

The image is a full-page illustration with a decorative border. It depicts a woman in a red hooded cloak with gold trim, looking upwards with a fearful expression. Her hands are clasped in front of her. In the background, a figure in a white hooded cloak with glowing eyes and a dagger is visible against a misty, blue-tinted cityscape. The overall mood is dark and suspenseful.

Das Schwarze Auge

**GRAUEN AUS
DEM NEBEL**



HAVENA

- 01 Nordtor
- 02 Südor
- 03 Gareth Tor
- 04 Nostrianer Tor
- 05 Marschenor
- 06 Alter Geschützturm
- 07 Zollbrücke
- 08 Hafenmeisterei des Südhafens
- 09 Südhafens
- 10 Seelotsengilde
- 11 Werft Saordubh
- 12 Werft Maraiche
- 13 Wohnhaus der Gewelhten
- 14 Efferdschule
- 15 Hafenmeisterei des Binnenhafens
- 16 Seekadettenschule
- 17 Garnison der
- 18 Bootsbauerin
- 19 Arna Sorfman
- 20 Haus Marteniel
- 21 Kevendochs exotische Krämerwaren

- 21 Hungerturm
- 22 Kuriositätenladen Runwalds
- 23 Wolters Krämerladen
- 24 Haus der Efferdbrüder
- 25 Hafenmeisterei des Seehafens
- 26 Nechts Menagerie
- 27 Fürstenpalast
- 28 Haus des Stadtvogts
- 29 Stadthaus
- 30 Fürstliche Münze
- 31 Garnison
- 32 Kriegerakademie
- 33 Ruadas Ehr

- 33 Wachfigurenkabinett
- 34 Maskenmuseum
- 35 Schwertschule Uhin
- 36 Druckerei der Havena-Fantare
- 37 Siechenhaus
- 38 Leonardos Wohnhaus und Werkstatt
- 39 Prinzessin-Emer-Brücke
- G01 Taverne „Zum Aal“
- G02 Taverne „Rahjas Lobgesang“
- G03 Gasthaus „Esche und Kork“
- G04 Kneipe „Krakenkönig“
- G05 Taverne „Schatzinsel“
- G06 Vergnügungsschiff „Rethis“
- G07 Hotel „Am Palastgarten“
- G08 Schänke „Oase der 1.000 Freuden“
- T01 Borontempel
- T02 Alter Efferdtempel
- T03 Tsatempel
- T04 Rahjätentempel
- T05 Ingerimtempel
- T06 Neuer Efferdtempel
- T07 Kondratempel
- T08 Traviatempel
- T09 Praioستempel
- T10 Hesindetempel
- T11 Perainetempel
- S01 Südhafen
- S02 Boroninsel
- S03 Fischerort
- S04 Krakeninsel
- S05 Marschen
- S06 Orkendorf
- S07 Nalleshof
- S08 Feldmark
- S09 Oberfluren
- S10 Unterfluren

Grauen aus dem Nebel



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Autoren

Dominic Hladek, Anton Weste

Lektorat

Thorsten Most, Josch K. Zahradnik

Korrektorat

Nikolai Hoch, Julian Härtl

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, Sandra Braun, Tim Brothage,
Matthias Kinnigkeit, Julia Metzger, Hannah Möllmann, Luisa Preißler,
Klaus Scherwinski, Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Watzlawek

Copyright © 2018 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

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

sind eingetragene Marken der Signi icant 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 Michael Heinz und Alexander Mai.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	05
Im Nebel der Gassen	08
In der Unterstadt	29
Sturmflut	38



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



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

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

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



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

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

Erweiterungsregeln: Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenweise 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)



EINLEITUNG



Dem Meister zum Geleit

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

Grauen aus dem Nebel ist das Begleitabenteuer zur Stadtspielhilfe **Havena – Versunkene Geheimnisse**, deren Inhalt für das Spielen dieses Abenteuers als bekannt vorausgesetzt wird. Die Handlung greift Motive, Orte und Personen aus der Hintergrundbeschreibung auf und macht das Setting so direkt am Spieltisch erlebbar.

Die wichtigsten Informationen für das Abenteuer findest du alle hier im Band, aber du kannst euer Spiel natürlich nach Herzenslust um weitere Elemente aus **Havena** ergänzen. An einigen Stellen wird dazu mit dem Kürzel **SSH** auf die Stadtspielhilfe verwiesen, wenn es zu einem Thema, Ort oder einer Person Informationen gibt, die den Rahmen dieses Abenteuers gesprengt hätten und nicht wirklich wichtig für den Fortgang der Handlung sind. Vielleicht hast du aber Spaß daran, selbst weitere Handlungsstränge einzubinden, einige weitere Personen ins Spiel zu bringen oder einige der neuen Zauber auszuprobieren. Natürlich ist es auch ausdrücklich erwünscht, dass die neuen Heldenprofessionen aus der Stadtspielhilfe zum Einsatz kommen.

Und nun: Auf ins Abenteuer!

Was bisher geschah

Unter dem Meer

Der Neckerfürst *Oylaribel* ist ein mächtiger Herrscher unter dem Meer. Von den Landbewohnern weitgehend unbeachtet, herrscht er über große Neckerkolonien und ist sogar gern gesehener Gast am Hofe des Flussvaters. Als dem Efferd nahestehendes Geschöpf kann sein Gemüt von friedlicher Ruhe und weiter Voraussicht hin zu aufbrausendem Toben schwanken. Wem er zürnt, dem zürnt er gnadenlos und erbittert. Wen er aber liebt, den liebt er mit der Unendlichkeit des Meeres. Und so hat er sich kürzlich eine Nixe von edlem Blut als Gattin ausgewählt, die holde *Lorallya*. Um ihr ein gebührendes Verlobungsgeschenk zu machen, beauftragte er die Wasserspinnenmutter *Luma*, die Erste unter den tiefen Weberinnen, ihm ein Kleid aus magischer Spinnenseide anzufertigen. Nichts weniger forderte er als ein Meisterstück, das sich in seiner Form an die innere Schönheit und die Wünsche seiner Angebeteten anpassen sollte. Er wollte für sie ein Gewand, das alle anderen Gewänder überflüssig mache – und seine neue Fürstin zur schönsten, prächtigsten und begehrtesten Herrin unter den Wogen.

Also machte sich *Luma* an die Arbeit und wob mit all ihren Kindern ein solches magisches Kleid. Sie übertraf

sich selbst und erschuf ein feines, rotes Gewebe, wie die Meeresvölker es vorher noch nie gesehen hatten: das *Rote Kleid*. Doch um die volle Wirkung zu entfalten, musste es noch magische Neckergesänge bei Mondlicht in sich aufnehmen. Im Meeresvolk ist bekannt, dass die *Kinder der Mondenhalle* weit und breit die besten Gesänge zur Verzauberung von Objekten beherrschen. Diese friedliche Kolonie lebt in der Unterstadt vor Havena in den Ruinen der ehemaligen Thaumaturgischen Akademie. So brachte *Oylaribel* das Kleid zu ihnen und gab es für eine Vollmondwoche in ihre Obhut, damit sie es mit ihrem magischen Klang im Madaschein verzauberten. Doch dann geschah ein Unglück: Das Kleid, das sich unter den Zaubergesängen der Necker zu verformen begann, wurde verwechselt! Einer der Necker hielt es für das *Korallengewand*, ein vergleichsweise gewöhnliches Kleid aus Mondsamt, das er dem Havener Kaufmann *Padraig Pliskern* zum Tausch versprochen hatte, und er übergab es diesem. Das magische *Rote Kleid* war fort und irgendwo in der für Necker so lebensfeindlichen Welt über der Oberfläche in den Händen eines der Trockenhäute.





Als kurz darauf Fürst Oylaribel kam, um sein Kleid zu holen, musste man ihm diesen Fehler gestehen. Seine Wut übertraf die schlimmsten Erwartungen der Kinder der Mondenhalle. Er erschlug im Zorn den Necker, dem der Fehler unterlaufen war, nahm kurzerhand mit seiner starken Fürstengarde die gesamte Kolonie als Geisel und zwang sie, ihre besten Recken an Land zu schicken, um ihm das Rote Kleid zurückzubringen. Da es seine Form aber wandeln kann und die Necker ohne den getöteten Unglücklichen, der das Kleid fortgegeben hatte, wenig über den Verbleib des Kleides wissen, sind sie nun in ihrer Not dazu übergegangen, jedes roten Kleidungsstückes in Havena habhaft zu werden, das sie aufspüren können. Verzweifelt versuchen sie, in feuchte Algen und Lumpen gewickelt und dem Tod durch Austrocknung trotzend, den Havenern ihre roten Kleidungsstücke zu entwenden, wo immer sie welche finden – in der Hoffnung, irgendwann das Richtige zu erhaschen.

Oben in der Stadt

Für die Havener äußert sich dies seit fast vier Wochen in unheimlichen und beängstigenden Vorfällen: Vor allem nachts kommen die in Algen und Lumpen gewickelten Necker an Land und überfallen arglose Passanten. Kein Bürger scheint mehr sicher vor den schrecklichen Wesen aus der Tiefe. Viele Menschen wurden verletzt, einige ertranken oder starben auf anderem Wege durch die Neckerangriffe. Es herrscht ein Klima der Angst, das zu allem Übel von der *Havena-Fanfare*, einer sensationsgierigen Lokalzeitung, noch angeheizt wird. Deren Auflage ist so hoch wie selten, denn sie steckt voller Warnungen, makabrer Detailberichte und Anschuldigungen gegen die Obrigkeit und den Klerus der Efferdkirche.

Die Stimmung im Volk ist auf einem Tiefpunkt angelangt: Wofür zahlt man denn Steuern und Abgaben und spendet in den Tempeln, wenn Kirchen und Stadt den Schutz ihrer Gläubigen, Bürger und Untertanen nicht sicherstellen können? Die Stadtregierung und der Klerus vor allem der Efferdkirche stehen zunehmend unter dem Druck zu handeln. Doch sie sind selbst ratlos und wissen nicht, was es mit den seltsamen Überfällen auf sich hat. Um wenigstens etwas zu tun, wurde kürzlich

zur Beruhigung der Bürger beschlossen, die Stadtwa- che in ihren nächtlichen Patrouillen durch angeworbene Söldner und Heldenvolk zu unterstützen und so für mehr Sicherheit zu sorgen. Der Efferdgeweihte *Graustein*, Leiter des Alten Efferdtempels, sucht aber ebenfalls nach Antworten auf die Frage, was vor sich geht.

Zwischen Stadt und Meer

Zu den wenigen Neckern, die Kontakte zu den Menschen pflegen, gehört *Ybalio*, der Geliebte *Branwens*, einer Unterstadt-Schatzsucherin. Als Reaktion auf die Überfälle anderer Necker auf die Menschen beschloss er, auf eigene Faust herauszufinden, was sein Volk bewegt. Er folgte den Spuren und machte den Bereich um die Thaumaturgische Akademie als Quelle des Übels aus. Er informierte Branwen zwar, wohin er ging, verbot ihr aber mitzukommen. Ybalio tauchte ab und fand zu den *Kindern der Mondenhalle*. Dort traf er auf Fürst Oylaribel, verstand nun die Lage und versuchte, eine Lösung zu finden. Der Fürst aber sah die Vermittlungsversuche Ybalios, der ihm als Freund der Menschen ohnehin verdächtig war, als Verrat an und ließ Ybalio daher kurzerhand gefangen nehmen. Der einzige Mensch, der nach dem verschwundenen Ybalio sucht, ist Branwen. Sie hat aber bislang keinen Weg gefunden, länger dort abzutauchen, wo ihr geliebter Necker verschwand.

Unterdessen dauern die Neckerangriffe an und werden häufiger, denn Fürst Oylaribel verliert langsam die Geduld, bringt man ihm doch nichts weiter als Dutzende wertlose rote Menschenkleider. Aber seine Zeit in den Hallen der versunkenen Akademie verbrachte er nicht tatenlos. Er erforschte die Räume und stieß auf ein in seinem Volk verschollen geglaubtes Artefakt, das vor langer Zeit aus den Händen des Neckervolkes offenbar in die der Magier der Akademie gelangte: Das *Perlmuthhorn*. Mit diesem Artefakt ist es Neckern (und nur diesen) über ihre Form der gedanklichen Kommunikation möglich, elementare Zauber des Wassers erheblich zu verstärken. Nachdem Oylaribel damit experimentiert hat, ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis er in der Lage ist, Wasserwirbel-Zauber zu einer Sturmflut zu verstärken, die mächtig genug ist, um Havena zu bedrohen.

Was geschehen wird

Nach ihrer Ankunft in Havena, während der sie die hilflose Leiterin des Wachsfigurenkabinetts *Urlabet Nimoras* aus dem Wasser ziehen und eventuell vor einem Necker retten, werden die Helden vom Alten Efferdtempel als Patrouille angeworben. Im **Nebel der Gassen** halten sie in dem ihnen zugewiesenen Gebiet nach Neckern Ausschau. Zunächst sind sie damit erfolglos und können Vorfälle recherchieren und die Bewohner des Viertels kennenlernen. Dann aber schlagen die Necker bei einer Feier auf dem Vergnügungsschiff *Rethis* zu und versetzen die Gäste in Angst und Schrecken. Die Helden können eingreifen und nicht nur den Gästen helfen, sondern auch von einem der angreifenden Necker Gedankenbilder empfangen, die einen bestimmten Necker mit auffälligem Ohrschmuck am linken Ohr und abgetrenntem

rechten Ohr zeigen: Ybalio. Die Spur führt zur Unterstadtfahrerin Branwen, der Geliebten Ybalios, die den Necker ebenfalls vermisst.

Nachdem die Helden ihr aus einer misslichen Lage helfen konnten, sucht man gemeinsam nach Wegen, um dort **In die Unterstadt** hinab zu tauchen, wo Ybalio verschwand. In den Ruinen der Thaumaturgischen Akademie stoßen sie zunächst auf das als Geisel gehaltene Volk der Kinder der Mondenhalle samt ihrem Peiniger, den mächtigen Oylaribel. Auch Ybalio wird hier gefangen gehalten. Die Helden werden vor den Fürsten geschleift und bringen die Hintergründe um die Neckerangriffe und rote Kleidungsstücke in Erfahrung. Von Ybalio erhalten sie auch hilfreiche Hinweise darauf, wo das gesuchte Kleid sein könnte und wie man es erkennen kann. Oylaribel hingegen kündigt an, Havena in einer Flut untergehen zu lassen, die er mittels des *Perlmuththorns* auszulösen gedenkt. Er ist in diesem Punkt unnachgiebig, gibt den Helden aber die Chance, ihm das Kleid zu bringen. Erhält er es rechtzeitig, ist er gewillt, die schon bald beginnende Flut wieder zu beenden.

Die Helden sind nun entlassen und müssen in Havena während der aufsteigenden **Sturmflut** in einem Wettlauf gegen die Zeit auf die Suche nach dem Kleid gehen. Die Spur führt über Padraig Pliskern, den Käufer des verwechselten Kleides, zu dessen Geliebter *Rovena Rastburger*. Gemeinsam nehmen sie an einem Fest im Wachsfigurenkabinett teil. Die Helden müssen einen Weg hinein finden, wobei die anfangs gerettete Urlabet als Besitzerin hilfreich ist. Danach gilt es, das Kleid von der so fürstlich beschenkten Patrizierin zu erhalten, die es natürlich keineswegs wieder hergeben will. Ergattern die Helden es dennoch, so nimmt Fürst Oylaribel es entgegen und stoppt die Flut, wie versprochen, augenblicklich. In Havena kehrt dann bald wieder Ruhe ein, die Flutschäden werden beseitigt und die nächtlichen Neckerüberfälle gehören der Vergangenheit an.

Zur Wahl der Helden

Das Abenteuer eignet sich für Helden aus Havena ebenso wie für auswärtige. Über die anfängliche, bezahlte Anwerbung können ehrenhafte Helfer aller Art, Havener Gesetzeshüter und brave Bürger, aber auch Söldner gut in die Ereignisse involviert werden. Solche Helden können gerade im ersten Kapitel des Abenteuers glänzen. Generell sind gesellschaftlich orientierte Helden aber im Abenteuerverlauf besonders nützlich. Geweihte, vor allem des Efferd, eignen sich ebenfalls sehr gut und lassen sich problemlos in die Handlung integrieren. Schwierigkeiten wird es in Havena für besonders exotische Charaktere geben. Während die Angehörigen von Seefahrervölkern wie Thorwaler, Horasier, Bornländer oder Reisende aus den tulamidischen Stadtstaaten in einer Stadt wie Havena nicht allzu ungewöhnlich sind, reagiert man auf Helden aus barbarischen Kulturen mit Argwohn. Gesehen hat man aber auch solche Charaktere schon in Havena. Ein einzelner solcher Held, in Begleitung weniger auffallender Gesellen, ist daher durchaus spielbar. An Spezies sind Zwerge und Halbfelfen ein vertrauter Anblick, andere könnten je nach Verhalten aber unangenehm auffallen und müssen mit Misstrauen rechnen. Bei Elfen und bei als solchen erkennbaren Magiern und Scharlatanen ist zu beachten, dass in Havena ein striktes Magieverbot herrscht, das nur Heilzauber und Antimagie zulässt, wobei Anwender auch dann meist noch schief angesehen werden. Magie wird fast nur im Geheimen und gegen das Gesetz anwendbar sein, weshalb heimlich zaubernde Charaktere wie Hexen geeigneter sein dürften.



IM NEBEL DER GASSEN



Im **Einstieg** erreichen die Helden Havena von See aus. Bei der Hafeneinfahrt sichten sie eine im Wasser treibende Frau, die sich an eine Planke klammert. Sie retten sie und erfahren, dass es sich um die Leiterin des Wachfigurenkabinetts *Urlabet Nimoras* handelt, die von einer vermummten Gestalt aus der Tiefe angegriffen und ins Wasser gezerrt wurde. Offenbar war das nicht der erste solche Fall: Immer wieder drangen zuletzt unheimliche „Wesen aus der Tiefe“ (wohl Necker, aber auch andere Gerüchte sind im Umlauf) an Land und überfielen Menschen, zerrten sie ins Wasser oder entrissen ihnen die Kleider. Über Urlabet oder durch eine eigene Idee geraten sie an den Efferdgeweihten *Graustein*, der gerade vertrauenswürdige Recken für nächtliche Patrouillen sucht. Er stellt die Helden ein.

Auf Patrouille in Unterfluren und Feldmark können sie Recherchen anstellen und mehr über die Angriffe erfahren. Bald kommt es zum nächtlichen **Überfall auf die Rethis**, ein Vergnügungsschiff, auf dem eine ausschweifende Feier stattfindet. Die Helden können durch ihr Eingreifen Gäste und Bedienstete vor den Angreifern retten und erfahren durch Gedankenbilder eines der Necker von einem Artgenossen, dessen eines Ohr fehlt und der ein auffälliges Ohrgehänge am anderen trägt.

Die Suche nach dem Necker bringt zutage, dass es sich um *Ybalio* handelt, den Geliebten der Unterstadtfahrerin *Branwen*. Sucht man sie, stößt man in Fischerort auf ihre Fährte, doch ist sie kürzlich verschwunden. Man findet heraus, dass eine Gruppe von Frauen die „Hexe und Verführerin“ in einem Keller gefangen hält und wegen Verstoß gegen das Magieverbot anklagen will. Können die Helden *Branwen* befreien, berichtet sie, dass *Ybalio* von einem Tauchgang in der Unterstadt nicht mehr zurückgekehrt ist. Er wollte den Überfällen bei seinem eigenen Volk nachgehen, *Branwen* aber nicht gefährden, weshalb er ohne sie aufbrach. Als er nicht zurückkehrte, suchte sie nach Tauchmitteln, um ihm folgen zu können, geriet aber dann in die missliche Lage, aus der die Helden sie nun befreit haben. Man beschließt, gemeinsam nach Tauchmöglichkeiten zu suchen und dann *Ybalio* zu folgen.



Der Einstieg

Die Anreise

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

1 QS – Es ist eine Frau. Sie trägt einen durchnässten, zerrissenen Unterrock am Leib, darüber Fetzen gut sichtbarer, roter Kleidung.

2 QS – Sie hat Schwierigkeiten, sich auf dem Stück Treibholz zu halten.

3 QS – Sie hat leichte Verwundungen. Bei der zerrissenen, roten Kleidung handelt es sich um Teile einer Robe. **4+ QS** – Sie scheint unter dem Einfluss von Alkohol oder Ähnlichem zu stehen. Ihre Bewegungen sind unkoordiniert.

Das Treibholz liegt auf ungefährtem Kurs des Bootes der Helden, sodass die Frau durch beherztes Eingreifen gerettet werden kann. Trödeln die Helden, werden die Proben um –1 erschwert. Zur Rettung muss eine Probe auf *Schwimmen (Wassertreten)* oder – mithilfe einer Stange oder eines anderen Werkzeugs – auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* gelingen. Magie oder Liturgien können ebenso helfen. Da das Schiff bei dem Manöver nicht einfach anhalten kann, sind nur bis zu drei Wiederholungsproben

deine Helden von einem Abenteuer aus dem hohen Norden, dem tiefen Süden oder dem zentralen Mittelreich zurück. Sie könnten auch als Einheimische oder Kaufleute den Hafen ansteuern oder aus der näheren Region kommen und bereits von den Vorkommnissen um die Necker-überfälle erfahren haben. Es ist der 1. Ingerimm 1041 BF, du kannst das Abenteuer aber auch nach Wunsch zeitlich verlegen (siehe die Zeittafel auf Seite 48).

Mehr über die Anreise auf dem Fluss oder von der See her findest du in der **SSH** auf Seite 9. Vom Meer kommend können die Helden schon die Ruinen der Unterstadt und die eigene Welt in den Tiefen darunter erahnen. Der Nebel verweigert aber den Blick auf Details und legt einen unheimlichen Schleier über die Stadt.

Der Lotse an Bord ist **Cullain Nebelstecher (SSH Seite 66)**, ein erfahrener Mann, der die Situation im Griff hat.



An einer Stelle taucht unter dem Wasser plötzlich ein Schatten auf: die Spitze eines alten, untergegangenen Hauses! Der Lotse reagiert schnell, ruft Befehle und fordert die Helden zur Mithilfe auf. Das Schiff muss mit Stangen manövriert werden, damit es nicht aufläuft. In einer *leichten* Gruppensammelprobe (10 Versuche) *Boote & Schiffe* muss ein voller Erfolg erzielt werden, damit das gelingt. Cullain hilft mit *Boote & Schiffe* (FW 13 (14/14/14)) mit. Bei einem Teilerfolg erleidet jeder auf dem Schiff durch den Schlag 1W6 SP Schaden, bei einem Misserfolg schlägt das Schiff zusätzlich leck. Das eindringende Wasser sorgt in diesem Fall für Aufregung an Bord, sodass alle Proben von der Sichtung bis zur Rettung der Ertrinkenden um –1 erschwert werden.

Die Ertrinkende

Während der Einfahrt sichtet jeder Held, dem eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gelingt, vom Schiff aus eine Gestalt im Wasser, die sich erschöpft an ein Stück Treibholz klammert. Eine weitere Probe verrät Details:

Havener Fischsuppe. So nennt manch Einheimischer den dichten Nebel, der seine Stadt allzu oft einhüllt, und spielt dabei auf die dicke Konsistenz und die trübe Färbung der nahrhaften Speise an. Manch einer fügt hinzu, noch kein Mensch habe Havena jemals in seiner Gänze erblicken können – selbst wenn man darüber fliegen könnte, läge irgendein Stadtteil immer im Nebel. Von eurem Schiff aus jedenfalls erhascht ihr kaum mehr als einen flüchtigen Blick auf einen Turm, den Giebel eines Patrizierhauses oder einen Straßenzug, der kurz aus der Nebelsuppe auftaucht. Bisweilen seid ihr nicht einmal sicher, ob ihr Gebäude der Stadt oder Ruinen seht, die vor langer Zeit der Großen Flut zum Opfer fielen.

Die Orientierung fällt schwer, doch stochert ein Lotse sicher und konzentriert mit einem Stab in den Nebel und das Wasser hinein, fast wie ein hungriger Seemann in seine Havener Fischsuppe.



Die Helden reisen per Schiff nach Havena. Als einer der wichtigsten Häfen an der Westküste Aventuriens bildet die Stadt zugleich das Tor ins Mittelreich. Womöglich kehren



(mit je –1 Erschwernis) erlaubt. Bei Misslingen konnte man die Frau nicht retten. Im Hafen angekommen, informiert Cullain in diesem Fall andere Lotsen, welche die Frau schließlich bergen.



Bei der Rettung greift etwas aus der Tiefe nach der Frau oder einem Helden, bevorzugt nach einem roten Stück Kleidung. Es entbrennt ein **Kampf im Wasser** (**Regelwerk** Seite 239) gegen einen Necker (Werte siehe Seite 21). Der Held erkennt nur bei gelungener Probe auf **Sinnesschärfe (Wahrnehmen)** –2, um was es sich beim Angreifer handelt.

Gerettet

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hievt die zitternde Frau eilig an Deck, wo sie hustet und Wasser spuckt. Dann richtet sie einen dankbaren Blick auf euch. „Beim gewachsenen Bart von Kaiser Reto, einen Moment später und das Meer wäre mein Grab gewesen. Habt Dank! Urlabet Nimoras ist mein Name. Und wem verdanke ich meine Rettung?“

Die Gerettete heißt **Urlabet Nimoras** (**SSH** Seite 31), ist Alchimistin und Leiterin des Wachsfigurenkabinetts am Halplatz (**OF08**). Sie erzählt, dass sie – desorientiert nach der Arbeit mit einem Alchimikum – nahe dem Wasser ging. Dann sprang etwas sie an und zog sie ins Wasser. Ihre Alchimistenrobe (Farbe: rot) muss dabei gerissen und zur Hälfte ins Wasser gesunken sein. Oder wurde sie ihr entrissen? Sie weiß es nicht mehr.

Sie vermutet, dass sie Opfer eines der Überfälle geworden ist, die sich in Havena

häufen: Wesen aus der Tiefe, vermutlich Necker, greifen immer wieder Menschen an, verletzen oder töten sie gar und entreißen ihnen ihr Hab und Gut und ihre Kleidung. Sie will nun als erstes den Alten Efferdtempel (**T02**) aufsuchen, um für ihre Rettung zu danken und für ihre Retter zu beten.

• Urlabet wird zur Fürsprecherin für die Beauftragung der Helden im Efferdtempel. Später beim Finale im Wachsfigurenkabinett haben die Helden erneut eine Verbündete in ihr. Misslang die Rettung, müssen sie ohne diese Hilfeausskommen.

In der Stadt

Die Helden können eigener Wege gehen oder Urlabet in den Tempel begleiten. Auf jeden Fall aber werden sie zuvor erfahren, dass die Übergriffe durch Necker derzeit das Gesprächsthema der Stadt sind. Die Botenjungen Havenas verdienen gut damit, die Sonderausgaben der *Havena-Fanfare* unters Volk zu bringen. Die reißerische Zeitung druckt und verkauft dank der Überfälle im Moment Rekordauflagen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

»Brave Bürger und Gäste Havenas! Lest die neue Ausgabe der Fanfare! Erneut ein Toter in Orkendorf. Hört das Morden jemals auf, oder muss sich Havena an den Schrecken gewöhnen? Das Volk verlangt nach Schutz und Vergeltung für die Toten. Erfahrt die Hintergründe für nur 8 Heller!«

Wenn die Helden sich ein Exemplar kaufen, kannst du die Ausgabe, die dem Stadtkartenset beiliegt, als Handout verwenden. Du kannst ihnen zudem Gerüchte mitteilen (siehe dazu **Nachforschungen** Seite 12). Diesen gemein ist, dass seit nunmehr fast einem Monat wiederholt Gestalten gesehen wurden, die vor allem nachts durch die Gassen schleichen. Sie kommen aus dem Wasser und tragen oft feuchte Tücher oder Algen am Leib, doch wurden sie als Necker identifiziert. Andere haben brüchige Haut und wirken fältig und ausgetrocknet. Mehrfach haben sie Menschen angegriffen, verletzt und vielen ihre Kleidung entrissen und wohl auch ihr Hab und Gut gestohlen. Einige Opfer sind gar ertrunken oder an Kampfverletzungen oder durch Unfälle auf der Flucht gestorben.

Die Zeitung malt das Bild eines aufgeschreckten Volkes, das nach Schutz verlangt, aber ignoriert wird, weil die hohen Herren in Oberfluren und anderen, vom Wasser abgeschotteten Stadtteilen nichts zu befürchten haben. Wem eine Probe auf **Menschenkenntnis (Motivation erkennen)** +1 gelingt, erkennt, dass die Artikel reißerisch geschrieben sind und bewusst Angst schüren sollen, wohl um die Auflage durch Sensationslust hoch zu halten.

Anwerbung im Alten Efferdtempel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt das älteste noch intakte Gebäude der Stadt. Auf dem Efferdplatz thront der Alte Efferdtempel mit seinen hohen Säulen und Delphinverzierungen auf einer Klippe, an deren Fuß versunkene Ruinen unheilvoll aus dem Wasser ragen. Sie zeigen jedem Gläubigen eindrucksvoll, wozu Efferds Zorn imstande ist. Als einst die Flut über Havena kam, so heißt es, verschonte das Wasser den Tempel vollständig, während die unten gelegenen Häuser vernichtet wurden.

Über Marmorstufen gelangt ihr zum Eingangsportal, und ihr betretet die halbdunkle Bethalle. Bläulicher Schein lässt Friese, Mosaike und Reliefs an Wänden und Decke auf gespenstische Weise lebendig erscheinen, fast als beuge man sich auf den Grund des Ozeans selbst.

Informationen über den **Alten Efferdtempel (T02)** findest du in der **SSH** Seite 33. Die Helden begeben sich nach der Ankunft oder später auf eigene Faust hierhin, oder sie

begleiten Urlabet, die Efferd für ihre Rettung aus Seenot danken will. Im diesem Fall berichtet sie Graustein von der tapferen Rettung. Wollen die Helden den Tempel nicht direkt aufsuchen, werden sie irgendwann durch einen Novizen gefunden. Er hat sich zu ihnen durchgefragt und überbringt ihnen eine Einladung des Tempelleiters **Graustein**, der sie im Tempel zu sprechen wünscht. Urlabet Nimoras habe die Recken lobend erwähnt, weshalb Hochwürden mit ihnen über einen Dienst an der Kirche des Unergründlichen sprechen wolle. Mehr über den Hochgeweihten erfährst du in der **SSH** Seite 65.

Hintergrund

Die Kirche des Efferd steht unter dem Druck, beim Problem mit den Necker-Übergriffen den Gläubigen Antworten bieten zu müssen. Efferd ist schließlich der Gott der Meere und sollte – so sieht es das Volk – wissen, was hinter den Übergriffen steckt. Außerdem sollten seine Diener in der Lage sein, die Angriffe zu bannen. Leider hat der Mystiker Graustein bisher weder in Meditation noch in Gesprächen mit der heiligen Drachenschildkröte Lata mehr erfahren können. Seine Geweihten sind noch keinem der Necker direkt begegnet und hatten bisher keine Chance zur Kommunikation.

Zunächst will Graustein deshalb die Sicherheit auf den Straßen, vor allem nachts, verbessern. Die Stadtgarde bemüht sich zwar um Präsenz, ist aber überfordert, unterfinanziert und ebenso abergläubisch wie andere Havener. Bei bisherigen Begegnungen zeigten sie sich deshalb nicht entschlossen genug. An dieser Stelle will die Efferdkirche aushelfen und vertrauenswürdige, efferd-gefällige und nicht so leicht zu erschütternde Söldner anwerben. Graustein verlässt sich bei deren Auswahl intuitiv auf Zeichen und Zufälle. Die Helden fallen ihm wegen der Hilfe an Urlabet auf oder weil eine Handlung oder das Auftreten eines der Helden Graustein anspricht. Besonders passend wäre daher ein Zwölfgöttergeweihter oder ein efferd-gefällig auftretender Held.



Graustein gibt den Helden folgende Informationen:

- Aufgabe der Recken soll es in erster Linie sein, in einem zugewiesenen Gebiet nächtlich zu patrouillieren, beginnend mit dem kommenden Abend.
- Graustein hat für fast alle Stadtteile bereits Söldnergruppen angeworben. Die Helden sollen das letzte noch ausstehende Gebiet Unterfluren (S10) und Feldmark (S08) bewachen, das im Südosten der Stadt am Ufer des Elderlif, des Hauptarmes des Großen Flusses, liegt – ein eher spärlich besiedeltes, fast ländlich anmutendes Viertel.
- Weiterhin aber sollen sie herauszufinden versuchen, was hinter den Überfällen steckt. Informationen durch Recherchen oder besser noch direkt von den Angreifern wären nützlich, denn bislang war noch keinerlei Kommunikation mit ihnen möglich. Besonders die Gardisten waren zu abergläubisch, und von den überfallenen Menschen gab es auch keine Aussagen dazu.

Die andere Söldnergruppe

Die Helden treffen während der Anwerbung auf eine der weiteren Söldnergruppen. Sie bekommen mit, dass diese im belebten Stadtteil **Marschen (S05)** patrouillieren wird. Das Auftreten der Gruppe ist kompetent, militärisch und stolz, aber auch etwas prahlerisch und den Helden gegenüber gönnerhaft. Im Gespräch betonen die Konkurrenten die höhere Bedeutung des ihnen zugewiesenen Stadtviertels gegenüber dem „Dorf“, das die Helden bewachen.

Du kannst weitere Begegnungen mit dieser Gruppe beim Rapport im Tempel oder zu anderen Gelegenheiten stattfinden lassen. Die Gruppe kann bspw. Erfolge beim Zurückschlagen von Neckern feiern, während die Helden sich nachts anfangs eher langweilen.

- **Korakles ay Akido** (40 Jahre, Zyklopäer, ehemaliger Hylailer Seesöldner, breiter Oberkörper mit ornamentierter Brustplatte, zyklopäischer Helm mit tiefblauem Federbusch, markantes Kinn und Nase, braungebrannt, ausdefinierte Muskeln) ist Anführer der Söldnergruppe. Er verwendet eine Streitaxt und einen Schild als Waffen. Werte siehe Seite 47.
- **Famerlaria** (30 Jahre, südaventurische Söldnerin, rondrianisches Äußeres, schwarzes, zu langem Zopf gebundenes Haar, südlicher Dialekt, sehr von sich überzeugt, mutig) ist Korakles' Liebchen. Werte des Meridianischen Söldners (**Regelwerk** Seite 72-73).
- **Glarik** (49 Jahre, alternder Havener Seemann, ergrauender Bart, sehnig und wettergegerbt, breiter albernischer Dialekt, lacht laut, leicht abergläubisch) kennt sich gut in Havena aus. Werte des Thorwaler Seefahrers (**Regelwerk** Seite 80-81).
- **Praiolylna** (35 Jahre, praktische und hochwertige Händlerinnenkleidung, lockiges, strohblondes Haar, vertrauenserweckendes Lächeln, kluge Feilscherin, vorsichtig, heimliche Hexe) handelt die Verträge aus. Werte der Bornischen Hexe (**Regelwerk** Seite 68-69).

• Korakles ist eine der sogenannten „Seeknospen“ der Nymphenkönigin Nhywyll (siehe SSH Seite 69 für ihre Beschreibung und Seite 131 für Erklärungen zu den „Seeknospen“). Er wurde zu ihr gebracht, weil er als Zyklopäer einzigartig genug schien, dass ihre Diener ihn dem Befehl „von jeder Sorte einer“ zufolge auswählten. Nhywyll hat ihn als Spion zurück in die Stadt geschickt, um mehr über die Pläne der Necker zu erfahren. Er ist Nhywylls Sirenengesang verfallen und will schnellstmöglich in sein Gefängnis zurück, um ihn wieder zu hören. Er würde dazu alles tun, um ihren Willen zu erfüllen. Nhywyll kommuniziert zwar nicht mit ihm, denn gerade schläft sie, aber er glaubt nach seinem kurzen Einblick in ihre Gedankenwelt zu wissen, was seine Herrin will: Ein überflutetes Havena, so meint er, käme ihr sehr zupass. Ihre tatsächliche Agenda ist ihm aber unbekannt. Seine Mistreiter ahnen von alldem nichts.



- Die Efferdkirche zahlt jedem Angeworbenen 12 Silbertaler pro Nacht. Kam es zu einer Begegnung mit Angreifern, gibt es 24 Silbertaler, abzuholen am darauf folgenden Morgen.

- Für Taten, die zur endgültigen Beseitigung der Gefahr führen, hat die Kirche eine einmalige Belohnung von dreimal dreihundert (also 900) Silbertalern ausgesetzt.

Auf Patrouille in Unterfluren und Feldmark

Die Helden treten am Abend die erste Nachtwache an. Sie sollten sich eine Unterkunft suchen und den restlichen Tag zur Ruhe nutzen oder Nachforschungen anstellen. *Unterfluren* ist ein beschauliches, einigermaßen sauberes Viertel, in dem hauptsächlich Handwerker aller Art wohnen, viele davon Zugezogene. Man hat wenig mit der Seefahrt zu schaffen und fühlt sich eher dem Großen Fluss verbunden. Derzeit halten sich die Bürger von diesem aber eher fern.

Die *Feldmark* wirkt eher wie eine Ansammlung von Bauerngehöften, wäre da nicht der beißende Geruch der Gerbereien, Färbereien und anderer Werkstätten. Die Straßen sind ungepflastert, und das Gebiet ist so weiträumig, dass auf brachliegenden Arealen sogar Vieh weidet.

Nachforschungen

Allerlei Gerede

In den Gassen sind viele Gerüchte zu hören. Die **Taverne Zum Garethor Tor (G15, Q2/P4/S18)** oder das



Badehaus Nixenquell (UF07, Q5/P5) sind beispielsweise Anlaufpunkte.

- Neckerangriffe gab es in Unterfluren und Feldmark noch keine. Sie halten sich an die Hafenufer (+/-). Aber man kann nie vorsichtig genug sein!
- Die Obrigkeit hat solche Mengen sichergestellten Schmuggel-Alkohols ins Hafenbecken gekippt, dass die Necker aggressiv wurden (-), denn Alkohol hat diese Wirkung auf sie (+).
- Schuld sind die versoffenen Seeleute! Die lassen bei ihren Sauftouren soviel alkoholgetränkte Pisse ins Wasser ab, dass die Necker irgendwann aggressiv wurden (-).
- Ursache ist, was in den Sternen geschieht (-)! Wenn schon ein volles Madamal Necker zu wilden Bestien macht (+/-), was mögen da fallende Sterne und wankende Sternbilder alles bei ihnen auslösen?!
- In der Fanfare stand, es kommen immer mehr Necker, manchmal in Gruppen, überall in Havena! Sie schlagen aus dem Wasser zu oder verstecken sich – eingewickelt in Tang und nassen Stoff, um nicht auszutrocknen – und zerren dir deine Kleider vom Leib(+), denn sie wollen dein Hab und Gut (+/-). Und sie wollen dich tot sehen, weil sie dir das Leben an Land neiden. Im Wasser gehen nämlich Kraken und Meeresungeheuer um (-). Stand so in der Fanfare!
- Dieses Miststück von Ersäuerin schickt uns ihre Missgeburten an Land. Verbindet Necker mit Schlick und Tang zu unheiligen Kreaturen (-)!
- Jetzt hat es auch mal einen Pfeffersack erwischt (+). Der alte **Scibor Aberkrom** hat es nicht besser verdient (+/-). Geld wie Heu, aber gibt nichts ab, sondern verprasst es für bunte Seidengewänder aus dem Süden und noch bunter bemalte Hafendirnen (+). Der fette Sack ist im Hafenbecken abgesoffen, und keine seiner Dirnen hat ihm geholfen (+), haben sogar zugeschaut und nichts unternommen (-).
- Die erste Tote war vor einigen Wochen **Beatha Achton**. Ihr brach es am Hafen den Hals beim Kampf gegen einen Necker (+).
- Eine Woche später starb **Ulfert Meckmur** aus Orkendorf. Er ist ersoffen (+).
- Oder war **Ysilt Bennoch** von der Krakeninsel die erste Tote (-)? Die starb durch den Dreizack eines Neckers (+).

- Auch erwischt hat es

○ **Etaine Achton** aus
 : Fischerort.
 : Ist nicht tot, aber redet
 : seit dem Abend, an
 : dem sie mit zerrissener
 : Kleidung

Etaine spielt später noch eine Rolle. Sie gehört zu den Frauen, die Branwen gefangen halten. Dieses Gerücht ist später eine Spur zu Branwen, wenn die Helden sich noch erinnern.

vom Gang zum Traviatempel zurückkam, kaum ein Wort (+). Erst verlässt sie ihr Mann wegen irgendeiner Unterstadtführerin und dann sowas (+/-).

- Die Dinger aus dem Meer sind sogenannte „Lustmolche“! Amphibien mit Glubschaugen und Schwimmhäuten. Die halten sich nackte Nixen, und wenn ihnen die nicht mehr gut genug sind (-), ziehen sie hier an Land braven Damen die Kleider vom Leib (+/-). Genau wie bei der **Fedelma** aus Marschen (+).
- Ein Freund von mir schwört, dass man sich blau anziehen muss, um den Neckern zu entgehen (+). Necker, sagt er – und er muss es als Seelotse ja wissen – können nämlich dunkle Farben wie blau und dunkelgrün nicht sehen (-). Aber feuerrot oder pi..., äh, praiosgelb, da springen sie drauf an wie ein Seemann auf Landgang auf ein paar pralle Tit..., äh, Traviagänse (+/-).

Der Schneider Aradin (UF06, Q4/P5)

Yurro Aradin ist derzeit schwer beschäftigt. Sein Laden quillt über vor farbenfrohen, edlen Stoffen. Er hat nur wenig Zeit für Helden, die nichts bei ihm kaufen.

- Zwei Feste stehen bevor, und er kommt den Bestellungen kaum hinterher; der Ball im Wachsfigurenkabinett zur Vorstellung einer neuen Figur, und die „Vollmondnacht“, ein Maskenball auf der Rethis mit den sechs Elementen als Motto.
- Yurro war der Schneider des bei einem Neckerüberfall gestorbenen Kaufmanns Scibor Aberkrom. Er

hat noch ein rotes Feuerschinnen-Kostüm für die Vollmondnacht bereitliegen, das Yurro günstig für 50 Silbertaler anbietet. Auf Nachfrage erzählt er, dass Aberkrom gerne besonders leuchtende Farben wie Rot, Orange und Gelb trug.

- Necker haben ein einzigartiges Material für Kleidung, das sie manchmal mit Landbewohnern tauschen: Mondsamt, auch als Neckerseide bekannt. Glatt wie Seide und wasserfest. Es gibt ihn in leuchtenden Farbtönen wie Korallenrot, Türkis oder Aquamarinblau, doch im Schein des Madamals wird der Stoff unsichtbar. Aber die Ware ist teuer und selten. Die Gerüchte darüber, dass Necker Menschenkleidung rauben, erscheinen Yurro absurd. Warum sollten sie? Sie selbst tragen meist keine.

Der Hesindetempel (T10)

Der Tempel des Geweihten, **Domnall Dalpert** (SSH Seite 70), hat nur eine enttäuschende Auswahl an Schriften im Leseraum. Wenn sich die Helden aber als hesindegefällig gelehrt erweisen, gewährt Domnall ihnen Zutritt zur Bibliothek. Das wohl wertvollste Stück ist ein Exemplar des um Bosparans Fall geschriebenen *Compendium Drakomagia*. Das Buch über Drachenmagie stammt vom Erzmagier **Pher Drodont** und weist ein Kapitel über die Gedankensprache der Drachen auf, das auch Bezug auf jene der Necker nimmt:

Eine solche Sprache ist mir sonst nur vom Volke der Ozeanier bekannt. Da ein Neckergeist weniger komplex ist als der eines Drachen, suchte ich mehrfach die Nähe des Meeresvolkes. Es sendet einen von mir als „Trinitas“ bezeichneten, dreifachen Eindruck: Da sind ~~über~~ über von großer Fremdartigkeit. Man sollte die Augen schließen, damit sie sich nicht mit dem eigenen Blickfeld überschneiden. Zudem ist zu versuchen, sie als Ganzes und nie zu sehr im Detail zu erfassen, denn schnell folgt das nächste Bild. Konzentrationsübungen und Kenntnisse der Meereswelt sind von Vorteil.

Dazu lassen sie einen glockenhellen Gesang ertönen, der einer Sprache in unserem Sinne am nächsten kommt. Er ist fremdartig, aber erlernbar. Wer ihn nicht beherrscht, sollte ihn bestmöglich ignorieren oder sich die Ohren mit Wachs verschließen, was die entrückende Wirkung des Singsangs verringert. Dennoch wird man durch die dritte Komponente von starken Gefühlen übermannt, denen man tunlichst widerstehen und sie als des eigenen Geistes fremd unterscheiden sollte. Ich empfehle Meditationsübungen.



Zudem können die Helden in den historischen Werken mehr über die Geschichte der Stadt erfahren (SSH Seite 72). Necker sind seit der Zeit nach der Großen Flut bekannt. Wenn die Helden gezielt nach Interaktionen zwischen Neckern und den Menschen der Stadt suchen, können des Lesens mächtige Helden eine *durchschnittliche* Gruppensammelprobe (7 erlaubte Proben, Zeitintervall: eine halbe Stunde) auf *Geschichtswissen (Albernia)* ablegen. Bei einem Teilerfolg (6 QS) finden sie heraus, dass es fast nur Hinweise auf scheue, friedvolle und häufig duldsame Necker gibt. Manchmal tauschen die Necker Dinge des Meeres mit Menschen. Selbst, dass immer wieder einzelne Necker in Havena versklavt wurden, hat anscheinend nicht zu Angriffen durch Necker geführt, wie sie heute stattfinden. Bei einem vollen Erfolg (10 QS) stößt ein Held auf den Passus einer 896 BF verfassten Stadtchronik, die ein seltenes aggressives Verhalten der Necker beschreibt:

Travienmond des Jahres 849 nach dem Fall der Hunderttürmigen: Es geschah aber, dass sich Meer-Menschen aus dem Meere erhoben und wandelten zwischen den Häusern der Krakeninsel und vom Nalles' Hof. Nächtlich streiften sie, den einhüllenden Nebel der Nuianna nutzend, dass sie nicht baldigst auffielen. Sie schlüpfen in Schiffe, Domicile, Werkstätten und Lagerschuppen. Manche versteckten sich in Abwasserschächten. Mal stahlen sie eine Harke, eine Forke, einen Eisenbesen, einen Rechen, einen Dreizack. Ja, was wollten sie denn damit unter dem Meere? So frug man. Einen Vinsalter Garten anlegen? Stellte man sie, so suchten sie sich den Weg freizukämpfen oder flohen mit ihrer Beute. Drei Verletzte gab es zu beklagen, allesamt trugen sie Werkzeug, das ein Necker ihnen nehmen wollte. Nach fünf Wochen endete die Belästigung aus der Tiefe und die Meer-Menschen gaben Ruh'. Kurz zuvor meldete der Silbershofel, ein Fischer und Schatzsuchender, dass ihm die Necker aus seiner Hütte Geschmeide und einen prächtigen Dreizack gestohlen hätten, die er einen guten Mond zuvor in der Unterstadt gefunden hatte. Es raunen die Fischer, dass es einen Neckerkönig gebe, dem die Menschen etwas stahlen und der deswegen alle Minderen seines Volkes aussandte, um es wieder zu beschaffen. Und sei es an der feindseligen trocknen Luft.

Redaktionshaus der Havena-Fanfare und Dreikronen-Druckerei (UF11, Q3/P3)

Hier kann man frisch ab Druck die Ausgaben der Zeitung erwerben. Alles steht ganz im Zeichen der Neckerübergriffe. Die neueste Wochen-Sonderausgabe *Der Schrecken*

aus dem Meer sowie die besonders große Monatsausgabe sind derzeit in Arbeit. Die Artikel dramatisieren die Fakten und Gerüchte und machen das Blatt so erfolgreich.

‡ **Niamh Schlappmaul** (40 Jahre, hektische Sprache und Bewegungen, breites Lächeln, Rehaugen; Willenskraft 12 (14/13/15), SK 2), eine Schreiberin der Fanfare, will die Helden für das nächste Sonderheft zu den Patrouillen befragen. Je nach Umgang der Helden mit ihr wird der spätere Artikel sie abschätzig beschreiben oder ihnen eine Heldenrolle geben. Die Intention wird schnell klar bei Fragen wie „*In dramatischen Worten bitte: Wie verlief die letzte Nacht?*“, „*Ist der Druck, dem man als Streiter des Efferd allnächtlich gegen die Gefahren aus der Tiefe standhalten muss, so zermürbend, wie wir alle ihn uns vorstellen?*“ oder „*Habt ihr schon einmal jemanden getötet? Wie fühlte sich das an?*“.

‡ **Alamair Ehrwalt** (*980 BF, verbranntes Gesicht, kichert viel, Willenskraft 9 (14/14/13), SK 2) von der **Apotheke Ehrwalt** (UF02, Q4/P5) hat den Artikel *Analysiert! Erfahrt alles über die widerlichen Relikte toter Necker!* beige-steuert. Er beschreibt eine alchimistische Analyse des zurückbleibenden Meerschaums von getöteten Neckern und behauptet, bei zu langem Landaufenthalt oder Kontakt mit Feuer zerfielen sie zu diesem Schaum. Er kann den Helden auf Anfrage eine Probe aushändigen.

‡ **Rhonwin ui Kerkill**, der Schriftleiter, gewährt den Helden einen Ausblick auf die kommende Ausgabe. Der Aufmacher *Götterkrieg im Meer!* spekuliert wild über einen Zusammenhang des 1034 BF zerschlagenen Charyptroth-Kultes unter Handelsherrin *Vilai ni Vecushmar* mit den aktuellen Übergriffen durch die Necker. Im Artikel wird eine Verschwörungstheorie aufgestellt, die besagt, dass die Erben oder Überlebenden des damaligen Kultes

Das Verhältnis der Havener zu den Neckern ist zwiespältig. Für viele sind Necker die Geister der bei der Großen Flut Ertrunkenen, für andere hingegen Wilde aus Efferds Reich oder fremde Feenwesen und Hüter verfluchter Magie. Man begegnet Neckern in Havena deshalb meist mit Vorsicht, mitunter sogar mit Angst und Aggression. Gelegentliche Attacken auf Necker kamen in der Vergangenheit vor, waren aber sehr selten, da Menschen und Necker sich kaum über den Weg laufen. In der aktuellen Situation verschärft sich das Verhältnis von Havenern und Neckern durchaus, es kommt aber zu keiner organisierten Massenverfolgung von Neckern. Dies liegt nicht zuletzt an der Efferdkirche: In deren Weltbild sind die Necker Geschöpfe Efferds und einzelne Todesfälle durch Necker daher Teil der Launenhaftigkeit des Meeres: Ein Geweihter mag es so formulieren: „So wie die Welle deinen Vater ertränken mag und der Sturm dein Haus abdeckt, so vermag auch der Necker deine Schwester zu töten. Es ist Efferds Zorn, doch er wird vorübergehen.“

Die Furcht und das Misstrauen gegenüber Neckern wird durch die Ereignisse im Abenteuer gewiss für ein paar Jahre befördert, pendelt sich dann aber wieder auf dem vorigen Niveau ein.



heute unter uns sind und die Necker durch dämonische Magie an Land locken oder mit Alkohol beeinflussen. Zudem soll ein weiterer ‚Gott der Ungeheuer‘ aus Uthuria in Konkurrenz sowohl zu Efferd als auch zu Charyptoroth stehen und die Macht an sich reißen wollen.

Die Taverne Schatzinsel (G25, Q2/P3/S–)

Mehr zu der Taverne siehe SSH Seite 22. Die hier verkehrenden Schatzsucher berichten bei Bewirtung mit dem schalen Bier gerne von Erlebnissen aus erster Hand.

♣ **Waern Poschrat** (50 Jahre, dick, Dreitagebart, anstechendes Lachen; Willenskraft 10 (13/11/14), SK 1) wundert sich wie viele der Schatzsucher über die Übergriffe. Necker sind friedlich, es gibt sogar Handel mit ihnen. Unterstadtfunde und Mondsamt werden gegen Werkzeuge und Materialien des Landes getauscht.

Andere Schatzsucher wenden ein, dass Alkohol und Vollmondlicht Necker gefährlich machen können. Ob jemand ihnen gezielt Alkohol gibt? Die Necker greifen schließlich schon seit einigen Wochen an, am Vollmond allein kann es also nicht liegen. Die Schatzsucher erzählen auch von Neckergesängen, die früher schön und friedlich waren, bisweilen sogar so schön, dass sie für den Hörer gefährlich wurden. Vor kurzem aber haben sie Gesänge vernommen, die klagend, gezwungen und trauernd klangen. Einige glauben daher, die Necker seien selbst in Not.

♣ **Ordhan Faic** (96 Jahre, hager, fehlender Arm, brabbelt vor sich hin, riecht nach fauligem Fisch, SSH Seite 71) ist ein wirrer, uralter Mann, der auf einem Floß in der Unterstadt lebt. Er ist abweisend, und niemand setzt sich zu ihm. Seinem Gebrabbel kann man aber entnehmen, dass zuletzt öfter Gestalten / Schatten / Dinger unter seinem Floß durchschwammen („... immer wieder hin und her und hin und her und immer wieder, wann hören die auf?“). Sie hatten Stoffe / Kleidung bei sich („... und es wallt im Wasser, hoch und runter, hoch und runter wie giftige Quallen, und sie tragen es nach Hause in die Tiefe.“). Gefragt nach der Farbe der Stoffe deutet er auf seine getrübten Augen, mit denen er fast blind sein muss, und lacht irre.

Grauen aus dem Nebel

Es ist dir überlassen, ob und wie viele Nächte du vergehen lassen willst, bevor es zum Überfall auf die Rethis kommt. Du kannst die Helden nach kurzer Recherche am ersten Tag und einigen Begegnungen gleich in der ersten Nacht damit konfrontieren oder zunächst mehrere Nächte durchspielen und den Spielern so das Gefühl geben, dass sie das falsche Los gezogen haben, während es überall sonst in Havena zu Vorfällen kommt. Die folgenden Ereignisse in nebliger Nacht kannst du einsetzen, um Atmosphäre und Spannung aufzubauen. Die Zeittafel auf Seite 47 geht davon aus, dass der Überfall auf die Rethis in der ersten Nacht stattfindet.



Nächtliche Begegnungen

Optionaler Inhalt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder dieser dicke Nebel. Fast meint ihr, dass ihr mit eurem Dolch ein Stück herausschneiden und es wie Zuckerwatte ver-speisen könntet. Die Sicht reicht nur einige Schritte weit, Geräusche werden gedämpft. Dann hört ihr etwas. Schritte? Gesang? Die Laute eines Wesens aus dem Meer? Die Umrisse einiger seltsamer Gestalten schälen sich aus dem Nebel.



- ♣ **Betrunkene:** Einige als kleine Gruppe im Nebel auftauchende Gestalten wirken zunächst wie potentielle Necker, stellen sich dann aber als betrunkenen Seemänner heraus, die von einer der Tavernen des Stadtteils wegtaumeln. Ihr trunkenen Zustand hat sie abseits der üblichen Kaschemmen geführt. Hier torkeln sie nun durch den Nebel.
- ♣ **Liebende:** Was zuerst aussieht wie bizarre, ineinander verschmolzene Schatten in den Gassen, eine seltsame Chimäre oder eine stöhnende, gurgelnde Wesenheit aus den Tiefen des Flusses, stellt sich erst bei näherem Hinsehen als ein Liebespaar heraus. Aus der etwas peinlichen Situation versuchen sich dann entweder die ertappten Liebenden oder die Helden herauszureden.
- ♣ **Ängste:** Einem Charakter mit einer passenden Angst (vor Dunkelheit, dem Meer, evtl. sogar beklemmender *Raumangst* im dichten Nebel ...) oder einer Schlechten Eigenschaft wie *Aberglaube* oder auch *Neugier* sollte mindestens einmal die Auswirkungen zu spüren bekommen und durch eine passend formulierte Szene die passende Stufe an *Furcht* erhalten beziehungsweise eine *Willenskraft*-Probe ablegen müssen. Er nimmt Gestalten wahr, die nicht da sind, vermeint etwas zu hören, das die anderen nicht vernehmen, oder ihn beschleicht ein unerklärbares Gefühl von Bedrohung.

Ratten am Gemäuer

Optionaler Inhalt

Seit dem Sternenfall rotten sich vor der Stadtmauer bisweilen Wolfsratten zusammen. In der heutigen Nacht schwimmt ein Rudel durch den Elderlif in die Stadt und verteilt sich in Unterfluren. Die quiekenden Ratten erschrecken nächtliche Passanten, plündern Vorräte in Kellern und greifen Wehrlose an. Die Helden können das Rudel von etwa 3W20+20 Tieren Herr werden, indem sie deren Angst vor Feuer ausnutzen oder zahlreiche Tiere erschlagen.



Misslingt die Bekämpfung, tauchen in den Folgetagen überall im Viertel Ratten auf. Die Helden werden dann bei Besuchen an Rechercheorten von

Einzeltieren angegriffen, stoßen auf Rattennester von 2W6+6 Tieren und hören Gerüchte über Ratten in Vorratskammern und im Getriebe von Mechaniken und Druckerpressen.

Werte für Wolfsratten findest du im **Aventurischen Almanach** auf Seite 171.

Der modernde Schlürfer Optionaler Inhalt

Gerüchte sagen, dass mehrfach ein Wesen gesichtet wurde, das man den „modernden Schlürfer“ getauft hat. Sein Geruch nach Fisch und Fäulnis sei bestialisch. Er bewege sich langsam und sei gewiss keiner dieser Necker, sondern ein schlurfendes Wesen, halb Meerespflanze, halb Fisch, halb Mensch und halb Dämon (ja, er besteht aus sehr vielen Hälften). Jemand behauptet gar, das Wesen habe ihn mit stinkenden Tangtentakeln einhüllen wollen. Das Besondere sei, dass es sich sogar weit abseits des Flussarms an Land aufhalte. Die Sichtungen der Kreatur grenzen das Gebiet auf das nördliche Unterfluren ein. Geht man dort nachts auf Lauer, kann man das Wesen stellen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit einer Weile liegt jener faulig-salzige Meeresgeruch in eurer Nase, den die Leute beschrieben haben. Ihr bewegt euch zwischen zwei Häusern hindurch, als ihr vor euch eine dunkelgrüne Gestalt entdeckt. Wie ein Berg aus fauligem Tang leuchtet sie grünlich im Nebel und hat wahrhaft nur grob menschliche Form.



Der modernde Schlürfer ist nichts weiter als ein verzweifelter Necker, der sich in nassen Tang gewickelt hat, um länger und weiter an Land nach dem Kleid suchen zu können. Seit mehreren Nächten ist er schon unterwegs und verkriecht sich tagsüber in Kellerlöchern und im Abfall, wo sein schlimmer werdender Gestank nicht auffällt. Nachts geht er auf die Suche, betritt auch Wohnhäuser und nimmt alles mit, was nach rotem Stoff aussieht. Er ist mittlerweile trotz des Tangs so ausgetrocknet, dass er am Ende seiner Kräfte ist.

Kommt es zum Kampf, haben die Helden es statt mit einem Monstrum nur mit einem Necker zu tun, der lediglich noch über 6 LeP verfügt und nach 2W6 Kampfunden vor Erschöpfung und Austrocknung tot zusammenbricht, falls die Helden ihn nicht vorher erschlagen haben. Unter den Massen aus Tang ist dann nur bei einer Untersuchung innerhalb von 5 KR mit einer Probe auf **Sinnesschärfe (Suchen)** –1 oder durch Vergleich mit einer Probe des Apothekers Ehrwalt (Seite 14) noch Gischt und Meeresschaum zu erkennen. Entdecken die Helden diese Überreste nicht, liegt die Schlussfolgerung nahe, dass das Lebewesen offenbar wirklich nur aus Tang bestanden hat.

Überfall auf den Bettler Optionaler Inhalt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist nichts los in dieser Nacht. Alle Läden haben geschlossen, und selbst Betrunkene sind keine auf den Straßen. Langeweile kommt auf, als ihr plötzlich Rufe hört: „Lass das, bei Feqz! Das's meins, du ...!“ gefolgt von tulamidischen Flüchen. Die Geräusche eines Streits, nur einige Häuser weiter!



Der Bettler **Haschnabah „Abu Einsiedler“** (55 Jahre, tulamidischer Bettler, fast zahnlos, stinkt nach Fisch, redet unverständliches Wirrwarr aus Tulamidisch und allen Dialekten der Westküste Aventuriens, verbissen; Willenskraft 6 (12/9/12), SK 1) schläft nachts, eingewickelt in Lumpen, im Eingang einer leerstehenden Werkstatt in Unterfluren. Hier wurde er von einem Necker im Schlaf überrascht,



weil dieser einen seiner Lumpen ins Auge gefasst hat: ein altes, rotes Gewand. Es brach ein Gezerre um das Kleidungsstück aus.

Folgen die Helden den Geräuschen, kannst du es von den QS einer Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* abhängig machen, zu welchem Zeitpunkt sie eintreffen. Bei 1 QS brüllt und spuckt Haschnabah nur noch zornig ins Wasser nahe der Ruine. Darin sieht man noch einen Schatten wegtauchen. Ab 4 QS sind Bettler und Necker noch bei ihrer Rangelei oder der Necker hat das Tuch gerade ergattert. Der Necker flieht dann und es kommt gegebenenfalls zu einer Verfolgungsjagd (**Regelwerk** Seite 349). Er muss allerdings nur das etwa 10 Schritt entfernte Ufer

erreichen, um hineinzuspringen und wegzuschwimmen. Werte für den Necker finden sich auf Seite 21.



Wenn die Helden hier bereits einen Necker zu fassen bekommen, schweigt er zwar vorerst, zittert vor Angst und trocknet eventuell auch langsam aus. Er kann aber mit einer gelungenen Vergleichsprobe *Einschüchtern (Drohung, Verhör oder Folter)* gegen *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)*, durch Magie oder auf anderen Wegen dazu gebracht werden, in Bildern und seiner Neckersprache zu zeigen, dass die Necker sich die Rethis als Ziel ausgesucht haben. Die Helden können dann dort kurz vor diesen eintreffen und Vorbereitungen treffen, bevor es zum Angriff kommt.

Der Überfall auf die Rethis

Die Feier

Die Necker hoffen, unter den roten Gewändern das gesuchte zu finden, und greifen deshalb in der Mitternachtsstunde das Schiff an.

Es ist Vollmond, und auf der Rethis feiert man die *Vollmondnacht*, eine zweimonatliche Kostümfeier mit wechselnden Themen. Diesmal lautet das Motto „Die 6 Elemente“. Alle Gäste sind angehalten, sich thematisch dazu zu gewand, etwa jeder sechste in feuerrote Ge-

wänder. Die Helden konnten den Abend über graue Erzgeister, mit roten Bändern geschmückte Feuerschinne und mit blauer Schminke aufgehübschte Wassernixen an Bord gehen sehen und dabei auch mehrmals *Asa Anjuhal*, die Wirtin der Rethis, erblicken, die immer wieder einzelne Gäste persönlich begrüßt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gelächter, Musik und die Geräusche ausgelassenen Feierns dringen von Deck der Rethis an eure Ohren und beweisen euch eindrucksvoll, dass man die neblige Nacht auch mit etwas Amüsanterem als Patrouille Laufen verbringen könnte. Stattdessen steht ihr hier mit kalten Gliedern. Dann plötzlichein Schrei, der die Musik und das Lachen übertönt! Und er wiederholt sich vielfach, als die Feiergusellschaft plötzlich fluchtartig von Bord stürmt.

Panik an Bord

Eilen die Helden zum Schiff, finden sie die Gäste in Panik vor. An Bord waren etwa 100 Personen. Davon sind je nach Eifer beim Eingreifen noch etwa 70-80 an Bord. 50-60 davon drängen sich auf dem Hauptdeck an der einzigen Laufplanke, die an Land führt, dicht an dicht und pressen gegeneinander, oder sie springen über die Bordwand an Land oder ins Wasser. Die beiden Wächter **Azif** (alter Tulamide) und **Tsaingla** (kaltäugige Feldmäckerin) sind mit dem Bändigen der Masse überfordert. Die Helden können...

die Evakuierung der Gäste durch Proben auf *Überreden (Ma-*

nipulieren) unterstützen. Bei Gelingen kann ein Held QS Personen sicher vom Schiff lotsen. Bei Misslingen kommt es zu Toten und Asas Belohnung am Ende fällt geringer aus. einzelne Gäste durch *Schwimmen (Wassertreten)* oder

Kraftakt (Ziehen & Zerren) retten (pro gelungener Probe 1 Person, Dauer einer Probe: 7-QS KR). bemerken, dass an der zum Wasser gewandten Seite zwei Necker die Bordwand hinaufklettern (*Sinneschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* -4, Sichtmodifikatoren durch Nebel bereits berücksichtigt).

einen weiteren Necker mit einer Probe auf *Sinneschärfe (Wahrnehmen)* -2 (Sichtmodifikatoren durch Nebel bereits berücksichtigt) am Hauptdeck sehen, wo er einem „Feuergeist“ das Kostüm entreißt.

Geräusche von innen hören, die klarmachen, dass auch dort Necker eingedrungen sind.

durch eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* entdecken, dass die Wirtin *Asa Anjuhal* nicht unter den Fliehenden ist. Auf Nachfrage weiß einer der Gäste, dass sie statt von Deck hinab unter Deck gelaufen ist.

Die Erkundung der Rethis

Schauplatz des Kampfes ist die Rethis. Einen Deckplan findest du auf Seite 18, und eine Beschreibung auf **SSH** Seite 35. Wenn die Helden an Bord sind, ist die Zahl der Personen dort deutlich geringer geworden. Nur noch etwa 10-20 sind hier, weil sie sich nicht hinaus trauen oder durch Necker bedroht werden. Die Helden können das Schiff, das nun in fast gespenstischer Stille liegt, Raum für Raum erkunden, und dabei Personen bergen und Necker bekämpfen. Werte für Necker findest du auf Seite 21.

Hinterhalt im Nebel Optionaler Inhalt

Zum Zeitpunkt des Überfalls herrscht Nebel (Sichtmodifikator -2), sodass es beispielsweise auf dem **Hütten-deck (1)** zwischen den Beibooten und Masten oder an der **Latrine (4)** zu einem Hinterhalt von zwei versteckten Neckern auf die Helden kommen kann.



Nutze die Regeln für **Hinterhalte** und führe eine Vergleichsprobe zwischen *Verbergen* (*Sich Verstecken*) der Necker und *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken*) der Helden durch, wobei die Helden den Sichtmodifikator als Erschwernis erhalten. Verlieren die Helden, erleiden sie den Status **Überrascht** (**Regelwerk** Seite 36).

Geiseln an Deck Optionaler Inhalt

Auf dem **Hauptdeck (2)** sind drei Necker, die zwei Gäste bedrohen:

♣ **Swafne** (25 Jahre, hübsche „Feuernymphe“ in rotem Kleid mit langem Beinschlitz; Willenskraft 4 (11/11/12), SK 1)

♣ **Zindal** (52 Jahre, 1,60 Schritt, dicker, grauer „Steinschrat“; Willenskraft 5 (10/12/12), SK 1)

Die Necker beginnen, Swafne die rote Kleidung vom Leib zu zerren, wenn die Helden nicht einschreiten. Tun sie es, nehmen die Necker die beiden Gäste als Geisel und halten ihnen Korallenmesser an die Kehle.

Die Situation kann durch eine Vergleichsprobe (wie *Einschüchtern* (*Drohung*) oder *Überreden* (*Betteln* oder *Manipulieren*) gegen die Willenskraft der Necker) entschärft werden. Sollten die Helden gewinnen, lassen die Necker von den Geiseln ab und greifen die Helden an oder springen ins Wasser und fliehen. Gewinnen die Necker das geistige Duell, untermauern sie ihre Geiseldrohung durch tödliches Verletzen Zindals (eine Rettung ist durch *Heilkunde Wunden*

oder Magie möglich), während sie Swafne ins Wasser werfen, ihr dort das rote Kleidungsstück ausziehen und fliehen.

Sirenengesang Optionaler Inhalt

Im Wasser nahe der Rethis schwimmen vier Nixen (weibliche Necker, die noch in dem Stadium sind, in dem sie einen Fischschwanz haben). Sie können mit ihrem halben Fischkörper nicht an Bord, unterstützen aber aus dem Wasser heraus ihre Artgenossen. Neben einer NEBELWAND (FW 8 (12/12/15)) können die Nixen auch Einflussmagie wirken:

Sobald sie Gefahr an Bord vermuten (durch eingreifende Helden), beginnen die wunderschönen Gestalten einen Reigen unter Wasser. Dann erheben sie ihren buchstäblich bezaubernden Neckergesang und setzen ihre Magie gezielt dazu ein, Gegner an Bord zu verzaubern. Sie wenden dabei den Zauber BANNBALADIN (FW 12 (12/14/15)) auf ihre Ziele an und erzeugen mittels ihrer magischen Bildersprache erregende Phantasien in den Köpfen der Bezauberten. Bei Gelingen erzeugen sie Sympathie für oder Gier nach ihren eigenen Körpern im Opfer, sodass die Verzauberten ins Wasser springen, sofern das nicht unmittelbar (bei Nichtschwimmern oder schwer Gerüsteten) deren Leben gefährdet.

Dann allerdings greifen sie mittels des Manövers *Haltegriff*, über das sie verfügen, waffenlos an und tauchen

• Beachte die Abzüge von –6 beim Kampf unter Wasser für Helden ohne die SF *Unterwasserkampf*. Dieselbe Erschwernis erhalten sie in diesem Fall auch auf die *Kraftakt*-Probe zur Befreiung aus dem *Haltegriff*. Gelingt den Nixen der *Haltegriff* lange genug, greifen die Regeln für Ersticken (Regelwerk Seite 341).

mit dem fixierten Opfer tief unter Wasser, um es zu ertränken. Als Kampfverte nutzen sie die Werte für Necker.

Versteckt im Oberdeck Optionaler Inhalt

Der große Aufbau auf dem Hauptdeck umfasst die **Küche (3)**, das **Speiselokal (5)** und den **Spielesalon (6)**.

Große Teile des Mobiliars

an Stühlen, Sesseln, Speise- und Spieltischen sind bei der Flucht der Gäste umgestoßen worden und liegen verteilt herum. Es dient einigen Personen als Versteck. Wenn die Helden hier eindringen, suchen und stochern in diesen Räumen, also in unmittelbarer Nähe der Versteckten, drei Necker mit Dreizacken nach den Versteckten. Im Spielesalon taucht der darüber hängende *Blaue Zyklop*, ein in Holzverzierungen eingefasster, großer Gwen Petryl, den Raum in unheimliches Licht.



Wenn er eine neue Person sieht, kreischt er gerne „Prrraios zum Grrruß! GuterrrAveSSI.“ und verrät damit ungewollt ihr Versteck.

Der Neckersklave Optionaler Inhalt

Im 1. Unterdeck in einer der **Kajüten (7-10)** ist der Neckersklave **Bilanil** (meergrüne Haut, traurig, teilnahmslos; Willenskraft 2 (11/13/13), SK 1) gemeinsam

mit einer Freierin. Er ist keiner der Angreifer, sondern wird als Sklave gehalten, der neben exotischen Vorführungen auch reiche Kundinnen unterhält. Als zwei der Angreifer den gefangenen Artgenossen fanden und

über die geistig übermittelten Bilder sein Schicksal erkannten, gerieten sie in einen *Neckerrausch*. Eventuell können die Helden die schwer verwundete Freierin noch retten, wenn sie die angreifenden Necker besiegen. Sie trägt nichts Rotes, sondern ein hellblaues Schleiergewand.

Hilfreiche Mechanik(a)

Im 1. Unterdeck in einer anderen der **Kajüten (7-10)** hat die Mechanika **Simiadane** (siehe SSH Seite 66, derzeit verkleidet als rostroter „mechanischer Kobold“) just an

Glenna und Meriwen tragen keine rote Kleidung und werden deshalb von den Neckern nicht weiter behelligt. Bei Tote Hand versuchen sie, sein langes Gewand mit dem Dreizack festzunageln, um es an sich zu bringen. Sie nehmen dabei in Kauf, dass sie ihn verletzen.

Glenna die Meisterköchin (keine Verkleidung, weiße Kochschürze; Willenskraft 7 (12/10/11), SK 1) konnte sich ein scharfes Eisenwalder Messer schnappen und lauert in einem Küchenschrank. Ihr rasselnder Atem kann bei gelungener Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) in der Küche gehört werden. Öffnet man den Schrank, greift sie mit AT 12 und

1W+1 TP blindlings jeden an, den sie sieht, bevor man sie per *Heilkunde Seele* beruhigen kann. Sie hat die drei Necker gesehen, als diese durch die Tür in das Speiselokal gingen. Entdeckt ein Necker sie, wehrt er sich und lässt von ihr ab.

Meriwen Bleichbruck (43 Jahre, 1,65 Schritt, schwarzer Pagenschnitt, stechende graue Augen, funkelnder Goldohrring im linken Ohr, verkleidet als erdbrauner „Waldschrat“; Willenskraft 8 (12/14/14), SK 1), die stellvertretende Kontorleiterin des Handelshauses Engstrand, war zum Glücksspiel als Gast hier. Sie versteckt sich aus Angst hinter einigen Stühlen. Blickt ein Necker darüber, lässt er sie unbehelligt.

Tote Hand (24 Jahre, Waldmensch, hoher Hut mit Totenkopfsymbolen, langes schwarzes Haar über den Augen, raucht Tabakrolle, langes rotes Feuergeband; Willenskraft 7 (13/13/13), SK 2) ist der Herr der Karten an den Spieltischen. Unter diesen krabbelt er nun herum,

während die Necker wild nach ihm stechen.



Papagei AveSSI wurde für eine Vorführung eingesetzt und flattert jetzt in den Räumen umher.

Die Helden könnten die falsche Vermutung haben, dass das Ziel der Necker *Bilanils* Befreiung war. Sie könnten Asa mit der Kenntnis um *Bilanil* erpressen oder dem Necker in die Freiheit verhelfen.

diesem Abend eine Unterredung mit dem an ihrer Handwerkskunst interessierten horasischen Uhrmacher und Kaufmann **Phelizzio Colophon** (64 Jahre, hinkend, verkleidet als weißblauer „Eisgeist“, erfinderisch, von Mechanik fasziniert; Handel 13 (14/14/14), Willenskraft 11 (14/14/14), SK 2). Sie war gerade dabei, ihm einige ihrer mechanischen Wunderwerke vorzuführen, als der Neckerangriff begann. Sie halten sich beide seitdem hier versteckt und warten auf Rettung oder eine Fluchtmöglichkeit, fürchten momentan aber noch die im Unterdeck umherlaufenden Necker. Ab und an linsen sie aus der Tür hinaus und machen so eventuell die Helden auf sich aufmerksam. Die Helden können hier Simiadane kennenlernen, die ihnen bei Hilfe auch dankbar sein wird und sich später revanchiert, wenn sie nach Möglichkeiten zum Abtauchen in die Unterstadt suchen. Folgende nützliche mechanische Apparaturen sind in der Kajüte:

- Drei Nebelschlucker-Fackeln, die jeweils durch Auflösen des Nebels die Sichtverhältnisse im Nebel an Deck in 5 Schritt Radius um eine Stufe verbessern.
- Zwei Paar Elidasfüße; Schuhe mit luftgefüllten Schweinsblasen, mit denen man über Wasser laufen kann, was aber pro GS in Schritt eine Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* –2 verlangt, um nicht umzufallen. Ist man mit den Schuhen einmal umgefallen, kann man sie entweder ausziehen und schwimmen oder mit einer Probe auf *Körperbeherrschung (Akrobatik)* –5 wieder aufstehen.



- Ein rein mechanisch funktionierender, aufziehbarer Automaticus Magicus; eine Figur von Armlänge in Gestalt eines Seesoldaten, die aufgezogen einige Schritt weit laufen kann und zur Ablenkung der Necker eingesetzt werden kann.

Asa Anjuhal in Not?

Die Wirtin dachte beim Angriff der Necker vor allem daran, ihren Notgroschen zu retten. Sie ist deshalb in ihre **Toraskajüte (12)** geflohen, wo sie die in einem Bettpfosten versteckten Ersparnisse an Edelsteinen (Wert 7.000 Silbertaler) versteckt hält. Dabei wurde sie von einem Necker überrascht, der es auf ihr wie rote Herbstblätter wirken- des, bezauberndes Humus-Gewand abgesehen hat. Die Helden entdecken sie in eine Ecke gedrängt, den Necker vor ihr. Er hat erfolgreich einen BANNBALADIN gewirkt, weshalb die Wirtin gerade bereitwillig ihr Kleid abstreift, um es dem Necker zu geben. Für die Helden mag dies wie eine seltsame Liebesszene wirken oder auch so, als ob Asa gemeinsame Sache mit den Neckern macht. Greifen die Helden ein, stellt Asa sich wegen des Zaubers schützend an die Seite des Neckers. Um den Zauber zu erkennen, ist eine Probe auf *Magiekunde (Zaubersprüche)* nötig.

Die fliehende Katze im 2. Unterdeck Optionaler Inhalt

In der **Thornkajüte (14)** hielt sich der als Heiler und Barbier angestellte Magier **Phederino du Novara** auf (31 Jahre, zierlich, blonde Perücke, unwiderstehliches Lächeln, stark parfümiert; Willenskraft 5 (14/14/14), SK 2). Die Helden finden hier aber stattdessen mitten im Raum liegend waserblaue Kleidung mit einem Gürtel, an dem einige kleine Phiolen hängen. In der Nähe streunt eine Katze umher, die sich flink von den Helden entfernt. Zuvor kamen aus dieser **Kajüte** seltsame Geräusche .

• Die Geräusche stammen von der Verwandlung des Magiers in die Katze. Da der gefallene Weißmagier seinen Kunden illegale Liebestränke zum Kauf anbietet und auch an diesem Abend seine Phiolen unters Volk gebracht hat, hat er am Gürtel 3 Liebestränke (QS 4, **Regelwerk** Seite 273) und 6 Pastillen gegen Schmerzen (QS 3, **Aventurischer Almanach** Seite 132) sowie 490 Silbertaler zurücklassen müssen.

Im Nebel der Gassen

Dieses niedrige, nur 1,50 Schritt hohe Deck ist für **Vorräte (15)** und als **Lager (16)** gedacht. Es gilt beim Kampf als *beengte Umgebung*. Fässer, Kisten, überfüllte Wandregale, Hängematten voller Weinflaschen und Vorräte sowie zahlreiche andere Hindernisse stehen hier herum. Drei Necker haben hergefunden und plündern gerade eine Kiste mit roten Kostümen. Wieder kann es hier zu einem *Hinterhalt* kommen. Die Necker setzen im Kampf darauf, Fässer umzustößen und aus Netzen zu lösen, um sie auf

Necker

Größe: 1,60 bis 1,80 Schritt

Gewicht: 60 bis 65 Stein

MU 12 KL 12 IN 14 CH 15

FF 12 GE 14 KO 13 KK 10

LeP 26 AsP 35 KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 2 ZK 0 GS 6/8 (an Land / im Wasser)

Waffenlos: **AT 11 PA 7 TP 1W6 RW** kurz

Neckerdreizack: **AT 11 PA 6 TP 1W6+4RW** lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Altersresistenz, Gutaussehend II, Nichtschläfer, Wasserlebewesen, Zauberer / Angst vor dem Land II, Angst vor Feuer II, Bluttausch (Auslöser: misslungene *Willenskraft*-Probe nach Alkoholgenuss oder während Vollmond auf Landgang; eventuell auch durch blanken Hass auslösbar)

Sonderfertigkeiten: Tradition (Necker), Unterwasserkampf

Talente: Betören 8, Einschüchtern 1, Handel 3, Klettern 3, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 2, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 6, Überreden 4, Verbergen 5, Willenskraft 5

Zauber: Blick in die Gedanken 14, Odem Arcanum 12 und andere Zauber mit dem Merkmal Hellsicht in der Tradition der Necker

Anzahl: siehe Text

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffende, humanoid

Beute: individuell, z. B. Waffen

Kampfverhalten: Necker scheuen Kämpfe und versuchen stattdessen zu fliehen oder verteidigen sich mit einem Neckerdreizack. Im Neckerrausch, wie die Bluttauschvariante der Necker genannt wird, greifen sie hingegen direkt an, notfalls auch mit bloßen Händen.

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Flucht: wenn Ärger droht, im Neckerrausch bei 3 Stufen Schmerz

Sonderregeln:

Tiefseesprache: Ein Necker kann sich mit allen Lebewesen des Meeres unterhalten.

Telepathie: Für 1 AsP kann der Necker seine Gedanken in Form von fremdartigen Bildern (meist mit Meer- oder Wasserbezug) an alle Lebewesen in 8 Schritt Entfernung aussenden. Dies sorgt während eines Kampfes für keine zusätzliche Ablenkung.

*) Necker sind immer zaubermächtig. Sie besitzen den Vorteil *Zauberer* und haben üblicherweise die *Tradition (Necker)*. Geweihte sind bei Neckern fast unbekannt, aber es soll einige Efferd- und Numinorugeweihte unter ihnen geben.



Wesen, deren natürlicher Lebensraum das Wasser ist, haben einen Körper, der an diese Umgebung angepasst ist. Sie können sich besser im Wasser bewegen, als dies Landlebewesen vermögen.

Regel: Wesen mit diesem Vorteil erhalten automatisch die Sonderfertigkeit *Unterwasserkampf* (die Kosten der SF sind in diesem Vorteil einberechnet). Wasserlebewesen können unter Wasser atmen. Außerdem können sie sich darin mit Leichtigkeit fortbewegen, da es sich um ihr natürliches Element handelt. Sie müssen keine Proben ablegen, um nicht zu ertrinken.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss *Wasserlebewesen* als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen.

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Landlebewesen haben meist größere Probleme im Kampf im oder unter Wasser. Wer jedoch als Wasserlebewesen geboren wurde, kann darin genauso kämpfen wie an Land.

Regel: Für Wesen mit dieser Sonderfertigkeit gelten die Erschwernisse im Kampf unter Wasser nicht (siehe **Regelwerk Seite 239**).

Voraussetzungen: Wesen verfügt über den Vorteil *Wasserlebewesen*

Die Tradition (Necker) als Sonderfertigkeit

Necker müssen zum Zaubern eine Geste ausführen. Wird ein Necker daran gehindert, erleidet er eine Erschwernis von 1.

Nur Necker können diese Tradition erlernen. Das Erlernen weiterer Traditionen ist ihnen hingegen nicht möglich.

Zauber mit dem Merkmal Hellsicht sind für Necker um 1 erleichtert.

Zauber, die auf Necker gesprochen werden, haben bei 1 auf 1W6 eine andere Wirkung als beabsichtigt.

Häufig ist die Wirkung umgekehrt, sodass ein Heilzauber Schaden verursacht, ein Freundschaftszauber den Necker hasserfüllt werden lässt, usw. Zauber anderer Necker sind von dieser Regel ausgenommen.

Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

Voraussetzungen: Spezies Necker

AP-Wert: 110 Abenteuerpunkte

• Die Necker können sich durch die Hindernisse in eine vorteilhafte Position bringen (+2 Bonus auf AT und PA). Der teilweise geflutete Raum hat hüft hohen Wasserstand (–2 Erschwernis auf AT und PA). Diesen Malus erleiden die Necker durch ihre Sonderfertigkeit *Unterwasserkampf* nicht.

die Helden niedersausen zu lassen oder ihnen den Weg zu versperren. Die versteckte **Wanne (17)**, in der sich sonst der versklavte Necker Bilanil befindet, ist leer. Die Necker zerschlagen sie gegebenenfalls, wodurch sie den Raum für 3W6 Kampfrunden teilweise fluten, bevor das Wasser sich so weit in den übrigen Räumen des Unterdecks verteilt, dass es keinen Malus

— O mehr erzeugt.

Der sterbende Necker

Sei es durch die Helden oder durch einen der Gäste, irgendwann kommt es sicherlich zum Tod eines Neckers.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt das niedergestreckte Wesen. Eben noch ein erbitterter Gegner, jetzt fast bemitleidenswert. Blut quillt wie Wasser aus den Wunden hervor, und schon beginnt der fragile Körper, sich in Schaum aufzulösen. Der Blick des Neckers verrät, dass er seinen Tod nahen sieht – und akzeptiert. Während seine Beine sich bereits wie eine brandende Welle zu Gischt auflösen, schießen plötzlich Bilder und Gefühle durch euren Kopf, während ein trauriger Gesang aus seinem Mund ertönt.

Die Helden können unter Zeitdruck reagieren und beschreiben, wie sie mit dem verwirrenden Ansturm an Bildern, Gefühlen und Tönen umgehen.

- +1 FP pro Stufe der Sprache Neckergesang
- +2 FP bei Studium des Textes aus dem Compendium Drakomagia im Hesindetempel (Seite 13)
- +3 FP durch Liturgien oder Zauber, die Sprachen oder Gedanken verstehen lassen

Misslungen – Irgendein Necker wird in den Bildern gezeigt. Sie sind verschwommen und verwirrend. Fehlt ihm ein Ohr?

- 1 QS – Das Bild des Neckers ist deutlich sichtbar. Sein rechtes Ohr ist abgerissen, während am linken ein auffälliges Ohrschmuck-Gehänge prangt. Er scheint dem Sterbenden wichtig zu sein.
- 2 QS – Die Gefühle zu diesem Necker sind positiv und hoffnungsvoll. Zudem sind Bilder von Stoff (oder einem Kleidungsstück?) zu sehen, in vollem Rot. Die Necker suchen diesen Stoff offenbar, deshalb gehen sie an Land und überfallen Menschen.
- 3 QS – Es ist ein rotes Kleidungsstück, das in der Menschenwelt verloren ging. Es wiederzufinden ist



existieren wenig für die Kolonie des Sterbenden, die in der Unterstadt lebt (Bilder von Ruinen). Jemand übt einen Zwang auf sie aus.

4 QS – Der Name des gezeigten Neckers ist *Ybalio*. Er gehört nicht zur Kolonie des Sterbenden, kam aber als Vermittler. Er weiß um die Beschaffenheit des Kleidungsstücks und um den, der es hat. Er kann helfen, denn er kennt die Welt der Necker wie auch der Menschen. Doch er ist gefangen bei jenem, der auch die Necker zur Suche des Kleides zwingt: einem mächtigen Neckerfürsten.

5 QS – Der Fürst heißt *Oylaribel*. Der gefangene *Ybalio* ist der Geliebte einer Menschenfrau (undeutliche Bilder einer Rothaarigen). Das Kleid kann seine Form ändern, doch *Ybalio* weiß, wie man es dennoch erkennt. Es wurde aus Versehen an die Menschen getauscht; *Ybalio* weiß, an wen.

6 QS – Letzte Bilder seiner Heimat tauchen im Geist des Sterbenden auf, während sich sein Gesicht in Meerschaum auflöst. Bilder seiner Freunde und Geliebten, aber auch große Hallen von imposanter

• Der Stil des Ohrhings kann mit einer Probe auf *Geschichtswissen (Albernia)* oder *Handel (Hehlerei)* eingeordnet werden: Solch „piratenhafter“ Schmuck war im 1. Jahrhundert der Herrschaft der Fürsten *Ben-nain*, also etwa 600 BF bis 700 BF, in Mode. Es müsste ein seltener Schatzfund aus der Unterstadt sein.

Branwen fand ihn und schenkte ihn *Ybalio* als Zeichen ihrer Liebe. Die Art des Schmucks ist ein Hinweis darauf, dass man unter den Schatzsuchern fragen könnte.

Architektur. Ein einstiger Palast oder ein großes, öffentliches Gebäude? Angst um das Leben der Geliebten. Verzweiflung. Nichts.

Zaubererweiterungen:

Wer in einem Zauber einen bestimmten FW erreicht hat, kann mittels AP eine Zaubererweiterung erlernen. Diese Erweiterung verändert den bestehenden Zauber und muss vor dem Einsatz des Spruchs angekündigt werden, der ansonsten ganz regulär wie der Grundzauber durchgeführt wird. Einige Zaubererweiterungen bauen aufeinander auf und müssen in der richtigen Reihenfolge erworben werden.

Neues Ritual

Dem Zauberer ist es mit Hilfe des Rituals möglich, seine Kleidung jedem Anlass entsprechend abzuwandeln.

Probe: KL/CH/FF

Wirkung: Ein Satz Kleidung wird nach Wünschen des Zauberers abgeändert. Dies betrifft Schnitt und Farbe, nicht jedoch Menge und Art des Materials. Auf diesem Wege sind sowohl das simple Flickern zerrissener Hosen wie auch die Umwandlung eines Stoffballens oder einer schlichten Kutte in eine deutlich prächtigere Robe möglich. Die Kleidung kann nach Meisterentscheid Erschwernisse bei Gesellschaftstalenten ausgleichen, beispielsweise bei *Etikette (Benehmen)* oder *Betören (Aufhübschen)*.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Scharlatane

Steigerungsfaktor: A



Zaubererweiterung Satuarias Herrlichkeit

• **Wahre Schönheit** (FW 16, 6 AP): Alle Lebewesen erleiden gegen den Verzauberten eine Erschwernis von 1 auf alle AT und FK sowie alle Zauber und Liturgien, die ihm Schaden verursachen würden, da sie nur ungern gegen ihn kämpfen.

Belohnung

Konnten die Helden die Wirtin Asa Anjuhal aus ihrer Kabine retten, zahlt sie den Helden 10 bis 100 Silbertaler, je nachdem, wie souverän und mit wie wenigen Todesopfern die Situation an Bord gelöst wurde. Entweder von ihr oder einem beliebigen geretteten Gast erhalten sie zudem einen Glücksbringer, eine Halskette aus Aquamarin mit Anhänger in Delphinform.



• Das efferdgefallige Schmuckstück kann einen Helden, wenn er täglich zumindest ein kurzes Gebet an Efferd richtet, einmal während des Abenteuers den Zustand *Furcht* für 2 KR ignorieren lassen. Soll es danach nochmal verwendbar sein, muss der Charakter eine Spende von mindestens 100 Silbertalern an einen Efferdtempel richten, damit es erneut diese Wirkung entfalten kann.



Die Suche nach dem Necker

Hinweise auf Ybalio

Je nachdem, wie erfolgreich die Helden der Botschaft des sterbenden Neckers Informationen entnehmen konnten, haben sie Anhaltspunkte für die Suche. Zumindest wissen sie von einem Necker mit nur einem Ohr, der irgendeine Rolle spielt. Bestenfalls kennen sie Ybalios Namen sowie den seiner Geliebten *Branwen* (SSH Seite 67) und konnten erfahren, dass Ybalio bei einem Neckervolk in der Unterstadt, das ein bestimmtes rotes Kleid sucht, vermitteln wollte, aber leider von dem Neckerfürsten gefangen wurde, der auch das Volk zur Suche nach dem Kleid zwingt. Auch über das Aussehen des Ohrschmucks könnte ein Held auf die Schatzsucher als mögliche Informationsquelle kommen. Haben die Helden zu wenig Hinweise, um gezielt nach Branwen oder Ybalio zu suchen, können sie durch Graustein im Alten Efferdtempel auf diese Spur gesetzt werden.

Taverne Schatzinsel (G25, Q3/P2/S-)

Sowohl die Gäste als auch Wirt *Waern Poschrat* können mit Informationen aushelfen. Branwen kennen die

Schatzsucher als eine der ihren, seit einer Woche haben

sie aber nichts mehr von ihr gehört. Man weiß auch um ihren Geliebten, gerne abfällig „irgend so ein Necker“ genannt. Einige Schatzsucher sind froh darüber, dass sie die „Hexe“ Branwen eine Weile nicht gesehen haben; eine Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* verrät, dass sie ihr den Erfolg neiden, einige sind auch eifersüchtig auf den Necker, und womöglich rutscht einem dabei heraus, dass „der Kerl ja nicht mal mehr beide Ohren hat“. Mit gelungener Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* können die Helden im Lokal zudem erfahren, dass Branwen zuletzt in Fischerort gesehen wurde, wo die meisten Schatzsucher ihre Fahrten starten, und dass ihr Geliebter Ybalio heißt. Sie sei aber eher unbeliebt in Fischerort, weil es heißt, sie spanne den Frauen dort die Männer aus.

Simiadaners Werkstatt (UF10)

Simiadane kennt Branwen, da diese bei ihr immer wieder einmal Unterwasserausrüstung einkauft. Sie ist eine gute Kundin und fast schon Freundin. Vor vier Tagen wollte Branwen bei ihr ein illegales Tauchelixier kaufen

(Wasserodem), das Simiadane mittlerweile auch besorgt hat (was sie nur verrät, wenn sie den Helden traut). Seitdem hat sie Branwen nicht mehr gesehen. Diese teilte Simiadane bei ihrem letzten Treffen aber noch mit, sie wolle nach Fischerort.

Alter Efferdtempel (T02)

Graustein hört sich in Ruhe und mit Geduld den Bericht der Helden an, den diese nach dem Angriff sicher abgeben wollen. Er lobt ihr mutiges Eingreifen und zahlt den versprochenen Zuschlag von zusätzlich 12 Silbertalern pro Held. Er ist sehr erfreut über die bisherigen Rechercheergebnisse und kann auch etwas dazu beitragen. Er weiß um die (seltene) Beziehung eines Neckers namens Ybalio zur Schatzsucherin Branwen. Ybalio verlor ein Ohr im Kampf gegen eine Kreatur der Tiefe. Graustein steht der Verbindung von Ybalio und Branwen wohlwollend gegenüber, weiß aber, dass viele abergläubische und zugeschnürte Havener, gerade hier in Fischerort, nichts davon halten. Vor einer Weile kam eine aufgelöste Fischerin namens *Travigod Gawain* in den Tempel und bat um Rat, weil sie glaubte, ihr Mann sei der „rothaarigen Hexe“ Branwen verfallen. Man riet zu einem offenen Gespräch mit dem Ehemann und zeigte Verständnis.

Graustein ermutigt die Helden, diese Spur weiterzuverfolgen. Belohnungsorientierte Helden erinnert er an die 900 Silbertaler, die für die Aufklärung und Lösung des Necker-Problems ausgesetzt sind. Vom Verbleib Branwens weiß er allerdings nichts. Sie ist hin und wieder im Tempel, vor und nach ihren Fahrten in die Unterstadt, dies

war aber zuletzt vor vier Tagen der Fall. Graustein erinnert sich noch, dass sie damals erwähnte, dass sie für eine verschollene Person bete. Graustein vermutet einen anderen Schatzsucher (es war aber Ybalio). Branwen lebt hier in Fischerort und startet auch ihre Fahrten von hier aus.

Weitere Orte

Die Spieler könnten auf weitere Ideen kommen, wo man vielleicht etwas über Ybalio weiß. So könnten beispielsweise die in der SSH thematisierten Gruppen etwas wissen, die sich der Sklaverei (z. B. *Lapislazuli*) oder auch der Befreiung der Necker (z. B. *Efferds Vergeltung*) gewidmet haben (SSH Seite 106). Im **Rahjatempel (T04)** weiß man um die derzeit einzig bekannte Liebesverbindung zwischen Necker und Menschenfrau ebenfalls und begrüßt sie im Sinne der Offenheit Rahjas auch sehr. Auch Asa Anjuhal vom **Vergnügungsschiff Rethis (G24)**, die Schreiber der **Havena-Fanfare (UF11)** und **! Befinna Cheagain** (56 Jahre, stechender Blick, geldgierig; Willenskraft 5 (12/13/13), SK 1) vom **Badehaus Nixenquell (UF07, Q5/P5)** haben davon gehört und wissen um das Gerücht, dass Branwen besonders in Fischerort viele Feinde unter den dortigen, eifersüchtigen Frauen hat.

Die Teufelinnen von Fischerort

Die Spurensuche nach dem einohrigen Necker führt zu Branwen, die seit kurzem verschwunden ist und zuletzt in Fischerort gesehen wurde. Die Helden müssen in diesem ältesten Stadtteil Havenas herausfinden, wo sie steckt.



Erste Spuren

In Fischerort ist per *Gassenwissen (Informationssuche)* herauszufinden, dass die rothaarige Schönheit Branwen von den Frauen in dem Maße gehasst wird, wie sie von den Männern begehrt wird. Sie sei eine Hexe und treibe sich abends Praios weiß wo herum. Tagsüber wage sie sich oft in die Unterstadt. Man hat sie einige Tage nicht gesehen. Sie mag tot, mit einem Fischer durchgebrannt oder einfach eine Weile weg sein.

Wenn es um Feinde Branwens geht, fällt der Name *Travigod Gawain*. Die Fischersfrau hatte zuletzt mehrfach lautstark auf die „Hexe“ geflucht. *Etaine Achton*, die verlassene Frau des Fischhändlers *Hemwit von Hemwits herrliche Heringe*, habe manchmal befürwortend nickend dabei gestanden. Ihr Name könnte den Helden bekannt vorkommen, denn es gibt Gerüchte über einen Überfall auf sie durch Necker sowie darüber, dass ihr Mann sie verlassen habe (siehe Seite 12). Es werden auch ein oder zwei jüngere Frauen in *Travigods* Dunstkreis erwähnt. An ihre Namen oder ihr Aussehen kann sich aber niemand wirklich erinnern.

Im Goldbutt (G17) (Q2/P2/S—)

In der Taverne sehen die betrunkenen Fischer Branwen nur selten, aber kürzlich war sie hier. Das war vor drei Abenden (der bislang letzte bekannte Aufenthaltsort; danach hat sie in ganz Fischerort niemand mehr gesehen). Den Fischern fiel auf, dass eine junge, etwas naive Frau Branwen den Abend über finster beobachtete. Die Naive war vorher schon ein paarmal hier gewesen, dabei aber in Begleitung eines schmucken Seekadetten. Zwischen ihr und dem Kadetten sei es aber wohl aus, zumindest war der Seekadett zuletzt mehrmals mit anderen Liebchen hier. Bei der Frau handelt es sich um *Hanni Glennard*, deren Aussehen die Fischer den Helden beschreiben können.

Was mit Branwen geschehen ist

Branwen ist unter den Frauen Fischerorts sehr unbeliebt. Sie sehen sie als männerverführende Hexe ohne Anstand und sagen ihr Ausschweifungen und den Einsatz von Magie nach. Vor drei Abenden hat deshalb eine kleine Gruppe von betrogenen, missachteten und enttäuschten Frauen Branwen nach einem Besuch in der Kneipe **Zum Goldbutt** (G17) überrumpelt und in einem Keller in der **Seekadettenschule** (FI04) eingesperrt.

♣ *Travigod Gawain* (48 Jahre, graue hochgeschlossene Kleidung, ergrauender Dutt, verbittert, harsch; Willenskraft 10 (13/13/13), SK 2) ist die Anführerin und Planerin. Sie wohnt in einem Fischerhaus nahe dem Fischmarkt und kommandiert dort ihren Mann herum.

♣ *Hanni Glennard* (20 Jahre, naiv, kürzlich fallengelassenes Liebchen des Seekadetten *Dunval Ardheg*; Willenskraft 1 (12/10/10), SK 0) hat den Schlüssel zum Kellerraum in der Seekadettenschule beigesteuert, den *Dunval* ihr gab, um sich dort mit ihr zu amüsieren, und nie zurückforderte. *Dunval* ist ein Charmeur, mit dem auch Branwen vor längerer Zeit ein Techtelmechtel hatte. *Hanni* lebt bei ihren Eltern in einem Haus zum Hafenbecken hin.

♣ *Ailbe Coiller* (27 Jahre, unauffällig, sich nach Liebe und Körperlichkeit sehnend, nach außen hin still;



Am Fischmarkt

Hier ist vor allem *Hemwit von Hemwits herrliche Heringe* nicht gut auf *Travigod* zu sprechen:

„*Travigod? Nee du, bleib mir bloß mit der alten Zippe gestohlen! Hat meine liebe Etaine zu einem soprüden Traviaheimchen gemacht, dass ich das nicht länger mit ihr ausgehalten habe, verstehst du? Leude, jeden Abend musste ich EINE STUNDE LANG zu Travia für das Essen, das Heim und was nich' alles beten! Und von ‚Rahja opfern‘ wollte meine Frau dann schon gar nichts mehr wissen.*

Was, Gerüchte über mich und Branwen? Oh bidde, das glaubt ihr ja wohl nich'! Ich hab keine andere! Und diese Branwen schon gar nich'! Ich verkauf meine Heringe, fertig aus. Wollt ihr welche? Sind die frischesten hier auf dem Markt!“

Willenskraft 6 (12/12/12), SK 1) ist enttäuscht über die Impotenz ihres Mannes, des Seilers *Elidir*, und macht Branwen dafür verantwortlich. Sie ist selbst bisweilen untreu, einmal auch mit *Dunval Ardheg*. Sie half, Seile zu besorgen, um Branwen zu fesseln. Sie wohnt bei ihrem Mann in einem Haus direkt an der Straße der Seiler.

♣ *Etaine Achton* (55 Jahre, in züchtiges, traviagefälliges Orangerot gekleidet, fromm, prude; Willenskraft 4 (11/12/12), SK 1) ist die Frau des Fischhändlers *Hemwit von „Hemwits herrliche Heringe“*, wurde aber von ihm verlassen. Sie glaubt fälschlicherweise, dass er sie wegen Branwen verließ. Sie nimmt täglich den Weg nach Oberfluren zum Traviatempel auf sich und ist eine loyale Freundin *Travigods*. Kürzlich wurde sie Opfer eines Neckerüberfalls, bei dem ihr orangerotes Kleid ihr entrisen wurde. Seitdem redet sie kaum noch und ist voller Gram. Sie lebt derzeit bei *Travigod* im Haus.

Alle genannten Personen haben gemeinsam, dass sie den Groll auf ihre Gatten, ihre verflossenen Liebhaber oder ihre Lebenssituation auf Branwen projizieren und in ihr ein hervorragendes Feindbild haben. Unter dem Vorwand des Magieverbots will *Travigod* die „Hexe“ vor Gericht anklagen, sucht aber noch Beweise und Fürsprecher, um die Sache auch wasserdicht zu machen. Derweil bleibt Branwen im Keller gefangen.

Hemwit hat kaum Kontakt zu seiner Frau, sie will ihn nicht sehen. Er bedauert den Überfall durch die Necker auf sie aber sehr und macht sich Sorgen. Er hat Etaine und Travigod zuletzt manchmal mit zwei jüngeren Frauen gesehen, deren Namen er nicht kennt. Eine davon sei wohl die Frau eines Seilers, die andere, etwas naive, habe er mal an der Seekadettenschule stehen sehen. Hemwit kann den Helden auch das Aussehen der beiden Frauen (natürlich Hanni Glennard und Ailbe Coiller) beschreiben.

Die Seiler

Fragt man bei den Seilern nach, die auf der Straße zur **Hafenmeisterei des Binnenhafens (FI03)** ihrer Arbeit nachgehen, berichtet Seiler *Brodan* lachend:

„Die Travigod war hier, ja. Die hat mit Ailbe, der Frau vom Elidir, und so einer jungen, bisschen naiven so ein richtig hartes, steifes Seil abgeholt. Nicht wahr, Elidir?“

„Ach, halt's Maul, Brodan!“

Während die Seiler ins Gelächter Brodans mit einstimmen, blickt Elidir peinlich berührt zu Boden.

Elidir ist nicht erfreut, dass die anderen Seiler um seine Probleme beim Rahjaspiel wissen. Was das abgeholt Seil angeht, weiß er nicht so genau, wofür die drei es brauchten. Sie wollten es nur leihen, haben es aber noch nicht zurückgebracht. Mit der erwähnten Naiven hat ein Seekadett kürzlich ein falsches Spiel gespielt, und sie hat das wohl noch nicht überwunden – dies konnte Elidir aufschnappen. Er weiß zudem, dass sie Hanni heißt.

An der Seekadettenschule (FI04)

Zur Seekadettenschule erhält man ohne Beziehungen oder sehr guten Leumund und außerdem überzeugende Argumente keinen Zugang. Sucht man einen Eingang, entdeckt man neben dem Haupttor zwei Nebeneingänge und vier über Treppen erreichbare, tiefer liegende (verriegelte) Türen, die wohl von außen zu Kellerräumen führen. Über das Warten von jungen Frauen vor den Toren können die Wachen nur lächeln:

„Ja, das kommt schon mal vor bei all den schneidigen Kadetten da drin. Vor allem beim Dunval Ardheg schmilzt das junge Weibsvolk dahin. Die Hälfte der Damen hier wartet auf ihn. Der treibt sich dann ab und zu in den Kellern mit ihnen rum und verleiht wohl auch mal einen Schlüssel dazu an seine Liebchen.“

Die Befreiung Branwens

Wann und wie die Helden auf die Frauen stoßen oder darauf, was sie vorhaben, hängt vom Vorgehen der Spieler ab. Es gibt in etwa folgende Optionen:

Option A: Mit Phexens Köpfchen

Handlungsoption

Die Helden zählen eins und eins zusammen und schließen, dass die Frauen Branwen gefesselt und in einen Keller der Seekadettenschule gebracht haben. Sie können diesen aufspüren, indem sie beobachten, welche Kellerräume *nicht* von Dunval und anderen Kadetten nachts oder von Kellermeistern am Tage aufgesucht werden. Alle zwei Tage sieht eine der Damen mit Hannis Schlüssel nachts nach dem Rechten und bringt Branwen Essen und Wasser.

Die Helden können Branwen selbst befreien, wenn sie z. B. argwöhnen, dass sie mit ihrem Verdacht bei der Kadettenschule auf taube Ohren stoßen oder gar Dunval auf den Plan rufen, der sicher vertuschen möchte, dass seine ehemalige Geliebte eine Frau mit seinem Schlüssel im Keller der Kadettenschule eingesperrt hat. Sie können dann mit passendem Werkzeug per Probe auf *Schlösser knacken* (Bartschlösser) bzw. *Kraftakt* (Eintreten & Zertrümmern), jeweils erschwert um –2, die Tür öffnen oder die solide Holztür (80 Strukturpunkte) mit Waffengewalt zertrümmern. Jeder Versuch ist mit einer Probe auf *Verbergen* verbunden, die bei Lärm um –3 erschwert ist, um nicht zwei Wachen auf den Plan zu rufen. Bei Misslingen finden diese die Helden, sodass nur die Flucht, ein Kampf oder ein Prozess wegen Einbruchs in die Seekadettenschule zur Wahl bleiben.

Das Entwenden des Schlüssels per *Taschendiebstahl* (Person bestehlen) ist ebenfalls denkbar, ebenso der Versuch, **1** *Dunval Ardheg* (30 Jahre, sehr auf sein Aussehen bedacht, tadellose Uniform, Willenskraft 8 (14/13/14)) aufzusuchen und durch eine vergleichende Probe auf *Einschüchtern* (Drohung) oder *Überreden* (Manipulieren) gegen *Willenskraft* (Einschüchtern widerstehen bzw. Überreden widerstehen) davon zu überzeugen, dass es für ihn besser sei, die vermutete Gefangene seiner Ex-Geliebten ohne größeres Aufsehen frei zu lassen. Scheitert die Probe, warnt Dunval die Helden, sich ja nicht in seine Angelegenheiten einzumischen oder zur Schule zu kommen.

Haben die Helden Beziehungen zu Personen mit gutem Leumund (wie z. B. Graustein) in der Stadt, auf die sie sich glaubhaft berufen können, oder haben sie selbst einen guten Leumund (beispielsweise als Geweihte oder Adlige; Magiern wird eher Ablehnung entgegen schlagen), dann können sie auch versuchen die Wache der Schule selbst zu überzeugen, den vermuteten Raum mit der Gefangenen aufzuschließen. Dazu muss ihnen eine Probe auf *Überreden* (Manipulieren) gegen *Willenskraft* (Manipulieren widerstehen) der Wache (Willenskraft 5 (14/13/11)) gelingen. Die Probe der Helden sollte bei besonders gutem Leumund bis zu +3 erleichtert, bei eher schwachem bis zu –3 erschwert werden. Gelingt die Probe, schließt die Wache den Raum auf, und Branwen kommt frei. Dunval und die Frauen dürfen sich in der Folge in den nächsten Tagen unangenehmen Fragen stellen. Scheitert die Probe, wird die Wache die Sache als unglaublich abtun und den Helden höflich, aber bestimmt den weiteren Zutritt verwehren. Gelingt die Befreiung, finden die Helden innen die gefesselte Branwen, die sich über die Rettung freut. Der Kellerboden ist schlammig, sie ist schwach und hat nur wenige Nahrungs- und



Wasservorräte, die sie unwürdig aus einem Napf schlürfen und essen muss. Sie weiß nicht einmal genau, was sie den Frauen nach deren Meinung getan hat. Sie weiß nur, dass diese sie wegen „dunkler Magie“ anklagen wollten.

Option B: Mit Hesindes Zunge

Die Helden könnten eine Frau der Gruppe überzeugen, dass sie mitnichten auf Seiten des Gesetzes und der Moral steht, sondern selbst auf der Anklagebank landen könnte. Travigod ist unnachgiebig, aalglatt und lässt sich nichts entlocken. Die anderen haben aber ihre schwachen Punkte. Die Spieler können diese rollenspielerisch, mit Proben auf gesellschaftliche Talente oder mit einer Mischung aus beiden erfahren:

- Hanni Glennard kann überzeugt werden, dass der Seekadett Dunval der Falsche für sie war: ein Hallodri und Möchtegern-Offizier. Branwen war vor langer Zeit zwar mit ihm zusammen, hat mit der derzeitigen Situation aber nichts zu tun. Naiv wie sie ist, liebe Hanni sich auch durch den nächsten Recken, der ihr schöne Augen macht, überzeugen, Dunval zu vergessen.
- Ailbe Coiller braucht ein offenes Ohr für die Probleme mit ihrem Gatten. Die Helden mögen beim Rahjatemplel vermitteln oder selbst mit Heilkunde Seele aushelfen. Ailbe glaubt – das wurde ihr von Travigod eingeredet – dass Branwen ihren Mann Elidir verhext habe. Er denke deshalb nur an die hübsche, rothaarige Fischerin und sei dann bei Ailbe nicht in Stimmung. Elidir denkt Ähnliches von seiner Frau

Wächter

MU 14 KL 11 IN 13 CH 11

FF 10 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 6 SK 1 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 14 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 14 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

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

Kurzsword: AT 14 PA 4 TP 1W6+2 RW kurz

Säbel: AT 14 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 10 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE: 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Dolch, Hellebarde, Kurzsword, Säbel), Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I (Waffenlos, Hellebarde, Kurzsword, Säbel)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 8, Überreden 2, Verbergen 6, Willenskraft 5

Anzahl: Anzahl der Helden

Kampfverhalten: Wächter versuchen zuerst, Gegner mit der Armbrust zur Aufgabe zu bewegen. Haben die Drohungen keinen Erfolg, so schießen sie zunächst und kämpfen dann mit der Hellebarde weiter. Dabei setzen sie *Finten* und *Wuchtschläge* ein. In engerer Umgebung nutzen sie statt der Hellebarde ihr Schwert. Sie versuchen zudem, gemeinsam gegen einen Gegner zu kämpfen, wenn sich die Gelegenheit bietet.

Flucht zwei Stufen *Schmerz*

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16, LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ailbe, von der er weiß, dass sie mehrmals fremdgegangen ist, was er ihr aber nicht übel nimmt. Auch ein nicht ganz legales Liebestränkchen aus dem Vorrat Phederino du Novaras von der Rethis (Seite 20) oder aus der Apotheke Ehrwalt könnte helfen.

- Etaine Achton kann über ihren Glauben an Travia überzeugt werden. Zeigt man ihr, dass sie mit ihrem Tun, so loyal es auch gegenüber Travigod sein mag, gegen die Gebote Travias verstößt, sieht sie ihren Fehler ein. Außerdem könnte man zwischen ihr und ihrem Mann vermitteln. Er hat sie nie betrogen und wäre bereit, es noch einmal mit ihr zu versuchen.

Die jeweils überzeugte Frau führt die Helden zur Kellertür und öffnet sie mit dem Schlüssel von Hanni. Sie entschuldigt sich und bittet um Verzeihung sowie darum, nicht angeklagt zu werden.

Option C: Mit Rondras Schwertarm

Handlungsoption

Wenn die Spieler überzeugt sind, dass die vier Frauen hinter der Entführung Branwens stecken, ist Waffengewalt zwar keine subtile Option, aber eine wirksame. Die

Frauen haben einer bewaffneten Truppe nur eines entgegenzusetzen: den Ruf nach Hilfe.

Sollten die Helden also Gewalt androhen oder anwenden, so werden die Frauen um Hilfe rufen, falls sie nicht daran gehindert werden. Treffen daraufhin Wachen ein, steht für diese fest, wer hier die Übeltäter sind – sicherlich nicht die von Söldnern bedrohten, unbewaffneten und unbescholtenen Frauen.

Wird der Ruf nach Hilfe vereitelt, führen die Frauen unter Druck nach gelungener, um +2 erleichterter Probe auf *Einschüchtern (Drohung)* die Helden zum Keller mit Branwen und öffnen ihn.

Nach der Befreiung

Wie immer die Helden die Befreiung Branwens bewirken, die Unterstadtfahrerin ist ihnen sehr dankbar und berichtet nun von Ybalio. Tatsächlich ist er ihr Geliebter, weshalb sie ihn sucht. Er war der Ursache für die Neckerübergriffe auf der Spur und tauchte dazu nahe der Thaumaturgischen Akademie ab. Branwen aber sollte ihm nicht folgen, da es für sie zu gefährlich sei. Heute macht sie sich deswegen große Vorwürfe, denn Ybalio kam nicht zurück.

Sie hat sich deswegen nach dem Tauchelixier Wasserodem erkundigt und will nach wie vor Ybalio finden. Sie nimmt die Hilfe der Helden dabei gerne an, wenn diese das anbieten. Zunächst müssen aber Tauchmöglichkeiten für alle gefunden werden.

Option A: Magische Tauchelixiere Handlungsoption

In Havena ist magisches Wirken einschließlich magischer, alchemistischer Elixiere verboten. Dennoch gibt es zahlreiche Schwarzmarktquellen, um an Wasserodem (SSH Seite 91) zu gelangen.

- ☞ Eine gute Quelle für Tauchelixiere ist der von den Recherchen eventuell schon bekannte *Alamair Ehrwalt* (60 Jahre, verbranntes Gesicht, kichert viel, hervorragender Alchemist, Alchimie 15 (14/14/14), Handel 10 (14/14/13), Willenskraft 9 (14/14/13), SK 2) von der *Apotheke Ehrwalt* (UF02 Q4/P5). Er gibt seine Erzeugnisse zwar als rein pflanzlich aus, verkauft unter dem Tresen aber unter anderem auch Tauchelixiere. Er verlangt allerdings mit P5 200 % des Listenpreises für das Alchimikum.
- ☞ Auch *Simiadane*, die die Helden schon kennen könnten, hat das Wasserodem-Elixier als „Kräutermischung“ in ihrem Repertoire und ohnehin bereits für Branwen gebraut. Falls die Helden ihr auf der Rethis geholfen haben, revanchiert sie sich durch einen Freundschaftspreis von 50 % des Listenpreises für die Elixiere.
- ☞ *Urlabet Nimoras*, die Besitzerin des Wachsfigurenkabinetts, die die Helden zu Beginn gerettet haben, ist eine Alchimistin. Sie kann Beziehungen spielen lassen, um Wasserodem zum Listenpreis zu besorgen.

Weitere Quellen für derlei Elixiere in Havena sind denkbar. Siehe dazu auch SSH Seite 103.

Option B: Mechanische Tiefentaucher Handlungsoption

Simiadane hat verschiedene mechanische Tauchausrüstungs-Gegenstände zur Verfügung, die sie als „Feldversuch“ zur Verfügung stellen könnte, aber für die sie gerne die Unkosten von 100 Silbertalern ersetzt bekäme. Sie würde die Gruppe begleiten, den Einsatz der Ausrüstung aber vom Boot aus über Wasser überwachen. Sie stellt in diesem Fall *Aquaskope* (konische Sichtkästen, um vom Boot aus ins Wasser zu blicken) und *Tauchmasken* zur Verfügung. Vor allem aber lagert sie in einem Lagerhaus im Südhafen den *Tiefensucher*, einen zehn Schritt langen Katamaran mit zwei Plattformen und einem Kran, an dem eine gläserne Taucherglocke (1,80 Schritt hoch, 3 Schritt Durchmesser) hängt. Diese ist per Luftschlauch (auch zur Kommunikation) mit der Oberfläche verbunden und soll als Tauchgerät dienen. Die Glocke ist seit kurzem durch einige Modifikationen in geringem Maße steuerbar – erste Versuche *Simiadanés*, um eine komplett mobile Version zu schaffen. Mehr zu dieser Ausrüstung siehe SSH Seite 90.



Wenn du willst, dann ist *Simiadane* den Helden so dankbar, mit Branwen so sehr befreundet oder so neugierig auf einen Test ihrer mechanischen Erzeugnisse, dass sie ganz ohne Gegenleistung bei der Suche einsteigt.

Option C: Tauchen auf eigene Faust Handlungsoption

Die Spieler könnten sich auch auf die Fähigkeiten ihrer Helden verlassen, um abzutauchen, seien es herausragende profane Werte in *Schwimmen* (Regeln zum Tauchen siehe SSH Seite 93) oder entsprechende Liturgien oder Zauber.

Kirchliche Unterstützung

Wenn die Helden *Graustein* die bisherigen Erkenntnisse darlegen und um Unterstützung für die Ausfahrt in die Unterstadt bitten, legt der Wortführer der Helden eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen* ab.

Misslungen: Graustein wünscht den Helden viel Glück und eine gesunde Rückkehr.

1-2 QS: Graustein ruft Efferds Segen auf die Unternehmung der Helden herab, spricht einen *Glückssegen* auf jeden und leiht ihnen zwei faustgroße Gwen-Petryl-Steine als Lichtquelle beim Tauchen.

3+ QS: Graustein spricht einen *Glückssegen* auf jeden, verleiht zwei Gwen-Petryl und gibt den Helden den geweihten Dreizack *Tiefendorn* (SSH Seite 88) für die Unternehmung mit.

IN DER UNTERSTADT

In diesem Kapitel fahren die Helden gemeinsam mit Branwen in die Unterstadt westlich Havenas zum Ort von Ybalios Verschwinden. Auf dem Weg dorthin sind die verfluchten Ruinen in erster Linie unheimlich, aber nur selten wirklich gefährlich. An der versunkenen Thaumaturgischen Akademie angekommen, tauchen sie mit dem Mittel ihrer Wahl in die Tiefe, um Ybalios Verbleib und die Hintergründe der Neckerüberfälle aufzuklären. Durch eine mutige **Tauchfahrt** erreichen sie die untermeerischen Ruinen, in denen die Kolonie der kunstfertigen *Kinder der Mondenhalle* derzeit von Neckerfürst Oylaribel und seinen Gardisten als Geisel gehalten wird. **In der Neckerkolonie** erkunden sie Räume und Treppen, beobachten den Fürsten, der das Wasser aufwühlende *Perlmuththorn* spielt, um eine Flut für Havena heraufzubeschwören. Sie finden Ybalio, den Oylaribel in einem Turm festketten ließ. Entweder gelingt ihnen die Befreiung Ybalios und die Flucht mit dem Necker, oder aber – wahrscheinlicher – sie sind Oylaribels Neckergarde in deren Element ausgeliefert und werden vor den Fürsten geschleppt und angehört. In beiden Fällen erfahren sie die noch fehlenden Hintergründe zu den Übergriffen der Necker an Land und die Geschichte des Roten Kleids. Oylaribel wird mittels des Perlmuththorns eine mit der nächsten Flut einsetzende Sturmflut auslösen. **Die Wasser werden sich erheben** und seiner Garde und den Neckern endlich ermöglichen, das ihm so wertvolle Rote Kleid aus den dann überfluteten Stadtteilen Havenas zu erlangen. Dass dabei viele Menschen ertrinken werden, nimmt der Neckerfürst billigend in Kauf. Um dies zu verhindern, müssen die Helden Oylaribel das Rote Kleid schnellstmöglich bringen. Er wird die Sturmflut dann sofort beenden. Mit wenigen Hinweisen zum Roten Kleid und dem Menschen, dem es versehentlich gegeben wurde, machen sich die Helden auf, um das Kleid rechtzeitig zu finden und zurückzubringen.

Die Tauchfahrt

Stille Ruinen

Wenn die Helden mit Branwen ihre Tauchmöglichkeiten gewählt haben, fährt die Unterstadtführerin mit ihnen von Fischerort aus zu jenem Ort, an dem Ybalio verschwand. Entweder sind sie dabei mit Branwens Fischerboot oder mit Simiadaness *Tiefensucher* unterwegs. Richte es so ein, dass die Fahrt nachmittags stattfindet.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Nebel über dem Wasser lüftet hin und wieder seinen Schleier. Weder weit noch tief reicht euer Blick vom Boot aus, doch erkennt ihr die Ruinen des untergegangenen, alten Havenas. Mal ragen Turmspitzen aus dem Wasser, auf deren Fundamenten wohl Muscheln wachsen, dann gleitet ihr über ein Gemäuer hinweg, das einst eine Markthalle oder ein Tempel gewesen sein mag. Über allem aber liegt Borons Mantel der Stille.



Mehr zur Atmosphäre und den Gefahren der Unterstadt findest du unter **SSH** Seite **119**. Überall ragen Ruinenreste aus dem Wasser, Nebel liegt über der Szenerie, Schatten tauchen im Wasser unter dem Boot. Niemand weiß, ob nicht schon längst etwas dort unten die Helden im Visier hat und auf sie lauert. Mit Branwen haben die Helden aber eine gute Unterstadtführerin an Bord. Sie steuert sicher über die Gewässer und bleibt auch bei Gefahren ruhig. Sie wählt folgenden Weg:

- ☛ Im trüben Licht der vom Nebel verhüllten Nachmittags-sonne beginnt die Fahrt am *Bennain-Damm* oder vom *Südhafen* aus den *Elderlif* entlang und dann über den alten *Seehafen* gen Nordost (mit dem Tiefensucher).
- ☛ Das Boot passiert die Klippen vor dem **Alten Efferdtempel (T02)** und wendet gen Westen auf die noch zum ehemaligen **Fürstenstieg** gehörenden Ruinen der Unterstadt zu.
- ☛ Die Fahrt führt über die Grundmauern der Ruinen einst reicher Bürger. Unter Wasser sind die von Tang bedeckten Mauern und Mosaik der Villen zu erkennen. Am **Praiostempel (T14, LH)** ist man kurzzeitig sicher vor unheiligen Dingen.
- ☛ Mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* sieht ein Held rote Stofffetzen im Wasser treiben: Kleidungsstücke, die Oylaribel gebracht und dann weggeworfen wurden.
- ☛ Die Fahrt geht über das Stadtviertel **Lhamin**, in dem Patrizier und Händler lebten, und führt weiter durch ein Labyrinth von aus dem Wasser ragenden Mauern, die einstigen Obergeschosse der Patrizierpaläste. Branwen steuert sicher hindurch und runzelt bisweilen die Stirn, wenn eine Wand eingestürzt ist, die bei ihrem letzten Besuch noch stand. Es ist denkbar, dass das Boot durch treibende oder herabfallende Trümmer in Gefahr gerät. Im Wesentlichen prägen aber drohende statt wirklich eintretende Gefahren die Stimmung. Ohne Branwen würde man leicht die Orientierung verlieren.



Bei der Fahrt über Lhamin kommt es zu einer oder zwei der in der **SSH** Seite **119** aufgeführten Begegnungen. Anbieten würde sich eine seltsame Strömung, die das Boot gen Westen abtreiben lässt, wenn die Helden nicht gemeinsam mit Branwen dagegen arbeiten. Der Ausgang einer durchschnittlichen Gruppensammelprobe (7 Versuche) mit *Boote & Schiffe* sollte darüber entscheiden, ob sie sich auf einmal am **Traviatempel (T15, FS, SSH Seite 124)** in der

Die Kommunikation unter Wasser ist nicht ganz einfach. Solange die Helden Luft atmen müssen, können sie nicht direkt im Wasser, bspw. beim Tauchen, sprechen. Hier bieten sich *Atak* als Zeichensprache (**Regelwerk** Seite **223**), einfache Handzeichen oder die Benutzung von Wachstafeln und Griffeln zum Ritzen von Zeichen und Symbolen an. Sind die Helden in Simiadanes Taucherglocke, können sie sich innen ganz normal verständigen und auch Personen außerhalb der Glocke hören die Gespräche im Innern. Erlangen die Helden auf irgendeine Art die Möglichkeit Wasser zu atmen, z. B. durch den Zauber **WASSERATEM**, dann können sie auch unter Wasser sprechen.

Neben der Kommunikation zwischen den Helden ist vor allem die Frage wichtig, wie sie sich unter Wasser mit Neckern unterhalten können. Die Necker können ihre Gedanken telepathisch übermitteln und auch Gedanken lesen, wobei aber gerade letzteres an ihren astralen Kräften zehrt. Ausufernde Plaudereien sind so nicht möglich, dafür ist die Verständnisbarriere eher gering, da ja direkt über Gedanken „gesprochen“ wird. Die Zeichensprache oder Schriftsprache der Trockenohren beherrscht praktisch kein Necker, einzig sehr einfache Handzeichen wie „Halt“ oder „Komm“ werden ihnen verständlich sein, ebenso einfache schriftliche Symbole.

Können die Helden unter Wasser sprechen, wird es ein wenig einfacher, da eine Handvoll Necker zumindest ein paar Brocken Garethi versteht. Umgekehrt werden sie aber bei ihrer Gedankensprache bleiben.



Firunsstadt wiederfinden, wo sich oft Schmuggler herumtreiben. Auch eine Begegnung mit einem größeren Meereswesen deiner Wahl ist möglich.

- ☛ Schließlich sehen die Helden die aus dem Wasser ragenden Turmspitzen eines großen Gebäudes: Sie haben die **Thaumaturgische Akademie (FS01, SSH Seite 122)** erreicht. Hier wollte Ybalio zu seinem Volk hinabtauchen. Alles scheint still zu sein.

In die Tiefe

Tauchvorbereitungen

Regeln zu Tauchgängen findest du in **SSH** Seite **93**. Lass die Helden beschreiben, wie sie ihre Tauchgänge planen. Insbesondere folgende Punkte sollten Beachtung finden.

- ☛ Welche Kleidung tragen die Helden? Welche Waffen und Ausrüstungsgegenstände nehmen sie ins Wasser mit?
- ☛ Planen die Helden Beleuchtung unter Wasser?
- ☛ Wie verständigen sich die Helden unter Wasser untereinander? (siehe auch den Meisterkasten)
- ☛ Wie gehen die Helden mit Unterkühlung um?
- ☛ Welcher Treffpunkt gilt, falls die Helden getrennt werden sollten?

Das Boot

Boots- und Tauchmannschaften: Ist Simiadane anwesend, bittet sie, ein Auge auf ihre Erfindungen zu haben und auf Fehlfunktionen und Verbesserungsmöglichkeiten zu achten. Außerdem sollen die Helden gerne interessante

DIE MONDENHALLE

- | | |
|--------------------|------------------|
| A Vestibül | D Nanduskapelle |
| B Mondenhalle | E Dunkler Gang |
| C Seminarturm | F Zum Westflügel |
| C1 Turmeingang | G Zum Nordflügel |
| C2 Unterrichtsraum | H Innenhof |
| C3 Lehlabore | |
| C4 Turmspitze | |

5 Schritt



Objekte aus der Akademie bergen, falls sie „zufällig über welche schwimmen“. *Branwen* ist dadurch enerviert und herrscht die Erfinderin mit einer Träne im Auge an, dass sich alle darauf konzentrieren sollten, Ybalio zu retten. *Branwen* ist fahrig und zittert, die Sorge um Ybalio tut ihr nicht gut, wie sich mit einer Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen) +2 herausstellt. Sie möchte mit in die Tiefe tauchen und ihn retten, sie lässt sich aber davon überzeugen, dass es besser ist, wenn sie im Boot bleibt. *Position beziehen*: Lass die Helden beschreiben, wo sie ihr Boot oder die Tiefensucher zum Tauchgang positionieren und per Seil an Ruinen oder mit dem Anker am Grund festmachen. Je näher sie sich an die Akademie wagen, desto einfacher können Tauchgänge sein, insbesondere bei Verwendung der Taucherglocke. Allerdings ist dann die Gefahr einer Entdeckung durch die Necker größer. Nach ersten Spähgängen lassen sich Positionen feststellen, in denen ein nahes Boot voraussichtlich nicht so schnell entdeckt wird,

etwa östlich des Seminarturms (im Schatten der späten Sonne). Wer dagegen den Anker Oylaribel in der Mondenhalle gleichsam auf den Kopf fallen lässt, muss sich nicht wundern, wenn binnen einer Minute ein Dutzend Necker das Schiff attackieren und die Helden ins Wasser zerren.

Umgebung und Eindrücke

- Ein Sturm zieht auf: Noch ist es trübe und windstill. Eine Probe auf *Wildnisleben* (Wettervorhersage) ergibt aber, dass ein Wetterumschwung mit einem stürmischen Rondrikan aus Westen bevorsteht (QS 1), der in zwei Stunden für aufgewühlte Wasser sorgen wird (QS 2).
- Klänge in den Wellen: Sobald die Helden tauchen, hören sie tiefe, langgezogene Klänge – wie ein Dröhnen, das im Rhythmus einer wuchtigen Brandung an- und abschwilt. Mit zunehmender Dauer wird die Musik eindringlicher, lauter. Die Klänge stammen von Oylaribel, der begonnen hat, auf dem Perlmuthorn zu spielen.

Die Neckerkolonie

Die *Kinder der Mondenhalle* haben sich den südöstlichen Teil der Thaumaturgischen Akademie schon vor Generationen zur Bleibe erkoren. Hier finden die kunstfertigen Necker anregende Stücke und Materialien, die sie verarbeiten und verzaubern. Sie spüren, dass in der Mondenhalle die Macht Madas, der sie ihre Magie verdanken, besonders gebündelt ist. Mondschein fällt durch die Bresche der Kuppel auf ihr Werk. Die übrigen Teile der versunkenen Akademie fürchten

sie, denn dort kamen schon Necker durch Fallen ums Leben.

Türme und Hallen

Die Kolonie von außen

Im südöstlichen Teil der Akademie erheben sich ein knapp aus dem Wasser ragender Turm und eine unter Wasser liegende große Kuppel. Der Meeresboden und das Erdgeschoss des Baus liegen in 15 Schritt Tiefe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Wasserdruck rauscht in den Ohren. Das salzige Wasser reizt die Augen. Ihr taucht mit kräftigen Zügen tiefer. Silbrige Fische kreuzen euren Weg und entschwinden dann mit flinkem Flossenschlag. Krebse weichen vor eurem Schatten in Spalten zurück. Das Wasser ist klar und ermöglicht euch, weit zu sehen. In der Tiefe schwindet das Licht jedoch schnell. Aus weißem Sand, den Strömungen zu Rippenmustern und Dünen geformt hat, erheben sich die Ruinen der Thaumaturgischen Akademie. Dicke Mauern haben der Großen Flut erstaunlich gut widerstanden. Die dumpfen, melodischen Klänge der Tiefe werden deutlicher, als ihr euch nähert. Ihr erahnt Gargylenfratzen und arkane Symbole, die den einstigen Hort gildenmagischer Künste nach außen repräsentierten. Auf den Steinensiedeln Seetang und Korallentiere. Der südöstliche Turm reicht mehrere Stockwerke in die Tiefe. Eine große Kuppel mit Symbolen der Mada lenkt eure Aufmerksamkeit auf sich. Ein Teil ist eingestürzt. Durch die Bresche leuchtet ein schwacher blauer Schein aus dem Innern der Kuppel.



Wer gute Ohren hat – gelungene Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) – stellt fest, dass die dröhnenden Klänge aus der Kuppelhalle stammen.

Um die Akademie „fliegt“ gemächlich in weiten Kreisen ein majestätischer Dreiecksrochen mit 8 Schritt Spannweite. Er trägt eine Art Zaumzeug und ist das Reittier

Oylaribels, auf dessen Pfeifen er sich unversehens zu ihm bewegt. Der Rochen kümmert sich nicht um die Helden, sofern sie ihn nicht attackieren.

In unregelmäßigen Abständen streifen zudem zwei Neckergardisten durch die Umgebung. Hauptsächlich sollen sie ein Auge auf charyptide Unterstadtkreaturen haben, die sich nähern könnten.

Vestibül (A)

Vor dem säulenverzierten Eingangsportal stehen zwei abgelenkte Neckergardisten, die Neuankömmlinge erst in zehn Schritt Entfernung bemerken. Sie haben Linien in den Sand gezeichnet und lassen Seegurken und Krabben um die Wette „rennen“.

Mondenhalle (B)

Die große Kuppelhalle mit sechseckigem Grundriss war einst die Eingangshalle der Akademie. Unzählige erbsen- bis kirschgroße Gwen Petryl tauchen den Raum in blaugrünes Licht. Eine Alabasterstatue Mada, der Mondgöttin und Bringerin der Magie, zieht die Blicke auf sich. In der Mitte der Halle steht ein steinerner Stuhl, bedeckt mit arkanen Symbolen. Das Innere der Kuppel ist mit einem funkelnden Sternenhimmel geschmückt. Durch eine große Bresche sieht man die Wasseroberfläche. Auf Steinpodesten liegen etliche Sammel- und Werkstücke der Necker: Seesterne, Linsen aus Quarz, Muschelfiguren, Korallenmesser, Ahlen aus Fischbein, halbfertig gewobene Stücke aus Mondsamt.



In der Halle halten sich 8 Neckergardisten und 15 Kinder der Mondenhalle auf, die entweder ruhen oder gespannt Oylaribel lauschen, der im Zentrum der Halle auf einer Art Thron sitzt und von blauem Licht umflackert das Perlmuthorn spielt. Wasserwirbel bauschen sich wie Böen um ihn auf und lassen sein Haar wehen. Zwischen den Säulen liegen auf dem Boden achtlos fortgeschleudert Dutzende rote (in dieser Wassertiefe wegen der Farbabsorption des Wassers eher: graue) Kleidungsstücke, die die Necker Oylaribel gebracht haben, ohne das Gesuchte erbeuten zu können. Darunter:

- ein rot-gelbes Immantrikot der Mannschaft Oberwasser Unterfluren,
- ein Teil einer zerrissenen Alchimistenrobe (gehörte Urlabet Nimoras),
- ein orangerotes Wickelkleid (gehörte Etaine Achton),
- eine ärmellose rote Robe (gehörte einem Novizen des Praiostempels),
- ein rotes Hemd mit Stickereien unheilabwehrender Zeichen (gehörte einem Hafner),
- ein Feuerkostüm von einer Feier (von der Rethis),
- das rote Wappentuch, das an der Fanfare vor dem Redaktionshaus der *Havena-Fanfare* hing,
- ein rotes Tanzkleid (gestohlen aus der Taverne Rahjas Lobgesang),
- das *Korallengewand*, ein rotes Damenkleid aus Mondsamt, das für den Patrizier Padraig Pliskern gedacht und mit dem Roten Kleid verwechselt worden war. Oylaribel hat es in seiner Wut zerrissen. In einem Beutel daneben findet sich das Tauschgut Pliskerns: goldene Fußkettchen und Mondsilber-Halsketten mit Anhängern aus Jade und Lapislazuli.

Seminarturm (C)

An der südöstlichen Ecke der Akademie steht der Seminarturm, in dem Unterrichtsräume und Lehlabore lagen. Das morsche Gebäck der **Turm Spitze (C4)** ragt noch aus dem Wasser. Möwen rasten hier, fliegen vereinzelt auf und landen wieder. Wenn man sie stört, entfernen sie sich unter lautstarkem Protest. Entgegen der Befürchtungen von Helden erregt das nicht die Aufmerksamkeit der Necker. Die höheren **Turmgeschosse (C3 bis C4)** besitzen breite Fensteröffnungen (1,2 Schritt mal 40 Spann), die tieferen (**C1** und **C2**) nur schmale Öffnungen (1,2 Schritt mal 15 Spann). Über die Treppen kann man in die Tiefe tauchen. In den **Lehlaboren (C3)** kann man unter Muscheln und Sand noch wenige Reste dicker Tischplatten und Stühle, Regalböden, Glaskolben und Kohlezeichnungen von Pentagrammen ausmachen. Im untersten Labor versperren Steintrümmer die weitere Treppe nach **C2**. Eine Person kann die Trümmer innerhalb von 60 Minuten aus dem Weg räumen, mehrere Personen brauchen entsprechend kürzer. Jede QS einer Probe *Kraftakt (Stemmen & Heben)* verkürzt die nötige Zeit um 10 %. Jedem, der mithilft, steht eine Probe zu, maximal kann die Zeit so um 90 % verkürzt werden.

Im **Unterrichtsraum (C2)** stehen von den Neckern aus losen Mauersteinen errichtete Kommoden und Becken. Überall kleben golden glänzende (aber wertlose) Batzenmuscheln. Die Necker lagern hier Zauberwerke und

andere schöne Stücke, die sie mal gefertigt, aber nicht getauscht haben:

- eine Unterwasserfidel aus Barschgräten und Schildpatt (nicht magisch, klingt unter Wasser melodisch, über Wasser schrecklich),
- ein Spiegel aus einem polierten Silberteller (lockt Wasserwesen an, wenn man sie mit reflektiertem Sonnen- oder Mondlicht anstrahlt, dauerhaft wirkend),
- mehrere Kleidungsstücke aus Mondsamt,
- ein Anhänger aus der fast durchsichtigen Haut einer Gespensterkrabbe (zerbrechlich, Zauberspeicher-Artefakt, löst zweimalig für 15 Minuten VISIBILI mit 8 FP aus, Auslöser ist das Zerdrücken einer Krabbenschere).

Der **Turmeingang (C1)** besitzt Zugänge zur **Mondenhalle (B)** (offen, Gwen-Petryl-Leuchten, ein Neckergardist steht in der Halle davor) und zum **dunklen Gang (E)** (morsche Holztür). Das einstige Außenportal auf der Südseite ist von einem großen, verkeilten Trümmerstück versperrt, das sich nur mit einer Probe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* –10 entfernen lässt.

In diesem dunklen Raum ist *Ybalio* gefangen, den Oylaribel mit einer eisernen Fußfessel festketten ließ. Kette und Eisenring sehen zwar rostig aus, sind aber stabil (200 Strukturpunkte, mit geeignetem Werkzeug lässt sich die Kette zerstören oder das Schloss mittels *Schlösserknacken (Bartschlösser)* öffnen).

Laute Geräusche lassen die Neckergarde aufmerksam werden. Hin und wieder schaut einer von ihnen beim Gefangenen nach dem Rechten.

Nanduskapelle (D)

Beim Erkunden erkennt ein Held von außen nach gelungener Probe auf *Sinnenschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* eine halb versandete Türöffnung in 14 Schritt Tiefe, die in diesen dunklen Raum führt. Eine Nandus-Statue liegt zwischen Garnelen in Scherben. Boden und Wände sind mit labyrinthischen Mustern verziert.

Dunkler Gang (E)

Der sechs Schritt lange Korridor ist stockdunkel und Behausung von zwei Bleichmuränen (**SSH Seite 52**), die Eindringlinge attackieren. Kürzlich haben sie von den Resten einer alchimistischen Substanz in den Ruinen genascht, die dazu führt, dass die eigentlich fahlweißen Muränen bei jedem Angriff für 1W3 KR grell rot und violett aufleuchten. Das ist einerseits einschüchternd (Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)*, bei Misslingen eine Stufe *Furcht* für die Dauer des Kampfes), andererseits sind sie dadurch ein gutes Ziel (keine Erschwernisse durch Sichtmodifikator).

Im Süden endet der Gang an einer morschen Holztür zum **Eingang des Seminarturms (C1)**, die beimäßigem Druck nachgibt.

Weitere Akademieteile

In Richtung **Westflügel (F)** und **Nordflügel (G)** liegen leere Räume, die Mauern sind teils eingestürzt, Trümmer haben Räumlichkeiten begraben. Weiter entfernt liegen weitere, geheimnisvolle Trakte, Türme und Akademieräume, teils

mit unterirdischen Kammern, die noch mit Luft gefüllt sind und viele Gefahren und arkane Schätze aufweisen. Für die aktuelle Handlung sind sie nicht relevant. Sollten die Helden bis hierhin vordringen, improvisiere Beschreibungen. Der **Innenhof (H)** nordwestlich der Mondenhalle ist dicht mit einem Wald aus bis zu zehn Meter langem Seetang bewachsen, in dem Makrelen und Schwärme von Aalen schwimmen.

Die Necker

Die Helden können schnell erkennen, dass die anwesenden Necker zu zwei Gruppen gehören: den demütig wirkenden Kindern der Mondenhalle und den sie bewachenden Gardisten. Alle Necker wissen, wo Ybalio gefangen ist.

15 Kinder der Mondenhalle

Die Kinder der Mondenhalle sind eine eigentlich friedfertige und feinsinnige Neckerkolonie. Doch angesichts der Drohung Oylaribels nehmen sie ihren ganzen Mut und ihre Aggressivität zusammen, um Diebstähle in Havena und Überfälle auf die Trockenhäute durchzuführen. In der Kolonie ruhen sie sich gerade von den anstrengenden Streifzügen an Land aus und trauern um einige Tote. Die Necker tragen auffällig oft Schmuck aus Perlmutter, Fischbein, Gold und Mondsilber, manche verzieren sich auch mit Seetang-Girlanden. Einige haben Verletzungen von ihren Raubzügen an Land.

Gegenüber den Gardisten und Oylaribel verhalten sie sich schuldbewusst und schicksalsergeben. Sie bereiten sich darauf vor, bald wieder in die Stadt geschickt zu werden. Die Kinder der Mondenhalle bauen darauf, dass das verwechselte Rote Kleid bald zurückgewonnen wird und der zürnende Fürst endlich von dannen zieht. Die Anwesenheit der Helden erschreckt sie: Bis zu ihrer Kolonie drang seit Neckergedenken keine Trockenhaut vor. Sie fürchten, die Helden kommen, um Rache für die Überfälle zu nehmen. Aus Furcht vor Oylaribel vermeiden sie aber auch, die Gardisten zu alarmieren: Lieber halten sie sich heraus und verhalten sich abwartend. Ihre Gedankensprache ist vorsichtig, vortastend, von einem leisen Gesang begleitet. Zu Verbündeten lassen sie sich aus lauter Angst und Misstrauen kaum machen. Es bedarf großer Einfühlbarkeit, Geschenke oder Beeinflussungsmagie, um ihr Vertrauen zu gewinnen.

Aiobai

Das jüngste der Kinder der Mondenhalle ist Aiobai, eine Nixe mit schmalem Körperbau und halbtransparentem Leib. Das Haar ist eisblau, die Haut des Oberkörpers türkis, der Unterleib wird von einem silbrig grauen Fischschwanz

gebildet. Aiobai ist neugierig, übermütig und verspielt. Er ist zu jung, um die älteren Necker und Nixen zu den Raubzügen zu begleiten. Für die Neckergardisten ist das „Kind“ harmlos, sie ignorieren es sogar, um Aiobai nicht wieder zu einem seiner Streiche zu ermutigen.

Aiobai nähert sich den Helden interessiert und unbefangen. In lebhafter, unschuldiger Gedankensprache fragt er, wer sie sind und was sie hier wollen. Die Hintergründe zu Oylaribels Herrschaft über die Necker kennt er nur im Groben, die Details zum Roten Kleid und der Trockenhaut, die sie erwarb, fehlen ihm. Er findet den Gedanken großartig, dabei helfen zu können, die Tyrannei des Fürsten zu beenden und danach selbst als Held dazustehen. Aiobai kann für die Helden Schmiere stehen, Gardisten ablenken, sich durch die schmalen Fenster des **Turmeingangs (C1)** und des **Unterrichtsraums (C2)** quetschen oder einen Helden für eine schnelle Tauchaktion Huckepack durch das Wasser ziehen (GS 4).



Du kannst Aiobai frühzeitig auftauchen lassen, um den Helden bei der Erkundung viel Arbeit abzunehmen. Durch die umfangreiche Hilfe der Nixe ist es wahrscheinlicher, dass den Helden eine Befreiung Ybalios gelingt, ohne dass die Gardisten sie attackieren.



Es gibt keinen Aiobai. Die Helden sind auf sich allein gestellt.

10 Neckergardisten

Die Garde Oylaribels besteht aus kräftigen Neckerinnen und Neckern mit einer Hautzeichnung in Form einer Sonne auf Brust und Rücken. Sie tragen einen Neckerdreizack, manche auch einen schmückenden Helm aus dem großen Panzer eines Schalentieres oder einen angelaufenen Bronzehelm aus der Unterstadt. Sie sind Oylaribel treu ergeben. Besuch von Trockenhäuten erwarten sie nicht. Nach erster Überraschung jagen sie die Helden allerdings gnadenlos. Ihre Gedankensprache ist streng, knapp und voller für Menschen unverständlicher Bilder.

Ybalio, der Gefangene

Eine Beschreibung Ybalios findest du in **SSH Seite 68**. Der Gefangene ist geschwächt und weist blaue Flecken und eine geplatzte Lippe auf. Er realisiert schnell, dass die Helden auf Branwens Betreiben zu seiner Befreiung gekommen sind. Wenn sich erweist, dass die Helden ihn nicht befreien können, versucht er ihnen sein Wissen über das Rote Kleid und die drohende Sturmflut schnellstmöglich zu vermitteln. Dank Branwen ist er die Kommunikation mit Menschen gewohnt. Er spricht einige Brocken Garethi, verbunden mit einer präzisen Gedankensprache.

Wurfnetz

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Gewicht	Länge	Preis
Wurfnetz	Wurfaffen	–	1	1/3/5	2 Stn	350 HF	35 S

Anmerkung Statt TP zu verursachen erleidet das Opfer den Status *Fixiert*, bis durch eine Sammelprobe auf Körperbeherrschung (Entwinden) das Netz gelöst oder die Strukturpunkte des Seils (10 Strukturpunkte) mit einer scharfen Waffe auf 0 gesenkt wurden. Für jede reguläre Aktion kann der Held eine Körperbeherrschung-Probe ablegen. Waffen, die über eine längere Reichweite als kurz verfügen, richten beim Zerschneiden nur halbe TP an.

Neckergardist

Größe: 1,60 bis 1,80 Schritt

Gewicht: 60 bis 65 Stein

MU 12 **KL** 12 **IN** 16 **CH** 16

FF 12 **GE** 15 **KO** 13 **KK** 12

LeP 32 **AsP** 35 **KaP** – **INI** 14+1W6

AW 8 **SK** 2 **ZK** 1 **GS** 6/8 (an Land / im Wasser)

Waffenlos: **AT** 14 **PA** 9 **TP** 1W6 **RW** kurz

Neckerdreizack: **AT** 15 **PA** 8 **TP** 1W6+4**RW** lang

Wurfnetz: **FK** 15 **LZ** 1 **TP** – **RW** 1/3/5

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Altersresistenz, Gutaussehend II, Nichtschläfer, Wasserlebewesen, Zauberer / Angst vor dem Land II, Angst vor Feuer II, Bluttausch (Auslöser: misslungene Willenskraft-Probe nach Alkoholgenuss oder während Vollmond auf Landgang)

Sonderfertigkeiten: Tradition(Necker), Unterwasserkampf

Talente: Betören 8, Einschüchtern 6, Handel 3, Klettern 3, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 2, Schwimmen 16, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 11, Überreden 4, Verbergen 5, Willenskraft 9

Zauber: Blick in die Gedanken 14, Odem Arcanum 12 und andere Zauber mit dem Merkmal Hellsicht in der Tradition der Necker

Anzahl: siehe Text

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffende, humanoid

Beute: individuell, z. B. Waffen

Kampfverhalten: Die Gardisten kämpfen koordiniert und versuchen, Helden in Überzahl festzusetzen und als Gefangene zu ihrem Herrn zu schleppen. Sie verteidigen Oylaribel entschieden bis zu ihrem Tod, ansonsten kämpfen sie, bis sie ernsthaft verletzt sind. Geraten sie in den Neckerrausch, der *Bluttausch*-Variante der Nacker, lassen sie hingegen erst kurz vor dem eigenen Tod von ihren Opfern ab.

Schmerz +1 bei: 24LeP, 16LeP, 8LeP, 5LeP oder weniger

Flucht: bei Verteidigung Oylaribels bis zum Tod, ansonsten bei 2 Stufen *Schmerz*, im Neckerrausch bei 3 Stufen *Schmerz*

Sonderregeln:

Tiefseesprache: Ein Necker kann sich mit allen Lebewesen des Meeres unterhalten.

Telepathie: Für 1 AsP kann der Necker seine Gedanken in Form von fremdartigen Bildern (meist mit Meer- oder Wasserbezug) an alle Lebewesen in 8 Schritt Entfernung aussenden. Dies sorgt während eines Kampfes für keine zusätzliche Ablenkung.

*) Necker sind immer zaubermächtig. Sie besitzen den Vorteil *Zauberer* und haben üblicherweise die *Tradition (Necker)*. Geweihte sind bei Neckern fast unbekannt, aber es soll einige Efferd- und Numinorugeweihte unter ihnen geben.

Oylaribel, der Neckerfürst

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Necker, der das Perlmuthorn spielt, ist eine majestätische Erscheinung. Er ist über zwei Schritt groß, das lange weißgoldene Haar schimmert silbrig im Mondlicht und bläulich im Gwen-Petryl-Schein. Eine schmale Krone aus Korallen ziert das Haupt, auf den Schultern trägt er einen Hauch von Umhang aus rötlicher Seide. Die Gesichtszüge wirken hart und durchsetzungsstark. Dieser Fürst der Necker bläst mit tiefer Hingabe in das Horn. Das Wasser um ihn herum scheint vor Magie zu flimmern. Euch ist intuitiv bewusst, dass sein Spiel aus dem Instrumente eine große Kraft beschwört, die die ganze Umgebung durchdringt.



Oylaribel ist herrisch, leicht zu erzürnen und fühlt sich in seinem Tun ganz im Recht. So lange die Kinder der Mondenhalle ihm nicht wie versprochen das Kleid geben, kann er ganz über sie verfügen. Zwar ist ihm die Welt der Trockenhäute verschlossen, aber er verfügt unter Wasser über eine gewisse Weltgewandtheit, weiß Anstand und ein Ehrenwort zu schätzen und respektiert Mut, Intelligenz und Listenreichtum anderer Wesen. Seine Gedankensprache ist dominant und volltönend und er kann sie als Machtdemonstration einem Menschen mit so viel Wucht aufzwingen, dass der Schädel vor Schmerz zu hämmern und die Nase zu bluten beginnt.



Die Wasser werden sich erheben

Das Vordringen in die Thaumaturgische Akademie kann auf zwei verschiedene Weisen enden: Entweder werden die Helden angesichts der aufmerksamen und im Wasser überlegenen Neckergardisten entdeckt und vor den Neckerfürst geschleppt. Oder es gelingt geschickten Helden, Ybalio erfolgreich zu befreien und mit ihm zu entkommen.

Option A: In den Fängen der Necker Handlungsoption

- Entdecken die Gardisten die Helden, stoßen sie einen Alarmruf aus, weit tragend und melodisch wie Walgesang.
- Die Gardisten setzen den Helden nach (GS 8 unter Wasser). Trennen sich die Helden, tun das die zahlenmäßig überlegenen Necker ebenfalls. Sie verfolgen die Helden und einen befreiten Ybalio im Falle einer Flucht auch bis in 200 Schritt Entfernung von der Mondenhalle, ehe sie aufgeben.
- Gelingt es den Helden, sich auf das Boot zu retten, umschwimmend die Gardisten dieses lauend und halten gegebenenfalls zu dritt den Anker fest, damit es nicht entkommt. Aber sie greifen nicht an. Nach kurzer Zeit gerät das Wasser um das Boot in Bewegung: Oylaribel erzeugt einen großen Wasserstrudel, in dem das Boot gefangen ist und letztlich kentert.
- Retten sich die Helden auf eine aus dem Wasser ragende Ruine, etwa die Spitze des Seminarturms, folgen ihnen die Necker und halten sie in Schach, bis Oylaribel erscheint.
- Kommt es zum Kampf, hat es jeder Held mit etwa zwei Gegnern zu tun. Die Necker nutzen ihren Vorteil im Unterwasserkampf. Sie bemühen sich in erster Linie, die Helden mit *Haltegriffen* festzuhalten und sie nicht zu schwer zu verletzen. Oylaribels großer Dreiecksrochen kann mit Wucht gegen Helden schwimmen, sodass sie das Bewusstsein verlieren (*Ausweichen*-Probe, bei Missslingen Status *Bewusstlosigkeit* für 2 KR). Kampfunfähige Helden zerren die Necker vor Oylaribel.
- Nach spätestens 5 Kampfunden mit den Neckergardisten erscheint Oylaribel im Kampfgeschehen. Er kontrolliert mit dem Perlmuthorn die Wassermassen um die Helden so, dass sie sich kaum noch bewegen können: Jeder Held erleidet den Status *Bewegungsunfähig*. Die Waffen der Necker sind auf die Helden gerichtet, Oylaribel fordert sie mit dröhnender Gedankensprache auf, sich zu ergeben. Droht ein Held zu ertrinken, verleiht er ihm WASSER-ATEM. Wehren sich einzelne Helden immer noch, betäubt er sie mit SOMNIGRAVIS oder besänftigt sie mit BANNBALADIN (je 16/18/19 mit FW 17).
- Wenn die Helden vor den Thron in der Mondenhalle geschleift wurden, fragt sie Oylaribel barsch nach ihrem Begehrt und warum sie in sein Reich eindringen. Er gibt bereitwillig Auskunft über die Geschichte des Roten Kleides und der Überfälle sowie über seine Pläne (siehe unten), denn er ist zuversichtlich, das begehrte

Stück dank des steigenden Wassers bald in den Händen halten zu können. Die Helden können den Fürsten und die Kinder der Mondenhalle nach Details zum Kleid und seinem menschlichen Empfänger fragen.

- Oylaribel beteuert, dass die Flut und die Überfälle enden werden, sobald er das Rote Kleid wieder in den Händen hält. Er erlaubt den Helden, sich zu entfernen und selbst nach dem Kleid zu suchen. Sein spöttischer Unterton beweist, dass er nicht daran glaubt, dass die Helden die Menschenstadt vor den Wassern des Meeres retten können. Ybalio gibt er jedoch nicht frei, er bleibt als Unterpand bei ihm, bis das Rote Kleid gefunden ist.

Option B: Entkommen Handlungsoption

Fliehen die Helden mit dem befreiten Ybalio, kann er ihnen ebenso ausführlich die Hintergründe erklären, wie es im Fall von Option A durch Befragen der Necker möglich wäre. Oylaribel hat ihm seine Gedanken und Pläne ohne Scheu offenbart. Ybalio war klug genug, die Kinder der Mondenhalle nach der Trockenhaut zu befragen, die das Rote Kleid an sich nahm.

Im Boot ist Branwen überglücklich, Ybalio lebend in den Armen halten zu können. Ybalio ist entkräftet und benötigt Essen (bevorzugt Fisch oder Meeresfrüchte) und eine Heilung von mindestens 10 LeP, um die Helden im Rahmen seiner Möglichkeiten unterstützen zu können.

Die Hintergründe der Überfälle

In jedem Fall erhalten die Helden die Schlüsselinformationen zu den bisherigen Vorfällen und dazu, was Havena in der nahen Zukunft noch droht, entweder von den Neckern und Oylaribel (Option A) oder von Ybalio (Option B). Kluges Nachfragen kann ihnen bei der Suche möglicherweise Zeit sparen.

Das Rote Kleid

Den Helden wird die Geschichte des Roten Kleides, seiner Verwechslung und dem Zorn Oylaribels erzählt, wie in **Was bisher geschah** dargelegt.

Nachgefragt:

- Aussehen des Kleides:** In seiner Urform ist es ein schlichtes und elegantes Frauenkleid aus feiner, roter Seide. Angelegt nimmt es jedoch eine Form an, die ganz den Bedürfnissen des Trägers entspricht. Der Stoff ist samtweich und reißfest. Trotz seiner unterschiedlichen Form kann man es immer an einer Schließe erkennen, die mit einer filigranen Wasserspinne aus roter Koralle verziert ist.
- Fähigkeiten des Kleides:** Wer immer es trägt, ist von betörender, liebreizender Erscheinung.
- Der Schuldige:** Verwechselt und zur Trockenhaut gebracht hat das Kleid der Necker Edhilao. Leider hat ihn Oylaribel im Zorn erschlagen, als dieser ihm das Verhängnis gestand.

Das Rote Kleid

Auf den ersten Blick ist das aus roter, feiner Seide bestehende Kleidungsstück, wenn es nicht am Leib getragen wird, beinahe unscheinbar. Ein Schnitt ist kaum erkennbar, erst auf den zweiten Blick erkennt man das Stück Stoff überhaupt als Kleid. Lediglich die durchscheinende Spinnenseide, die gleichsam samtweich und fast unzerreißbar ist, fällt beim Betasten auf.

Ganz anders verhält es sich, wenn das Kleid angezogen wird. Es entfaltet seine Magie und passt sich im Schnitt und Stil an die Gedankenwelt und Wünsche seines Trägers an, wodurch es meist prächtig und betörend ausfällt. Je nach Träger und Ausprägung kann es dabei auch einer Kutte, einem Umhang, einem Kapuzenmantel oder einem Waffenrock ähneln, nur rot bleibt es immer. Seine Magie verleiht dem Träger eine besondere Anziehungskraft und beeinflusst auch jene, die das Kleid wahrnehmen, sodass diese meist mit Ehrfurcht und Staunen reagieren.

Stets ist eine Schließe unterschiedlicher Ausprägung vorhanden. Sie nimmt je nach Kleidungsstil die Form einer Fibel, Brosche oder eines Gürtels an und ist immer mit einer filigranen Wasserspinne aus roter Koralle verziert.

Wirkung: Als selbst aufladendes Artefakt formt das Kleid sich einmal pro Tag bei der ersten Person, die es anlegt, über einen BLICK IN DIE GEDANKEN (FW 15) nach den Wünschen und Vorstellungen des Trägers. Die Verformung bewirkt ein ACCURATUM^{AMA} (FW 17). Zudem wirkt ein starker SATUARIAS HERRLICHKEIT (FP 16) mit der Zaubererweiterung Wahre Schönheit. Durch die fremdartige Gedankenwelt und Fähigkeiten der Necker hat das Kleid nach deiner Entscheidung weitere Auswirkungen auf Menschen.

Kosten: 1.000 AsP, davon 100 permanent

Preis: über 20.000 Silbertaler

*) Willst du die Wirkung des Kleides regeltechnisch korrekt umsetzen, musst du den Erfolg der Zauber jeweils auswürfeln. Bedenke, dass die Zauberprobe jeweils auf den Eigenschaftswert 14 gewürfelt wird. Gelingt der BLICK IN DIE GEDANKEN nicht, so kann das Kleid die Wünsche des Trägers nicht lesen und behält seine ursprüngliche Form. Das gleiche gilt, wenn der ACCURATUM scheitern sollte. Gelingt dieser, dann hält die Wirkung QS x 3 Stunden an, also maximal 18 Stunden. Gleiches gilt für die Wirkung des SATUARIAS HERRLICHKEIT.

Die Überfälle

Trotz mehrerer Dutzend erbeuteter roter Kleidungsstücke war das Rote Kleid nie darunter. Die Necker gingen stets ungezielt vor und haben recht wahllos Trockenhäute mit rotem Tuch überfallen. Dabei haben sie die Größe Havenas und die Anzahl an Menschen und roten Kleidungsstücken deutlich unterschätzt.

Der Kleidkunde

Die Trockenhaut, die das Rote Kleid annahm, war ein Mann. Nachgefragt:

- **Vertauscht:** Das eigentlich für ihn bestimmte Kleid war das Korallengewand, das noch immer zer-rissen unter den roten Beutestücken in der Mondhalle liegt. (Die Helden können es auf Wunsch mitnehmen.)
- **Bezahlt:** Die Trockenhaut tauschte, wie vereinbart, einen Beutel mit goldenen Fußkettchen und Mondsilber-Halsketten mit Anhängern aus Jade und Lapislazuli. (Die Helden können ihn auf Wunsch mitnehmen.)
- **Der Tauschort:** Die Übergabe fand am Rand der Unterstadt statt, unterhalb des „Blumenhauses mit Säulen“ (der Tsatempel). Es geschah vor einem Monat, eine Nacht nach voller Mada.
- **Beschreibung des Kleidkunden:** Fragen die Helden explizit, ob noch ein Kind der Mondhalle den Empfänger des Kleides sah, meldet sich die schüchterne Neckerin *Lulaya*. Sie führte ein früheres Tauschgeschäft durch. Sie kann den Helden Bilder des jungen Menschenmannes senden, der dunkles Haar hat und reiche Patrizierkleidung trägt. Auffällig ist ein Wappen auf seinem Mantel: ein Kranich im Flug (das Hauswappen der Pliskerns).

Die Flut kommt

Oylaribel gebietet mit dem Perlmuthorn den Wassern und beschwört mit einem langen zeremoniellen Spiel eine Sturmflut, die Havena überschwemmen soll. Dann dringen seine Necker in die überflutete Stadt vor, um endlich an das Rote Kleid zu gelangen. Dass dabei viele Menschen sterben können, ist ihm einerlei. Er fordert zwar keine Toten als Strafe oder Sühne für die Tat, doch sieht er in dem brutalen Vorgehen eine effektive und schnelle Möglichkeit ans Ziel zu kommen, nachdem bis jetzt alle anderen Versuche gescheitert sind.

Oylaribel lässt sich darin nicht umstimmen. Das Wasser steigt von nun an stetig. Zwei Stunden vor Mitternacht soll die ganze Stadt unter Wasser stehen.

Wenn Oylaribel das Rote Kleid erhält, wird er die Flut sofort beenden und den Wasserspiegel sinken lassen.

- Warum haben die Necker Padraig Pliskern mit diesen Informationen nicht selbst gezielt gesucht? Für die Necker sehen Menschen sehr ähnlich aus. Feinheiten im Aussehen entgehen bei der Interaktion mit Menschen daher leicht ihrer Aufmerksamkeit und werden den Helden anhand der Gedankenbilder der Necker deutlich klarer als diesen selbst. Auch erkennen die Necker das Hauswappen der Pliskerns nicht als bedeutungsvolles Symbol. Es gab schlussendlich auch keinen weiteren ausgemachten Treffpunkt, an dem die Necker hätten hoffen können, Padraig Pliskern zu treffen. Man hat ihn am Tsatempel gesucht, aber nicht gefunden.



STURMFLUT



»Habt ihr in Havena oft so dicken Nebel?«

»Oh nein, nein. Bei Regen und Rondrikan natürlich nicht.«
—gehört in der Kneipe Zum Goldbutt

In einem Wettlauf gegen die Zeit eilen die Helden auf der **Jagd nach dem Kleid** durch das abendliche Havena. Durch kluge Nachforschungen und gut gewählte Wege können sie wertvolle Minuten gewinnen. Je länger sie brauchen, desto höher steigt das Wasser und überflutet bald die ärmeren Hafenviertel: Der Beginn einer Katastrophe, in der Menschen panisch gegen die Flut kämpfen oder vor ihr fliehen.

Die Spur führt zum jungen Patrizier *Padraig Pliskern*, der das Rote Kleid von den Neckern erhielt. An seinem Haus erfahren die Helden, dass er es wohl *Rovena Rastburger*, die ebenfalls einem reichem Geschlecht entstammt, geschenkt hat und aufgebrochen ist, um diese zu einer Festlichkeit zu begleiten: dem **Empfang im Wachsfigurenkabinett**. Hier stellt sich den Helden die Aufgabe, trotz fehlender Einladung an der Feierlichkeit teilzunehmen. Die illustre Gesellschaft bietet viele Fallstricke, um sich daneben zu benehmen. Haben sie Rovena entdeckt, bieten sich ihnen verschiedene Möglichkeiten, an das Rote Kleid zu kommen: Von List über Verführung bis zu roher Gewalt. Natürlich sind weder Rovena noch ihr Verehrer Padraig begeistert davon, das Aufsehen erregende Kleid ausgerechnet in seiner Glanzstunde auf gesellschaftlichem Parkettherzugeben.

Mit dem erbeuteten Roten Kleid kämpfen sich die Helden durch das steigende Wasser zurück in Richtung Unterstadt. Hier kann sich ihnen als letzte Hürde der Prahlhans und heimliche Agent Nhywylls *Korakles* in den Weg stellen, der seine eigene Agenda verfolgt. Mit der Rückgabe des Kleides an den zufriedenen Oylaribel endet die Anspannung: Der Neckerfürst lässt die Pegel fallen und zieht sich mit den Seinen **zurück ins Meer**. Die Kinder der Mondenhalle sind wieder frei, Havena wird von der Flutkatastrophe verschont. Die Helden haben sich ihre Belohnung durch den Efferdtempel verdient.

Jagd nach dem Kleid

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Luft! Die Oberfläche hat euch wieder. Im Westen schwindet das Tageslicht und wird von einer mächtigen, tiefrot drohenden Wolkenwand verschluckt. Die Nebelschwaden haben sich aufgelöst. Wind frischt auf und formt Schaumkronen auf dem Wasser. Wellen klatschen, immer höher getürmt, gegen die Ruinen. Die Sturmflut kommt und wird Havenas Gassen und Häuser treffen.

Wettlauf gegen die Zeit

Je eher es den Helden gelingt, das Rote Kleid zu Oylaribel zu bringen, desto weniger Schaden richtet die Sturmflut an. Zum Nachhalten der Zeit kannst du abgelaufene Zeit in Form von Zeitpunkten abstreichen. 1 Zeitpunkt (ZP) steht für 5 Minuten. Die einzelnen Szenen und Wegstrecken bei der Jagd nach dem Kleid enthalten Vorschläge dazu, wie viele Zeitpunkte sie die Helden kosten.

Überblick über die Ereignisse

Eine Karte zum Wasserstand bei Hochwasser in verschiedenen Bereichen Havenas findest Du im hinteren Einband.

18:30 Uhr (0 ZP): Oylaribel beginnt, das Wasser steigen zu lassen. Die Helden fahren nach Havena zurück.

19:00 Uhr (6 ZP): Das Wasser steigt auf das Niveau einer Drohflut. Hafennahe Bereiche in Nalleshof und Orkendorf stehen bis zu knietief unter Wasser. Der Wind reißt Markisen und Wäsche fort. Empfang im Wachsfigurenkabinett.

20:00 Uhr (18 ZP): Das Wasser steigt auf das Niveau einer Sturmflut. Teile von Orkendorf, Nalleshof, Fischerort und Marschen stehen unter Wasser. Die Flut strömt durch die Gassen, Keller und Erdgeschosse laufen voll. Der Sturm pfeift um die Häuser, peitscht die Wellen auf und treibt Fässer vor sich her. Panik breitet sich aus. Drei Menschen sterben.

21:00 Uhr (30 ZP): Das Wasser steigt auf das Niveau einer Jahrhundertflut. Die halbe Stadt ist betroffen, vor allem der Westen säuft ab. Menschen und Tiere sind in Häusern gefangen, zerstörerische Fluten reißen loses Gut mit sich. Der Sturm sprengt Riegel auf, knickt junge Bäume um und wirft Schindeln vom Dach. Zwölf Menschen sterben.

22:00 Uhr (42 ZP): Das Wasser steigt über das Niveau einer Jahrhundertflut. Das Meer dringt auch in höher gelegene Stadtteile vor. Wellen brechen sich in den Gassen, Strömungen ziehen Mensch und Vieh fort. Der Sturm drückt Holzwände und Fenster ein. Umspülte baufällige Häuser stürzen ein. Um die 50 Menschen sterben.

Zeitdarstellung am Spieltisch

Wenn du den Spielern die Bedeutung der Zeit deutlich vor Augen führen möchtest, kannst du ein hohes Glas aufstellen, in das du passende kleine Zählobjekte als Zeitpunkte wirfst, z. B. Murmeln, Kronkorken oder Schokonüsse. Es sollten bis zu 42 Objekte (das Maximum der nachgehaltenen Zeitpunkte) hineinpassen. Das Glas kann – aufgemalt oder auf einem eingelegten Papierstreifen – Markierungen für Schlüsselereignisse besitzen.



Durch die Unterstadt

Durch die aufgepeitschten Wasser und den einsetzenden Regen geht es schnellstmöglich zurück zur Stadt.

Je nachdem, wo die Helden den nächsten aufschlussreichen Hinweis erwarten, kann ihr Ziel unterschiedlich ausfallen. Mit dem behäbigen *Tiefensucher* und dem schnelleren Boot Branwens benötigen die Helden von der Thaumaturgischen Akademie bis zum Tsatempel 5 bzw. 3 ZP, bis zum Bennain-Damm 6 bzw. 4 ZP und bis zum Anleger am Seehafen (über Elderlif und Zollbrücke) 10 bzw. 7 ZP. Einfluss auf die Dauer haben folgende Ereignisse:

Rudert! An der Fortbewegung des Bootes beteiligte Helden würfeln eine Gruppensammelprobe auf *Boote & Schiffe*, 5 Versuche, für ein schnelleres Vorankommen. Bei 6 QS reduziert sich die benötigte Zeit um 20 %, bei 10 QS um 40 %. Maximal können 4 Helden an der Probe teilnehmen.

Ausgerechnet jetzt: Die Helden haben eine unangenehme Unterstadtbegegnung aus SSH Seite 119 (Nummer 10-20 auf der Tabelle), die sie Zeit kosten kann.

Wer lotst uns? Branwen fällt als Schiffsführerin aus (ohnmächtig durch fallende Steine einer Ruine, vergiftet durch eine Unterstadtkreatur). Ein Held, der das Ruder übernimmt, muss mit einer Probe auf *Orientierung* –3 den besten Weg zurück finden, ansonsten verlängert sich die Wegzeit um 20 %.

Wenn Du möchtest, können Branwen und ein eventuell befreiter Ybalio die Helden weiter in die Stadt begleiten und bei der Suche helfen. Wenn nicht, bleiben beide beim Boot: Dann ist es für Ybalio als Necker zu gefährlich, sich in der Stadt blicken zu lassen. Branwen will in den Stunden der Flut beim Boot bleiben, damit es bei der Rückkehr der Helden sicher abfahrtsbereit ist.

Durch die Gassen

- Bei peitschendem Wind braucht ein Held zu Fuß für 400 Schritt 1 ZP auf trockenem Grund. Bei kniehohem Wasser 2 ZP. Bei hüft- bis brusthohem Wasser 4 ZP, sowohl wadend wie schwimmend. Bei höherem Wasser legt man per Schwimmen 400 Schritt in 4 ZP zurück. Hin und wieder sind Proben auf *Körperbeherrschung* und *Schwimmen* nötig, bei Misslingen +1 ZP.
- Eine Kutsche oder ein Reittier braucht bei trockenem Boden für 400 Schritt 0,5 ZP, bei kniehohem Wasser 1 ZP. Bei höherem Wasserstand keine Fortbewegung. Hin und wieder sind Proben auf *Fahrzeuge* und *Reiten* nötig, bei Misslingen +1 ZP.
- Ein Ruderboot legt bei mindestens kniehohem Wasser 400 Schritt in 2 ZP zurück. Hin und wieder sind Proben auf *Boote & Schiffe* nötig, bei Misslingen +1 ZP.



Nach einiger Zeit wird der Sturm stärker und unberechenbarer: Die Geschwindigkeit aller Fortbewegungsarten halbiert sich nochmals.

Szenen der Sturmflut

Die Beschreibung der Szene vor dem Schrägstrich kann als bloßer Stimmungseindruck dienen, während die Helden vorüberziehen. Hinter dem Schrägstrich entfalten sich Ereignisse, die die Helden stärker einbinden. Lass die Spieler bei jeder Szene mit 2W20 würfeln und addiere die Zeitpunkte. Ist die Summe des Wurfs kleiner oder gleich 40, dann wähle die Szene vor dem Strich, ansonsten die dahinter.

In bis zu kniehohem Wasser

- ☛ Die Sturmglocken am Hafen läuten wie wild im Regen. „Diesmal ist etwas anders. Das ist keine normale Flut“, raunt eine schielende Fleetenkickerin. Besorgt stapeln Bürger Sandsäcke vor Hauseingängen, Fenstern und ganzen Gassen. / Sie fordern die Helden auf, zu helfen (2 ZP, nur 1 ZP bei gelungener *Kraftakt*-Probe).
- ☛ Ratten fliehen vor den Wassermassen, hocken auf Holzbrettern, Strohbindeln und Fässern. / Sie versuchen, an Helden hochzuklettern und beißen aus Angst zu.
- ☛ Auf einem Hof bereits verlassener Häuser stehen fünf Schafe hinter einer Umzäunung. Das Wasser steht ihnen schon bis zum Bauch. / Es kostet die Helden 2 ZP, die Schafe vor dem Ertrinken zu retten, nur 1 ZP bei gelungener Probe auf *Tierkunde* (domestizierte Tiere).

In mindestens hüfthohem Wasser

- ☛ Ein kleines Segelschiff hat sich am Hafen losgerissen und treibt in Schräglage durch die Gassen. Mit jeder Welle rollt es tiefer in die Stadt. / Der Rumpf droht, einen alten Mann oder die Helden zu erfassen (2W6 SP, 1 ZP bei Rettung des Mannes oder Umgehung des Hindernisses).
- ☛ Das Wasser bricht durch eine Blockade oder läuft in einen großen Keller. Eine Welle oder ein Sog entsteht. / Eine hilflose Person oder die Helden drohen erfasst zu werden (*Schwimmen*-Probe zur Rettung, bei Mislingen 1W6 SP, 1 ZP).

Bei jedem Wasserstand

- ☛ Aus einem überfluteten Lagerhaus treiben Fässchen mit südländischem Pfeifenkraut. / Ein Großhändler steht dreckig und nass im Wasser und bietet mit dünner Stimme 8 Silbertaler für jedes zurückgebrachte Fässchen (1 ZP je drei Fässchen).
- ☛ Das Wasser rauscht in der Dunkelheit. Eine schwarze, trübe Masse, die alles verschlingen will. Flaschen, Butterfässer, Eimer, Seiten der *Havena-Fanfare*, Bänke, ein Schuh, Bretter, ein Handkarren: solcherlei Treibgut verstopft die überfluteten Wege. / So sehr, dass die Helden 2 ZP benötigen, um es zu umgehen oder beiseite zu räumen.
- ☛ Eine oder mehrere hilflose Personen (1-2 ZP, wenn die Helden helfen):

- ☛ Eine alte Frau sitzt in ihrer ebenerdigen Stube und schaut ängstlich auf die Flut, / die schon die Höhe der Fenster erreicht hat und bald die Scheiben bersten lassen wird.
- ☛ Ein Vater schickt drei Kinder aus dem Haus und versucht selbst, Hab und Gut zu retten. / Er bittet die Helden, die Kinder ins Trockene zu bringen.
- ☛ Eine kräftige Steinmetzin hilft Menschen bei der Flucht vor dem Wasser über eine Mauer. / Sie verzieht schmerzhaft das Gesicht. Ihr Fuß ist unter Wasser eingeklemmt.
- ☛ Ein dünner Mann wird von seinem panischen Esel durch die Fluten gezogen / und gerät dabei ständig unter Wasser.
- ☛ Die Flut spült seltsame Kreaturen der Unterstadt über den Bennain-Damm. Ein armlanger, gelber Fisch mit trüben Augen und Tentakelkrause zappelt auf dem überschwemmten Pflaster. / Ein Riesenkloppe (*SSH* Seite 56) belagert eine Fleischerei. Fünf mutige Seeleute knüppeln auf ihn ein. Helfen die Helden bei der Vertreibung, kostet sie das 2 ZP.

Überall

- ☛ Ein selbstgerechter Färber brüllt, dass nach den grausamen Neckerschrecken nun mit der Flut Efferds dritte Plage gekommen sei und nun alle jämmerlich ersaufen würden. (Auf die Frage, was denn dann die erste Plage war: Der Sieg der Honinger Wölfe über die Havena Bullen mit 5:12 vor einem Monat.) / Er stellt sich den Helden in den Weg und will sie dazu bringen, niederzuknien und zu beten, dass Efferd doch noch Gnade walten lasse. (1 ZP)
- ☛ Der Rondrikan fegt Schindeln krachend vom Dach. / Die Helden drohen, getroffen zu werden (Ausweichen, sonst 1W6 TP).
- ☛ Ein Haus steht in Flammen. Offenbar geriet durch den Sturm eine Feuerstelle außer Kontrolle. / Im Rauch des ersten Stocks steht ein Junge und schaut ängstlich aus dem Fenster. (Probe auf *Klettern* (*Fassadenklettern*) und 1 ZP zur Rettung)
- ☛ Plünderer: Drei hohlwangige Gestalten steigen in ein wegen der Flut verlassenes Bürgerhaus ein und tragen Porzellan, Gewürze und Gobelins hinaus. / Ein Plünderer wirft einem Helden eine kleine Alabasterstatue zu: „Ihr habt nichts gesehen.“ (1-3 ZP, wenn die Helden die Einbrecher aufhalten, weitere 3 ZP, wenn sie der Garde überstellt werden.)

Die Spur des Käufers

Am Tsatempel

Haben die Helden bei den Neckern vom „Blumenhaus mit Säulen“ als Tauschort des Kleides erfahren, können sie es bald als den Tsatempel (**T03**) am Rand der Unterstadt identifizieren. Tsageweichte  Yanne Binsen (Anfang zwanzig, blond, Regenbogentunika, macht gerne Handstand; Willenskraft 2 (12/14/14), SK 2) grübelt ein wenig herum, wenn man sie nach einem Besucher fragt, der vor einem Monat eine Nacht nach Vollmond am

Tempel war (2 ZP, nur 1 ZP bei klugem Nachfragen nach gelungener *Menschenkenntnis*-Probe).

Dann erinnert sie sich an einen jungen, reichen Mann mit dunklem Haar namens Padraig (den Nachnamen hat sie vergessen). Er kam an zwei aufeinanderfolgenden Nächten, spendete Schmucksteine und Frühlingsblumen und sah aufs Meer. Er erzählte davon, wie er um eine Frau werbe und auf einen neuen Aufbruch hoffe. Als sich Yanne in der zweiten Nacht zur Ruhe legte, saß er noch am Ufer zur Unterstadt. Seitdem hat sie ihn nicht mehr gesehen.

Patrizier gesucht

Wenn die Helden in der Stadt nach einem Patrizier mit dem Wappen eines fliegenden Kranichs oder nach einem jungen, dunkelhaarigen Patrizier namens Padraig fragen oder seine Erscheinung genau beschreiben, erhalten sie innerhalb von 5 ZP die nachfolgenden Informationen. Fragen sie an aussichtsreichen Orte nach (z. B. bei der Redaktion der *Havena-Fanfare* **UF11**, im Stadthaus **OF05** oder bei einem veritablen Stadtkenner

wie Wirt *Gharn Morgain* in der Taverne *Alte Marschen G03*), erhalten sie die Informationen in 2 ZP plus der Zeit, die sie dort hin brauchen. Ein Held kann eine Probe auf *Gassenwissen* (*Informationssuche*) oder *Etikette* (falls die Gruppe vor allem in der besseren Gesellschaft fragt) ablegen. Für jede QS reduzieren sich die nötigen ZP um 1 bis auf ein Minimum von ZP 1.

- Das Haus Pliskern trägt das heraldische Zeichen des Kranichs. Die Geschäfte führt der junge Padraig Pliskern.
- Ein junger Patrizier namens Padraig / von diesem Äußeren? Das kann eigentlich nur Padraig Pliskern sein.
- Das alte Haus Pliskern ist im Tuchhandel und in der Söldnervermittlung aktiv. Da der Vater seit einigen Monaten im Horasreich weilt, führt zur Zeit der Sohn Padraig die hiesigen Geschäfte. Er ist Anfang 20, unverheiratet, ein Liebhaber schöner Dinge und reichlich von sich selbst eingenommen.
- Im Kontor der Pliskerns in Nalleshof ist um die Zeit niemand mehr. Das Wohnhaus der Familie Pliskern liegt in Oberfluren beim Fürstenpalast, neben dem Instrumentenbauer Ruggard.

Die Häuser von Padraig und Rovena

Am Haus von Padraig Pliskern

Das Anwesen der Familie Pliskern liegt nördlich des Fürstenpalastes. Die Villa im havenischen Stil wird von einem großzügigen Garten umgeben. Den Rondrikan mit „ein wenig Hochwasser“ sieht man in Oberfluren noch recht gelassen.

Padraig Pliskern ist vor einiger Zeit mit der Kutsche zum Empfang im Wachsfigurenkabinett aufgebrochen. Von dem Roten Kleid hat er immer wieder geschwärmt. Er hat es vor Wochen seiner Angebeteten, der Patrizierin Rovena Rastburger, geschenkt. Rovena wohnt im Gästehaus der Rastburgers an der Fürstenallee, im Orkendorf, gegenüber dem Hotel Großmast.

Über diese Informationen verfügen die Bewohner des Hauses. Sie sind kein Geheimnis, werden aber auch nicht sogleich mit jeder dahergelaufenen Person geteilt. Bei geeignetem Auftreten der Helden können sie aber bei einem lockeren Klatsch entlockt oder aus einem Verhör gezogen werden. Es dauert etwa 3 ZP, um sie zu erhalten. Je nach Strategie können die Helden Proben

(beispielsweise auf *Überreden*, *Einschüchtern*, *Etikette*, *Verkleiden*) ablegen, um erfolgreich zu sein und die Anzahl an ZP zu verringern (eine QS senkt die Dauer um einen ZP, Minimum ist 1 ZP).

Die Helden können auf folgende Bewohner stoßen:

♣ *Lidire*, die Gärtnerin und Hausmeisterin (um 40 Jahre, Knollennase, eher verschlossen, raucht Pfeife, tierlieb, autoritätsgläubig und insbesondere Geweihten und Adligen ergeben; Willenskraft 2 (11/11/12), SK 1)

♣ *Niall*, Koch und Aufwarter (um 30 Jahre, schmal, verträumte Augen, klatschfreudig, schätzt ein gutes Geschäft; Willenskraft 4 (11/12/12), SK 1)

♣ *Albhe Pliskern*, Großmutter Padraigs (um 70 Jahre, redselig, gütig, schalkhaft; mag Zwerge und glaubt, dass es Glück bringt, ihren Bauch zu reiben und eine Strähne ihres Bartes zu besitzen; Willenskraft 7 (13/11/13), SK 1) Erregen die Helden Unmut, verweist man sie des Anwesens. Sind die Helden weiterhin penetrant, hetzt man die Wachhunde auf sie (3 aggressive Hunde, **Regelwerk** Seite 360) und ruft die Stadtgarde.

Am Haus von Rovena Rastburger

Die Helden können nach den Erkenntnissen am Haus Pliskern entweder direkt zum Wachsfigurenkabinett aufbrechen (siehe unten) oder Rovena Rastburger aufsuchen.

Im Orkendorf herrschen Unruhe und Panik aufgrund der Sturmflut. Je nach Zeitfortschritt steht das Gebiet schon unter Wasser.

Nicht weit entfernt suchen die Menschen Rettung im Hotelschiff *Großmast* (**G07**), das im Zuge einer großen Flut einfach davonschwimmen können sollte. Kapitän der Kapitäne ♣ *Caerwyn ui Merodin* (um 65 Jahre, wachssteifer Bart, Monokel, Holzbein) ruft durch Regen und





Sturm vom Oberdeck hinab: „An Bord! Efferds Zorn naht! Havena ist dem Untergang geweiht! Doch diese 333 Seelen werden gerettet sein.“

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das große Gästehaus der Familie Rastburger an der Fürstenallee ist ein alter Fachwerkbau mit vielen Holzverzierungen. Die Fenster im Erdgeschoss sind frisch verrammelt. Auf der Treppe zum Eingang steht ein alter Domestik, der furchtsam eine Efferdstatue umklammert. Seine Augen sind verweint, und er murmelt beständig ein Gebet zum alten Gott.

Hausdiener **Edric** (um 70 Jahre, weißer Backenbart, fromm, schicksalsergeben, arkanophob; Willenskraft 8 (12/12/13), SK 1) glaubt, dass das Ende nahe ist – und seine Herrin Rovena es durch frevelhafte Tat verursacht hat. Er hat die Hoffnung aufgegeben, es ist ihm alles egal. Unter Schluchzen und mit viel Selbstmitleid können die Helden innerhalb von 2 ZP (1 ZP bei gelungener Heilkunde Seele-Probe, nur ein Held darf die Probe ablegen) von ihm folgende Informationen erlangen:

- Er ist der langjährige Diener Rovena Rastburgers, die stets den Göttern treu diente und wie jeder anständige Mensch Zauberei verabscheute. Sogar einen Eid legte sie darauf ein. Doch als sie Padraig Pliskern kennenlernte und dieser sie mit madaverfluchten Dingen und Elixieren beeindruckte, erlag sie der Verführung der Magie.



- Rovena geriet darüber in Streit mit ihrer Mutter Doride, die Zauberei strikt ablehnt, und zog in das Gästehaus.
- Zuletzt schenkte Padraig ihr ein rotes Kleid, angeblich von Neckern. Das scheinbar schlichte Ding beachtete Rovena zunächst nicht. Doch als sie es anzog, formte es sich nach ihren Wünschen und ließ sie aufreizend erscheinen. Edric flehte sie an, das unheilige Ding aus dem Meer zu verbrennen, doch Rovena trug es zu zwei Anlässen mit Freude und schwärmte immerzu vom Kleid. Die Niederhöhlen hatten Besitz von ihr ergriffen, ganz gewiss.
- Heute Abend trägt sie das verhexte Kleid zum dritten Mal und ist lieberlicher und blendender als je zuvor. Der junge Pliskern hat sie mit der Kutsche abgeholt, und sie führen zum Empfang im Wachsfigurenkabinett.
- Der Sturm und die Flut sind die Ernte dieses Frevels. Die Götter zürnen. Ihr geht, um sie aufzuhalten? Oh bitte, tut das, in Efferds Namen!

Der Empfang im Wachsfigurenkabinett

Folgen die Helden der Spur des Roten Kleides zum Wachsfigurenkabinett am Halplatz in Oberfluren, befinden sich dort gerade Padraig Pliskern und Rovena Rastburger, die das Kleid trägt, auf einem exklusiven Empfang anlässlich der Einweihung neuer Wachsstatuen. Eine Beschreibung und einen Gebäudeplan des Wachsfigurenkabinetts findest du in **SSH** ab Seite 38.

Ungeladene Gäste

Von außen erkennt man, dass das Kabinett prächtig hergerichtet ist. Bunte Stoffbahnen wehen im Sturmwind, Feuerschalen erhellen die Fassade. Aus den erleuchteten

Fenstern dringen ganz unbeeindruckt vom Wetter Gelächter und Musik. Vor dem Haupteingang steht ein als Ritter in voller Plattenrüstung herausgeputzter Wächter **Fergal**, unerschütterlich, Werte siehe Seite 45), der nur geladene Gäste einlässt.

In der Umgebung stehen einige herrschaftliche Kutschen und Droschken bereit, deren Kutscher misstrauisch den Regen am Teerzeug abperlen lassen oder in nahen Schenken Schutz suchen.

Die Helden können in Erfahrung bringen, dass der feine Empfang, ausgerichtet vom Patrizier **Cumal Ongswin**, um die 50 geladene Großbürger der Stadt versammelt. Anlass

ist Ongswins Stiftung von fünf neuen Götterstatuen für das Kabinett. Die alten hatten über die Jahrzehnte viele kleine Makel bekommen und waren nicht mehr schön. Einlass zum Empfang erhält man nur mit einem Billet, einer Elidamuschel mit einem Schriftzug aus leuchtendem Gwen-Petryl-Lack: „Götter-Enthüllung – 2. Ingerimm 1041“. Mit dem Billet kann man in entsprechender Kleidung und mit überzeugendem Auftreten samt einigen Begleitern – bis zu vieren – am Empfang teilnehmen. Die Helden haben mehrere Möglichkeiten, auf den Empfang zu gelangen.

Hineinschleichen

Bei guter Ablenkung kann man sich an dem Ritter-Wächter am Haupteingang auf der Ostseite vorbeischieben. Sein Helm schränkt seine Wahrnehmung ein. Der Nebeneingang an der Südseite wird von Dienstboten genutzt und ist außen unbewacht. Dahinter befindet sich die Garderobe. Ein Festwächter hat den Bereich im Blick. Im ersten Stock ist an der Nordostecke trotz des Sturms ein Fenster offen gelassen worden. Der Raum dahinter (einer der beiden Werkstatt Räume) ist dunkel. Gute Kletterer (Probe auf *Klettern (Fassasenklettern)* –1) können dort in das Gebäude eindringen.

Als Wachsstatue

In einem nahen Unterstand können die Helden ein Fuhrwerk entdecken, auf dessen Ladefläche unter einem Wachstuch die fünf neuen Götterstatuen stehen: Efferd,

Rondra, Praios, Hesinde und Phex. Sie sollen auf einem Traggestell zum Höhepunkt des Empfangs bei gedämpftem Licht im Kabinett den Gästen enthüllt werden. Die Körper der Götterstatuen bestehen aus Wachs, ihre Kleidung und Accessoires sind eigene Stücke aus Textil und Holz. Die Helden können die Plätze einiger oder aller Götterstatuen unter dem Tuch einnehmen und sich (3 ZP später) von Dienern ins Gebäude tragen lassen. Das Traggestell wird zunächst in die **Eingangshalle (01)** geparkt, bis der Moment der Enthüllung im **Großen Figurensaal** kommt. In dieser Wartezeit können sich die Helden davonmachen.

Gefälschtes Billet

Bekommen die Helden eine genaue Beschreibung des Billets oder wird es ihnen vom Wächter am Eingang gezeigt („So was braucht ihr, um eingelassen zu werden.“), können sie versuchen, es nachzumachen. Dazu benötigen sie eine schöne Elidamuschel (liegen gerne in havenischen Häusern als Glücksbringer oder in Efferdschreinen als Gabe) und Leuchtack (bei Malern, Apothekern). Mit erfolgreichen Sammelproben auf *Malen & Zeichnen (Malen)*, 1 Minute, 10 Versuche, wirkt das Billet wie echt.

Das braucht Ihr nicht mehr, oder?

In einer der Kutschen nahe des Kabinetts vergnügt sich der Geldverleiher *Lanval Delvenstein* (um die 50, aufgedunsen, Genussmensch; Handel 12 (13/13/13), Willenskraft 10 (13/13/13), SK 2) mit zwei Kurtisanen. Eigentlich



war angedacht, dass er mit seinen Begleiterinnen auf den Empfang geht, doch es wurde schon auf der Hinfahrt so feucht-fröhlich, dass man in der Kutsche blieb. Wenn ihm die Helden sympathisch sind, gibt er ihnen sein Billet.

Ich kenne die Kuratorin!

Haben die Helden zu Beginn des Abenteuers *Urlabet Nimoras*, die Kuratorin des Wachsfigurenkabinetts, aus dem Wasser gerettet, können sie von ihr Hilfe erwarten. Die Schwierigkeit ist in diesem Fall, ihre Aufmerksamkeit zu erlangen: Urlabet führt ständig Gäste durch die Ausstellung und trägt dafür Sorge, dass der Empfang gut abläuft. Können die Helden ihre Lage schildern, ist sie schnell bereit, sie zu unterstützen. Du kannst sie als Joker in schwierigen Momenten nutzen: Sie kann die Gruppe einschleusen (als vorgebliche Gäste oder zusätzliche Wächter), die Helden aus brenzligen Situationen retten und die Bedienten anweisen. Das Kabinett kennt sie in- und auswendig.

Sehen und gesehen werden

Der Empfang im Wachsfigurenkabinett ist eine Galerie der Eitelkeiten für die Havener Oberschicht. Es spielt eine Musikertruppe, Bosparanjer kreist, Häppchen werden gereicht. Man zeigt sich im besten Zwirn, parliert über Geschäfte, Besitz und Stil, erwähnt nebenbei Großzügigkeiten und Einfluss. Jeder will sich von seiner besten Seite zeigen. Den um das Haus pfeifenden Rondrikan beachtet man kaum mit Sorge: Eine Sturmflut ist schließlich wohl eher Problem der ärmeren Stadtteile.



Von besonderer Wichtigkeit sind die folgenden Personen:

1 Rovena Rastburger, die Schöne im Kleid

Auf dem Empfang ist Rovena (19 Jahre, schwarzhaarig, ohne Kleid: durchschnittliches Aussehen, mädchenhaftes Kichern, eingebildet; Betören 5 (12/12/12), Willenskraft 5 (12/12/12), SK 1) dank des hinreißenden Roten Kleides *die Augenweide*. Rovena, früher eher fromm und zurückhaltend, glaubt heute, dass ihr die Welt nicht widerstehen kann. Da sie in der eigenen Familie auf keine bedeutende Stellung oder Erbschaft hoffen kann, sucht sie nach einem begüterten Ehegespons. Den sah sie bislang in Padraig, dessen Aufmerksamkeit ihr schmeichelte. Doch die Wirkung des Kleides weckte in ihr das Begehren, eine noch viel bessere Partie abgreifen zu können: Mit ihrer Erscheinung will sie den reicheren Cumal Ongswin verführen, Padraig ist schon vergessen.

Das Rote Kleid ist in dieser Situation ihr Ein und Alles, ihr Garant für eine luxuriöse Zukunft. Entsprechend ist sie kaum bereit, es herzugeben.

1 Padraig Pliskern, der stolze Stutzer

Der junge Patrizier (22 Jahre, dunkelhaarig, geltungssüchtig, arrogant) trägt die Nase weit oben und lässt keine Gelegenheit aus, um seine Erfolge zu erwähnen und zu betonen, dass er schon bald gewiss vom Vater das ganze Familiengeschäft übertragen bekommt. Er zeigt sich gerne in der Nähe Rovenas, die für ihn eine Festigung und Stärkung seiner Position unter den Patriziern bedeutet. Padraig deutet eine baldige Verbindung der Häuser Pliskern und Rastburger an. Am heutigen Abend will er Rovena vor aller Augen einen Antrag machen – ohne dass sie davon weiß.

Jeden Angriff auf seine schöne Begleitung sieht er als Attacke auf sich und seine Pläne. Zumindest so lange, bis ihm klar wird, dass Rovena ihn verrät. Steuern die Helden seine Wut und Enttäuschung, könnte er ihr auch eigenhändig das Kleid vom Leibe reißen. Andererseits könnten ebenso die Helden ein willkommenes Ventil für seinen Missmut werden.

1 Zolbard, der gehemmte Magier

Der Auftragsmagier stand schon oft als magischer Söldling in Diensten der Pliskerns. Die anderen Gäste finden es teils anrühlich, teils furchterregend, teils beeindruckend, dass Padraig über einen Leibmagier verfügt. *Zolbard* (um die 45 Jahre, ungezähmte Nasenhaare, rollendes „R“, trinkt gerne) besuchte einst die graumagische Magierakademie zu Andergast. Er beherrscht vor allem Einfluss- und Elementarzauber. Das Magieverbot in Havena hindert ihn daran, gegen die Helden mit offener Zauberei vorzugehen. Er fürchtet Kerker oder Verbannung. Peitscht ihn Padraig jedoch genug auf oder ist die Lage hinreichend dramatisch, pfeift der Magier auf das Gesetz. Bringen ihn die Helden dazu, vor der Gesellschaft offen Magie anzuwenden, können sie ihn dadurch ausschalten: Praiadane von Hohenfels stoppt den Magier, ruft die Garde und lässt Zolbard in Gewahrsam nehmen.

Weitere Personen

1 *Cumal Ongswin* (*1007 BF, Brille, unauffällig; Willenskraft 9 (12/13/14), SK 2), der Gastgeber des Empfangs, drückt viele Hände und ist ein eher stiller Mann. Von

Rovenas Avancen zeigt er sich erst irritiert, findet aber unerschwellig Gefallen an der verführerischen Erscheinung.

♣ **Praiadane von Hohenfels** (*980 BF, grauer, akkurater Pa-genschnitt, grüne Augen, ruhige und behutsame Traditionalistin; Götter & Kulte 13 (14/14/14), Willenskraft 10 (14/14/14), SK 3), die Hochgeweihte des Praiostempels und Wahrerin der Ordnung, verleiht dem Empfang klerikalen Glanz. Wird sie auf das Rote Kleid als magisches, möglicherweise schädliches Artefakt aufmerksam, kann sie eine Beschlagnahme durch die Garde empfehlen.

♣ **Niamh Schlappmaul**, die den Helden bereits bekannte Schreiberin der *Havena-Fanfare*, berichtet zunächst lustlos über den Empfang. Ihre Mitstreiter dürfen draußen die viel interessantere Sturmflut beobachten. Ihr kommt jeder mögliche Skandal gerade recht, und die Anwesenheit der Helden lässt sie eine interessante Geschichte wittern.

♣ **Korakles ay Akidos** und seine Mitstreiter sind als „Retter von Marschen“ Stadtgespräch und kurzfristig geladene Gäste: Sie haben vergangene Nacht ein paar Necker vertreiben können und diese Tat mithilfe der *Havena-Fanfare* so vortrefflich in Szene gesetzt, dass man sie heute übertrieben als Helden der Stadt feiert. Sie prahlen gerne mit ihren Taten. Korakles erfährt, z. B. durch Belauschen der Helden, von der Bedeutung des Roten Kleides (siehe **Optional: Agenten des Untergangs** auf Seite 46).

☛ Drei als antike Palastwachen herausgeputzte Festwächter (sowie der Ritter-Wächter am Haupteingang) sorgen für einen reibungslosen Ablauf des Empfangs und können auch kräftig zupacken, wenn ein Störenfried entfernt werden soll.

Festwächter

MU 14 KL 11 IN 13 CH 11

FF 10 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 11+1W6

AW 4 SK 1 ZK 2 GS 5

Waffenlos: AT 9 PA 3 TP 1W6 RW kurz

Hellebarde: AT 9 PA 3 TP 1W6+6 RW lang

Schwert: AT 9 PA 3 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE: 6/3 (Plattenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: –

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Hellebarde, Schwert), Haltegriff (Waffenlos), Wuchtschlag I (Waffenlos, Hellebarde, Schwert)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 8, Überreden 2, Verbergen 6, Willenskraft 5

Anzahl: 4

Kampfverhalten: Die Festwachen werden versuchen, ihre Gegner einzuschüchtern und sie so zum Verlassen des Festes zu zwingen. Andernfalls nutzen sie *Haltegriffe* und nur als letzte Möglichkeit Waffengewalt.

Flucht zwei Stufen *Schmerz*

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Padraig

MU 13 KL 13 IN 14 CH 14

FF 13 GE 12 KO 12 KK 12

LeP 30 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 2 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 6 TP 1W6

RW kurz

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

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 3, Handel 12, Klettern 3, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 2, Menschenkenntnis 10, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Überreden 12, Verbergen 7, Willenskraft 7

Kampfverhalten: Padraig ist kein Kämpfer und wird eher fliehen oder sich ergeben, als unnötig Blut zu vergießen – vor allem sein eigenes.

Flucht 1 Stufe *Schmerz*

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



Zolbard

MU 13 KL 14 IN 13 CH 11

FF 12 GE 12 KO 12 KK 12

LeP 30 AsP 39 KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 2 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Magierstab, lang: AT 12 PA 9 TP 1W6+2

RW lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Zauberer / Persönlichkeitschwäche (Vorurteile gegen Nostrier), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Flammenschwert, Tradition (Gildenmagier), Verteidigungshaltung (Waffenlos, Magierstab)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 2, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 2, Magiekunde 10, Menschenkenntnis 6, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Überreden 2, Verbergen 3, Willenskraft 11

Zauber: Feuerfinger, Armatrutz 9, Balsam 7, Blitz dich find 12, Duplicatus 13, Fulminatus (Elfen) 12, Horriphobus 13, Ignifaxius 11, Psychostabilis 8, Respondami 8

Kampfverhalten: Zolbard wird zunächst versuchen, die Helden durch einen Blitz dich find zu irritieren und sich selbst mit einem Duplicatus zu schützen. Bei Gegenwehr greift er zu einem Horriphobus und seinem Stab.

Flucht zwei Stufen *Schmerz*

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



Ereignisse und Strategien

Rovena befindet sich üblicherweise unter vielen Leuten. Geeignete Ansätze zum Handeln können den Helden folgende Ereignisse bieten.

Halde Rovena, so knie ich vor dir

Padraig kündigt vor der ganzen Gesellschaft einen großen Moment an und hält Rovenas Hand dabei fest. Er macht ihr selbstsicher einen Heiratsantrag und präsentiert ein teures Rubin-Collier als Verlobungsgabe. Doch Rovena lehnt peinlich berührt ab und versucht, die Szene mit Scherzen zu überspielen. Padraig ist vor den Kopf gestoßen, tief enttäuscht und entwickelt eine Wut auf Rovena.

Die neuen Götter

Eine Rede Cumal Ongswins leitet die „Götterenthüllung“ ein. Die Lichter werden nahezu komplett gelöscht (für etwa zwei Minuten) und das Tragegestell mit den fünf Wachsfiguren der Götterstatuen von Efferd, Rondra, Praios, Hesinde und Phex an den Kopf des Großen Figurensaals gebracht. Unter dem Wiederentzünden der Lichter werden die Statuen präsentiert.

Dieser Moment kann für Verwirrung sorgen, wenn einige der Statuen fehlen, weil Helden ihren Platz einnehmen. In jedem Fall sind die neuen Statuen ein Magnet der Aufmerksamkeit.

Das Wasser kommt

Ist der Abend weit genug fortgeschritten (ab 21:00 Uhr / 30 ZP), erreicht die Flut den Halplatz. Die Feiernden halten es zunächst für einen Scherz, dass das Wasser so weit gekommen sei, Bosparanjer wird gereicht und die Musiker spielen noch einmal lauter auf. Dann aber greift bald Entsetzen um sich: Zuerst brechen einzelne Gäste auf, um ihre Villen zu erreichen, dann die ganze Gesellschaft. Padraig lässt Rovena einfach stehen und fährt mit seiner Kutsche davon. Zurück bleiben ein halbes Dutzend der letzten Gäste, darunter Cumal Ongswinn und Rovena, die aufgrund des gestiegenen Wassers beschließen, im Kabinett auszuharren, bis der Wasserspiegel wieder sinkt.

Holt euch das Kleid!

Wie die Episode im Wachsfigurenkabinett endet und wie die Helden an das Rote Kleid gelangen, hängt von ihrem Vorgehen ab.

- Sowohl Padraig als auch Rovena lassen sich nur schwer davon überzeugen, dass das Rote Kleid in Wahrheit einem Neckerfürsten gehört und von diesem Textil das Schicksal der Stadt abhängt. Viel eher glauben sie an eine Intrige von Konkurrenten oder zweifeln am Geisteszustand der Helden. Etwas helfen können Beweise (Padraigs Bezahlung für das Rote Kleid, das Korallengewand). Einem Helden muss eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen* –5 gelingen, maximal dürfen es drei Helden probieren.
- Eine Entführung Rovenas ist möglich, wenn das Licht gelöscht wird oder die Helden für andere Ablenkung sorgen.



Hilfreich kann eventuell Urlabet Nimoras sein, die den Helden eine Portion Marbos Ruhe zusteckt (siehe Kasten). Das Mittel fällt eigentlich unter das Alchimieverbot in Havena.

- Ein echter Verführungskünstler unter den Helden kann Rovena in einen Seitenraum bugsieren, wo man sich der störenden Textilien schnellentledigt. Dafür sollten ein überzeugender Auftritt als reicher Mann und mindestens 3 QS aus einer *Betören*-Probe hingelegt werden.



Auch hier könnte Urlabet hilfreich sein, indem sie einen ebenso verbotenen Liebestrank (**Regelwerk** Seite 273) übrig hat.

- Die Helden können Rovenas Kleid „versehentlich“ besudeln – mit Wein, einer Fischplatte oder dem blutspritzenden Mechanismus aus dem Ausstellungsstück „Enthauptung der Piratin“ (15). Anschließend ist sie empört bereit, sich umzuziehen. Schlecht gelaunt gibt sie das wertvolle Rote Kleid an Padraig, der es wiederum Zolbard zur Verwahrung überlässt.



Ist die Situation für die Helden hoffnungslos, erscheint der Hochgeweihte *Graustein*, einem göttlichen Zeichen folgend, auf dem Empfang. Er befragt die Gruppe nach den Umständen der Flut und hat genug Verstand, Stimmgewalt und Autorität, um die Situation zu lösen: Entweder gelingt es ihm, Rovena im Zwiegespräch zu überzeugen, oder er legt vor der Festgesellschaft dar, dass das Meer kommt, um sich etwas zu holen, das seins ist: das Rote Kleid. Furchtsam übergibt es Rovena dann den Helden.

Marbos Ruhe

Stufe: 6

Art: Einnahmegift, mineralisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Status *Bewusstlos* / 1 Stufe *Betäubung*

Beginn: 10 KR

Dauer: 10 Minuten

Kosten: 600 Silbertaler

Agenten des Untergangs

Optionaler Inhalt

Wenn du deinen Helden nach der Eroberung des Roten Kleids noch eine Hürde und Kampfbegegnung in den Weg legen möchtest, tritt Korakles auf den Plan. Soviel hat er verstanden: Wenn das Rote Kleid nicht zu den Neckern zurück gelangt, wird Havena überschwemmt – ganz im Sinne seiner Herrin, wie er glaubt.

Seine Mitstreiter macht er daher glauben, dass die Helden mit den Neckern unter einer Decke stecken würden und das Rote Kleid als magisches Artefakt ihnen nur mehr Macht gäbe, Havena zu unterjochen.

Korakles und Verstärkung (siehe Seite 11) lauern den Helden in einer hüfthoch überfluteten Gasse auf und nutzen verlassene Häuser und die Deckung durch Treibgut für einen Hinterhalt. *Korakles* wirft sich dabei

Korakles

MU 14 KL 11 IN 13 CH 11

FF 10 GE 14 KO 15 KK 14

LeP 40 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 15 PA 8 TP 1W6

RW kurz

Streitaxt: AT 17 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

Streitaxt und Holzschild: AT 17 PA 10 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE: 6/1 (Plattenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I+II, Finte I (Waffenlos, Kurzsword), Kampf im Wasser ^{AKO1 153}, Kampfreflexe I, Vorstoß (Waffenlos, Kurzsword), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Kurzsword)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 7, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 12, Menschenkenntnis 6, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung 13, Sinneschärfe 8, Überreden 2, Verbergen 6, Willenskraft 11

Kampfverhalten: siehe Text

Flucht Verlust von 75 % der LeP

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



zu Beginn von einer erhöhten Position auf einen Helden. *Glarik* nähert sich den Helden unter Wasser, um überraschend direkt neben ihnen aufzutauchen. *Famerlaria* schießt mindestens einmal mit der Armbrust und geht dann mit dem Sklaventod in den Nahkampf. *Praio-lynnna* setzt den Helden mit einem Bogen aus einem Fenster zu, kann ihre Position durch einen KRÖTENSprung plötzlich ändern und hölzernes Treibgut mit RADAU gegen die Helden entsenden.

Ihr Ziel ist die Erbeutung oder Zerstörung des Kleids. Korakles zeigt sich enttäuscht, dass es ihm nicht gelingt, das Kleid zu zerreißen, zu zerschneiden oder zu verbrennen. Triumphiert er über die Helden, flieht er mit dem Roten Kleid, läuft dabei aber Oylaribel und den Neckern in die Arme, die kurzen Prozess mit ihm machen.

Zurück ins Meer

Nachdem die Helden das Kleid an sich gebracht haben, eilen sie durch das steigende Wasser zum Hafen, um es Oylaribel zu bringen. Je nachdem, ob die Stimmung am Spieltisch noch einige Herausforderungen verlangt oder die Spieler auf den Ausklang zu steuern, kannst du die Helden noch mit einigen Begegnungen der Flutsituation oder Korakles' Gruppe (siehe **Agenten des Untergangs** auf Seite 46) konfrontieren.

Friede den Wassern und dem Land

Je mehr Zeit vergangen ist, desto katastrophaler sind die Auswirkungen der Flut, durch die sich die Helden kämpfen. Auf Oylaribel und seine Necker treffen sie schon im Hafenbecken, wo diese sich gerade bereit machen, in die überfluteten Stadtteile auszuschwärmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Ton des Perlmuthorns dringt tief durch euer Fleisch bis in die Knochen. Es spielt von selbst, um den Hals Oylaribels baumelnd. Wellen schäumen über den Körper des großen Neckers. Erhaben steht er inmitten der um ihn schwimmenden Meermenschen, und doch leuchten seine Augen wie die eines Kindes, als er das ersehnte Rote Kleid in den Händen hält. Bilder von Freude und Hoffnung perlen in eurem Geist auf: Tanzende Fische, blühende Korallen – und Oylaribel, wie er seiner angebeteten Frau aus dem Wasser das Kleid darbringt.

Oylaribel lächelt und bringt das Perlmuthorn mit einer Geste zum Verstummen. Augenblicklich wird der Sturm sanfter, langsam schwächen sich die Wellen ab. Die Flut endet. Mit einem letzten Blick auf die Stadt der Trockenhäute tauchen der Fürst und seine Gardisten in die Tiefe hinab. Momente später scheint es, als wären sie nie dagewesen.



Sollte Ybalio noch in der Gewalt des Neckerfürsten gewesen sein, ist er nun frei und schließt seine Arme um die glückliche Branwen. Die Kinder der Mondenhalle sehen sich um, als erwachten sie aus einem bösen Traum: Sie sind frei. Vorsichtig nähern sie sich den Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Necker schließen einen Kreis um euch. Ihr seht Dankbarkeit auf ihren Gesichtern. Einer stimmt eine leise, fremdartige Melodie an. Die anderen stimmen nach und nach ein. Die Kinder der Mondenhalle strecken euch die Hände entgegen, fahren zärtlich über Haut und Haar. Einen Moment fühlt ihr euch auf merkwürdige Art verbunden, Meer und Land sind eins. Dann ist es vorüber. Der Kreis öffnet sich, zufrieden gleiten die Necker ins Wasser zurück. Mit einem letzten warmen Gruß verschwinden sie unter den Wogen. Sie werden zurück in die Ruinen der Thaumaturgischen Akademie schwimmen.

Mit dem Gesangsritual haben die Necker ein magisches Band zu den Helden geschlagen und sie fortan als Freund des Meervolks gekennzeichnet. Jeder Necker wird ihnen künftig weniger scheu und grundsätzlich wohlgesonnen gegenübertreten. Die Wirkung dieser Magie ist

dauerhaft, endet aber, wenn die Helden die Freundlichkeit von Neckern grob missbrauchen.

Belohnungen

Das Wasser geht in der Stadt langsam zurück, die Havener begutachten die Schäden und nehmen Abschied von den Toten. Dank des Einsatzes der Helden konnte Schlimmeres verhindert werden und die Necker sind wieder friedvoll. Die Helden können folgenden Lohn erhalten:

- Ihren Sold nach vergangener Zeit als Wächter im Auftrag der Efferdkirche.
- 900 Silbertaler, die Graustein für die Aufklärung und Lösung des Necker-Problems ausgesetzt hat.
- Graustein gibt außerdem jedem von ihnen ein *Muschelamulett* mit dem Zeichen Efferds, das sie als Efferdfreunde ausweist, die der Kirche einen wertvollen Dienst geleistet haben (SSH Seite 98).
- Sofern öffentlich bekannt wird, was die Helden geleistet haben, verleiht ihnen der Ältestenrat die *Havenakrone* in Silber (SSH Seite 98).

Abenteuerpunkte

Die Helden erhalten für das Bestehen des Abenteuers **15 Abenteuerpunkte**. Dazu gibt es einen Bonus von **5 bzw. 10 Abenteuerpunkten**, wenn es ihnen gelungen ist, Oylaribel das Rote Kleid vor Ablauf von 30 bzw. 18 Zeitpunkten zu bringen.

Anhang

Zeittafel

X bezeichnet den Tag des Einstiegs in das Abenteuer. Die Handlung spielt offiziell im Ingerimm 1041 BF. Sie lässt sich aber ohne größere Änderungen in den Jahren und Monaten verschieben (im Winter sind Tauchgänge und Flut wegen der Kälte schwieriger, im Sommer einfacher). Diese Zeittafel geht davon aus, dass der Überfall auf die Rethis in der ersten Nacht der Heldenstreife stattfindet und dass Branwen nach einem halben Tag Suche befreit werden kann.

X-27 (4. Peraine, Erdstag): Vollmond. Die Necker vollenden das Rote Kleid.

X-26 (5. Peraine, Markttag): Ein Necker verwechselt das Rote Kleid mit dem Korallengewand für Padraig Pliskern und überreicht es ihm.

X-24 (7. Peraine, Rohalstag): Oylaribel will das vollendete Rote Kleid abholen und zwingt die Necker dazu, zu versuchen, es herbeizuschaffen. Die Übergriffe auf Havener beginnen.

X-4 (27. Peraine, Praiostag): Ybalio erkundet die Thaumaturgische Akademie und wird von Oylaribel gefangengenommen.

X-3 (28. Peraine, Rohalstag): Branwen vermisst Ybalio und bestellt bei Simiadane Wasserodem.

X-2 (29. Peraine, Feuertag): Vier Fischerorter Frauen sperren Branwen abends nach einem Besuch in der Taverne *Zum Goldbutt* in der Seekadettenschule ein.

X (1. Ingerimm, Windstag)

Tagsüber: Die Helden erreichen Havena und werden vom Alten Efferdtempel beauftragt, weitere Übergriffe zu verhindern.

Abends: Streife der Helden in Unterfluren und Feldmark

X+1 (2. Ingerimm, Erdstag): Vollmond

Mitternachtsstunde: Überfall auf die Rethis

Nachts und morgens: Suche nach Branwen

Tagsüber: Befreiung Branwens.

Nachmittags: Ausfahrt in die Unterstadt

Später Nachmittag: Die Helden entdecken die Neckerkolonie und versuchen, Ybalio zu befreien.

18:30 Uhr: Oylaribel beginnt, das Wasser steigen zu lassen. Die Helden fahren nach Havena zurück (0 ZP).

19:00 Uhr: Das Wasser steigt auf das Niveau einer Drohflut. Empfang im Wachsfigurenkabinett (6 ZP).

20:00 Uhr: Das Wasser steigt auf das Niveau einer Sturmflut (18 ZP).

21:00 Uhr: Das Wasser steigt auf das Niveau einer Jahrhundertflut (30 ZP).

22:00 Uhr: Das Wasser steigt über das Niveau einer Jahrhundertflut (42 ZP).

Ca. 19:00 – 22:00 Uhr: Den Helden gelingt es, Oylaribel das Rote Kleid zurückzubringen, und die Flut endet.

WASSERSTAND IN ÜBERFLUTUNGSBEREICHEN

EREIGNIS	EBBE	FLUT (AB 18:30)	DROHFLUT (AB 19:00)	STURMFLUT (AB 20:00)	JAHRHUNDERT (AB 21:00)
PEGEL (ZOLLBR.)	3 SCHRITT	5 SCHRITT	6 SCHRITT	7 BIS 8 SCHRITT	9+ SCHRITT
ZONE I	KEIN	KEIN	KEIN/KNIEHOCH	HÜFT-/BRUSTHOCH	ÜBER KOPF
ZONE II	KEIN	KEIN	KEIN	KNIE-/BRUSTHOCH	ÜBER KOPF
ZONE III	KEIN	KEIN	KEIN	KEIN	KNIE-/BRUSTHOCH
ZONE IV	KEIN	KEIN	KEIN	KEIN	KEIN

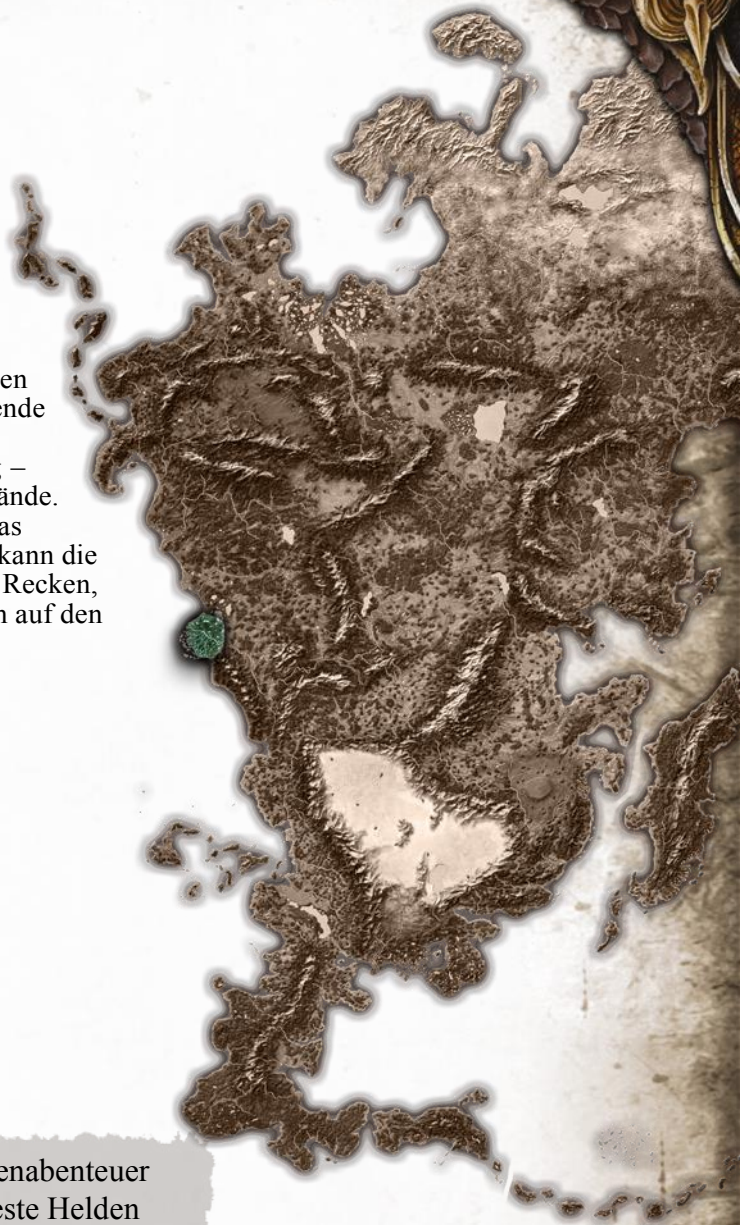




Grauen aus dem Nebel

von Dominic Hladek und Anton Weste

In der albernischen Fürstenstadt Havena regiert die Angst: Unheimliche Wesen aus der Tiefe des Meeres steigen bei Nacht und Nebel aus den Wassern und lauern den Menschen auf. Immer wieder fallen am Hafen und Fluss einsam gehende Havener den algenbedeckten Kreaturen zum Opfer. Sie entkommen nur mit knapper Not und zerrissener Kleidung – oder finden ihr Schicksal im erbarmungslosen Griff nasser Hände. Die Bevölkerung und die Efferdkirche sind in Aufruhr. Was wollen die Kreaturen? Ist das eine Strafe der Götter? Wer kann die Heimsuchungen beenden? Gesucht werden unerschrockene Recken, die sich in die nebligen Gassen wagen und dem Mysterium auf den Grund gehen.



Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 wasserfeste Helden

Genre: Stadtabenteuer, Unterwasserabenteuer
Voraussetzungen: Tapferkeit im Kampf gegen das Grauen aus dem Nebel, keine Angst vor Wasser und Geschmack am Spiel im nebligen Havena
Ort: Havena (Albernia)
Zeit: Frühling ab 1041 BF
Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel
Erfahrung der Helden: erfahren

Wichtige Fertigkeiten:

Kampf	♦ ♦ ♦ ♦
Körpertalente	♦ ♦ ♦ ♦
Gesellschaftstalente	♦ ♦ ♦ ♦
<i>Lebendige Geschichte</i>	♦ ♦ ♦ ♦

Grauen aus dem Nebel 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

US25334PDF

