

Das Schwarze Auge



SEEMANNSGARN
&
KRAKENSILBER

IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Alex Spohr

Autoren

Julian Härtl, Dominic Hladek, Nikolai Hoch, Jeanette Marsteller,
Philipp Neitzel, Sebastian Thureau, Anton Weste

Lektorat

Thosten Most, Josch K. Zahradnik

Korrektorat

Julian Härtl, Nikolai Hoch

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Axel Sauerwald

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Lukas Banas, Verena Biskup, Isabeau Brackhaus, Anja Di Paolo,
Elisabeth Erdmann, Fifi Finnsdottir, Jennifer S. Lange, Annika Maar,
Nikolai Ostertag, Nathaniel Park, Tia Rambaran, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel,
Holger Schulz, Elif Siebenpfeiffer, Bryan Syme, Sebastian Watzlawek,
Rabea Wieneke, Karin Wittig, Malte Zirbel

Copyright © 2018 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

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

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

Printed in EU 2018

Mit Dank an Daniel Simon Richter, Paul & Virginie,
Johannes Kaub und alle Unterstützer des
Havena-Crowdfundings, ohne deren
Vertrauen diese Spielhilfe nicht entstanden wäre

Inhaltsverzeichnis

Auf der Spur des Silberrochens	05
Die Molluske	13
Lebenslichter	19
Von Vätern und Töchtern	28
Stürmisches Herz	32
Havener Seemannsgarn	39
Gebäudeindex	43



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.

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

• **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.

• **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel nicht wichtig sind (z. B. der FW in Lebensmittelbearbeitung bei einem Dämonenbeschwörer).

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

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

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, die Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz, und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Qualität und Preis

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

Vorwort

Die Zwölfe zum Gruß! Diese Spielhilfe ist eine Ergänzung zu **Havena – Versunkene Geheimnisse** und bietet dir zusätzliches Spielmaterial für spannende Abenteuer in und um die traditionsreiche Hafenstadt.

In den fünf enthaltenen Szenarien könnt ihr zahlreiche Örtlichkeiten der Stadt besuchen, wie den Hafen, den Alten Efferdtempel oder die Taverne Esche und Kork, und für Havena typische Themen, wie Zoll und Schmuggel oder den Zwist der Meeresgötter, direkt an euren Spieltisch bringen. Neben den Kurzabenteuern haben wir diese Spielhilfe auf vielfachen Wunsch und passend zum Titel auch noch um für Havena typisches Seemannsgarn erweitert. Diese kleinen Geschichten sind hervorragend dazu geeignet, um sie bei einem Tavernenabend unter Seeleuten als Stimmungselement zu nutzen – darüber hinaus können sie aber auch als Aufhänger für eigene Abenteuer dienen. Damit ihr in der Stadt im Delta des Großen Flusses stets den Überblick darüber behaltet, welches Gebäude sich wo befindet, was es dort für die Helden – und für andere mehr oder minder zwielichtige Glücksritter – zu holen gibt, und wie gut das alles gesichert ist, findet sich am Ende des Heftes noch ein erweiterter Gebäudeindex.

Viel Spaß in den nebligen Gassen Havenas, und lasst euch von den Schmugglern und Kultisten nicht unterkriegen!

Nikolai Hoch (für die Redaktion)

An einem heißen Sommertag in Waldems, 2018

AUF DER SPUR DES SILBERROCHENS



von Nikolai Hoch

Stichworte zum Abenteuer: ein altes Relikt, Schmuggler und Kultisten, die Unterstadt von Havena

Genre: Stadtabenteuer

Voraussetzungen: keine speziellen Voraussetzungen

Ort: Havena, die traditionsreiche Hafenstadt an der Siebenwindküste und die Ruinen der Unterstadt

Zeit: nach 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): leicht / mittel

Erfahrung der Helden: kompetent bis meisterlich

Anforderungen: Eine generelle Eignung der Helden für Abenteuer im städtischen Umfeld ist von Vorteil.

Gesellschaft

Kampf

Handwerk

Lebendige Geschichte



Einleitung

Mit der Großen Flut versanken weite Teile Havenas im Delta des Flusses. Gespenstisch ragen die algenbedeckten Ruinen vor allem bei Ebbe aus dem Wasser, vom allgegenwärtigen Nebel wie ein dünnes Leichentuch bedeckt, und sie zeugen von Eferds Zorn, der damals über die Stadt hereinbrach.

In **Auf der Spur des Silberrochens** machen die Helden sich im Auftrag von Galvin Inveric, einem ehrenwerten Mitglied im Rat der Kapitäne von Havena, auf die Suche nach einem Relikt des längst vergessenen Gottes *Numinoru*, das scheinbar in der Zollbürokratie des Hafens verloren ging. Dabei stoßen sie auf einen Kult der *Allesverschlingenden*, wie die Erzdämonin *Charyptoroth* auch genannt wird, der eigentlich keiner ist, und müssen sich schließlich in den Ruinen der Unterstadt einer tentakelbewehrten Monstrosität entgegenstellen.

Was bisher geschah

Galvin Inveric (siehe Seite 6) war einst selbst ein Handelskapitän und Glücksritter und bereiste einen Großteil des Kontinents Aventurien, bevor er sich in seine Heimatstadt Havena zurückzog, wo er mittlerweile sogar einen Sitz im Rat der Kapitäne innehat. Auf seinen Reisen erlebte er zahlreiche Abenteuer, löste Geheimnisse und lehrte üble Schurken das Fürchten. Dabei blieb ihm nicht verborgen, dass vor dem Silem-Horas-Edikt von 98 v. BF neben den Zwölfgöttern auch andere Entitäten als Götter öffentlich verehrt wurden, die heute als

Götzen gelten – wenn man ihre Namen überhaupt noch kennt. Diese Erkenntnis weckte einen leidenschaftlichen Forscherdrang in ihm – obwohl er kein waschechter Gelehrter ist. So wurden alte und längst vergessene Kulte bald zu einem seiner Steckenpferde.

• Im sogenannten *Silem-Horas-Edikt* benannte Kaiser Silem-Horas die einzigen wahren Zwölfgötter und deren Gefolge, andere bis dahin verehrte Götter wurden als Götzen verdammt.

In einem Briefwechsel mit *Hexander Ponziani*, einem Freund und Wegbegleiter vergangener Tage aus Kuslik, erfuhr er von einer silbernen Rochenstatuette, die zufällig in den Besitz des Horasiers gelangt war. Die Statuette könnte laut Hexander den alten Meeresgott *Numinoru* darstellen oder ihm zumindest gewidmet sein, der bis in die Dunklen Zeiten von den gildenländischen Siedlern verehrt wurde. Hexander willigte ein, die Statue seinem Freund für dessen Forschungen zu übersenden. So gelangte der Silberrochen an Bord der *Sta. Elida*, einem Handelsschiff des Grangorer Handelshauses *ter Brook*, das unter der Kapitänin *Nevinia Stipenbrinck* die Häfen der Westküste ansteuert. *Nevinias* Karriere als Handelskapitänin verlief in den letzten Jahren jedoch nicht ganz so glorreich, wie es ihr Wunsch war, und so begann sie neben den Geschäften für das Handelshaus *ter Brook* auch eigene Handelsbeziehungen zu pflegen und verlegte sich dabei auf den Schmuggel.

Was bisher sehr lohnend und ohne Schwierigkeiten ablief, wurde ihr jetzt jedoch zum Verhängnis. Seitdem der Schmuggel an der Westküste zwischen Thorwal und Grangor scheinbar im Aufschwung begriffen ist, finden auch in Havena verschärfte Zollkontrollen statt, und bei einer Routinekontrolle an der Zollbrücke von Havena wurde *Nevinia* unvorsichtig und schließlich erwischt. Die Hafenwehr enterte das Schiff und beschlagnahmte dessen komplette Ladung, darunter auch die Rochenstatuette. In einem zügig anberaumten Gerichtsprozess wurde *Nevinia* verurteilt und fristet nun ihr Dasein in der Moorbürg, dem berüchtigten Gefängnis im sumpfigen Umland der Stadt, der Muhrsape.

Die beschlagnahmte Ware wurde – bis auf das Schmuggelgut – mittlerweile für das Handelshaus *ter Brook* wieder freigegeben. Die Statuette erreichte jedoch nie ihren Empfänger – stattdessen geriet sie in die Finger der Zöllnerin *Yanna Linnenschneider* (siehe Seite 6). *Yanna* verdient sich hier und dort ein kleines Zubrot, indem sie beschlagnahmte Ware verschwinden lässt

und auf dem Schwarzmarkt verkauft. Dazu hat sie sich mit einer kleinen Hehlerbande aus ihrem Viertel, dem Stadtteil Orkendorf, zusammengetan und sich nach und nach die Position als deren Anführerin erarbeitet. Die heiße Ware lagert die Bande in der halb überfluteten Ruine eines alten Stadthauses im Südosten der Havener Unterstadt.

Vor einigen Tagen erwählte ein Krakenmolch eben diese Ruine, in der die Bande ihre Waren lagert, als seine neue Heimstatt. Yanna, die in den Schänken des Orkendorfes schon viele Geschichten über die Allesverschlingende gehört hatte (hinter der sich niemand anderes als die erzdämonische Widersacherin Efferds verbirgt: *Charpyroth*), sieht darin ein Zeichen. Ein Zeichen, das ihr sagen soll, dass die Herrschaft Efferds über Havena ein Ende hat und eine neue Zeit anbricht, ihre Zeit, denn sie hält sich persönlich für die Auserwählte der Allesverschlingenden und hat aus ihrer Hehlerbande einen kleinen Kult der Allesverschlingenden gemacht. Mit der Erzdämonin haben die Mitglieder der Bande zwar bisher nichts zu tun, und über magische Kräfte oder Paktgeschenke verfügt Yanna auch nicht. Aber im festen Glauben an ihren Erfolg hat sie sich seit einigen Tagen in die Ruine in der Unterstadt zurückgezogen und versucht dort, mit den ihr zur Verfügung stehenden Mitteln den bisher friedlichen Krakenmolch irgendwie unter ihren Willen zu zwingen – bisher ohne Erfolg.

♣ Galvin Inveric – Der Auftraggeber

Kurzcharakteristik: alter Haudegen, Mitte 60, dichtes, weißes Haar und ein gepflegter Vollbart, Lachfalten und sonnengegerbte Haut, praktische Kleidung, standesbewusst, aber nicht protzig

Agenda: Galvin interessiert sich für längst vergangene Kulte, insbesondere für den Meeresgott Numinoru, von dem er in den Jahren seit den ersten Uthuriafahrten immer wieder einmal gehört hat.

Funktion: Auftraggeber der Helden, potentieller Mentor

Hintergrund: ehemaliger Handelskapitän und Abenteurer, ehrenwertes Mitglied im Rat der Kapitäne

Darstellung im Spiel: Gib dich kumpelhaft, aber sei nicht aufdringlich, du hast fast alles schon erlebt und teilst deine Abenteuer und deine Erfahrungen gerne mit den Helden, die das alles noch vor sich haben. Vielleicht beneidest du sie darum sogar ein wenig. Benutze hin und wieder nautische Begriffe, z. B. Steuerbord und Backbord, Aufentern, In See stechen usw.

♣ Yanna Linnenschneider – Die Möchtegernkultistin

Kurzcharakteristik: korrupte und geltungssüchtige Zöllnerin, Ende 30, kurzes, dunkelblondes Haar, Zornesfalten auf der Stirn

Agenda: Yanna interessiert sich eigentlich nur für sich selbst; seit ihrer Kindheit musste sie sich nehmen, was sie haben wollte, notfalls mit Hinterlist oder auch Gewalt. Sie will irgendwie den Krakenmolch unter ihren Willen zwingen, um ihn für ihre Zwecke einzusetzen, hat aber keine Ahnung, wie sie das anstellen soll.

Funktion: Widersacherin der Helden

Hintergrund: Yanna stammt aus dem berüchtigten Stadtteil Orkendorf und hatte es niemals leicht. Als Zöllnerin hatte sie eine Zeitlang ein gutes Auskommen, doch ihre Kontakte in die Unterwelt machten es ihr zu leicht, aus ihrer Position heraus noch mehr Profit zu machen: indem sie „verloren gegangene“ Waren auf dem Schwarzmarkt gewinnbringend verkaufte. So erlag sie der Versuchung und geriet auf die schiefe Bahn. Mit der Stadtgarde steht sie jedoch ziemlich gut, denn um missliebige Konkurrenten loszuwerden, ist sie selten um einen Tipp verlegen.

Darstellung im Spiel: Du bist größenwahnsinnig! Dein Erfolg hat dich immer noch gieriger gemacht, und seitdem der Krakenmolch die Ruine in der Unterstadt, in der ihr eure Waren lagert, zu seiner Heimstatt auserkoren hat, hältst du dich für die Auserwählte Charpyroths, die Havena in ein neues Zeitalter führen wird! Ja, von der Allesverschlingenden hast du schon gehört – aus dem Mund von besoffenen Seefahrern in den schäbigen Kneipen des Orkendorfes – aber in Wirklichkeit hast du keine Ahnung, was du tust. Deine Leute scheinen dennoch beeindruckt zu sein, und das gefällt dir.

Die Helden

Havena ist immer eine Reise wert und bietet für fast jeden Helden einen Grund, der Stadt einen Besuch abzustatten. Die zweitgrößte Stadt des Mittelreichs ist nicht nur die Provinzhauptstadt Albernias, sondern auch einer der wichtigsten Häfen am Meer der Sieben Winde. Neben Tempeln fast aller Zwölgötter findet der Reisende hier zahlreiche Tavernen und Gasthäuser, wie z. B. das *Esche und Kork*, aber auch einige besondere Attraktionen, wie das *Vergnügungsschiff Rethis* mit seinem Spiel salon oder das prachtvolle *Wachsfigurenkabinett*, in dem es Nachbildungen



berühmter Persönlichkeiten und Szenen aus der Geschichte der Stadt zu bestaunen gibt. Vielleicht sind die Helden aber auch zu einem Spiel der *Havena-Bullen*, der örtlichen Imman-Mannschaft, in die Stadt gekommen, die in ganz Albarnia und darüber hinaus zahlreiche Anhänger hat. Offensichtlich als Zauberkundige zu erkennende Helden werden in der Stadt allerdings nicht mit offenen Armen empfangen und nachdrücklich auf das hiesige Magieverbot hingewiesen.

Der Auftrag

Das Abenteuer beginnt mit dem Auftrag von Calvin, der die Helden bittet, den Verbleib der Statuette aufzuklären. Er kann sie über einen Mittelsmann in einer der zahlreichen Tavernen der Stadt anheuern, vielleicht ist er aber auch ein alter Bekannter oder Verwandter oder ein Freund der Familie. Calvin ist bereit, jedem Helden eine angemessene Belohnung in Aussicht zu stellen. Wie hoch diese ausfällt oder ob es sich dabei einfach nur um einen Gefallen handelt, kannst du im Rahmen der üblichen Heldenvergütung in eurer Spielrunde festlegen. Bedenke dabei, dass es nicht allein Galvins Interesse an Numinoru selbst ist, das ihn antreibt, die Statuette ist zudem eine Leihgabe, und es wäre Calvin sehr unangenehm, wenn das Eigentum seines Freundes Hexander verschollen bliebe.

Folgende Informationen kann Calvin den Helden geben:

- Die Statue ist aus Silber gefertigt und stellt einen Rochen dar. Sie ist etwa 3 Finger hoch und 6 Finger breit. Auf ihrem Sockel ist das Aureliani-Wort für Unendlichkeit eingraviert. Hexander hat sie in einem mit Samt ausgeschlagenen Holzkästchen dem horasischen Handelshaus ter Brook zur Überstellung nach Havena übergeben.
- Wahrscheinlich ist die Statue dem alten und längst vergessenen Meeresgötzen Numinoru gewidmet, der von den güldenländischen Siedlern bis in die Dunklen Zeiten als Gott und als Bruder Efferds verehrt wurde. Der Kult wurde durch das Silem-Horras-Edikt von 98 v. BF verboten, das die Zwölfgötter als die einzig wahren Götter benannte.
- Die Statuette soll an Bord des horasischen Seglers Sta. Elida gewesen sein, der vor 12 Tagen Havena erreichte. Das Schiff wurde bei der Abfertigung an der Zollbrücke von der Hafenwehr geentert und die Ladung beschlagnahmt. Von der Statue fehlt bisher jede Spur. Das Schiff hat den Hafen von Havena vor 8 Tagen wieder verlassen, nachdem die Ladung wieder freigegeben wurde.
- Das Schiff gehört dem horasischen Handelshaus ter Brook und segelte unter Kapitänin Nevinia Stipenbrinck, die wegen Schmuggelei und Aufbegehren gegen die Grundfesten der Ordnung verurteilt wurde und nun in der Moorborg einsitzt.
- Der Schmuggel an der Westküste blüht zur Zeit. In letzter Zeit werden immer wieder Schiffe und Schmuggler aufgebracht, darüber wurde sogar schon im Aventurischen Boten berichtet.
- Das Handelshaus ter Brook unterhält kein Handelskontor in der Stadt.

- Galvin war bereits bei der Zollbrücke, wo man nichts von einer Statuette weiß.
- Bei ihren Nachforschungen sollten die Helden Fingerspitzengefühl beweisen, es ist möglich, dass die Efferdkirche die Statuette beansprucht, wenn sie Wind von der Sache bekommt.
- Galvin hat das Verschwinden der Statuette bisher nicht offiziell angezeigt, weil er vermeiden möchte, dass sein Interesse an Numinoru seine Position im Rat der Kapitäne oder bei der Efferdkirche gefährdet.

Nachforschungen

Es gibt unzählige Wege, um das Verschwinden der Rochenstatuette aufzuklären. Den Helden steht die ganze Stadt und mit der Moorborg auch das Umland offen. Die wahrscheinlichsten Anlaufpunkte sind jedoch der Hafen und dort insbesondere die **Zollbrücke** (siehe SSH Seite 12) und die **Hafenmeisterei des Seehafens** (siehe SSH Seite 20). Ein einfacher Weg, den Verbleib der Statuette zu klären, ist ein Abgleich der Frachtlisten der Sta. Elida, die in der Hafenmeisterei gegen eine Verwaltungsgebühr einzusehen sind, mit den Listen der beschlagnahmten Waren an der Zollbrücke, welche jedoch ungleich schwerer einzusehen sind. Wenn die Helden die Informationen aus den Frachtlisten sowie der Liste der beschlagnahmten Güter in Erfahrung gebracht haben, können sie mit einer gelungenen Probe auf *Handel (Buchhaltung)* +1 feststellen, dass es einige Diskrepanzen gibt:

- Die Schmuggelware: Gewürze von den Waldinseln, Uthurischer Kaffee und andere Kolonialwaren finden sich mit Mengenangaben auf der Liste der beschlagnahmten Ware, aber nicht auf den Frachtlisten.
- Eine mit Samt ausgeschlagene Holzkiste, und darin enthalten eine silberne Rochenstatuette, findet sich auf den Frachtlisten, aber nicht auf den Listen der beschlagnahmten Waren.
- So lässt sich auch der Name der verantwortlichen Zöllnerin identifizieren: Yanna Linnenschneider.

Deinen Spielern werden aber vermutlich noch zahlreiche andere Wege einfallen, um der Sache auf den Grund zu gehen. Um ihre Ermittlungen spannend zu gestalten, kannst du dich an folgender Liste orientieren und den Helden auch Informationen aus dem Abschnitt **Was bisher geschah** auf Seite 5 zugänglich machen:

- Schauerleute und andere Personen (z. B. ♀ Elgar, Mitte 40, Trinkernase, spricht langsam, poltern-des Lachen; Willenskraft 4 (12/11/11), SK 1) aus dem Hafen erinnern sich an die Sta. Elida und die Beschlagnahmung. Sie können außerdem vorschlagen, die Frachtlisten in der Hafenmeisterei des Seehafens und die Zolllisten an der Zollbrücke einzusehen, wenn die Helden genauer nachfragen. Dass die Helden an jemanden geraten, der weiß, dass Yanna dafür zuständig war, wäre ein Glückstreffer.



- An der Zollbrücke weiß man tatsächlich nichts von einer Rochenstatuette. Hier können die Listen der beschlagnahmten Waren eingesehen werden, was sich jedoch nicht ganz einfach gestaltet, denn der pflichtbewusste Zöllner **Ordan Seehoff** macht es den Helden nicht leicht (Ende 20, rote Haare, Sommersprossen, sehr korrekt und stolz auf die Erfolge im Kampf gegen den Schmuggel in letzter Zeit, leider war er nie selbst zugegen, wenn ein Schiff von der Hafenwehr geentert wurde; Menschenkenntnis 4 (11/12/10), Rechtskunde 4 (11/11/12), Überreden 5 (12/12/10), Willenskraft 4 (12/12/10), SK 1). Es lässt sich herausfinden, dass die Zollpapiere und die Listen der beschlagnahmten Waren von Yanna Linnenschneider unterzeichnet wurden, auf die Ordan große Stücke hält. Die Rochenstatuette wird auf den Listen jedoch nicht aufgeführt. Wo Yanna sich zur Zeit aufhält, kann Ordan nicht sagen, denn er hat sie schon seit einigen Tagen nicht mehr gesehen. Er weiß aber, dass sie aus dem Stadtteil Orkendorf stammt und dort auch immer noch wohnt. Er empfiehlt den Helden, es dort zu versuchen.
- In der Hafenmeisterei des Seehafens kann man trotz des regen Betriebs bei **Glenna Arberdan** (Ende 40, blond, eine gealterte Schönheit, Menschenkenntnis 6 (12/12/14), Willenskraft 5 (11/12/14), SK 1) gegen eine kleine Gebühr einen Einblick in die Frachtlis-ten erhalten, auf denen die Rochenstatuette inklusive Eigentümer (Hexander Ponziani, Kuslik) und Empfänger (Galvin Inveric, Havena) aufgeführt ist.
- Wenn die Helden sich nach der verurteilten Kapitänin Nevinia Stipenbrinck erkundigen, können sie sowohl an der Zollbrücke wie auch im Stadthaus oder im Redaktionshaus der Havena-Fanfare in Erfahrung bringen, dass sie mittlerweile in der Moorborg einsitzt.
- Sollten die Helden den Weg durch die Muhrsa-pe zur Moorborg (siehe SSH Seite 42) auf sich nehmen, um mit Nevinia zu sprechen, werden sie nach zähen Verhandlungen und dem einen oder anderen

Bestechungsgeld die Veteranin **Jarwen Baernhold** (Mitte 40, strenger Dutt und Pausbacken, auch an Frauen interessiert, Menschenkenntnis 6 (11/13/12), Willenskraft 8 (15/13/12), SK 2) überzeugen können, sie mit Nevinia sprechen zu lassen. **Nevinia** (Ende 30, blonder Zopf, stolzer Blick, leidet merklich unter ihrem zerbrochenen Traum, Boote & Schiffe 14 (12/13/13), Handel 11 (13/14/13), Willenskraft 7 (14/14/13), SK 2) bittet die Helden als Gegenleistung für Informationen um Geld, um ihren Aufenthalt in der Moorborg in den sogenannten Silberzellen erträglicher zu machen. Sie kann bestätigen, dass die Statuette an Bord war. Den Schmuggel hat sie bereits zugegeben. Was mit den beschlagnahmten Waren geschah, kann sie nicht sagen, da sie vorher abgeführt wurde. Sie erinnert sich nur noch an den Nachnamen der zuständigen Zöllnerin, Linnenschneider, und rät den Helden, bei der Zollbrücke nach ihr zu fragen.

Im Orkendorf

Wenn die Helden sich im verrufenen und heruntergekommenen Stadtteil **Orkendorf** (siehe SSH Seite 16) nach Yanna erkundigen, werden sie dadurch irgendwann die Aufmerksamkeit der anderen Mitglieder ihrer kleinen Hehlerbande erregen und wahrscheinlich mit ihnen aneinandergeraten. Ob sie sich mit oder ohne Waffengewalt einigen, hängt ganz davon ab, wie die Helden vorgehen. Eine Prügelei ist in den Gassen und Schenken des Viertels jedenfalls nichts Ungewöhnliches. Während Yannas Abwesenheit ist **Roryc Gwenlian** (Mitte 20, breite Schultern, lange braune Haare, die er lose zusammengebunden hat, ebenso loses Mundwerk) der Wortführer der kleinen Bande. Die Anzahl der Mitglieder sollte sich an der Anzahl der Helden orientieren.

Letztendlich sollten die Helden ein oder mehrere Mitglieder von Yannas Bande verhören können oder sich die Informationen mit klingender Münze von einem Verräter aus deren Reihen erkaufen können:

Orkendorfer Schläger

MU 13 KL 11 IN 12 CH 10

FF 11 GE 12 KO 13 KK 13

LeP 31 INI 13+1W6

AW 6 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Keule: AT 12 PA 4 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: Haltegriff (Waffenlos), Wuchtschlag I (Waffenlos, Keule)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Willenskraft 4, Zehen 7

Kampfverhalten: Die Schläger aus dem Orkendorf konzentrieren ihre Angriffe auf ein einzelnes Opfer. Während ein Schläger das Opfer im Haltegriff festhält, schlagen die anderen mit ihren Keulen auf es ein.

Flucht: bei Schmerz II

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP

- Yanna hat die Rochenstatuette bei einer Beschlagnahme von Schmuggelware mitgehen lassen.
- Sie hält sich im Lager der Bande in einer Ruine in der Unterstadt auf.
- Yanna ist die Auserwählte der Allesverschlingenden!
- Als Zeichen ihrer Macht hat die Allesverschlingende Yanna einen riesigen Krakenmolch zur Seite gestellt, mit dem sie die Herrschaft über die Stadt an sich reißen und die falschen Diener des Efferd endgültig vertreiben wird.
- Die Ruine, in der die Bande ihre Waren lagert, liegt im ehemaligen Stadtteil Fürstenstieg im Südosten der Unterstadt und ist nur mit einem Boot zu erreichen. Man erkennt die Ruine an einem alten Wappen, das am First des ehemaligen Stadthauses noch zu erkennen ist: drei Delphine.

In die Unterstadt

Die gesuchte Ruine lässt sich nur mit einem Boot erreichen, von denen es in einer Hafenstadt wie Havena natürlich zahlreiche gibt. Hier könnten die örtlichen Fischer oder die Schatzsucher behilflich sein, alternativ kann auch Galvin etwas Entsprechendes organisieren.



Der Weg in die Unterstadt sollte unheimlich sein. Betone den Nebel, der über den Ruinen liegt, das Glucksen im Wasser und die Algen, die auf den zerfallenen Mauern wachsen und bei Niedrigwasser einen fauligen Geruch verströmen. Unter dem Boot der Helden können sich bodenlos erscheinende Abgründe auftun und formlos erscheinende Wesen über den zerklüfteten Meeresboden huschen. Begegnungen mit Streifenhaien, die das Boot umkreisen, Bleichmuränen, die nach den Helden schnappen, oder einer Gruppe Necker, die die Helden davor warnt, ihren Weg fortzusetzen, können die Szene ebenfalls erweitern. **In Havena – Versunkene Geheimnisse** findest du ab Seite 119 weitere konkrete Hinweise zur Ausgestaltung einer Reise in die Unterstadt.

Anhand der Wegbeschreibung der Hehler sollten die Helden aber schließlich die Ruine mit den drei Delphinen erreichen, wo bereits ein anderes kleines Ruderboot vertäut liegt, Yannas Boot.

Die Ruine

Die Ruine war wohl einst ein prächtiges Stadthaus, und am First der Fassade prangt noch immer das Wappen der Familie, die hier vor der Großen Flut einst lebte. Heute jedoch bröckelt der Putz an vielen Stellen ab, und die Verzierungen an Fenstern und Erkern sind kaum noch zu erkennen. Auf der Höhe der Wasserlinie ist die Ruine mit Tang und Algen bewachsen, und das einzige

intakte Stockwerk über Wasser steht bei Flut knietief unter Wasser (Lageniveau 1, siehe SSH Seite 121).

Aus dem Inneren der Ruine ist die Stimme einer Frau zu vernehmen, die gut hörbar *Die Allesverschlingende* anruft.

Die Konfrontation

Gib deinen Spielern hier ruhig das Gefühl, dass sie gerade noch rechtzeitig kommen, um ein finsternes Ritual zu stoppen. Wie die Ruine genau aufgebaut ist, ist dir überlassen. Auf jeden Fall sollte es zahlreiche Möglichkeiten geben, um sich in eine *Vorteilhafte Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238) zu bringen, oder auf dem glitschigen Algenteppich auszurutschen (gelegentlich Proben auf *Körperbeherrschung* (Balance oder Kampfmanöver), um nicht den Status *Liegend* zu erleiden).

Denke daran, auch Nichtkämpfern die Möglichkeit einzuräumen, gemäß ihrer Fähigkeiten in das Geschehen einzugreifen, z. B. indem sie den Krakenmolch oder Yanna ablenken.

Den Schauplatz des Finales hat Yanna mit Kerzen und allerlei Dingen präpariert, die sie für geeignete Opfergaben an die Allesverschlingende hält. Der Krakenmolch zeigt sich davon bisher wenig beeindruckt, er hat Yanna und die anderen Mitglieder ihrer Bande aber bisher nicht angegriffen. Das mag sich ändern, sobald die Helden die Ruine erreichen und Yanna in einen Kampf verwickeln – diese Entscheidung ist aber dir überlassen.

Die hier verborgenen Waren lagern auf den Resten einer steinernen Treppe, die einst in das Obergeschoss des Hauses führte, wo sie selbst bei Hochwasser trocken und sicher sind. Einzig der Krakenmolch hat sich direkt am Fuß der Treppe niedergelassen und wird Helden angreifen, die ihm oder der Treppe zu nahe kommen.



Ob die Anwesenheit des Krakenmolches tatsächlich auf das Wirken der Allesverschlingenden zurückgeht, die ein Interesse an der Numinoru-Statuette hat, oder ob es reiner Zufall ist, ist dir überlassen. Wenn ihr mit sehr erfahrenen Helden spielt, könntest du natürlich auch noch ein Eingreifen Charyptoroths inszenieren, die *ihre Auserwählte* schließlich doch noch erhört. Bedenke dabei aber, dass der Krakenmolch allein schon ein ziemlich gefährlicher Gegner ist. Wenn du Yanna einen Pakt mit der Erzdämonin zugestehen willst, kannst du sie mit entsprechenden Paktgeschenken ausstatten, wie z. B. mit dem *Fauligen Wasserstrahl* oder dem *Dämonischen Panzer I* (siehe SSH Seite 118). Wenn du mit dieser Szene eine wiederkehrende Antagonistin für deine Heldengruppe erschaffen willst, dann bietet es sich an, sie mit dem Paktgeschenk *Wasseratmung* (siehe SSH Seite 118) in die Tiefen der Unterstadt entkommen zu lassen. Um ihr in einem solchen Fall das eine oder andere Paktgeschenk zugänglich zu machen, solltest du davon ausgehen, dass Yanna ausreichend Abenteurpunkte zur Verfügung hat, um die jeweiligen Kosten zu zahlen. Vertiefende Regeln zum Pakt mit Charyptoroth und zusätzliche Paktgeschenke findest du in der Spielhilfe **Unendlichkeit & Tiefenrausch**.

Yanna Linnenschneider

MU 14 KL 12 IN 13 CH 13

FF 12 GE 12 KO 12 KK 12

LeP 29 INI 13+1W6

SK 2 ZK 1 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Säbel: AT 13 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 12 LZ 4 TP 1W6+6 RW 10/50/80
RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: Schnellladen (Armbrüste) (bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Talente: Boote und Schiffe 7, Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 6, Sphärenkunde 1, Verbergen 7, Rechtskunde 5, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Schießt auf die Helden, während diese gegen den Krakenmolch kämpfen, und ruft missverständene Anrufungen, während sie nachläßt.

Flucht: Yanna ist bereit, bis zum Tod zu kämpfen.

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP

Krakenmolch

Größe: 4,00 bis 5,00 Schritt großer Rumpf; 6,00 bis 8,00 Schritt lange Fangarme

Gewicht: 900 bis 1.200 Stein

MU 15 KL 6 (t) IN 13 CH 8

FF 13 GE 12 KO 35 KK 36

LeP 350* AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 6 SK 1 ZK 7 GS 2/9 (an Land / im Wasser)

Fangarm: AT 13 TP 1W6+8 RW lang

Biss: AT 10 TP 3W6+6 RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 4 (max.1 x Biss, max. 3 x Fangarm)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Fangarm), Mächtiger Schlag (Fangarm), Tentakelschwung (Fangarm), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 12, Schwimmen 9, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 10, Willenskraft 4

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: 90 Rationen Fleisch pro abgetrenntem Tentakel (zäh), 200 Rationen Rumpffleisch (ungenießbar), Treibgut (im Verdauungstrakt; Wert: 1W6x3W20 Silbertaler), Trophäe (Stirnhörner, 25 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Krakenmolch versucht zu Kampfbeginn, mit 1W3 Fangarmen ein Opfer zu umklammern und an sein Maul zu führen. Anschließend beißt

er es solange, bis es stirbt. Mit den anderen Fangarmen versucht er, die restlichen Gegner abzuwehren.

Flucht: Sobald der Krakenmolch 6 Fangarme oder 50 % seiner LeP am Rumpf verloren hat, flieht er.

Schmerz +1 bei: 263 LeP, 175 LeP, 88 LeP, 5 LeP oder weniger

Fischen & Angeln (Wasserungeheuer):

- QS 1: Der Krakenmolch kann sich auch an Land aufhalten und bewegen.
- QS 2: Wenn der Krakenmolch 6 Fangarme verloren hat, flieht er üblicherweise.
- QS 3+: Reibt sich ein Opfer mit Öl oder einer anderen glitschigen Substanz ein, kann der Krakenmolch es deutlich schwerer festhalten (Klammergriff-Angriff für den Krakenmolch um 6 erschwert, die Probe auf Kraftakt (Ziehen & Zerren), um den Klammerangriff zu lösen, ist zudem um 2 erleichtert).

Sonderregeln:

Tentakel abschlagen: Um einem Krakenmolch ein Tentakel abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf das Tentakel angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können ein Tentakel durchdringen. Dazu sind 12 SP notwendig, die innerhalb von 1 KR erzielt werden müssen, da man nach kurzer Zeit die angeschlagene Stelle des Fangarms nicht noch einmal treffen kann.



Ausklang

Wenn die Helden schließlich siegreich sind, finden sie neben der Rochenstatuette in der Ruine auch noch Helerware im Wert von 250 Dukaten. Was sie damit anstellen, ob sie die heiße Ware selbst veräußern wollen oder der Stadtwache übergeben, ist ihnen überlassen. In jedem Fall sollte sich aber noch ein wenig Gewinn daraus schlagen lassen, ob nun auf dem Schwarzmarkt oder als Finderlohn (25 bis 50 Dukaten erscheinen angemessen). Dann bleibt noch zu entscheiden, was mit der Rochenstatuette geschehen soll. Für das offizielle Aventurien gehen wir davon aus, dass die Helden ihren Auftrag erfüllen, sodass die Rochenstatuette ihren Weg in Galvins Besitz findet und von ihm untersucht und studiert werden kann, bevor er sie seinem Freund *Hexander Ponziani* zurücksendet.



Der Mühen Lohn

Wenn der Krakenmolch getötet oder vertrieben und Yanna dingfest gemacht wurde oder geflohen ist, haben die Helden ihr Ziel erreicht. Für das Szenario **Auf der Spur des Silberrochens** haben die Helden sich jeweils **5-10 Abenteuerepunkte** verdient. Wenn die Helden ih-

ren Auftrag erfolgreich abgeschlossen haben und Havena irgendwann einmal einen weiteren Besuch abstatten, dann ist Galvin sich nicht zu schade, ihnen einen Gefallen zu erweisen oder ihnen weiterzuhelfen, sei es aus seiner Position im Rat der Kapitäne heraus, als Mentor und Lehrmeister in Sachen *Seefahrt* und *Geographie*, oder wenn es um längst vergessene *Götter & Kulte* geht.

Die Statuette

Die Rochenstatuette stellt, wie der Name schon preisgibt, einen fast lebensechten Rochen auf einem kleinen Sockel dar und ist etwa 3 Finger hoch und 6 Finger breit. Sie wurde von kundiger Hand aus Silber gefertigt, welches mittlerweile stark angelaufen ist. Im Sockel des Reliktes findet sich eine Gravur in Imperialen Zeichen, der Schrift der güldenländischen Siedler, ein einzelnes Wort in Aureliani: *Unendlichkeit*.

Die Statue hat ein Gewicht von 1 Stein, sie ist nicht magisch und auch kein gesegnetes oder gar geweihtes Objekt. Sie ist einfach nur eine Statuette aus Silber, die mit großem handwerklichen Geschick gefertigt wurde. Der Wert beläuft sich auf etwa 25 Dukaten, ein Sammler würde aber sicherlich auch 35 Dukaten zahlen.

Die Rochenstatuette und die Efferdkirche

Wenn deine Spieler die Hilfe der Efferdkirche in Anspruch genommen haben und z. B. mit Unterstützung von Geweihten die vermeintliche Kultistin dingfest gemacht und den Krakenmolch vertrieben haben, dann könnte die Statuette auch in den Besitz der Efferdkirche kommen. Aber selbst dann wird Galvin die Möglichkeit haben, die Statuette zu untersuchen, wenn auch unter den wachsamen Augen von Tempelvorsteher **■ Graustein** (im Alten Efferdtempel im Stadtteil Fischerort, siehe **SSH** Seiten **13** (Alter Efferdtempel in Fischerort), **33** (Alter Efferdtempel im Detail), **65** (Graustein)) oder von **■ Eghina Maegharin** (im neuen Efferdtempel im Stadtteil Oberfluren, siehe **SSH** Seite **23** (Neuer Efferdtempel in Oberfluren und Eghina Maegharin)).

DIE MOLLUSKE

von Dominic Hladek

Stichworte zum Abenteuer: ein mysteriöses Artefakt, der Zwist der Meeresgötter, die Unterstadt von Havena

Genre: Stadtabenteuer, Suchqueste

Voraussetzungen: Helden in Havena mit der Bereitschaft, im Dienste der Efferdkirche oder für Sold zu arbeiten und Risiken einzugehen, und die Höhen und Tiefen nicht zu sehr fürchten

Ort: Havena (Albernia)

Zeit: beliebig ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): gering / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren

Anforderungen: Eine generelle Eignung der Helden für Abenteuer im städtischen Umfeld ist von Vorteil.

Kampf

Körpertalente

Wildnistalente

Lebendige Geschichte



Einleitung

Was bisher geschah

Der Efferd-Hochgeweihte *Graustein* (siehe SSH Seite 65) hatte kürzlich eine unklare, wie von schlammigem Wasser getrübbte Vision. Er sah eine große Muschel zwischen den Ruinen der Unterstadt in seichtem Wasser. Seitdem rätselt er, was Efferd ihm sagen wollte: Ist es ein heiliges Tier oder Artefakt, eine Warnung? Die Unklarheit der Vision könnte auf eine andere Macht hindeuten. Um mehr zu erfahren, lässt er nach der Muschel suchen,

und er hat eine Belohnung von 150 Silbertalern für die Kunde von deren Position ausgerufen.

Die Anwerbung

Die Mechanika *Simiadane* (siehe SSH Seite 66) hat einen verbesserten Nachbau des *Adlers* (siehe SSH Seite 90) vollendet, eines Fluggeräts, das sie nun testen will. Für den bis zu sechs Personen fassenden Heißluftballon braucht sie eine Besatzung. Die Belohnung der Efferdkirche kommt ihr da gerade recht: Sie will die Muschel aus der Luft entdecken, bevor ein Unterstadtfahrer sie findet. Die Helden werden über einen Aushang oder aufgrund ihres Rufs von Simiadane angeworben. Sie erzählt, was sie weiß, ihr ist aber nicht bekannt, weshalb Graustein die Muschel sucht. Sie zahlt jedem Begleiter im Voraus 5 Silbertaler für die mehrstündige Fahrt, beim Fund der Muschel nochmals 15 Silbertaler.

Der Erkundungsflug

Das auf den Namen *Harpyie* getaufte Fluggerät benötigt drei Personen an den Pedalen und einen Steuermann, der das Segel bedient. Zwei weitere Insassen können sich auf die Erkundung konzentrieren sowie die Heißluftzufuhr und den Ballast kontrollieren. Zusammen mit Simiadane und ihrem Gehilfen *Kazsim* (SSH Seite 42, falls noch Platz an Bord ist) geht es vom Südufer des Großen Flusses aus in die Lüfte.

Bis zu drei Helden müssen in die Pedale treten, was stündliche Proben auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* erfordert. Gelingen alle drei Proben, fliegt die Harpyie mit einer GS von 4 (bei Windstille) in über 100 Schritt Höhe über Havena und die Unterstadt. Jede misslungene Probe verringert die GS um 1 und jede folgende Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* des Helden wird um -1 erschwert. Pro Punkt GS legt man pro Stunde eine Meile zurück.

Die Steuerung gelingt, wenn der Steuermann eine Probe auf *Boote & Schiffe (Langstrecke)* besteht. Bei Misslingen treibt man vom Kurs ab.



Zum Ausspielen der Erkundung kannst du eine Karte der Unterstadt mit Sand bestreuen. Während die Harpyie sich bewegt, blicken die Insassen in einem Umkreis von etwa 300 Schritten auf die Umgebung und die Ruinen am Boden und erkunden (durch Wegwischen des Sandes) die Unterstadt aus der Luft. Bei misslungener Navigation lenkst du sie in eine andere Richtung als gewünscht.



Gefahren beim Flug

- Statt Strudeln und tückischen Wassern können die Winde über der Unterstadt unberechenbar wehen. So könnte ein Fallwind oder ein Luftloch die Harpyie absinken lassen oder eine Windbö einen Insassen herauswehen. Auch dichte Nebel können dazu führen, dass die Sicht eingeschränkt wird und ein Höhenverlust unbemerkt bleibt, bis eine aus dem Wasser ragende Ruine ein Ausweichmanöver mit *Boote & Schiffe (Kampfmanöver)* verlangt. Bei Misslingen erleiden die Insassen 1W6+2 TP.
- Ein Schwarm von 1W20+15 Möwen kreuzt den Kurs und wird dem Ballon gefährlich. Mittels gelungener Probe auf *Boote & Schiffe (Kampfmanöver)* kann der Steuermann QSx10 Tieren ausweichen, die restlichen richten beim Aufprall je 1W6 TP beim Ballon

(50 Strukturpunkte) an. Bei 0 Strukturpunkten ist der Ballon so stark beschädigt, dass eine Notlandung und damit eine erneute Probe auf *Boote & Schiffe (Kampfmanöver)* notwendig ist, deren Misslingen 3W6 TP bei jedem Insassen anrichtet. Die anschließende Reparatur erfordert eine Sammelprobe auf *Stoffbearbeitung (Schneidern)*, 15 Minuten, 10 Versuche, um wieder abheben zu können. Bei nur einem Teilerfolg ist die GS nur noch halbiert, bei Misserfolg ist ein Aufsteigen nicht mehr möglich und man muss zu Fuß weitersuchen.

Der Fund der Muschel

Die Muschel liegt im Norden des ehemaligen Seehafens zwischen den Stadtteilen Fürstenstieg und Lhamin im seichten (0-4 Schritte) Wasser. Es erfordert scharfe Augen und eine gelungene Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)*, erschwert um -1 je 40 Schritte Höhe, um sie zu entdecken; also ist womöglich mehrmaliges Überfliegen nötig. Man erkennt, dass es sich um eine *Pilgermuschel* mit zwei Schritte Durchmesser handelt, die leicht geöffnet ist. Simiadane erwähnt, dass sie ein mit Luftdruck arbeitendes Gerät, den *Pneumatrix*, ersonnen hat, der als Kriegsgerät Tore aufstemmen soll, aber auch die Muschel öffnen könnte. Eine Landung im Wasser will sie vermeiden, es wird also nur, wie gefordert, die Position gemeldet.

Der Wettlauf zur Muschel

Erfolgreich kehren die Helden zurück. Simiadane will sie auszahlen, sobald sie bei Graustein die Belohnung abgeholt haben. Vorher ist aber noch das Gefährt in Simiadanens Werkstatt unterzubringen. Hier allerdings müssen die Helden feststellen, dass eingebrochen wurde, während sie in der Luft waren! Das Vorhängeschloss vor Simiadanens Werkstatt wurde

durchgekniffen, und im Inneren herrscht Chaos: Empfindliche Mechaniken wurden umgestoßen und beschädigt, zerbrochenes Glas liegt auf dem Boden, technische Zeichnungen sind zerrissen und in der ganzen Werkstatt verteilt. Simiadane ist zornig und will nun zunächst aufräumen und die Schäden und Verluste begutachten. Sie vermutet abwechselnd lautstark „ewiggestrige



Praiosjünger“, „neidische Konkurrenten“ und „abergläubischen Pöbel“ als Verursacher. Da die Helden ihre restliche Belohnung nicht erhalten, bevor sie mit Simiadane zu Graustein gehen, sollten sie ihr mithelfen, für Ordnung zu sorgen.

Es stellt sich heraus, dass die Vandalen Wasserausrüstung gestohlen haben:

- mehrere Sätze Elidasfüße (mit Luft gefüllte Schweinsblasen, die zum Gehen auf dem Wasser befähigen)
- Tauchmasken
- Aquaskope (zum Blicken ins Wasser von der Oberfläche aus)
- Simiadaness versteckten, weil illegalen Wasserodem-Tränke
- Den Pneumatrix, der das Gewicht eines ausgewachsenen Menschen hat und nur gerade so von einer Person allein getragen werden kann.

Im Alten Efferdtempel

Simiadane geht danach zusammen mit den Helden zu Graustein, leistet einen Schwur auf den Fund der Position, den sie anhand mitgezeichneter Karten aufzeigt, und erhält die versprochene Belohnung samt einem Dank und Segen der Efferdkirche (ein GLÜCKSSEGEN auf jeden der bei der Suche Beteiligten).

Graustein vermutet einen Zusammenhang des Diebstahls mit seiner Vision, von der er nun berichtet: Jemand, so vermutet er, will zur Muschel gelangen und dem womöglich heiligen Tier schaden oder an sein Inneres kommen (dazu der Pneumatrix). Graustein denkt dabei an den zerschlagenen Kult der Allesverschlingenden (siehe SSH Seite 115).

Die Molluske und die Perle der Unendlichkeit

Es war nicht der Kult der Allesverschlingenden, der Grausteins Visionen gestört hat. Die Vision wies auf ein Wesen des Numinoru hin und hatte deshalb eine Eintrübung. Die Muschel ist ein heiliges Wesen des Numinoru, und die Vision Grausteins eine Warnung oder Mahnung an ihn, dass es eine konkurrierende Macht auf dem Meere gibt, die sich ausweitert (siehe **Diener der Meeresgötter** in SSH ab Seite 112).

Die Muschel ist gerade dabei, ein Artefakt des Numinoru zu erschaffen, die tiefblaue *Perle der Unendlichkeit*, die ähnlich der *Efferdperle* und dem *Krakenaugen* (siehe SSH Seite 92) ein drittes großes Artefakt in Havena im Dienste eines der Meeresgötter wird.

Auch der Hohepriester des Numinoru, *Faerwyn Wogenholf* (siehe SSH Seite 67), hatte Visionen der Muschel und lässt nach ihr suchen. Da Simiadane mit dem Kult sympathisiert und nun im Efferdtempel mehr über die Hintergründe erfahren hat, gibt sie alle Informationen an einige Kontaktleute bei den *Efferdbrüdern* (siehe SSH Seite 18) weiter.



Die Helden werden von Graustein für nochmals 150 Silbertaler beauftragt, zu verhindern, dass der Muschel etwas zustößt. Dazu müssen sie sich in die Unterstadt begeben und sollten keine Zeit verlieren.

In der Unterstadt

Derzeit herrscht Ebbe (siehe SSH Seite 121). Es ist möglich, Teile der Unterstadt zu Fuß zu betreten, wenn auch Gefahren lauern, die für einen unerfahrenen Unterstadtgänger den Tod bedeuten können. Ob die Helden sich per Boot (z. B. auch mit einem Unterstadtfahrer) oder zu Fuß aufmachen, ist den Spielern überlassen. Die Position der Muschel ist ihnen bekannt. Sie werden aber feststellen, dass die Unterstadt labyrinthartiger und gefährlicher ist, wenn man nicht wie ein Adler fliegt.



Gefahren

- siehe Geheimnisse der Unterstadt (siehe SSH Seite 119)
- Die Helden verirren sich, wenn dem Anführer keine Probe auf *Orientierung* (*Sonnenstand* oder *Sternenhimmel*) gelingt. Sie geraten in Nebel, gefährliche Gebäude oder Treibsand.
- Bei einer Anreise von Süden her geraten sie ins Gasthaus *Efferdsgrab* (siehe SSH Seite 122), wo sie Zeuge und Opfer der dortigen geisterhaften Vorgänge werden.
- Aus einem der Risse der Nachtblauen Tiefen (siehe SSH Seite 124) greifen daimonide Kreaturen an.

Die Konkurrenten

Bei der Suche nach der Muschel müssen die Helden sich gegen drei konkurrierenden Gruppen durchsetzen.

Cets Bande (Schmuggler)

Die Diebe von Simiadanes Ausrüstung zählen sich zum Netz der *Silbernen Hand* (siehe SSH Seite 106) und wollen den Gewinn aus dem Verkauf der Perle einstreichen.

- ❗ *Cet* (35 Jahre, unrasiert, krank, bleich, ab dem Ellbogen abgetrennter Arm, getrübler Verstand) fand die Muschel vor einigen Tagen bei einer Schmuggelfahrt. Als er nach der Perle griff, trennte die Muschel ihm den Arm ab. Er hat verletzt überlebt, leidet aber nun an Wundfieber. Die 15 Dukaten für die Nennung des Standorts an die Efferdkirche hält er für einen Hungerlohn, da die Perle weit mehr wert ist und er seinen Arm dafür gegeben hat.
- ❗ *Maegh* (28 Jahre, schwarze Locken, abwartend, verschlagen) ist Cets Liebchen, aber hat nur oberflächlich Interesse an ihm und will vor allem die wertvolle Perle.
- ❗ *Annlir* (30 Jahre, dick, ernst, still) ist ein loyaler Freund Cets.
- ❗ *Osgur* (22 Jahre, schiefe Zähne, unangenehmer Fischgeruch, Enkel Cryssinns) ist neu in der Bande und infiltriert sie im Dienste der *Brut der Krake* (siehe unten). Er gibt mit seiner Sturmlaterne Lichtzeichen an die ihm folgenden Kultisten, um sie zur Muschel zu führen.

Die „Brut der Krake“ (Charyptoroth-Kultisten)

Die verschworene Gruppe von Charyptoroth-Kultisten ist über Blutsbande und Verschwägerung verbunden.

- ❗ *Cryssinn „Die Krake“* (63 Jahre, Fischerin, Glubschaugen, hohe Stirn, dick, bläuliche Zähne, skrupellos) ist die Matriarchin, die ihre Nachkommenschaft ihren „Laich“ und ihren Sohn den „Milchner“ nennt. Sie ist eine einflussreiche Fischhändlerin – und eine Kultistin, die die Unbill um ihren Kult wie ein tangbefallener Fels in der Brandung an sich hat abgleiten lassen; auch indem sie niemals selbst paktierte.
- ❗ *Culhwch* (44 Jahre, fast zahnlos, grinst dümmlich, Muttersohn) ist Cryssinns ältester Sohn. Nach dem Tod seiner ersten und zweiten – beide irgendwann der Familie illoyalen – Frauen hat er neu geheiratet.
- ❗ *Fedelma* (29 Jahre, hübsch, ehrgeizig, nässender Schleimsack am Bauch), Culhwchs Frau, wurde von Cryssinn mit falschen Versprechungen zur Nachfolge im Familiengeschäft in einen Pakt mit Charyptoroth gelockt. Seitdem wird sie benutzt: Sie beschert der Familie reichen Fischfang, hat bereits mit Culhwch mehrfach für „neuen Laich“ gesorgt und hat Macht über Meereswesen der Charyptoroth (siehe SSH Seite 117).

Cryssinn hat über Kontakte von der Muschel und Perle gehört, kennt aber deren Position nicht. Dennoch gelang es ihr, ihren Enkel Osgur aus Culhwchs erster Ehe bei Cets Bande einzuschleusen. Die Kultisten warten am entweihten Altar des *Hauses des Goldenen Dreizacks* (SSH Seite 123) darauf, dass sie Lichtzeichen von Osgur erhalten. Von da an folgen sie den Schmugglern bis zur Muschel, wo sie sie töten wollen. Die Perle wollen sie entweihen und als Ersatz für das verschwundene Krakenauge der Allesverschlingenden nutzen. Die Muschel soll zerstört werden, um die dahinter vermutete konkurrierende Macht im Keim zu ersticken.

Die Strömenden (Numinoru-Gläubige)

Auf dem Weg in die Unterstadt können die Helden auf eine Gruppe von Efferdbrüdern treffen, bei denen es sich um Anhänger des Numinoru handelt. Sie haben sich an der Karavelle *Meerschäum* (siehe SSH Seite 125) zu einem Gottesdienst versammelt, um danach die Muschel gemeinsam zu suchen.

- ❗ *Bruder Norwin* (48 Jahre, rüstig, erfahrener Seefahrer, barfuß, grauer Bart) ist ein *Fließender*, ein Priester Numinorus. Wenn du ihn mit übernatürlichen Kräften ausstatten möchtest, dann findest du entsprechende Anregungen in der SSH (siehe Seite 114) oder in der Spielhilfe **Unendlichkeit & Tiefenrausch**.
- ❗ *Schwester Lyn* (22 Jahre, pechschwarzes Haar, neugierig, beeinflussbar) ist eine *Lauschende*, also ein Neumitglied im Kult. Sie hat ihren kleinen Bruder an das Meer verloren und ist darüber an die Efferdbrüder gelangt. Dort flüsterten einige Numinoru-Anhänger in deren Reihen ihr das Prinzip des ordnenden Numinoru als gegenpoligen Aspekt zum launischen und grausamen Hephardos zu, woraufhin sie den ersten Schritt in den Kult tat.

Zudem sind weitere 5 *Spürende* und 2 *Lauschende* (siehe SSH Seite 113) auf der Suche. Die Strömenden treten nicht feindselig auf, sondern geben sich als efferdtreue Pilger, die die Muschel vor bösen Einflüssen bewahren wollen. Dabei nehmen sie in einem Bündnis gerne die Hilfe der Helden an. Letztendlich wollen sie die Perle aber an sich bringen und Mitwisser ausschalten. Bruder Norwin ist die Position der Muschel nur ungenau bekannt.



Das Finale bei der Molluske

Die Molluske liegt eingeklemmt zwischen zwei Ruinenwänden im seichten Wasser, jedoch auch am Rande des tieferen Beckens des ehemaligen Hafens. Hier prallen alle Gruppen aufeinander. Die Helden können einen Blick in das Innere der Muschel werfen (1 Aktion und Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*) und dort die Perle entdecken.

Die Schmuggler ...

... versuchen mittels des *Pneumatrix*, die Muschel aufzustemmen und offen zu halten. Nach einer erfolgreichen Sammelprobe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)*, 1 Aktion, 7 Versuche, scheinen sie es fast geschafft zu haben, doch wird die Muschel im letzten Moment durch die Erschütterungen aus ihrer Lage gehoben und von der Strömung für alle unerreichbar ins ehemalige Hafenbecken fortgespült. Für Werte für Schmuggler kannst du dich an den Werten für Räuber (siehe *Aventurischer Almanach* Seite 259) oder Orkendorfer Schläger (siehe Seite 9), orientieren.

Die Brut der Krake ...

... ruft durch Fedelmas Fähigkeiten ein Rudel **Bleichmuränen** (SSH Seite 52) herbei, das jeden angreift, der sich an der Muschel zu schaffen macht. Osgur soll den *Pneumatrix* erbeuten, mit dem eine nahe Untergrundhöhle eines Riesenoktopoden geöffnet werden soll. Die Öffnung erfordert eine Sammelprobe abwechselnd auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* sowie *Schwimmen (Tauchen)*, 1 KR, 10 Versuche. Bei Gelingen erscheint 1W6 KR später ein **Riesenoktopus** (siehe SSH Seite 56), der auf Seiten der Brut der Krake ins Geschehen eingreift und versucht, die Muschel mit seinen Tentakeln aufzubrechen. Sie wird dabei aus ihrer eingekleiteten Lage gehoben und verschwindet dann zusammen mit dem Kraken im ehemaligen Hafenbecken. Für Werte für Kultisten siehe *Aventurischer Almanach* Seite 261.

Die Strömenden ...

... wollen die Perle für sich, die heilige Muschel aber nicht verletzen. Sie bekämpfen die Versuche der anderen Gruppen, sie gewaltsam zu öffnen. Stattdessen öffnet die Muschel sich wie von alleine für Bruder Norwin, wenn er für 2 Aktionen vor der Muschel beten kann. Die Strömenden sind nicht bereit, die gewonnene Perle den Helden zu übergeben, und wollen sie nun als Mitwisser beseitigen, während Bruder Norwin mit der Perle in den Händen direkt bei der Muschel bleibt. Sobald die Strömenden den Kampf der drei Parteien zu verlieren drohen, übergibt Norwin die Perle wieder der Muschel, die sich daraufhin schließt und aus ihrer eingekleiteten Lage ins tiefere ehemalige Hafenbecken rutscht. Für Werte für Kultisten siehe *Aventurischer Almanach* Seite 261.

Die Helden ...

... können in dem entstehenden Chaos, wenn auch letztlich erfolglos (s. u.), versuchen, selbst die Perle zu erbeuten, oder versuchen, die Gruppen zu bekämpfen und

gegeneinander auszuspielen. Dazu könnten sie folgende Konflikte für sich nutzen, die sie als Beobachter erkennen können:

- Cet ist seit dem Verlust des Armes sichtbar besessen vom Gedanken, die Perle zu finden. Maegh weiß, dass es mit Cet zu Ende geht, und Annlir befürchtet, dass Maegh sich die Perle unter den Nagel reißen will. Nur Osgur vertrauen alle drei.
- Cryssinn sieht Schwiegertochter Fedelma als Bauernopfer, das man im Meer verschwinden lassen kann wie die beiden Schwiegertöchter zuvor. Diesmal ist Culhwch aber Fedelmas Vorzügen verfallen. Er könnte sich also erstmals gegen seine Mutter wenden, wenn Fedelma Gefahr droht.
- Beim jungen Kult des Numinoru sind mehrere Lauschende dabei, die noch nicht die Geheimnisse des Kultes kennen. Besonders Lyn könnte Außenstehenden gegenüber die Scharade als Efferdgläubige gefährden oder dem neuen Glauben entsagen, wenn sie der Brutalität und Skrupellosigkeit ihrer Mitgläubigen gewahr wird.

Für Manipulationsversuche können die Helden eine Aktion und eine Fertigkeit wie *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* oder *Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung, Einzelgespräch oder Öffentliche Rede)* einsetzen. Bei gelungenen Vergleichsproben gegen die *Willenskraft*



(Bekehren & Überzeugen widerstehen oder Überreden widerstehen) der Beeinflussten können sie Verbündete gewinnen, zeitweilige Bündnisse schaffen oder den Zorn der einzelnen Gruppen umlenken.

Sollte die Absicht der Helden, die Perle zu erbeuten, deutlich werden, und sollte der Versuch der Helden Erfolg versprechen, dann wird die Muschel sich verschließen und von der Strömung aus ihrer Lage gerissen werden.

Ende

Sollte Bruder Norwin irgendwann im Kampf sterben, verschließt sich die Molluske zum Schutz vollends, sodass weder der Riesenoktopode noch der Pneumatrix einen Ansatzpunkt finden können, um sie zu öffnen. Hatte Norwin die Perle zu diesem Zeitpunkt in der Hand, wird die Muschel seinen Körper samt Perle einsaugen, bevor sie sich schließt. Spätestens jetzt löst sie sich samt Inhalt aus ihrer Klemme und wird von der Strömung fortgerissen. Niemand sieht, wohin genau sie geschwemmt wird, aber sie sinkt tiefer ins Wasser in Richtung des alten Hafenbeckens.

Eine Suche bleibt erfolglos. Mit dem Verschwinden der Muschel lösen sich die Gruppen voneinander. Keiner ist zufrieden, es mag Tote, aber auch Gerettete geben. Numinoru kann warten, die Perle kann wachsen, an Macht

gewinnen und womöglich durch ihre Präsenz die Unterstadt in seinem Sinne beeinflussen. Die Strömenden wissen nun aber, dass die Perle dort ist, und auch unter Schmugglern verbreitet sich die Geschichte, dass es „da unten“ eine Riesenmuschel mit wertvoller Perle zu entdecken gibt.

Auch wenn die Helden das Verschwinden der Muschel samt Perle nicht verhindern können, haben sie möglicherweise die Perle entdeckt, einige Kultisten der Charyptoroth unschädlich gemacht und vielleicht sogar Hinweise auf einen seltsamen Kult unter den Efferdbrüdern entdeckt. All dies sind äußerst respektable Ergebnisse, die auch entsprechend honoriert werden. Das Verschwinden der Muschel wird Graustein ebenfalls als Erfolg der Helden werten, auch wenn diese u. U. selbst gar nichts dazu beigetragen haben. Hinweise auf die Perle wird er interessiert aufnehmen, auch wenn ihm selbst noch nicht klar ist, um was es sich bei diesem Objekt genau handelt. Haben die Helden Paktierer unschädlich gemacht, wird der Geweihte sie dafür besonders loben und die Belohnung der Gruppe um weitere 50 Silbertaler aufstocken. Berichten sie ihm möglicherweise vom seltsamen Verhalten einiger Efferdbrüder, wird er dies erstaunt zur Kenntnis nehmen, jedoch ohne handfeste Hinweise auf unredliches Verhalten nichts Konkretes unternehmen. Können die Helden einen der Numinoru-Gläubigen, z. B. Lyn, zur Aussage bewegen, hat dies deutlich mehr Gewicht, sodass Graustein diese Person zur weiteren Befragung durch die Efferdkirche in Gewahrsam wissen will. So oder so verpflichtet er die Helden im Namen Efferds, über diesen Aspekt ebenso wie über die Muschel Stillschweigen zu bewahren. Halten sie sich daran, können die Helden auf weitere Beauftragungen oder auf die Hilfe durch den Efferd-Tempel in anderen Angelegenheiten hoffen.

Für das Entdecken der Muschel und das Überleben des Finales hat sich jeder Held **10 Abenteuerpunkte** verdient. Hat die Gruppe die Perle entdeckt, gibt es zusätzlich **1 Abenteuerpunkt** pro Held. Haben die Helden eindeutige Hinweise auf Verräter unter den Efferdbrüdern gefunden (z. B. weil diese ihnen in den Rücken gefallen sind), gibt es dafür ebenfalls **1 Abenteuerpunkt** pro Held.



LEBENSLICHTER



von Anton Weste

Stichworte zum Abenteuer: eine Taverne, ein Diebstahl und zahlreiche Verdächtige

Genre: Closed-Room-Tavernenabenteuer, Detektivabenteuer

Voraussetzungen: gesellschaftliches Fingerspitzengefühl

Ort: Havena

Zeit: beliebig ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): gering / mittel

Erfahrung der Helden: unerfahren bis erfahren

Anforderungen: Eine generelle Eignung der Helden für Abenteuer im städtischen Umfeld ist von Vorteil.

Gesellschaftstalente



Kampf



Körpertalente



Lebendige Geschichte



Einleitung

Was bisher geschah

Vor über 300 Jahren schützte die berühmte Zauberin *Nahema* eines ihrer Häuser im Delta des Großen Flusses mit einem Heshthot-Kampfdämon, den sie in einen faustgroßen Gwen Petryl band. Die Große Flut zerstörte das Haus, ohne dass der Dämon seinen Dienst verrichtete. Kürzlich fand der Korbflechter *Bainn* den

Leuchtstein, den man auch Efferdfeuer nennt, zufällig in den Sümpfen und hielt ihn für einen in den letzten Nächten vom Himmel gefallenen Stern. Er fragte die alte, gebrechliche Dorfweise Großmutter *Eswen*, was damit zu tun sei. *Eswen* riet ihm, den Stein zum Alten Efferdtempel *Havenas* zu bringen, denn Gwen Petryl dieser Größe gehörten der Kirche. Er lade Unglück auf sich, wenn es nicht so geschehe, schärfte sie ihm ein. Außerdem erkannte sie, dass etwas Finsteres im Stein wohnt. Doch den blassen *Bainn*, der für sein schwaches Herz bekannt ist, wollte sie damit nicht beunruhigen. Sie schrieb diese Sorge nur in einen Brief, den sie *Bainn* für den Geweihten *Graustein* (SSH Seite 65) mitgab.

In *Havena* angekommen, erlag *Bainn* der Verlockung eines Immanspiels, feuerte eifrig im Stadion mit an und ging danach mit feiernden Anhängern in die Taverne *Esche und Kork* (SSH Seite 34). Den Stein konnte er schließlich auch am folgenden Tag noch abliefern.

Was geschehen wird

An diesem Abend wird *Bainn* der Gwen Petryl gestohlen – anscheinend von einem anderen Tavernengast. (Was genau geschehen ist, kannst Du selbst bestimmen – siehe hierzu den Abschnitt **Erleuchtung** auf Seite 26). Wirtin *Thalionmel* bittet die Helden, den Dieb diskret und ohne Alarmierung der Garde ausfindig zu machen. Unterdessen verlässt niemand die Taverne: Unheimlicher Nebel lässt die abergläubischen Gäste lieber drinnen verweilen.

Die Helden erkennen bei ihren Ermittlungen, dass der im Stein gebundene Dämon eine Gefahr ist, die bekämpft werden muss. Möglicherweise wird sie im Finale ausgelöst.



Diebstahl in der Taverne

Die Helden befinden sich am späten Abend nach einem spektakulären Immanenspiel der Havena-Bullen gegen die Honinger Wölfe (11:9 gewonnen) in der Schankstube (1) der Taverne *Esche und Kork*. Die Gäste sind fröhlich, trinken, musizieren und spielen Karten. Ein Gesprächsthema sind Gwen Petryl: Vor zwei Nächten konnte man häufig Sterne fallen sehen. Es wird erwartet, dass die Leuchtsteine in der nächsten Zeit auf Havenas Märkten häufig sind. Zeichne zunächst nur ein grobes Stimmungsbild und gehe auf den genaueren Verlauf des Abends ein, wenn die Helden ihre Ermittlungen nach folgender Szene beginnen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ausgelassen schmettern alle Gäste der Taverne gemeinsam mit dem Barden „Ich will 'nen Ritter“, als vom Kartentisch ein junger, blasser Mann erschrocken aufsteht. Er prüft mehrmals seinen Korbbeutel und sucht etwas auf dem Boden. Schweiß glänzt auf seiner Stirn. „Wo ist ...?“ „brabbelt er, „Wo ist denn ...?“ Dann verdrehen sich seine Augen ins Weiße und er fällt auf euren Tisch.



Wirtin Thalionmel Agilfried (siehe SSH Seite 71) hält den Mann für angetrunken und bittet die Helden, den Ohnmächtigen mit ihr in die Küche (3) zu tragen und auf Roggensäcke zu betten. Während draußen die Gesänge weitergehen, erwacht Bainn langsam wieder: „Wo ist mein Stein? Mein Gwen Petryl?“

Bainn erklärt, dass ihm soeben ein faustgroßer Leuchtstein aus seinem Korbbeutel gestohlen worden sein muss. Er ist drauf und dran, in die Schankstube zu stürmen, eine große Szene zu machen und die Garde

zu rufen. Jedoch wird ihm wieder schwarz vor Augen, kaum dass er aufsteht.

Thalionmel versucht ihn zu beruhigen und verspricht, dass der Stein gefunden wird: Sie will kein Aufsehen, keine verärgerten Gäste und keine Garde im *Esche und Kork* – die Taverne hat einen Ruf zu verlieren. Sie bittet daher die Helden, diskret den Dieb zu ermitteln und den Gwen Petryl wieder zu beschaffen. Das ist ihr insgesamt 12 Silbertaler Belohnung wert.

Nebel des Unheils

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Schankstube ist die Musik verstummt und beunruhigtem Raunen gewichen. Der alte Doto Runwald mit seinem Raben auf der Schulter wollte anscheinend gerade nach Hause gehen. Nun stolpert er mit wirrem Haar und schreckensgeweiteten Augen wieder von der Straße rein. Er wirft die Tür zu und legt zitternd den Riegel vor. „Der Nebel – so kalt vom Meer!“, keucht er. „Der Mond – grün! Norrasch kommt!“ – „Norrasch! Norrasch!“, kräht der Rabe.



Die Gäste blicken furchtsam aus den Fenstern und bestätigen Dotos Befürchtung: In Nächten wie diesen streifen womöglich der gefürchtete Kapitän Norrasch und seine Geisterpiraten durch die Gassen Havenas (SSH Seite 102). Geflüster über ihre Heimsuchungen und Untaten schwappen durch den Schankraum. Keiner der abergläubischen Havener wird in den nächsten Stunden die Taverne verlassen wollen.

Spurensuche

Wenn die Helden die Anwesenden näher in Augenschein nehmen, fallen ihnen möglicherweise **verdächtiges Verhalten** und **Behältnisse** auf, die geeignet wären, den Gwen Petryl zu verstecken. Nicht selten hüten sie ein **Geheimnis**.

Das Opfer – 1 Bainn, Korbflechter aus der Muhrsape

Der blasse Bainn (19, hellblond, sehr hübsch, Seepferdchen-Amulett, lässt sich gern umsorgen; Willenskraft 5 (12/13/13), SK 1) ist in seinem Dorf ein Mädchenschwarm und mit der Fischerin Keira verlobt. Er kann nicht lesen und erleidet bei Aufregung Schwächeanfälle.

Behältnis: Korbbeutel, in dem zuvor der Gwen Petryl war. Außerdem Wechselwams, Hartwurstzipfel, Geldbörse, Brief Mutter Eswens (siehe Handout)

Informationen: Bainn erzählt die Geschichte seines Fundes und seines Vorhabens. Er kann zum Diebstahl an Details ergänzen:

- Bainn hat an einem Tisch Boltan mit Cullain, Olaminde, Galwin und Doto gespielt.
- Der Leuchtstein war in ein Tuch eingewickelt im Korbbeutel. Der Beutel hing an der Lehne seines Stuhls, wo er ihn nicht im Blick hatte.
- Vor etwa einer Stunde fiel ihm auf, dass der Gwen Petryl halb aus dem Beutel schaute und von aufmerksamem Beobachtern bemerkt worden sein könnte. Er





verstaute dann den Stein tiefer in die Tasche. Dabei sah er den Stein zuletzt.

☛ Seit der letzten Steinsichtung und dem Bemerkten des Verlusts: Bainn war meist ins Spiel vertieft. Auch ging es zwischendurch bei Bardenmusik und Tanzeinlagen lebhaft her. Fast jeder andere Gast stand mal in der Nähe von Bainns Beutel oder ging an seinem Stuhl vorbei.

☛ Bainn kann den Stein genau beschreiben. Die „seltsamen Zeichen“ darauf (siehe **Anhang**) kann er auf Wunsch aufmalen.

Geheimnis: Bainn hat eine heimliche Geliebte (Rhyssana) in Havena. Er hofft auf ein paar Münzen Belohnung beim Efferdtempel und will anschließend mit ihr einen schönen Abend verbringen.

Die Wirtin – Thalionmel Agilfried

Von Stammgästen gerne *Thal* gerufen (Auelfe, 58 Jahre, bezaubernd, schwarzhaarig, schwarze Augen mit Blauschimmer, feine Züge, intuitive Zauberin; Handel 12 (13/14/15), Menschenkenntnis 12 (13/14/15), Willenskraft 10 (13/14/15), Bannbaladin 7 (14/14/15), Sensibar 6 (14/14/15), SK 3), versucht Thalionmel die gute Laune in der Taverne zu bewahren. Sie bügelt entstehende Aufreger mit Charme und einer Runde aufs Haus wieder glatt. Merkt sie, dass die Helden sich bei einer Befragung die Zähne ausbeißen, kann sie bis zu dreimal versuchen, ihnen heimlich zu helfen. Sie riskiert in dem Fall den versteckten Einsatz eines BANNBALADIN, um selbst eine Frage an einen Verdächtigen zu stellen, der ihr daraufhin eher die Wahrheit sagen wird, oder eines SENSIBAR, nach dem sie dann klar ihrer Meinung Ausdruck gibt, ob sie den Aussagen des Betroffenen glaubt oder nicht. Als intuitive Zauberin verwendet sie weder Gesten noch Formeln, so dass Außenstehende kaum bemerken können, dass sie Magie wirkt.

Verdächtiges Verhalten: Tauscht des Öfteren vielsagende Blicke mit Olaminde aus.

Behältnis: keins, aber Zugang zu allen Versteckmöglichkeiten im *Esche und Kork*

Informationen: Thalionmel kann über jeden regelmäßig kommenden Gast ein paar Worte sagen. „Efferdan“ und Rondraine kennt sie nicht.

Geheimnis: Thalionmel hat später am Abend ein verschwiegene Treffen mit Olaminde, einer neuen Kundin, die die Schmuggeldienste der *Nebelgeister* (SSH Seite 105) nutzen möchte. Thal will die Händlerin nicht verschrecken, und es darf nicht öffentlich werden, dass sie – oder gar Toss – Teil der *Nebelgeister* sind.

Sensibar

Erweiterungsregel

Durch diesen Zauberspruch kann der Held die Gefühle seines Gegenübers spüren und so Rückschlüsse auf dessen Gemütslage ziehen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Zaubernde kann die Gefühle des Verzauberten ergründen. Dabei kann er jedoch nur die Gefühle selbst erkennen, nicht deren Grund oder Ursprung. Proben auf *Menschenkenntnis* (*Lügen durchschauen* oder *Motivation erkennen*) sind für den Zauberer gegenüber dem Opfer des SENSIBAR um die QS erleichtert. Der Verzauberte kann mit einer Erfolgsprobe auf *Sinnesschärfe* erschwert um die QS des Zaubers entdecken, dass etwas Fremdes in seinen Geist blickt. Er kann aber nicht zweifelsfrei sagen, wer dafür verantwortlich ist. Mit einer Probe auf *Willenskraft* erschwert um die QS kann er seine Gefühle gezielt beruhigen. Diese Probe kann aber bei besonders aufwühlenden Empfindungen zusätzlich noch um bis zu 3 Punkte erschwert werden.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers), + 4 AsP pro Minute

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Die Bediensteten

♣ Koch *Caye* (59, Glatze, viele Tätowierungen, schüchtern; Willenskraft 6 (10/12/13), SK 1) war die ganze Zeit in der Küche (3) und hat nichts mitbekommen. Wer in der Küche herumschnüffelt, erntet seinen Unmut.

♣ Magd *Sula* (30, blondes Haar, großherzig, **Behältnis**: großer Kassierbeutel an der Hüfte mit Hellern und Kreuzern; Willenskraft 5 (11/12/12), SK 1) hat im Schankraum bedient und kann diverse Beobachtungen zu den Gästen mitteilen.

In allen Ecken

Wie schwer kann es schon sein, ein selbstleuchtendes Objekt zu finden? Vielleicht vermuten die Helden, dass der Gwen Petryl unter eine Bank gerollt ist oder irgendwo in der Taverne versteckt wurde. Die Anwesenden haben sich seit der letzten Sichtung des Steins nur im Erdgeschoss und Obergeschoss des *Esche und Kork* aufgehalten sowie im Hof, um das dortige Latrinenhäuschen aufzusuchen. Ein Doppelzimmer (7) ist noch unbelegt. Auch bei gründlicher Suche heißt es: Fehlanzeige. Eventuell entdecken findige Helden dabei in der Rumpelkammer im Keller den geheimen Zugang zur Kanalisation. Darauf hingewiesen, erläutert Thalionmel ihn als verschwiegenen Ausgang für zwielichtige Gäste und kann die Beobachtung anstellen, dass ihn kürzlich niemand benutzt hat: Der Staub hier ist nicht aufgewirbelt worden. Je nach Lösung (siehe **Erleuchtung**) können aber der Kohlehaufen im Keller oder die alte Latrine (4) eine Rolle spielen.

Gäste: Die Immanfreunde

♣ Blocker *Ranziger Toss* (SSH Seite 69, 28, massig, grimmig; Willenskraft 9 (14/14/12), SK 1) aus Orkendorf feiert am Stammtisch mit seinen Anhängern ausgelassen den Sieg der Havena-Bullen.

Behältnis: Der mit dem Spiel gewonnene goldglänzende Engstrand-Pokal geht herum, gefüllt mit Premier Feuer. Tief im Schnaps liegen bereits als Glücksbringer Münzen, Aquamarine, Korkstücke vom Immanball und ein loser Zahn (ausgeschlagen). Darin herumzufischen ist nicht gestattet. Wer an den Grund des Pokals will, muss das Feuer ganz austrinken (Probe auf *Zehen* (*Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel*), bei Misslingen 1 Stufe *Betäubung*).

Geheimnis: Toss ist der „Graf“, der Anführer der Schmugglerbande *Nebelgeister*. Er beobachtet Olaminde ohne deren Wissen und will ihr mal „in die Augen sehen“, um einschätzen zu können, ob sie als vertrauenswürdige Geschäftspartnerin für die *Nebelgeister* taugt.

Den Blocker von den Bullen umringen betrunkene Fans und enthusiastisch Mitfeiernde:

♣ *Luan* (49, breites Grinsen, Stoppelhaar, derb, komplett in blau-weißer Tracht der Havena-Bullen-Anhänger;

Willenskraft 7 (14/11/11), SK 1) aus Nalleshof zelebriert Imman als Licht seines Lebens. Er grölt ständig die Bullenschlachtrufe, bläst in eine Walbeintröte und beleidigt alle, die nicht ihre Begeisterung für die Bullen ausdrücken, als „feige/miese Honinger“ oder „Honiglutscher“.

Verdächtiges Verhalten: Geht ständig auf die Latrine. **Behältnis**: übertrieben großer, ausgestopfter Gemächbeutel mit der Aufschrift „Lutscht das, Honinger!“

Geheimnis: Viel Havenabräu und der ausgestopfte Beutel drücken auf die Blase.

♣ Zöllnergehilfin *Invher* (37, schwächling, blau-weiß geschminktes Gesicht, lebhaft; Willenskraft 4 (12/12/12), SK 1) aus Oberfluren kennt zahllose Spieldaten der Havena-Bullen auswendig. Sie mag es nicht, wenn ihr Menschen zu nahe rücken, und bekommt Angstzustände, wenn sie sich irgendwo gefangen sieht (**Behältnis**: ein Sack mit verschiedenen Immansschlägern, die einst bedeutende Spieler geführt haben).

♣ *Connor* (34, verfilztes Haar, verkrüppelte linke Hand, streckt oft die Zunge heraus; Willenskraft 6 (11/12/11), SK 1) aus Feldmark, ein Veteran des Jahrs des Feuers, zeigt gerne, wie stark und schmerzfrei er ist, indem er seine Hand über Kerzen hält oder zum Armdrücken lädt. (**Behältnis**: ein grober, sorgsam verschnürter Leinensack, in dem sich manchmal etwas bewegt. **Geheimnis**: Darin sind drei gefangene Ratten, die Connor später in der Unterkunft der Honinger Wölfe aussetzen will.)



♣ Mannschaftskameradin und Mittfelderin **Aife** (26, hünenhaft, gutmütig; Willenskraft 3 (13/11/14), SK 0) aus Unterfluren liegt bereits umgeben von Krügen und Bierlachen schnarchend im Suff (**Behältnis**: sehr geräumiges Dekolleté).

♣ **Mara** (18, rothaarig, sommersprossig; Willenskraft 4 (13/14/13), SK 2) aus Marschen gilt der Mannschaft heute als Glücksbringerin: Sie hatte einen Ausball gefangen und zurückgeworfen, danach lief das Spiel für die Havena-Bullen wie geschmiert.

Verdächtiges Verhalten: Als ein ungeschickter Arm einen Krug vom Tisch zu fegen droht, verhindert Mara das mit ungewöhnlich schnellem Reflex. Wer sie genau beobachtet, kann feststellen, dass Mara keine Spur betrunken ist und immer wieder ihre Umgebung taxiert.

Behältnis: ein ausladender Hut, der in den Farben der Havena-Bullen gehalten ist

Geheimnis: Mara ist eine Novizin des geheimen Phextempels. Heute Abend will sie ihre abschließenden Schurkenstücke durchführen, um ihre Weihe zu erhalten. Im Auge hat sie dabei den Diebstahl des Engstrand-Pokals oder der Laute Rothairs (s. u.).

Gäste: Die Musizierenden

♣ Zauberbarde **Larric Rothair** (45 Jahre, feingliedrig, langes blondes Haar; Willenskraft 12 (14/14/15), SK 2) begeistert mit Laute, Flötenspiel und einem großen Repertoire an Trinkliedern, Balladen und Geschichten. Er erzählt etwa von Abenteuern am Hof des Flussvaters (SSH Seite 62), von der Hexe Nahema und von der Großen Flut. Er hat ein Doppelzimmer (6) für die Nacht und lässt sich dazu überreden, es zu teilen.

Verdächtiges Verhalten: lässt seine Schatulle nicht aus den Augen und wehrt sich vehement dagegen, dass sie geöffnet wird.

Behältnis: eine Schatulle aus Blutulmenholz mit erbsengroßen Gwen Petryl in den Beschlägen. Sie ist verschlossen. Den Schlüssel trägt Larric in der Tasche. In der Schatulle liegt eine schlafende Blütenfee, die beim Öffnen erwacht und deren Lebenslicht langsam stirbt.

Informationen: Larric kann das Wappen und die „seltsamen Zeichen“ auf dem Gwen Petryl korrekt identifizieren.

Geheimnis: Larric fand vor kurzem eine Blütenfee, die sich im Diesseits verirrt hatte und zu vergehen droht. Er legte sie in seiner magischen Schatulle zum Schlaf, der ihr ein wenig Aufschub gewährt. Morgen will er sie zu einem Feentor nahe Havena führen, wo er die Blütenfee gefahrlos wecken und in ihr Reich zurückführen kann.



Zu seinen schunkelnden, andächtig lauschenden und mitsingenden Zuhörern gehören:

♣ „Efferdan“ (20, schwarzer Schnauzer, rundes Gesicht, schmuddeliger Kapuzenmantel; Willenskraft 9 (14/12/13), SK 1) hält sich in der Ecke und ist bemüht unauffällig.

Verdächtiges Verhalten: Sieht oft verstohlen zu Bainn. Hat eine etwas zu helle Stimme.

Behältnis: ein Weidenkorb mit Kohlköpfen

Geheimnis: „Efferdan“ trägt einen falschen Bart und ist in Wahrheit Keira, die eifersüchtige Verlobte Bainns. Sie ist ihm heimlich nach Havena gefolgt, da sie (zu Recht) vermutet, dass er dort eine andere Geliebte hat. Sie liebt Bainn, das „Licht ihres Lebens“, will die beiden aber in flagranti erwischen.

♣ Segelmacherin **Ythaine** (33, viele Amulette mit Göttersymbolen, schiefer Dreispitz; Willenskraft 7 (15/13/11), SK 2) aus Südhafen klopft mit einem Löffel den Takt.

Verdächtiges Verhalten: Sagt nie ein Wort. Schaut oft furchtsam aus dem Fenster.

Behältnis: keins (Tatsächlich bietet ihr linker Stiefel dort Stauraum, wo bei anderen Menschen die Zehen sitzen. Nach einem Unfall mit Beil verlor Ythaine den vorderen Teil ihres linken Fußes. Aufmerksame Beobachter bemerken ein leichtes Hinken.)

Geheimnis: Sie hat große Angst vor Geistern. Nachdem sie von Geistererscheinungen im Südhafen verschont worden war, hat sie sich ein zweiwöchiges Schweigegelübde auferlegt, um Boron für ihre Verschonung zu danken.

♣ Hafner **Blauer Edric** (57, lange graue Zöpfe, herzlich) aus Fischerort singt viel mit und trägt vor allem traurige Weisen mit seiner tiefen Solostimme. Er gibt einige Runden aus und hat alleine ein Doppelzimmer (8) für die Nacht.

Verdächtiges Verhalten: schaut oft lange und traurig auf den Anhänger, den er um den Hals trägt, eine Kamee mit dem Profil eines Knaben.

Behältnis: eine große Trinkflasche, die Edric nicht hergibt oder öffnet.

Geheimnis: Vor einem halben Jahr starb Edrics junge Frau an der Gilbe, vor zwei Tagen ist sein 8-jähriger Sohn Alwyn umgekommen, als ihm in einem Praioskloster „der Fluch der Mada“ ausgetrieben werden sollte.

Der Blaue Edric hatte ihn selbst dorthin befohlen, damit die Magiebegabung, die mit dem Ausdruck gemeint ist, nicht seine

Zukunft zerstöre. Nun macht er sich Vorwürfe, die Lichter seines Lebens sind verglimmt. Er genießt noch einmal die Schönheit albernischer Musik und will sich später auf dem Zimmer (8) das Leben nehmen. Die Trinkflasche enthält Schierlingssaft, der ihn vergiften soll.

Gäste: Die Boltanspieler

♣ Seelotse *Cullain Nebelstecher* (SSH Seite 66, 31, braunes Haar, gutaussehend, verschmitzt; Brett- & Glücksspiel 8 (12/12/13), Willenskraft 8 (14/14/13), SK 2) vom Hafen hat Spaß beim Boltan und beim Turteln mit Rondraïne. Zusammen mit ihr – und seinem Seesack – zieht er sich nun scherzend und lachend für ein gemeinsames heißes Bad in den Baderaum (9) zurück. Die beiden möchten nicht gestört werden.

Behältnis: ein Seesack mit Cullains Habseligkeiten, darunter auch ein (in Havena verbotener) Waffenbalsam QS 2 (siehe **Regelwerk** Seite 273), der Waffen magisch und so wirksamer gegen Dämonen macht.

♣ An seiner Seite klebt Söldnerin *Rondraïne* (29, rothaarig, verschmierter Lippenstift, donnerndes Lachen, schnell erzürnt; Brett- & Glücksspiel 7 (11/11/13), Willenskraft 8 (15/13/12), SK 2) aus Nalleshof. Sie vergnügt sich mit Cullain in der Schankstube und im Baderaum (9).

Behältnis: ein langer Ledertornister. Darin ist ein Morgenstern, den sie auch drohend gegen Störer schwingt.

♣ Tabakhändlerin *Olaminde Flautins* (43, blonde Zöpfe, Brille, lange Pfeife, gute Manieren, feiner Gehrock; Brett- & Glücksspiel 10 (14/14/14), Willenskraft 10 (12/14/14), SK 2) aus Oberfluren gefällt der etwas ungehobelte Ton des *Esche und Kork* und es stört sie auch gar nicht, dass sie schon recht viel Geld beim Boltan verloren hat.

Verdächtiges Verhalten: zieht sich irgendwann mit Thalionmel zum Zwiegespräch zurück.

Behältnis: ein Tabakfässchen, in dem sich neben 10 Unzen getrockneten Pfeifenkrauts (Wert: 200 S) auch einige Beutel mit 10 Anwendungen Samthauch (Wert: 400 S) befinden. Dieses verbotene Rauschmittel aus Al'Anfa erzeugt rauschhafte Träume und ein ekstatisches Delirium.

Geheimnis: Die Händlerin hat betuchte samthauchsüchtige Kunden zu befriedigen und sucht Schmuggler, die Samthauch von einem Schiff vor der Küste heimlich durch die Unterstadt zu ihr bringen. Sie wird heute über Kontaktfrau Thalionmel den *Nebelgeistern* dieses Geschäft diskret anbieten.

♣ Färbergeselle *Galwin* (22, stark behaart, fleckige und bunt verfärbte Kleidung, unstet; Brett- & Glücksspiel 4 (10/10/12), Willenskraft 5 (10/12/11), SK 0) aus Nalleshof wechselt oft den Platz, singt, spielt Karten, plaudert fröhlich und sitzt dann wieder brütend in einer Ecke.

Verdächtiges Verhalten: Er blickt immer wieder zum Ranzigen Toss und kann kaum seinen Hass verhehlen.

Behältnis: Ein Sack lehnt neben der Tür, darin ein Satz saubere Kleidung, Brotbeutel, leere Tonflaschen und eine Nagelkeule.

Geheimnis: Galwin hat sich von einem Buchmacher zu riskanten Immanwetten verleiten lassen: Angeblich sei Toss geschmiert worden, damit die Honinger Wölfe gewinnen. Als das heute nicht eintrat, schob der Buchmacher die Schuld geschickt auf Toss, der einfach vertragsbrüchig geworden sei. Galwin hat fast sein ganzes Geld verloren. Seine Hoffnung liegt auf einer zweiten Wette bei einem Spiel, in dem übermorgen die Havena-Bullen gegen Oberwasser Unterfluren verlieren müssen. Um dies sicherzustellen, will Galwin Toss überfallen und ihn medicusreif schlagen. Ohne ihren exzellenten Blocker stehen die Bullen nämlich gleich schlechter da. Eigentlich wollte Galwin den massigen Mann auf dem Heimweg abpassen, aber mittlerweile ist er so ungeduldig, dass er sich Mut antrinkt, um ihm hier einen mit der Keule zu verpassen. Galwin glaubt, dass der ihm in Aussicht stehende Gewinn von 200 Silbertalern im Zweifelsfall eine mögliche Bestrafung durch ein Gericht aufwiegen wird.

♣ Kuriositätenhändler *Doto Runwald* (78, Glatze, spitze Nase, Pockennarben, etliche Gebrechen, stur; Brett- & Glücksspiel 7 (12/12/13), Willenskraft 13 (14/13/13), SK 2) aus Orkendorf ist der älteste Stammgast des *Esche und Kork* und liebt Kartenspiel und Wetttrinken. Auf der Lehne hockt sein struppiger Rabe *Nahema*, der hin und wieder krakeelt: „Die Pest holt den Rest!“

Verdächtiges Verhalten: Doto streitet sich, gibt aber dann „zur Versöhnung“ einen aus, holt die Becher von der Theke und grinst süffisant.

Behältnis: eine Pergamenthülse aus Elfenbein. Innen ist eine Karte der Muhrsape, die angeblich den Weg zu einem Schatz zeigt. Doto führt sie als Beispiel dafür mit, was sein Laden bietet. Er verlangt 8 Heller für einen Blick auf den Inhalt der Hülse.

Geheimnis: Doto ist ein altes Aas, das unleidigen Personen heimlich in den Becher rotzt und dann mit ihnen auf ihr Wohl trinkt.

Ereignisse

Zu jeder vollen Stunde hört man in der Taverne leise das Glockenspiel des Praiostempels.

Was geschehen ist (Recherche)

Vor zwei Tagen: Starke Sternenschauer fallender Leuchtsteine sind nächtens über Havena zu sehen. Bainn findet in der Muhrsape den Gwen Petryl des Wächters.

Heute am Nachmittag: Bainn erreicht Havena und wird vom Spektakel des Immanstadions angelockt.

19:30 Uhr: Das Immanspiel Havena Bullen gegen Honinger Wölfe endet mit einem 11: 9-Sieg der Bullen. Viele Spieler und Anhänger – darunter Bainn – gehen zum Feiern ins *Esche und Kork*.

21:30 Uhr: Zwei Dutzend feiernde Bullen und Fans ziehen weiter nach Nalleshof. Bainn setzt sich zum

In die Geistersuppe

Gehen die Helden hinaus, um für die Aufklärung des Diebstahls Hilfe zu holen, werden sie mit weiteren abergläubischen Havenern konfrontiert: Gardisten lehnen es ab, jetzt durch den Nebel zu gehen. Geweihte müssen sich um Gläubige kümmern, die Schutz im Tempel gesucht haben.

Es ist deine Entscheidung, ob die Nebelnacht nur unheimlich wirkt, oder ob sie wirkliche Gefahr birgt. Einbrecher können die Gunst der Stunde nutzen, aber auch Gruftasseln (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 160) oder Wolfsratten (**Aventurischer Almanach** Seite 171) mögen aus den Kanälen hervorkriechen.

Wenn du glaubst, es verleiht dem Szenario die besondere Würze, dann zieht gerade wirklich *Norrasch der Nebelbart* mit seinen Geisterpiraten durch die Gassen. Du kannst die Verfluchten nutzen, um die Schritte der Helden zu lenken oder sie zurück ins *Esche und Kork* zu treiben.



Boltanspiel mit Cullain, Olaminde, Galwin und Doto. Der Beutel mit dem Gwen Petryl hängt nachlässig über dem Stuhl.

22:00 Uhr: Bainn sieht den Gwen Petryl zum letzten Mal, als er ihn tiefer in die Tasche stopft. Seit diesem Zeitpunkt hat niemand das *Esche und Kork* verlassen.

23:00 Uhr: Bainn bemerkt den Verlust des Gwen Petryl und bricht zusammen. In die Gassen zieht der gefürchtete Geisternebel von Kapitän Norrasch. Die Helden beginnen zu ermitteln.

Was noch geschieht (Szenen)

23:00 Uhr: Cullain und Rondraine nehmen ein Bad in (9) und schließen sich ein, nachdem Sula warmes Wasser und Wein gebracht hat.

23:15 Uhr: Luan nimmt „Efferdan“ aufs Korn und hackt auf ihm herum. Er erscheint ihm zu wenig leidenschaftlich beim Grölen von Bullen-Liedern, und Luan stellt die Vermutung an, dass es sich bei „Efferdan“ um einen „Honiglutscher“ handle. Er provoziert den zierlichen Menschen bis zur Schlägerei.

23:30 Uhr: Thalionmel und Olaminde ziehen sich zum geflüsterten Geschäftsgespräch in das Hinterzimmer (2) zurück.

23:45 Uhr: Connor tanzt zu einem Trinklied betrunken auf den Tischen und schwingt sich unten am Kronleuchter hin und her. Den Moment der Ablenkung nutzt Mara, um ihr Diebesstück zu vollführen.

0:00 Uhr: Eine auswärtige Gruppe von fünf Anhängern der Honinger Wölfe ist nicht so abergläubisch wie die Havener und will den „Bullenstößern“ im *Esche und Kork* mit Geisterspuk einen Schrecken einjagen. Sie kleiden sich wie zerfallende Piraten Norraschs, schwingen rostige Entermesser und Knüppel und bestäuben sich mit Mehl. Dann erscheinen sie vor der Taverne, stoßen Klagelaute aus und rufen: „Wir holen eure Seelen!“ Sie klappern mit den Fensterläden, lassen blakende Geisterlichter durch den Nebel schweben und tauchen als unvermittelte



Fratzen im Kerzenschein auf. Drei haben die Werte *durchschnittlicher* Bürger, zwei die *durchschnittlicher* Räuber (**Aventurischer Almanach** Seite 258 und 259).

0:15 Uhr: Invher hält es in der „stickigen“ Taverne nicht mehr aus und rennt kopflos hinaus in den Nebel. Folgen ihr die Helden, entdecken sie Invher auf dem Pflaster liegend, nachdem sie gestürzt ist und sich ein Bein verstaucht hat. Oder, bei entsprechender Spielvariante (siehe unten): als sie gerade auf die echte Geisterbesatzung von Kapitän Norrasch trifft.

0:30 Uhr: Falls es ihm vorher nicht gelang, dafür zu sorgen, dass Toss im Trubel einen „kleinen Unfall“ hat, überfällt Galwin ihn nun, als er von der Latrine kommt. Er versucht, Toss schwer zu verletzen. Als Entschuldigung gibt er an, dass er Toss für einen eindringenden Geisterpiraten gehalten habe.

1:00 Uhr: Still und leise geht der Blaue Edric auf sein Zimmer (8). Er hängt traurigen Gedanken nach und nimmt dann das Schierlingsgift, das ihn innerhalb von einer Stunde erst lähmt und dann tötet.

Erleuchtung – des Rätsels Lösung

Was ist wirklich mit dem Gwen Petryl geschehen? Such dir eine Option aus, von der du dir den besten Verlauf am Spieltisch versprichst.

Mara war es

Die Phexnovizin konnte der Herausforderung nicht widerstehen und schnappte sich den Gwen Petryl aus Bainns Beutel. Da sie wegen des Geisternebels die Taverne nicht verlassen konnte, schlich sie über den Hof in den Keller, tarnte den Leuchtstein mit schwarzem Kohlestaub und mischte ihn unter den Kohlehaufen. Von dort holt ihn eventuell unwissentlich Caye, um beim Feuer nachzulegen.

Ythaine war es

Die götterfürchtige Frau glaubte, dass der efferdheilige Stein beim prassenden und Karten spielenden Bainn schlecht aufgehoben ist. Sie hält ihn für einen lästerlichen Gesell und nahm den Gwen Petryl, um ihn zum Efferdtempel zu bringen. Sie birgt den Stein im Stiefel vor dem versehrten Fuß. Schlussendlich bricht sie ihr Schweigegelübde, um ihre Sache leidenschaftlich zu rechtfertigen.

Bainn war es

Der Muhrsaper verfiel der Verlockung und will nun den großen Gwen Petryl zu Geld machen. Er hat auch Keira erkannt, die ihm verkleidet folgte und zweifellos im Dorf von den Geschehnissen berichten würde. Also führt er ein Theater auf, bei dem er sich zum vermeintlichen Opfer eines Diebstahls macht. In Wirklichkeit hat er den Gwen Petryl in der alten Latrine (4) in ein Tuch gewickelt, das in den Farben der Bullen gehalten ist, und hinter einem losen Wandpaneel (zu entdecken bei expliziter Suche und gelungener Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) –1) versteckt. Bainn hat vor, den Stein morgen hier zu bergen und den Hehler *Gumbald Guthbrod* (siehe SSH Seite 17) aufzusuchen, der große Gwen Petryl versilbert.

Niemand war es

Der verzauberte Gwen Petryl hat eine Eigenschaft, die bislang weder Bainn noch Eswen erkannt haben: Er entrückt sich von Zeit zu Zeit von selbst und taucht nach Stunden wieder auf. In diesen Phasen versetzt es den Leuchtstein in den Limbus, den Raum zwischen den Sphären. Er ist aus Bainns Beutel im wahrsten Sinne des Wortes verschwunden und erscheint in einem besonders dramatischen Moment von selbst wieder – mitten im Schankraum.

Das Finale – Dämonenglühen

Bannvorbereitungen

Haben die Helden aus dem Brief und den Symbolen des Steins geschlossen, dass ein Dämon in ihm sitzt, können sie Gegenmaßnahmen treffen: die Anwesenden auf eine Dämonenbegegnung vorbereiten, magische Waffen bereithalten (z. B. mit Cullains Waffenbalsam), einen Bannkreis zeichnen.

Aus den Niederhöllen

In einem dramatischen Moment deiner Wahl löst sich das defekte Artefakt aus und entfesselt den Heshtot: zum Beispiel, wenn zwei Personen um den Gwen Petryl ringen, wenn er in die Feuerstelle rollt, oder wenn er auf den Boden fällt und möglicherweise zerspringt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus dem Stein zischt schwarzer, schwefeliger Dampf. In dessen Schwaden erhebt sich eine graue Kuttengestalt, die Schwert und Peitsche in triefenden Krallenhänden hält. Blaugrün wie Gwen Petryl und lodernd wie Höllenlichter leuchten zwei Ungeheueraugen aus der Schwärze unter der Kapuze. Der Dämon hebt drohend die Waffen.

Der Heshtot (**Regelwerk** Seite 356) attackiert mit Waffen und Zaubern Umstehende bis zu deren oder seiner eigenen Vernichtung. Je nachdem, wie gut die Helden die Stimmung im *Esche und Kork* steuern konnten und Verdächtige behandelt haben, finden sie ausreichend Verbündete, um den Dämon notfalls mit der rohen und steten Gewalt von Bierkrügen, Immanschlägern und Stuhlbeinen zu erledigen.



Für eine größere Herausforderung hat Nahema einst nicht nur einen, sondern drei Heshtotim in den Leuchtstein gebunden.



Dämon gegen Geister

Hast du entschieden, dass im verfluchten Nebel unter dem grünen Mond wirklich *Norrasch der Nebelbart* mit seinen Geisterpiraten umgeht, kannst du ihn in das Finale platzen lassen. Dann haben sich die Geister zur Heimsuchung eines havenischen Hauses ausgerechnet das *Esche und Kork* ausgesucht. Die Helden können den Dämon in diesem Fall geschickt nutzen, um ihn den Geistern entgegenzuwerfen. Der Heshthot und mehrere Geister reiben sich dann im Kampf gegenseitig auf. Norrasch zieht sich schließlich zu seinem Geisterschiff zurück, das lautlos ablegt.



Ende

Der Gwen Petryl ist wieder da, der Dämon verdampft, der Nebel schwindet aus den Gassen. Erleichtert atmet man im *Esche und Kork* auf und nimmt ein großes Premer Feuer auf den Schreck: Es war ein denkwürdiger Abend. Bann oder die Helden können den Leuchtstein am nächsten Tag zum Efferdtempel bringen.

Der Mühe Lohn

Die Gruppe erhält die mit Thalionmel ausgemachte Belohnung. Jeder Held kann sich **7 Abenteuerpunkte** gutschreiben, dazu weitere **3 Abenteuerpunkte** für intensiv gebrauchte Fertigkeiten.

Anhang

Euer Hochwürden Graustein,

ich entsende euch meinen Enkel Bann mit einem Efferdfeuer, das er in den Sümpfen fand, und das nicht nur aufgrund seiner Größe in die Hände der Kirche gehört. Die unheilvollen Zeichen darauf und meine Wahrsagekunst weisen darauf hin, dass etwas Böses im Stein wohnt. Es wartet nur darauf, entfesselt zu werden. Bitte befreit uns davon, in Efferds Namen. Mein Enkel weiß von der Gefahr nichts. Er ist schreckhaft, sein Lebenslicht ist zart, und ich wollte ihn nicht beunruhigen.

Die Zwölfe zuvor

Großmutter Eswen aus der Sape

Der Gwen Petryl des Wächters

Beschreibung: Ein faustgroßer, blaugrün leuchtender Gwen Petryl von ungewöhnlich harmonischer Form. Ein Wappen und mehrere Symbole sind in den Leuchtstein geritzt.

Sinnesschärfe (Wahrnehmen): Abrieb und Kerben lassen darauf schließen, dass der Stein in eine Metall- oder Steinfassung eingelassen war. Im halbtransparenten Innern kann man einen dunklen Schatten sehen, der im Stein zuckt.

Probe auf Etikette (Heraldik & Stammbäume)

1 QS: Das Wappen ist albernisch. Es ist 300 bis 400 Jahre alt.
2 QS: Die Symbolik hat eine gewisse Affinität zu Magie. Möglicherweise war der Geadelte ein Zauberer.

4 QS+: Es ist das Wappen der *Nahema*, Baronin zu Dela. Sie war um 700 BF eine Beraterin der Fürsten Thorn und Toras und ist als mächtige Hexe und Schwarzkünstlerin verschrien. Sie verschwand bei der Großen Flut.

Schrift Zhayad und Sprache Zhayad auf mindestens Stufe II: Die Zeichen auf dem Stein sind Konsonantenkürzel aus dem Zhayad. Sie stehen für „Wacht“ und für den Dämon Heshthot.

Wirkung: Ursprünglich ein Wächterartefakt, das dazu gedacht war, beim Einbruch in das geschützte Haus Nahemas den gebundenen Heshthot zu entfesseln und diesen die Eindringlinge angreifen zu lassen. Die Große Flut beschädigte das Artefakt, sodass es auch durch andere Ereignisse ausgelöst werden kann (siehe **Das Finale**).

Kosten: 32 AsP, 3 zusätzlich permanent

Preis: 1.000 S für einen faustgroßen Gwen Petryl, zusätzlich 4.000 S für ein Wächterartefakt, für Sammler deutlich mehr

VON VÄTERN UND TÖCHTERN



von Sebastian Thureau

Stichworte zum Abenteuer: ein kreativer Vater, zwei schwer zufrieden zu stellende pubertierende Töchter, zwei simulierte Entführungen ohne Opfer

Genre: humorvolles Befreiungsabenteuer der anderen Art

Voraussetzungen: keine speziellen Voraussetzungen

Ort: Havena

Zeit: beliebig in der aventurischen Gegenwart

Komplexität (Spieler/Meister): leicht / mittel

Erfahrung der Helden: unerfahren bis erfahren

Anforderungen: Die Helden sollten bereit sein, gegen Bezahlung Entführer und Befreier zu mimen, oder ein (vermeintlich) entführtes Mädchen aus den Klauen ihrer Häsher zu befreien.

Gesellschaft

Kampf

Natur

Lebendige Geschichte



Einleitung

Was bisher geschah, ...

♣ Sander Rowenstein (74, grauhaarig, gepflegte Erscheinung, überlegt vor jeder Antwort) war stets der Prototyp des erfolgreichen Havener Händlers. Er arbeitete sich vom einfachen Küstenkapitän zum reichen Händler hoch, er kaufte erst eine kleine Lagerhalle, dann ein windschiefes Kontor und schließlich ein luxuriöses Stadthaus in Oberfluren. Er heiratete eine ältere, aber reiche Dame, die ihm in späten Jahren sogar einen Sohn schenkte. Nach ihrem Tod vermählte er sich noch einmal, diesmal mit einer deutlich jüngeren Frau, die seine beiden Zwillingstöchter zur Welt brachte, seine kleinen Prinzessinnen. Sander Rowenstein eilte der Ruf voraus, alles in Gold zu verwandeln, was er anfasste, alles zum Erfolg zu bringen, was er begann.

Vor sechs Jahren sorgte er sich kurz um die Zukunft, aber während ihn seine beiden damals siebenjährigen Töchter nur mit dem in seinen Augen vollkommen sinnfreien Wunsch behelligten, einmal eine wirklich echte Prinzessin sein zu wollen, die von einem Drachen verschleppt und einem Prinzen gerettet werden müsse, erkannte Sander in seinem Sohn den richtigen Erben für sein kleines Handelsimperium. Also begann er, seinen Sohn auf seine zukünftigen Aufgaben vorzubereiten und die Geschäfte Stück für Stück auf ihn zu übertragen.

... was gerade geschieht ...

Sander hat sich inzwischen vollkommen aus den Geschäften zurückgezogen, lebt in seinem Stadthaus zusammen mit seiner Frau und seinen Töchtern und hat eine neue Lebensaufgabe für sich gefunden – er wird der beste Vater Deres. Anders als in den letzten 60 Jahren scheint ihm diesmal aber einfach kein Glück beschieden zu sein. Er hat Puppen gekauft, aber bei seinen inzwischen dreizehnjährigen Töchtern wollte keine rechte Freude aufkommen. Die (wenn auch nur ein paar Minuten) ältere ♣ Alrike (Beschreibung von beiden Töchtern

siehe Seite 30) hat die Puppen als Ziele für ihre Armbrust benutzt, die jüngere ♣ Silvana beklagte dagegen lautstark, dass eine junge Dame mit so kindischer Ausstattung nie einen Mann beeindrucken könne – vor allem nicht den zwei Jahre älteren ♣ Ruco (15, dunkelhaarig, schlaksig, gutaussehend, aber etwas unbeholfen), für den sie nahezu pausenlos schwärmt.

In seiner Not greift Sander auf die Lektion zurück, die ihm so oft in seinem Leben ein treuer Ratgeber war: Wenn etwas nicht gleich gelingt, muss man seine Bemühungen verstärken, anstatt aufzugeben. Mache es richtig, oder fange es gar nicht erst an!

Also beschließt Sander, seine Prinzessinnen nicht mit billigen Puppen zu umwerben, sondern ihnen ihren sehnlichsten Wunsch zu erfüllen – oder eben den Wunsch, von dem der alte Händler glaubt, dass es der sehnlichste Wunsch seiner Töchter wäre: Er lässt sie entführen, damit sie anschließend gerettet werden können. So, wie es eine echte Prinzessin eben auch mindestens einmal in ihrem Leben erlebt haben muss.

... und was geschehen wird.

Sander heuert zwei Heldengruppen an, die jeweils eine seiner Töchter „entführen“ und in einem ihnen zugewiesenen Gebäude „einsperren“ sollen. Danach sollen die Gruppen die jeweils andere Tochter befreien. Alrike und Silvana lassen sich zähneknirschend auf die verrückte Idee ein, nachdem ihr Vater ihnen voller Begeisterung davon erzählt hat, beschließen aber jede für sich, aus der peinlichen Situation so viel Unterhaltung wie möglich für sich selbst zu ziehen, sodass nicht alles so glatt verlaufen wird, wie Sander es sich ausgerechnet hat.

Die Helden und das Abenteuer

Grundsätzlich drängt sich der Gedanke auf, dass deine Helden die Aufgabe übernehmen, eine Prinzessin gefangen zu halten, während sie gleichzeitig die zweite

befreien. Diese Variante bietet den Vorteil, dass die Helden gleichzeitig mit der Verteidigung ihres Unterschlupfes und dem Angriff auf das gegnerische Gefängnis beschäftigt sind. Es wird allerdings vorausgesetzt, dass die Helden sich auf Sanders verrücktes Vorhaben einlassen. Eine zweite Variante ist, dass nicht die Helden von Sander angeworben werden, sondern zwei andere Gruppen. Die Helden bemerken in dieser Variante auf der Straße zufällig, dass Silvana anscheinend entführt wird. Sie verspottet ihre Entführer so lautstark, dass die Helden auf sie aufmerksam werden müssen. Wenn Silvana befreit wurde, wird diese die Situation aber nicht aufklären, sondern zu ihrer eigenen Belustigung behaupten, dass eine zweite Gruppe ihre Zwillingschwester entführt hätte, und die Helden bitten, auch diese zu befreien. Diese Variante macht die Helden zu klassischen Befreiern, benötigt dafür aber rechtschaffene Helden, die auch ohne ausgelobte Belohnung ausziehen, um eine junge Dame in Not zu retten.

Der Weg ins Abenteuer

Im Folgenden werden die beiden möglichen Wege ins Abenteuer aufgezeigt. Wenn du für Sander, seine Familienangehörigen und Angestellten Spielwerte benötigt, dann kannst du dich an den Werten der Bürgerin im **Aventurischen Almanach** (siehe Seite 258) orientieren.

Option A: Die klassische Anwerbung Handlungsoption

Die Helden finden irgendwo im Norden oder Osten Havenas einen Aushang, auf dem kühne Recken gesucht werden, die zwei entführte Mädchen suchen sollen. Sander lehnt es ab, das lichtscheue Gesindel aus dem Hafen oder gar dem Orkendorf in sein Haus zu lassen und ihm dann auch noch die Verantwortung für seine Töchter zu überlassen, also lässt er die Plakate nur in der besser gestellten Nachbarschaft verteilen. Sein Hausdiener **▲ Rudnich** (55, groß und kräftig, bohrender Blick, höflich, aber bestimmt) wimmelt dennoch schon seit dem Aufstehen all jene Retter ab, die einer ersten Blickkontrolle nicht standhalten. Wenn die Helden eintreffen, verabschiedet der rüstige Mittfünfziger gerade zwei Gardisten, denen er wortreich versichert, dass sie nicht gebraucht werden. Zum einen hätte es noch keine Entführung gegeben, und zum anderen sei alles nur ein Spiel, aus dem der Hausherr die Garde gerne heraushalten möchte. Falls die Helden danach irritiert fragen, ob sie hier richtig seien, wird Rudnich sie mustern, vielleicht nach der einen oder anderen Referenz fragen und sie dann mehr oder weniger skeptisch einlassen. Kaum ist die Tür hinter ihnen ins Schloss gefallen, ruft Rudnich erleichtert durch das Haus, dass man nun genügend habe, während er die Helden in Sanders Arbeitszimmer führt.

Dort treffen die Helden nicht nur auf Sander und seine beiden Töchter, sondern auch noch auf einige dubiose Gestalten. Die Anzahl entspricht dabei genau der der Helden. Sander wird daraufhin seinen Plan erklären – vor seinen

Töchtern, denen die Sache sichtbar peinlich ist. Die Hinweise Alrikes, dass sie sieben war, als sie diesen Wunsch äußerte, überhört Sander geflissentlich. Er macht deutlich, das beste Abenteuer Aventuriens für seine Töchter geplant zu haben, und lässt sich von deren Einwürfen nicht beirren. Keine seiner Töchter wird es übers Herz bringen, sich der Idee ihres Vaters zu verweigern, also führt dieser die Verhandlungen weiter und bietet jedem der Anwesenden 15 Silbertaler, wenn sie eine seiner Töchter „entführen“, einen zugewiesenen Unterschlupf vorbereiten und dann versuchen, die andere Tochter heldenhaft zu befreien. Aus Sicherheitsgründen müssen alle scharfen Waffen abgegeben werden, Rudnich öffnet aber eine große Kiste, in der allerlei Holz Waffen lagern. Der Einsatz von Magie wird nicht explizit verboten, Sander weist aber auf das Magieverbot in der Stadt hin.

Holz Waffen

Waffen aus Holz weisen mit Ausnahme von Gewicht und Schaden die gleichen Werte wie ihre aus Metall gefertigten Versionen auf. Sie sind in der Regel leichter und verursachen 3 TP weniger. Holz Waffen, deren Originalversion 2W6-Waffen sind, richten 1W6 und 1 weiteren TP weniger an. Holz Waffen sind zudem zerbrechlicher. Immer, wenn 1W6-/2W6-Waffen 6/8 oder mehr TP anrichten, zerbrechen sie.

Deine Helden agieren in dieser Variante des Abenteuers als eine Gruppe, für die Zusammenstellung der anderen Gruppe findest du Informationen im Abschnitt **Die anderen Entführer und Befreier** auf Seite 31. Welche Tochter die Helden wählen und welches Versteck (siehe Seite 30) ihnen zugeteilt wird, könnt ihr gemeinsam am Spieltisch entscheiden.

Option B: Silvanas Rettung in den Gassen Havenas Handlungsoption

In dieser Variante bekommen die Helden von der Anwerbung nichts mit. Sander hat zwei Gruppen zusammengestellt, die jeweils genauso viele Mitglieder haben wie deine Heldengruppe. Ideen zur Zusammenstellung der Gruppen findest du im Abschnitt **Die anderen Entführer und Befreier** auf Seite 31. Silvanas Gruppe ist gerade auf dem Weg zu ihrem Unterschlupf, als sie deine Heldengruppe passiert.

Dabei können die Helden unter anderem folgende Sätze aufschnappen, die sich natürlich leicht falsch verstehen lassen, wenn man Sanders Vorhaben nicht kennt. Silvana ruft beispielsweise laut: „Hilfe, Hilfe, ich werde entführt!“ Einer der Entführer quittiert den Ruf mit einem wütenden „Sei still, du machst noch jemanden auf uns aufmerksam!“ Silvana faucht daraufhin einen anderen Entführer an, er solle nicht so grob zu ihr sein, auch wenn dieser sie kaum berührt hat. Einen anderen verspottet sie als den unfähigsten Entführer aller Zeiten, wenn sich dieser etwas zu nervös umschaute. Dass es Silvana sichtlich Spaß

macht, ihre Entführer in Schwierigkeiten zu bringen, während sie nach allen Regeln der Kunst das Opfer mimt, lässt sie sich natürlich nicht anmerken – vor allem dann nicht, wenn die Helden einschreiten.

Jeden Erklärungsversuch der Entführer kontert Silvana mit der Versicherung, es sei nur eine Ausrede und sie werde tatsächlich entführt. Notfalls kannst du einen der Entführer daraufhin überreagieren lassen, etwa indem er Silvana grob schüttelt oder ohrfeigt, was deine Helden schließlich endgültig zum Eingreifen animieren sollte.

Die Entführer werden es nicht auf einen Kampf ankommen lassen, haben sie doch nur die von Sander ausgeteilten Holz Waffen bei sich. Stattdessen interpretieren sie die Situation so, dass sie ihren Teil der Abmachung Sander gegenüber zumindest größtenteils erfüllt haben. Also ergreifen sie die Flucht und versuchen später, Alrike zu befreien, was im Finale zu noch größeren Verwicklungen führen wird.

Die vermeintlich erleichterte Silvana fühlt sich ein wenig um ihren Spaß betrogen, erkennt aber schnell die Möglichkeiten, die ihr die Situation bietet. Sie erklärt den Helden, dass ihre Zwillingsschwester Alrike ebenfalls entführt wurde. Die beiden seien getrennt worden, sie hätte aber gehört, wohin die anderen Entführer ihre Schwester bringen wollten. Eile sei geboten und bis die Garde eingreife, würde es sicherlich viel zu lange dauern. Silvana könne die Helden aber zu dem Ort führen, an dem Alrike gefangen gehalten werde.

Die Verstecke

Als Verstecke hat Sander zwei alte und gerade leerstehende Gebäude auserkoren, die du irgendwo im Norden oder Osten der Stadt platzieren kannst, wobei sie nicht zu weit voneinander entfernt liegen sollten. Die meisten Passanten kennen die Orte, sodass sich die Befreier auch ohne ihr Entführungsoffer schnell orientieren und zum Versteck durchfragen können.

Der Graue Schwan

Der *Graue Schwan* ist ein ehemaliges Gasthaus der durchschnittlichsten Sorte. Die Preise waren durchschnittlich, die Qualität der Speisen, die Größe der Portionen, die Einrichtung, ja sogar der Name waren allesamt durchschnittlich grau. Nachdem die Schenke geschlossen wurde, hat sie kaum jemand vermisst, weswegen seit nunmehr zwei Jahren Ratten und Spinnen im zweigeschossigen, unterkellerten Gebäude Einzug gehalten haben. Die alte Möblierung steht noch, es haben sich aber überall Spinnenweben und eine dicke Staubschicht über die Einrichtung gelegt.

Als Versteck für ein Entführungsoffer bietet sich der Weinkeller oder ein Zimmer im oberen Stockwerk an. Beim Ausgestalten des *Grauen Schwans* kannst du dich an der Taverne *Esche und Kork* (siehe **SSH** auf Seite **34**) orientieren.

Sander Rowensteins altes Lagerhaus

Das alte Lagerhaus liegt in der Nähe der Stadtmauer und war eines der ersten Lagerhäuser, die Alrikes

und Silvanas Vater gekauft hat. Das Gebäude ist dreigeschossig, besitzt aber keinen Keller. Die meisten Räume sind groß und bis auf leere Kisten, zerbrochene Fässer und kaputte Möbel leer. Als Versteck für ein Entführungsoffer bietet sich ein Raum im obersten Geschoss an.

Die Entführten

Die etwas ältere Alrike und die etwas jüngere Silvana sind für ihre 13 Jahre recht groß gewachsen, haben lange, blonde Haare und ein bildschönes, absolut prinzensinnenhaftes Gesicht – jedenfalls wenn man ihren Vater Sander fragt. Die eineiigen Zwillinge rein äußerlich auseinander zu halten, fällt nicht leicht, aber Alrike hat eine kleine Narbe am Kinn, die Silvana nicht hat.

Charakterlich könnten die beiden dagegen kaum unterschiedlicher sein. Alrike tobt durch die Gassen, verprügelt auch schon mal Jungen, die einen Kopf größer sind, und geht gerne und oft mit ihrer Armbrust in abgelegene Gassen, um sich dort im Schießen zu üben. Jungs findet sie nur als Herausforderer im Wettkampf interessant. Silvana ist dagegen eher auf Klatsch, Tratsch und Ausgeben des Geldes ihres Vaters erpicht, statt einer Armbrust trägt sie teure Kleider und schwärmt für den 15jährigen Ruco, der mit ihrer Schwärmerei aber nicht recht umzugehen weiß.

Als Entführungsoffer eignen sich die beiden aufgrund ihres Charakters nicht. Alrike schlägt bei der leichtesten Berührung zurück und macht stets und immer deutlich, dass sie freiwillig mitgeht, um ihrem Vater einen Gefallen zu tun. Silvana dagegen spielt die übertrieben Leidende, ein Entführungsoffer, das so laut jammert, dass man es am liebsten zurücklassen möchte.

Schlussendlich machen die beiden nur ihrem Vater zur Liebe mit und entdecken jede für sich, dass das Spiel mehr Spaß macht, wenn man nicht passiv auf seine Rettung wartet, sondern die Entführer so gut es geht behindert und dabei auch ein bisschen quält. Alrike wird zum Beispiel stets und ungefragt jede Sicherungsmaßnahme ihres Verstecks kritisch hinterfragen, anbieten, selbst ein paar Bolzen zu verschießen, falls ein Entführer nicht gut genug für den Kampf gerüstet erscheint, oder in der finalen Schlacht immer rein zufällig im Weg stehen, um jemanden zu behindern. Silvana dagegen jammert schon beim Entführen so lautstark, dass jeder Passant auf die Gruppe aufmerksam wird, und beklagt sich auch anschließend über alles und jeden. Ein Entführer stinkt, der Unterschlupf stinkt, der Stuhl ist unbequem – und er stinkt natürlich auch!

Die Jagd nach der Entführten

Je nach Einstieg ins Abenteuer variiert der Ablauf.

Option A: Zwei Gruppen jagen sich die Entführte ab Handlungsoption

In dieser Variante haben die Helden entweder Alrike oder Silvana entführt und müssen sie vor der anderen Gruppe bewachen, gleichzeitig aber auch die andere

Tochter befreien. Es steht den Helden frei, Warnvorrichtungen oder Fallen zu improvisieren und sich als Gruppe in Angreifer auf das andere Versteck und Verteidiger des eigenen aufzuteilen. Es ist auch denkbar, dass die Helden gemeinsam mit ihrer Entführten zum gegnerischen Versteck ziehen und dieses dann überfallen, wenn die konkurrierenden Angreifer gerade losgezogen sind. Natürlich kannst du auch die gegnerische Gruppe genauso agieren lassen.

Option B: Silvana führt die Helden zu Alrikes Versteck Handlungsoption

In diesem Fall agieren die Helden klar als Angreifer und unternehmen eine klassische Befreiung. Die ursprünglichen Entführer von Silvana diskutieren derweil, ob sie sich ihre Belohnung bereits verdient haben, gehen dann aber doch lieber auf Nummer sicher und versuchen, Alrike zu befreien. Am Ende haben es die Helden also mit zwei gegnerischen Gruppen zu tun, die aber allesamt mit Holzwaffen ausgerüstet sind. Es sollte keine Toten geben, die Helden greifen mit überlegener Bewaffnung an und sollten entsprechend vorsichtig agieren, sobald sie merken, dass die vermeintlichen Entführer nur mit Attrappen in ihre Richtung fuchtelten. Die Unterbewaffneten haben kein Interesse daran, sich abschlagen zu lassen, sie werden entsprechend vorsichtig agieren

und fliehen oder sich ergeben, wenn sich die Helden als übermächtige Gegner entpuppen.

Die anderen Entführer und Befreier

Die anderen von Sander angeworbenen Entführer bzw. Befreier sind typische Abenteurer, herumziehende Krieger und Magier, neugierige Elfen, Zwerge, die ihre Berge verlassen haben, sich herumtreibende Streuner und unergründliche Hexen – typische Helden halt. Du kannst dich bei der Zusammensetzung an deiner Heldengruppe orientieren, sodass eine etwa gleichstarke, konkurrierende Gruppe entsteht. Eine Inspirationsquelle können auch die Archetypen aus dem **Regelwerk** sein.

Die Belohnung

Unabhängig davon, ob die Helden gewinnen oder verlieren, erhalten sie die vorab ausgehandelte Belohnung, falls sie denn von Sander Rowenstein angeheuert wurden. Wenn Silvana die Gruppe ins Spiel gebracht hat, gibt es für die Helden im Anschluss 15 Silbertaler pro Person für ihren gutgemeinten, wenn auch eigentlich unnötigen, für die Töchter aber spaßigen Einsatz. Dazu haben sich die Helden **5 Abenteuerpunkte** redlich verdient. Sollte es jedoch zu Toten durch das Eingreifen der Helden gekommen sein, wird die Gruppe der Familie Rowenstein und der Stadtgarde so einiges erklären müssen, um nicht im Kerker zu enden.



STÜRMISCHES HERZ

von Philipp Neitzel

Stichworte zum Abenteuer: eine abgeschiedene Insel, Pakt mit Feen und Naturgewalten, die Versuchung der weiten Welt

Genre: Feenmärchen

Voraussetzungen: keine speziellen Voraussetzungen

Ort: eine Insel vor der Siebenwindküste

Zeit: nach 1039 BF

Komplexität (Spieler/Meister): leicht / mittel

Erfahrung der Helden: unerfahren bis erfahren

Anforderungen: Helden sollten bereit sein, den Insulanern zu helfen.

Gesellschaft

Kampf

Natur

Lebendige Geschichte



Einleitung

Das Eiland *Oghtha* ragt westlich von Albertaina steil aus dem Meer der Sieben Winde. Nach Westen ist die nächste Küste das ferne Gildenland, und im Osten kann man benachbarte Inseln und, an guten Tagen, das Festland nur erahnen. Entsprechend ungebremsst treffen Wind und Wogen auf die schroffe Steilküste. Doch seit Menschengedenken bleibt *Oghtha* von den schlimmsten Stürmen verschont. So wird der kleine Hafen in einer windgeschützten Bucht auf der Südseite der Insel gerne angelaufen, wenn schlimmes Wetter droht, und die Insulaner haben ein besseres Auskommen, als sie allein dem kargen Land abtrotzen könnten.

Dieser Segen hat jedoch einen Grund, der von den Bewohnern *Oghthas* längst vergessen wurde. Eine Fee namens *Goitha* hat die Insel zu ihrer Heimat erkoren und schützt ihre Bewohner. Doch während sie den Menschen einst wohlgesonnen war, ist sie heute traurig und wütend, so in Vergessenheit geraten zu sein. Dies nutzt **Conlai Elidir** (siehe Seite 33), ein reisender Diener des Roten Wyrm, eines der Heerführer im Feenkrieg, um *Goitha* zu umgarnen. Er will die Sturmfee aufs Festland locken, damit sie dort auf seiner Seite in den Krieg eingreift. Dazu rekrutiert *Conlai* die Außenseiter der kleinen Inselgemeinschaft für ein Ritual, das *Goitha* von ihrer Insel trennen und ihr den Weg zum Festland ebnen soll.

Nur die Helden, die sich gerade im Hafen aufhalten, können den Pakt zwischen Sturmfee und Rotem Wyrm noch verhindern und so die Insel vor der Zerstörung durch Naturgewalten retten. Dazu müssen sie die Vergangenheit der Insel ergründen und *Conlais* Ritual unterbrechen.

Was bisher geschah

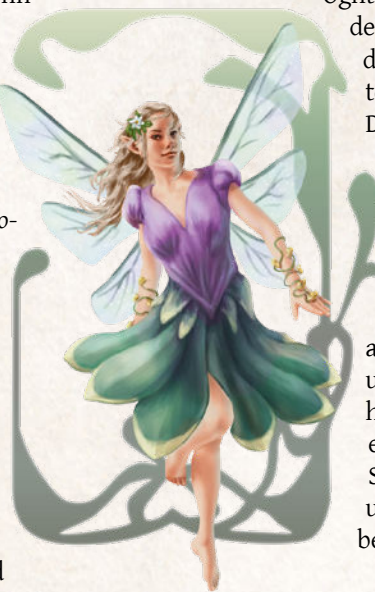
Die Sturmfee *Goitha* tollte einst mit den Sieben Winden und den Elementaren von Wind und Wasser frei über dem Meer und in luftigen Feenwelten. Sie kannte keine Sorgen und zählte die vergehenden Tage nicht. Es hätte vielleicht ewig so weiter gehen können, wäre sie nicht auf einen Felsen im Meer aufmerksam geworden und auf einen Mann, der darauf kletterte. Dieser karge Fels, damals noch ohne Gras oder Häuser, war, was einst als

Oghtha bekannt sein würde, und der Mann war der Druiden *Pergrin*. Er war hergekommen, die Winde zu erforschen, und begegnete *Goitha* mit Ehrerbietung und Respekt. Die Fee fühlte sich geschmeichelt, und ihre Neugier war geweckt. Sie blieb bei *Pergrin* und lehrte ihn über das Wesen der Feen und der Winde. Er errichtete ihr zum Dank stehende Steine am höchsten Punkt der Insel.

Die Freundschaft vertiefte sich, und als *Pergrin* alt wurde, half *Goitha* ihm und brachte ihm von der Küste eine fähige Schülerin. Über Generationen ging es so weiter. Die Druiden verehrten die Sturmfee und leisteten ihr Gesellschaft, und die Fee teilte ihr Wissen und suchte bei passender Zeit einen Schüler.

Dann landeten fremde Menschen auf der Insel, die in der großen Flut von *Havena* alles verloren hatten und eine neue Heimat suchten. Als die Sturmfee hörte, was den Menschen geschehen war, wurde *Goitha* vom Mitleid ergriffen. Sie schwor, dass so etwas nicht noch einmal geschehen dürfe. Sie würde die Insel vor Sturm und Wellen schützen.

Damit hatte sie sich an die Insel und ihre Bewohner gebunden, doch war sie nicht unglücklich damit. Sie wurde weiterhin auf der sich prächtig entwickelnden Insel verehrt. Einen neuen Schüler für den Druiden konnte



Goitha jedoch nicht vom Festland holen, und so geriet das magische Wissen in Vergessenheit, als kein Kind mit passender Begabung auf der Insel zur Welt kam. Die Menschen vergaßen, auf den Wind zu hören, und bald sprach keiner mehr zu Goitha, die stehenden Steine verfielen. Traurig ob dieser Undankbarkeit der schnelllebigen Menschen versuchte Goitha, die Insel zu verlassen, und stellte fest, dass sie an den Fels und seine Bewohner gebunden war. Kein Weg führte sie hinaus zu den Sieben Winden oder in die Anderswelt.

Der Krieg der Feen

Die mächtigen Feen Farindel und Kardragh, genannt der Rote Wurm, liegen schon seit Ewigkeiten in Fehde miteinander. Doch seit dem Sternenfall (siehe **Aventurischer Almanach**, ab Seite 104), der auch die Feenwelten in Unruhe versetzte, dringt der Konflikt auch in die Welt der Sterblichen vor. Dabei plant der Rote Wurm, sich und den Seinen einen Platz in dieser Wirklichkeit zu erobern. Dazu ist ihm jedes Mittel recht und eine Insel, die vom Meer verschlungen wird, kein zu hoher Preis.



Conlai Elidir

MU 14 KL14 IN 14 CH 15

FF 12 GE 13 KO 10 KK 10

LeP 25 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 8 SK 2 ZK 0 GS 9

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Kampfstab: AT 13 PA 8 TP 1W6+2 RW lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Schip: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I / Feenblut (Blütenfee), Leichter Gang, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Verpflichtungen II (Roter Wurm)

Sonderfertigkeiten: Tierstimmen imitieren

Talente: Bekehren & Überzeugen 7, Betören 7, Einschüchtern 4, Geschichtswissen 4, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 2, Magiekunde 4, Menschenkenntnis 10, Musizieren 10, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 8, Singen 10, Sphärenkunde 7, Tanzen 4, Tierkunde 4, Überreden 10, Verbergen 8, Willenskraft 7

Kampfverhalten: Conlai schickt lieber die Außenseiter vor oder hetzt Goitha gegen die Helden auf, als selbst zu kämpfen. Er kämpft defensiv und versucht sich mit seiner überlegenen Geschwindigkeit außer Reichweite zu halten.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

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

1 Conlai Elidir, der Agent des Wyrms

Kurzcharakteristik: geborener Verführer und Lügner im Dienst des Roten Wyrms, Größe: 1,75 Schritt, herbstrotes Haar und Bart, glänzende Haut und Augen, Mitte Zwanzig, bunte Kleidung

Agenda: Conlais Ziel auf der Insel ist es einzig, den Willen seines Herrn zu erfüllen und Goithas Pakt mit den Bewohnern der Insel zu brechen. Er kennt die Grundlagen eines passenden Rituals, das er am Abend nach Beginn des Abenteuers durchführen will. Er ist schon eine Weile auf der Insel und hat sich mit den stehenden Steinen beschäftigt.

Da er für das Ritual Helfer braucht und selbst keiner Verbrechen beschuldigt werden will, hat er einige Außenseiter der Gemeinschaft mit Lügen und Versprechungen von Feenpakten auf seine Seite gezogen.

Funktion: Der Gegenspieler der Helden und Symbol für die Versuchungen der weiten Welt, fern der Genügsamkeit auf den Inseln.

Hintergrund: Conlai ist mit Feenblut in den Adern geboren worden und verbrachte bereits als Kind Zeit in der Domäne des Roten Wyrms, dem er als treuer Agent in der Welt der Menschen dient. Er kleidet sich städtisch und auffällig und genießt es, Leute mit seiner magischen Herkunft zu beeindrucken. Er fühlt sich

Menschen grundsätzlich überlegen und sieht sie als leicht manipulierbare Spielzeuge.

Darstellung im Spiel: Sei extrovertiert und mitreißend. Versprich deinem Gegenüber die Welt und wirke, als würdest du das auch halten können. Lass deinen Akzent, egal wo du dich aufhältst, immer etwas exotisch klingen.

Ahnenblut

In Conlais Adern fließt Feenblut, dies verschafft ihm Vorteile, die nur Personen mit einer ähnlichen Blutlinie offenstehen. Seine Mutter war eine Blütenfee, die einen Wanderer verführte, der sich in das Reich des Wyrms verirrte. Ahnenblütige sind selten, doch gibt es auch weitere Feenwesen, die mit Sterblichen Kinder zeugen, etwa Nixen und Dryaden.

Feenblut (Blütenfee)

In der Ahnenreihe der Heldin befindet sich eine Blütenfee. Die Haut der Heldin ist mit einem leicht glänzenden Schimmer überzogen, und ihr Haar ist immer gesund.

Regel: Die Heldin erhält bei Proben auf alle Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern* und *Willenskraft*) eine Erleichterung von 1 bei Teilproben auf IN. Sie kann zudem Angriffen besser ausweichen und bekommt einen Bonus von +1 AW, solange sie maximal Kleidung mit einem RS von bis zu 1 trägt.

Bei Wissenstalenten erhält sie eine Erschwernis von 1 auf alle Teilproben, die auf KL gehen.

Voraussetzungen: kein anderer Ahnenblut-Vorteil

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte



Leichter Gang

Von vielen Feenblütigen erzählt man sich, dass ihre Bewegungen grazil und anmutig sind, aber vor allem auch, dass einige von ihnen schneller als jeder Mensch sind.

Regel: Die Heldin kann sich schneller bewegen als normale Menschen. Ihre GS erhält einen Bonus von 1. Zudem erhält sie + 1 FP bei gelungenen Proben auf *Tanzen* (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzungen: Vorteil Feenblut (Blütenfee)

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

1 Die Außenseiter

Oghta kann sehr eng werden für jemanden, der nicht ins soziale Gefüge der kleinen Insel passen will und sich etwas anderes wünscht. Dies nutzt Conlai aus, um einige Jugendliche des Dorfes auf seine Seite zu ziehen. Er verspricht ihnen, dass die befreite Goitha und der Rote Wurm ihnen ihre Wünsche erfüllen werden, sobald das Ritual vollzogen wurde.

Als Vorbereitung stehlen die Außenseiter benötigte Gegenstände und proben einen urtümlichen Sprechgesang. Dabei können sie von den Helden bereits im Abenteuer erwischt werden, sonst kommt es beim Ritual zur Konfrontation.

- *Lynna Ness* (Magd, redet kaum, meidet Menschen, wünscht sich, mit Tieren zu sprechen)
- *Danu Firael* (Fischerin, kurze Haare, weite Kleidung, fühlt sich in ihrem Körper nicht wohl, wünscht sich, in einen Jungen verwandelt zu werden)

Außenseiter

MU 12 KL11 IN 11 CH 10

FF 12 GE 12 KO 13 KK 12

LeP 31 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 6 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Knüppel: AT 10 PA 4 TP 1W6+2 RW mittel

Messer: AT 10 PA 3 TP 1W6+1 RW kurz

Stein: FK 10 TP 1W6 RW 2/10/15

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: passende Schlechte Angewohnheiten und Schlechte Eigenschaften

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Oghta)

Talente: Boote & Schiffe 4, Einschüchtern 2, Fischen & Angeln 4, Klettern 6, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 2, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Tierkunde 6, Überreden 3, Verbergen 4, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Die Außenseiter sehen in Conlai und seinem Ritual die einzige Chance, ihre Träume zu erfüllen, und sind bereit, dafür zu kämpfen. Allerdings sind sie alles andere als erfahren.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

- *Belimai Stürmann* (Schankmagd, blass, riesige blaue Augen, silberblondes Haar, Neckerblut in den Adern, Sehnsucht nach dem Meer, wünscht sich, ihren Neckervater kennenzulernen)
- *Derpel Pergrin* (Taugenichts, lebt in den Tag hinein, hasst ehrliche Arbeit, wünscht sich Reichtum ohne Anstrengung)
- *Rigan Tuchmacher* (Tuchmachergehilfe, will nicht heiraten, wünscht sich einen stattlichen Matrosen, der ihn mit auf große Fahrt nimmt)

Du kannst, wenn du mehr Gegner oder Handlanger brauchst, auch weitere Außenseiter hinzufügen.

Die Helden

Alle Helden, die auf dem Meer der Sieben Winde unterwegs sind, können in dieses Abenteuer verwickelt werden, wenn ihr Schiff den sicheren Hafen von Oghta anläuft, etwa um Vorräte aufzunehmen oder einem Sturm zu entkommen. Sie können Oghta auch gezielt aufsuchen. Ein Alchimist könnte sie etwa beauftragt haben, eine Sorte Gras oder die Federn eines Seevogels, die nur auf der Insel vorkommen, zu besorgen. Ein Geweihter kann die Insel anlaufen, um Segnungen vorzunehmen, und vielleicht schickt ein Adliger die Helden, um die Abgaben der Insel sicher zu transportieren. Die Helden können auch von einem Geschichtskundler Havenas angeheuert worden sein, um das Schicksal der damals vor der großen Flut geflohenen Bürger zu erforschen.

Die Wünsche erfüllen

Eine Möglichkeit, wie die Helden das Ritual verhindern können, besteht darin, den Außenseitern selbst die Erfüllung ihrer Wünsche zu versprechen. Eine Ahnung davon, was diese Wünsche sein könnten, kann man bekommen, wenn man bei den Bewohnern der Insel nachfragt oder das Gespräch mit den Jugendlichen sucht.

Die Fähigkeit, mit Tieren zu sprechen, ist auch magisch nur schwer zu verleihen, aber Lynna kann mit einfühlsamen Worten überzeugt werden, dass man für sie eine Möglichkeit finden werde.

Menschen, die wie Danu ihr Geschlecht wechseln möchten, nennt man in Aventurien Tsajana, und auch wenn es auf Oghta unbekannt ist, können Geweihte der Tsa oder Rahja diesen Wechsel mit Liturgien ermöglichen. Einen einzelnen Necker im Meer der Sieben Winde zu finden, ist, gelinde gesagt, keine einfache Aufgabe. Doch die Suche nach Belimais Vater in der Unterstadt Havenas kann der Aufhänger für ein neues Abenteuer sein, und der Ansatz, mit ihr oder für sie dort nachzuforschen, kann Belimai überzeugen.

Derpel ließe sich auch mit Geld oder Einschüchterung vom Ritual abbringen, er will sich nicht anstrengen.

Ein Held könnte Rigan betören oder ihn überzeugen, die Fahrt auf dem Meer der Sieben Winde alleine zu wagen. Vielleicht gibt es auch in der Mannschaft des Schiffs der Helden jemanden, den die Helden mit Rigan bekannt machen können.



Oghta

Die Informationen werden im folgenden Abschnitt nach Orten geordnet präsentiert. Die Helden können sich auf der Insel während des Abenteuers frei bewegen. Wenn du die Handlung linear halten willst, bespiele die Schauplätze in der angegebenen Reihenfolge. Oghta ist klein genug, dass die Helden innerhalb eines Tages alle Orte besuchen können.

Durch die Funde auf der Insel und Märchen ihrer Bewohner kannst du den Helden die Informationen aus **Was bisher geschah** auf Seite 32 zugänglich machen. Diese werden ihnen im Finale hilfreich sein.

Die Landschaft

Oghta ist steil, es gibt kaum eine Fläche, die nicht nach Nordwesten hin, der höchsten Klippe entgegen, ansteigt. Überall, außer in der geschützten Bucht des kleinen Hafens, sind die Ufer der Insel von Wind und Wasser geformte Steilküsten.

Das Gras ist, wo es lang ist, vom Wind auf den Boden gepresst, und die Halme sind von blasser Farbe. Wo die Schafe der Insel weiden, ist das Gras abgefressen und höchstens ein paar Finger hoch. Bäume gibt es kaum auf Oghta, und auch sie haben sich in ihrem Wuchs den Winden gebeugt. Lass das ständige Bergauf- oder Bergabgehen und den allgegenwärtigen Wind in deine Beschreibungen einfließen. Mit dem richtigen Blickwinkel und einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* kann man auf der Insel weit sehen. Es

ist möglich, die Helden einen Blick auf die Außenseiter oder den bunt gekleideten Conlai erhaschen zu lassen, andersrum können natürlich auch die Helden auffallen.

Die Tierwelt

Zahlreiche genügsame Schafe und einige wenige Hunde sind die größten Tiere auf Oghta. Ansonsten gehört die Insel ganz den Seevögeln, die in den Klippen und auf den Wiesen nisten. Einige Unterarten der Löffelmöwe finden sich nur hier, während Albatrosse über den Ozean bis ins Gildenland fliegen sollen.

Die Einwohner

Die Bewohner von Oghta sind recht typisch für die Inseln der Siebenwindküste: genügsam, schicksalsgläubig und fest im Glauben an Efferd. Einen festen Geweihten gibt es hier nicht, und auch der Lehnsherr lebt nicht auf der Insel. So ist die kleine Gemeinschaft von nicht einmal hundert Menschen auf sich gestellt. Man sieht den Gesichtern der Menschen das raue Wetter und die salzige Meeresluft an, ein jeder ist es gewohnt, seinen Teil zur Arbeit beizutragen. Die Kleidung der Leute ist schlicht und wetterfest. Es kommen fast ausschließlich Wolle und Leder der Schafe zum Einsatz. Als Schmuck dienen Federn, Muscheln und was sich von den anlegenden Schiffen durch Tauschhandel erwerben lässt. Bunt gekleidete Fremde wie Conlai und vermutlich auch die Helden fallen auf.



Werte der Insulaner

Wenn du für einen der Inselbewohner oder Matrosen eines Schiffs Spielwerte benötigst, orientiere dich an den Werten der Bürgerin im **Aventurischen Almanach** auf Seite 258.

Erhöhe den Wert in *Schwimmen* auf 4 oder 7. Passende Handwerkstalente sind *Boote & Schiffe*, *Fischen & Angeln* und *Stoffbearbeitung*. Auch in *Tierkunde* und *Pflanzenkunde* kennen sich die Bewohner der Insel zumindest etwas aus, besonders wenn sie Schäfer sind.



Der Hafen

Hier kommen die Wiesen der See am nächsten und gehen in einen steinigen Strand über. Hier liegt das Zentrum der Gemeinschaft, und hier treffen die Inselbewohner auf die Außenwelt. Je nachdem ob das Schiff, mit dem die Helden angekommen sind, noch im Hafen liegt, kannst du den Trubel von Matrosen auf Landgang oder die Ruhe und Einsamkeit hervorheben.

Gasthaus Stürmanns Rast

Der Kern des stabilen Bruchsteinhauses ist ein großer, von Balken getragener Schankraum. Gemacht ist dieser für Schiffsmannschaften, die, nach den Haken in den Balken zu urteilen, hier auch ihre Hängematten aufspannen. Es gibt auch einen weniger enorm bemessenen Schlafsaal und sogar Einzelzimmer. All das wird kaum von der Dorfgemeinschaft genutzt, die kommt nur zu ein paar Bieren um die Theke zusammen.

Die Schenke wird von ♀ **Ywain** (42, hüftsteif, Stirnglatze und braunes Haar) und ♀ **Girte Stürmann** (43, ergrauendes braunes Haar, wettergegerbt) gastfreundlich betrieben. Ihre Tochter **Belimai** (siehe Seite 35) hilft normalerweise mit aus, doch haben die besorgten Eltern sie seit einem Tag nicht mehr gesehen.

Sie berichten, dass ihre Tochter ein etwas seltsames Mädchen ist, das sich sehr zum Meer

hingezogen fühlt. Oft beobachtet sie die Wellen von der Steilküste aus. Außerdem hat sie in letzter Zeit viel mit **Conlai Elidir** gesprochen, einem Fremden, den die Stürmanns auch beschreiben können. Sie bitten die Gruppe, nach **Belimai** zu suchen. Wenn die Helden nach weiteren Hinweisen fragen, nennen die Eltern auch die Namen der anderen Außenseiter.

Wenn die Helden sich mit einer Probe auf *Gassenwissen* (*Informationssuche*) +2 umhören oder die Eltern *Überreden* (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*), können sie auch herausfinden, dass **Belimai** ein Neckerkind ist. **Girte** hatte sich auf See mit einem **Nixer** eingelassen, und **Ywain** kann nicht verdrängen, dass **Belimai** nicht seine Tochter ist. An ihm nagt die Eifersucht.

Tuchmacher Haus

Die pragmatische Familie ♀ **Tuchmacher** (Vater **Rateral**, Mutter **Kenna**, jüngere Kinder **Emer** und **Orhan**) verarbeitet die Wolle der Insel für den Verkauf und flickt Netze und Segel. Auch der Sohn **Rigan** wurde seit längerem nicht gesehen und sprach viel mit **Conlai**. Die Eltern sind etwas weniger besorgt, doch wenn sie von **Belimais** Verschwinden hören, bitten sie die Helden, auch nach **Rigan** zu suchen., der ins Innere der Insel aufgebrochen sei. Falls die Helden sich nach Diebstählen erkundigen, vielleicht auch erst nachträglich, wenn sie von dem Diebstahl im Warenlager erfahren haben, bemerken die Tuchmacher, dass fünf weiße Untergewänder fehlen.

Warenlager

Hier lagern, um ein kleines Steinhaus und Halden mit Schiffsballast gestapelt, Unmengen Fässer und Kisten. Waren werden hier von ♀ **Ilme Pergrin** (39, kurze Haare, kerzengrade Körperhaltung) verwaltet und für die Schiffe bereitgehalten. Hier wurden Werkzeug zur Steinbearbeitung, Messer und Proviant gestohlen. **Ilme** verdächtigt ihren Enkel **Derpel**, was sie aber ungern zugibt (Probe auf *Menschenkenntnis*, um zu erkennen, dass hier irgendwas nicht stimmt). Mit einer Probe auf *Fährtsensuchen* lässt sich die Spur von fünf Leuten den Hang hinauf verfolgen.

Der Anleger

Die Bewohner Ogthas leben nicht nur von den Schafen allein, auch der Fischfang stellt eine wichtige Lebensgrundlage dar. Schon als die Helden eintreffen, ist eine einzelne Jolle am Anleger zurück geblieben. Auf Nachfrage stellt sich heraus, dass es die von Danu Firael ist. Sie ist heute ungewöhnlicherweise nicht mit den anderen ausgefahren.

Wenn ein Sturm schlimmer wird, kehren die Fischer hierhin zurück und bringen ihre Boote in Sicherheit, indem sie sie auf den Strand ziehen.

Stehende Steine

Über die Insel verteilt finden sich acht von den Druiden errichtete Steine. Teils ragen sie deutlich zu erkennen als Monumente auf, teils sind sie umgestürzt und mit Flechten überwachsen. Die Spuren der Außenseiter verlaufen von Stein zu Stein. Dabei haben sie alle Steine ausgegraben und ausreichend von Bewuchs und Schmutz befreit, um die Inschriften zu entziffern. Die Jugendlichen wurden von missbilligenden Schäfern beobachtet, die alle fünf beschreiben können.

Die Steine zeigen von der Ankunft Goithas und ihrem ersten Treffen mit Pergrin in Stationen die gesamte Geschichte der Insel bis zur Verehrung in den Jahren nach dem Pakt mit den Siedlern. Um jedoch aus den grob in den Stein gehauenen Bildern etwas herauslesen zu können, muss eine Sammelprobe auf *Sinnesschärfe* (Suchen

oder *Wahrnehmen*) abgelegt werden, wobei jeder Wurf die Untersuchung eines neuen Steins erfordert. Bei 6 QS bekommen die Helden einen ersten groben Eindruck, bei 10 QS ist ihnen die Reihenfolge klar und sie erkennen, dass ein Pakt der Insulaner mit einem mächtigen Wesen die Insel vor Stürmen schützt. Um die Fee als solche zu erkennen, muss eine Probe auf *Sphärenkunde* (*Sphärenwesen*) bestanden werden.

1 Schäfer Brandubh

Der Schäfer ist ein grimmiger alter Mann, der hoch auf der Insel in einem von einer niedrigen Bruchsteinmauer umgebenen Hof lebt. Da er selbst kinderlos ist und seine Herde viele Hände braucht, nimmt er oft Dorfjugendliche auf, die nirgendwo anders ein Auskommen finden. So schuftet auch Lynna Ness unter seiner strengen Aufsicht. Sie ist seit den Morgenstunden zusammen mit einem Schaf verschwunden. Der alte *Brandubh* (70, auf seinen Schäferstab gestützt, schiebt *Perraine* vor, wenn ihm das Verhalten von Menschen nicht passt) tobt vor Wut und sucht nach einem Anlass, seinen Gefühlen Luft zu machen. Viel weiß er auch nicht, er verdächtigt aber die Außenseiter. Mit einer Probe auf *Fährtensuchen* (*tierische Spuren*) – 2 lässt sich die Spur des Schafes zum Ritualplatz verfolgen.

Wenn sie zu Wort kommt, hat 1 *Alva* (65, zwei lange graue Zöpfe, verschüchtert), die Frau des alten Schäfers, etwas zu erzählen. Sie kennt die Sagen der Insel wie keine Zweite und wurde gerade gestern von Lynna darüber ausgefragt. Auch sie kann die Geschichte der Insel erzählen, wenn ihr Mann die Geduld aufbringt, sie reden zu lassen. Sie glaubt fest daran, dass es die Fee wirklich gibt, und sie will die Fee als junges Mädchen im Wind bei der Klippe tanzen gesehen haben.

Ruine des alten Pergrin-Hofs

Nah an der Steilklippe liegen die Grundmauern eines kleinen Bauernhofs. Einst war dieses Gebäude die Heimat der Druiden, doch diese sind lange vergessen, und die Familie, die mit ihrem Namen noch daran erinnert, lebt schon lange unten am Hafen.

Hier können die Helden weitere Einkerbungen in den Steinen finden und auf ein offenes Grab stoßen. Die Außenseiter haben hier die Knochen eines Druiden ausgehoben, um sie symbolisch für den Paktbruch zu zerstören. Von hier aus ist der Ritualplatz, an dem die Vorbereitungen sich ihrem Höhepunkt nähern, bereits sichtbar.



Entscheidung im Sturm

Das Ritual findet am höchsten Punkt der Insel statt, direkt an der Steilküste über dem Meer der Sieben Winde. Beinahe 100 Schritt tief kann man mit nur einem falschen Schritt in die weiße Brandung stürzen. Goitha ist bereits auf die Bemühungen aufmerksam geworden, und so nimmt der Wind stetig zu, bis ein Sturm über Ogtha tost wie seit Jahrhunderten nicht.

Sichtbar sind die fünf, in weiße Gewänder gekleideten Gestalten der Außenseiter, die das Schaf und die

Druidenknochen als Opfer bereit halten. Zwischen ihnen steht Conlai und ruft in den Wind, und dieser scheint mit jeder Bemerkung, die den Zorn auf die kurzlebigen und vergesslichen Menschen schürt, schneiden-der zu werden.

Sollten die Helden nicht eingreifen, beginnt das Ritual und Conlai drängt die Sturmfee dazu, sich dem Roten Wurm anzuschließen und wieder über Menschen zu herrschen. Schließlich werden dem Schaf die Kehle

Verschiedene Seevögel

Größe: 0,60 bis 1,10 Schritt Körpergröße; 1,40 bis 2,00 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 4 bis 7 Stein

MU 14 KL 9 (t) IN 15 CH 14

FF 11 GE 14 KO 15 KK 10

LeP 12 AsP – KaP – INI 15+1W6

VW 7 SK 0 ZK 0 GS 3/16 (an Land / in der Luft)

Klauen und Schnabel: AT 11 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Klauen und Schnabel), Flugangriff (Klauen und Schnabel)

Talente: Einschüchtern 3, Fliegen 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 5, Sinneschärfe 12, Verbergen 8, Willenskraft 4

Anzahl: beliebig

Größenkategorie: winzig oder klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 2 Rationen Fleisch, Trophäe (Federn, 1 Silbertaler)

Kampfverhalten: wilde Angriffe auf die Gegner, die Goitha am meisten missfallen

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 9 LeP, 6 LeP, 3 LeP, 1 LeP

Angriff auf ungeschützte Stellen (Spezialmanöver)

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann eine Attacke gegen eine ungeschützte Körperstelle erfolgen.

Regel: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, darf Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann auf diese Weise nicht umgangen werden und schützt weiterhin. Die Attacke ist um 2 erschwert.

Erschwerungs: –2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

durchgeschnitten und die Knochen zertrümmert. Ein Orkan, der Dächer abdeckt und Masten knickt, bricht los. Wellen schlagen hoch bis an die Klippen und spülen sogar Gras und Schafe fort. Jeder, der auch nur mit dem Leben davon kommt, kann heilfroh sein. Ogtha ist danach nicht mehr dauerhaft bewohnbar, und Goitha schwört dem Wurm die Treue. Es ist an den Helden, einzugreifen und dies zu verhindern.

Goitha ist von der Vergesslichkeit der Menschen enttäuscht und wütend, sie sehnt sich nach der Freiheit des Windes. Doch lasse sie sich auch dazu bringen, Ogtha weiter zu schützen. Dazu müssen die Helden aber bessere Argumente vorbringen als Conlai, der Goitha verspricht, wieder zu herrschen und nie mehr an Sterbliche gefesselt zu sein.

Hier sind Vergleichsproben in Gesellschaftstalenten zwischen Conlai und den Helden notwendig. Hat sich Goitha auf eine Seite geschlagen, unterstützt sie diese mit Wind, der als *Vorteilhafte Position* gilt. Sollte eine Seite die Sturmfee wirklich gegen sich aufbringen, kann diese auch Seevögel gegen ihre Gegner schicken oder versuchen, diese davon zu blasen, was Proben auf *Kraftakt* erfordert, um auf den Beinen zu bleiben.

Die Helden können auch versuchen, die Jugendlichen dazu zu überreden, das Ritual abubrechen oder gar Goitha neue Treue zu schwören. Gerade wenn den Außenseitern deutlich wird, was sie der Insel antun würden, oder wenn sie erkennen, dass Conlai sie zu hintergehen plant, fallen Argumente auf fruchtbaren Boden. Doch der Agent des Wurms wird auch hier versuchen, gegen die Helden zu reden.

Letztlich bleibt vielleicht nur der Kampf im tosenden Sturm, der zahlreiche Leben kosten kann, aber bei Erfolg die Insel und ihre menschlichen Bewohner rettet.

Der Mühe Lohn

Wenn der Sturm sich gelegt hat und der Schaden begutachtet ist, stehen die Helden (hoffentlich) als Retter der Insel da, wenn auch vielleicht mit einem schlechten Gewissen, da die Gefangenschaft einer Fee das Leben der Menschen erst ermöglicht, oder weil naive Jugendliche ihr Leben lassen mussten. Sie werden auf jeden Fall das Wissen um den Roten Wurm und **10 Abenteuerpunkte** mit aufs Festland nehmen.

HAVENER SEEMANNSGARN



Die folgenden Geschichten kannst du in einer passenden Taverne in Havena als Seemannsgarn am Spieltisch zum Besten geben, zum Beispiel in der Rolle einer der

jeweils als Quelle angegebenen Meisterpersonen. Die Erzählungen können dir aber auch als Abenteureraufhänger zum Ausgestalten eigener Szenarien dienen.

Aedan und Lavinia

Ihr werdet es nicht glauben, aber ich habe es gesehen! Ich selbst, mit meinen eigenen Augen! Ja, wenn ich es doch sage, gerade eben erst, als wir mit der Abendflut eingelaufen sind, da war da dieses Leuchten in der Unterstadt. Weiß wie die schönste Perle, und so hell, als hätte man einen Stern in den versunkenen Ruinen versteckt. Wenn ich es nicht selbst gesehen hätte, ich schwöre, dann hätte ich es nie geglaubt! Meine Seeleute haben es mir schon so oft gesagt, weil wir immer an derselben Stelle vorbei segeln, aber ich Narr wollte es nicht wahrhaben.

Klar, natürlich kenne ich die Legende von Aedan und Lavinia, wer kennt sie nicht? Eine der schönsten und traurigsten Geschichten, die Havena zu bieten hat! Sie, die wohlgezogene Tochter des horasischen Botschafters am Fürstenhof, er, ein einfacher havenischer Knecht in den Diensten des Fürsten. Gemeinsam wachsen sie heran, werden Freunde trotz aller Standesdünkel, und als sie erwachsen sind, blüht auch ihre Freundschaft in wahrer Liebe auf. Ihrer Familie jedoch ist die unziemliche Tändelei ein Dorn im Auge, und so schicken sie Lavinia zurück in den Süden. In wahrer albernischer Sturheit widersetzt sie sich jedoch ihrem Schicksal, entflieht ihren horasischen Verwandten und schiffet sich zurück nach Havena ein. Überzeugt sogar den Kapitän, sie mitzunehmen, obwohl er den Zorn ihrer Familie fürchten muss – weil sie ihm von ihrer Liebe zu Aedan berichtet, und diese Worte sagt, die heute jeder

kennt, selbst wenn er die Legende nie gehört hat: „Ich muss zurück, denn mein halbes Herz ist in Havena.“

Tja, aber ich kenne auch das Ende der Geschichte, und wie viele havenische Geschichten endet sie mit bittersüßem Schmerz. Lavinias Schiff geriet in einen Sturm und zerbarst in der Unterstadt vor den Augen ihres Geliebten. Voll ungezügelter Sehnsucht stürzte sich Aedan in die Fluten, um seine Liebste zu retten, doch für beide war es zu spät. Nur tief in den Fluten konnte er sie finden, kurz bevor ihn selbst das Leben verließ. Jetzt ruhen sie dort in Efferds Schoß, auf ewig vereint in ihrer letzten Umarmung. Es heißt, der Launenhafte selbst hätte sie für ihre unzertrennliche Liebe belohnt, indem er ihre Leiber zu Statuen aus glänzendem Perlmutter werden ließ, das in jeder Vollmondnacht so hell scheint wie die Sterne selbst. Ausgemachtes Seemannsgarn, hab ich immer gedacht – bis heute! Denn ich habe es gesehen, das Leuchten, und ich würde darauf wetten, dass es die Form zweier Menschen in inniger Umarmung hatte. Nein, ich habe überhaupt nichts getrunken, jedenfalls nicht viel, und ich weiß, was ich gesehen habe! Die Legende ist wahr, und in der Unterstadt schlummert ein unglaublicher Schatz voller tragischer Sehnsucht. Wenn ich doch nur die richtigen Leute hätte, um den zu bergen, dann wäre ich ein gemachter Mann ...

—Kapitän Ioric ui Findraic im Kreis seiner engsten Freunde, gehört in einer Havener Hafenkneipe, Boron 1041 BF



Die Felseninsel

Natürlich solltest du den Nebel fürchten, mein Junge. Jeder, der zur See fährt, sollte ihn fürchten, denn er verbirgt die Schrecken des Meeres in seinen schleierhaften, grauen Armen. Dämonen hausen darin, und Geister, gute wie böse. Ja, selbstverständlich gibt es auch Geister, die nicht böse sind. Wie, du glaubst mir nicht? Aber ich habe sie doch selbst gesehen! Glaub mir, gar nicht weit von hier, an der Küste vor Havena, da hat es sich zugetragen. Einst sank dort ein Schiff an einer kleinen Felseninsel, die „Honinger Braut“, aber es war kein Unglück, von dem man heute noch spricht. Mit Mast und Kiel ist die Braut untergegangen, doch Tote forderte die See kaum an jenem Tag. Einzig ein Bootsmann, sein Name war Gwyndan, und die Steuerfrau Maeve starben an jenem Tag. Doch Boron schenkte ihnen keine Ruhe. Gwyndans Seele konnte nicht über das Nirgendmeer reisen, weil die Wut über seinen Tod ihn festhielt. Und so kehrt er seitdem wieder, Jahr für Jahr in der Nacht seines Todes, und spukt über die öde Felseninsel, vor deren Klippen die „Braut“ versank. Schiffe sind gut beraten, nicht zu nah an die Insel heranzufahren, denn in jedem Jahr sucht er nach neuen Opfern, die er für seinen Tod bestrafen kann. Viele gute Männer und Frauen sind schon auf diese Weise verschwunden, für immer ein Raub der Fluten ...

Doch sein eigentlicher Zorn gilt ihr, der Steuerfrau, die er für das Unglück verantwortlich macht. Und auch sie hat

Boron nicht mit ewiger Ruhe gesegnet, wohl aber mit Vergessen. Auch ich segelte einst an der Insel vorbei, und als wir ihr nahe kamen, erfasste mich Unruhe. Ich hörte panische Hilfschreie und glaubte zuerst an eine Einbildung, aber weit gefehlt – in den Fluten trieb jemand! Wir holten die arme Frau an Bord und gaben ihr wärmende Decken, doch alles, wovon sie sprechen konnte, war jener schreckliche Geist, Gwyndan, der sie und ihr Schiff aufgebracht hatte. Unter Tränen flehte sie uns an, ihre Mannschaft zu suchen, ihren Kapitän, der noch immer in den schwarzen Fluten treiben musste. So leid tat sie mir – wenn die Kapitänin nicht gesagt hätte, dass wir uns der Insel keine Schiffslänge weiter nähern sollen, ich hätt' der armen Frau geholfen. Aber als wir unsere Diskussion darüber beendet hatten und die Sonne endlich aufging, da kamen wir zurück an Deck – und nichts. Die Decken lagen leer auf den Planken, und von der Frau fehlte jegliche Spur. Ich sage dir, das war sie, die Steuerfrau Maeve, und die Arme weiß nicht einmal, dass sie tot ist! Seit Jahrzehnten wird sie in der Nacht ihres Todes gequält von der Frage, was aus ihrer Mannschaft geworden ist, und irgendwann wird der schreckliche Gwyndan sie finden und sie mit sich in die Niederhöhlen ziehen.

—Schiffszimmermann Toras Sandström zu einem jungen Passagier, an Bord der Prinzessin Sinjer, Efferd 1042 BF

Das Rachelicht

Hab' ich dir eigentlich schon mal die Geschichte von Connair, dem Rachelicht, erzählt? Nein? Dein Ernst? Dann lass uns das nachholen. Immerhin ist es 'ne verflucht wichtige Geschichte, wenn du nicht eines Tages auf'm Grund des Elderlifs liegen willst! Vor vielen Jahren, vor der Großen Flut, also bevor es die Unterstadt gab und als der alte Seehafen noch benutzt wurde, da gab's auf jeden Fall diesen Kerl namens Connair. Dieser Connair hatte einen Sohn, 'nen Burschen namens Roric. Die Mutter hatte 'n paar Jahre zuvor die blaue Keuche dahingerafft, also waren die zwei mit sich allein. Der Vater liebte seinen Roric über alles, er war sein Augensterne, das Wertvollste, was der Mann in seinem Leben hatte – und auch der Sohn liebte seinen Vater. Aber wie jeder junge Havener hatte auch Roric so seine Kumpels, mit denen er abends durch die Kneipen zog und nichts als Blödsinn im Kopf hatte. 'N paar von denen kamen auf die Schnapsidee, bei so 'nem irren Kapitän anzuheuern, der irgendwelche singenden Inseln, frag mich nich', weit draußen auf der See, suchen wollte. Roric war Wind und Wogen für die Idee und heuerte zusammen mit seinen Freunden dafür an. Das gefiel dem Vater natürlich gar nich', und er versuchte, es seinem Sohn auszureden. Aber das Kind blieb stur, wollte was erleben, Abenteuer und so'n Quatsch. Als er sich dann verabschiedete, da schwor der Vater: „Ich werd' hier auf dich warten, geliebter Sohn – wie lang es auch dauern

mag.“ Und so wartete er. Kannst dir denken, wie's ausging, was? Klar, Roric kam nie zurück. Aber meinst du, Connair hätte aufgegeben, zu warten? Nee. Hat sein Leben lang auf seinen Sohn gewartet, auch wenn selbst ihm, bei aller Hoffnung, klar gewesen sein müsste, dass der Sohnmann schon längst sein kaltes, nasses Grab gefunden hatte. Jeden verfluchten Tag lief er zum Leuchtturm an der alten Hafeneinfahrt – dort, wo jetzt die Unterstadt ganz nah am Elderlif liegt – und wartete dort. Guckte nach jedem Kahn, jeder Schaluppe, die in den Hafen fuhr. Dann, irgendwann, war seine Zeit gekommen und er hörte Golgaris Schwingen. Da aber packte Connair die Wut, der heilige Zorn Efferds möchte ich fast sagen, und er schwor ewige Rache an allen Seeleuten, die junge Frauen und Männer dazu überredeten, für ein Schicksal auf See ihr Leben zu verschenken. Noch heute, von Nacht zu Nacht, kann man ihn am alten Leuchtturm sehen. Glaubst du nicht? Geh doch hin. Trau dich ruhig, aber sag ihm bloß nicht, dass du 'n Seefahrer bist! Denn auf die hegt er einen ewigen Groll. Hat schon so manches Schiff in nebligen Nächten mit falschen Lichtern auf Fels und Riff gelotst und dort zerschellen lassen, als sie in den Hafen einfuhren und sich in Sicherheit wiegten. Die Lichter? Schmuggler, dachtest du? Nee. Keine Schmuggler. 'N echter Geist! Hörst du denn nicht zu?

—Der alte Steuermann Belfionn Finberdan, gehört in der Taverne Schipperkrug, Travia 1041 BF

Der Nurinai-Ruf

In Nächten wie diesen, zu Zeiten der toten Mada, wenn nur die Sterne am Firmament stehen und das Meer darunter in Dunkelheit liegt, breitet sich bisweilen eine außergewöhnliche Stille über Efferds Reich. Die Wogen glätten sich zu nicht mehr als einem leichten Kräuseln, gleich einem Windhager Bergsee, über den sanft der Beleman weht. So mancher Havener ist in solchen Nächten empfänglich für diese Stille, sein Gemüt beruhigt sich ebenso, wie das Meer es tut, ob ihm das bewusst ist oder nicht. Wer diese Veränderung bemerkt, kann Zeuge eines geheimnisvollen Rufes werden.

Eines Rufes, der nicht durch die Luft schallt, sondern durch Efferds Reich, durch das Wasser. Wer geduldig sein Haupt unter Wasser hält, wer den rechten Moment abpasst, der wird ihn deutlich hören: Er kündigt sich als tiefes Brummen an, das sich langgezogen und unendlich kraftvoll in Efferds Reich ausbreitet! Er dröhnt, wird immer lauter, kann gar das Ohr des Horchenden zum Bluten bringen! Und, bei Efferd und Boron, ich schwöre, ich habe diesen Ruf gehört, und er ist laut wie der Ruf von tausend Walen! Und auch wenn er so unmenschlich tief dröhnt und kaum als Stimme erkennbar ist, so schwöre ich, er mutet an wie ein langgezogenes „Nuuurina!“.

Ich habe Überlebende von Schiffsunglücken und Seeveteranen gefragt, die unter Wasser gerieten, als ihr Schiff in die Tiefe

gesogen wurde. Sie sagten, das Knarren des sinkenden Schiffes sei nicht annähernd so laut!

Ich habe Walfänger gefragt, die – ins Wasser gestürzt – majestätischen Grünwalen Auge in Auge gegenüber schwammen und den mächtigen Gesang dieser Meeresriesen vernahmen. Sie sagten, der Walgesang sei nicht annähernd so laut!

Ich habe Nordlandfahrer aus Riva gefragt, die ihren Kopf ins Wasser tauchten, wenn in der Bernsteinbucht im Frühjahr die Eismassen schmolzen und sich ganze Eisberge dröhnend lösten und ins Wasser stürzten. Sie sagten, das Dröhnen der Eisberge sei NICHT ANNÄHERND SO LAUT!

Welches gewaltige Wesen ruft also in die Tiefen des Meeres hinaus? Manche behaupten, es sei eine Liebesklage des Totengottes, der inmitten der heiligen Stille eine vergangene Liebe beweint. Oder ist es der Walgott Swafnir, der legendäre Ruf des Bahamuth, die dröhnende Stimme von Efferd selbst oder – die Götter mögen bewahren – seiner Widersacherin, der Herzogin der Nachtblauen Tiefe? Und bei den Göttern, wie gewaltig muss ein Wesen sein, dessen Ruf noch an der Küste lauter ist als ALLES, was da schwimmt im Meer, TAUSENDMAL LAUTER ALS DER LAUTESTE WAL?!

—Kapitänin Adare Bransfielder, in einer mucksmäuschenstillen Taverne in Nalleshof, Rahja 1041 BF

Der andere Hafen

Du willst es hören? Na, dann bestell mir noch'n Feengeist, Landratte. Tausendmal fahr' ich im Hafen hin und her, immer zwischen Kais und Schiffen. Kenn' jede Welle, jeden mürbischen Seemann, jede Geschichte. Und doch hat es mich überrascht: Ich kam in den anderen Hafen. Und seither ist es nicht mehr wie vorher.

Es passiert ganz selten. Manche sagen, es kann passieren, wenn das Madamal tiefer als Nandus steht, eine kranke Möwe von rechts ruft, eine Welle von links kommt, du genau vier Feengeist getrunken hast und gerade eine Wende ruderst. Und dabei kenterst. So passierte es. Die Welle erwischte mich voll, mein Ewer drehte sich, schwupps war ich kopfüber unter Wasser. Noch ehe ich fluchen konnte, drehte mich die nächste Woge an die Oberfläche, und da war ich im anderen Hafen.

Er war wie Havenas Hafen, doch bevölkert von den schönen Wesen. Blütenfeen tanzten auf Seerosen, während Zipfelmützen tragende Wichtel in Nussschalen vorbeiruderten. Nymphen stießen auf Thunfischen reitend durch die Wogen. Am Kai überwachten wasserköpfige Zehnteler schuftende Braunchen, die schwere Säcke von Blätterbooten in bunt beleuchtete

Lagerhallen schleppten. Auf einer stolzen Karracke voller Feuerschalen hielten geharnischte Eberbiestinger eine Parade für einen löwenköpfigen Feenfürsten ab, der auf einem Emeraldthron saß. Wo bei uns die Boroninsel ist, saßen hier undurchdringlich schwarze Schwaden, aus denen sich hier und da fliegende Schatten lösten.

Ich rieb mir die Augen. Und da kamen auch schon die Klabauter! Auf ungesund krächzenden Möwen umkreisten sie meinen Ewer, riefen seltsame Worte und warfen Essenzen ab, die nach Kräutern dufteten. Ich wurde plötzlich schläfrig. Doch bevor es mich übermannte, ruderte ich so schnell ich konnte. Ich hielt auf die nördlichen Kais zu, wo bei uns das Orkendorf wäre. Doch hier war dort ... etwas anderes. Etwas Schlimmes. Ich hätte es mir denken sollen, als die Klabauter-Hafenwache abdrehte. Dort. Dort traf ich auch ... IHN.

Hol mir noch einen Feengeist, Landratte. Und während ich ihn trinke, überlege ich mir, ob ich erzähle, wie ich aus dem anderen Hafen wieder entkam. Schön war es nicht. Nicht schön. Am besten einen doppelten.

—Nelken-Gilia, Ewerführerin im Südhafen, in der Taverne Zum scharfen Hobel, Tsa 1041 BF

Der Strudel des Flussvaters

Ich bin in diesem Frühling Kapitän der Abagund. Ihr kennt sie gewiss, ein Flussegler, der allerhand Waren bis Elenvina bringt. Wir befanden uns just auf dem Weg nach Havena und wollten am Felsen des Flussvaters bei Ravendoch ankern, um unsere Gunst zu bezeugen. Ihr kennt ihn gewiss, ein altes, bärtiges Antlitz trägt der Felsen und er ist allen Flussschiffen heilig. Doch just in dem Moment kippte unser Schiffsmädchen Umina, ganz in Gedanken, einen Eimer Unrat über Bord – genau auf den geheiligten Felsen – und besudelte ihn. Alle Schiffer schrien vor Schreck. Ihr kennt sie gewiss, es sind eure Freunde und Verwandte.

Und ihre Furcht vor Frevel war nicht unbegründet. Das Wasser des Großen Flusses wühlte sich auf und ein mächtiger Strudel bildete sich um die Abagund. Er hielt uns fest, es ging weder luv- noch leewärts. Ein Wassergeist, der Wächter dieses Ortes, sprang wie ein frischer Quell auf unseren Bug und seine Augen funkelten. „Ihr habt den Fluss beleidigt“, sprach er. „Dafür sollt ihr drei Sühnen leisten, ehe er euch wieder entlässt. Bereut ihr aber nicht, so wird euch der Fluss zermalmen.“ Der Strudel wurde stärker, die Gesichter der Besatzung wurden bleicher. „Werft das Wertvollste, das ihr an Bord habt, in den Strudel“, sprach der Wassergeist. Nun war das Wertvollste jedoch eine vergoldete Delphinstatue, die zu Ehren Herrn Efferds eine kleine Betnische schmückte. Ihr kennt ihn gewiss, die ganze Stadt ist in seiner Hand. Die Besatzung tobte vor Wut und wollte lieber den Wassergeist mit Fäusten und Entermesser in die Fluten jagen. Ich aber rief zur Ruhe und erteilte

Umina das Wort, die leise sagte, sie hätte eine Idee. Wir folgten ihrem Vorschlag und warfen die Delphinstatue in den Strudel. Sie versank darin. Und dann zogen wir sie wieder heraus an dem langen Seil, das wir an ihr befestigt hatten. Der Wassergeist forderte die zweite Sühne: „Wählt einen von euch aus, der sich opfert und in den Strudel stürzt.“ Die Schiffer jammerten vor Angst und Verzweiflung und wollten Umina sogleich in den Strudel werfen. Ich aber rief zur Ruhe. Ihr kennt mich gewiss, ich verlasse nie das Schiff vor meiner Mannschaft. Außer ich bin dazu gezwungen. Ich hieß die Mannschaft, nicht zu verzagen und sprang in den Strudel. Die Wasser des Flusses wirbelten schäumend um mich herum. Dann wurde mir schwarz vor Augen. Warum ich so nass bin von Scheitel bis Sohle, fragst du? Was die dritte Sühne des Wassergeistes war, fragst du? Als ich wieder erwachte, fand ich mich am Ufer des Flusses unter der Prinzessin-Emer-Brücke wieder. Ich schleppte mich zu einer Taverne. Ihr kennt sie gewiss, denn ihr sitzt gerade darin. Ich setzte mich und begann zu erzählen. Denn die dritte Sühne des Wassergeistes war: „Erzähle in der Schifferstadt von dem, was hier geschieht, damit nie wieder der Felsen des Flussvaters missachtet werde.“

Ich danke euch, dass ihr mir euer Ohr geliehen habt. Denn dadurch wird der Strudel genau in diesem Augenblick die Abagund entlassen. Und sie wird Havena erreichen am kommenden Morgen. Der Morgen. Ihr kennt ihn gewiss, es ist die Zeit, der all unser Hoffen gilt und die wir doch nie erreichen.

—Kapitän Faerwyn Wogenholz, leitender Efferdbruder, in der Taverne Salzfass, Rondra 1042 BF



GEBÄUDEINDEX



Abkürzungen: SSH = Stadtspielhilfe (Havena - Versunkene Geheimnisse), AiA = Auf ins Abenteuer, GadN = Grauen aus dem Nebel, SadT = Schrecken aus der Tiefe, S&K = Seemannsgarn und Krakensilber

Typ: Di = sonstige Dienstleistung, Du = Dungeon, Fü = fürstliches Gebäude, Ga = Gastronomie, Gi = Gildenhause, wichtiger Ort einer Organisation, Ha = Handel, Hw = Handwerk, Kr = Kriminelles, Le = Lehrmeister, Ma = magische Dienstleistung, Öff = öffentlicher Bereich, St = städtisches Gebäude, Te = Tempel, Üb = Übernachtung, Wo = Wohnhaus

Reichtum (R): Zeigt auf einer Skala von 1 (= minimal) bis 6 (= immens) an, wie wohlhabend ein Ort ausgestattet ist. 1 stellt dabei eine Bretterbude im Orkendorf dar, 6 den Fürstenpalast und wirklich reiche Patriziervillen.

Unbefugtes Eindringen (U): Die drei Zahlen stehen für die Schwierigkeit, diesen Ort unbefugt mit Gewalt, Heimlichkeit oder Übertölpeln zu betreten, wobei die Skala von 1 (= minimale Schwierigkeit) bis 6 (= immense Schwierigkeit) reicht (siehe Kasten).

Qualität/Preis/Schlafplätze (Q/P/S): Schlafplätze werden nur genannt, wenn sie Fremden offen stehen, meist gegen Geld. Qualität und Preis bemessen sich auf einer Skala von 1 bis 6:

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerlich	sehr billig (50 %)
2	dreckig	billig (75 %)
3	einfach	normal (100 %)
4	gutbürgerlich	teuer (150 %)
5	exquisit	sehr teuer (200 %)
6	luxuriös	horrend (400 %)

Unbefugtes Eindringen

Gewalt

Umfasst alle Formen brachialen Vorgehens, z. B. Türen, Fenster oder Truhen aufbrechen, Personen angreifen und überwältigen.

- 1 – keine verwehrten Zugänge; keine nennenswerten baulichen Maßnahmen, die Eindringlinge abhalten; keine Bewohner, die körperlichen Widerstand leisten; niemand, der bei Lärm zu Hilfe eilen würde
- 3 – einigermaßen stabile Zugangstüren und Aufbewahrungsbehälter; viele kaum wehrhafte oder wenige wehrhafte Bewohner; nach einiger Zeit wird in der Umgebung Alarm geschlagen und es kommt Hilfe herbei
- 6 – kaum zerstörbare Zugänge und Behälter (z. B. Angbarer Panzerschränke); spezielle bauliche Sicherungen gegen Gewalttäter; Elitewächter, magische oder karmale Verteidigung; ausgeklügeltes Alarmsystem, das schnell weitere Hilfe herbeieilen lässt

Heimlichkeit

Bezieht sich auf alle Möglichkeiten, ungesehen einzudringen, zu schleichen, sich zu verstecken und Schlösser zu knacken.

- 1 – keine verschlossenen Türen und Behältnisse; einfacher Zugang, keine Wächter
- 3 – mäßig komplizierter Zugang, z. B. Erklettern einer Hausfassade zum Erreichen eines Fensters im 2. OG; mittelschwere

Schlösser, einfache Fallen, Bewohner und/oder Wächter vorhanden und je nach Tageszeit (un-)aufmerksam

- 6 – schwieriger Zugang; kaum Schwachstellen, hochkomplizierte Schlösser, intensive Dauerüberwachung; magischer/karmaler Alarm, raffinierte Fallen; der Wachhund lässt sich kaum ruhigstellen

Übertölpeln

Umfasst Betrugereien, List und das Vorspielen falscher Tatsachen, um sich Zutritt zu verschaffen, wie beispielsweise eine Wache zu betören oder sich als entfernter Verwandter, Eintreiber einer Unterweltgröße oder Inspekteur von der Brandwache auszugeben.

- 1 – sehr leichtgläubige Bewohner, bei denen ein einfacher Vorwand reicht; Schwächen der Bewohner sind leicht zu erkennen und auszunutzen
- 3 – durchschnittliche Betrugs- und Verstellungskünste vonnöten; die Bewohner erwarten aber hinreichende Indizien, dass die aufgetischte Geschichte stimmt; gewisses Misstrauen, das solide Überredungskunst benötigt; Schwächen der Bewohner können mit guter Beobachtungsgabe identifiziert werden
- 6 – aufgeweckte und höchst misstrauische Bewohner; strikt eingehaltene Regeln, wer das Gebäude betreten darf; die Identität muss hieb- und stichfest sein, keine Schwächen der Bewohner erkennbar; braucht extrem gute Betrüger und Schwindler

Nr.	Name	Typ	Q/P/S	U	R	Seite
Südhafen (S01)						
G18	Pension Flussdämon	Ga, Üb	3/4/8	3/4/4	3	SSH 12
G19	Zum Scharfen Hobel	Ga	4/2/0	3/2/3	2	SSH 12
SÜ01	Haus der Flusslotsengilde	Gi	-	3/3/4	3	SSH 12
SÜ02	Haus der Seelotsengilde	Gi	-	4/4/3	4	SSH 12
SÜ03	Scharfrichterhütte	St, Ha	-	3/4/4	4	SSH 12
SÜ04	Kontor Ongswin	Ha	-	4/3/4	5	SSH 27
SÜ05	Wagnerei Pir Kutschner	Hw	4/5/0	4/3/3	4	SSH 27
SÜ06	Brauerei Havenabier	Hw	3/3/0	3/2/2	3	SSH 27
SÜ07	Werft Saordubh	Hw	4/4/0	3/2/3	3	SSH 12
SÜ08	Werft Maraiche	Hw	4/5/0	3/4/2	4	SSH 12
SÜ09	Hafenmeisterei des Südhafens	St, Di	-	5/4/4	4	SadT 11, SSH 19
SÜ10	Zollbrücke	Öf	-	-	-	S&K 7, SSH 12
Boroninsel (S02)						
BO01	Haus der Borongeweihten	Wo	-	2/3/4	3	SSH 13
T01	Borontempel	Te, Du	-	5/6/5	5	SSH 13
Fischerort (S03)						
FI01	Efferdschule	Le, Gi	-	3/2/4	3	SSH 13
FI02	Spukspeicher	Du	-	1/2/1	2	SSH 14
FI03	Hafenmeisterei des Binnenhafens	St, Di	-	3/3/3	3	GadN 26, SadT 11
FI04	Seekadettenschule	Fü, Le	-	5/4/4	4	GadN 26, SSH 14
FI05	Garnison der Seekrieger	St	.	6/5/4	3	SSH 14
G16	Pension Am Fischmarkt	Ga, Üb	2/3/10	4/2/2	2	SSH 27
G17	Zum Goldbutt	Ga, Kr	2/2/0	4/2/2	2	GadN 25, SSH 14
T02	Alter Efferdtempel	Te	-	2/2/4	5	GadN 24, SadT 11, S&K 15, SSH 33
T03	Tsatempel	Te	-	1/2/3	4	GadN 40, SadT 13, SSH 14
-	Latas Kaverne	Du, Te	-	3/3/5	6	SSH 124
Krakeninsel (S04)						
G01	Zum Aal	Ga	2/3/0	3/2/3	2	AiA 27, SSH 15
KR01	Pfeifenkraut Runon Ghoern	Ha	3/2/0	3/2/4	3	AiA 26, SSH 27
KR02	Bootsbauerin Arna Sorinnan	Hw	3/4/0	3/5/4	5	AiA 25, SSH 15
KR03	Krakenwache	St	-	-	-	AiA 26, SSH 107
Marschen (S05)						
G02	Rahjas Lobgesang	Ga, Üb	4/4/12	3/3/2	3	SSH 16
G03	Alte Marschen	Ga, Kr	5/4/0	3/3/4	4	GadN 41, SSH 16
MA01	Theater an der Gauklergasse	Di	3/3/0	3/2/4	2	SSH 15
MA02	Haus Marteniel	Di, Wo	-	5/6/5	6	SSH 15
MA03	Hungerturm	Du	-	2/2/0	1	SSH 16
MA04	Kevendochs exotische Krämerw.	Ha, Kr	5/5/0	4/5/5	4	SSH 16
MA05	Bäckerei Brandub	Hw	4/3/0	4/4/3	4	SSH 27
MA06	Nordtor	St	-	-	-	SSH 11

Nr.	Name	Typ	Q/P/S	U	R	Seite
MA07	Marschentor	St	-	-	-	SSH 11
T04	Rahjatempel	Te	-	3/2/3	5	GadN 24, SSH 15
Orkendorf (S06)						
G04	Krakenkönig	Ga, Üb, Kr	1/1/4	2/2/3	1	SSH 17
G05	Zum Goldenen Drachen	Ga, Üb	2/2/20	2/3/2	2	SSH 17
G06	Heldenzuflucht	Ga, Üb	1/2/14	3/2/2	1	SSH 27
G07	Großmast	Ga, Üb	3/3/18	3/2/3	3	GadN 41, SSH 17
G08	Esche und Kork	Ga, Üb, Kr	3/3/12	4/4/3	3	S&K 20, SSH 34
G09	Bordell Hafenmaid	Di, Ga, Kr	1/2/0	3/3/2	2	SSH 27
OR01	Tätowierer Thorkar Frenjarson	Di	3/3/0	2/2/3	2	SSH 27
OR02	Gute Güter Guthbrod	Ha, Kr	2/2/0	4/5/4	4	SSH 17
OR03	Wolters Krämerladen	Ha, Kr	4/3/0	3/5/6	3	SadT 12, SSH 17
OR04	Kuriositätenladen Runwald	Ha	3/3/0	2/2/4	3	SSH 17
OR05	Heilerin Dhanara Faihc	Di, Kr	4/3/0	2/3/3	3	SSH 27
OR06	Nechts Menagerie	Ha, Di	4/4/0	4/5/3	4	SSH 17
Nalleshof (S07)						
G20	Drachenschiff	Ga, Üb	3/3/18	2/3/3	2	SSH 18
G21	Salzfass	Ga	3/3/0	3/4/3	3	SSH 18
G22	Schipperkrug	Ga	2/2/0	3/2/3	2	SSH 18
G23	Herberge Walfisch	Ga, Üb	4/4/12	3/2/3	2	SSH 27
NA01	Hafenmeisterei des Seehafens	St, Di	-	4/4/3	4	S&K 7, SadT 11
NA02	Kontor Rastburger	Ha	-	5/3/5	5	SSH 27
NA03	Kontor Engstrand	Ha	-	5/3/4	5	SSH 27
NA04	Kontor Stoerrebrandt	Ha, Di	-	5/3/4	5	SSH 27
NA05	Totenpier	Öf	-	-	-	SSH 18
NA06	Haus der Efferdbrüder	Gi	-	3/4/3	4	SadT 13, SSH 18
NA07	Nalleshofwache	St	-	5/4/4	2	SSH 18
NA08	Waffenhändlerin Curamach	Ha	4/4/0	4/3/3	4	SSH 27
NA09	Laternenmacher Igwun Blyain	Hw	5/5/0	3/3/4	4	SSH 18
NA10	Garos Rollfuhrwerke	Di	4/4/0	3/2/3	3	SSH 27
NA11	Maler Juce	Hw	6/4/0	3/2/4	4	SSH 27
T05	Ingerimtempel	Te	-	5/4/3	4	SSH 18
Feldmark (S08)						
FE01	Glockengießerei Kuinocs	Hw	4/3/0	2/3/3	4	Stadtplan
FE02	Gerbergruben Reißgrams Speichel	Hw, Kr	4/4/0	5/4/4	3	SSH 22
FE03	Südtor	St	-	-	-	SSH 11
G24	Vergnügungsschiff Rethis	Di, Ga, Ma	4/5/0	4/3/4	5	GadN 17, SSH 35
G25	Schatzinsel	Ga	2/3/0	2/3/2	2	GadN 23, SadT 13, SSH 22
Oberfluren (S09)						
G10	Fürstenschänke	Ga	5/6/0	5/4/5	5	SSH 23
G11	Am Palastgarten	Ga, Üb	5/5/30	5/4/5	5	SSH 23

Nr.	Name	Typ	Q/P/S	U	R	Seite
G12	Oase der 1.000 Freuden	Ga	4/6/0	4/3/3	4	SadT 6, SSH 24
G13	Rondras Einkehr	Ga	3/3/0	4/3/3	4	SSH 24
OF01	Sternwarte	Di, Le	3/4/-	4/4/3	4	SSH 25
OF02	Instrumentenbauer Allain Ruggard	Hw, Ha	4/5/-	3/4/4	5	SSH 26
OF03	Haus des Stadtvogts	St, Wo	-	6/6/5	6	SSH 23
OF04	Fürstenpalast	Fü, Wo	-	6/5/5	6	SSH 23
OF05	Stadthaus	St	-	4/5/4	5	GadN 41, SSH 23
OF06	Weinhändler Hal Austrolf	Ha, Kr	4/5/0	5/5/6	5	SSH 27
OF07	Maskenmuseum	Di, Ha	5/4/0	4/4/4	5	SSH 25
OF08	Wachsfigurenkabinett	Di	4/4/0	3/4/4	4	GadN 42, SadT 20, SSH 38
OF09	Fürstliche Münze	Fü	-	6/6/5	6	SSH 23
OF10	Nostrianer Tor	St	-	-	-	SSH 11
OF11	Garnison	St	-	6/6/5	4	SadT 20, SSH 23
OF12	Kriegerakademie Ruadas Ehr	Le, St	-	5/5/4	3	SSH 24
OF13	Beilunker Reiter	Di	5/6/0	4/5/5	4	Stadtplan
OF14	Schwertschule Uinin	Le	-	4/3/4	4	SSH 24
T06	Haus der Göttlichen Woge	Te	-	3/4/4	5	SadT 12, SSH 33
T07	Rondratempel	Te	-	6/3/4	5	SSH 24
T08	Traviatempel	Te, Ga, Üb	0/0/20	3/2/4	3	SSH 24
T09	Praiostempel	Te	-	4/5/6	6	SSH 24
-	Immanstadion	Öf	-	3/2/3	2	SSH 25
Unterfluren (S09)						
G14	Havenapalast	Ga, Üb	5/5/32	5/4/5	5	SSH 26
G15	Zum Garethher Tor	Ga, Üb	2/4/18	2/3/3	2	GadN 12, SSH 26
T10	Hesindetempel	Te, Le	-	4/6/5	5	GadN 13, SadT 33, SSH 26
T11	Perainetempel	Te	-	2/2/3	2	SSH 27
UF01	Siechenhaus	Di	4/1/35	2/1/3	3	SSH 27
UF02	Apotheke Ehrwalt	Hw, Ma	4/5/0	3/4/4	4	GadN 14, SSH 27
UF03	Villa Rastburger	Wo	-	6/5/5	6	SSH 27
UF04	Schlosser Zirkeldreher	Hw	4/4/0	4/4/3	4	SSH 27
UF05	Spielzeugmacherin Riandra Stevir	Ha, Hw	3/3/0	3/3/4	4	SSH 27
UF06	Schneider Aradin	Hw	5/5/0	4/5/5	5	GadN 13, SadT 12, SSH 27
UF07	Badehaus Nixenquell	Di	4/4/0	4/3/5	4	GadN 12, SSH 26
UF08	Bogenbauer Silberblüte	Hw, Di	5/4/0	3/3/4	4	SSH 27
UF09	Prinzessin-Emer-Brücke	Öf	-	-	-	SSH 27
UF10	Mechanica Simiadane	Di, Hw, Wo	5/4/0	4/5/4	4	GadN 23, SSH 41
UF11	Redaktionshaus der Fanfare	Di, Hw, Wo	3/3/0	3/3/4	3	GadN 14, SadT 13, SSH 26
UF12	Garethher Tor	St	-	-	-	SSH 11
UF13	Alter Geschützturm	St, Te	-	-	-	SSH 11

Fürstenstieg (FÜ)						
FÜ01	Ferdokbogen	Du	-	-	-	SSH 121
FÜ02	Stolz von Gareth	Du	-	-	-	SSH 121
FÜ03	Perlenschmiede	Du	-	-	-	SSH 122
FÜ04	Spukgasthaus Efferdsgrab	Ga, Üb, Du	3/3/14	-	-	SSH 122
FÜ05	Nahemas Turm	Du	-	-	-	SadT 36, SSH 122
FÜ06	Thermen	Du	-	-	-	SSH 124
FÜ07	Fürstenpalast Talagh Gorn	Du	-	-	-	SadT 36, SSH 127
-	Karavalle Meerscham	Du, Te	siehe SSH 125			SSH 125
Lhamin (LH)						
T12	Haus des Goldenen Dreizacks	Du	-	-	-	S&K 16, SSH 123
T13	Perainetempel	Du, Kr	-	-	-	SSH 123
T14	Praiostempel	Du, Te	-	-	-	GadN 30, SSH 123
LH01	Gartheltas Puppentheater	Du	-	-	-	SSH 124
Firunsstadt (FS)						
FS01	Thaumaturgische Akademie	Du	-	-	-	GadN 30, SSH 122
FS02	Große Bibliothek	Du	-	-	-	SSH 123
FS03	Kaiser-Gerbald-Säule	Du	-	-	-	SSH 121
T15	Traviatempel	Du, Kr, Te	-	-	-	GadN 30, SadT 34, SSH 124
Efferdheim (EH)						
EH01	Lagerhäuser Bhuan Bruadhirs	Du	-	-	-	SSH 124





SEEMANNSGARN & KRAKENSILBER

Seemannsgarn & Krakensilber ist eine Spielhilfe für **Havena – Versunkene Geheimnisse** und enthält 5 Kurzabenteuer, eine Sammlung von Seemannsgarn und einen Gebäudeindex für die Hafenstadt.

In **Auf der Spur des Silberrochens** machen die Helden sich auf die Suche nach einem Relikt eines längst vergessenen Gottes, das scheinbar in der Zollbürokratie des Hafens verlorenging.

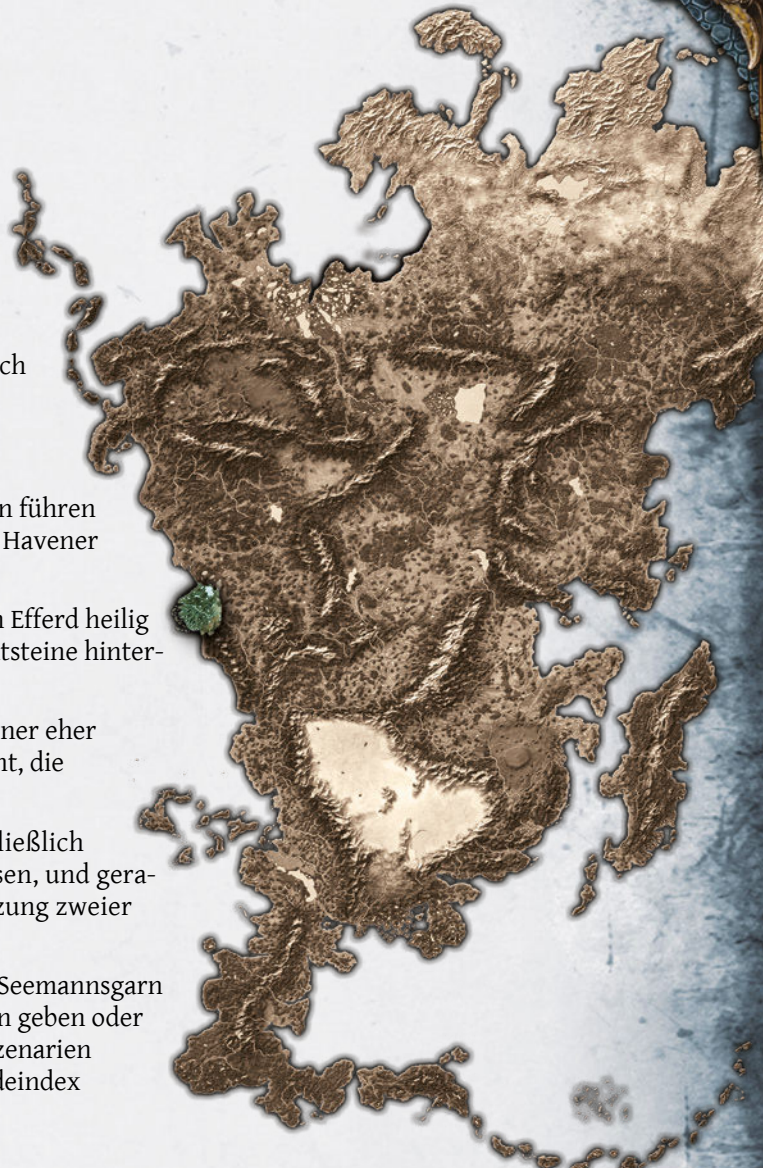
Undeutliche Visionen des Efferd-Hochgeweihten Graustein führen die Helden in **Die Molluske** auf eine der Expedition in die Havener Unterstadt.

Jeder fromme Havener weiß, dass Gwen Petryl-Steine dem Efferd heilig sind – in **Lebenslichter** jagen die Helden einem der Leuchtsteine hinterher, der in einer ganz anderen Tasche gelandet ist.

Von **Vätern und Töchtern** konfrontiert die Helden mit einer eher ungewohnten Situation innerhalb der Havener Oberschicht, die ihnen noch lange im Gedächtnis bleiben wird.

Auf den Inseln vor der Küste können sich die Helden schließlich den Wind aus **Stürmisches Herz** um die Nase wehen lassen, und geraten dabei mitten in die Auseinandersetzung zweier alter Mächte hinein.

Das in dieser Spielhilfe enthaltene Seemannsgarn kannst du am Spieltisch zum Besten geben oder als Abenteureraufhänger für eigene Szenarien verwenden. Ein erweiterter Gebäudeindex rundet die Spielhilfe ab.



Genre: Expedition, Stadtabenteuer, Feenmärchen
Voraussetzungen: keine speziellen Voraussetzungen

Ort: Havena, die traditionsreiche Hafenstadt an der Siebenwindküste, die Ruinen der Unterstadt und die Inseln vor der Küste

Zeit: nach 1039/1040 BF

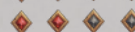
Komplexität (Spieler/Meister): leicht / mittel
Erfahrung der Helden: unerfahren bis meisterlich

Wichtige Fertigkeiten:

Gesellschaft



Kampf



Natur



Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk**, den **Aventurischen Almanach** sowie die Spielhilfe **Havena – Versunkene Geheimnisse**. Für Details wie Gebäudepläne, Beschreibungen von Orten und Informationen zu einzelnen Meisterpersonen wird auf die genannte Spielhilfe verwiesen, alle weiteren Informationen sind in diesem Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de