahlreichen Proben auf *Menschenkenntnis* (*Lügen durchschauen* oder *Motivation erkennen*) können die Helden enthüllen, dass der Gärtner zwar ein recht festes Verhältnis zur Köchin hat, einem Dienstmädchen gegenüber aber auch nicht abgeneigt ist. Einer der beiden Sekretäre hat fürchterliche Gewissensbisse, weil er einen Einkauf über 2 Silbertaler in einer falschen Akte abgelegt hat und diese nun nicht mehr finden kann. Eine Dienstmagd hat heimlich das Tagebuch der Hausherrin gelesen (in dem nichts Dienliches über Alwinnas Verschwinden steht), eine andere nascht heimlich in der Küche, wenn die Herrschaften Süßspeisen nicht aufgegessen haben.

Die Helden können hier viel Zeit vergeuden, mehr Wertbares als eine grobe Charakterisierung Maerthes werden die Helden aber nicht erhalten. Das Kindermädchen galt als sehr fleißig, ein wenig verschlossen, dafür aber mit einem guten Draht zu der kleinen Alwinna. Jeder im Haus kann bezeugen, dass sich die beiden sehr mochten.

Wenn sich die Helden noch die Mühe machen möchten, die Alibis aller Anwesenden zu überprüfen, können sie das gerne tun, woraufhin sich aber nur erneut herausstellen wird, dass fast jeder fast jeden gesehen hat und jeder von irgendwem gesehen wurde.

Hausbesuch bei den Cuifinns

Da sich Padraigin Cuifinn nicht verdächtig macht, wenn sie gemeinen Pöbel wie eine Heldengruppe in ihrem Haus gar nicht erst empfangen möchte, wird sie sich die Mühe auch nicht machen, eine Befragung dahergelaufener Helden zu überstehen. Selbst bei angeseheneren Helden wird sie unter Hinweis auf die Ermittlungen der Stadtgarde, die sich doch bereits um alles kümmere, und ihre wertvolle Zeit höflich, aber bestimmt ein Treffen durch ihre Bedienstete ablehnen lassen. Die Helden sind unerwünscht, und das wird auch deutlich gemacht, notfalls unter Anrufung der Garde, was deine Gruppe kaum gebrauchen kann.

In der Nähe des ebenfalls zweistöckigen Stadthauses zu warten, kann dagegen durchaus lohnend sein. Mit der Zeit fällt auf, dass sowohl Maerthe als auch Padraigin das Haus regelmäßig verlassen, und zwar stets so, dass beide für eine Weile verschwunden sind, dann eine nach Hause kommt, sich dort eine Weile aufhält, wieder verschwindet und erst zwei Stunden später die andere zurückkehrt. Es sind nie beide zur gleichen Zeit in der Villa der Cuifinns.

Eine der beiden Frauen anzusprechen, ist keine erfolgversprechende Idee. Sowohl Maerthe und erst recht Padraigin weisen die Helden je nach Stand freundlich, aber bestimmt ab und rufen bei zudringlichen Helden auch schnell laut um Hilfe.

Weitere Ermittlungen

Die Helden haben zwar viele Ansätze, viele Verdächtige und viele Handlungsmöglichkeiten, wirklich zielführend ist davon aber wenig. Es ist schwer genug, die Unschuldigen, aber potenziell Verdächtigen zu befragen, die wahren Täter lassen die Helden dagegen gar nicht in ihre Nähe. Maerthes (Verbergen 7 (MU/IN/GE), Sinnesschärfe 7 (12/12/12)) und Padraigins (Verbergen 12 (10/11/12), Sinnesschärfe 12 (15/11/11)) Verhalten sind zwar verdächtig, aber es gibt keine Beweise, dass sie etwas mit Alwinnas Entführung zu tun haben.

Die Helden können versuchen, den Frauen zu folgen. Sollten diese bemerken, dass sie verfolgt werden (Vergleichsprobe *Gassenwissen* (*Beschatten*) der Helden gegen *Sinnesschärfe* der Verfolgten), dann versuchen sie zunächst die Verfolger abzuschütteln (*Verbergen* gegen *Sinnesschärfe*). Wenn dies nicht gelingt, gehen sie nur eine Stunde spazieren und führen die Gruppe dann zur Villa zurück. Sie werden es dann verkleidet und durch den Hintereingang eine Zeit später erneut versuchen und dabei genau nach den Helden Ausschau halten, was deren Probe um 2 Punkte erschwert. Sollte die Verfolgung auch in diesem Fall bemerkt werden, wird die verfolgte Frau sich an eine Patrouille der Stadtgarde wenden und diese um Unterstützung bitten. Den Weg

in die Unterstadt nehmen Maerthe und Padraigin nur, wenn sie sicher sind, nicht verfolgt zu werden. Gelingt den Helden die Verfolgung, ohne entdeckt zu werden, dann können sie bemerken, wie die Beschattete am Bennain-Damm ein Ruderboot besteigt und in die Unterstadt rudert. Spätestens hier scheitert eine weitere Verfolgung dann, da die Helden nicht rechtzeitig ein Wassergefährt auf der Unterstadt-Seite des Damms finden werden und, selbst wenn, mit einem solchen der verfolgten Frau kaum unentdeckt folgen können.

Wenn die Helden eine der Frauen auf offener Straße ansprechen, obwohl ihnen schon zu verstehen gegeben wurde, dass sie die Frau in Ruhe lassen sollen, oder wenn sie anfangen, verfängliche Fragen zu stellen, wird sie verzweifelt nach Hilfe schreien und von ein paar mutigen Passanten oder gar einer Patrouille der Stadtwa- che gerettet. Das gleiche passiert, wenn die Gruppe An- stalten macht, eine der Frauen zu verzaubern oder gar anzugreifen.

Die Helden werden also möglicherweise viel Zeit verlie- ren, von einer Sackgasse zur nächsten laufen und genau- so erfolglos sein, wie die Stadtgarde – zumindest objek- tiv betrachtet. Padraigin wird aber durch das Verhalten der Gruppe, die sie vermutlich schon früh bemerkt hat und durchaus im Auge behält, zunehmend nervöser. Ihr bedeutet Alwinna zu viel, als dass die glühende H' Ran- ga-Verehrerin ruhig bleiben könnte. Insbesondere, wenn sie mitbekommt, dass sie oder Maerthe bei ihrem Gang zur Unterstadt von den Helden verfolgt werden, z. B., weil eine der Frauen die Verfolger bemerkte oder weil die Helden bei ihr nachgefragt haben, was sie denn dort wollte, wird sie den Helden schließlich von sich aus eine Nachricht zukommen lassen, um ihre Verfolger los zu werden.

Treffen im Silbernen Krug

Wenn die Helden ihre Ermittlungen aufgeben möchten oder darüber beratschlagen, drastische Mittel wie eine Entführung Padraigins in Erwägung zu ziehen, wird ih- nen eine junge Botin eine Nachricht überbringen. Die Nachricht ist sehr kurz und lautet:

Ihr wollt reden, also werden wir reden. Trefft mich eine Stunde nach Einbruch der Dun- kelheit im Silbernen Krug. Kommt alleine. P.

Der Silberne Krug lässt sich leicht finden. Die Taverne liegt in der Nähe des Wachsfigurenkabinetts und bietet Fischgerichte zu gehobenen und Wein zu sehr hohen Preisen. Falls die Helden dort nicht alleine erscheinen, wird Padraigin dies durch die Fenster bemerken, bevor die Gruppe den Schankraum betritt, und schnell durch die Hintertür verschwindet. Falls es der Heldengruppe dennoch gelingt, sie zu stellen, wird Padraigin alles ab- streiten und sich auch nicht mehr an die Helden wen- den. Der Fall bleibt damit vorerst unlösbar.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Silbernen Krug kann man viel Geld lassen, das wird euch sofort klar. An den Tischen sitzen vor allem Patrizier, ältere, die ihre Geschäftspartner beeindrucken möchten, und jünge- re, die eine junge Dame oder einen jungen Mann beeindrucken und sich selbst als gute Partie darstellen möchten. Der Wirt schaut in eure Richtung, weist euch aber nicht ab, wie es kurz den Anschein hat, sondern winkt euch herbei und verweist euch an einen abseits in einer Ecke gelegenen Tisch. Als ihr euch diesem zuwendet, entdeckt ihr sofort Padraigin, auch wenn sie ihren Mantel nicht abgelegt und eine ausladende Ka- puze übergeworfen hat.



Padraigin wird die Helden begrüßen und sich als freundliche Gesprächspartnerin präsentieren, der nicht entgangen ist, dass sie von den Helden beschattet wird. Auch wenn ihr ein großes Repertoire an diplomatischen Gesprächsmitteln, von Schmeicheleien bis zu offenen Drohungen, zur Verfügung steht und sie normalerwei- se nicht zögert, die notwendigen Werkzeuge auszu- packen, ist sie nun doch vor allem daran interessiert, mehr über das Anliegen der Helden zu erfahren. Ihre ehrliche Sorge um Alwinna ist deutlich spürbar (auch wenn diese Sorge nicht dem Wiedersehen, sondern dem Verschwundenbleiben der Sechsjährigen gilt) und nagt an ihrer Selbstsicherheit, weshalb sie äußerst vorsichtig

mit der Heldengruppe umgehen wird. Eigentlich weiß sie, dass die Helden keine Bedrohung für sie darstellen. Sie fürchtet auch keinen körperlichen oder seelischen Schmerz. Als überzeugte Kultistin würde sie sich zum Schutz ihres Glaubens ohne zu zögern und mit Freude sogar das eigenen Leben nehmen oder jeden erforderlichen Schritt tun, um den Kult zu schützen. Aber Alwinna steht für sie dann doch über allem.

Setzen die Helden sie zu sehr unter Druck, wird sie alles abstreiten und sich dem weiteren Gespräch zu entziehen versuchen. Körperliche, magische oder karmale Überzeugungsarbeit der Helden dürfte zu viel Aufmerksamkeit erregen, vor allem im Silbernen Krug, und das Abenteuer durch den Ruf nach der Stadtgarde schnell beenden. Deuten die Helden aber nur an, dass sie womöglich mehr wissen, als Padraigin lieb sein kann, wird die Patrizierin vorsichtig fragen, was die Helden beabsichtigen. Die Freiheit des Kindes oder die Verhaftung Padraigins zu fordern, wäre ein Fehler, der die Frau nur zur dauerhaften Flucht treiben würde. Schweigegeld zu verlangen, wäre erfolgreich, aber Padraigin ist zu vorsichtig, die Helden langfristig am Leben zu lassen. Ein Überfall des Kultes auf die Gruppe wäre dann mehr als wahrscheinlich.

Am geschicktesten wäre es, wenn die Helden direkt nach dem Kult fragen. Padraigin deutet die Ermittlungen der Helden dann sofort als Möglichkeit, der einzig wahren Gottheit H'Ranga einen Dienst erweisen zu können. Noch immer vorsichtig, aber erleichtert wird sie dann versuchen, die Helden zu missionieren und ihnen einen Weg zu weisen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Padraigin sieht sich um, dann beugt sie sich vor und flüstert: „Ihr habt mir wahrlich Sorge bereitet, aber ich kann euer Vorgehen verstehen. Die Ungläubigen verstehen die Bedeutung nicht und verachten uns deswegen. Die Wege zum Herren sind geheim und verschlungen, und Ihr wandelt auf einem, der den meinengekreuzt hat.“

Die Patrizierin wartet euer zustimmendes Nicken ab, dann fährt sie fort: „Man kann ihm nicht einfach einen Tempel bauen, nicht einfach einen Priester finden. Man muss einen geheimen Ort suchen und einen Eingeweihten finden.“ Padraigins Lippe zittert leicht, sie scheint aufgeregt, von einem missionarischen Eifer erfasst, der euch überrascht: „Nun, letzteres mag euch gelungen sein, Ihr habt eine Erleuchtete gefunden, eine Geheilte, eine Beseelte“, ihre Augen leuchten, „doch der Hohepriester wird euch testen wollen, bevor ich Euch zum alten Traviatempel führen darf. Trefft mich hier in einer Woche, dann werde ich sehen, was ich für euch tun kann.“



Vor Aufregung hat Padraigin ein wenig mehr verraten, als sie eigentlich wollte. Der Treffpunkt der Kultisten ist enthüllt, die Helden haben die gesuchte Information. Natürlich könnte die Gruppe die Patrizierin nun verhaften lassen oder gar selbst töten wollen, doch einerseits gibt es noch immer keine Beweise, andererseits ist

Alwinna auch noch nicht in Sicherheit, und letztendlich könnte der Kult gewarnt sein, wenn Padraigin etwas zu- stößt. Es ist also im Interesse der Helden, die Frau vor- erst im guten Glauben zu lassen, ein paar neue Gläubige getroffen zu haben. Die Heldengruppe sollte Padraigin vorerst in Ruhe lassen und hoffen, die Spur zu Alwinna später erneut aufnehmen zu können.

Um eine besonders eifrige Gruppe zu bremsen, kannst du Hjalbin auftauchen lassen, der von den Helden einen Zwischenstand einfordert. Dieser wird die Helden dann bremsen und auf die richtige Spur setzen, falls deine Helden drohen, sich zu verrennen.

Helden als Inspirationsquelle einer Schankmaid *Optionaler Inhalt*

Im Silbernen Krug arbeitet eine junge Schankmaid namens Aedine, die sich schon in so jungen Jahren in den Gassen Havenas durchschlagen musste, dass sie sich nicht einmal mehr an ein Elternhaus erinnern kann. Zielstrebig und mutig hat sie die Straße hinter sich gelassen und verdingt sich nun für einen Hungerlohn. Wie jede junge Schankmaid in Aventurien hängt sie Träumen nach, aber anders als viele andere hofft sie nicht auf einen Prinzen, der sie rettet. Aedine will Schriftstellerin werden, weshalb sie in ihrer spärlichen Freizeit das Schreiben im Hesindetempel gelernt hat. Wenn die Helden dort recherchieren, kannst du auch Aedine in der Bibliothek des Tempels platzieren.

In diesem Abenteuer ist Aedine nur eine Randnotiz, sie bringt Getränke, beantwortet vielleicht eine Frage oder verweist auf den Leiter des Hesindetempels. Dabei wird Aedine aber mitbekommen, dass die Helden in einem Detektivfall ermitteln – und damit sind sie alles andere als eine Randnotiz im Leben der jungen Frau. Von den Helden inspiriert, wird sich Aedine den klangvollen Künstlernamen *Aedine Conneleigh Främeling* zulegen. Die vielfältige Heldengruppe wird sie auf ein ungleiches Ermittlerduo reduzieren, den genialen, aber exzentrischen und im Umgang mit Menschen äußerst ungewöhnlichen Shenrik Holsen und seinen einzigen Freund, einen zwergischen Medicus namens Joram Sohn des Wartox. Die beiden werden Kriminalfälle im nebligen Havena lösen, genialer als es die Stadtgarde je könnte, und Aedine wird mit Büchern wie *Eine Studie in Blau*, *Der Wolf von Winhall* oder *Die fünf Apfelkerne* aventurienweit berühmt und damit auch wohlhabend werden.

Ein (vorerst) unbefriedigendes Ende

Die Helden wissen nun zwar, wo sich die Kultisten treffen, eine Möglichkeit, Alwinna zu retten, wird sich aber erst später ergeben. Das mag für die Helden jetzt unbefriedigend sein, noch enttäuschter dürfte die Gruppe aber über ihre Optionen bezüglich Maerthe und vor allem Padraigin sein. Die einflussreiche Patrizierin ist ohne stichfeste Beweise, die die Helden nicht haben, nicht zu überführen. Im Zweifel stünde aktuell das Wort von entflohenen Sträflingen gegen das Wort einer angesehenen Kauffrau. Und da Maerthe unter Padraigins

Schutz steht, kann die Gruppe nicht einmal ein einfaches Kindermädchen unter Druck setzen. Es ist aber auch mehr als fraglich, ob das überhaupt im Sinne der Gruppe oder zumindest im Sinne Alwinna wäre. Die Helden werden im Finale über Alwinna stolpern, aber zum jetzigen Zeitpunkt müssen sie davon ausgehen, ohne eine der beiden Frauen keine Möglichkeit zu haben, das entführte Mädchen zu finden. Es bliebe noch der Weg, Padraig zu töten und Maerthe ohne ihre Beschützerin zu

zwingen, die Gruppe zu Alwinna zu führen. Tatsächlich wäre auch dies ein Weg zum Finale, allerdings sind die Helden dann in den Augen der Bürger Havenas des Mordes an einer Patrizierin schuldig, wurde die Frau doch nicht auf dem Kultistenplatz erschlagen, was sie eindeutig mit dem Kult in Verbindung gebracht hätte. So schwer es auch fallen mag, geduldig abzuwarten ist hier wohl die beste Option.

Weitere Informationen über den Kult beschaffen

Die Helden können sich natürlich auch in Havena umhören und einige Informationen über den Kult und – sobald der Treffpunkt der Kultisten enthüllt ist – die Unterstadt sammeln. Während es zum H'Ranga-Kult nur Gerüchte gibt, kann man über die Unterstadt im Hesindetempel auch einige Fakten finden.

Informationen über den H'Ranga-Kult

Die Gerüchte über den Kult lassen sich vor allem in den westlichen Stadtteilen Havenas in Erfahrung bringen. Aber auch die drei Unterstadt-Experten (siehe Seite 34) sind hier gute Informationsquellen.

- »In der Unterstadt treffen sich zu Vollmond immer ein paar Irre und beten Yonahoh an.« (+/-)
- »Es gab in den letzten Jahren in der Umgebung Havenas und in der Muhrsape zahlreiche Vermisste. Die sind bestimmt von denen geopfert worden.« (+/-)
- »In der Unterstadt trifft sich eine Gruppe von Dämonenanbetern.« (+/-)
- »Die beten die Unterstadt an.« (+/-)
- »Das sind harmlose Irre, die niemandem etwas tun.« (leider -)

Schrecken Sie nicht davor zurück, den legendären Kraken Yonahoh zu erwähnen, der seit der Großen Flut in der Unterstadt leben soll, und damit eine falsche Spur für später zu legen.

Informationen über die Unterstadt

Über die Unterstadt kann man sowohl einige Fakten als auch viele Gerüchte erfahren. Letztere können von fast jedem Bürger erzählt werden, während die Fakten in ihrer Gesamtheit nur wenigen Bewohnern bekannt sind. Präsentiere von diesen nur wenige, und lasse deine Spieler über den Rest und vielleicht auch über den Wahrheitsgehalt der Aussagen rätseln.

- »Die Unterstadt ist das Mahnmal der Strafe Efferds für unseren Hochmut.« (schwer zu sagen)
- »Dort gibt es tausende Geister (+), die uns allen nach dem Leben trachten.« (-)
- »Da lebt der Krake Yonahoh (+) und bewacht einen großen Schatz.« (-)
- »Es gibt dort zahlreiche Ungeheuer wie Kraken, Molche, Rieseneigel ...« (+)
- »Dort sind noch unzählige Schätze zu finden (+), und deswegen will der verrückte Ordhan niemanden in die Unterstadt lassen.« (+)

- »Die Unterstadt sollte man nicht ohne kundigen Führer betreten (+), auch wenn die Führer alle ein bisschen seltsam sind.« (+)
- »Kundige Führer findet man in der Taverne Schatzinsel.« (+)
- »Der Unterstadtführer Quent ist mit den Geistern im Bunde und lockt seine Begleiter in den Tod.« (-)
- »Eine Fahrt mit dem alten Quent überlebt nicht jeder. Vor einigen Jahren hat er auf einer seiner Touren einen Reedersohn verloren.« (+)
- »Man darf sich da nicht erwischen lassen, die Efferdkirche hat das Betreten nämlich verboten.« (+)
- »Selbst als Kundiger ist man da schnell verloren. Vor kurzem ist erst der Fischer Taranion umgekommen, und der kannte sich dort aus.« (+/-, siehe SSH Seite 131)
- »Dort gibt es unzählige geheime Kulte, die Dämonen und den Namenlosen anbeten.« (+/-)
- »Das Wasser der Unterstadt macht einen sterbenskrank.« (+/-)
- »Die Unterstadt ist voller Geheimnisse, man muss nur bereit sein, das große Wagnis einzugehen.« (+)

Informationen aus dem Hesindetempel

Der unscheinbare Tempel in Unterfluren wird fast ausschließlich von Gelehrten und Zugezogenen besucht. Der einzige Geweihte, *Domnall Dalpert*, sieht in Havena, wo es seit Jahrhunderten ein Magieverbot gibt, so gut wie nie einen Magier. Auf seine alten Tage hat der menschenscheue Dalpert eine geradezu krankhafte Angst vor Dieben entwickelt. Gelingt es den Helden, hier Einsicht in die Bibliothek zu nehmen, so können sie einen reichen Fundus an Fakten zur Unterstadt, zum Kult und zur Großen Flut sammeln.

Probe: (Gruppen-)Sammelprobe auf *Geschichtswissen* (*Albernia*), 2 Stunden, 10 Versuche. Maximal können sich 3 Helden an der Probe beteiligen.

Teilerfolg (6 QS): Die Helden erhalten Gerüchte über den Kult, die auf Wahrheiten basieren.

Erfolg (10 QS): Die Helden erhalten darüber hinaus zuverlässige Informationen über die Unterstadt.

Misserfolg: Es wurden keine stichhaltigen Informationen gefunden, die Recherche kann aber neu gestartet werden, was jedoch erneut Zeit kostet.

Informationen aus dem alten Efferdtempel

Fragen die Helden hier nach dem H'Ranga-Kult, so bestätigt der Geweihte Graustein die wahren Gerüchte bzw. kann auch Unwahrheiten entkräften. Aber auch die Efferdgeweihten wissen nichts Genaues. Machen die Helden einen aufrichtigen Eindruck und geben an, die Götzendiener jagen zu wollen, so spricht der Geweihte einen GlücksseGen über sie (siehe **Regelwerk**

Seite 323), bei Bedarf auch später, sobald sie aufbrechen wollen (die Wirkungsdauer des GlücksseGens beträgt nur 12 Stunden). Berichten die Helden Graustein, dass sie für dieses Vorhaben in die Unterstadt müssen, wird er sie vor den Gefahren dort warnen, ihnen aber für diesen Zweck die Erlaubnis der Kirche zum Betreten des Gebietes geben.

Auf in die Unterstadt!

Wenn die Helden wissen, wo sich der Kult trifft, werden sie sich vermutlich mit Weibel Hjalbin abstimmen wollen. Er wird die Gruppe treffen und sie auffordern, den Auftrag zu Ende zu bringen. Die Garde in die Unterstadt zu schicken, verbietet sich in seinen Augen von selbst, weil der Verräter unweigerlich davon erfahren und den Kult vorwarnen würde. Um die eigene und Vilais Freiheit zurückzuerlangen und die Mörder von Vilais Eltern zu stellen, müssen also die Helden in die Unterstadt aufbrechen.

Die Havener Unterstadt

Die Unterstadt entstand am 16. Ingerimm des Jahres 702 BF durch ein Seebeben. Dieses ließ die Weststadt in Teilen absacken, die gleich darauf folgende Flutwelle riss Häuser mit sich, überflutete Straßen und Plätze. Innerhalb weniger Herzschläge fanden die meisten Menschen der Stadt den Tod, von 60.000 Einwohnern blieben nur 5.000 am Leben.

Auch die Küstenlinie wurde durch die Flutwelle verschoben: Die einstige Weststadt hat Efferd sich geholt und seinem Element einverleibt.

In den Ruinen der Unterstadt finden sich noch zahlreiche unerforschte Gebäude und Inseln, die ab und an Schatzsucher anlocken. In Havena gibt es drei Personen, die allein aus dem Bestehen der Unterstadt ihren Unterhalt bestreiten (siehe unten). Seit der Entstehung der Unterstadt haben sich viele seltsame Kreaturen in ihr angesiedelt. Dazu kommen Geister Tausender Verstorbenen. Mehr Informationen über die Unterstadt findest du in SSH ab Seite 28 und ab Seite 119.

Vorbereitung einer Expedition

Die Unterstadt sollte man nicht unvorbereitet besuchen. Das Kleid einer tulamidischen Tänzerin ist hier eine ebenso ungeeignete Bekleidung wie das Zeremoniengewand eines Magiers. Die Unterstadt steht unter Wasser, selbst wenn man keinen Tauchgang durchführt, wird man früher oder später nass, sei es, weil man vom Boot fällt, in einen Kampf verwickelt wird oder durch hüfttiefes Wasser wadet, während man auf einem versunkenen Hausdach umher spaziert. Robuste Kleidung, festes Schuhwerk, möglichst wasserresistente Lichtquellen, Verbandszeug, Seile und geeignete Waffen sollte man

mit sich führen. In der Unterstadt hausen Geister und andere Formen von Untoten, vor allem aber viele Kreaturen, die sich allesamt im Wasser wohler fühlen als die Helden. Da eine Axt unter Wasser genauso ungeeignet ist wie ein Kampfstab, sollten die Helden in Erwägung ziehen, Stichwaffen mit sich zu führen. Wenn die Helden sicher gehen möchten, notfalls auch unter Wasser agieren zu können, schaden dort leuchtende Lichtquellen wie Gwen Petryl-Steine (SSH Seite 88), die aus dem Inneren heraus kalt leuchten und ein bläuliches Licht abgeben, oder magische Lichtartefakte genauso wenig wie Kajubo-Knospen (SSH Seite 60) oder Wasserodem (SSH Seite 91). Kajubo-Knospen werden von den Waldmenschen vom Stamm der Haipu eingenommen, um unter Wasser atmen zu können, Wasserodem ist eine teure alchemistische Tinktur, die das Atmen unter Wasser ermöglicht.

Die passende Ausrüstung können die Helden überall in Havena zusammenkaufen. Manche Dinge wie wetterfeste Kleidung und Seile sind leicht zu besorgen, andere sind zu Zeiten des Bürgerkriegs zwar im Umlauf, aber teuer (vor allem Waffen). Wieder andere sind schwer zu besorgen und bedürfen guter Kontakte zu Alchimisten (deren Geschäft in Havena unter das Magieverbot fallen), zur Unterwelt oder dem Efferdtempel und geschickter Überzeugungskünste (einige Proben auf *Gassenwissen* und *Überreden*), was insbesondere für Kajubo-Pflanzen, alchemistische Tränke und Gwen Petryl-Steine gilt.

Die Unterstadtführer

In Havena gibt es drei Personen, die den Helden bei der Suche nach dem Kult in der Unterstadt behilflich sein können, die in der Stadt jedoch als verrückt oder Schlimmeres gelten: Zum einen der alte und einfältige Schatzsucher *Ordhan Faic*, der die Unterstadt als sein eigenes Revier betrachtet und andere Besucher als Konkurrenten sieht. Als zweites die junge *Branwen*, die in Havena als Hexe verschrien ist und die sich ebenfalls in der Unterstadt als Schatzsucherin betätigt. Schließlich gibt es noch den Unterstadtführer *Bruidnich Quent*, der Fahrten durch die Unterstadt für interessierte Kundschaft anbietet.

Hinweise auf die drei Personen können die Helden in ganz Havena bekommen, sie können diese jedoch auch zufällig im Hafen, am Bennain-Damm oder in einer Taverne, vorzugsweise der Schatzinsel, treffen.

Alle drei sind in der Lage, den Helden bei der Suche zu helfen. Die Gruppe muss sich schließlich für eine der drei Personen entscheiden. Eine Beschreibung der drei und auch Informationen dazu, mit welchen Gefährten diese die Unterstadt befahren, findest du im **Anhang** ab Seite 44).

Der Schatzsucher Ordhan Faic

Der einfältige Schatzsucher freut sich, wenn sich jemand mit ihm unterhalten möchte. Er ist auch gerne bereit, Auskunft über die Unterstadt zu erteilen, macht dabei aber deutlich, dass er es keinesfalls dulden kann, wenn jemand in seiner Unterstadt nach Schätzen sucht. Spricht man ihn auf einen Kult an, der in der Unterstadt wohnt, wird Ordhan zurückhaltender. Eine Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen) enthüllt, dass Ordhan tatsächlich Angst vor diesem Kult hat.

Um Ordhan dazu zu bewegen, die Helden zum Aufenthaltsort des Kultes am alten Traviatempel (**T15**) führen, braucht es daher viel Zeit und vielleicht auch etliche Flux Schnaps. Hierbei sollten die Helden möglichst auf ihre Kampferfahrung hinweisen, da Ordhan sich vor den Kultisten fürchtet. Wenn die Helden sich dann auch noch bereit erklären, ihm als Gegenleistung bei der Untersuchung einer anderen Insel in der Nähe des Kultes zu helfen, und Ordhan die dort zu findenden Schätze aushändigen, willigt der Schatzsucher ein.

Der Unterstadtführer Bruidnich Quent

Befragen die Helden Bruidnich Quent über die Unterstadt, wird er sofort versuchen, ihnen eine Fahrt durch die Ruinen schmackhaft zu machen. Diese kostet einen Silbertaler pro Person und dauert drei bis vier Stunden, wobei die Helden selbst rudern müssten. Gehen die Helden darauf ein, so kannst Du ihnen eine gefährliche, aber auch unterhaltsame Fahrt durch die (stadtnahe) Ruinenlandschaft schildern. Orientiere dich dabei an der Beschreibung der Unterstadt (siehe **SSH** Seite 119). Auch wenn die Helden nicht darauf eingehen, kann Bruidnich viele Geschichten und Gerüchte zur Unterstadt erzählen.

Fragen die Helden den Unterstadtführer nach einer Fahrt zum alten Traviatempel (**T15**), wird er zumindest wissen, in welchem Bereich der Unterstadt dieser liegt. Die Reise dorthin sei aber sehr gefährlich, und die Helden müssten ihm einen Gefallen tun, damit Bruidnich sie dorthin führt. Stimmen die Helden zu, so berichtet Bruidnich kurz von dem unglücklichen Zwischenfall mit dem Reedersohn *Stewain Rudd* (siehe Seite 46), der ihm das Geschäft verdorben hat. Er hätte gerne Gewissheit über den Verbleib des armen Mannes und möchte, dass ihm die Helden dabei helfen.

Branwen, die „Hexe“ der Unterstadt

Im Gegensatz zu den beiden anderen Experten ist Branwen schon nach einer kurzen Erläuterung der Situation bereit, den Helden zu helfen, allerdings nur für 10 Goldstücke, da sie das Geld dringend braucht. Branwen muss zwar zugeben, dass sie nicht genau weiß, wo sich der verlassene Traviatempel (**T15**) in der Unterstadt befindet, sie habe jedoch, so versichert sie, eine besondere Begabung, Dinge zu finden.

Die Helden, auf sich gestellt

Solltest du (oder deine Spieler) der Meinung sein, dass die Gruppe auch ohne Begleitung gut zurechtkommen würde, so steht es dir natürlich frei, den Helden keinen der oben aufgeführten Experten mit auf den Weg zu geben. Notfalls, wenn die Gruppe doch noch Hilfe braucht, kannst du immer noch eine Begegnung in der Unterstadt arrangieren, bei der einer der Führer dann als Retter unterstützend eingreifen kann. Ein Boot zu beschaffen kann jedoch schnell zu einer ganz eigenen Herausforderung werden, wird doch kein Fischer so verrückt sein, sein Boot zu verleihen, wenn er von der Absicht der Helden erfährt. Finden sie aber jemanden, der einwilligt, so kostet das Mieten eines Bootes für 6 Personen zwar nur 2 Heller die Stunde, jedoch wird der Verleiher ein Pfand von mindestens 100 S verlangen (der Neupreis für solch ein Boot beträgt 1.200 S) oder auch deutlich mehr, wenn er vom Ziel der Helden weiß.

UNTERWEGS IN DER UNTERSTADT

Die beste Zeit, die Unterstadt aufzusuchen, sind die frühen Abendstunden. Die Helden wissen nicht, dass einige Kultisten auf der Insel rund um den alten Traviatempel leben, und gehen von einem nächtlichen Ritual in einer bestimmten, von dir festgelegten Nacht aus, weshalb es sinnvoll ist, einige Stunden vorher aufzubrechen. Den Wasserstand solltest du für die Zeit auf einen vorteilhaften Mittelstand zwischen Ebbe und Flut festlegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr trefft euch mit eurem Führer / eurer Führerin am Bennain-Damm. Nicht weit von hier habt ihr die Kultisten gestellt und vertrieben. Misstrauisch richten sich eure Blicke auf die Unterstadt: Nebel überdeckt die Ruinen und Inseln. Was mögen dort noch alles für Geheimnisse verborgen liegen? Ihr schaudert, als euch ein fauliger Wind aus der Unterstadt entgegen weht. Mit einem flauen Gefühl im Magen stoßt ihr euer Gefährt vom Ufer ab und treibt hinaus auf das schwarze Wasser. Nun gilt es, die Mörder der Vecushmars zu stellen.

Die Unterstadt ist nicht einfach ein sumpfiges Flussdelta, in dem Morastlöcher den unvorsichtigen Wanderer versinken lassen. Die Unterstadt ist eine überflutete Ruinenlandschaft, in der sich die Natur und so manche dämonische Erscheinung ausgebreitet haben. Immer wieder ragen Hausgiebel aus dem Wasser, andernorts auch ein Obergeschoss oder ein Turm. Manche Insel entpuppt sich als Dach einer Ruine, unter Bäumen und Pflanzen können Mauern verborgen sein. Mal kratzt der Arm einer Statue an der Unterseite des Bootes, mal schnell ein Tentakelwesen aus der Tiefe empor. Betreten die Helden das erste Mal die Unterstadt, so muss jeder aufgrund des bedrückenden Anblicks eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* ablegen. Misslingt die Probe, erleidet der Held 2 Stunden lang 1 Stufe *Furcht*. Die Sichtverhältnisse in der Unterstadt werden aufgrund der hereinbrechenden Dämmerung immer schlechter. Über der Unterstadt hängen zudem hier und da feuchtkalte Nebelfetzen, die manchmal ein Eigenleben zu entwickeln scheinen. Aber auch ohne den Nebel begleitet die Besucher des untergegangenen Havenas immer ein eisig-klammer Hauch. An vielen Stellen riecht es faulig. Um gefährlichen Stellen zu entgehen, solltest du regelmäßig Proben auf *Sinnenschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* und *Boote & Schiffe* verlangen, die du je nach Situation modifizieren solltest.

Beim Misslingen der Proben könnte ein Held ins Wasser fallen (und dann möglicherweise Bekanntschaft mit einer



aggressiven Kreatur machen, wie du sie im **Anhang** bei der Vorstellung der Gegner ab Seite **44** oder in der **SSH** ab Seite **52** finden kannst), oder das Boot könnte kentern und sogar beschädigt werden. (Bei Tauchgängen beachte die Hinweise in der **SSH** ab Seite **93**).

Je nach der Wahl des Führers unterscheiden sich die Wege der Helden. Dies wird sich jedoch auf die Abfolge der folgenden Ereignisse nur wenig auswirken. Dennoch gibt es einige Szenen, die nur für bestimmte Führer geeignet sind. Diese sind im Folgenden mit dem Namen des betreffenden Begleiters gekennzeichnet.

Weitere mögliche Begegnungen in der Unterstadt wären z. B. ein Irrlicht, ein Krakenmolch oder Ähnliches. Bediene dich hierbei ebenfalls bei den Informationen aus der **SSH** ab Seite **119**. Wichtig ist dabei, dass du die Unterstadt als bedrohlich darstellst, die Gruppe aber nicht unablässig mit Kreaturen konfrontierst. Sorge stattdessen auch für ruhige Momente, in denen die Helden sich jedoch nie sicher sein sollten, dass nicht doch plötzlich einer der Bewohner der Unterstadt direkt neben ihnen auftaucht.

Die Route der Helden

Die Reise führt die Helden zunächst am ehemaligen **Fürstenpalast Talagh Gorn** (FÜ07; SSH127) vorbei. Jeder der Führer kann etwas über den Palast berichten, ziehe hierzu die Textstelle aus der Spielhilfe hinzu. Auffällig sind auch die schwarzen, vogelartigen Wesen, die so genannten *Seelenvögel*, die sich in Scharen auf einem der Türme (**Naemas Turm**, FÜ05; SSH122) niedergelassen haben.

Eine Karte der Unterstadt findest du in der **SSH**, doch solltest du diese nicht unbedingt deinen Spielern vorlegen, da dies den Ort vertrauter und überschaubarer wirken lässt, als er für die Helden sein wird. Die Unterstadt ist ein riesiges Labyrinth, und selbst die Unterstadtführer scheinen sich nicht immer ganz sicher zu sein und murmeln auch einmal, dass ein Turm doch eigentlich da drüben hätte stehen müssen ... Bestimme einfach selbst, wie lange die Helden brauchen werden, um ihr Ziel zu erreichen. Auch die Abfolge der Ereignisse kannst du bei Bedarf abwandeln.

Aktivitäten der Helden

Bislang hatten die Helden das Heft des Handelns fest in der Hand, in der Unterstadt droht aber die Situation, dass sie nur Passagiere eines Unterstadtführers sind. Mache dir bewusst, dass die Helden den Zielpunkt der Reise ermittelt haben, der Unterstadtführer alleine aber diesen Ort finden kann. Die Helden sind also auf ihn angewiesen. Das bedeutet aber nicht, dass sie Passagiere in einem Taxi sind und nur warten müssen, bis sie zum Finale gebracht wurden. Die Helden sind auf ihren Führer angewiesen, dieser sollte aber auch auf die Helden angewiesen sein – und damit ist nicht alleine das Rudern oder Staken des Bootes oder Floßes gemeint. Um in den einzelnen Situationen entscheiden zu können, was welchem Helden zustoßt oder wie einzelne Helden überhaupt reagieren können, solltest du diese festlegen lassen, was sie jeweils auf dem Boot bzw. Floß zu tun gedenken.

Nebelgeister

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr langsam und vorsichtig durch die Unterstadt ruht, scheint der Nebel dichter zu werden. Ein Blick zurück zeigt euch, dass dies nur direkt vor euch der Fall zu sein scheint. Der Nebel kommt immer näher und scheint wie eine Faust nach euch zu greifen. Schließlich seid ihr vollständig vom Nebel umhüllt und könnt keine zwei Schritt weit sehen. Aus dem Nebel dringen seltsam verzerrte Geräusche an eure Ohren.

Verlange Proben auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) für die Fortsetzung der Reise. Misslungene Proben lösen jeweils eine weitere Stufe *Furcht* aus, die wieder 2 Stunden lang anhält. Der Führer der Helden kann erzählen, dass diese Ereignisse in der Unterstadt nicht selten vorkommen. Der Nebel wird die Helden einige Zeit begleiten und sich dann ganz plötzlich wieder auflösen.

Alte Erinnerungen (Bruidnich)

Vielleicht eine halbe Stunde nach dem Aufbruch mit dem Unterstadtführer Bruidnich erreichen die Helden das ehemalige Viertel *Lhamin*. Zielsicher steuert ihr Führer eine Stelle in der Nähe einer alten Ruine an. Bruidnich erzählt, dass dies der Ort sei, wo der Reedersohn Stewain Rudd damals, nachdem er betrunken von Bord



gefallen sei, von einem schwarzen Schatten verschlungen wurde. Seiner Seele würde eine Untersuchung hier etwas Ruhe verschaffen, zumal Bruidnich auch nach 20 Jahren noch vorgeworfen wird, er hätte es nicht einmal geschafft, die Leiche des Burschen zurückzubringen.

Wenn die Helden hier tauchen, können sie nach mehreren Tauchgängen fündig werden (Gruppensammelprobe auf *Schwimmen (Tauchen)*, 5 Minuten, 10 Versuche; nach Erreichen von 6 QS hat man die Suchgegend so gut ergründet, dass man als Komplikation nicht mehr auf Schlangentang (siehe unten) stoßen kann; scheitert die Probe, hat man anscheinend an der falschen Stelle gesucht und muss komplett neu anfangen). In den Ruinen eines Bürgerhauses liegt ein schädellooses Skelett, daneben ein (ehemals wertvolles, heute verrostetes) Rapier. Bruidnich kann das Rapier später als das des verschollenen Reedersohns identifizieren. Der Unterstadtführer ist mit der Bergung des Skeletts zufrieden gestellt, kann er doch nun wenigstens beweisen, dass er aufrichtig nach dem Mann gesucht und ihn sogar gefunden hat. Tatsächlich wird Bruidnichts Reputation zumindest ein wenig gebessert und die Familie des Reedersohns kann ihren Jungen ordentlich bestatten.

Bei jedem Tauchgang besteht allerdings die Gefahr, auf *Schlangentang* (18,19 auf dem W20; siehe SSH Seite 60) oder eine *Bleichmuräne* (20 auf W20; siehe SSH Seite 52) zustoßen.

Der Beginn einer unsterblichen Liebe (Branwen)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr könnt plötzlich einen wundervollen Gesang hören, der wie eine sanfte Brise über das schwarze Wasser zu euch herüber weht. Schon erwartet ihr, dass irgendwo ein Geist auftaucht, als ihr einen Necker entdeckt, der wenige Dutzend Schritt entfernt auf einem Felsen sitzt. Branwen steht auf und winkt dem Meermann freundlich zu, als plötzlich – wieder einmal – Nebel aufzieht. Ihr könnt gerade noch erkennen, dass der Necker ins Wasser springt und zu euch schwimmen möchte. Dann seid ihr vollständig vom Nebel umgeben.



Die Gruppe wird nichts mehr von dem Necker Ybalio sehen. Dieser hat gerade genug von Branwen erkennen können, um sich unsterblich in die Rothaarige zu verlieben. Er wird in Zukunft auf der Suche nach ihr sein (siehe auch SSH Seite 68).

Brodelndes Wasser



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr macht gerade eine kleine Pause, als es plötzlich nach faulen Eiern riecht. Kurz darauf fängt das Wasser an, Blasen zu werfen. [Name des Führers] ruft euch in Panik in kurzes „Weg hier!“ zu.



Um eine Ohnmacht durch die aufsteigenden Faulgase zu vermeiden, ist eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* –2 nötig. Bei Misslingen erleidet der Held den Status *Bewusstlos* für 1 Stunde. Alle Helden, die noch bei Sinnen sind, sollten sich nun anstrengen, Abstand zwischen die Blasen und ihr Gefährt zu bringen. Dafür sind 6 QS als (Gruppen-)Sammelprobe in *Boote & Schiffe* nötig, wobei jeder Held nur Zeit für eine Probe hat. Gelingt es den Helden nicht, die benötigten QS anzusammeln, versinkt das Boot recht schnell unter Wasser und auch die Helden gehen mit unter, da in dem Wasser die nächste Zeit nicht zu schwimmen ist.

Kurz bevor alles verloren ist, verschwinden die Faulgase wieder und Helden wie Boot werden zurück nach oben getrieben. Es kostet 2W6 Lebenspunkte und einiges an Zeit, sich ins Boot zu retten und bewusstlos im Wasser treibende Helden zu bergen, die noch einmal 1W6 mehr Lebenspunkte eingebüßt haben. Zusätzlich kann es gut sein, dass durch das Kentern des Schiffes wertvolle Ausrüstung verloren gegangen ist. Diese zu bergen ist nicht nur riskant, sondern kostet auch weitere Zeit.

Gesucht, gefunden! (Branwen)

Wenn die Helden mit Branwen einige Zeit scheinbar zielloos durch die Unterstadt gerudert sind, wird die Rothaarige die Helden anweisen, eine kleine Insel anzu-steuern. Dort wird Branwen sich niederlassen und sich auf ihre magische Gabe einstimmen. Sie konzentriert sich auf eine Vorstellung der Ruinen des ehemaligen Traviatempels und versucht so, ein Gespür für den richtigen Kurs zu diesem zu bekommen. Während der Einstimmung müssen die Helden warten. Schauen sich die Helden um, können sie in der Tiefe einige *Bleichmuränen* (siehe SSH Seite 52) entdecken.

Nachdem Branwen die Schwingungen erfasst hat, kann sie zielsicher den Ort innerhalb der nächsten halben Stunde aufspüren. Es ist also Eile geboten. Notfalls muss das Ritual an anderer Stelle wiederholt werden.

Muschelfund

Nachdem die Helden eine Fahrtstrecke von etwa einer Stunde hinter sich gebracht haben, können sie ein großes Etwas (2 mal 1 Spann groß), anscheinend auf dem Wasser treibend, entdecken, das sich nach genauerer Betrachtung (Probe auf *Magiekunde (Magische Wesen)*) als Teil einer riesigen Muschel herausstellt. Ein versierter Tierkundler (ab 3 QS bei einer Probe) oder der Begleiter der Helden kann herausfinden, dass dieses Stück von einer *Sargmuschel* (einer daimoniden Kreatur) stammt. Aber selbst unkundige Helden können darauf schließen, dass die gesamte Muschel zweieinhalb Schritt groß sein muss.

Leckgeschlagen! (Branwen, Bruidnich)

Lasse Ausschau haltende Helden eine Probe auf *Sinnes-schärfe (Suchen)* –2 ablegen. Gelingt diese, so erkennen sie die Gefahr noch rechtzeitig: Ein dicker Pfahl treibt auf das Boot zu. Nur eine Probe auf *Boote & Schiffe* –3 durch einen der rudenden oder stakenden Helden kann das Boot noch rechtzeitig umlenken. Ansonsten bohrt sich der Pfahl in



das Boot. Nun sind die Helden gezwungen, eine nahe Insel anzusteuern und das Boot dort notdürftig mit einer Sammelprobe auf *Holzbearbeitung*, 15 Minuten, 7 Versuche, ausbessern – Werkzeug hat der Führer mit. Ab 6 QS ist das Boot zwar notdürftig geflickt und man kann die Reise fortsetzen, es leckt dann aber noch so stark, dass ein Held permanent Wassers schöpfen muss, damit es nicht sinkt. Dieser steht solange für nichts anderes zur Verfügung. Scheitert die Probe, kann ein komplett neuer Versuch gestartet werden, jedoch taucht vorher ein hungriger Krakenmolch (siehe AAL Seite 162) auf und greift an.

Wettfahrt mit Ordhan (Branwen, Bruidnich)

Der Schatzsucher Ordhan ist sehreifersüchtig auf alle Besucher „seiner“ Unterstadt und hat Angst, dass ihm ein Schatz entgeht. Daher wird Ordhan versuchen, das Boot der Helden einzuholen, um ihnen klarzumachen, dass er die Unterstadt und ihre Schätze für sich beansprucht. Die Wache der Helden kann ihn recht früh entdecken. Sie können nun versuchen, Ordhan abzuhängen oder sich mit ihm verbal oder gar handgreiflich auseinanderzusetzen. Branwen rät zu Ersterem, Bruidnich zu Verhandlungen, konnte er sich mit Ordhan bisher doch immer einigen. Ein Abhängen Ordhans ist mit den Ruderbooten kein Problem, du solltest aber einen Ausschau haltenden Helden eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* würfeln lassen, um Hindernissen auszuweichen. Scheitert dies, dann orientiere dich an den Folgen des Ereignisses *Leckgeschlagen!* Wortgefechte lassen sich mittels *Einschüchtern*, *Überreden* oder *Betören* gegen Ordhans *Willenskraft* abbilden. Setzen die Helden auf Gewalt, so wird der Schatzsucher nach einem ersten Treffer das Weite suchen.

Die Schatzinsel (Ordhan, Branwen)

Kurz vor dem eigentlichen Ziel erinnert Ordhan die Helden an ihren Teil des Handels und steuert mit seinem Floß eine Insel an. Branwen hält ebenfalls auf diese Insel zu, da sie beim Vorbeifahren plötzlich das Gefühl hat, dass hier etwas Wertvolles zu holen ist.

Auf der Insel steht ein kleineres Haus, auf dessen Dach ein Skelett liegt. Das Gebäude ist vergleichsweise gut erhalten. Ordhan nähert sich der Ruine vorsichtig, während Branwen mutig auf das Gebäude zusteuert. Das Innere des Hauses ist verrottet, die Böden sind dennoch stabil. Im Keller des Hauses, der teilweise unter Wasser steht, wartet eine alte rostige Truhe auf die Schatzsucher. Bevor die Helden jedoch den Schatz, der aus verschiedenen Schmuckstücken besteht, heben können, müssen sie sich noch mit einer Bleichmuräne (siehe SSH Seite 52) auseinandersetzen. Bedenke hierbei die besondere Kampfsituation für den Kampf im Wasser (siehe SSH Seite 94). Branwen ist bereit, den Schatz, der immerhin einen Wert von rund 20 Dukaten hat, mit den Helden zu teilen. Ordhan beansprucht den Schatz gemäß der Absprache mit den Helden für sich allein.

Glühschnecken

Einem aufmerksamen Helden fällt auf, dass sich in nicht allzu großer Ferne mehrere fahlrote Lichtpunkte im Wasser befinden. Wenn die Helden dort tauchen, können sie 2W6 schenkeldicke Nacktschnecken finden, die in fahlem Rot leuchten und träge über den Boden und die Ruinen der Unterstadt kriechen. Außerhalb des Wassers der Unterstadt verenden die Schnecken innerhalb weniger Stunden. Sie können getrocknet für zwei, lebendig für fünf Dukaten pro Stück an einen Alchimisten verkauft werden, müssen im letzteren Fall jedoch ständig in Unterstadtswasser gehalten werden.

Spuren eines Ungeheuers

Während der Fahrt solltest du bereits einige Hinweise auf die Seeschlange geben, mit denen die Helden im Finale zusammenstoßen werden. So könnten sie ein größtenteils aufgefressenes Tier (einen Krakenmolch, am Rande der Unterstadt auch ein entlaufenes Rind oder das Skelett von Bauer Munitz' Kuh) mit enorm großen Bisspuren finden oder aber auf einer Insel Spuren von

Verwüstungen entdecken. Alle drei Unterstadt-Experten sind Gardiens Seeschlange bislang noch nicht begegnet (und leben deshalb noch), aus diesem Grund können sie sich diese Funde auch nicht erklären. Bestenfalls würden sie darauf tippen, dass es sich um Hinterlassenschaften des furchtbaren Kraken Yonahoh handelt. Wenn du möchtest, kann die Seeschlange auch schon den Weg der Gruppe kreuzen, dann sollte aber nur ein

Held entfernt im Nebel die 4 Schritt lange Schwanzspitze kurz aus dem Wasser ragen sehen. Sobald ein zweiter Held in diese Richtung schaut, ist die Schlange auch schon verschwunden ...

Schrecken aus der Tiefe

Nachdem die Helden die Gefahren der Unterstadt überstanden haben, erreichen sie endlich die Insel, die der H'Ranga-Kult sich als Stätte der Anbetung auserwählt hat. Die meisten Kultisten leben in der Stadt, ein enger Kern um den Anführer Gardien D'Serpent lebt allerdings auf der Insel und verlässt sie nur sehr selten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Wellen klatschen bedächtig gegen euer Gefährt, ansonsten ist es absolut still. Plötzlich kreischt ein Borkenschnabel wütend, dann hört ihr ihn meckernd in die Lüfte steigen, ohne auch nur einen Schemen von ihm zu erkennen. Welch 'Wunder, bei dem dichten Nebel!

War dort nicht leiser Gesang? Wo kommt er her? Ihr haltet den Atem an, verdeckt eure Laternen und lasst euch langsam von der Strömung vorantreiben. Der Gesang wird lauter, der viestimmige Chor muss irgendwo vor euch sein.

Der Nebel lichtet sich etwas. Schon seht ihr eine kleine Insel, auf der mehrere Ruinen stehen. Ein schwaches, blaues Leuchten dringt aus einem Haus auf der anderen Seite der Insel. Ein dumpfes Pochen schlägt gegen den Rumpf, dann schiebt er sich auch schon auf den sandigen Strand.

Die Helden sind bis jetzt noch nicht bemerkt worden und haben dadurch die Gelegenheit, die Insel vorsichtig zu erkunden. Dort werden sie auf den Teil des Kultes stoßen, der Vilai nicht treu ergeben ist und zum Anführer Gardien D'Serpent steht. Einige Kultisten sind tatsächlich auf Vilais Anweisung hin nicht anwesend, andere hat sie ermutigt, ausgerechnet heute hierher zu gehen. Dass sie selbst nicht anwesend ist, stört niemanden, da sich schnell herumgesprochen hat, dass sie sich wegen des Mordverdachts in der Garnison der Garde befindet. Dies ist für sie umso günstiger, da so auch nicht eingeweihte, überlebende Kultisten keinen Verdacht gegen sie hegen können, wenn sich ihre Intrige nun dem Höhepunkt zuwendet.

Die Insel

Um ihrem „Gott“ H'Ranga zu huldigen, mussten sich die Kultisten tief in die Unterstadt zurückziehen, auch wenn die meisten Mitglieder des H'Ranga-Kultes sich im efferdtreuen Havena durchaus frei bewegen und ihren Berufen nachgehen konnten. Eine Ausnahme bilden nur

Gardien D'Serpent und eine Handvoll Getreuer, die die Unterstadt schon seit Jahren nicht mehr verlassen haben und auf der Insel leben.

Gebäude

Gardien fand schon früh den Kultplatz auf einer kleinen Insel, die fünf noch halbwegs intakte Ruinen beherbergt. Von zwei weiteren Gebäuden existieren fast nur noch die Grundmauern, lediglich ein windschiefer Turm (1), ein ehemaliges Bürgerhaus (2), der frühere Traviatempel (3), ein Lagerhaus (4) und das Bootshaus (5) stehen noch. Die stehenden Gebäude bieten eine gute, die flachen Mauerreste nur eine leidliche Deckung. Sich hinter ihnen oder einer der wenigen Dornenhecken zu verbergen, ist nur aufgrund des Nebels möglich. Um unerkannt zu bleiben, ist eine Vergleichsprobe auf Verbergen (Schleichen oder sich Verstecken) gegen die Sinnesschärfe der Kultisten, notwendig, sobald man sich über weitere Strecken bewegt oder den Kultisten nähern möchte (Würfle dabei nicht für alle Kultisten, sondern immer exemplarisch für drei; Werte siehe Seite 48.). Du kannst die Proben je nach Situation erleichtern (leicht bekleideter Held am Rand der Insel) oder erschweren (Held im Kettenhemd fünf Schritt vom Ritualplatz entfernt).

Der Turm (1)

Der brüchige, 8 Schritt hohe Turm bietet Schützen eine gute Position auf dem zinnenbewehrten Flachdach, von



dem aus die gesamte Insel gut überblickt werden kann. Die Treppe lädt zwar auf den ersten Blick zum Emporsteigen ein, einem Maurer oder Baumeister (*Steinbearbeitung (Steinmetzarbeiten)* –2) wird jedoch sofort klar, dass die steinernen Stufen bei der geringsten Belastung zusammenbrechen, was 1W6 SP verursacht und sofort die Aufmerksamkeit der Kultisten auf die Helden lenken würde. Die Fassade zu erklettern ist möglich, allerdings nicht minder gefährlich. Zwei Proben auf *Klettern (Fassadenklettern)* sind nötig, um das Flachdach zu erreichen. Misslingt die erste Probe, stürzt der Held 1 Schritt (1W6 SP, siehe Sturzschaden im **Regelwerk** auf Seite 340) und muss eine um die erlittenen SP/3 erschwerte Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* ablegen, um nicht laut aufzuschreien und damit den Kult zu alarmieren. Wenn die zweite Probe misslingt, stürzt der Held 2 Schritte (2W6 SP) und die Kultisten werden auf jeden Fall aufmerksam.

Wohnhaus (2)

Ein kleines, ehemaliges Bürgerhaus, das heute den Kultisten als Wohngebäude dient. Außer einigen ungemütlich feuchten Schlafplätzen und einer kleinen Kochstelle findet sich hier nichts von Interesse. Die Bewohner wohnen derzeit der Zeremonie im Tempel bei (siehe unten).

Ehemaliger Traviatempel (3)

Das größte Gebäude ist zwar das am besten erhaltene auf der Insel, objektiv betrachtet aber dennoch in einem jämmerlichen Zustand. Zwar stehen noch, mit Ausnahme der Rückwand, alle Wände und der Dachboden ist so stabil, dass er mehrere Personen tragen kann, das Dach ist allerdings nicht mehr vorhanden: Nur noch das Balkengerüst und einige Latten sind erhalten geblieben. Das Reliefbild am Giebel zeigt eine Gans und deutet damit noch immer an, dass das Gebäude ursprünglich ein Traviatempel war. Der größte Raum steht leer, im hinteren Bereich des Raums führt eine Wendeltreppe nach unten in den Keller, eine weitere nach oben. Dort, auf dem Dachboden, werden die Zeremonien des Kultes vor einer abstoßenden Skulptur abgehalten, die eine seeschlangenartige

Echsengottheit darstellen soll. Durch eine niedrige Tür kann man die ehemaligen Priestergemächer betreten, in denen sich Gardien D'Serpent bequem eingerichtet hat. Die meisten Gegenstände sind luxuriös: in den Teppichen versinken die Füße, das Bett ist weich, die Kissen sind mit Gänsedaunen gestopft. Bei den Waren handelt es sich ausnahmslos um Diebes- oder Schmuggelgut.

Eine der größten Gefahren der Unterstadt lauert im vollständig gefluteten Kellergeschoss: eine Seeschlange, die unter der Kontrolle Gardiens steht, momentan aber in der Nähe durch die Unterstadt streift. Sobald Gardien getötet ist, wird die zurückeilende Seeschlange in eine fürchterliche Raserei verfallen und dabei das Haus endgültig verwüsten.

Lagerhaus (4) und Bootshaus (5)

Beide Gebäude bieten Deckung, ihr Inneres ist aber völlig verrottet und so voller Trümmer und dorniger Sträucher, dass ein Zutritt, zumal ein heimlicher, praktisch unmöglich ist.

Die Zeremonie

Die Kultisten halten bei Ankunft der Helden eine Zeremonie auf dem Dachboden des Tempels ab. Die Helden können vorsichtig die Wendeltreppe hinauf schleichen (Vergleichsprobe auf *Verbergen (Schleichen)* –3 gegen die *Sinnesschärfe* von drei Kultisten, um nicht entdeckt zu werden) oder an der Außenwand emporklettern, um einen Blick auf die Zeremonie zu erhaschen (Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* –2, um nicht 1 Schritt zu stürzen (1W6 SP, siehe Sturzschaden im **Regelwerk** auf Seite 340) und den Kult zu alarmieren).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Allmächtiger H'Ranga! Dir bringen wir unser Opfer dar, dich zu besänftigen, deinen Zorn von uns zu wenden!“

„So soll es geschehen!“, stimmt ein vielstimmiger Chor ein. Vorsichtigschleicht ihr euch an das größte Haus der Insel heran. Im Inneren fällt euch sofort das blaue Glühen auf, das von zwei silbernen Rauchschaalen ausgeht. Was auch immer dort brennt



–es wärmt niemanden. Zwischen den Schalen steht ein großer, kahler, irgendwie fischig aussehender Mann, in weite Kleider gehüllt. Er scheint die Zeremonie zu leiten, mit ausladenden Gesten reißt er seine Arme empor. Vor ihm liegt auf einem steinernen Podest der leblose Leib eines sechsjährigen Mädchens, dem Blut aus einer Wunde am Arm rinnt. Das Rinnsal tropft vom Podest hinunter in ein schmales Wasserbecken, um das sich etwa ein Dutzend Gestalten versammelt haben, die allesamt dunkelblaue Kutten mit hohen Kapuzen tragen.



Die Helden werden Zeugen eines unheilvollen Rituals, welches sich seit Jahren alle sieben Wochen wiederholt. Die Kultisten opfern frisches Menschenblut, um H'Ranga zu besänftigen, an den sie glauben. So soll auch das kleine Mädchen sein Leben lassen, bei dem es sich um keine andere als Alwinna handelt. Noch ist die Kleine zu retten, aber viel Zeit bleibt den Helden nicht. Die anwesenden Kultisten sind glühende Verfechter der immer brutaler werdenden Lehren Gardiens und akzeptieren die aufkeimenden Führungsansprüche Vilais nicht, die fürchtet, der Kult riskiere umso mehr seine Entdeckung, je brutaler und skrupelloser er vorgehe und je mehr Opfer er benötige. Auch Vilai sieht die Notwendigkeit von Menschenopfern und befürwortet sie, sie unterstellt Gardien D'Serpent aber auch, die vielen Opfer nur aus eigener Blutgier heraus zu töten und damit die Zukunft des Kultes zu riskieren. Vilais Verbündete sind fast alle nicht anwesend und warten geduldig darauf, dass das von ihr prophezeite Ereignis eintritt, welches über die Zukunft des Kultes entscheiden wird.

Die Helden schreiten ein

Der Ablauf des Endkampfes hängt von der Gruppe ab: Es mag sein, dass diese die Kultisten während ihrer Zeremonie überraschen oder versuchen, ihren Feinden eine Falle zu stellen. Es liegt auch in deinem Ermessen, ob es zuvor zu einem verbalen Schlagabtausch mit dem fanatischen Kultanführer kommen kann.

Die Helden werden vermutlich nicht lange warten wollen, das Treffen der Kultisten zu zerschlagen, denn damit würden sie Alwinnas Tod riskieren. Die Kultisten sind allesamt im Kampf recht unerfahren, nur Gardien weiß sich einigermaßen zur Wehr zu setzen. Seine Werte findest du im **Anhang** auf Seite 47, die der Kultisten auf Seite 48.

Obwohl die Helden in der Unterzahl sind, sollten sie den Kampf gewinnen können, da die verängstigten Kultisten keine Überzahlsituationen erzeugen und sich gerade anfangs nur zaghaft wehren. Die meisten von ihnen sind eher auf ihren eigenen Rückzug bedacht, ohne sich gegenseitig zu unterstützen. Einige Kultisten setzen ihre Entermesser oder Dolche ein, andere wehren sich nur mit Händen und Füßen. Generell versuchen die Verzweifelten, jede Schwachstelle der Helden zu nutzen, um ihre Haut zu retten, nicht um die Helden zu töten. So versuchen sie etwa, am schwächsten Kämpfer der

Ein unverhoffter Joker für die Helden

Padraigin Cuifinn wohnt dem Ritual bei – und erlebt eine Erschütterung ihres Glaubens, die sie selbst nie für möglich gehalten hätte. Die leblos daliegende Alwinna lässt Padraigin plötzlich an Gardien D'Serpent und all seinen Lehren zweifeln. Sie hatte das Mädchen zum Kult gebracht, um auch aus ihr eine treue Gläubige zu machen, nun sieht sie ihr Kind in der Rolle des sinnlosen Opfers eines blutdürstigen Mannes, der ihr gesamtes Lebensglück zerstören will. Setze Padraigin als Joker ein, von dem die Helden nichts ahnen. Wenn die Helden zu zögerlich handeln, stürzt sie sich auf Gardien, bevor er den gezackten Ritualdolch in Alwinnas Bauch rammen kann. Wenn die Helden in Bedrängnis sind, wirft sich Padraigin auf einen Angreifer, wenn Alwinna in Gefahr ist, zieht Padraigin das Mädchen in letzter Sekunde aus dem Gefahrenbereich. Mache deiner Gruppe deutlich, dass Padraigin zwar nicht auf ihrer Seite steht, sondern einzig auf Alwinnas, sie dadurch aber zu einer zumindest zeitweisen Verbündeten wird. Am Ende sollte Padraigin geholfen haben, Alwinna zu retten, und dabei gestorben sein wie eine Mutter, die sich für die Zukunft ihrer Tochter geopfert hat. Padraigin sollte den Helden so zeigen, dass auch in ihr Gutes steckt, auch wenn ihr Umdenken ihre Schuld wohl nicht wird aufwiegen können.



Helden vorbeizukommen, um die Reihen der Helden zu durchbrechen.

Sorge dafür, dass die meisten Kultisten verwundet oder getötet werden oder geflohen sind, bevor die Helden Gardien ausschalten können. Während die einfacheren Kultisten die Flucht antreten, sobald ihre Lebensenergie auf die Hälfte oder weniger gefallen ist, kämpfen Gardien und seine drei glühendsten Anhänger (allesamt Thorwaler) bis zum Tode.

Ordhan und Bruidnich werden sich bei ihren Booten versteckt halten, lediglich Branwen könnte im Notfall in den Kampf eingreifen.

Die Szint'Mur taucht auf

Kurz nachdem Gardien getötet wird, erreicht der gefährlichste „Kämpfer“ des Kultes den ehemaligen Traviatempel. Der Kultanführer hat die *Szint'Mur* (echsisch für Seeschlange), die er dank seiner von Charyptoroth erhaltenen Kräfte und dank des Krakenauges (siehe **SSH** Seite 91) aufgezogen und kontrolliert hat, gleich bei Eingreifen der Helden gerufen. Das Monstrum erreicht die Insel aber erst, wenn die Gruppe D'Serpent bezwungen hat:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein letzter Hieb, dann sackt der Leib eures Gegners zu Boden. Ihr seid erschöpft, müde. Eure Muskeln brennen, eure Gedanken sind leer, dann wieder bei dem Mädchen, das nur noch schwach atmet.



Ein ohrenbetäubendes Kreischen lässt euch zusammenfahren, dann zerreißt ein massiger Schuppenleib den Boden unter euch und wirbelt euch durch die Luft. Das Dachgebälk wird zerfetzt, Wasser und Blut spritzen umher. Wieder ertönt das wütende Kreischen. Hoch über euren Köpfen baut sich eine leibhaftige Seeschlange auf. Im weit aufgerissenen Maul erkennt ihr mehrere Reihen unterarm langer Zähne. Die dunklen Augen funkeln euch bedrohlich an. Ein weiterer Schrei, dann schnellert der Kopf des Monsters herab – auf euch zu.



Die Schlange packt einen der Kultisten, der sich vor Angst nicht mehr rühren konnte, und verschlingt ihn gierig.

Durch Gardiens Tod haben die Helden einen Feind entfesselt, der gnadenlos alles Leben von der Insel zu fegen trachtet. War die Seeschlange vorher an Gardien gebunden, tobt sie sich nun aus, wobei sie keinen Unterschied zwischen Kultisten und Feinden des Kultes macht.

Die Helden können das Monstrum nicht töten, aber sie können lange genug überleben, bis das Tier sich zurückzieht, oder ihm genügend Schaden zufügen, um es – zumindest gefühlt – für einige Zeit zu vertreiben. Inszeniere einige spannende Situationen mit der Seeschlange, bei der verwundete Kultisten durch die Luft geschleudert oder hoch über den Helden in zwei Teile

zerbissen werden. Der Turm wird ohne Mühen von der Seeschlange zerfetzt, wenn die Helden hinter ihm Deckung suchen, auch der Tempelbau und das Wohnhaus werden vollkommen zerstört.

Die Helden sind hier nicht mehr Akteure im Endkampf des Abenteuers, sondern Überlebende einer Naturkatastrophe. Natürlich können die Helden versuchen, gegen das Ungetüm zu kämpfen (Werte siehe hintere Umschlag-Innenseite), aber das wird kaum erfolgreich sein. Wenn die Helden einen schweren Treffer landen, kannst du ihnen natürlich das Erfolgserlebnis gönnen, dass die Schlange von der Gegenwehr ihrer Opfer überrascht wird und von ihnen ablässt. Spätestens sobald die Helden aber vor der Niederlage stehen, zieht sich die Seeschlange in die gurgelnden Fluten zurück. Das *Krakenaugen*, von dem die Helden nichts wissen dürften, liegt übrigens zusammen mit den Trümmern der H'Ranga-Statue im Wasser des ruinierten Kellers des Tempels, wo Vilai es in einige Tagen bergen wird.

Stille kehrt ein. Die Helden können Alwinna, die wie durch ein Wunder überlebt hat, und vielleicht auch Pdraigins Leiche bergen, um dann zu ihrem Boot zurückzukehren, bei dem ihr Begleiter die ganze Zeit über verängstigt gewartet hat. Die Rückreise verläuft zwar ohne weitere Zwischenfälle, aber natürlich darfst du die Befürchtungen der Gruppe schüren, dass dort draußen eine leibhaftige und sehr zornige Seeschlange auf sie wartet ...

Kleine Ungereimtheit

Die junge Alwinna weist Schnitte eines gezackten Dolches auf, wie Vilais Eltern auch, allerdings sind diese beim Mädchen bedächtig und präzise geführt worden, während die Leichen von Vilais Eltern mit unzähligen wilden Hieben versehen sind. Diese kleine Ungereimtheit weist darauf hin, dass nicht Gardien D'Serpent der Mörder ist, allerdings ist die Garde viel zu zufrieden mit den Kultisten als Mördern, als dass sie in dieser Richtung weiter ermitteln würde, wenn die Helden sie darauf hinweisen.

Wenn die Helden Vilai wiedertreffen, wird diese sehr überrascht sein. Sprechen sie die Helden darauf an, wird sie wahrheitsgemäß antworten, dass sie die Helden nicht erwartet hätte. Sie ist ihnen aber sehr dankbar für ihre Rettung, da sie von Weibel Hjalbin erfahren hat,

dass die Gruppe für ihre Freilassung verantwortlich ist. Die Helden können hier auch mit magischer oder karmaler Hilfe keine Unwahrheiten feststellen; alle Aussagen Vilais stimmen, allerdings sind sie im richtigen Kontext anders zu deuten. Natürlich weiß Vilai um die Verdienste der Gruppe, hat sie diese doch in ihrer Intrige eingeplant. Sie ist ihnen auch dankbar, dass sie so erfolgreich waren, immerhin haben ihre Pläne auf den Erfolg der Helden gesetzt. Die Überraschung über deren Anwesenheit ist ebenfalls echt, allerdings nicht, weil sie die Helden für überraschend treu und eifrig hält, sondern weil sie erwartet hatte, dass die entfesselte Seeschlange die potenziell gefährlichen Helden tötet. Vilai wird sich aber schnell darauf besinnen, dass fähige und manipulierbare Werkzeuge mehr wert sein können als Schlangenfutter.

Zurück in Havena

Zurück in Havena sollten sich die Helden entweder sofort an Weibel Hjalbin oder an die Braehjans wenden, damit Alwinna schnell nach Hause kann. Das Mädchen wird dort rührend empfangen, und die Helden gelten ab diesem Moment als gern gesehene Gäste, auch wenn man das je nach Stand der Helden mal mehr und mal weniger offen gegenüber Bekannten zum Ausdruck bringen wird.

Alwinnas Rettung wird von Weibel Hjalbin als Beweis für die Schuld der Kultisten angesehen. Nachdem der Verdacht von Vilai abgefallen ist, wird sie ebenso zügig und unter aufrichtigen Entschuldigungen entlassen, wie die Anklagen wegen Schmuggels, Körperverletzung und Flucht aus dem Gefängnis gegen die Heldengruppe fallen gelassen werden.

Kurz darauf werden die Helden sogar in den Alten Efferdtempel eingeladen, wo sie von den Geweihten zunächst ausführlich befragt und anschließend im kleinen Kreis geehrt werden. Wenn du möchtest, kannst du den Geweihten auch noch einige erläuternde Worte über den „nun endlich zerschlagenen Kult“ in den Mund legen.

An materiellen Belohnungen kann einiges für die Helden zusammenkommen, wenn sie vorher geschickt mit Vilai und Yurris Braehjan gefeilscht haben. Die Garde wird noch eine Aufwandsentschädigung von 5 Dukaten pro Held dazugeben, mehr ist in der kriegsgebeutelten Stadtkasse nicht zu finden.

Mindestens ebenso wichtig wie Abenteurpunkte und Geld können in einer Stadt wie Havena aber Beziehungen sein, und diese dürften die Helden reichlich geknüpft haben. Die Braehjans, die Garde, die Efferdgeweihtenschaft und der eine oder andere Unterstadtführer dürften deutlich besser auf die Helden zu sprechen sein als zuvor. Bei Bedarf können diese Personen und Gruppen auch Kontakte zu weiteren Personen und Gruppen arrangieren. Das Abenteuer endet also für die Helden mit einem klaren Sieg.

Die wahre Siegerin der Ereignisse ist aber Vilai ni Vecushmar, die von nun an die ihr treu ergebenen Kultisten anführen wird – und in den Helden ein paar nützliche Werkzeuge entdeckt hat, auf die sie auch in Zukunft zurückgreifen wollen. Zwar muss sich der Kult einen neuen Ritualplatz suchen, doch Vilai wird dabei schnell fündig. Im gegenwärtigen Aventurien hat inzwischen auch die intrigante Kauffrau das Zeitliche gesegnet, die Seeschlange wurde inzwischen ebenso vernichtet. Wie der *Kult der Allesverschlingenden* mittlerweile aufgestellt ist, kannst du in der **SSH** ab Seite 115 nachlesen.

Der Mühen Lohn

Neben den ausgemachten Belohnungen haben sich die Helden jeweils **15 Abenteurpunkte** verdient. Dazu kommen noch einmal **5 Abenteurpunkte** pro Held für jeden gelösten Detektivfall im Mittelteil des Abenteuers.



Dramatis Personae

‡ Vilai ni Vecushmar

Kurzcharakteristik: 25, lange, braune Haare, dunkelblaue Augen, 1,74 Schritt groß, recht hübsch, amoralische und skrupellose, aber auch sehr kompetente Kauffrau, Sektenführerin und Demagogin

Motivation: Vilai handelt aus Habgier, sie will sowohl ihren weltlichen Einfluss als auch ihre Position innerhalb des Kultes ausbauen.

Agenda: Vilai hält sich stets im Hintergrund, lässt nur ihre treuesten Anhänger und die Helden in ihrem Sinne handeln und ist damit nicht angreifbar.

Funktion: Vilai ist die Auftraggeberin und später die vermeintlich zu Unrecht Angeklagte, die von den Helden gerettet werden muss – in Wahrheit aber die große Gegenspielerin der Helden, die den Schleier in diesem Abenteuer noch nicht fallen lässt.

Hintergrund: Die noch junge Vilai wurde in Havena geboren und wuchs dort auch auf. Ihre Eltern, die Kauffrau Mialan ni Vecushmar und ihr Ehemann Scartho, führen in der Stadt ein recht gut laufendes Kontor. Die Familie gehört zu einem alteingesessenen bürgerlichen Geschlecht, das zudem seit Wiedereinsetzung des Ältestenrats fast immer einen Sitz in dieser Kammer innehatte. Auch jetzt gehört Mialan dem Rat an.

Vilai gibt sich äußerlich als strebsame, aber efferdfürchtige Tochter des gehobenen Bürgertums, die im Kontor ihrer Eltern das Kaufmannshandwerk lernt, bis sie einmal das Geschäft übernehmen kann. Tatsächlich wird Vilai, die von ihren Eltern im Glauben an die Gottheit H'Ranga erzogen wurde, schon seit frühster Kindheit von grausamen Visionen und Alpträumen heimgesucht, die sie nachhaltig verändern sollten:

Vilai ni Vecushmar

Herausragende Eigenschaften:

IN 15, CH 16; Geborener Redner, Gutaussehend I, Alpträume, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz) (was sie aber gut zu verbergen versteht)

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Bekehren & Überzeugen 12 (13/14/16), Götter/Kulte 13 (14/14/15), Handel 12 (14/15/16), Menschenkenntnis 14 (14/15/16), Schwimmen 14 (12/12/12), Selbstbeherrschung 14 (13/13/12), Überreden 16 (13/15/16); Meereskundig, Ortskenntnis (Unterstadt)

Besonderheiten: Vilai hat eine besondere Verbindung zu der verfluchten Unterstadt und ihren Bewohnern, auch wenn sie noch keinen Pakt eingegangen ist.



Vilai kennt keine moralischen Grenzen mehr, benutzt skrupellos ihre Mitmenschen und manipuliert geschickt ihr Umfeld. In dem festen Glauben, von Charyb'Yzz dazu ausersehen worden zu sein, das wahre Wesen H'Rangas zu offenbaren und den H'Ranga-Kult zu einer neuen Blüte zu führen, geht sie wortwörtlich über Leichen – auch über die ihrer Eltern, die ihr auf dem Weg zur Macht inzwischen lästig geworden sind.

Darstellung im Spiel: Vilai ist vorsichtig, kritisch, setzt aber auch große Hoffnungen in die Helden. Sie spielt die etwas naive angehende Kauffrau, um die Helden leichter zu manipulieren.

Schicksal: Vilai kommt dank der Helden mit all ihren Intrigen an ihre Ziele. Sie beerbt ihre Eltern und übernimmt den H'Ranga-Kult Havenas, den sie in der Folge zum Kult der Allesverschlingenden umgestaltet.

»Ihr habt einen Drachen erschlagen? Ich fürchte mich ja schon vor einer Spinne!«

»Ist der Mann von Nutzen? Wenn nicht, töte ihn einfach.«

‡ Weibel Hjalbin Braelghan

Kurzcharakteristik: 34 Jahre alt, kurze, blonde Haare, grüne Augen, 1,88 Schritt groß, kräftig gebaut, erfahrener Gardist, kompetenter Ermittler

Funktion: Der Weibel ist erst unbeteiligt an den Ermittlungen gegen die Schmuggler oder steht diesen Ermittlungen sogar im Weg, später wird er nach der Festnahme der Helden zu deren Auftraggeber und zum Joker, falls die weiteren Ermittlungen stocken.

Hintergrund: Weibel Hjalbin hat es innerhalb der Stadtgarde Havenas durch unermüdlichen Einsatz, einen starken Willen, mitunter unorthodoxe Wege und viel Kreativität weit gebracht, wobei er es sogar geschafft hat, auf politische Spielchen und Abhängigkeiten weitestgehend zu verzichten. Der Weibel mit dem stets korrekt gestutzten Bart ist nicht unattraktiv, hat die Arbeit aber stets in den Mittelpunkt seines Lebens gerückt, sodass er mitunter recht einsam ist und sich auch innerhalb der Stadtgarde allein gelassen fühlt. Vilai hat dies erkannt und geschickt ausgenutzt, indem sie seine Zweifel an der Aufrichtigkeit seiner Kollegen genährt und verstärkt hat. Dennoch ist Hjalbin nicht dumm oder unfähig, er wurde einfach nur manipuliert und ahnt nicht, welche Rolle er in Vilais Ränkespielen einnimmt.

Darstellung im Spiel: Der Weibel ist zwar anfangs nicht an den Helden interessiert, handelt bei ihrer Festnahme aber geistesgegenwärtig. Er ist der gute Gardist, der kluge und einsichtige, mit dem die Helden reden können. Stelle Hjalbin als zwar dienstefrigen und treuen, aber

Weibel Hjalbin Braelghan

MU 12 KL 14 IN 14 CH 11

FF 10 GE 13 KO 13 KK 14

LeP 33 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 2 ZK 3 AW 6 GS 8

Säbel: AT 15 PA 8 TP 1W6+3

RW mittel

RS/BE 3/1

Sonderfertigkeiten: Anführer, Ortskenntnis (Havena, alle Stadtteile außer der Unterstadt), Finte I, Schildspalter, Vorstoß, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Glück, Richtungssinn

Talente: Einschüchtern 10, Gassenwissen 12, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 10, Sinnesschärfe 12, Überreden 9

Kampfverhalten: Hjalbinkämpfnotfallsenergischundgeschickt, versucht vorab aber stets, Kämpfe zu vermeiden.

Flucht: bei Schmerz III

Schmerz +1 bei: bei 25 LeP, bei 17 LeP, bei 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Padraigin Cuifinn

MU 10 KL 15 IN 11 CH 14

FF 13 GE 12 KO 10 KK 10

LeP 25 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 8

Florett: AT 11 PA 6 TP 1W6+2 RW

mittel

RS/BE 1/0

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Havena: Oberfluren und Unterstadt)

Talente: Bekehren & Überzeugen 6, Etikette 10, Götter/Kulte 4, Handel 14, Menschenkenntnis 6, Überreden 11, Sinnesschärfe 12, Verbergen 12

Kampfverhalten: Padraigin versucht stets, Kämpfe zu vermeiden. Umso überraschender ist ihr Eingreifen im Finale, wo sie sich verbissen opfert.

Flucht: bei Schmerz I, außer im Finale, dort opfert sie ihr Leben

Schmerz +1 bei: bei 19 LeP, bei 13 LeP, bei 6 LeP, 5 LeP oder weniger



nicht un kreativen und handlungswilligen Gardisten dar, der tatsächlich der vertrauenswürdigste Ansprechpartner für die Heldengruppe ist.

Schicksal: Die Zerschlagung des Kultes wird dem Weibel einigen Ruhm einbringen, tatsächlich bleibt er noch sehr lange Teil der Stadtgarde Havenas.

»Nehmt ihn fest! Ich habe den Beweis gefunden.«

Padraigin Cuifinn

Kurzcharakteristik: 49, braune Haare und Augen, 1,78 Schritt groß, kompetente Kauffrau, durchschnittliche Missionarin

Funktion: Die Patrizierin ist eine der möglichen Gegenspielerinnen der Helden, die sich aber irgendwann selbst verrät. Im Finale kann sie zu einer überraschenden Verbündeten werden.

Hintergrund: Padraigin war schon seit ihrer Kindheit vom Wunsch geprägt, das elterliche Handelshaus in eine sichere Zukunft zu führen – und mindestens drei Kinder großzuziehen. Leider blieb ihr eine Schwangerschaft immer verwehrt, was die zunehmend verhärtet wirkende, fast schon hagere Frau in die Fänge des Kultes trieb, dem sie sich aufopferungsvoll verschrieben hat. Erst Alwinna weckte erneut den Mutterwunsch in der reichen Händlerin, was sie schließlich dazu trieb, das junge Mädchen entführen zu lassen.

In Padraigin tobt fortan ein Kampf zwischen ihren Pflichtgefühlen gegenüber dem Kult und den Pflichten gegenüber ihrer „Tochter“, bis diese schließlich ebenfalls von Gardien geopfert werden soll. Zunächst wird Padraigin treu zum Kult stehen, das Auftauchen der Helden bringt sie aber zur Besinnung, sodass sie vollkommen unerwartet zu einer Verbündeten werden kann.

Darstellung im Spiel: Padraigin ist eine selbstbewusste, fähige, mitunter aber auch durchaus skrupellose Händlerin. Dieses Selbstverständnis überträgt sie unberechtigterweise sowohl auf ihre selbstgewählte Rolle als H' Ranga-Missionarin

wie auch auf ihre Aufgabe als Ersatzmutter für Alwinna. Unbewusst wird Padraigin immer versuchen, größer und besser aufzutreten, als sie tatsächlich ist.

Schicksal: Im Finale trifft sie eine der wenigen moralisch guten Entscheidungen in ihren letzten Lebensjahren und opfert sich für die von ihr entführte Alwinna.

»Ich spüre Eure Enttäuschung, aber es gibt einen Ausweg. Ich habe ihn gefunden und kann Euch sagen, dass es die versprochene Erlösung gibt!«

Branwen

Kurzcharakteristik: 21 Jahre alt, lange, lockige, rote Haare, grüne Augen, sehr attraktiv, durchschnittliche Schatzsucherin

Funktion: Branwen ist einer der potenziellen Führer der Helden und damit während der Durchquerung der Unterstadt eine große Unterstützung für die Heldengruppe.

Hintergrund: Nur allzu gerne nutzt Branwen ihre Attraktivität aus und flirtet mit Ortsfremden. In Havena hat das jedoch zu dem Verdacht geführt, dass Branwen in Wahrheit eine Hexe sei. Ihre Nachbarn in Fischerort beobachten sie schon misstrauisch, bereit, sie bei dem kleinsten belegbaren (!) Anzeichen von verbotener Magieanwendung der Garde zu übergeben.

Nach dem Verschwinden ihres Vaters Taranion, eines Fischers, den die meisten für tot halten, verdient sich Branwen ihren Unterhalt mit den Erlösen von in der Unterstadt gefundenen Schätzen, denn dafür hatte sie schon seit der Geburt eine besondere Gabe, die zum Teil aus ihrer latenten Magiebegabung resultiert.

Darstellung: Branwen ist jung, hübsch und flirtet gerne. Sie hält sich an die Vereinbarung mit den Helden, versucht dabei aber auch Spaß zu haben.

Fortbewegung in der Unterstadt: Das Boot, mit dem Branwen die Unterstadt befährt, ist ein neues, mittelgroßes Ruderboot, für das sie den alten Fischkutter ihres Vaters verkauft



hat. Auf dem Boot haben sechs Personen ausreichend Platz, rudern können jedoch nur vier der Mitfahrenden.

»Ihr seid ja ein starker Mann. Und so weit gereist! Könntet ihr mir vielleicht einen kleinen Gefallen tun und ...«

Branwen

MU 16 KL 12 IN 12 CH 14

FF 13 GE 12 KO 11 KK 10

LeP 27 AsP 20 KaP – INI 14+1W6

SK 2 ZK 1 AW 6 GS 8

Säbel: AT 12 PA 6 TP 1W6+3

RW mittel

RS/BE 2/1

Sonderfertigkeiten: Tierstimmen imitieren, Tradition (intuitiver Zauberer)

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I, Richtungssinn, Zauberer, Zwergennase

Talente: Betören 9, Boote & Schiffe 8, Heilkunde Wunden 6, Schwimmen 7

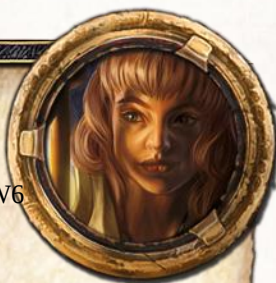
Zauber/Liturgien: Bannbaladin 4, Horriphobus 3*

Kampfverhalten: Branwen hält sich im Hintergrund und versucht Kämpfe zu vermeiden, weiß sich aber notfalls zu wehren.

Flucht: bei Schmerz II

Schmerz +1 bei: bei 21 LeP, bei 14 LeP, bei 7 LeP, 5 LeP oder weniger

*) Branwen verfügt außerdem über eine Fähigkeit, mit der sie in der Unterstadt leichter Orte und Schätze finden kann, siehe auch SSH Seite 130.



Bruidnich Quent

Kurzcharakteristik: 76 Jahre alt, graue Haare, blaue Augen, 1,84 Schritt groß, unerfahrener Seefahrer, durchschnittlicher Führer und kompetenter Geschichtenerzähler

Funktion: Bruidnich ist einer der potenziellen Führer der Helden. Er wäre damit während der Durchquerung der Unterstadt eine große Unterstützung für die Heldengruppe, wenn er nicht pausenlos seine mit Seemannsgarn durchtränkten Geschichten erzählen würde, anstatt anzupacken, wenn es nötig ist.

Hintergrund: Der Unterstadtführer trägt stets eine alte, zerschlissene Phantasieuniform, die er jedem als die alte Uniform eines Admirals des Lieblichen Feldes vorführt. Dies nimmt ihm jedoch kein Havener ab, da man sich Admiräle nicht wie lamettabhängene Papageien vorstellt. Er selbst gibt sich aber selbstbewusst. Bruidnich heißt tatsächlich Sarion mit Vornamen und ist der Neffe des ehemaligen horasischen Staatsadmirals Gilmon Quent. Vor vielen Jahren strandete Sarion vor der albernischen Küste und verfiel dem Reiz der Unterstadt. Nach einigen Jahren der Erkundung war Sarion ein wahrer Unterstadtkundiger geworden, und er lässt sich seitdem anheuern, um Interessierten die Unterstadt zu zeigen. Für seine Unterstadt-Führungen verlangt Bruidnich hohe Summen, dennoch florierte sein Geschäft anfangs. Vor mittlerweile mehr als 20 Jahren fiel jedoch Stewain Rudd, ein betrunkenen Reedersohn, am Rand der Unterstadt über Bord, wurde von einem dunklen Schatten gepackt und verschwand sofort in den Fluten. Seitdem ist Bruidnich als Aufschneider verrufen, der sich in der Unterstadt eben doch nicht auskenne und bis zu jenem unglückseligen Zwischenfall nichts als pures Glück gehabt habe. Bruidnich erzählt während seiner vor allem von Besuchern der Stadt gebuchten Führungen gerne Anekdoten und unglaubliche Geschichten.

Darstellung: Bruidnich redet ohne Unterlass, erzählt Unmengen an Seemannsgarn und unterbricht die Helden mit einer seiner Geschichten, sobald sich eine Möglichkeit bietet. Er ist nicht der beste Zuhörer, aber er hat das Herz am rechten Fleck.

Fortbewegung in der Unterstadt: Bruidnichts Boot ist recht geräumig, hat aber bereits seine besten Tage hinter sich. Auf ihm haben acht Personen ausreichend Platz, und es ist mit sechs Rudern ausgestattet.

»Im Jahre 653 nach Bosparans Fall feierten die Magier der alten Akademie hier eine Orgie, an der neben dem Kollegium auch 170 junge Burschen und Maiden beteiligt waren – und sogar ein Orkunde eine Ogerin. Daskönnt ihr mir glauben!«

Bruidnich Quent

Herausragende Eigenschaften: CH 15, Ortskenntnis (Unterstadt)

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Boote & Schiffe 8, Menschenkenntnis 8, Sagen und Legenden 12, Überreden 13

Ordhan Faic

Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 16, Ortskundig (Unterstadt), Glück I, Einarmig

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Boote & Schiffe 7, Schwimmen 11, Willenskraft 7, Zechen 5

Ordhan Faic

Kurzcharakteristik: 84, graue Haare, braune Augen, 1,66 Schritt groß, einarmig, durchschnittlicher Schatzsucher

Ordhan ist ein hagerer alter Mann, dem ein Arm fehlt und der sich in abgetragene Leinenkleidung hüllt. Der Schatzsucher riecht aufgrund seines Lebens in der Unterstadt immer leicht nach Fisch und faulen Eiern.

Funktion: Ordhan ist einer der potenziellen Führer der Helden und damit während der Durchquerung der Unterstadt entweder eine große Unterstützung für die Heldengruppe oder ein missmutiger Zeitgenosse, der immer wieder darauf beharrt, dass die Unterstadtschätze ihm gehören.

Hintergrund: Seit über zwanzig Jahren lebt Ordhan nun auf seinem Floß, rudert durch die Unterstadt und geht dort auf Schatzsuche. Etwas wirklich Wertvolles hat Ordhan noch nicht gefunden, aber die Funde reichen aus, um bescheiden zu überleben. Bisher ist Ordhan noch jeder Gefahr der Unterstadt entkommen, und er denkt mittlerweile, dass Phex seine Hand über ihn hält und ihn vor jeder Gefahr schützt. Bei den Havenern gilt er als harmloser Irrer und wird nur „der Schatzsucher“ genannt.

Darstellung: Ordhan ist ein wenig eigen und Gesellschaft nicht gewöhnt, dazu habgierig und egoistisch, allerdings steht er auch zu seinem Wort und ist damit ein verlässlicher Partner, wenn er nicht das Gefühl hat, hintergangen zu werden. Sprich gerade anfangs in knappen, unfreundlichen Sätzen, wenn Ordhan die Helden noch nicht kennt.

Fortbewegung in der Unterstadt: Ordhans Floß ist aus Trümmern und Schiffsresten zusammengezimmert und macht keinen vertrauenswürdigen Eindruck. Der Schatzsucher hat es in den vergangenen Jahren immer wieder geflickt und ausgebessert. Mitten auf dem Floß steht eine kleine Hütte, die Ordhan als Behausung dient. Überall am Floß hängen Dinge, die Ordhan noch nicht verkaufen konnte, wie zum Beispiel verrostete Helme oder aufgequollene, unlesbare Folianten. Das Floß kann mittels dreier Stangen gestakt werden und hat den Vorteil, dass der Tiefgang nur sehr gering ist.

»Verschwindet von hier. Die Schätze gehören mir!«

Gardien D'Serpent

Kurzcharakteristik: 64 Jahre alt, Glatze, fischiges Aussehen aufgrund seines Paktes, groß, schlank und überraschend kräftig, sehr erfahrener Kultistenführer und fähiger Seeschlangenfleger

Funktion: Gardien ist der Endgegner, der zwar viel

Gardien D'Serpent

MU 15 KL 12 IN 15 CH 16

FF 13 GE 13 KO 13 KK 15

LeP 35 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 5 ZK 3 AW 5 GS 8

Entermesser: AT 16 PA 8 TP 1W6+4

RW mittel

RS/BE 2/1

Sonderfertigkeiten: Anführer, Ortskundig (Unterstadt), Finte I, Kampf im Wasser, Schnellziehen, Verteidigungshaltung, Wuchtschlag II

Vorteile/Nachteile: Schwer zu Verzaubern

Paktgeschenke: Herrschaft über Ungeheuer, Krakenruf I, Wasserbrücke

Talente: Bekehren & Überzeugen 16, Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 7, Verbergen 12, Willenskraft 8

Kampfverhalten: Gardien nutzt seine Kraft und kämpft verbissen mit Wuchtschlägen.

Flucht: keine Flucht, Kampf bis zum Tod

Schmerz +1 bei: bei 26 LeP, bei 18 LeP, bei 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Böses getan hat, bis zum Finale allerdings nicht mit den Helden in Kontakt kommt und deren Kommen auch nicht ahnt, da er selbst zugleich Opfer einer Intrige ist.

Hintergrund: Gardien ist ständig mit einer engen dunkelgrünen Hose und Jacke bekleidet; um die Schultern trägt er einen Umhang in ebensolcher Farbe. Sein Alter ist Gardien nicht anzusehen. Gardiens absolute Haarlosigkeit und sein fischiges Aussehen sind Zeichen seines Paktes mit Charyptoroth, den er mithilfe des *Krakenauges* eingehen konnte. Mit diesem Gegenstand konnte er auch die Seeschlange kontrollieren, die mittlerweile eine veritable Größe erreicht hat.

Darstellung im Spiel: Der Kultistenführer ist ein herrischer, machtbewusster Mann, der ohne zu zögern den Befehl geben wird, die Helden anzugreifen. Ein klärendes Gespräch ist daher auf keinen Fall möglich. Er zieht seinen eigenen Tod einer Gefangennahme vor.

Schicksal: Gardien wird von den Helden getötet.

»Oh göttlicher H'Ranga! Wir bringen dir dieses Opfer dar.«



Seeleute und Piraten sind es gewohnt, im Wasser zu kämpfen. Ihnen fällt es dadurch deutlich leichter, ihre Waffen effektiv einzusetzen. Doch auch unter anderen Streibern, die sich oft im oder auf dem Wasser aufhalten, sind die entsprechenden Kniffe verbreitet.

Regel: Für Helden mit dieser Sonderfertigkeit sinken die Erschwernisse beim Kampf im Wasser (siehe SSH Seite 94) um 2.

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechnik: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Gegner

Kultisten

Die Kultisten sind meist nicht wirklich kampferfahren und gehen mit ihren einfachen Waffen nicht allzu sicher um. Wenn deine Gruppe aber aus vielen Kämpfern besteht, ist es genauso plausibel, dass sich ein oder zwei gute Kämpfer mit dann deutlich besseren Werten unter den Kultisten befinden.

Stadtgardisten

Die Gardisten Havenas sind sehr verschieden. Mit manchen kann man reden, andere sind für Zuwendungen empfänglich, wieder andere absolut pflichtbewusst. Sollte es zu einem Kampf kommen, ist zu hoffen, dass die Helden keinen Gardisten töten. In diesem Fall würde auch die Rettung der Königin selbst die Helden nicht vor dem Schafott schützen. Allerdings sind die meisten Stadtwachen nicht lebensmüde, und viele ergeben sich lieber, bevor sie wegen eines entflohenen Schmugglers sterben.

Bleichmuräne

Siehe SSH Seite 52.

Krakenmolch

Siehe AAI Seite 162.

Schlangentang

Siehe SSH Seite 160.

Die Seeschlange

Die Szint'Mur besitzt einen dunkelgrün geschuppten Leib von stattlichen 25 Schritt Länge und einem Durchmesser von knapp 2 Schritt. Im Maul zerreißen mehrere Reihen dolch langer Zähne auch größere Fleischbrocken. Die Seeschlange jagt vorwiegend größere Beutetiere wie Rinder, Krakenmolche – und Menschen – um ihren gewaltigen Hunger zu stillen, ist aber auch klug genug, sich aus einem aussichtslosen Kampf zurückzuziehen.

Kultisten

MU 12 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 12

FF 13 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12

LeP 27 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

SK 1 **ZK** 1 **AW** 6 **GS** 8

Säbel: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W6+3 **RW** mittel

Entermesser: **AT** 12 **PA** 6 **TP** 1W6+3 **RW** mittel

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

Waffenlos: **AT** 10 **PA** 5 **TP** 1W6 **RW** kurz

RS/BE 2/1

Sonderfertigkeiten: keine

Vorteile/Nachteile: –

Talente: Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5, Verbergen 6, Willenskraft 3

Kampfverhalten: Die Kultisten versuchen primär, ihre Flucht zu ermöglichen, wehren sich aber mitunter verzweifelt, wenn sie in die Enge getrieben werden.

Flucht: bei Schmerz II

Schmerz +1 bei: bei 20 LeP, bei 14 LeP, bei 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Anmerkungen: Die drei glühendsten Anhänger von Gardien stammen allesamt aus Thorwal und verfügen über die folgenden Wertemodifikationen: **MU** +2, **KK** +3, **LeP** +4, außerdem führen sie Streitäxte mit **AT** 13 und **PA** 7 und **TP** 1W6+5. Sie kämpfen an Gardiens Seite bis zum Tod.



Stadtgardisten

MU 14 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 11

FF 13 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 13

LeP 33 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

SK 2 **ZK** 2 **AW** 6 **GS** 8

Hellebarde: **AT** 14 **PA** 7 **TP** 1W6+6 **RW** lang

Säbel: **AT** 13 **PA** 7 **TP** 1W6+3 **RW** mittel

RS/BE 2/1

Sonderfertigkeiten: Ortskundig (Havena, außer Unterstadt), Finte I, Schildspalter, Vorstoß, Wuchtschlag I

Talente: Einschüchtern 8, Gassenwissen 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Die Gardisten legen es nicht auf Kämpfe an, greifen aber notfalls auch mit der Waffe an. Sie versuchen, Gegner zu beschäftigen und zu binden, bis Verstärkung eintrifft und sie in der Überzahl sind.

Flucht: bei Schmerz II

Schmerz +1 bei: bei 25 LeP, bei 17 LeP, bei 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Szint'Mur

Größe: 25,00 Schritt

Gewicht: 13.000 Stein

MU 15 KL 8 (t) IN 13 CH 13

FF 10 GE 13 KO 16 KK 35

LeP 500 AsP – KaP – INI 7+1W6

VW 1 SK 6 ZK 10 GS 11 (im Wasser)

Biss: AT 9 TP 1W6+8 RW lang

Schwanz: AT 11 TP 1W6+5 RW lang

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Unterwasserkampf, Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 16, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 15, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 4, Verbergen 0, Willenskraft 8

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: 10.000 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäe (Zähne, 500 Silbertaler)

Kampfverhalten: Die Seeschlange greift jeden Kulturschaffenden an, der sich in ihrer Nähe befindet. Sie bevorzugt Biss- und Verbeißen-Angriffe.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 375 LeP, 250 LeP, 125 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer)

- ☛ QS 1: Seeschlangen sind vielleicht die schrecklichsten aller Ungeheuer, wenn man vom Basilisken absieht.
- ☛ QS 2: Man erzählt sich, dass Seeschlangen durch dämonische Kraft erschaffen wurden.
- ☛ QS 3+: Es soll Dämonendiener geben, die Seeschlangen rufen können.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/

Waffen: Die Seeschlange ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/ Waffen des Efferd. Der gleiche Effekt tritt auch bei Swafnir, Numinoru und anderen Gottheiten mit dem Aspekt Wasser ein.



Guter Weibel Braelghan,

ich riskiere mein eigenes Leben und auch – so fürchte ich – das Eure, indem ich diese Zeilen schreibe. Ihr dürft niemandem trauen, Euch auch an keinen Gardisten wenden. Ich bete darum, dass Ihr mir glauben werdet und meine Warnung ernst nehmt, droht dieser schönen Stadt doch großes Ungemach! Ich weiß, dass Ihr in den letzten Monaten Ermittlungen geführt habt. Bauer Murnitz vermisst eines seiner Buntviecher und die Tochter von Ardo und Claerheia Braehjan ist verschwunden.

Diese Geschehnisse wurden an Euch herangetragen, doch ist es Euch nicht gelungen, Eure Ermittlungen zum Erfolg zu führen. Bitte lest in meinen Zeilen keinen Vorwurf, Ihr wurdet sabotiert und hattet keine *Möglichkeit, die Täter zu stellen. Es gibt einen finsternen Kult in unserer Stadt, und die zwei genannten Taten führen zu denselben Tätern. Sie haben noch viele andere Verbrechen verübt, manche ungesühnt, andere noch immer unbemerkt: Götterlästerei, das Anbeten von Götzen, der Diebstahl von Waren und Vieh, das Handwerk des Schmuggels, vor allem mit Tuchen und anderen kostbaren Waren – und das Verhindern von Strafverfolgung aus dem Inneren der Garde heraus. Ich wurde von diesen finsternen Kultisten kontaktiert, und mein Leben verdanke ich bislang einzig der Tatsache, für diesen düsteren Kult von Nutzen zu sein. Schon diese Nachricht könnte meinen Tod bedeuten, doch fürchte ich um weit Schlimmeres, ich fürchte um mein Seelenheil. Ihr müsst mir helfen, Ihr müsst den Kult vernichten, aber seid behutsam! Ich flehe Euch an. Ich kann Euch den Namen der Verräter nicht liefern, aber ich weiß, dass mindestens zwei der Kultisten Mitglieder der Stadtwache sind!*

Ich muss mich und meine Familie schützen, also müsst Ihr den Spuren selbst folgen, die vor Euch liegen, aber noch unentdeckt blieben. Bauer Murnitz hat nicht aus Hass, sondern aus Liebe Unrechterfahren und die kleine Braehjan wurde tatsächlich entführt, aber bis heute hat noch niemand gezählt, wie viele Täter es wirklich gab.

Ich bete um unsere Seelen und für Euren Erfolg,
ein aufrichtiger Freund

Ihr wollt reden, also werden wir reden. Trefft mich eine Stunde nach Einbruch der Dunkelheit im Silbernen Krug. Kommt alleine. P.



Schrecken aus der Tiefe

von Daniel Jödemann, Olaf Michel und Sebastian Thureau
überarbeitet und erweitert von Sebastian Thureau

Eine Weisheit im Delta des Großen Flusses besagt: Wenn sich Nebel über die Gassen Havenas legt, dann treten Geheimnisse zutage, die nur enthüllt werden wollen, um noch größere Geheimnisse zu verbergen.“

Die Helden werden von einer jungen Händlerin gebeten, einer Schmugglerbande das Handwerk zu legen. Schon bei diesem einfachen Auftrag werden sie erfahren, dass hinter ihren Gegnern mehr steckt, als sie zunächst vermeinen. Nachdem dann auch noch ein Doppelmord geschieht, geraten die Helden in einen Strudel aus Ereignissen, aus dem sie nur noch entkommen können, indem sie tief in die geheimnisvolle Unterstadt ziehen. Doch dort lauert schon der Schrecken aus der Tiefe.



Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 kombinierende Helden

Genre: Stadtabenteuer, Wildnisabenteuer
Voraussetzungen: detektivisches, diplomatisches und Kampfgeschick, keine Angst vor Wasser und Geschmack am Spiel im nebligen Havena
Ort: Havena (Albernia)
Zeit: Herbst, 1028 BF
Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel
Erfahrung der Helden: meisterlich

Wichtige Fertigkeiten:

Kampf	♦ ♦ ♦ ♦
Körpertalente	♦ ♦ ♦ ♦
Gesellschaftstalente	♦ ♦ ♦ ♦
Lebendige Geschichte	♦ ♦ ♦ ♦

Schrecken aus der Tiefe ist ein Abenteuer, das sich bestens zum Kennenlernen der Stadt Havena eignet. Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk**, den **Aventurischen Almanach** sowie die Spielhilfe **Havena – Versunkene Geheimnisse**. Alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25326PDF