

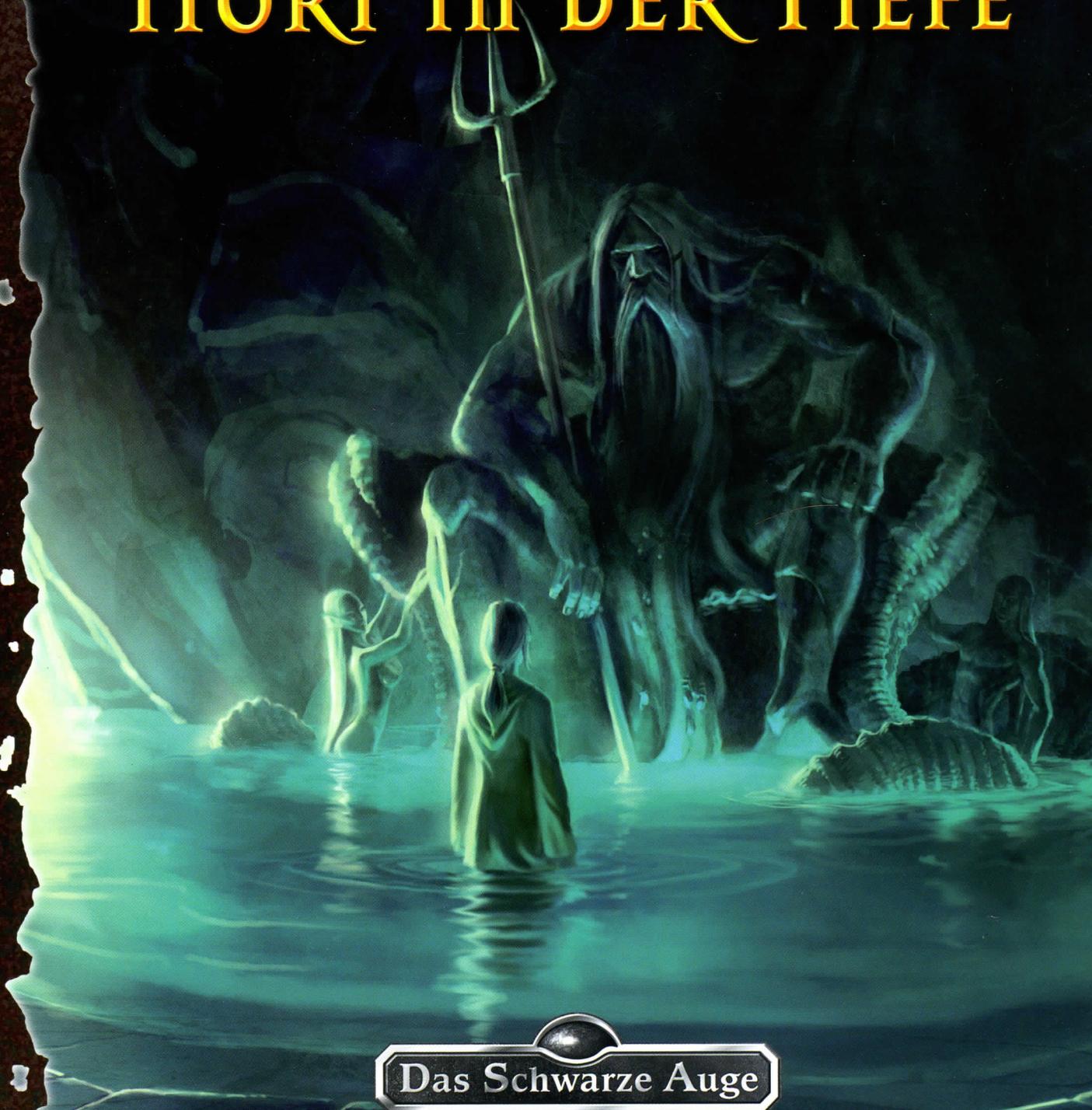
AVENTURIEN

DRAKENSANG

AM FLUSS DER ZEIT

HORT IN DER TIEFE

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 - 5 EINSTEIGER-HELDEN



Das Schwarze Auge



DRAKENSANG
AM FLUSS DER ZEIT

HORT IN DER TIEFE



VLISSES SPIELE





AVENTURIEN®

VLRIch KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

GESAMTREDAKTION UND LEKTORAT
THOMAS RÖMER

COVERBILD
RADON LABS

UMSCHLAGGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ
RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN UND KARTEN
ZOLTÁN BOROS, CARYAD, JOCHEN FORTMANN, MARCUS KOCH,
ÍTA KRÁMER, OLIVER POSS, GÁBOR SZIKSZAI, FLORIAN STITZ,
SABINE WEISS

Copyright © 2008 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung
auf photomechanischem oder ähnlichem Wege
nur mit schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Drakensang ist ein eingetragenes Markenzeichen
der Radon Labs GmbH.

Printed in Poland 2010

ISBN 978-3-86889-037-2



HORT IN DER TIEFE

EINE GRUPPENABENTEUER
FÜR 3-5 EINSTEIGER-HELDEN
VON DANIEL SIMON RICHTER

MIT HERZLICHEM DANK AN
FLORIAN DOP-SCHAUEN FÜR DAS GEMEINSAME SCHMIEDEN VON IDEEN,
DIE AUSFÜHRUNG DERSELBIGEN UND GLASKLARE VORLAGEN.
SOWIE AN PHILIPP SPRECKELS FÜR SEINE BEMÜHUNGEN UM PHILEASSONS
SAGA UND TIINA HAGNER FÜR NORDMÄRKISCHE ABSTIMMUNGEN.

BESONDERER DANK GEBÜHRT RADONLABS, INSBESONDERE FABIAN
RUDZINSKI, FÜR DIE GUTE ZUSAMMENARBEIT UND DIE FREUNDLICHE
GEBENMIGUNG DES ABDRUCKS IHRER ILLUSTRATIONEN.

»DER FLUSS DER ZEIT IST EIN FLUSS, DER SEINE UFER MITFÜHRT.«
—ROBERT MUSIL, DER MAPPE OHNE EIGENSCHAFTEN

ІННАЛТ

WILLKOMMEN ІN DER WELT DES SCHWARZEN AUGES	5
VORBEREITUNG	6
AUF ІNS ABEPTĒVER	7
DIE VORGESCHICHTE DES ABEPTĒVERS	7
DAS ABEPTĒVER ІN ALLER KÜRZE	8
AUFTRAKT ІN ALBEPHVS	9
DIE ANWERBUNG	18
DIE SUCHE NACH DER <i>GISCHTKROPE</i>	22
WIE HEBT MAN EİNEН SCHATZ VOM GRUND DES FLUSSES?..	22
WAS TREIBEN DIE WIDERSACHER?	26
AM ORT DES UNTERGANG	26
LEOPARDOS TAUCHERGLOCKE	28
UNTER WASSER	29
EPDE DER SCHATZSUCHE AUF DEM GROßEN FLUSS	32
ІN DER FEEN NAPP	33
WIE GEHTS WEİTER	34
ZWISCHEN HIER UND JETZT	44
DER WEG ІNS DELTA DES GROßEN FLUSSES	44
ІN DER MUHRSAPE	46
ІM REICH DES FLUSSVATERS	47
AUSKLANG	50
АННÄNGE	51
EİLİF 'DOPPERFAVST' SİGRİDSDOTTİR	51
BEORNS SÖHNE – THORN UND ASGRİM BEORNSON	52
JUNKER MARKWARD VON FIRNSAAT	53
KARTEN UND PLÄNE	54

WILLKOMMEN IN DER WELT DES SCHWARZEN AUGES!

Aventurien: So heißt der phantastische Kontinent, auf dem das Schwarze Auge spielt. Mächtige Kaiserreiche, verwunschene Wälder, stolze Städte, schroffe Gebirge und mächtige Ströme finden sich hier. Verwegene Abenteurer, stolze Ritter, geheimnisvolle Elfen und eigenbrötlerische Zwerge, rachsüchtige Geister und Götter, intrigante Verschwörer, kriegerische Orks und mächtige Drachen bewohnen Aventurien. Uralte Geheimnisse, knifflige Rätsel, kostbare Schätze und machtvolle Zauber – all das und noch viel mehr erwartet Sie.

Begeben Sie sich in das Land der Phantasie. Schlüpfen Sie in die Rolle eines Helden ganz nach Ihrem Geschmack – ob kluge Magierin, strahlender Krieger, mystische Elfe oder unerschütterlicher Zwerg – und treten Sie gemeinsam mit Ihren Mitspielern unbekanntem Gefahren und skrupellosen Feinden entgegen. Lösen Sie Rätsel, bestehen Sie heldenhaft Herausforderungen und bestimmen Sie die Geschicke eines ganzen Kontinents.

In Ihrer Abenteurergruppe spielen Sie nicht gegeneinander, sondern agieren miteinander. In Gestalt Ihrer aventurischen Helden ziehen Sie aus, um für das Gute in einer Welt voller Geheimnisse und Mysterien gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. In der Welt des Schwarzen Auges befreien Sie Landstriche von der

Tyrannie einer finsternen Hexe, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen. Sie bergen sagenhafte Schätze und kämpfen gegen skrupellose Raubritter, grimmige Orks, knochenbleiche Untote, feuerspeiende Lindwürmer und viele andere Schreckenskreaturen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und meist gefährlich, und nur der Spielleiter – der *Meister des Schwarzen Auges* – weiß, welche Abenteurer und Herausforderungen auf die Helden warten. Ideen, Mut, Geschicklichkeit und auch Glück entscheiden darüber, ob die Gruppe der Abenteurer die Hindernisse überwinden kann oder an den Herausforderungen scheitert. Doch als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen.



Mit **Drakensang: Am Fluss der Zeit – Hort in der Tiefe** halten Sie möglicherweise Ihr erstes ‘richtiges’ Rollenspiel-Abenteuer in der Hand. Das vorliegende Heft wendet sich an verschiedene Interessenten: Vielleicht haben Sie bereits erfolgreich eine Heldengruppe durch das Computerspiel **Drakensang** oder **Drakensang: Am Fluss der Zeit** geführt und sind neugierig, wie man mit viel Fantasie Fantasy-Rollenspiel und die Welt Aventurien erleben kann. Oder aber Sie haben bereits das Solo-Abenteuer **Eilifs Schatz** gespielt, sind an der weiteren Geschichte der Thorwalerin Eilif ‘Donnerfaust’ Sigridsdottir interessiert und wollen womöglich sogar in Gestalt Ihrer Helden Teil dieser Geschichte werden. Diesmal jedoch nicht alleine sondern in einer Gruppe von Helden.

Genauso gut mag es sein, dass Sie auf anderem Wege vom Hobby Rollenspiel erfahren haben und **Das Schwarze Auge** (auch kurz **DSA** genannt) einfach kennen lernen wollen. Aber auch ‘alte Spielerhasen’, die schon lange dabei sind, finden in diesem Abenteuerheft großen Spielspaß.

DRAKENSANG LEBT WEITER!

Wenn Sie **Das Schwarze Auge: Drakensang** und **Drakensang: Am Fluss der Zeit** kennen (und vielleicht bereits erfolgreich beendet haben), haben Sie Aventurien bereits bereist und schon einige interessante Figuren und Orte kennen gelernt. Doch damit ist die stets fortschreitende Geschichte Aventuriens noch lange nicht zu Ende: Es gilt weitere Geheimnisse zu erkunden, und nicht alle Hintergründe der Bewohner von Nadoret und Umgebung sind schon enthüllt.

Dafür allein sorgt schon das Add-On **Phileassons Geheimnis**, das die Welt von **Drakensang: Am Fluss der Zeit** um weitere Questen und Schätze bereichert. Und wie auch in den Browser-Soloabenteuern **Drakensang: Saat des Zorns I** und **II** oder dem Solo-Abenteuer **Drakensang: Am Fluss der Zeit – Eilifs Schatz** und dem Roman **Das Ferdoker Pergament** können Sie auch in **Drakensang: Am Fluss der Zeit – Hort in der Tiefe** einen weiteren Blick hinter die Kulissen der Vorgänge am Großen Fluss werfen. Ihnen begegnen bekannte Figuren wieder, und Sie werden auch an Orte gelangen, die im Computerspiel unzugänglich sind. Neue Bedrohungen müssen abgewandt werden, wenn es gilt, die weiteren Geheimnisse zu lüften.

Im vorliegenden Abenteuer werden Sie bekannte Personen und Orte des Computerspiels wiedertreffen und weitere interessante Details über sie erfahren. Aber auch alle, die **Drakensang: Am Fluss der Zeit** nicht kennen, werden leicht und verständlich in die Welt des Schwarzen Auges eingeführt und können schnell Gefallen an dem abenteuerlichen Spiel finden.

Aventurien wartet auf Sie!

VORBEREITUNG

Sie, der sich gerade anschicken, dieses Abenteuerheft durchzulesen, sind der Spielleiter – beim Schwarzen Auge traditionell *Meister* genannt.

Um **Hort in der Tiefe** zu leiten, benötigen Sie allein das **Basisregelwerk** des Schwarzen Auges, das als PDF-Dokument auch auf der DVD von **Drakensang** und **Drakensang: Am Fluss der Zeit** zu finden ist.

Sie sollten sich mit den DSA-Grundregeln aus diesem Regelbuch vertraut gemacht haben und auch die dort enthaltene Weltbeschreibung gelesen haben. Vor dem eigentlichen Beginn des Spiels sollten Sie auch den vorliegenden Abenteuerband wenigstens einmal zur Gänze durchgelesen haben, um sich einen Überblick über das gesamte Abenteuer zu verschaffen. Das hilft Ihnen, auch auf unerwartete Aktionen Ihrer Spieler und Spielerinnen (denn solche wird es sicherlich geben) angemessen zu reagieren. Wenn Sie **Hort in der Tiefe** gelesen haben, kennen sie das Abenteuer und führen die anderen Spieler (genauer gesagt: deren Helden) durch die Geschichte. Dabei fungieren Sie nicht nur als Erzähler und sind Auge und Ohr der Helden, sondern Sie stellen sie auch vor schwierige Aufgaben, Rätsel und Herausforderungen.

Ebenso verkörpern Sie alle anderen Figuren des Abenteuers – sei es die harsche Auftraggeberin, den stotternden Wirt oder den eigenbrötlerischen Flussschiffer, der am Ende den Helden eine entscheidende Information zuspielt. Behalten Sie stets im Kopf, dass Sie als Meister nicht gegen die Spieler spielen. Denn in einem Moment können Sie die Rolle des finsternen Gegenspielers übernehmen, im nächsten Moment aber die des hilfsbereiten Heilers, der die Wunden der Helden fachkundig versorgt. Damit ist Ihre Aufgabe sehr anspruchsvoll und vielseitig, aber gerade deshalb macht sie auch besonders viel Spaß. Wenn Sie Land und Leute des Fürstentums Kosch vor dem Hintergrund von **Drakensang: Am Fluss der Zeit** noch anschaulicher und lebendiger ausgestalten wollen, sei Ihnen ausdrücklich der Band **Vater der Fluten** ans Herz gelegt, der die Situation der Region wesentlich ausführlicher und umfassender beschreibt, als es im Rahmen dieses Abenteuers möglich ist – und darüber hinaus auch Anregungen für eigene Szenarien bietet, die Sie ohne weiteres in **Hort in der Tiefe** einbauen können.

Alle Heldentypen, die mit den Basisregeln zu erschaffen sind, eignen sich für dieses Abenteuer. Allerdings kann es geschehen, dass zum Beispiel Novadis mit einigen Vorurteilen zu kämpfen haben, während es mittelländische Helden leichter haben, mit den Einheimischen ins Gespräch zu kommen. Besonders gut für **Hort in der Tiefe** geeignet sind der *Mittelländische Entdecker*, der *Mittelländische*

Krieger, der *Ambosswergische Söldner*, die *Halbelfische*, *nostrische Streunerin* sowie – natürlich – die *Thorwalsche Piratin*, die allesamt im **Basisregelwerk** als Archetypen enthalten sind. Und natürlich können einzelne Spieler auch die beiden Archetypen *Ringard Klingenbruch* oder *Angrond Salmfang* aus **Eilifs Schatz** weiterverwenden. Sollte sich kein einziger Held auf das Waffenhandwerk

verstehen, dann müssen Sie **Hort in der Tiefe** eventuell an einigen Stellen ein wenig anpassen, denn ansonsten könnten die Kämpfe zu Ungunsten der Helden ausgehen. Magisch begabte Helden sind nicht erforderlich, um das Abenteuer erfolgreich zu bestehen, können aber an einigen Stellen hilfreich sein oder die Hintergründe für die Spieler greifbarer machen.

FORTGESCHRITTENE REGELN UND ERFAHRENERE HELDEN

Hort in der Tiefe ist ausdrücklich für Einsteiger angelegt und bietet ein spielfertiges Abenteuer, für das Spieler und Spielleiter nur die Basisregeln kennen müssen. Wenn Sie jedoch über weitere Regelwerke verfügen, können Sie natürlich auch diese anderen (erweiterten) Regeln einsetzen. Vor allem im Bereich der Magie ist es unmöglich, alle Eventualitäten zu erwähnen, so dass Sie je nach den beteiligten Helden flexibel reagieren müssen.

Nehmen Sie sich die Freiheit, das Abenteuer an die Bedürfnisse Ihrer Spielgruppe anzupassen und/oder es zu erweitern. Die Werte der meisten Gegner sind an unerfahrenen Helden orientiert. Wenn Sie **Hort in der Tiefe**

hingegen mit Helden spielen, die schon längere Zeit durch Aventurien ziehen und dementsprechend höhere Werte haben, dann sollten Sie auch die der Gegner anheben, damit das Abenteuer eine Herausforderung und spannend bleibt.

Vielleicht haben Sie schon im Vorfeld Ideen, die Sie in das Abenteuer gesehen einstreuen wollen. Oder Sie haben Gefallen an Figuren aus **Drakensang: Am Fluss der Zeit**, **Eilifs Schatz** oder **Vater der Fluten** gefunden, die Sie unbedingt in der Handlung des Abenteuers unterbringen wollen. Zögern Sie nicht, entsprechende Figuren nach Ihrem eigenen Geschmack zu erfinden oder vorliegende zu benutzen, um handelnde Meisterpersonen aus **Hort der Tiefe** zu ersetzen.

AUF INS ABENTEUER

DIE VORGESCHICHTE DES ABENTEUERS

Im Jahr 1007 BF heuerte *Eilif 'Donnerfaust' Sigridsdotir* bei dem berühmten Thorwaler Seefahrer *Beorn dem Blender* an und begleitete ihn während der Wettfahrt um den Titel des 'Königs der Meere' gegen *Phileasson Foggwulf*. Im Zuge dieser Aventurien-umspannenden Wettfahrt (die man im Kampagnenband **Die Phileasson-Saga** nachspielen kann) gelangten die beiden auch zu den *Inseln im Nebel*, einem saganumwobenen Inselreich der alten Hochelfen und machten dort durch Eroberungen und Plünderungen reiche Beute. Doch genau diese Beute legte den Keim der Zwietracht zwischen Beorn und Eilif. Der 'Blender' war immer stärker auf Eilifs Hilfe angewiesen und übertrug ihr häufig das Kommando über eigene Drachenboote, sie erlaubte sich immer häufiger Allein-

gänge und forderte von ihrem Kapitän einen höheren Beuteanteil. Kurz vor Ende der Wettfahrt trennten Beorn und Eilif sich im Streit.

Anfang 1009 BF wurde berichtet, dass Beorn auf seiner letzten Queste der Wettfahrt verschollen sei, immerhin erschien er nicht zur Krönung des 'Königs der Meere', dem eigentlichen Preis der Wettfahrt zwischen ihm und Foggwulf, – und Eilif reagierte sofort. Sie scharte einige Getreue um sich und stahl das Elfengold, das mittlerweile nach Thorwal gebracht worden war, aus dem Lager des 'Blenders'. Mit einer gekaperten Knorre, der *Gischtkrone*, flüchtete Eilif im Efferd-Monat aus dem Hafen Thorwals und segelte eilig gen Süden. Beorns Söhne *Asgrim* und *Thorn* nahmen sofort die Verfolgung auf und drohten bald die *Gischtkrone* mit ihren schnelleren Drachenbooten (den sogenannten Ottas) einzuholen. Daher ent-

schied Eilif, den Großen Fluss hinaufzufahren – gegen den Widerstand ihrer abergläubischen Mannschaft. Denn in Thorwal kursieren düstere Legenden vom ‘Fluch des Flussvaters’, und die rauen Nordleute fürchten den unbändigen Hass, den dieses mächtige Wesen gegen ihr Volk hegt. All diese Legenden besagen, dass thorsalische Drachenboote auf dem Großen Fluss geradezu in ihr Verderben fahren.

Was sie auch taten, jedoch aus anderem Grund: Eilif hatte in Hjore ‘Wellenspeer’ einen Verräter an Bord, der insgeheim für die Söhne Beorns arbeitete. Hjores Taten auf der Fahrt flussaufwärts führten schließlich dazu, dass die *Gischtkrone* samt des Elfengoldes im Fluss versank und Eilif einige Wochen nach Beginn ihrer Flucht ohne *Gischtkrone* und Mannschaft, mit nur einem kümmerlichen Rest des Schatzes, bei Albenhus an Land gehen musste. Sie

selbst schweigt über die Vorgänge beharrlich; Sie – oder auch Ihre Spieler – hingegen können die Ereignisse, die den Untergang der von Eilifs Knorre herbeiführten, im Soloabenteuer **Eilifs Schatz** miterleben.

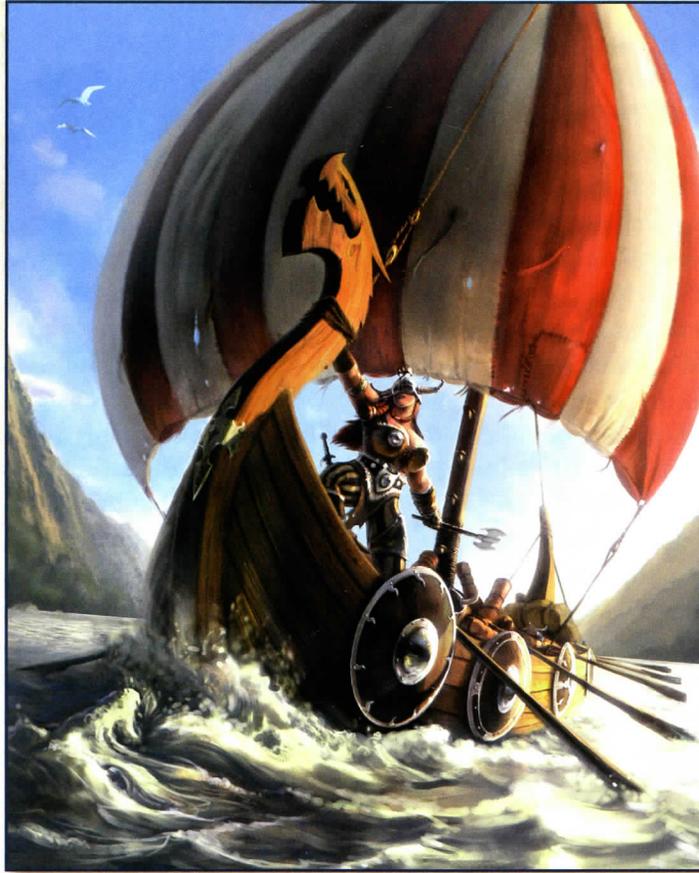
Tatsächlich hat der *Flussvater*, die mächtige Personifizierung des Großen Flusses, die *Gischtkrone* in eine Globule – eine ‘Nebenwelt’ – entrückt, die eine Art Schatzkammer in seinem Reich darstellt, damit er (und natürlich auch die zahlreichen Mitglieder seines Hofstaates) sich an den Kostbarkeiten ergötzen kann, die die Hochelfen von Tie’Shianna erschaffen haben.

Nur kurz nach dem Untergang der *Gischtkrone* schloss Eilif sich den Flussbanditen von Hammerberg an und stieg innerhalb kürzester Zeit zu deren ‘Piratenfürstin’ auf.

Allerdings hält sie diese Position nicht unangefochten, ihr schärfster Konkurrent unter den Piraten ist der verschlagene Kapitän Phewin ‘Eisenschmeck’ Sooremann, der die Flusspiraten anführte, bis Eilif auftauchte.

Die Piraten Hammerbergs machen mit dem schurkischen Baron Dajin von Nadoret gemeinsame Sache, was ihnen ermöglicht, den Großen Fluss von Albenhus bis

Ferdok nahezu unbehelligt unsicher zu machen. Im Zuge der Enttarnung von Dajins Verschwörung (die Sie im Computerspiel **Drakensang: Am Fluss der Zeit** erspielen können), kommt auch der geheime Piratenunterschlupf ans Licht. Die Piraten, die durch den Zwist zwischen Eilif und Sooremann ohnehin schon geschwächt waren, wurden nach Dajins Fall beinahe sofort von der Ferdoker Garde und den Ferdoker Axtschwängern angegriffen, die Graf Growin von Ferdok nach Hammerberg schickte, um das Versteck der Piraten endgültig auszuheben. Es kam zu heftigen Kämpfen, bei denen zahlreiche Piraten ihr Leben lassen mussten. Eilif jedoch gelang erneut rechtzeitig die Flucht, allerdings muss sie einen erheblichen Teil ihrer Beute zurücklassen – und macht sich nun daran, das verlorene Elfengold für sich zurückzugewinnen.



DAS ABENTEUER IN ALLER KÜRZE

Nach ihrer Flucht ist Eilif untergetaucht und zwar hat sie sich in die Nordmarken gewandt, das Herzogtum, das im Westen an den Kosch grenzt. Und natürlich beabsichtigt sie nun, das Elfengold zu heben – allerdings fehlen ihr die Möglichkeiten, den Schatz alleine zu bergen – und sie weiß zudem nicht, dass der Flussvater die *Gischtkrone* samt ihrer Kostbarkeiten in eine Globule entrückt hat. Also bleibt Eilif zunächst nur Leute zu suchen, die ihr dabei helfen, das Schiff wiederzufinden und den Schatz vom Flussgrund zurückzuholen – Ihre Helden.

Das Abenteuer beginnt in der Grafenstadt Albenhus, wo die Helden vom Elfengold erfahren, das seit Kurzem hin und wieder an die Ufer des Großen Flusses gespült wird. Sie geraten in einen fingierten Überfall, den Eilif nutzt, um ihre Fertigkeiten zu prüfen, bevor sie ihnen dann den Auftrag erteilt, nach der *Gischtkrone* und dem Schatz zu suchen. Sie selbst kann sich an der Suche nicht beteiligen, weil seit kurzem Zeit Beorns Söhne in den Nordmarken unterwegs sind, um sie und damit auch den Schatz zu finden.

EINE VARIANTE VON HORT IM DER TIEFE

Grundsätzlich ist es denkbar, dass Ihre Helden völlig auf eigene Faust agieren wollen und nicht nur gegen Beorns Söhne und den Junker von Firnsaat, sondern auch gegen Eilif selbst antreten wollen, um den Schatz ausschließlich für sich alleine zu gewinnen. Denn schließlich kann ein Held, der Eilifs Schatz gespielt hat, ja sehr wohl selbst von dem Elfengold wissen – und auch eine recht genaue Vorstellung davon haben, wo die *Gischtkrone* seinerzeit gesunken ist.

Das ist eine schöne und interessante Variante der Handlung, die allerdings ein wenig komplexer ist, weil die Helden keinen Auftrag erhalten, sondern von vorneherein auf eigene Faust agieren. Nutzen Sie für einen solchen Einstieg dann die Gerüchte um das Elfengold, wenn Ihr Heldengruppe ohnehin schon am Großen Fluss agiert, und stellen Sie den Auftakt des Abenteuers so um, dass die Helden die diversen Gerüchte in den Tavernen am Fluss oder an Bord der Schiffe erfahren können. Sie müssen den Einstieg dann auch nicht zwangsläufig in Albenhus durchführen, sondern können einen beliebigen Ort zwischen Nadoret und Twergenhausen wählen. Bedenken Sie jedoch, dass das Elfengold nur an Ufern angespült wurde, die flussab von der Stelle zu finden sind, wo die *Gischtkrone* versank (also etwa zwei Meilen vor der Stadt Albenhus).

Sie sollten die Stellen, die im vorliegenden Abenteuer auf Thorn und Asgrim gemünzt sind, dann stets um Aktionen Eilifs erweitern, die dann andere Recken gefunden hat, um ihren Schatz zu heben. Ein Alternative wäre es, Beorns Söhne dann einfach weg zu lassen (zum Beispiel, weil Eilif sie bereits ausgeschaltet hat) und allein die Thorwalerkapitänin als Gegenspielerin der Helden zu benutzen.

Dabei entwickeln sich Asgrim und Thorn zu den hartnäckigsten Widersachern der Helden, denn Beorns Söhne sind immer noch auf der Jagd nach Eilif und dem Gold ihres Vaters. Sie haben inzwischen herausgefunden, dass Eilif sich den Piraten aus Hammerberg angeschlossen hatte, fanden aber nur noch den leergeräumten Piratenhafen vor. Als Eilif sich aber an die Schatzbergung macht, nehmen sie ihre Spur wieder auf und werfen ihr Knüppel zwischen die Beine, wo sie nur können. Gerade haben sie Eilifs Spur wieder einmal verloren, nachdem die sich nach Albenhus gewandt hat. Hier jedoch hat der Junker *Markward von Firnsaat*, ein Landadliger, dessen Familie

etliche gräfliche Ministeriale stellt, Wind vom Elfengold bekommen, und setzt alle Hebel in Bewegung, um ebenfalls Herr des Schatzes zu werden. Er schickt nach Havena, wo der berühmte Erfinder Leonardo der Mechanicus ein Gerät entwickelt hat, das es ermöglichen soll, lange unter Wasser zu bleiben und sogar dort zu arbeiten.

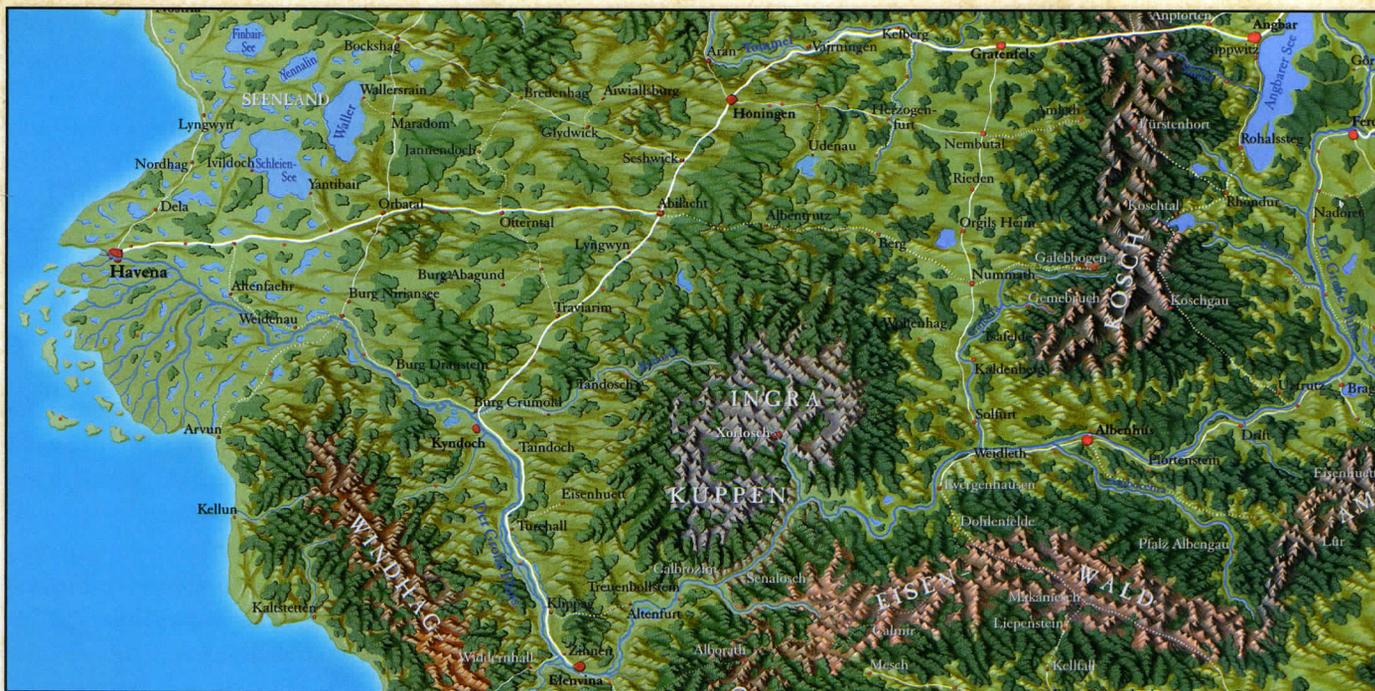
Die Helden müssen zunächst die Stelle finden, wo die *Gischtkrone* sank, den Kampf gegen die Widrigkeiten des Flusses aufnehmen und sich gegen ihre Konkurrenten durchsetzen, nur um dann festzustellen, dass am Grund des Flusses kein Schatz für sie zu bergen ist.

Nachdem die Helden jedoch herausfinden, dass die *Gischtkrone* und die Elfenschätze auf dem Schiff gar nicht auf dem Grund des Großen Flusses ruhen, sondern im Hort des Flussvaters in dessen Reich, müssen sie einen Weg finden, zum Palast des Flussvaters zu gelangen. Mit Hilfe der Fee *Ilaya vom Abendstern* gelingt es den Helden herauszufinden, wo sich Eilifs Schatz tatsächlich befindet. Sie müssen nach Albenria aufbrechen, in die tückischen Sümpfe der Muhrsape, wo sich ein Zugang zum Hort des Flussvaters befinden soll. Hier werden sie erneut von Beorns Söhnen überrascht und müssen sich ein letztes Mal gegen die beiden Thorwaler durchsetzen, ehe sie einen Blick auf den Hort des Flussvaters und Eilifs Schatz erhaschen können und die Erlaubnis erhalten, Teile davon zu bergen und schließlich mehr oder weniger – mit Reichtümern beladen nach Aventurien zurückzukehren.

AUFTAKT IN ALBENHUS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die altehrwürdige Grafenstadt Albenhus ist von einer wehrhaften Stadtmauer umgeben, die in regelmäßigen Abständen von Türmen gekrönt wird. Im Innern der Mauern drängen sich mehrstöckige Häuser aneinander, beinahe jedes freie Fleckchen ist bebaut. Abgesehen von den wichtigen Straßen, die zum Eslamsplatz und dem Handelshafen führen, sind die Gassen so eng, dass nicht einmal eine Kutsche hindurch passt. Bei den Gebäuden überwiegen die Fachwerkhäuser, und solche Gebäude wirken oft schief und krumm. Fast immer ist ein höher liegendes Stockwerk größer als das darunter liegende, so dass die schindelgedeckten Dächer sich über den Gassen fast berühren – zudem sind rechtwinklige Hausecken eher Ausnahme als Regel, da die Stadt gewachsen ist und nicht am Reißbrett geplant wurde. In den Gassen herrscht reges Treiben, fliegende Händler eilen zum Hafen oder von dort weg und die Schenken und Gasthäuser sind gut gefüllt.



Sie können die Ankunft der Helden frei gestalten, Albenhus bietet genügend Möglichkeiten, warum Helden die Stadt aufsuchen sollten. Vermitteln Sie Ihren Spielern zunächst die Atmosphäre einer kleinen mittelalterlichen Stadt. Machen Sie dazu ein eigenes Bild von den überfüllten Marktplatz mit seinen dicht an dicht gedrängten bunten Ständen, an denen beinahe alles feil geboten wird, was am Großen Fluss gehandelt wird, den betriebsamen Handelshafen, mit seinen schwer schuftenden Schauerleuten, knarrenden Seilen, schwankenden Schiffen und johlenden Matrosen. Heruntergekommene Bettler in der Gosse, zwielichtige Gauner, die in den engen Gassen auf Opfer warten, spielende Trauben von Kindern, die einen strahlenden Ritter bewundern aber auch freilaufende Schweine, die nach Essbarem suchen oder kläffende Hunde, die sich um einen Knochen streiten. Würzen Sie solche Beschreibungen mit dem Auftauchen einer Gruppe grummelnder Zwerge, die in den Stadtteil Alben wollen, den streng-forschenden Blicken einer Streife der Stadtwache, die länger auf den Helden ruhen, als ihnen lieb ist, einem vorbeieilenden Boten, der unabsichtlich in sie hineinrennt, einem gräflichen Herold, der auf einem kleinen Platz den neuesten Erlass der Stadtvögtin Galburga verkündet, einem reisenden Ritter, dessen Knappe lautstark nach Platz für seinen Herren ruft, bevor der ungerührt sein Schlachtross in die Menschenmenge lenkt, dann erhalten Sie ein lebendiges Bild Albenhus', in dem Ihre Helden sich nun eine Unterkunft suchen können oder einen der zahlreichen Tempel aufsuchen – oder was sonst ihnen in den Kopf kommt.

ALBENHUS FÜR DEN EILIGEN LESER

Einwohner: 2.500 (davon 500 Zwerge)

Wappen: dreifach geteilter Schild, rot über Blausilberfeh, darunter zwei schwarze Balken vor silbernem Feld

Herrschaft / Politik: Stadtvikarin Galburga von Hardenfels als Vögtin für ihre Cousine Gräfin Calderine von Hardenfels

Garnisonen: 1 halbes Banner Herzoglich Nordmärkische Flussgarde, 1 Banner Bergköniglich Eisenwaldsches Garderegiment, 1 Schwadron Albenhuser Gardereiterregiment, 20 Stadtgardisten

Tempel: Efferd, Ingerimm, Rahja, Rondra, Travia
Wichtige Gasthöfe: Herberge *Zum torkelnden Einhorn* (Q7/P6/S14), Herberge *Kielschwein* (Q1/P2/S22), Gasthaus *Admiral Sanin* (Q7/P8/S11), Schenke *Honigtopp* (Q1/P1)

Besonderheiten: Steinbrüche mit Koschbasalt, Ordenshaus der Anconiter vor den Stadtmauern, Stapelrecht, große Verehrung des Flussvaters

Stimmung in der Stadt: freundlich, außer man ist ein Flusspirat, kennt einen Flusspiraten oder kennt jemanden, der einen kennt, der einen Flusspiraten kennen könnte

DIE STADT ALBENHUS

Albenhus ist eine wichtige und einflussreiche Stadt am Lauf des Großen Flusses, denn sie ist zum einen die Hauptstadt der gleichnamigen Grafschaft im Herzogtum

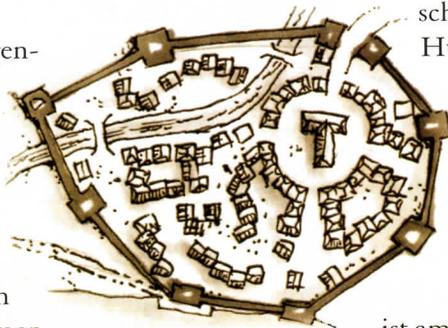


Nordmarken und andererseits ein wichtiger Handelsort. Die Stadt Albenhus wird vom Großen Fluss in zwei ungleiche Hälften geteilt, die über eine Fähre miteinander verbunden sind.

Der nördlich des Flusses liegende Teil, *Alben*, wird häufig als eigenständige Siedlung angesehen, weil er überwiegend von Amboss- und Erzzwergen bewohnt wird, die in den Silber- und Erzminen des südlichen Kosch arbeiten. Genau genommen

liegt der zwergische Anteil der Bewohner nur bei etwa der Hälfte, aber dennoch ist die zwergische Kultur hier so dominant, dass es sich aus menschlicher Sicht um eine Zwergensiedlung handelt. Zwerge sind da natürlich ganz anderer Meinung, denn eine echte Zwergengstadt würde selbstverständlich ganz anders aussehen – schon allein deswegen, weil sie unter der Erde läge ...

Der Geruch der Schmiedefeuere ist ein steter Begleiter in Alben, und jedem Besucher fällt der deutliche andere Baustil der Häuser sofort auf. Die tiefliegenden und



gedrungenen Häuser sind samt und sonders aus Stein errichtet, und selten sind sie höher als zwei Stockwerke. Ihre Keller sind sogar meist geräumiger als der oberirdische Teil, denn viele von ihnen sind ein wenig in den Hügel hineingegraben, der sich auf dieser Flussseite erhebt. Dadurch entsteht ein 'Souterrain', und um zum Eingang zu gelangen, muss man erst einige Stufen hinabsteigen.

Auf der Kuppe des Hügels steht der wuchtige **Ingerimm-Tempel**. Das fensterlose Gebäude aus schwarzem Basalt hat einen Grundriss, der an einen Hammer erinnern soll. Der einzige Eingang ist am Ende des 'Stiels': eine zweiflügelige Tür aus Stein, die nur unter äußerster Anstrengung bewegt werden kann und daher auch nachts immer offen steht. Durch einen niedrigen Gang, der durch blakende Fackeln erhellt wird, kommt man in den Hauptraum, der den größten Teil des 'Hammerkopfs' ausfüllt.

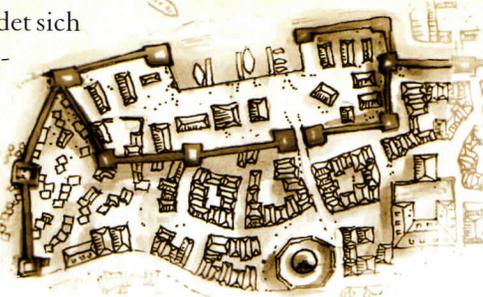
Hier hat sich eine einzigartige Mischung aus menschlicher Ingerimm- und zwergischer Angrosch-Verehrung entwickelt. Um den Tempel haben sich zahlreiche zwergische Handwerksbetriebe niedergelassen, eine große Anzahl von **Schmieden** (Grob-, Huf-, Waffen-, Gold und

Silberschmiede) und anderen **Werkstätten zwergischer Handwerkskunst** (Steinmetze, Küfer, Drahtzieher, Zimmerleute und Wagner).

Der südlich des Flusses gelegene Teil der Stadt wird bei den Menschen 'das eigentliche Albenhus' genannt, dennoch sind hier auch vielerorts an die Bedürfnisse der Zwerge angepasst, so findet man überall kleinere Bänke und Tische oder Podeste, die den Angroschim die Handreichungen des Alltags erleichtern sollen. Die Südstadt kann wiederum in vier Bereiche unterteilt werden, wobei die Grenzen zwischen den einzelnen Vierteln oft fließend sind.

Direkt am Hafen findet sich

Fischerstadt. Tagelöhner, Schauerleute oder Erntehelfer bilden den Großteil der Bevölkerung und die Hütten und Häuser sind heruntergekommen.

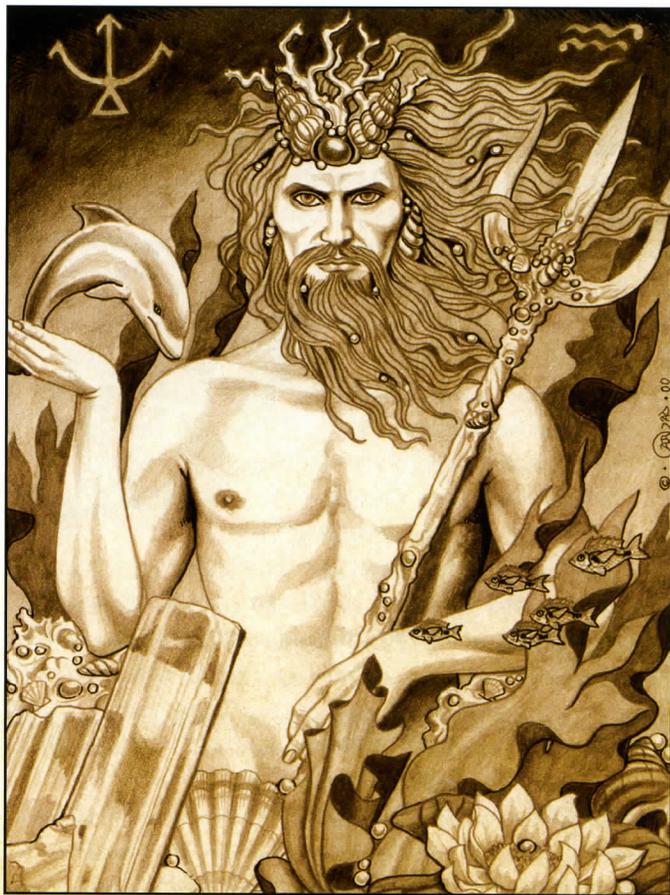


Die Gassen sind dreckiger als im übrigen Albenhus, und an jeder Ecke gibt es Bettler, die zu schwach oder krank sind, sich einen lukrativen Platz am Esramsplatz oder den größeren Straßen zu erkämpfen. Straßenhuren und heruntergekommene Lustknaben bieten ihre Dienste an, die von den Flussschiffern, die direkt aus dem Hafen hierher kommen, regelmäßig angenommen werden. Wer sich hierher wagt und dabei reich aussieht (was sich zum Beispiel in einem hohen Sozialstatus (SO) äußern kann), muss vorsichtig sein. Wird solch ein Fremder niedergeschlagen und ausgeraubt, kommt niemand auf die Idee, die Stadtwache zu rufen. Andererseits können Helden mit niedrigem SO und entsprechenden Kenntnissen (*Gassenwissen*) hier natürlich am leichtesten mit der Unterwelt in Kontakt zu treten. Für ein paar Kreuzer ist jedes Straßenkind und jeder Bettler bereit, Fremde zu einem Hehler oder schmierigen Informanten zu bringen.

Nur die Hafensstraße, die die Fischerstadt durchschneidet, ist vergleichsweise sauber und sicher. Hier finden sich dann der **Fährhafen** und der **Binnenhafen** mit seinem prächtigen **Efferd-Tempel**, dem *Tempel der Rauschenden Wasser*. Direkt in den Fluss hineingebaut und von diesem umgeben, ist das Bauwerk einem überdimensionalen Schiff nachempfunden. Nur eine schmale, geländerlose Brücke führt auf den Platz, in dessen Mitte eine steinerne Säule als 'Mast' aufgestellt ist, über und über mit Reliefs geschmückt, die unterschiedliche Heilige und Legenden aus dem Efferd-Glauben zeigen. Auf der Spitze der fünf Schritt hohen Säule thront ein springender Delphin – das übliche Symbol für Efferd. Der Bug des steinernen Schiffs

ist das eigentliche Tempelgebäude, das außen ebenfalls von zahlreichen Figuren geschmückt ist: Wasserbewohner aller Art, darunter sicherlich auch viele, die nur der Legende entstammen. Als Bugfigur thront an der Spitze ein großer, bärtiger Mann, in dessen Haaren sich allerlei Wasserpflanzen, Seesterne, Muscheln und kleine Fische tummeln. Seine ausgestreckte Rechte hält einen Dreizack, während seine Füße das schäumende Flusswasser teilen, das rechts und links am Tempel vorbeiströmt. Er stellt Efferd als den mythischen Flussvater dar, der angeblich im Großen Fluss wohnt, aber gleichzeitig auch der Fluss selbst sein soll.

In diesem Tempel residiert die Meisterin des Flusses, Quelina von Salmfang, die ranghöchste Efferd-Geweihte des zentralen Mittelreiches. Der **Rahja-Tempel**, ein kreisrundes Gebäude, das sich in einem, von einer hohen Rosenhecke umgebenen, achteckigen Areal erhebt, inmitten von Blumenbeeten und Springbrunnen im Vergnügungsviertel, das direkt an den Hafen angrenzt und zahlreiche Flussschiffer zu einem Landausflug verleitet. Am Westtor erhebt sich auch der **Travia-Tempel**, nur an dem Fries aus Gänseabbildungen als solcher zu erkennen. In der Tempelhalle, die ständig von dem Geschnatter einiger Gänse erfüllt ist, brennt ein großes Feuer in einem steinernen Herd, und darüber köchelt ständig



eine Suppe in einem gewaltigen Kessel. Jeder, der hierher kommt und als bedürftig anerkannt wird, bekommt einen Napf dieser fad schmeckenden, aber sättigenden Suppe. Direkt angrenzend erheben sich das **Siechen-** und das **Armenhaus**, das der Tempel mit der Unterstützung der Anconiter unterhält und das stets mit zahlreichen Kranken, Krüppeln, aber auch Alten und Versehrten gefüllt ist.

Östlich an Fischerstadt schließt sich die *Unterstadt* an, das Viertel der Handwerker. Hier haben sich die meisten Handwerker angesiedelt, man findet die meisten Läden. Die meisten



Gäste in Albenhus treffen sich hier – man begegnet der Albenhuser Gastfreundschaft, und es gibt fast alles zu kaufen, was das Herz begehrt und nicht zu exotisch ist. Es gibt mehrere Gastwirtschaften, und auch Übernachtungsgäste sind gern gesehen. So mag es nicht verwundern, dass die meisten Fremden kaum einen anderen Teil als die Unterstadt kennen lernen. Hier liegt auch der **Eslamsplatz**, wo sich alle größeren Straßen kreuzen. An jedem Vormittag findet hier ein Markt statt, an dem Händler und Handwerker ihre Waren feilbieten. Außerdem sind hier immer wieder Bänkelsänger, Gaukler und natürlich Bettler anzutreffen.

Rund um diesen Platz sind die wichtigsten Gebäude der Stadt angeordnet. Die **Garnison**, ein wuchtiges und großes Gebäude, in dem die Stadtwache und die anderen Truppen untergebracht sind, und in dem auch die Stadtvögtin Galpurga von Hardenfels, eine Cousine der Gräfin Calderine, residiert. Dahinter befindet sich der **Rondra-Tempel**, zu dessen von zwölf Säulen geschmückter Front drei Stufen hinaufführen. Durch ein Portal, das von steinernen Löwinen bewacht ist, betritt der Besucher einen großen Tempelraum, dessen Wände mit zahlreichen Waffen und Rüstungen behängt sind, und der von einer vier Schritt hohen Statue der gerüsteten Göttin beherrscht wird, die sich stolz auf ein zweihändiges Schwert stützt und versonnen in die Ferne blickt. Zu ihren Füßen liegt eine Löwin, die den Betrachter zu beobachten scheint. Gegenüber der Garnison liegt das **Rathaus**, in dem der große Ratssaal untergebracht ist, in dem auch Gerichtsverhandlungen abgehalten werden. Daneben gibt es den Ratsraum, in dem sich die zwölf Stadträte einmal wöchentlich zusammensetzen, um über die Geschicke der Stadt zu entscheiden. Die **Residenz** ist das prunkvollste Gebäude der Stadt, ein vierstöckiger Bau, der von einem mauergeschützten Hof umgeben ist, auf dem sich sogar Bäume erheben.

Hier residiert Gräfin Calderine von Hardenfels, die sich allerdings weitgehend aus den Belangen der Stadt heraushält, da sie mehr als genug mit der Verwaltung der Grafschaft beschäftigt ist. Das beste Gasthaus am Platz, das **Admiral Sanin**, in dem vor allem reichere Händler, aber auch durchreisende Adlige absteigen und natürlich das **Haus der Händlergilde**, ein schmuckes Gebäude an dem stets ein reges Treiben herrscht.

Im Südosten Albenhus' stehen die reichsten Häuser auf einem Hügel, von dem aus man den Großen Fluss gut übersehen kann, und bilden das Reichenviertel, die so genannte *Oberstadt*. Die Gassen sind hier weniger eng und auch sauberer als in der übrigen Stadt, die Stadtwache patrouilliert hier häufiger als anderswo. Auf den Straßen sieht man reiche Händler und hochnäsige Gelehrte, und die stolzen Adligen kommen nicht auf die Idee, auf das niedrigere Volk zu achten, so dass



man immer darauf gefasst sein muss, einer daherrrollenden Kutsche oder den Hufen edler Rösser auszuweichen – kommt man jedoch jemandem in den Weg, wird das schnell als

Respektlosigkeit aufgefasst. Dann muss man sich zumindest eine Strafpredigt gefallen lassen und sollte seine Zunge hüten. Wer Widerworte gibt, kann es schnell mit der Stadtwache zu tun bekommen, denn Beleidigung und 'mangelnder Respekt' sind Delikte, die einem schnell einen Tag Kerker bescheren können.

Tatsächlich jedoch besteht die Mehrheit der Leute auf der Straße aus Dienerschaft: Knechte und Mägde, die Besorgungen zu erledigen haben, Botenjungen mit dringenden Aufgaben, Stallmädchen, die das Pferd für ihren Herren bereithalten, Kutscher, die auf dem Kutschbock auf die Rückkehr ihrer Herrschaften warten – nur sind all diese Leute viel unauffälliger und es gewohnt, anderen aus dem Weg zu gehen.

Auch in der Oberstadt gibt es Handwerker und Läden, doch sind die Waren grundsätzlich wenigstens um ein Viertel teurer als in der Unterstadt. Dafür findet man hier auch exotischere Waren – etwa einen Kräuterladen, der Gewürze aus allen bekannten Teilen Aventuriens führt (allerdings keine Gifte), eine Schreibstube mit zwei Gelehrten, die jeweils ein halbes Dutzend unterschiedliche Schriften und etwa doppelt so viele Sprachen beherrschen, und sogar einen Papierschöpfer, bei dem man wertvolles Büttlen mit eigenem Wasserzeichen anfertigen lassen kann.

Das südwestliche *Gansheim* bietet erstaunlich viel Platz, da die Stadtobere bei der Errichtung der neuen Stadtmauer darauf bauten, dass die Bevölkerung Albenhus' deutlich anwachsen würde, und einen Teil der Stadt in die Ummauerung eingeschlossen, auf dem noch die Felder und Obsthaine einiger Bauern lagen. Doch der Bevölkerungszuwachs fand nicht im erwarteten Maße statt, und so fällt Gansheim vor allem in Anbetracht der Enge, in der sich die Häuser in den anderen Stadtteilen aneinander drängeln, merkwürdig auf. Zwar sind im Laufe der Zeit auch hier schon einige neue Häuser errichtet worden, aber es sind vor allem solche, die einen großen Platzbedarf haben: eine **Seilerei**, ein **Fuhrmannshof** und drei **Mietställe**. Aber auch drei **Bauernhöfe** sind hier verblieben, und auf den anderen Wiesen dürfen alle Bürger ihre Gänse, Schafe und Ziegen hüten. Von den schnatternden Gänsen, die hier tagsüber immer unterwegs sind, hat der Stadtteil auch seinen Namen.



Etwas südlich der Stadt findet sich ein **Ordenshaus der Anconiter**, eines weißmagischen Heilerordens. Umgeben von einer eigenen Mauer stehen hier mehrere Wirtschafts- und Wohngebäude – ein Tempel ist nicht zu sehen. Dies ist eines der wichtigsten Klöster der Anconiter, die es als ihre Aufgabe ansehen, sich um Kranke und Versehrte zu kümmern. Die in grüne Kutten gekleideten Ordensmitglieder sind zu einem nicht unerheblichen Teil ausgebildete Magier, es gibt aber auch viele Laien oder studierte Medici unter ihnen.

IN DER STADT

Lassen Sie die Helden zu Beginn des Abenteuers frei in Albenhus agieren, sich zum Beispiel nach einer passenden Unterkunft umsehen, einen Tempel ihrer Wahl aufsuchen oder auch einen Händler, der zum Beispiel Dolche aus zwergischer Fertigung anbietet. Sie können den Einstieg in Albenhus auch gut dazu nutzen, um die Helden miteinander bekannt zu machen, sollten die Charaktere nicht ohnehin schon als Gruppe reisen.

Albenhus ist eine Handelsstadt, in der sich niemand über fremde Gesichter wundert und die genügend Möglichkeiten bietet, ein Dach über dem Kopf zu finden, und ebenso genügend Anreize, um sich hier einzufinden. Die Stadt liegt an der Stelle, wo der Große Fluss in dem engen Tal zwischen Koschgebirge und dem Eisenwald verschwindet. Diese beiden Gebirge haben verhindert, dass sich ein Landweg in Richtung Küste etablieren konnte. Und daher müssen spätestens hier alle Waren, die aus dem zen-

tralen Mittelreich, aber auch aus Almada kommen und zum Meer der Sieben Winde transportiert werden sollen, auf Frachtschiffe verladen werden, wobei Albenhus reichlich vom Stapelrecht profitiert, das allen Händlern gebietet, ihre Waren hier für einen Tag feilzubieten. Zudem ist Albenhus einer der wenigen Orte, der in ständigem Handelskontakt zu den Zwergen aus den umliegenden Gebirgen steht. Durch die in anderen Bereichen sehr begehrten Güter der Angroschim, allen voran dem Koschbasalt, der Zauberei unterbindet, floriert das Handelsgewerbe und bringt Geld und Leute aus aller Herren Länder in die Stadt.

GERÜCHTE AM GROßEN FLUSS

Während die Helden sich in Albenhus (oder auch sonst entlang des Großen Flusses) bewegen, können Sie Gerüchte aus der folgenden Aufzählung nutzen, um sie mit Informationen zu versorgen oder auch, um die Stimmung am Großen Fluss zu transportieren. Dabei können die Helden solche Gerüchte überall zugetragen bekommen: etwa bei einem Händler, der seinen Preis dadurch in die Höhe treiben will, dass er behauptet, die Flusspiraten würden soviel Ware abfangen, dass an genau diesem Gut derzeit Mangel herrsche, an einem Brunnen, an dem eine Magd beim Wasser holen ihrer Freundin vom schmucken Junker Markward berichtet, der hoch zu Ross einen Knecht anwies, mit Eile nach Havena zu preschen, um dort bei Meister Leonardo vorzusprechen oder einem Pfeife schmauchenden Flussfischer, der seine Reuse reparierend von einem Drachenboot erzählt, das den Fluss hinauf gefahren wäre, oder an den Tischen und Theken der Tavernen und Schenken.

Die Möglichkeiten sind vielfältig und Sie können völlig frei auswählen, was Sie Ihren Helden schon an dieser Stelle an die Hand geben wollen, wo diese Informationen erlangt werden oder von wem. Wandeln Sie dabei die Zitate gerne ab oder ergänzen Sie sie.

Das Flussgold

Details zum *Flussgold* oder der *Feengabe*, wie es an den Ufern des Großen Flusses gemeinhin genannt wird, finden Sie im Abschnitt **Das Elfengold** auf Seite 21. Alle Stände haben mittlerweile darüber gehört oder kennen sogar jemanden, der ein Stück davon gefunden hat. Auch wenn einige Geschichten sicherlich übertrieben oder durch persönliche Eitelkeiten gefärbt sind, enthalten alle einen wahren Kern.

- "Der Gräten-Oswin, der hat es gut getroffen. Hat der doch letztens anstatt seiner üblichen, grätenstrotzenden Rotfedern tatsächlich einen taubeneigroßen Klumpen Gold in seiner Reuse gehabt. Ausgesorgt hat der, sag' ich."

Ist sich jetzt natürlich zu fein, um noch rauszufahren oder uns mal 'nen anständigen Schnaps auszugeben, der elende Geizkragen."

● "Die junge Beregis hat beim Wäscheschlagen neulich so ein glitzerndes Sternendings aus dem Fluss gezogen. Hatte sich mit einem Zacken im Unterrock der hohen Dame verfangen. Natürlich ist das dumme Ding sofort zur Herrschaft gelaufen damit, wie blöde kann man eigentlich sein? Hatte dann aber doch Glück im Unglück, weil ein Magister von der Elenviner Zauberschule zu Gast bei den Herrschaften war und ihr doch glatt zwei Goldstücke für den Fund zusteckte. Hat sich dann auch noch was von einem Elfenartefakt in seinen gestutzten Bart gemurmelt, in seinem Magierbosparano. Jetzt schwärmt Berengis natürlich von einem Elfenprinzen, der sie holen wird. Aber was soll's, werde sie schon trösten, wenn der nicht aufkreuzt, immerhin sorgt sie jetzt für Wein an den Abenden."

● "Als ob sich dieser elende Halsabschneider so einen Dolch leisten könnte. Ein Griff aus Elfenbein mit feinsten Einlegearbeiten aus Silber und rasiermesserscharf das Teil. Und natürlich will er den einfach am Ufer gefunden haben, ganz und gar herrenlos. Dass ich nicht lache, selbst ein Baron würde seinen Knappen nach so einer Waffe tauchen lassen. Nein, nein, gestohlen hat er den Dolch oder gar den Besitzer dafür gemeuchelt. Ist schon richtig, dass er im Kerker verschwindet – ist eh nicht schade um diese Ratte."

Piraten und anderes Gesindel

Natürlich kursieren viele Gerüchte um Gefahren auf dem Großen Fluss, vor allem um die berüchtigten Flusspiraten, die das Gewässer unsicher machen. Auch nachdem Hammerberg von den Truppen des Grafen Growin von Ferdok eingenommen wurde (wovon tatsächlich nicht jeder etwas weiß), bleiben diese Flussbanditen ein Quell schauriger Geschichten und ihre (angeblichen oder auch tatsächlichen) Grausamkeiten würzen so manche Geschichte, die bei Bier und Brannt allabendlich in den Schenken zum Besten gegeben wird. Zögern Sie nicht, weitere Geschichten um die Umtriebe der Piraten zu erfinden.

● "Hüte dich vor der Opferschlucht, Fremder. Da herrschen die Piraten, allesamt übles Gelichter. Kein Schiff kann in der Enge und mit der tückischen Strömung einem Angriff der Piraten dort entgehen. Sei dir also sicher, dass du dem Flussvater ein angemessenes Opfer dargebracht hast, bevor du hindurchfährst."

● "Ungehindert rauben die Piraten drüben im Koscher Land. Und einer der gesetzlosen Kapitäne ist übler als der andere. Ich meine, bei Namen wie 'Eisenschmeck', 'Witwenfreund' oder 'Donnerfaust' ist das ja wohl auch klar, irgendwoher haben sie ja solche Namen. Ich für meinen Teil bin froh, dass wir in der Feste Thûrstein ein Bollwerk gegen diese Brut haben – die Flussgarde des Herzogs wird denen schon Beine machen. Ersäufen sollte man das Gesocks, samt und sonders."

● "Das Gesindel auf dem Fluss ist keineswegs so einheitlich, wie die Erzählungen es nahe legen. Da traut keiner dem anderen und das kann man sich zunutze machen. Weil die einzelnen Anführer um die Krone des grausamsten Piraten buhlen, kann man immer anbringen, dass man unter dem Schutz eines aufstrebenden Piratenkapitäns steht. 'Donnerfaust' ist da derzeit hoch im Kurs, wie es noch letztes Jahr 'Eisenschmeck' war. Aber vertu dich bloß nicht mit den Namen, denn sonst kommst Du kaum mit dem Leben davon."



Thorwaler

Ab und an weiß jemand von den rauen Nordleuten zu berichten. Manche Geschichte ist dabei noch vom Großvater weitergegeben worden, andere beziehen sich auf die Fahrt der *Gischtkrone* (hier können Sie ebenfalls eigene Gerüchte einbauen, wenn sie das Solo-Abenteuer **Eilifs Schatz** gespielt haben und nun Begebenheiten daraus Ihren Spielern mitteilen wollen) und nur wenige tatsächlich auf die derzeitige Fahrt der Brüder Asgrim und Thorn. Darüber hinaus gibt es auch Erzählungen über ein Drachenboot, auf dem ein beeindruckender Thorwaler angeblich mit einer Elfenprinzessin gesehen worden sein soll. Diese Hinweise beziehen sich auf **Phileassons Geheimnis**, das bald erscheinende Add-On zu **Drakensang: Am Fluss der Zeit**.

● "Thorwaler? Hier? So ein Quatsch. Habt ihr noch nie vom Fluch des Flussvaters gehört, der den Nordleuten entgegenschlägt, wenn sie sich auf den Großen Fluss wagen? Ich sag's euch, der Alte vom Fluss bestraft alle Nachkommen der Hetfrau Jurala Hugdorns-dottir, wenn sie versuchen, den Fluss zu befahren, denn diese Jurala beging einst einen gewaltigen Frevel. Was genau sie tat, darüber haben die Götter den Schleier des Vergessens gelegt, aber der Flussvater grollt ihnen noch heute. Seid also vorsichtig, wenn ihr Thorwaler an Bord habt, meine Freunde, wenn ihr nicht baden gehen wollt oder elendig ersaufen. Ich sag's ja nur."

● “Thorwaler hab’ ich letztes Jahr gesehen, unten bei Twerghausen. In der Nacht sind sie den Fluss hochgerudert, vermutlich weil sie Angst vor dem Flussvater hatten. Ein Lastschiff hatten die, eine Knorre aber mit dem typischen rot-weißen Thorwalersegel. Bis über die Reling beladen der Kahn und voll mit diesen grimmigen Nordleuten. Was? Ob ich das Schiff noch bei Nadoret gesehen habe? Nein, wüsste nicht, dass sie bis dahin gekommen sind. Vermutlich hat die Flussgarde sie bei der Zollfeste Thûrstein versenkt.”

● “Ein waschechtes Drachenboot war das. Das hat die Flussgaleere der Garde einfach so links liegen gelassen, so schnell war es. Und gleich zwei kräftige Nordmänner mit Hörnerhelm und Axt standen am Bug. Meine Freunde aus Drift erzählen, dass dieses Drachenboot vor kurzem erst einem der Piratenboote den Garaus gemacht hat. “Beorns Ruhm” sollen sie immer wieder gebrüllt haben, aber was soll das schon heißen? Ich kenne nur Beon von Angbar, den Heiligen der Ingerimm-Kirche und den werden sie ja wohl kaum gemeint haben, oder? Naja, auf jeden Fall sollen die Nordleute keinen dieser elenden Flussraten am Leben gelassen haben. Aber ich frag’ mich ja, wo die Thorwaler heute abgeblieben sind. Kommt man schon ins Grübeln, nicht?”

● “Ich sag’s Euch doch, da stand ein wettergegerbter Thorwaler an Bord, zusammen mit einem dunkelhäutigen Dschungelmenschen und dazwischen, zierlich und überderisch schön, eine leibhaftige Elfenprinzessin ... was soll das heißen, ich hätte zuviel Brannt intus? Willst Du dir eine einfangen, Bürschchen?”



Junker Markward von Firnsaat

Eine genauere Beschreibung des Junkers finden Sie im Anhang auf Seite 53; zögern Sie nicht, sich auch aus diesem Fundus zu bedienen, wenn Sie Gerüchte über Markward streuen wollen. Ansonsten fällt auf, dass die Familie derer von Firnsaat als gräfliche Ministeriale oder Dienstritter in der gesamten Grafschaft Albenhus von teilweise gehörigem Einfluss ist und das ihre Angehörigen oftmals wenig zimperlich sind, wenn es gilt, ihre Interessen durchzusetzen. Sie können jedes Gerücht über von Standsdünkel erfüllte Adlige nutzen, um Junker Markward ihren Spielern zu präsentieren.

● “Junker Markward? Stammt aus einer einflussreichen Familie des alten Adels, die überall in der Grafschaft ihre Finger im Spiel hat. Unter uns, seit einiger Zeit zahlt der

Junker blitzendes Silber für Informationen zum Flussgold, wo Fundorte sind und was gefunden wurde. Aber Obacht, man sollte sich hüten, ihn anzulügen. Seine Schergen sind schnell dabei, einem eine üble Tracht Prügel zu verabreichen, sollte man beim Lügen erwischt werden. Gisbert sollen sie sogar die Zunge herausgeschnitten haben.”

● “Hach, Junker Markward ... ein Bild von Mann. Die Gräfin hält hohe Stücke auf ihn und anscheinend auch der gute Kaiser, denn er hat im vor kurzem einen der alten Flusstürme samt Lehensdorf in Kaiserlich Weidleth überantwortet. Prächtig anzuschauen der Gute und sicherlich der Wunschtraum so mancher Magd in Albenhus oder auch darüber hinaus. Man sagt, er sei mit einer Dame aus dem altherwürdigen Haus derer von Kaldenstein liiert, der schönen und geistreichen Jungfer Jolenta. Guter Herr Praios, was wäre das doch für ein hochadliges Paar.”

● “Der Firnsaater will den Schatz ganz für sich allein gewinnen, ich hörte, dass er sogar ins ferne Havena geschickt hat, um sich eine Gerätschaft kommen zu lassen, um nach dem Gold am Flussgrund zu suchen. Und ich sage euch, er wird nichts Gutes mit dem Gold anstellen. Geschweige denn mit dem ganzen Zauberwerk, dass der Schatz enthält. Mir läuft es eisig den Rücken hinunter, wenn ich nur dran denke.”

Vom Flussvater und der Fee Ilaya vom Abendstern

Von vielen Bewohnern der Auen und Ufer des Großen Flusses und von noch mehr Flussschiffen wird der *Flussvater* als lebendige und mächtige Verkörperung des Flusses verehrt. Zahlreiche Sagen und Legenden ranken sich um ihn und sein Gefolge. Bilder und Schnitzereien an Schiffen, Häusern oder einfachen Besitztümern zeigen sein bärtiges Haupt und sind entlang des Großen Flusses weit verbreitet. Überall am Verlauf des mächtigen Stroms wird dem Flussvater auch geopfert: Sind es Blütenkränze, Korngarben oder sogar Tiere bei den Bauern und Fischern, so hat so mancher Adlige auch schon Gold, kostbares Geschirr oder edle Waffen den Fluten übergeben, um den Flussvater milde zu stimmen.

Ilaya vom Abendstern ist eine Fee (genauer eine ‘Holde’), die sich oft in der Menschenwelt aufhält. Ihr eigenes Reich, das man über manchen Wald am Großen Fluss erreichen kann, ist ein Teil der Anderswelt, doch merkt dies ein Besucher kaum. Er scheint sich einfach nur in einem

sehr dichten und ein wenig unheimlichen Wald zu befinden, wo ihn Tiere beständig beobachten. Details zu den Feenwelten finden Sie auf Seite 34, zum Reich und Palast des Flussvaters auf Seite 48.

Nutzen Sie Erzählungen über diese beiden Feenwesen, um die Stimmung am Großen Fluss und seinen Ufern zu transportieren und die mystische Seite dieser Lande vorzustellen, die im zweiten Teil dieses Abenteuers von größerer Bedeutung sein wird. Zögern Sie nicht, die beiden folgenden Aussagen um eigenen Feenerzählungen zu ergänzen, die Sie für passend halten, um die milde Ilaya oder den durchaus furchteinflößenden Flussvater ihren Helden besser vorzustellen.

- “Da kamen silbergeschuppte Wesen mit großen, nachtblauen Augen; weiße Riesenkraken, die mit ihren Armen ehrerbietige Tänze aufführten; silberne, dreiäugige Delphine; gläserne Menschen mit und ohne Fischschwanz. Alle ehrten den Flusskönig und brachten Geschenke für seine reiche Schatzkammer: schwarze und blaue Perlen aus dem Süden, gläserne Flakons mit Wassern aller Meere und goldenen Sand aus der Tiefe.”

- “Nicht Baron oder Graf herrschen über dieses Land, nicht einmal der Bergkönig oder der Flussvater haben volle Macht in den Wäldern. Dies sind die Lande vom Abendstern, hier herrscht die sanfte Ilaya. Eine Fee ist sie, auch wenn man sie für die schönste aller Elfen halten mag, wenn man ihrer ansichtig wird. Tief in den Wäldern mag man sie finden, doch nur, wenn sie selbst dies auch wünscht. Und wenn du ihr Reich betrittst, dann lässt du unsere Welt hinter dir, eine der fremdartigen Anderswelten muss es sein. Ilaya lässt nur jene zu sich, die reinen Herzens sind und denen großes Unglück droht, denn die Feenkönigin dauert das Schicksal von Sterblichen, die unverschuldet in Not geraten sind. Jenen hilft sie mitunter, doch nie ohne Preis. Doch hat sie auch ein anderes Gesicht, denn schon manch gieriger Köhler oder unersättlicher Holzfäller wurde durch sie seiner Strafe zugeführt. Bei allem darf man nie vergessen, dass Ilaya nicht aus dieser Welt stammt, wie soll ein Mensch sie also je verstehen?”

Weitere seltsame Vorgänge

Nur wenige Menschen am Ufer des Großen Flusses wissen um die Ereignisse, die sich in Nadoret abgespielt haben und die sich um die Ränke des Barons Dajin von Nadoret drehen. Hier sind einige Gerüchte zu finden, die Sie benutzen können, um die Ereignisse aus **Drakensang: Am Fluss der Zeit** auch weiter flussab einflechten zu können. Sollten Sie das Computerspiel selbst gespielt haben, zögern Sie nicht, Geschehnisse hier einzubauen, die ihnen besonders gefallen haben, oder auch um Personen zu erwähnen, die Ihnen oder ihren Spielern sehr ans Herz gewachsen sind. Ebenso können Sie auch Ereignis-

se aus dem Roman **Das Ferdoker Pergament** verwenden, in dem Albenhus ebenfalls eine Rolle spielt.

- “Habt ihr schon gehört? Der Herr von Nadoret soll gefallen sein und der Zwergengraf zu Ferdok seine Burg niedergebrannt haben. Von einer Verschwörung gegen den vergöttlichten Kaiser Hal redet man – dann hat die ganze Bande den Tod zwölffach verdient.”

- “Habt ihr gehört, dass die Zollfeste Thûrstein einen neuen Kommandaten hat? Angwart von Hasingen heißt er und ein rechter Praiosjünger scheint er zu sein. Soll mir nur recht sein, wenn er seinen Dienst nach Vorschrift versieht. Vielleicht kann er ja den Flussratten habhaft werden und endlich Recht und Gesetz auf dem Fluss durchsetzen. Für seine Gardisten jedenfalls werde ich immer ein paar Silberstücke in der Tasche haben, wir verstehen uns?”

- “In Bragahn, drüben im Koscher Land ist ein Tempel eingestürzt, habt ihr davon gehört? Von unheimlichen Drachenwesen wird gemunkelt ... passen würd’ es ja, immerhin war es ein Tempel der Eidechsegöttin Tsa, der einstürzte und meine Tante erzählte, dass sie ein paar Hesinde-Geweihte gesehen hätte, die kurz zuvor Richtung Bragahn aufgebrochen wären.”

- “Der Fluch des Flussvaters wird uns alle ereilen! Der Gesandte des Alten, der eigenartige Bruder Emmeran, hat seine Insel auf seinem muschelgeschmückten Floss verlassen und ist flussab gen Albernia gereist. Man sagt, dass er vom Flussvater gerufen worden sei, um uns seinen Zorn zu bringen, seit ein paar Recken den Flussdrachen des Bodrin erschlagen haben. Ihr müsst wissen, der Drache war ein alter Freund des Flussvaters. Möge der Herre Efferd uns gnädig sein.”

- “Es ist nicht mehr geheuer hier am Fluss ... die Fischer berichten, dass immer wieder weiße Hände an ihren Netzen und Angelleinen ziehen. Ja, Wasserleichen wollen sie gesehen haben, die die Lebenden in ein kaltes Grab ziehen wollen, um sich an ihrem warmen Fleisch zu laben. Ich jedenfalls werde zukünftig die Straße nutzen, ich bin doch nicht lebensmüde.”

WER BEOBACHTET VNS DENN DA?

Wenn Sie Gespräche Ihrer Helden, Verhandlungen oder auch nur die Suche nach geeigneten Gesprächspartnern über das Ablegen von Proben regeln wollen, dann eignen sich hierfür am ehesten *Gassenwissen-* und *Überreden-* (u.U. mit den Spezialisierungen *Feilschen* oder *Lügen*) oder *Überzeugen-*Proben. Der Vorteil *Soziale Anpassungsfähigkeit* ist dabei sehr hilfreich – erleichtern Sie einem betreffenden Helden die Proben nach Ihrer eigenen Einschätzung. Auch eine gelungene *Menschenkenntnis*-Probe kann bei Gesprächen einen kleinen Bonus liefern, wenn man erst mal ein Gegenüber gefunden hat.

Während die Helden sich durch die Stadt streifen, kann aufmerksamen Helden nach einer Weile ein Straßenmädchen auffallen, das sie genau im Blick zu behalten scheint. Eine Probe +3 auf *Sinnenschärfe* oder die Gabe *Gefahreninstinkt* lassen den betreffenden Helden aufmerksam werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du weißt nicht genau warum, aber dein Blick fällt unwillkürlich auf ein Mädchen, das an einer Hauswand lehnt, nicht einmal ein halbes Dutzend Schritt entfernt, und gerade herzhaft in einen grünen Apfel beißt. Das Mädchen, ist ein gertenschlanker Blondschoopf von etwa 10 Jahren, mit roten Wangen und einfachen, aber abgerissenen Kleidern. Zwischen dem vermutlich lautstarken Kauen fällt dir ein listiges Lächeln auf und dann blitzenden dich gewitzte taubengraue Augen an und du bist dir sicher, dass sie dich, nein die ganze Gruppe, aufmerksam beobachten. Du wendest dich kurz um und als du wieder zu der Hauswand blickst, ist das Mädchen verschwunden.

Bei dem Mädchen handelt es sich um Peridara, die von allen nur Peri genannt wird, ein Straßenmädchen, das sich ein Auskommen mit Botendiensten und allerlei sonstigen, häufig auch zwielichtigen Aufgaben verdient. Peri ist im Auftrag von Eilif 'Donnerfaust' Sigriddottir in der Stadt unterwegs, um potentielle Kandidaten für die Suche nach dem Elfengold ausfindig zu machen. Und Peri ist sich sicher, solche in den Helden gefunden zu haben, weswegen sie sie nicht aus den Augen lassen wird.

Peri, das Straßenmädchen

Geboren: 996 BF

Größe: 1,55 Schritt

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: taubengrau

Kurzcharakteristik: kompetente Streunerein; trickreiches, vorlautes und mit vielen Wassern gewaschenes Straßenmädchen

Wichtige Vor- und Nachteile: Neugier 6, Begabung für Lederarbeiten

Herausragende Eigenschaften und Talente: MU 12, KL 11, FF 12, Raufen 4, Schleuder 4, Athletik 4, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Schleichen 4, Sich verstecken 7, Sinnenschärfe 5, Überreden (Lügen) 7 (9), Gassenwissen 5; Ortskenntnis Albenhus (nicht: Alben)

Verhalten im Kampf: Peri versucht ausschließlich auf Distanz mit ihrer Schleuder zu kämpfen (FK: 10, TP: 1W6+1). Allerdings wird sie sich mit Zähnen und Nägeln wehren, wenn sie bedrängt wird (Raufen: AT 8, PA 6, TP(A) 1W6-1). Nur unter Todesangst käme sie auf die Idee, mit ihrem Essmesser zuzustechen (einmalige Attacke, AT 6, TP 1W6).

Wenig später können die Helden Peri erneut entdecken, wofür nur noch eine einfache *Sinnenschärfe*-Probe vonnöten ist. Sie liegt scheinbar träge auf einem Mauervorsprung und kaut gelangweilt an einem Strohalm.

Danach müssen die Helden keine Proben mehr ablegen, um das Mädchen zu entdecken. Mal versucht sie, geschwind hinter einem Fass oder einem vorbeifahrenden Leiterwagen in Deckung zu gehen, mal scheint sie in ein Spiel mit etwa gleichaltrigen Gefährten vertieft – immer jedoch haben die Helden das Gefühl, dass sie genau beobachtet werden.

Sollten die Helden versuchen, das Mädchen zu stellen, so versucht sie sich flink wie ein Wiesel einer Gefangennahme zu entziehen, in dem sie lossprintet und in der Menge und im Gewirr der engen Gassen verschwindet. Im Normalfall sollte ihr die Flucht wegen ihrer geringen Größe und ihrer profunden Ortskenntnis gelingen und sei es, dass sie sich einfach zwischen zwei losen Brettern durchpresst, die zwischen zwei Häusern angebracht sind, durch die erwachsene Helden ihr nicht folgen können. Sollte es jedoch einem flinken Helden gelingen, sie zu stellen (GS mindestens 7, dazu gelungene *Sinnenschärfe*-Probe und gelungene *Athletik*-Probe +4) und zu überwältigen (gelungene *Raufen*- oder *Ring*-Attacke), wandeln Sie den nachfolgenden Abschnitt **Ein abendlicher Überfall** einfach so um, dass nun die Helden von den Schergen Eilifs angegriffen werden, weil sie das Kind belästigen.

DIE ANWERBUNG

Mit dem Auftauchen von Peri geht es nun endlich in das Abenteuer. Eilif muss vorsichtig agieren, denn als weithin bekannte Piratenfürstin kann sie sich nicht öffentlich in Albenhus bewegen. Zu hoch ist die Gefahr, dass die Obrigkeit sie festsetzt und sei es nur, weil ein vorlauter Schiffer oder armer Fischer sich ein paar blitzende Münzen verdienen will, indem er sie ans Messer liefert. Daher hat sie in der Herberge *Kielschwein* in Fischerstadt Quartier bezogen und einige Straßenkinder und Bettler bezahlt, damit sie Ausschau nach geeigneten Helfern halten, die für sie den Schatz bergen. Um die Eignung der Recken zu prüfen, hat Eilif darüber hinaus einige Schlagetots aus der Albenhuser Unterwelt angeheuert, die ihnen einen fingierten Kampf liefern sollen. Nur wenn sich die Recken gut schlagen, sollen sie dann zu ihr ins *Kielschwein* gebracht werden.

Ein abendlicher Überfall

Nutzen Sie die folgende Begegnung, um an einem Abend, wenn Sie das Abenteuer beginnen wollen, den Helden einen Hinterhalt zu bereiten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Madamal hat sich an einen klaren Himmel erhoben, und ihr seid gerade auf dem Weg in die nächste Schenke, als ihr urplötzlich einen spitzen Hilferuf aus der nächsten Gasse vernehmt. Dann erklingt ein hämisches Lachen und der Hilferuf geht in ein schrilles Schreien über.

Geben Sie Ihren Helden die Möglichkeit sich vorzubereiten. Tatsächlich ist die Gasse nur wenige Schritte entfernt und ein schneller Blick hinein offenbart folgende Szenerie:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Gruppe von [Anzahl der Helden] zwielichtigen Gestalten hat eine zierliche Person an eine Hauswand gedrängt und scheint sie ausrauben oder ihr gar Schlimmeres antun zu wollen. Im Schein des Madamals glitzern die breiten Klingen von Entermessern und das kehlige Lachen der Gestalten verheißt nichts Gutes. Ist das nicht sogar das Mädchen, das euch den ganzen Tag über beobachtet hat, die die Schergen da an die Wand pressen? Der blonde Haarschopf jedenfalls würde passen. Gerade hebt der Anführer der Banditen die Hand und schlägt der Person ins Gesicht, das schrille Schreien erstickt.

Nun gilt es für die Helden zu handeln, wir wollen hoffen, dass sie edelmütig genug sind, einem Mädchen beizustehen oder zumindest neugierig genug, um der Sache endlich auf den Grund zu gehen. Sobald die Schlagetots die Helden entdecken, lassen sie von dem Mädchen ab und wenden sich unter Beleidigungen und üblem Beschimpfungen gegen die Helden.

Gedungener Schlagetot

LE 26 AuP 28 WS 6
RS 1 (feste Kleidung) GS 7 MR 2
Entermesser:
INI 9+W6 AT 12 PA 10 TP 1W+3 DK N
Faust:
INI 9+W6 AT 11 PA 9 TP 1W+1(A) DK H
Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil (Bornländisch), Wuchtschlag

Anführer der Schlagetots

LE 29 AuP 31 WS 6
RS 1 (feste Kleidung) GS 7 MR 3
Säbel:
INI 11+W6 AT 13 PA 11 TP 1W+3 DK N
Faust:
INI 10+W6 AT 13 PA 10 TP 1W+1(A) DK H
Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil (Bornländisch), Finte, Wuchtschlag

Beachten Sie während des Kampfes, dass jeder der Schlagetots die Waffen streckt oder das Weite sucht, sobald er ungefähr die Hälfte seiner Lebenspunkte eingebüßt oder eine *Wunde* erlitten hat. Dies ist schließlich nur ein Test und kein echter Kampf auf Leben und Tod.

Spätestens nach 8 Kampfunden jedoch ertönt ein lautes Scheppern, und die Schlagetots versuchen, sich von den Helden zu lösen. Im Folgenden gehen wir davon aus, dass ihre Helden in der Lage sind, den Angriffen standzuhalten oder sogar die Angreifer in der veranschlagten Zeit zu überwältigen. Sollte letzteres der Fall sein, so ziehen sie die nachfolgende Szene einfach vor, solange noch einer der Widersacher auf den Beinen ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder erklingt das Scheppern und euer Blick fällt auf einen verrosteten Eimer, der in der Gosse liegt. Die Angreifer haben von Euch abgelassen und beäugen euch argwöhnisch, werfen einander jedoch anerkennende Blicke zu und präsentieren einander stolz die Wunden, die ihr ihnen geschlagen habt. Auf einem Fenstersims steht das blonde Mädchen vom Mittag, keck eine Schleuder in der Hand wirbelnd und stolz über das ganze Gesicht strahlend.

“Haltet ein, verehrte Recken, lasst die Waffen ruhen! Ich muss euch gestehen, dass das hier nur eine Prüfung war, die eure Wehrhaftigkeit erproben sollte. Und ihr habt euch so gut geschlagen, dass ich euch nun guten Gewissens meinem – und hoffentlich bald eurem – Auftraggeber vorstellen kann. Wollt ihr mir dann folgen? Und nichts für ungut, übrigens.”

Tatsächlich stecken die Schlagetots ihre Waffen weg, nicken den Helden nun anerkennend zu und finden sogar lobende Worte (“Gut geschlagen, wer hätte das gedacht”, “Möchte dir in einem Kampf auf Leben und Tod nicht gegenüberstehen, Respekt.”). Das Mädchen jedoch schwingt sich flink von dem Sims und tritt an die Helden heran. “Ich bin Peri. Peri, wie die Königin im tiefen Süden! Und ich kann mir denken, dass ihr eine ganze Reihe von Fragen habt. Aber die kann ich nicht alle beantworten, doch ich bringe euch ins Kielschwein, denn da wartet Donnerfaust. Und sie wird alles mit euch bereden.”

Wiegeln Sie alle weiteren Fragen der Helden zu diesem Zeitpunkt ab, mit dem Hinweis, dass Peri von Donnerfaust geschickt worden wäre, um sie auf ihre Eignung hin zu überprüfen. Schmeicheln Sie den Helden dabei durchaus, denn immerhin ist Peri stolz darauf so patente Recken wie die Helden entdeckt zu haben. Sollten die Helden sich partout sträuben, so greift Peri schließlich seufzend in ihren Beutel und fördert einen breiten, aber

schlichten silbernen Armreif mit sieben Sollbruchstellen hervor, den sie demjenigen unter den Helden übereicht, den sie als Anführer ausgemacht hat. "Das soll ich euch von Donnerfaust für eure Unannehmlichkeiten überreichen, wollt ihr mir nun folgen?"

Bei dem Reif handelt es sich um eine Form von 'Hack-silber', eine gängige Währung in Thorwal, die in etwa einem Gegenwert von 25 Silbertalern entspricht. Helden mit der Sonderfertigkeit *Kulturkunde: Thorwal* wissen das sofort, ansonsten erklärt eine *Geschichtswissen-* oder *Geographie*-Probe die Bedeutung des Armreifs.

AUDIENZ IM KIELSCHWEIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist gar nicht so einfach, der flinken Peri zu folgen, die in Windeseile durch die engen und düsteren Gassen läuft, bis sie schließlich vor einem windschiefen Fachwerkhaus hält, aus dem gedämpfter Lärm auf die Straße dingt. Das *Kielschwein*, wie das Holzschild mit dem grinsenden Schwein, das in einem Ruderboot hockt, un-schwer erkennen lässt.

Als ihr eintretet, umfängt euch sofort Stimmengewirr, das hin und wieder durch ein zotiges Lied übertönt wird, sowie von Rauch und dem Geruch von Essen und Bier geschwängerte Luft. Als sich eure Augen an das Zwielicht der Kerzen und Laternen gewöhnt haben, könnt ihr erkennen, dass der niedrige Schankraum gut gefüllt ist. An allen Tischen sitzen Zecher und Spieler und scheinen euch zu mustern. Doch als Peri an euch vorbei in den Schankraum tritt, wenden sich wieder alle ihren Beschäftigungen zu. Das Mädchen gestikuliert in Richtung Tresen, hinter dem ein wahres Fass von Mann steht, und zieht euch dann durch das Menschengewirr in den hinteren Teil des Schankraums, in dem mit einigen eilig angenagelten Planken eine Art *Séparée* eingerichtet worden ist. Schnell verschwindet die Kleine durch den Segeltuchvorhang, der die Nische vom Schankraum abteilt, steckt dann aber schnell den Kopf wieder hindurch: "Kommt ihr?"



In dem schummrigen *Séparée*, das an eine Kajüte erinnert, werden die Helden von Eilif 'Donnerfaust' Sigrísdóttir erwartet. Die Thorwalerin, eine zwei Schritt messende, üppige Mittdreißigerin, mit einem dicken roten Zopf, hat die Beine auf den Tisch gelegt, eine mächtige Barbarenstreitaxt lehnt, gefährlich blitzend, an der Bank, auf der sie es sich bequem gemacht hat. Hinter ihr ist ein beeindruckender Hörnerhelm zu sehen, zwei schlanke Elfenmesser stecken in Eilifs Gürtel.

Ein Signalhorn liegt auf dem Tisch, offenbar um eine Karte des Großen Flusses zu beschweren, und ein thorswalscher Rundschild lehnt an der Wand. Trotz ihrer Größe wirkt die Kapitänin müde, als sie die Helden begrüßt. Sie bedeutet ihnen, Platz zu nehmen und sich an Bier und Brannt zu bedienen, die in irdenen Krügen auf dem Tisch stehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Seid mir gegrüßt. Ich höre von Peri hier, dass ihr wehrhafte Recken seid, und ich hoffe, dass ihr ebenso verschwiegen seid. Ich habe euch ein Angebot zu machen, bei dem es um einen waschechten Schatz geht. Und daher will ich euch ein Angebot machen, denn ich habe bereits einmal gute Erfahrungen mit euch Mittelländern gemacht."

Ein wehmütiges Lächeln huscht über das Gesicht der Kapitänin. "Wenn ihr mir helft, die *Gischtkrone* zu finden und das Elfengold an Bord zu bergen, dann zahle ich euch fünf Silberlinge pro Tag und Kopf und gewähre euch dazu einen Anteil an dem Elfengold, das ihr bergen könnt. Also, wie sieht es aus? Traut ihr euch, dem Fluten des Großen Flusses zu entreißen, was mir gehört?"

Wenn ihre Helden Interesse zeigen, nimmt Eilif jedem von ihnen einen heiligen Schwur ab, über die Vereinbarung Stillschweigen zu bewahren und um sich davor zu schützen, hintergangen zu werden. Die Thorwalerin ist klug und gerissen genug, um jeden Helden bei seiner wichtigsten Gottheit schwören zu lassen (also einen Novadi bei Rastullah, Mittelländer bei Praios, Phex oder Travia, Zwerge bei Angrosch und einen Elfen beim Werden und Vergehen) und bekräftigt ihren Teil des Schwurs bei Swafnir. Danach verschwindet die Müdigkeit von ihrem Gesicht und sie schenkt echtes Premier Feuer aus ihrem persönlichen Vorrat aus.

Ein Held aus Eilifs Schatz

Sollte sich ein Recke unter ihren Helden befinden, der das Abenteuer *Eilifs Schatz* erlebt hat, sorgen Sie dafür, dass Eilif ihn gebührend begrüßt. Sie hat die Hilfe des Helden nicht vergessen und ist ihm immer noch dankbar. Zudem vereinfacht sich die ganze Anwerbung, weil Eilif dem Helden vertraut und auch geneigt ist, eventuellen höheren Geldforderungen der Helden eher nachzukommen (erleichtern Sie in diesem Fall fällige *Feilschen*-Proben um bis zu 4 Punkten). Ein weiterer Punkt, den Sie berücksichtigen sollten, ist der, dass der Held eventuell einen persönlichen Groll gegen Asgrim und Thorn hegt, die immerhin einen Verräter an Bord der *Gischtkrone* schickten.

Erst dann offenbart sie den Helden in einem längeren Gespräch die ganze Geschichte des Elfengoldes. Wie sie und Beorn es auf den Inseln im Nebel gewannen, dass sie es für sich gewinnen wollte, wie es ihr nach altem thorswalschen Recht zustand, und wie die *Gischtkrone* schließlich in den Fluten des Großen Flusses versank und den ganzen Schatz in die Tiefe riss.

Eilif erläutert den Helden auch die Gründe, warum sie nicht selbst nach dem Gold suchen kann. Zum einen ist sie als 'Kapitän Donnerfaust' ein gesuchter Flusspirat und müsste sich vor der Flussgarde und allen Anrainern des Großen Flusses verbergen. Zum anderen hat sie erfahren, dass Beorns Söhne, Asgrim und Thorn, ihr bis Hammerberg gefolgt sind und sogar begonnen haben, einzelne Piraten aufzustöbern, um sie nach ihrem Verbleib zu befragen. Und da die beiden ihr schon einen zaubermächtigen Verräter an Bord der *Gischtkrone* schickten, der nicht zögerte, gute Thorwaler umzubringen, geht sie (völlig zurecht) davon aus, dass die Söhne Beorns keine Skrupel kennen, das Gold an sich zu reißen. So kann sich Eilif nur auf sich selbst und die Hilfe tatkräftiger Recken verlassen.

Allerdings hat Eilif einen Vorteil gegenüber allen anderen Konkurrenten um das Gold, denn sie weiß genau, wo die *Gischtkrone* gesunken ist. Die Kapitänin beschreibt den Helden den Ort genau, der etwa zwei Meilen flussab von Albenhus aus liegt – und dessen genaue Lage Sie selbst frei bestimmen können.

Natürlich können die Helden versuchen, ihre Heuer heraufzuhandeln und einen möglichst großen Anteil am Schatz für sich herauszuschlagen. Allerdings ist Eilif eine erfahrene Kapitänin, die sich nicht leicht über den Tisch ziehen lässt. Andererseits ist sie auf die Hil-

fe der Helden angewiesen. Würfeln Sie daher eine vergleichende Probe auf *Überreden (Feilschen)*, bei der Eilif vorlegt. Ihre Werte sind: MU 15, IN 10, CH 11; TaW *Überreden (Einschüchtern)* 13. Recht einfach ist Eilif im Übrigen davon zu überzeugen, dass die Helden ein gewisses Startkapital benötigen, um sich entsprechend auszurüsten und ist bereit ihnen weitere 4 thorswalsche Armreife zu übergeben, was einem Gegenwert von 10 Dukaten entspricht.

Nachdem die Einzelheiten der Bezahlung und des Beuteanteils geklärt sind, macht Eilif den Helden keine weiteren Vorschriften, wie sie vorgehen sollen. Allerdings hat sie am Binnenhafen Platz in einem Lagerhaus gemietet, in dem die Helden den Schatz unauffällig unterbringen sollen, wenn sie damit begonnen haben, ihn zu heben. Als Kontakt steht ihnen weiterhin das Straßenmädchen Peri zur Verfügung. Peri wird sich am Hafen aufhalten, um Botengänge für die Helden zu übernehmen oder ihnen kleinere Besorgungen abzunehmen.

DAS ELFENGOLD

»Wir sahen an den Elfen Gewänder aus kostbarstem Silbergespinst und Einhornhaar, sogar aus festgefügttem Zaubernebel. Kostbarste Edelsteine, in allen Farben schimmernd und schillernd. Schmuckstücke auf filigranen Gold- und Silberdrähten, von Zauberei umflort, elegante Waffen mit feinsten Ziselierungen ... die Pracht, die uns gezeigt wurde, überstieg die Sänge der alten Zeit, bisher war es ungehört, dass es soviel Reichtum gab.«

—Eilif 'Donnerfaust' Sigridsdottir, nach der Rückkehr von den Inseln im Nebel, wenn sie über das Elfengold erzählt

Das Elfengold, von dem man dieser Tage am Großen Fluss hört, das die einfachen Leute aber nur 'Flussgold' oder auch 'Feengabe' nennen, und von dem auch Eilif 'Donnerfaust' redet, existiert wirklich. Der Schatz stammt von den *Inseln im Nebel*, einem sagenumwobenen Archipel jenseits von Aventurien, auf dem die Nachfahren der legendären Hochelfen, also den Vorfahren der heutigen Elfen, angeblich in Städten aus Marmor und Alabaster leben. Beorn der Blender, der im Zuge seiner Wettfahrt gegen Phileasson zu diesen Inseln gelangte, konnte sich den dort herrschenden Bruderkrieg zunutze machen und zahlreiche Schätze erbeuten. (Einzelheiten dazu finden Sie im Abenteuerband *Die Phileasson-Saga*; dort können Sie auch die gesamte Fahrt der beiden berühmten Thorwaler-Kapitäne nachspielen.)

Nach dem Untergang der *Gischtkrone* geschah es flussab von Albenhus immer wieder, dass einige Teile des Schatzes an Land gespült werden, was bei Magiern und anderen Schatzjägern einen regelrechten Goldrausch auslöste.

Der Schatz der *Gischtkrone* umfasst vielerlei:

- kostbare Edelsteine wie Aquamarine und Aventurine, Bergkristalle, Coelestine, Jadeschnitzereien, Statuetten aus Alabaster und Marmor – und sogar Diamanten
- Perlen in allen Größen und Farben sowie mit Perlmutter überzogene Gebrauchsgegenstände, wie Essbestecke, Schalen und Flaschen
- unverarbeitetes Edelmetall in Form von Gold- und Silberklumpen, aber auch kleine Tropfen von Mondsilber oder sogar Arkanium, jeweils mit einer schwungvoll-komplexen Glyphe versehen (jeweils der Prägung der Asdharia-Schriftzeichens für C oder F)
- aufwändig verziertes Silbergeschmeide, prächtiger und filigraner Goldschmuck
- kostbar verzierte Waffen aus elfischer Fertigung (vor allem Dolche, Messer, degenartige Fecht- und Stichwaffen, die Stichblätter von Speeren sowie Pfeilspitzen und Bögen aus seltsamen Materialien)
- prächtige Gewänder in kräftigen Farben und großzügigen Schnitten, die häufig aus Silbergespinnst (einer Klöppelware mit Edelmetallfäden) geschneidert sind.
- rätselhafte magische Artefakte in eigenartigen Formen, mit seltsamen Wirkungen, die zum Beispiel ein Schutzamulett sein können (so wie das Amulett, das der Held

am Ende von *Eilifs Schatz* erhält), aber auch in Gestalt von gewundenen Hörnern, Schneeflocken, Muscheln oder Schnecken daherkommen.

Zwei Artefakte aus dem Schatz sollen hier explizit erwähnt werden: Zum einen die *Gischtkrone*, ein schmaler, fein mit floraler Ornamentik ziselierter Goldreif, dessen Größe nahe legt, dass man ihn als Stirnreif tragen kann. Außer einem großen und kompliziert geschliffenen Aquamarin an seiner Stirnseite und den komplizierten Mustern weist der Reif keinerlei weiteren Schmuck auf. Man sagt, dass einst die Elfen mit diesen sogenannten Wogenreifen die Meere und Flüsse befuhren und das Wasser damit zähmen konnten. Die *Gischtkrone* ist das eine Artefakt, das Eilif unter allen Umständen zurückgewinnen will und für das sie andere Teile des Schatzes bedenkenlos aufgeben würde.

Das andere Artefakt ist ein langes und perfekt gerades Schneckengehäuse, dessen Windungen äußerst fein geschraubt sind und das aus einem schwarzglänzenden Metall zu bestehen scheint. Dabei handelt es sich um *Panlariëls Horn*, mit dem ein zauberkundiges Wesen in der Lage ist, eine beliebige elementare Manifestation herbeizurufen, so es die richtige Melodie dafür kennt.

DIE SUCHE NACH DER GISCHTKRONE

Nachdem die Helden von Eilif erfahren haben, wo die *Gischtkrone* gesunken ist, werden sie sich sicherlich daran machen wollen, zu klären, wie sie vorgehen können, um das Wrack zu finden und den Schatz zu heben.

Einerseits sollten sie es vermeiden, größere Aufmerksamkeit zu erregen, damit keine weiteren Schatzsucher auf die Stelle aufmerksam werden, an der sie nach dem Elfengold suchen. Andererseits benötigen sie einiges an Ausrüstung, um das Unterfangen durchzuführen. Welche Ausrüstung man benötigt und wo sie diese in Albenhus diskret erwerben können, sind dann die nächsten Probleme, bei denen Eilif (oder zumindest Peri) ihnen sicherlich zur Hand gehen können. Vermutlich wollen die Helden auch in Erfahrung bringen, was ihre potenziellen Widersacher treiben, zuvorderst natürlich Beorns Söhne Asgrim und Thorn und der

Junker Markward, von dem sie vielleicht schon gehört haben, oder dem sie eventuell auch schon auf Albenhus' Straßen begegnet sind.

WIE HEBT MAN EINEN SCHATZ VOM GRUND DES FLUSSES?

Ganz ohne Zweifel brauchen die Helden ein Boot, um an die Stelle zu gelangen, wo die *Gischtkrone* versank, denn immerhin liegt diese Stelle mitten im Großen Fluss.

Im Hafen der Stadt ist es ohne Weiteres möglich, von einem Flussschiffer oder -fischer einen Kahn oder einen Nachen zu mieten, wobei die Preise zwischen einem Silbertaler und einem Dukaten pro Tag liegen. Auch der Kauf eines solchen Ruderboots ist ohne Probleme zu bewerkstelligen, wobei der Preis für ein neues Boot stolze

120 Dukaten beträgt und gebrauchte Schiffe, je nach Größe und Erhaltungszustand schon für die Hälfte dieses Preises zu haben sind.

Tatsächlich kann Peri den Helden dabei helfen, einen preisgünstigen Schiffer oder Bootsbauer zu finden, so dass sich diese Kosten um bis zu 15% senken lassen.

Tauchen

Da Tauchstrecken und -zeiten sehr stark von den Umgebungsbedingungen, also vor allem von der Tauchtiefe und der Wassertemperatur, abhängig sind, können wir Ihnen hier kaum mehr als ein paar Eckwerte geben. Die Strecke, die ein Taucher unter Wasser zurücklegen kann, beträgt $TaW \text{ Schwimmen} \times AU/10$ Schritt, wobei auch die vertikale Strecke (also die Tauchtiefe) eingerechnet werden muss. Unter Wasser kann ein Held etwa so viele Sekunden lang die Luft anhalten, wie sein doppelter Ausdauer-Wert beträgt (ein Rechenbeispiel dafür finden Sie im **Basisregelwerk** auf Seite 190). Als Richtgröße können Sie annehmen, dass ein Held etwa eine halbe SR unter Wasser bleiben kann.

Ein entscheidendes Problem eines Tauchgangs ist aber auch die Kälte. Da Wasser die Körperwärme schnell ableitet, ist man gut beraten, sich mittels einer zähen Fettsalbe oder teuren Alchimika gegen den Wärmeverlust zu schützen. Ein nicht an diese Umweltbedingungen angepasstes (z.B. durch den Vorteil *Kälteresistenz* oder die Sonderfertigkeit *Akklimatisierung (Kälte)*) oder entsprechend geschütztes Lebewesen erleidet einen Schaden von 1W6 TP(A) pro Stunde (in warmem Wasser) bis 1W6 TP(A) pro SR (in kaltem Wasser). Außerdem sind bei allen Kraft zehrenden Aktionen die AuP-Verluste verdoppelt.

Sicht

Unter Wasser verändert sich auch die Sicht stark, so geht die Farbe Rot schon in geringer Tiefe verloren. Auch die Helligkeit nimmt schnell ab und diverse Schweb-

Fettsalbe, die den Körper vor Auskühlung schützt, ist in Albenhus problemlos für 3 Silbertaler pro Anwendung zu bekommen. In der Oberstadt lassen sich sogar Kajuboknospen erwerben, die es einem Menschen ermöglichen, für 3 Spielrunden ohne Atemluft auszukommen. Allerdings kostet eine Portion dieses exotischen Krauts (5 in Öl eingelegte Knospen), hier den stolzen Preis von 12 Dukaten (und mehr als 4 Portionen sind ohnehin nicht zu erwerben).

Alle weitere Ausrüstung wie Seile, Netze, Tücher oder Behälter sind ebenfalls zu den regulären Preisen zu er-

WEITERE AUSTRÜSTUNG

Von Bord ihres Bootes aus, müssen die Helden wohl oder übel tauchen, um die Knorre und den darauf befindlichen Schatz zu finden und anschließend zu bergen. Dabei ist die Vorbereitung des Tauchers entscheidend für den Erfolg, der ihm beschieden ist.

teilen machen das Ausschauhalten ebenfalls kompliziert. Alle *Sinnenschärfe*-Proben auf Sicht sind daher im Wasser um 4 Punkte erschwert, nah am Grund, wo der Taucher auch noch selbst Sedimente aufwirbelt, sogar bis zu 6 Punkten. Hat ein entsprechender Held zudem den Nachteil Dunkelangst, so sind alle seine Proben ohnehin um 3 Punkte erschwert.

Gehör

Im Wasser sind Geräusche zwar über große Entfernungen zu vernehmen, aber es ist beinahe unmöglich die Quelle oder auch nur eine Richtung ausfindig zu machen. Schon nach 2 Schritt ist keine sinnvolle Verständigung mehr möglich. Alle *Sinnenschärfe*-Proben auf Gehör sind unter Wasser um 7 Punkte erschwert.

Ertrinken

Erlahmen die Kräfte eines Helden, muss er gegen einen nassen Tod ankämpfen. Jede Kampfrunde muss ihm eine *Schwimmen*-Probe gelingen, die von Runde zu Runde um 1 schwieriger wird: in der ersten KR also eine unmodifizierte Probe, dann eine *Schwimmen*-Probe +1, dann +2 usw. Gelingt diese Probe, so erleidet der Held nur einen Verlust von 1 AuP (und legt sogar noch ein wenig Strecke zurück); misslingt die Probe jedoch, so muss er einen Verlust von 1W6AuP hinnehmen. Sinkt dadurch seine AU auf 0, so wird der Held bewusstlos und beginnt zu sinken. Nun erleidet er 1W6 echte Schadenspunkte pro Kampfrunde, bis er schließlich gerettet werden kann oder Efferd seinen Leib und Boron seine Seele zu sich nehmen.

werben (siehe dazu die Tabelle auf Seite 265 des **Basisregelwerks**). Wichtig ist vor allem auch ein Anker, wollen die Helden mit ihrem Ruderboot nicht ständig abtreiben oder die Position mühselig durch *Rudern*-Proben und gegen Ausdauer-Verlust und Erschöpfung halten müssen. Denkbar ist auch, dass die Helden auf die Idee kommen, zum Beispiel Schweinsblasen mit Luft zu füllen, um eine Reserve parat zu haben, wenn etwas Unerwartetes bei einem Tauchgang geschehen sollte (verlängern die Atemluft um eine halbe Spielrunde, ihr Auftrieb

erschwert allerdings alle *Schwimmen*-Proben beim Tauchen um +3). Solche sind ebenfalls problemlos für 5 Heller zu erwerben.

ZAUBEREI

Wenn Sie zauberkundige Charaktere unter Ihren Helden haben, bieten sich zwei Zauber aus dem **Basisregelwerk** an, um am Grund des Großen Flusses nach dem Schatz zu suchen:

- der **ADLERSCHWINGE WOLFSGESTALT** (Seite 172): Wenn ein Held beim Erlernen dieses Zaubers gelernt hat, sich in einen Fisch, einen Frosch oder zum Beispiel einen Otter zu verwandeln, so ist er (oder ein Freiwilliger unter den Helden, auf den er den Zauber ebenfalls anwenden kann) der perfekte Späher, um sich im Fluss nach dem Wrack der *Gischtkrone* umzusehen. Beachten Sie dabei, dass die eigentliche Verwandlung 4 AsP kostet, das Aufrechterhalten derselben jeweils 1 AsP pro Spielrunde (beziehungsweise 2 AsP/SR bei amphibischen Lebewesen und sogar 3 AsP/SR bei Wasserbewohnern). Bei der Bergung des Schatzes allerdings sind weder ein Fisch noch ein Frosch eine Hilfe, so dass die Helden dann vermutlich trotzdem in rein menschlicher Gestalt tauchen müssen.
- der **WASSERATEM** (Seite 183): Mit diesem Zauber kann der Zauberer seine Lungen (oder die eines freiwilligen Gefährten) dazu bringen, Atemluft aus dem Wasser ziehen und er kann den Zauber sogar auf seine Gefährten anwenden. Von daher ist er perfekt dazu geeignet, um Tauchgänge nach der *Gischtkrone* durchzuführen. Bedenken Sie aber, dass der Zauber unter Wasser nicht verlängert werden kann und daher die Wirkungsdauer zu Beginn festgelegt werden muss. Und achten Sie darauf, dass ein Zauberer, der kein Elf ist, den Zauber auch nicht vorzeitig beenden kann, so dass er bei einer vorzeitigen Rückkehr an die Oberfläche an der Luft zu ersticken droht.

OPTIONAL: ZAUBERER FINDEN

Sollte sich unter Ihren Helden kein Magiekundiger befinden, so können Ihre Spieler trotzdem auf die Idee kommen, ein Zauberer zu suchen, der einen der beiden oben aufgeführten Sprüche beherrscht. In *Albenhus* bieten sich da die *Anconiter* an, die immerhin einem weiß-

magischen Heilerorden angehören und hier ihr größtes Ordenshaus unterhalten. In dem weitläufigen Haus befindet sich die umfangreichste Bibliothek des Ordens mitsamt eines Scriptoriums. Allerdings werden die Helden erst im Siechenhaus fündig, und können hier, in die Behandlung eines kleinen Mädchens mit Dumpfgeschädel vertieft, die *Adepta Fiana Westinger* treffen (etwa Mitte Vierzig; zurückgebundene, dunkelblonde Haare mit einigen grauen Strähnen, grüne Ordensrobe, angenehm ruhige Stimme; praktisch veranlagte Heilmagierin aus *Kyndoch*, die stets bemüht ist, den Ärmsten der Armen zu helfen und daher in *Fischerstadt* äußerst beliebt ist). Gegen den *Obolus* von 5 Silbertalern wäre *Fiana* bereit, einen Helden einmalig mit dem **WASSERATEM** zu belegen (wobei der Zauber 4 SR dauern würde). Allerdings müssen die Helden *Fiana* dann auch dazu überreden, mit an die Stelle zu reisen, wo die *Gischtkrone* versank, was sie noch mal mit 5 Silbertalern berechnet (ein guter Preis, andere Magier würden zwischen 1 und 5 Dukaten berechnen). *Fiana* lässt sich in dem Fall nach dem Wirken des Zaubers am Ufer absetzen, um in den Auen nach Heilkräutern zu suchen, und kehrt alleine nach *Albenhus* zurück.

Eine zweite Möglichkeit wäre es, einen Elfen zu finden, der bereit wäre den 'Rosenohren' zu helfen. Diesen Ansatz führen wir an dieser Stelle allerdings nicht detailliert aus, sondern wollen ihn Ihrer Ausgestaltung überlassen. Für eine solche Ausgestaltung bietet sich zum Beispiel das Kapitel *Der verborgene Elfenwald* in der Spielhilfe *Vater der Fluten* an, der ausführlich eine Elfensippe und deren Mitglieder am Großen Fluss beschreibt, die auch im

Computerspiel **Drakensang: Am Fluss der Zeit** eine Rolle spielen.



Die Sippe der *Sturmwächter* lebt am nördlichen Flussufer in den Wäldern auf der Höhe des Örtchens Drift und gehört dem Auvolk an. Zwar beherrschen die meisten dieser Elfen den ADLERSCHWINGE, den sie *a'dao valva iama* nennen, vermögen es aber nur, sich in ihr Seelentier zu verwandeln, und die meisten der Angehörigen der Sturmwächter haben Vögel als Seelentiere. Es gilt also den alten *Ranarion Flossenschlag* (1,92 Schritt groß, hager, mit dichten dunkelblonden Haaren und altersweise funkelnden, dunkelvioletten Augen) zu finden, der zurückgezogen im Schilf lebt und ein begnadeter Fischer ist, was der Tatsache geschuldet ist, dass er das Seelentier Fischotter besitzt. Wenn die Helden ihm einen Dienst erweisen oder einen größeren Gefallen tun (denn gegen das Klingen von Menschen-Münzen ist er immun), dann ist er bereit, einen Helden für 7 Spielrunden in einen Fischotter zu verwandeln. Ein Fischotter kann für 2 SR unter Wasser bleiben (danach muss er eine halbe SR Luft holen) und ist vor den Auswirkungen der Auskühlung geschützt.

EFFERDS SEGEN

Bei einem Unterfangen wie der Suche nach einem Wrack oder der Bergung eines Schatzes vom Flussgrund wäre es konsequent, wenn die Helden sich des Segen Efferds versicherten – zudem eigenen sich die Besuche eines Tempels zur stimmungsvollen Ausgestaltung im Rollenspiel. In Albenhus bietet es sich an, dass die Helden den *Tempel der Rauschenden Wasser* aufsuchen, den bedeutendsten Tempel des aventurischen Binnenlands (siehe Seite 13). Dabei ist die Ansprechpartnerin für Reisende nicht die Meisterin des Flusses selbst, sondern die altehrwürdige Tempelvorsteherin *Grimmhel Efferdtreu*, die wie viele andere Efferd-Geweihte in Minutenschnelle ihre Stimmung von zornig-aufbrausend zu ausgeglichen-ruhig oder umgekehrt wechselt. Ob Sie einen kleinen Gottesdienst ausgestalten wollen, ein Opfer oder nur die Gabe eines Geschenks, bleibt Ihnen und dem Geschmack Ihrer Gruppe überlassen, ebenso ob der Segen Efferds greifbare regeltechnische Auswirkungen hat. Vielleicht erleichtern Sie den Helden einige Proben auf Talente wie *Boote Fahren* oder *Schwimmen*, wenn sie in arge Bedrängnis kommen oder lassen eine Gefahr einfach an ihnen vorbeiziehen.

WAS TREIBEN DIE WIDERSACHER?

In diesem Teil müssen Sie nicht nur die Helden durch die Stadt führen, sondern Sie haben während der Vorbereitungen auch die Aufgabe, dafür zu sorgen, dass die Konkurrenten beziehungsweise die Widersacher

der Helden agieren und dass die Helden die Möglichkeit erhalten, dies auch in Erfahrung zu bringen. Sei es, dass ein Händler, den die Helden aufsuchen, um Fettpaste zu erstehen, ihnen anvertraut, dass erst vor wenigen Minuten ein grimmig dreinblickender Thorwaler ihm nahegelegt habe just den Helden solche zu verkaufen oder dass nur kurz nachdem die Helden den Kräuterladen verlassen haben, der Knecht des Händlers loseilt, um einem livrierten Adeldiener, der ein wenig weiter an einer Hauswand lehnt, eifrig Bericht zu erstatten (oder auch dem Adligen selbst, der dann hoch zu Ross wartet, wenn Sie es offensichtlich gestalten wollen). Natürlich können Sie immer auch Peri einsetzen, um den Helden zu berichten, dass offenbar einige Thorwaler und zumindest ein Adliger der näheren Umgebung recht offenkundiges Interesse an ihrem Tun haben.

MARKWARD VON FIRNSAAT

Der Junker von Firnsaat ist eigentlich eher daran interessiert, über die Helden herauszufinden, wo genau die Lage des Horts in der Tiefe ist, damit er die Taucherglocke, die er gerade extra aus Havena kommen lässt (dazu unten mehr), möglichst effektiv einsetzen kann. Natürlich versucht er, die Helden an einer Bergung des Schatzes zu hindern, wenn er erst einmal erfahren hat, wo sie konkret suchen, beschränkt sich dabei aber auf eher milde Mittel. Einmal kann er einige seiner Waffenknechte schicken, die mit Säbelgerassel und markigen Sprüchen versuchen, die Helden einzuschüchtern, es aber nicht zu einem Kampf kommen lassen oder denselben schnell abbrechen. Ein anderes Mal könnte urplötzlich die Stadtwache (oder aber die Flussgarde) bei den Helden auftauchen, um sie zu einer Befragung in die Garnison zu bringen. In dem Fall hat ein angesehenener Händler, der Markward einen Gefallen schuldet, die Helden wegen eines angeblichen Diebstahls angezeigt. Hier können die Helden den zuständigen Stadtrat dann entweder überzeugen, dass sie unschuldig sind oder aber sie müssen versuchen, aus dem Kerker zu fliehen – je nachdem, wie schwierig Sie es Ihrer Gruppe machen wollen. Sollte es dabei dennoch zu einem Handgemenge kommen, benutzen Sie in beiden Fällen einfach die Werte des *Leibwächters/Wachsoldaten* oder des *Stadtgardisten* aus dem **Basisregelwerk** auf Seite 251f.

Weiter als in obigen Beispielen würde der Junker aber nicht gehen – keinesfalls gibt er seinen Waffenknechten einen Mordauftrag oder ließe zum Beispiel das Boot der Helden sabotieren. Solcherlei Vorgehen ist unter seiner Ehre und Würde als Standesperson.

ASGRIM UND THORN

Anders sieht es bei den Thorwalern aus, die Asgrim und Thorn begleiten. Die beiden versuchen zwar auch, die Lage des Schatzes herauszufinden, allerdings gehen sie dabei deutlich weniger zimperlich vor. Vom Mordanschlag auf die Helden (zum Beispiel bei einem nächtlichen Hinterhalt) bis zur Sabotage von Boot oder Ausrüstung ist dabei alles denkbar. Da die beiden auch einen *Galdmader* (thorwalsch für Magier), einen Abgänger der Thorwaler *Schule der Hellsicht*, in ihrer Mannschaft haben, ist es auch denkbar, dass sie versuchen einen der Helden zu stellen und ihn zu entführen, um ihm mit Zauberei das Geheimnis um die Lage des Elfengoldes zu entreißen. In dem Fall könnten drei der Nordleute einen einzelnen Helden überfallen und versuchen, ihn bewusstlos zu schlagen, bis dann der Zauberer versucht, dem gefangenen Helden mit einer machtvollen Variante des Zaubers **BLICK IN DIE GEDANKEN** und geschickten Fragen dem Helden sowohl die Lage des Schatzes als auch den Aufenthaltsort Eilifs zu entreißen. In dem Fall bleibt den anderen Helden nur eine gute Stunde, um ihren Kameraden zu finden und zu befreien, bevor Asgrim und Thorn Kunde über den Schatz und Eilif erhalten. Danach wenden sie eiligst zum *Kielschwein*, um die Kapitänin ein für alle mal zu erledigen – Zeit sich um den Schatz zu kümmern haben sie in ihren Augen dann noch genug.

Für diesen Fall (oder spätere Konfrontationen) geben wir hier die Werte für die 4 Mannschaftsmitglieder Asgrims und Thorns an.

Iskir (bulliger Typ, mit offenen roten Haaren und wildem Bart), *Runolf* (muskulös, mit zwei blonden Zöpfen), *Janda* (sehnig, mit vielen weißblonden Zöpfen) und *Svenja* (groschlächtig, dicker brauner Zopf und rotes Stirnband) tragen allesamt eine Krötenhaut als Rüstung und sind mit Skrajas bewaffnet, thorwalschen Doppelblatt-Handäxten, mit einem langen Dorn an der Spitze.

Thorwaler

Skraja:

INI 11+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+3 DK N
LeP 31 AuP 33 RS 3 WS 7 MR 2 GS 8

Wichtige Sonderfertigkeiten oder Manöver: **Betäubungsschlag, Finte, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag**

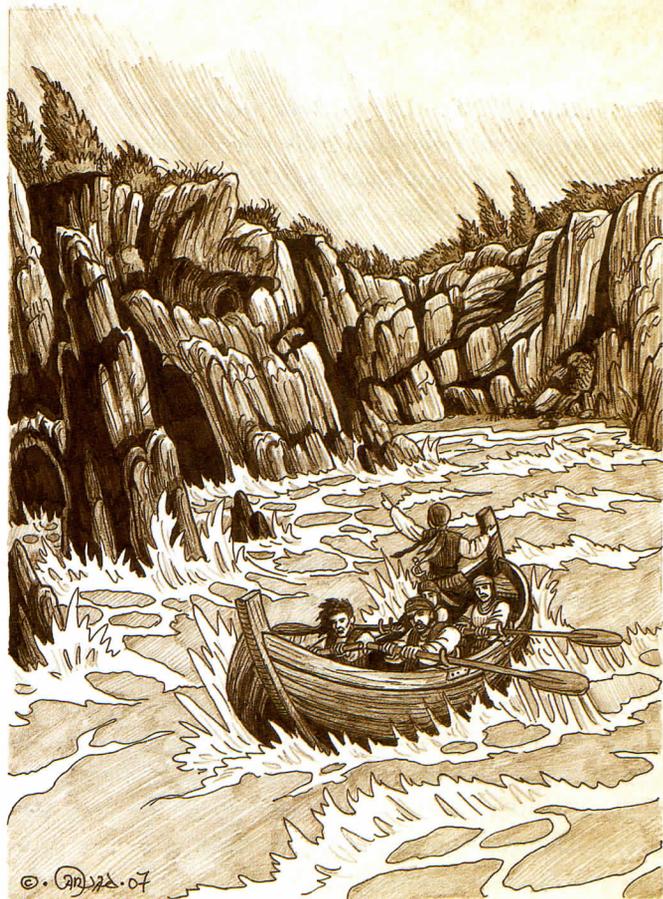
Der Galdmader Eindrin (wettergegerbt, drei graue Zöpfe und vielfach geflochtener grauer Bart bis zur Brust), trägt eine wollweiße Robe mit aufgestickten magischen Runen und einen einfachen Zauberstab.

Thorwaler Magier

Zauberstab:

INI 10+1W6 AT 11 PA 8 TP 1W6+1 DK NS
LeP 27 AuP 26 AsP 39 RS 1 MR 5 GS 7

Wichtige Zaubersprüche: **Adlerauge 8, Analys 9, Blick in die Gedanken 14, Exposami 10, Fulminictus 8, Odem 11, Paralyse 8**



AM ORT DES VINTERGANGS

Auch auf dem Fluss, noch bevor es ans Tauchen geht, ist es für die Helden nicht einfach. Der Weg zu der Stelle, wo die *Gischtkrone* versank, ist für die Helden einfach zu bewältigen, denn bis dahin geht es einfach flussabwärts. Allerdings ist auch diese Strecke recht tückisch, denn obwohl es so scheint, als ob der Große Fluss nicht besonders schnell fließen würde, strömt er dafür aber mit Macht und es kommt immer wieder zu Verwirbelungen und sogar regelrechtem Wildwasser. Immer wieder gibt es Sandbänke in Ufernähe oder sogar Felsen, die schnelle Reaktionen erfordern. Lassen Sie Ihre Spieler einen Kapitän festlegen, der Ausschau hält und Kommandos gibt. Würfeln Sie für ihn eine verdeckte *Orientierungs*-Probe +4 aus, um anhand von

Eilifs Beschreibung und den umliegenden Wegmarken genau den Ort auf dem Fluss zu finden, an dem die Knorre verunken ist. Gelingt die Probe, so gelangen die Helden problemlos an die Stelle, missglückt sie jedoch, braucht es mehrere kräftezehrende Anläufe gegen den starken Strom, um das Ruderboot an den richtigen Ort zu steuern.

Regeln für die Fahrt mit dem Ruderboot

Ein kleines Ruderboot bietet maximal sechs Helden Platz, und hat zwei Riemen, die entweder von einem Helden oder aber von zweien bedient werden können. Lassen Sie die Spieler festlegen, wo die Helden sitzen und wer die Riemen bedient, wo sie die Ausrüstungsgegenstände verstauen und welche Helden auf das Rudern verzichten.

Addieren Sie die Ausdauer der rudern Helden und multiplizieren Sie diese mit 2, damit erhalten Sie den Wert in Minuten, den die Helden gegen den Strom fahren oder ihr Ruderboot ohne Anker an Ort und Stelle halten können.

Spielen Sie mit den Erschöpfungsregeln auf Seite 191f. im **Basisregelwerk**, dann addieren Sie die Konstitutionen der Ruderer und ziehen davon jeweils die Erschöpfungspunkte ab. Je 2 SR Fahrt gegen den Strom (oder das Verweilen an Ort und Stelle) erzeugen einen Punkt Erschöpfung.

Ein Ruderboot kann 20 Schadenspunkte hinnehmen, ohne dass es Trag- und Schwimmfähigkeit verliert. Ist der Schaden größer, muss es schleunigst ans nächste Ufer gesteuert werden. Ein Ruderboot mit 21–30 Schadenspunkten wird innerhalb der nächsten W20/2 Spielrunden sinken, alle *Boote Fahren*-Proben sind nun für die Ruderer um 2 Punkte erschwert. Erleidet ein Boot mehr als 30 SP, bricht es auseinander und sinkt auf der Stelle. Ein Ruderer kann 8 SP hinnehmen, danach ist es kaum noch zu gebrauchen; alle *Boote Fahren*-Proben sind nun um 7 Punkte erschwert. Bei mehr als 12 SP ist ein Ruderer unwiederbringlich zerstört.

Ein beschädigtes Ruderboot oder Ruder kann mit *Holzbearbeitungs*-Proben repariert werden: Alle zwei Stunden ist eine Probe möglich, erschwert um ein Viertel des noch bestehenden Schadens am Boot/Riemen; die TaP* zeigen an, wie viele Punkte repariert wurden.

Sie können Ihren Helden das Leben auf dem Fluss beliebig erschweren. So können sie auf der Fahrt in tückische Sandbänke oder sogar zwischen scharfkantige Felsen geraten. Um das Ruderboot unbeschadet an den Hindernissen vorbeizulenken, muss jedem Ruderer eine *Boote Fahren*-Probe

+2 gelingen. Für jeden Ruderer, dem eine Probe missglückt, nimmt das Boot 1W6 Punkte Rumpfschaden bei Sandbänken, beziehungsweise 1W6+2 Punkte bei Felsen. Immer wieder kommt es vor, dass sich Stämme aus Holzflößen lösen und dann den Fluss hinuntertreiben. Dieses Treibgut kann jedem Schiff auf dem Fluss gefährlich werden, vor allem, weil es schwer zu entdecken ist (*Sinnenschärfe*-Probe +4). Um einen Zusammenstoß zu vermeiden, muss jeder Ruderer eine *Boote Fahren*-Probe +3 ablegen. Für jede missglückte Probe erleidet das Ruderboot 2W6 Punkte Rumpfschaden. Diese Taktik machen sich Asgrim und Thorn zunutze, indem sie ein gutes Stück flussaufwärts einige Bäume fällen und absichtlich ins Wasser stoßen (diese Baumstämme sind allerdings für die Helden einfacher zu entdecken, da die Thorwaler sich nicht die Mühe machen, die Äste von den Bäumen zu schlagen (einfache *Sinnenschärfe*-Probe).

Sollten Sie es auf eine echte Konfrontation anlegen, so kann eine kleine Gruppe von acht Goblins am Ufer auf die Helden aufmerksam werden und sie mit Bogen und Speer angreifen. Jeder Treffer, der einen der Helden verfehlt, richtet Schaden abhängig von der Waffe am Boot an (1W6–1 für einen feuergehärteten Holzspeer oder 1W6+1 für einen Kurzbogenpfeil mit Steinspitze). Sollten die Helden anlanden wollen, um den Rotpelzen Manieren beizubringen, fliehen sofort so viele Goblins, dass die Helden am Ufer einer gleich großen Gruppe Goblins gegenüberstehen. Im Kampf fliehen auch diese Goblins, wenn sie mehr als zwei Drittel ihrer Lebensenergie verloren haben.

Goblin

LeP 22 AuP 30 RS 1 WS 6 MR 1 GS 8

Holzspeer:

INI 8+1W6 AT 9* PA 9 TP 1W6+3* DK N

Kurzbogen:

INI 8+1W6 FK 8 TP 1W6+4 DK N

Wichtige Sonderfertigkeiten oder Manöver: Betäubungsschlag, Finte, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

***) als Wurfwaffe eingesetzt gilt: FK 8, TP 1W6+2**

Sollten die Helden anlanden, entweder weil sie zu Atem kommen müssen oder weil sie ihr Boot oder ein Ruder reparieren wollen, so können sie durch eine gelungene *Fährtsuchen*-Probe einen Lagerplatz entdecken, an dem vor kurzem ein provisorischer Steg errichtet worden und dann mit Unterholz abgedeckt worden ist. Die Lage des Steges können Sie frei wählen, er sollte nur einigermaßen nahe an der ungefähren Untergangsstelle der *Gischtkrone* liegen. Hier gedenken die Gehilfen des Junkers Markward ihre Basis zu errichten, wenn erst die Taucherglocke aus Havena angekommen ist (siehe nächsten Abschnitt).

LEONARDOS TAUCHERGLOCKE

Junker Markward von Firnsaat verspricht sich einiges von dem Schatz, der in den Fluten des Großen Flusses versunken ist, und so hat er nach Havena geschickt, um den genialen Erfinder Leonardo zu bitten, ihm eine seiner Erfindungen für die Bergung zur Verfügung zu stellen. Und Leonardo hat der Bitte entsprochen, einerseits, um seine Apparatur ein zweites Mal zu testen und zum anderen, weil Markward ihm einen größeren Anteil aus dem Schatz in Aussicht gestellt hat.

Bei dem Apparat handelt es sich um eine Taucherglocke aus Messing und Glas mit einer Höhe von beinahe 2 Schritt und einem maximalen Durchmesser von 3 Schritt. An ihrem höchsten Punkt sind Halterungen angebracht sowie ein Zapfen mit Ventilkappen, an dem ein Schlauch angeschlossen ist, durch dem man mit der Besatzung der Glocke sprechen kann. Etwa in halber Höhe der Glocke ragen gläserne Sitze aus der Innenwand.

Die Glocke wird mit einem seltsamen Schiff transportiert, der *Tiefensucher*. Dabei handelt es sich um einen zehn Schritt langen Katamaran mit zwei verbindenden Plattformen und einem Kran dazwischen, an dem die Taucherglocke mit drei Seilen befestigt ist.

Diese Glocke ermöglicht es, in einer Tiefe von bis zu 30 Schritt zu tauchen. Von ihr aus kann man Tauchgänge unternehmen und immer wieder in die Glocke zurückkehren, um Luft zu schnappen, die erschöpften Glieder zu erholen oder um Wunden zu versorgen. Zudem können auf den Sitzen natürlich Kisten deponiert werden, die den Schatz aufnehmen könnten, so dass eine Bergung der begehrten Fracht mit dieser Taucherglocke beinahe problemlos zu sein scheint.

Die *Tiefensucher* hat insgesamt eine Besatzung von 7 Mann: Kapitän Meredin Rothair (agiler, sehniger Mittvierziger, stets mit Kapitänsmütze auf lichtem, strohblonden Haar) und 6 weitere Flussschiffer (Namensvorschläge: (w) Raike, Lyn, Gelea, Finris, (m) Yann, Rhoad, Toras, Daerec). Sollten Sie Werte für die Mannschaft benötigen, verwenden Sie bitte folgende:

Flussschiffer

Entermesser:

INI 11+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+3 DK N

Wurfmesser:

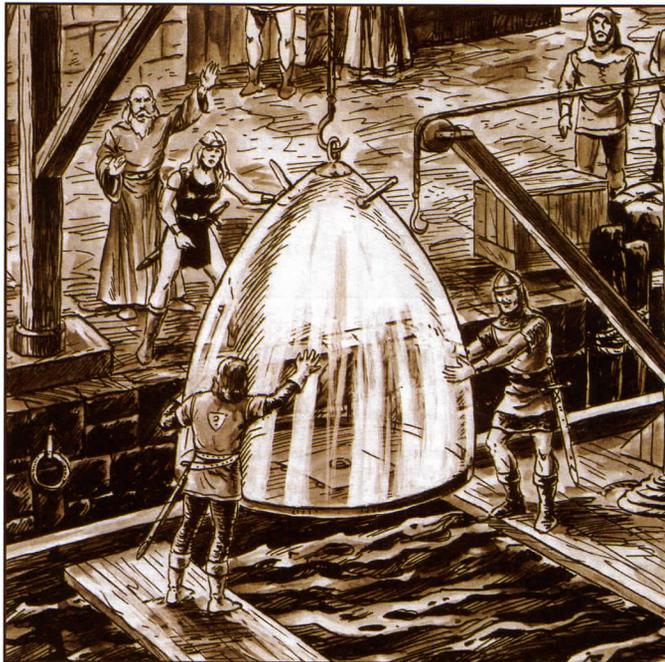
INI 13+1W6 FK 13 TP 1W6

LeP 30 AuP 30 RS 1 MR 3 GS 8

Wichtige Sonderfertigkeiten oder Manöver: Ausweichen I (PA 11), Finte, Wuchtschlag

MÖGLICHKEITEN UND VARIANTEN

Die Taucherglocke gibt Ihnen als Meister mehrere Möglichkeiten an die Hand, um sie in das Abenteuer einzubauen. Sie kann integraler Bestandteil von **Hort in der Tiefe** sein oder Sie benutzen sie nur als Schreckgespenst am Horizont.



Das Spiel mit der Zeit

Zum einen kann die Taucherglocke ein Faktor sein, der die Zeit für die Helden beschränkt, in der sie ungestört auf Schatzsuche gehen können. Streuen Sie im Vorfeld für diese Variante immer wieder das Gerücht, dass Junker Markward nach einer geheimnisvollen Apparatur hat schicken lassen, die ihm die Schatzsuche ungemein erleichtern soll, und legen Sie einen Zeitpunkt fest, zu dem Ihre Helden mit der Ankunft derselben rechnen müssen.

Die Helden sollten dann ihre Tauchgänge durchführen, bevor die *Tiefensucher* mit der Glocke vor Albenhus auftaucht. In diesem Fall bleibt die Glocke ein reiner Teil des Hintergrunds, auf den die Helden vermutlich einen Blick erhaschen, den sie aber weder benutzen können noch dessen sie sich wirklich erwehren müssen.

Die Helden agieren

Diese Variante können Sie dadurch befördern, dass die Helden versuchen, den Weg der *Tiefensucher* von Havena nach Albenhus zu stören. Sie könnten beispielsweise auf die Idee kommen, das Schiff zu sabotieren. Die *Tiefensucher* mit ihrer doch recht zerbrechlichen Fracht geht jeden Abend vor Anker und der Großteil der Mannschaft schlägt ein Lager an Land auf, wobei nur eine Wache auf dem Schiff zurück-

bleibt. Die Helden könnten also in der Nacht versuchen, Löcher in die Schwimmkörper des Katamarans zu bohren (*Schwimmen*-Proben +2, danach *KK*-Proben, wenn man einen Bohrer hat oder um bis zu 3 Punkte erschwerte, wenn es mit einem einfachen Dolch oder Beil geschehen muss; eventuell kombiniert mit *Gewandheits*-Proben, denn die Wache soll ja nicht aufmerksam werden). Bei solchen Aktionen können natürlich auch Zauber helfen, wie zum Beispiel der *SILENTIUM* (Seite 181 im **Basisregelwerk**), der eine Zone der Stille erzeugt, so dass man nicht auffällt oder die schlafende Mannschaft plötzliche Alarmrufe des Postens nicht hören kann.

Auch die Sabotage (oder gar der Diebstahl) des Luftschlauchs der Glocke, der Kranwinden oder der Seile, die die Glocke halten, zwingen das Schiff zu einer Überholung, zum Beispiel in Weidleth, die die Fahrt zwei bis drei Tage aufhalten kann (je nach Ihren Vorlieben).

Wirksam kann auch das Bestechen der Mannschaft sein (etwa 3 Dukaten pro Kopf und eine *Überreden*-Probe +2), damit sich diese besonders viel Zeit lässt, um Albenhus zu erreichen. Oder aber ein fingiertes Saufgelage während einer Übernachtung, das die Mannschaft für einen Tag außer Gefecht setzen könnte.

Eine zweite Möglichkeit wäre, dass die Helden die *Tiefensucher* stehlen, um selbst mit der Glocke zu tauchen. Auch hierzu böte sich eine der nächtlichen Ankerungen des Katamarans an, bei der es dann gilt, den Wachposten schnell auszuschalten, leise den Anker zu lichten und die Leinen zu lösen sowie möglichst lautlos mit dem Katamaran die Flussmitte zu erreichen. Dabei gilt es allerdings auch zu beachten, dass der Katamaran nur von erfahrenen Bootsleuten gefahren werden sollte (*Boote Fahren*-Proben +4), um Schäden an der Glocke zu vermeiden und das ungewohnte Boot ruhig auf dem Fluss zu halten.

Denkbare Konsequenzen

Sollten die Helden die *Tiefensucher* entwenden, um sie selbst zu benutzen, bleibt ihnen allerdings ebenfalls nur eine kurze Frist, um die Suche nach dem Flussgold abzuschließen, denn die aufgebrachten Matrosen melden umgehend bei den Obrigkeiten den Diebstahl und sobald die Kunde Junker Markward erreicht, alarmiert er über seine guten Verbindungen sofort die Flussgarde, die binnen zweier Tage die *Tiefensucher* aufbringen kann.

Beorns Söhne sind am Zug

Natürlich können Sie es auch so einrichten, dass Asgrim und Thorn mit ihrer Mannschaft die *Tiefensucher* kapern, um sich so ihrerseits die Schatzsuche zu erleichtern. Da die Thorwaler wenig zimperlich sind und womöglich die Mannschaft der *Tiefensucher* bei dieser Kaperung töten,

bleibt ihnen eine Frist von drei Tagen, bis die Flussgarde den Katamaran aufbringt. In diesem und natürlich auch dem obigen Fall, dass die Helden den Katamaran in ihre Gewalt bringen, rückt die Flussgarde mit einer Flussgaleere an, einem großen, geruderten Patrouillenschiff, auf dem sich zudem zwei Dutzend waffentragende Gardisten befinden. Weder die Thorwaler noch die Helden sollten einer derartigen Übermacht von ausgebildeten Kämpfern etwas entgegenzusetzen haben – und ihr Heil in einer schnellen Flucht suchen.

Kombinationen

Hier ist denkbar, dass die Helden einen Überfall von Beorns Söhnen auf die *Tiefensucher* verhindern und die beiden Thorwaler samt ihrer Mannschaft in die Flucht schlagen. In diesem Fall fliehen die Nordleute in die umliegenden Wälder und tauchen erst im nächsten Teil des Abenteuers wieder auf, um den Helden erneut Schwierigkeiten zu machen.

Haben die Helden den Flussschiffen gegen einen Überfall der Thorwaler geholfen, und sich mit den Schiffsleuten der *Tiefensucher* verbündet, so gewährt Kapitän Rothair ihnen einen halben Tag, während dessen sie die Glocke für eine Suche nutzen können, bevor er dann Junker Markward Bescheid gibt, um für ihn mit der Suche nach dem Flussgold zu beginnen.

UNTER WASSER

Beschreiben Sie den tauchenden Helden, wie die Kälte des Großen Flusses sie umfängt und die sich ihre Wahrnehmung verändert. Es wird dunkler und die Geräusche nehmen zuerst ab, scheinen dann von allen Seiten zu kommen. Zudem wächst mit zunehmender Tauchtiefe auch der Druck auf die Ohren der Helden, was sie damit umschreiben können, dass sie das Gefühl haben, dass ihnen Kobolde ihre Finger in die Ohren drückten.

Können die Helden Leonardos Taucherglocke als Tauchbasis nutzen, bedenken Sie, dass es zumindest zwei Leute an Bord der *Tiefensucher* braucht, um Kran und Winden zu bedienen, mit der die Glocke abgesenkt wird (was im Falle eines Bündnisses zwischen Helden und Schiffsleuten letztere übernehmen). Das Wasser steigt zunächst in der Glocke, aber als sie tiefer und tiefer sinkt, verharrt es schließlich kurz unterhalb der Sitzbänke und erfüllt die Glocke mit seinem Plätschern – auch hier wächst der Druck auf den Ohren der Helden durch den steigenden Druck.

Egal wie die Helden es anstellen, nach schließlich etwas über 5 Schritt Tauchtiefe ist der Grund des Großen Flusses erreicht.

Ein paar Worte zum Kampf im Wasser

Im Gegensatz zum Kampf an Land, der auf einer mehr oder weniger ebenen Fläche, stattfindet, ist es beim Kampf unter Wasser denkbar, dass die Kontrahenten ihre Positionen zueinander im dreidimensionalen Raum beziehen und diese schnell wechseln können. Wir wollen an dieser Stelle keine expliziten Regeln dafür festlegen (Neugierige und Experten finden solche in der Spielhilfe *Efferds Wogen* auf Seite 139f.), sondern legen Ihnen nahe, das Problem erzählerisch und mit gesundem Menschenverstand zu lösen und an einen normalen Kampf anzupassen. Einige Änderungen der Heldenwerte ergeben sich dennoch auf jeden Fall aus dieser besonderen Kampfsituation:

- Kampf in knietiefem Wasser PA +2
- Kampf in hüfttiefem Wasser AT +2 / PA +4
- Kampf in schulertiefem Wasser AT +4 / PA +6
- Kampf unter Wasser AT +6 / PA +6

Kämpfer mit der Sonderfertigkeit *Kampf im Wasser* müssen nur die Hälfte der genannten Erschwernisse hinnehmen, solange sie in knie-, hüft- oder schulertiefem Wasser kämpfen. Ein Held mit der SF *Unterwasserkampf* erleidet nicht die +6-Erschwernisse beim Kampf unter Wasser.

Alle *Fernkampf*-Proben unter Wasser sind um +3 erschwert, von den Wurfaffen können nur Speere eingesetzt werden und auch Blasroher, Schleudern und Netze können gar nicht eingesetzt werden.

Sie können mehrere Ereignisse einstreuen, um die Suche nach der *Gischtkrone* zu beleben, von der Sie ja bereits wissen, dass sie vergeblich sein wird, da die Knorre sich gar nicht am Grund des Flusses befindet. Gestalten Sie also eine spannende Suche, damit die Helden das Gefühl haben, wirklich alles versucht zu haben, um den Schatz zu entdecken. Dabei ist die Reihenfolge der Ereignisse Ihnen überlassen, ebenso die Geschwindigkeit, mit der Sie diese geschehen lassen. Sollte Ihnen etwas nicht zusagen, lassen Sie es einfach weg und/oder ergänzen Sie die Liste nach eigenen Vorlieben (zum Beispiel hungrige Ratten, wallende Unterwassergewächse oder scheue Feen- oder Elementarwesen):

- Ein kleiner Schwarm von Stichlingen umflort einen der Helden, lässt aber alsbald von ihm ab, ohne Schaden zu verursachen.
- Irgendwo am Grund des Flusses ist der bereits weit verweste Kadaver eines Schafs zu finden, in dem sich etliche Aale breit gemacht haben (MU-Probe +2, erschwert um Totenangst). Kommt ein Held zu nahe heran, versucht

einer der Aale nach ihm zu beißen (AT 12, Ausweichen mit einer *Schwimmen*-Probe +3 oder wahlweise mit einer GE-Probe +2). Der Biss eines Aales verursacht zwar nur 1W3 SP, verursacht aber wegen des Aases zwischen seinen Zähnen bei Nichtgelingen einer KO-Probe +3 Wundfieber (Die Regeln dazu finden Sie im **Basisregelwerk** auf Seite 263).

- Ein Held gerät zwischen die Äste eines versunkenen Baums und kommt nur mittels einer *Schwimmen*-Probe +2 wieder frei. Misslingt diese, so muss ihm eine KK-Probe +2 gelingen, um sich zu befreien. Andere Helden können ihm beispringen und mit einer einfachen KK-Probe aus dem Astwerk ziehen.

- Urplötzlich taucht ein Necker auf und beobachtet die Helden aus großen Augen. Viele Legenden ranken sich um die schönen Wasserbewohner: Den einen gelten sie als Geschöpfe Efferds, andere glauben, dass die Necker Seelen von verstorbenen Seeleuten sind und wieder anderen gelten sie als Geschöpfe der Mondgöttin Mada. Ihre Gestalt ähnelt denen der Menschen, jedoch ist ihre Haut glatter und samtweich, zumeist in fahlem Weiß, das oft einen Blau- oder Grünschimmer hat. Der Körper ist vollständig haarlos, abgesehen vom Haupthaar, das sich in blau und grün schimmernden Wellen bis zu den Hüften ergießt. Zwischen Fingern und Zehen haben Necker kleine Schwimmhäute. Nach einer kurzen Weile verschwindet der Necker mit schnellen Schwimmbewegungen im Dunkel des Großen Flusses.

- Ein Held gerät in eine urplötzlich auftretende Strömung, die ihn weit abtreibt, wenn ihm keine KK-Probe gelingt.

Ein besonderer Fund

Für den Fortgang des Abenteuers ist es hilfreich, wenn Sie es so einrichten, dass einer der Helden, vornehmlich einer, der den Vorteil *Feenfreund* besitzt, ansonsten derjenige, der den höchsten CH-Wert hat, einen auffallend hübschen, rötlichen Flusskiesel von Kirschgröße, findet. Der Stein fasziniert den Helden so sehr, dass er ihn unwillkürlich ergreift und einsteckt. Dieser Stein kann im nächsten Teil des Abenteuers den Helden von großer Hilfe sein, denn er ist ein Zeichen der Fee Ilaya vom Abendstern. Sie können dem Helden das Gefühl beschreiben, dass der Duft von Obstbäumen ihn umfängt, von taunassem Gras und satter Erde, als er den Stein an sich nimmt, um die Besonderheit des Flusskiesels hervorzuheben.

Es regt sich was im Madaschein

Sollten die Helden ihre Expedition bis in die Abend- oder Nachtstunden ausdehnen, so erheben sich urplötzlich stark verweste und aufgequollene Leichname aus den

Fluten und greifen sie an, einerlei, ob sie sich auf ihrem Boot befinden, an Land rasten oder noch auf einem Tauchgang unterwegs sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Hand, die sich dir langsam, aber unaufhaltsam nähert, ist von aufgedunsener, weißer Haut eingehüllt, die sich an einigen Stellen bereits vom Fleisch löst. Dann erkennst du dahinter einen abstoßenden Körper, der wohl einst einem hochgewachsenen und kräftigen Nordmann gehörte. Farbloses Haar hängt an dem Schädel herab, der dich aus blicklosen Augen fixiert. Eiskalter Schauer erfasst dich, als die Kreatur unbeirrbar ihren Angriff beginnt.

Bei den drei Leichnamen handelt es sich um Teile der Mannschaft, die mit der *Gischtkrone* in den Fluten des Großen Flusses versunken ist. Ein kundiger Magier unter den Helden kann mittels eines ANALYS herausfinden, dass die Leichen erst vor kurzem durch einen Zauber erhoben worden sind (und zwar mittels des Zaubers *SKELETTARIUS TOTENHERR*, der das Merkmal *Dämonisch (Thargunitoth)* besitzt) und in *Zombies* verwandelt wurden. Diese Untoten (deren Name sich vom mohischen Wort *Tschumbi* ableitet) sind widerwärtig anzuschauen (MU-Probe +4, erschwert um eventuelle Totenangst, um nicht schreiend das Weite zu suchen oder sich wimmernd zusammen zu kauern; diese Wirkung verfliegt nach der ersten erfolgreichen Handlung gegen das Wesen) und so schwerfällig, dass sie nur mit ihren Händen kämpfen. Sie hauchen erst dann ihr unheiliges Nicht-Leben aus, wenn sie im wahrsten Sinne des Wortes in Stücke geschlagen wurden. Zudem sind sie berüchtigt dafür, dass sie die scheußlichsten Krankheiten übertragen können.

Wir klären an dieser Stelle nicht, ob der Galdmader Eindrin die Leichen erhoben hat, ob es ein anderer sinister Nekromant war oder ob es andere Gründe hatte, warum sich die Leichen erhoben haben – Fakt bleibt, dass sie zu Eilifs ehemaliger Mannschaft gehören und offenbar ein Hühnchen mit jenen zu rupfen haben, die sich am Ruheort der *Gischtkrone* umtun.

Sie können und sollten jedoch die Spur an dieser Stelle jedoch ohne Weiteres drauf lenken, dass es das Wirken des Thorwaler Zauberers war, das nun den Helden das Leben schwer macht.



Zombies

INI 6+1W6 PA 2 LeP 25 RS 0 WS unendlich
Hände: AT 7 TP 1W6+2 DK H
GS 4 AuP unendlich MR 8 GW 6

Besondere Kampfregeln und -manöver: Wuchtschlag, Niederwerfen; immun gegen Manöver, die die SF Finte voraussetzen; Lichtscheu, Mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Gegenstände aller Götter (Schwere Empfindlichkeit gegen borongeweihte Objekte), Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Resistenz gegen die Merkmale *Einfluss* und *Eigenschaften*, Immunität gegen die Merkmale *Herrschaft* und *Form*; *Zombies* erleiden keine Wunden; wurde ein Held in einem Kampf von einem *Zombie* berührt, so besteht eine Wahrscheinlichkeit von 19 und 20 auf dem W20, dass er sich mit der Krankheit *Paralyse* infiziert hat (bei einer Verletzung sogar bei 17–20 auf W20). Außerdem entzündeten sich die Wunden von Untoten oft, so dass solche Verletzte häufiger an Wundfieber erkranken. Die Regeln zu beiden Krankheiten finden Sie im Basisregelwerk auf der Seite 263.

Nach dem Kampf kehrt eine eigentümliche Ruhe am Großen Fluss ein, die alsbald durch das Zwitschern einer einsamen Nachtigall und dann die wieder einsetzenden Geräusche des Flusses und seiner Umgebung durchbrochen wird. Es scheint, als ob die Auen am Fluss den Atem angehalten hatten und nun mit ihrem normalen Leben fortfahren.

EINE BESONDERE BEGEGNUNG

Ohne es zu wissen, erreichen die Helden schließlich die Stelle, an der die *Gischtkrone* auf dem Grund ruhen sollte. Hier jedoch ist nichts von dem Schiff zu sehen, jedoch lassen sich nach längerem Suchen (zwischen 1 und 2 Spielrunden intensiver Suche am Flussgrund) vier Silberklumpen (im Gegenwert von 15 Silbertalern) und eine beinahe silberweiße Flussperle (Wert: 35 S) im Sand finden. Dann jedoch passiert etwas Ungewöhnliches:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Urpötzlich erkennt ihr einen größeren Flusskreb, der sich auf einem algenbedeckten Stein am Grund vor euch aufbaut, gerade wie ein Ritter, der zur Tjoste auffordern will. Der Krebs ist groß für seine Art, beinahe 2 Spann, und sein Panzer tiefblau gefärbt. Gebieterisch richtet er sich auf und wedelt angriffslustig mit seinen großen Scheren. Und dann vernehmt ihr ganz klar eine Stimme, so klar, dass ihr begreift, dass sie eher in euren Köpfen erklingt, als dass der Krebs sie durch das Wasser zu euch spricht.

“Ich, Ector vom Blauen Steine, gebiete Euch, edle Recken, Einhaltung. Sucht nicht weiter, denn der Herr des Flusses hat sich genommen, was ihm gefiel. Euer Weg ist hier an einem Ende angelangt, denn allein mein Wort kann euch Zugang gewähren zu den Gefilden, die ihr zu betreten sucht. Doch nicht von diesem Ort aus, könnt ihr dorthin gelangen, denn das wäre euer sicherer Tod. Nur auf anderem Weg gelangt ihr zum Land der Mooraugen, von wo ihr weiterreisen könnt, wenn es dem Herrn gefällt. Findet Fürsprecher und trifft mich erneut, ich werde auf euch warten. Dann erst werden wir sehen, was der Flussvater euch gewähren mag. Ich will Euch jedoch ein Wort nennen, das euch zum rechten Zeitpunkt Zugang gewähren kann. Es lautet: Astakos!”

Ohne weiter auf euch zu achten, kriecht der Flusskrebs behände nach hinten und ist beinahe augenblicklich hinter einem weiteren Stein verschwunden.

Helden, die des *Orkischen* mächtig sind, können dem Ausdruck “Land der Mooraugen” ohne weiteres eine Übersetzung zuordnen, die weithin bekannt ist und die das Sumpfland um die albernische Fürstenstadt Havena bezeichnet: Muhrsape. Allein versierte Kenner des Altgüldenländischen, der Vorläufersprache des Bosparano (für Experten: *TaW Sprachen kennen (Aureliani)* 12) vermögen zu ergründen, dass dieses Wort wohl “Krebs” bedeuten mag. Eine magische Analyse des Krebses (oder des Ortes an dem er stand) mittels ANALYS +2 ergibt, dass er eine Signatur besitzt, die definitiv eine feische Repräsentation besitzt; allerdings auch nicht mehr.

ANGRIFFE

Das Kapitel **Die Suche nach der *Gischtkrone*** sollte in einem Angriff enden. Eine Möglichkeit ist, dass Beorns Söhne die Helden aufgespürt haben und sie nun mit ihrem Drachenboot angreifen. Eine Situation, der das Ruderboot der Helden kaum gewachsen ist. Das Drachenboot der Thorwaler ist stabiler als die Nusschale der Helden und die Mannschaft im Seekampf sicherlich geübter als die Helden (abgesehen von dem Sonderfall, dass Ihre Gruppe ausschließlich aus Hylailier Seesöldnern besteht).

Es ist auch möglich, dass die Helden die *Tiefensucher* gekapert haben und ihrerseits von der Flussgarde angegriffen werden (hier macht es die schiere Übermacht der Gegner erforderlich kopfüber das Weite zu suchen).

Oder sei es, dass die Helden Beorns Söhne, die die *Tiefensucher* gekapert haben, selbst angreifen und die Fliehenden in die Wälder der Flussauen verfolgen.

So oder so sollte der Höhepunkt der Tauchfahrt nach dem Schatz zum Einen im Auftauchen des Flussvateritters

Ector bestehen und zum Anderen durch eine handfeste Auseinandersetzung beendet werden. Lassen Sie sich dabei allein durch die Handlungen Ihrer Helden und die Vorlieben Ihrer Spieler leiten. Wichtig ist allein, dass das nachfolgende Kapitel an Land weitergeht.

ENDE DER SCHATZSUCHE AUF DEM GROßEN FLUSS

Für Sie besteht eine Herausforderung darin, diesen Abschnitt des Abenteuers zu beenden. Von vorne herein ist die Suche der Helden nach der *Gischtkrone* und dem Elfgold am Großen Fluss bei Albenhus zum Scheitern verurteilt, da Schiff und Schatz sich an einem ganz anderen Ort befinden – erst später im Abenteuer werden die Helden einen Blick auf den Schatz erhaschen und hineingreifen können. Spätestens das Auftauchen des Flusskrebs-Ritters Ector sollte das den Helden ganz klar machen.

Hier richtet sich das weitere Vorgehen nun nach dem, wie die Helden im Verlaufe des Kapitels vorgegangen sind. Die Helden können sich auf der Flucht befinden, vor der Flussgarde oder vor Beorns Söhnen. Ebenso gut können sie diesen nachjagen, falls sie sie in die Flucht geschlagen haben und vermuten, dass die mittlerweile mehr wissen. Oder aber sie sind recht ratlos und kehren mit leeren Händen nach Albenhus zurück, um sich zu sammeln und Rat einzuholen.

AUF DER FLUCHT

Sollten die Helden sich auf der Flucht befinden, so zögern Sie nicht, ihnen diverse *Sich Verstecken*-Proben abzuverlangen und darauf zu achten, dass sie sich tarnen und möglichst leise bewegen. In den Auwäldern des Großen Flusses gibt es diverse Möglichkeiten für die Helden, eventuelle Verfolger im Morast zu täuschen und davon zu überzeugen, dass sie in einem Sumpfloch ertrunken sind (hier sind neben guten Ideen der Spieler vor allem *Wildnisleben*-Proben erforderlich, die sie nach eigenem Ermessen verschärfen können). Im nächsten Kapitel greifen wir diese Situation auf.

AUF DER JAGD

Sind die Helden hingegen die Jäger, die der Spur von Asgrim und Thorn folgen, so sollten Sie immer wieder *Fährtsuchen*-Proben verlangen, um den Thorwalern auf der Spur zu bleiben. Zögern sie keinesfalls, die Helden eines der Mannschaftsmitglieder tot an einem Lagerplatz finden zulassen – den Grund des Ablebens (Vergiftung durch einen Aal, Wunde durch einen Untoten oder einen Helden) können Sie dabei gerne selbst festlegen.

Achten Sie allein darauf, dass Asgrim und Thorn stets einen kurzen Moment vor Ihren Helden sind, denn letztlich bieten die Auwälder des Großen Flusses und die diversen Vorgebirge genügend Möglichkeiten für die beiden erfahrenen Wildniskenner, unterzutauchen. Auch hier werden wir ihr Schicksal im nächsten Kapitel aufgreifen.

RATLOS IN ALBENHUS

Sollten Ihr Helden völlig ratlos nach der Schatzsuche zurückbleiben, steht ihnen natürlich die Möglichkeit offen, erneut nach Albenhus zurückzukehren, um bei Eilif Rat zu suchen. Lassen Sie sie dabei gewähren und erschweren

Sie ihnen dabei die Einkehr in der Stadt gemäß der Aktionen, die die Helden sich auf dem Fluss geleistet haben. Über Peri müssen die Helden allerdings feststellen, dass Eilif die Grafenstadt am Großen Fluss verlassen hat und zwar in Richtung des Fürstentums Albernia. Ihnen bleibt an dieser Stelle, den Helden ein wenig auf die Sprünge zu helfen und dafür zu sorgen, dass derzeit kein Schiff im Hafen liegt, das in absehbarer Zeit gen Albernia auslaufen wird. Letztlich sollten auch Ihre Helden sich also auf dem Landweg gen Albernia bewegen ... früh genug werden sie wieder auf den Pfad des Horts in der Tiefe gelangen.

IN DER FEEN HAND



»TSA träumte, bevor sie erwachte. Sie träumte Wesen und Welten, Zeit und Raum, doch wie so oft gehorchten diese nicht den Gesetzen der Wirklichkeit.«

*—aus Blick in den Regenbogen,
dem heiligen Buch der Tsa-Kirche*

Dieser Teil des Abenteuers hat einen etwas anderen Ton als der vorhergegangene, denn nun betreten die Helden

das Reich der Feen, die es zahlreich an den Ufern des Großen Flusses gibt. Der Hintergrund wird ein wenig mystischer und auch fremder für die Helden, so dass Sie sich an vielen Stellen Freiheiten nehmen können, um die Reise Ihrer Gruppe in Richtung des Mündungsdeltas des Großen Flusses im Fürstentum Albernia auszugestalten.

Dabei geht der eigentliche Übergang in die Feenreiche zunächst schleichend vonstatten, zu Beginn des Kapitels bewegen sich die Helden durch die Auen, Hügel und Wälder des Herzogtums Nordmarken. Streuen Sie mit voranschreitender Spielzeit immer wieder Begegnungen mit Feenwesen ein, von denen Sie weiter unten eine kleine Auswahl finden. Höhepunkt dieses Kapitels ist der Übergang in Ilayas Feenreich, irgendwo in der Nähe der Ingrakuppen, und durch jenes direkt in die Muhsape bis hin zu Ellerdorns Hof – und damit bis vor die Tore zum Palast des Flussvaters.

FEENWELTEN

Die Aventurier haben den Feenwelten eine Vielzahl von Namen gegeben: Nebelreich, Zauberland, Anderswelt oder Feenland – alle jedoch bezeichnen die geheimnisvollen Reiche der Feen, die nur hin und wieder Berührungspunkte mit Aventurien haben. Sie sind eigene Welten, die neben Aventurien existieren und eigenen Gesetzen von Raum und Zeit unterliegen. So wird von Welten berichtet, in denen die Zeit anders verläuft als in Aventurien (schneller, langsamer oder auch mal so, mal so) oder in denen sich Schwerkraft anders verhält – vor allem aber kann Magic und göttliches Wirken ganz anderen Gesetzen unterliegen. Vom Standpunkt des aventurischen Sphärenmodells her betrachtet, handelt es sich um Minderglobulen, die sich im Limbus zwischen den Sphären befinden, im Gegensatz zu richtigen Globulen aber instabiler und unselbständig sind.

Die Feenwelten können sehr unterschiedliche Gestalt und Eigenarten haben – manche sind nicht größer als ein Haus, während andere die Ausmaße Aventuriens um ein Vielfaches überschreiten. Manche unterscheiden sich kaum von aventurischen Regionen, was Klima, Tier- und Pflanzenwelt angeht, doch einige haben auch völlig anderen Charakter, Zeit und Raum, Himmel und Landschaften, Pflanzen und Tiere, menschenähnliche und doch gänzlich fremdartige Wesen scheinen an keine derische Gesetzmäßigkeit gebunden zu sein. So mag in einer Feenwelt ständige Nacht herrschen, ohne Mond und Sterne, jedoch mit einer schwarzen Scheibe am Firmament, die Schatten aussendet.

An einigen magischen Orten gibt es Verbindungen zwischen Aventurien und den Feenwelten, die gemeinhin *Feentore* genannt werden. Die meisten davon sind allerdings nur zu bestimmten Zeiten geöffnet, etwa bei Vollmond oder auch nur an einzelnen Tagen im Jahr, und manchmal gelingt der Übergang nur durch das Aufsagen bestimmter Schlüsselworte oder das Ausführen geheimer Handlungen. Auch müssen sie nicht in beide Richtungen durchschreitbar sein.

Weitere Informationen über das *Reich des Flussvaters* finden Sie im Kasten auf Seite 48.

WIE GEHT ES WEITER?

Das Kapitel ist offen gestaltet und bietet Ihnen drei notwendige Begegnungen, die Sie nutzen können, um Ihre Helden in die albernische Muhrsape zu bringen. Sie können diesen Teil nach Belieben erweitern und eigene Begegnungen oder Szenerien darin unterbringen, die Ihnen gefallen oder an denen Ihre Runde Spaß hat.

Sollten die Helden bisher nicht herausgefunden haben, was sich hinter dem "Land der Mooraugen" verbirgt, so können sie leicht in Albenhus herausfinden (zum Beispiel in den Tempeln von Rondra und Efferd, aber auch in der Schreibstube oder im Rathaus), dass es sich dabei nur um die Muhrsape handeln kann, das sumpfige Mündungsdelta des Großen Flusses, das sich um die Füstenstadt Havena erstreckt. Haben Ihre Helden in der Stadt feststellen müssen, dass Eilif 'Donnerfaust' Sigridsdottir bereits nach Albernia aufgebrochen ist und nun von der Grafenstadt aus ebenfalls Richtung Westen reisen wollen, bieten sich ihnen zwei mögliche Wege an. Entweder sie nehmen die Fähre nach Alben und folgen dann dem Großen Fluss auf seiner rechten Seite oder aber sie verlassen Albenhus durch das Westtor und ziehen die linke Flussseite entlang. Egal welche Route die Helden letztlich wählen, zu Fuß brauchen sie für die Strecke beinahe drei Wochen (zu Pferd und mit leichtem Gepäck immerhin noch zwei Wochen). Für den Fortgang des Abenteuers ist die Route, die die Helden zunächst wählen, einerlei. Die beste Chance für die Helden ebenfalls ein Schiff zu finden, das Richtung Albernia fährt, bietet sich in der Herzogsstadt Elenvina, aber auch die liegt einige Tagesreisen flussab.

AN DEN UFERN DES GROßEN FLUSSES

Überall gibt es kleine Bäche und Flösschen, die aus den Gebirgen kommen und allesamt letztlich in den Großen Fluss münden. Die meisten Bewohner haben sich an solchen Flüssen und deren Nebenarmen und Zuläufen angesiedelt und bestellen die fruchtbaren Böden, denen das Frühlingshochwasser beständig neues Leben einhaucht. Hier in den Auen wird Ackerbau und Viehzucht betrieben und viele verdienen ihr Geld als Fischer, Schiffer oder Flößer. Die Menschen müssen selten Hunger leiden und zudem bringt der rege Handel auf dem Großen Fluss klingende Münze in die Kassen der Dörfer und natürlich des stolzen Adels. Die Auenbewohner sind daher Fremden gegenüber zumeist freundlich und begegnen ihnen mit wohlwollender Neugierde. Nur wenige Menschen hingegen leben in den dichten Wäldern und auf den kargen Bergen, zumeist Holzfäller, Köhler oder Bergleute. Und da diese mühsam dem Land ihren Lebensunterhalt abtrotzen müssen, sind sie eher einsilbig und verschlossen.

VON RINGEN UND STEINEN

Es gibt zwei Gegenstände, die die Interaktion der Helden mit den Anwohnern des Großen Flusses vereinfachen können und darüber hinaus auch die Reaktionen von Feenwesen positiv für die Helden beeinflussen können.

Zum einen ist das ein breiter Goldring, der mit Wellenmustern verziert ist. Sollte einer Ihrer Helden das Soloabenteuer **Eilifs Schatz** gespielt haben, so trägt er vermutlich einen solchen Ring bei sich, den er im Finale vom Flussvater mit den Worten: *„Behalte den Ring als Pfand meiner Verbundenheit, jeder an den Ufern dieses Flusses wird ihn erkennen und dich mit Respekt behandeln, denn du stehst fortan unter meinem Schutz.“* erhalten hat. Alle Proben auf gesellschaftliche Talente, die ein solcher Held bei der Interaktion mit den Bewohnern der Auen ablegen muss, sind pauschal um 2 Punkte erleichtert, wenn er den Ring offen trägt und ein Gegenüber die Chance hat, ihn zu sehen und zu erkennen.

Zum anderen ist dies ein angenehm glatter und hübscher, rötlich schimmernder Flusskiesel, den einer Ihrer Helden auf dem Grund des Großen Flusses gefunden hat. Dieser Stein ist ein Zeichen der Fee Ilaya vom Abendstern und die meisten Leute in den Wäldern am südlichen Großen Fluss kennen dieses Zeichen und versuchen den Träger eines solchen Steines nach Kräften zu unterstützen. Allerdings gilt auch hier, dass das Gegenüber des Helden den Stein sehen können oder gezeigt bekommen muss.

Achten Sie bei allen Szenen darauf, ob die Helden ihrem Gegenüber solche Gegenstände zeigen, um eine Situation zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Für den Fall, dass einer der Gegenstände keine Wirkung hat, vermerken wir das explizit.



EIN WORT ZU WEG UND WETTER

Hort in der Tiefe spielt im Frühling 1010 BF, und wie jedes Jahr bedroht das Frühlingshochwasser dieser Tage die Sieglungen am Großen Fluss, denn die Schneeschmelze in den umliegenden Gebirgen Kosch, Eisenwald, Ingrakuppen und Amboss lässt selbst den kleinsten Gebirgsbach zu einem reißenden Hindernis werden, das manches Mal kaum zu überwinden ist. Näher am Fluss kann es geschehen, dass die Helden urplötzlich in tückischen Sumpf geraten, wo eigentlich ein fester Weg sein sollte.

Um den Kontrast zum Feenwald Ilayas darzustellen, sollten Sie das Wetter als kühl beschreiben, mit mächtigen Wolkenbänken, plötzlich aufkommendem Nieselregen, der sich kurz zu einem alles durchnässenden Platzregen ausweitet. Auch Nebel, der aus den Auwiesen aufsteigt oder zwischen mächtigen Bäumen aufkommt, ist ein wirksames Mittel, um darin Unheimliches zu verstecken.

GERÜCHTE UND LEGENDEN AM FLUSS

Vielleicht halten sich Ihre Helden während großer Teile dieses Kapitels in der Wildnis auf, vielleicht müssen sie aber auch gezielt Weggasthäuser, Bauernhöfe oder Weiler suchen, von denen es einige in Sichtweite des Flusses gibt, um sich mit Proviant zu versorgen. Hier finden Sie einige Gerüchte oder sonstige Aussprüche von Menschen, denen die Helden dabei begegnen können. Ergänzen Sie diese Liste nach eigenem Ermessen und bereichern Sie sie mit eigenen Aussprüchen an, die einen Bezug zur aktuellen Situation ihrer Helden haben, oder nutzen Sie Begegnungen, um die Helden sanft in die Richtung zu drängen, in die Sie sie führen wollen.

- *„Meidet die schwarzglänzenden Tümpel, die sich nach dem Hochwasser gebildet haben. Sie sind tückisch, und häufig wohnen die Seelen im Sumpf Ertrunkener darin, die es darauf anlegen, alles Leben in ihrem Umfeld ins Verderben zu locken.“* (eine hutzelige Kräuterfrau)

Da nicht abzusehen ist, wo Ihre Helden an Land gegangen sind oder welche konkrete Route sie nach Westen wählen, haben wir einen größeren Ausschnitt der Region beigefügt, der auch die jeweiligen Baroniegrenzen zeigt, falls Ihre Helden sich auf der Flucht befinden, und zum Beispiel die Grafschaft Albenhus schnell verlassen müssen (oder jemanden verfolgen, der Ähnliches vor hat). Die Baronien Kaldenberg und Kaiserlich Weidleth gehören zur eben jener Grafschaft Albenhus, Dohlenfelde und die Bergfreiheit Eisenwald, die von einem zwergischen Bergkönig regiert wird, zur Grafschaft Isenhag und Ludgenfels und Meilingen schließlich zur Landgrafschaft Gratenfels.

● “Seltsame Leute treibt es durch unsere Lande. Da habe ich doch die Tage sogar Thorwaler zu Gast gehabt. Die konnten was vertragen, sag’ ich euch. Hatten wohl Angst vor dem Fluch des Flussvaters, von dem Bruder Emmeran immer erzählt, jedenfalls waren sie zu Fuß unterwegs und trotzdem arg angeschlagen. Väterchen Angrosch meint es gut mit mir, denn bei dem Wetter weiß einfach jeder ein warmes Feuer und ein gutes Bräu zu schätzen. Noch eins?” (der zwergische Wirt des Weggasthauses *Steinbeißer*, irgendwo in Sichtweite des Großen Flusses (Q5/P6/S8))



● “Die Blütenjungfern werden bald wieder fliegen, bald, hört ihr, ich spüre es. Bei dem Wetter tun sie es nie, aber Ilaya wird sie bald wieder ausschicken und dann kann ich endlich Feenstaub sammeln und das Herz von Elwene erobern. Weiter im Südwesten in den Wäldern um die Ingrakuppen, da sind sie am häufigsten. Ich frage mich, ob man dort auch der Fee selbst begegnen könnte? Aber nein, ich hab’ ja Elwene.” (ein junger, liebeskranker Bursche)

● “Ihr da, was treibt ihr da? Lasst euch mal anschauen. Ich sehe, ihr seid keine Nordleute, bei Rondra zu schade. Unser guter Freund, Junker Markward von Firnsaat, hat uns gebeten, ihm bei der Suche zu helfen. Wenn ihr also welche seht, gebt im nächsten Weiler Bescheid, damit wir sie stellen können. Weiter jetzt, Grifo – euch einen guten Tag, Traviass Segen.” (ein Ritter samt seinem Knappen, beide hoch zu Ross, offenbar auf Patrouille durch ihre Ländereien)

● “Der weiße Hirsch streift der Tage wieder durch die Wälder und wir lassen Falle und Bogen ruhen, bis er weiter gezogen ist, denn er ist ein Vertrauter der Fee und wir vertrauen uns nicht zu erraten, mit welchem der Waldtiere er befreundet ist. Und kein Jäger bei Verstand würde sich dem Zorn der Fee aussetzen. Und Firun lehrt uns Geduld, also warten wir, bis er weitergezogen ist, bevor wir die Jagd wieder aufnehmen.” (eine sonst wortkarge Jägerin)

● “Der Flussvater ist milde gestimmt dieses Jahr. Bin froh, dass er unser Opfer so gnädig angenommen hat und sein Hochwasser so früh wieder von uns nimmt. Wir werden reichlich Ernte halten, dieses Jahr, kann mich nicht erinnern, dass die Wasser sich je so zeitig be-

ruhigten. Irgendetwas muss dem Alten wirkliche Freude bereitet haben.” (ein leibeigener Bauer bei der Aussaat auf dem Feld)

● “Was für eine Ketzerei! Ihr wollt die Feen nicht verärgern, schuldet ihnen gar Gehorsam und Tribut? Der Götterfürst lehrt uns, dass nur die unteilbaren Zwölf Verehrung verdienen und dass ihr Gehorsam und Tribut allein euren Oberen schuldet, so wie Praios sie – und auch euch – an ihren Platz gestellt hat. Diese Feen sind Wesen des Chaos, sie versuchen eure unschuldigen Seelen! So wie diese Ilaya, von der hören musste, sie würde Pakte mit Sterblichen schließen und ihnen Versprechungen machen? Just genauso tun es die Dämonen der Niederhöhlen, hört ihr. Lasst euch die Geschichte von Ettel dem Holzfäller eine Lehre sein, gestern fand man seine zerschmetterte Leiche, erschlagen von einem umgestürzten Baum. Die Fee hat ihn umgebracht! Gefährlich ist sie, das sage ich euch!” (ein reisender Bannstrahler bei einer Predigt in einem Dorf am Großen Fluss)

Mögliche Ereignisse am Wegesrand

In den schattigen Wäldern der Nordmarken gibt es viele wilde Tiere wie Kaninchen, Rehe oder Wildschweine, aber auch Schädeleulen oder Baumdrachen. Die Jagd und die Essensuche in den wild- und pflanzenreichen Wäldern des Großen Flusses stellt sich selbst einen unerfahrenen Jäger oder Sammler verhältnismäßig einfach



dar. Dazu lassen Sie die Helden einfach Proben auf *Wildnisleben* und *Sinnenschärfe* würfeln. Dazu ein *Fahrtensuchen* und *Schleichen* für die Jagd und *Pflanzenkunde* für das Nahrungssammeln.

Neben jagdbarem Wild gibt es vielerlei Unbilden in den Wäldern, hier finden Sie einige Vorschläge von Wegrandbegegnungen:

- Während die Helden nach einem guten Lagerplatz suchen (*Wildnisleben*-Probe) entdecken sie eine Höhle. Zu spät bemerken sie, dass diese einem Höhlenbären als Refugium dient, der sie unter lautem Gebrüll angreift.

Höhlenbär

LeP 70 AuP 30 PA 6 RS 3 WS 10

MR 4/6 GS 8 GW 11

Tatze: INI 6+W6 AT 11 TP 2W DK H

Biss*: INI 6+W6 AT 12 TP 2W+4 DK H

Besondere Kampfregeln: **Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (Tatze, 4), großer Gegner, Gelände (Höhle)**

***) Den Biss setzt der Bär nur nach einem gelungenen Doppelangriff oder gegen am Boden liegende Gegner ein.**

- In einer Nacht erklingt plötzlich ein sphärisches Klingeln. Eine feine Melodie, die den Rhythmus von Blätterrascheln im Wind hat und doch eher an einen zarten Sang gemahnt. Es ist niemand zu finden, der diese Melodie verursacht.

- In einem Sumpfloch hat sich ein großes Rudel von Ratten über die Kornladung in einen halbversunkenen Wagen hergemacht und betrachtet die Helden als Konkurrenten. Die angriffslustigen Tiere greifen die Helden an, die Größe des Rudels beträgt W20+20 Tiere.

Sumpfratten

LeP 4 AuP 20 PA 0 RS 1

WS 4 MR 0 GS 4 GW 1

Biss*: INI 9+2W6 AT 6 TP 1W-3* DK H

Besondere Kampfregeln: **Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+7), Raserei (1, bei Tollwut)**

***) Wenn man durch einen Rattenbiss mehr als 5 SP hinnehmen musste, besteht eine 5% Gefahr einer Infektion mit Tollwut oder Wundfieber. Ob die Krankheit zum Ausbruch kommt, hängt vom Gelingen der KO Probe ab. Details zu den Krankheiten finden Sie im Basisregelwerk auf Seite 263.**

- Als die Helden eine kleine Gruppe aus alten und knorrigen Tannen passieren, steigt aus diesen urplötzlich ein mächtiger Krähenschwarm krächzend in die Luft. Ob die Helden etwas in dem Wäldchen finden (und wenn ja was), bleibt Ihnen als Meister überlassen.

- Während die Helden einem kleinen Weg folgen, der hinter einer Bodenwelle außer Sicht gerät, werden sie von einigen Wegelagerern überfallen, wenn ihnen keine Sinnenschärfe-Probe +2 gelingt, um die Räuber rechtzeitig zu entdecken.



Wegelagerer

Streitkolben:

INI 9+W6 AT 13 PA 12 TP 1W+4 DK N

Faust:

INI 9+W6 AT 13 PA 11 TP 1W+1(A) DK H

LE 29 AuP 36 RS 2 (Gambeson) WS 6 GS 6 MR 2

Sonderfertigkeiten und Manöver: **Waffenloser Kampfstil (Bornländisch), Finte, Wuchtschlag**

EINE AUSWAHL VON FEENWESEN

Die bekanntesten Feen sind wohl die kleinen *Ladifaahris* oder *Blütenjungfern* und am ehesten das, was sich die meisten Aventurier unter einer Fee vorstellen. Die kaum handgroßen Wesen haben die Gestalt einer Frau mit langem Haar in einem schimmernden Kleid und besitzen Flügel, die in allen Farben des Regenbogens strahlen. Nicht selten wird ihre Flugbahn von einem Glitzern begleitet und es heißt, es bringe Glück, diesen herabrieselnden 'Feenstaub' zu sammeln. Blütenjungfern treiben gerne Schabernack mit Feen und Menschen gleichermaßen, und ihr albernes Gekicher kann manche ernsthaftere Fee leicht zur Weißglut treiben. Von ähnlicher Größe sind die *Wichtel* oder *Winzlinge*, die selten die Feenwelten verlassen. Die pausbäckigen

Gestalten mit roten Zipfmützen sollen auf Schnecken reiten und einen ähnlichen Humor wie die Blütenjungfern haben. Damit gehen sie den als eher übellaunig bekannten *Bolden* häufig auf die Nerven, kleinen Gestalten, die einzelnen Elementen zugeordnet werden (so gibt es Wurzel-, Fels-, Wind- und Flammenbolde, die vielerlei abenteuerliche Namen bei den einfachen Leuten haben). Auch *Nymphen* und *Dryaden* stehen den Elementen nahe, sie erscheinen häufig in Gestalt etwa menschengroßer, verlockender und geisterhafter Frauen (nur selten auch als Männer), die an Wasserflächen oder Bäume gebunden sind. *Satyre* oder *Faune* besitzen einen bocksbeinigen Unterleib, der stark behaart ist, an den sich ein menschlicher Männerkörper anschließt. Auch ihr Gesicht, meist von einem spitzen Kinnbart geziert, ist bis auf die kleinen Hörner an den Schläfen, menschlich. Sie gelten als Meister der Flötenmusik und verstärken diese Klänge noch durch ihre Zauberei.

Biestinger sind der Hintergrund mancher menschlicher Sagen über sprechende Tiere, denn bei ihnen handelt es sich um aufrecht gehende Feen in Tiergestalt, die sich in der Sprache der Menschen verständigen können. Es gibt Biestinger in Gestalt vieler verschiedener Tierarten, und auch ihr Charakter scheint sich stark zu unterscheiden. Für die meisten Feenwesen sind Werte überflüssig, weil sie nicht kämpfen und ihre Magieresistenz von aventurischen Zaubern beinahe unüberwindlich ist. Zudem sind sie so vielgestaltig, dass es ohnehin keine Standartwerte geben kann. Alle Feenwesen beherrschen Magie intuitiv und nahezu freizauberisch und können Effekte nahezu beliebig herbeiführen – zumindest in ihren Heimatwelten oder nahe der Feentore. Dabei ist feeische Magie häufig von 'illusorischen' Nebeneffekten begleitet, wie zum Beispiel Wohlgerüchen, einer eleganten Melodie oder farbigem Glitzern. Auch die Auswirkungen dieser Magie können seltsam sein und Spuren dieser Begleiterscheinungen enthalten.

Wählen Sie einfach einige Feenwesen aus, die Sie ansprechen, um damit einige Begegnungen für die Helden zu gestalten, bevor sie schließlich auf den Hirsch *Valmhadir* treffen und danach direkt mit Ilaya in Kontakt kommen. Das kann eine Dryade sein, die in einem Baum lebt, unter dem die Helden ein Nachtlager beziehen und die sich einen Spaß daraus macht, männliche Helden mit Eicheln oder Tannenzapfen zu bewerfen, nur um sie dann zu umgarnen, wenn einer der Helden erwacht ist. Das kann eine Nymphe sein, der es gefällt die Helden vollständig nass zu spritzen, während sie an einem Bach ihre Wasserschläuche auffüllen oder ein Felsbold, der in Gestalt eines kopfgroßen Steins einem Helden immer wieder zwischen die Füße rollt und ihn zu Fall bringt.

Darstellung von Feenwesen

Feenwesen zeichnen sich durch ihr vollkommen irrationales Handeln aus – zumindest aus der Perspektive des normalen Aventuriers. Es mag einem Helden so vorkommen, dass Feen es gezielt darauf anlegen, ihn zu ärgern, obwohl ihrem Verhalten meist eine gänzlich andere, nicht erfassbare Motivation zugrunde liegt.

Ein wichtiger Faktor für die Darstellung von Feenwesen jeglicher Art ist, dass nicht nur den Aventurieren die Feen und ihre Welten fremd sind, sondern dass es auch die Reisenden für die Feenwesen sind. Neugier beherrscht den Kontakt dieser Wesen mit der irdischen Welt, ebenso Sorglosigkeit und Naivität.

Reduzieren Sie Feenwesen nicht zu 'nervtötenden Zauberesen', sondern stellen sie den phantastischen, märchenhaften Bezug dieser Kreaturen heraus. Viel von dem, was in Sagen, Mythen und Legenden Aventuriens berichtet wird, könnte in einer Feenwelt Realität sein.



DIE HOLZFÄLLER UND DER WALDSCHRAT

Die Helden bewegen sich durch ein dichtes Teilstück des Waldes, in dem das Sonnenlicht nur spärlich auf den Boden fällt, so dicht reichen die Kronen der Bäume aneinander. Lassen Sie die Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe (Gehör) würfeln. In einiger Entfernung vernehmen sie Schreie, die zunehmend panischer werden und dann hören sie Kampfgeräusche. Mit einer *Schleichen*-Probe können die Helden sich der Stelle, von der die Geräusche kommen, unbemerkt durch dichtes Unterholz nähern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erkennt eine Frau und zwei Männer, von denen einer reglos am Boden liegt. Die derbe Kleidung, die Holzfällerräxte und die große Säge, die etwas abseits liegt, verraten, dass es sich bei der Gruppe um Holzfäller handelt. Doch urplötzlich bewegt sich ein Baum auf die Gruppe zu, und mit einem mächtigen Schlag eines Astes geht die Frau ebenfalls zu Boden. Flink verschwindet der Baum wieder im Wald. Ein Baum? Tatsächlich ist das Wesen baumhoch und man kann es kaum von der Umgebung unterscheiden. Doch in der verholzten Rinde war deutlich ein Gesicht auszumachen, und Laub bildete das Haar. Die Äste waren Arme und Wurzeln bildeten kurze aber agile Beine. Ein Waldschrat muss es gewesen sein. Mit sichtlich zitternder Hand packt der verbliebene Mann seine Axt fester.

Waldschrate sind die wohl unumstrittenen Könige der Wälder und sie bewachen ihren Wald ohne jeglichen Skrupel. Dabei greifen sie immer blitzschnell aus den Tiefen der Wälder an, um nach einigen Attacken wieder dorthin zu verschwinden. Gerade Holzfäller hassen die Waldschrate abgrundtief und sie geben selten Ruhe, bis sie Eindringlinge vertrieben oder getötet haben.

Tatsächlich versteht sich dieser Waldschrat als ein Hüter von Ilayas Wald und ist besonders erbost, hier Holzfäller anzutreffen, die Waldstücke, die als der Fee zugehörig betrachtet werden, normalerweise meiden. Zunächst gilt es jedoch die Situation zu klären.

Wollen die Helden einfach den Schrat stellen oder versuchen, mit ihm ins Gespräch zu kommen, um die Holzfäller zu retten? Für den ersteren Fall sind hier die Kampfwerte des Waldschrats angegeben. Der Schrat kämpft allerdings nicht bis zum Tode, sondern er flieht brüllend und dabei immer wieder Ilayas Namen rufend in die Tiefen der Wälder, sobald er etwa 30 LeP eingebüßt hat.

LeP 50 AuP 40 PA 6 RS 6 WS 10
MR 10 GS 11 GW 11
Hieb: INI 10+1W6 AT 14 TP 2W6+3 DK N

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (20)*, Niederwerfen (5, Hieb), Gelände (Wald)

***) Der Wert gibt die Erschwernis einer IN-Probe an, die abgelegt werden muss, um den Hinterhalt zu erkennen und in der ersten Kampfunde überhaupt eine Aktion zu haben.**

Sollte der Schrat bei seinen Angriffen den rötlichen Flusskiesel bei einem der Helden entdecken, lässt er sofort von der Gruppe ab, tritt ein wenig zurück und ist irritiert, was sich in einem unentschlossenen Hin- und Herpendeln

ausdrückt. Schließlich erhebt er seine Stimme, die wie das Ächzen knorriger Borke klingt: *“Was hat ein Freund Ilayas mit diesen Baummördern zu schaffen? Wie kann das sein?”*

Vermutlich sind die Helden nun ebenso irritiert wie der Waldschrat. In nachfolgendem Gespräch, das sich lange hinzieht, weil der Schrat immer wieder längere Pausen zum Nachdenken einlegt, können die Helden erfahren, was es mit dem Flusskiesel auf sich hat, dass er ein Zeichen des Wohlwollens der Fee ist, die in den Wäldern am Fluss herrscht. Auf die eventuelle Frage, wie die Helden in Kontakt mit Ilaya treten könnten, antwortet er: *“Ihr könnt sie nur finden, wenn sie es will, wenn sie euch einlädt. Aber mit diesem Stein besitzt ihr schon ein Pfand der Fee. Wenn sie glaubt, dass ihr sie wirklich braucht, dann wird sie sich euch zu erkennen geben.”*

Mit einem derartigen Vertrauensvorschuss ausgestattet, können die Helden den Schrat nun auch leicht davon überzeugen, dass er von den Holzfällern ablässt, wenn diese geloben, diesen Wald nicht wieder zu betreten. Allein die Säge verbiegt der Schrat zu einem unnützen Klumpen Metall, bevor er sich zurückzieht.

Die Holzfäller sind den Helden zutiefst dankbar und teilen ein einfaches Mahl mit ihnen, nachdem die beiden Verletzten versorgt sind. Keiner von den Holzfällern ist lebensbedrohlich verletzt, aber schmerzhaft Prellungen und einige üble Platzwunden haben alle davongetragen. Die Holzfäller berichten von einer kleinen Gruppe Thorwaler, die ebenfalls durch die Wälder gen Westen eilt. Die beiden Anführer haben ihnen gutes Silber geboten, um schnell einige junge Bäume zu fällen, zu entasten und zu entrinden. Bei der Menge Silber konnten sie nicht widerstehen, das an Ort und Stelle zu erledigen, wofür sie nun den Preis bezahlt hätten. Ob Asgrim und Thorn diese Stämme benutzen wollen, um eine Trage zu bauen (um zum Beispiel ein verletztes Mannschaftsmitglied zu transportieren) oder womöglich sogar, um eine Falle für die Helden zu bauen, hängt von der Situation ab, in der die Helden sich befinden (ob sie also Jäger oder Gejagte sind) und natürlich von ihren Vorlieben. Vorschläge zu Asgrim und Thorn finden Sie weiter unten.

DER HIRSCH

Diese Szene stellt eine Probe für die Helden dar, um festzustellen, ob sie bereit sind, die Holde Ilaya vom Abendstern wirklich zu treffen – vielmehr aber auch, ob sie bereit ist, den Helden zu helfen.

Ilayas bester Freund ist *Valmhadir*, ein Feenwesen, in einer Macht vergleichbar mit einem uralten Einhorn, der es jedoch vorzieht, in der Gestalt eines mächtigen, schneeweißen Hirschs durch die Wälder zu streifen. Bevor es zu dieser Begegnung kommt, die am Abend statt-

findet, sollten die Helden bereits mit zumindest einem weiteren Feenwesen Kontakt gehabt haben. Leiten Sie auch diese Begegnung im tiefen Wald mit einer *Sinneschärfe*-Probe (Gehör) ein oder auch mit einer Probe auf *Gefahreninstinkt*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Dämmerung vernehmt ihr ein schweres und beinahe grollendes Schnaufen, das durch das Blattwerk zu euch dringt. Ein eigenartiger, erdiger Geruch liegt in der Luft. Als ihr euch vorsichtig näher schleicht, geht das Schnauben in ein Rasseln über, und dann erkennt ihr unter einer mächtigen Steineiche einen großen, weißen Hirsch, der zusammengesunken auf der Seite liegt. Das Fell des Hirschs scheint von Innen heraus zu leuchten, doch mit jedem Augenblick wird das Leuchten schwächer, schon bilden sich erste Stellen, an denen es gar nicht mehr zu erkennen ist. Die Vorderläufe des Tieres sind blutverschmiert, der rechte Lauf steht in einem eigenartigen Winkel vom Körper ab. Der Hirsch bewegt den Kopf schmerzerfüllt hin und her, versucht mit seinem mächtigen Geweih etwas an seinen Beinen zu erreichen. Dann fällt Euch auf, dass das Tier in einer riesigen Falle aus schwarzem Metall steckt, einem Tellereisen mit groben Zähnen, wie man sie wohl auch zur Bärenjagd verwendet.

Allein das Erscheinungsbild des Hirschs sollte die Helden darauf bringen, dass es sich bei ihm keineswegs um ein normales Tier handelt. Vielleicht haben sie ja auch das Gerücht um den Vertrauten Ilayas gehört. Eine magische Analyse des Hirschs mit Hilfe des ODEM ARCANUM offenbart eine so mächtige magische Aura, dass der analysierende Held vom roten Gleißeln seiner Aura geblendet

wird und die nächste Stunde von Kopfschmerzen geplagt wird (KL um 1 vermindert). Ein ANALYS ARCAN-STRUKTUR offenbart, dass das Wesen von feischer Magie durchdrungen ist.

Treten die Helden an den Hirsch heran, so hebt er schwach den Kopf, um in ihre Richtung zu blicken, eine tiefe Stimme ertönt in ihrem Kopf: "Ich bin Valmhadir und ich bitte euch um Hilfe, befreit mich ...". Dann erstickt die Stimme.

Um das riesige Tellereisen zu öffnen, muss eine KK-Probe +8 gelingen, die Sie auf zwei Helden aufteilen können (dann muss je-

der Held eine KK-Probe +4 schaffen). Natürlich können die Helden auch einen Hebel ansetzen, der den Proben-Zuschlag ebenfalls auf +4 reduziert, hierbei gilt es allerdings darauf zu achten, die Falle gut zu fixieren.

Jede misslungene Probe fügt dem Tier weitere Verletzungen zu, aber sobald die Wangen der Falle sich öffnen, gelingt es dem Tier sich zu befreien. Wollen die Helden ihm bei der Versorgung der Verletzungen helfen, so können Sie eine *Heilkunde (Wunden)*-Probe +4 verlangen oder einen zauberkundigen Helden einen BALSAM

SALABUNDE sprechen lassen.

Bevor beides jedoch zur Wirkung kommt, springt der Hirsch plötzlich auf, die Wunden verschwinden, ebenso wie das Tellereisen. Dafür strahlt sein Fell nun wieder hell. "Wir haben uns nicht in euch getäuscht ... folgt mir." Mit diesen Worten in den Köpfen der Helden richtet sich der Hirsch zu ganzer Majestät auf und springt in die Wälder. Der Spur Valmhadirs können die Helden gut folgen (oder verlangen Sie *Fährtenlesen*-Proben, wenn Sie es für angebracht halten, z.B. weil keiner der Helden einen Wildnis-Hintergrund hat).



ILAYA VOM ABENDSTERN

»Nicht Baron oder Graf herrschen über dieses Land, nicht einmal der Bergkönig oder der Flussvater haben volle Macht in den Wäldern. Dies sind die Lande vom Abendstern, hier herrscht die sanfte Ilaya. Eine Fee ist sie, auch wenn man sie für die schönste aller Elfen halten mag, wenn man ihrer ansichtig wird.

Tief in den Wäldern mag man sie finden, doch nur, wenn sie selbst dies auch wünscht. Und wenn du ihr Reich betrittst, dann lässt du unsere Welt hinter dir, eine der fremdartigen Anderswelten muss es sein. Ilaya lässt nur jene zu sich, die reinen Herzens sind und denen großes Unglück droht, denn die Feenkönigin dauert das Schicksal von Sterblichen, die unverschuldet in Not geraten sind. Jenen hilft sie mitunter, doch nie ohne Preis.

Doch hat sie auch ein anderes Gesicht, denn schon manch gieriger Köhler oder unersättlicher Holzfäller wurde durch sie seiner Strafe zugeführt. Bei allem darf man nie vergessen, dass Ilaya nicht aus dieser Welt stammt, wie soll ein Mensch sie also je verstehen?«

—gehört am Großen Fluss nahe der Ingrakuppen

Die Helden sollten dem Hirsch eilig folgen. Immer wieder erhaschen sie in der aufkommenden Dunkelheit Blicke auf das Leuchten seines weißen Fells, und Helden mit guter *Orientierung* beginnen nach einer Weile zu vermuten, dass sie im Kreis geführt werden. Tatsächlich gelangen die Helden nach einer Weile wieder an die Steineiche, unter der sie den Hirsch zum ersten Mal gesehen haben. Mondschein hüllt die kleine Lichtung ein, dichter Nebel steigt aus dem hohen Gras auf, formt sich zu einem wabernden Torbogen – durch den Valmhadir hindurch springt.

Bei diesem Nebeltor handelt es sich um ein Feentor zu Ilayas Globule. Treten die Helden hindurch, so werden sie von angenehmer Kühle umfassen, und der Nebel nimmt ihnen für einen Moment die Sicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich seid ihr von hellem Tageslicht umgeben und blickt durch die Krone einer mächtigen Eiche in einen tiefblauen Himmel. Die Sonne scheint warm und freundlich, das Summen von Insekten und das leise Zwitschern von Vögeln erfüllt die Luft und vereint sich mit der sphärischen Flötenmelodie zu einem harmonischen Gleichklang.

Ihr befindet euch am Rande einer kleinen, sonnenüberfluteten Lichtung, die mit hohem saftigen Gras bedeckt ist, in dem wie Tupfen weiße, gelbe und blaue Blumen blühen und einen verführerischen Duft verbreiten.

Im Zentrum der Lichtung erhebt sich ein Kreis aus zwei Schritt hohen Steinen, und plötzlich tritt eine Gestalt aus

diesem Kreis, eine unterarm lange, weiße Flöte an den Lippen. Eine schlanke Frau mit hüftlangem, nussbraunem Haar blickt euch aus großen, leicht schräg stehenden Augen an. Der Klang des Flötenspiels verändert sich, erfüllt euch mit Freundlichkeit, Offenheit und Neugier. Dann beendet sie ihre Melodie mit einem langen, fröhlichen Trällern, das wie das perlende Plätschern eines Baches in der Luft zu schweben scheint, auch als sie schon längst die Flöte abgesetzt hat.

„Seid begrüßt, Reisende“, spricht sie euch an, und ihr vermögt nicht zu sagen, ob sie die Worte gesagt oder gesungen hat, so melodisch klingt ihre Stimme.

Ilaya vom Abendstern ist eine Holde, die sich oft in der Menschenwelt aufhält. Sie ähnelt in ihrer hochgewachsenen Gestalt mit der alabasterfarbenen Haut und den spitzen Ohren einer Elfe. Doch die mächtige Magie, die sie umgibt, hebt sie vom schönen Volk ab: Fast scheint sie von innen heraus zu leuchten, und ihr haselnussbraunes Haar wird ständig von einem leichten Lufthauch umweht. Zwar ist ihr eigenes Reich, das man über manchen Wald am südlichen Großen Fluss erreichen kann, ein Teil der Anderswelt, doch merkt dies ein Besucher kaum. Er scheint sich einfach nur in einem sehr dichten und ein wenig unheimlichen Wald zu befinden, wo ihn Tiere beständig beobachten. Das Zentrum von Ilayas Zauberwald ist der *Goblinkreis*, ein Kreis aus sieben Findlingen, der von starker Magie durchdrungen ist. Hier hält Ilaya Hof und umgibt sich mit den vielen ihr dienstbaren Biestingern und intelligenten Tieren – vor allem aber empfängt sie an diesem Ort menschliche Bittsteller.

Ilaya interessiert sich sehr für die Belange Sterblicher in ihrem Einflussgebiet. Wer guten Herzens ist, der kann vielleicht mit ihrer Hilfe rechnen. Wer aber gierig und hochnäsig ist, den duldet sie nicht in ihren Wäldern. Neben ihrem Einfluss bei Biestingern und gewöhnlichen Tieren rückt sie solchen schlechten Menschen auch mit ihrer gewaltigen Zauber Macht zu Leibe. Wer sich nicht einfach vertreiben lässt, der muss dabei um sein Leben fürchten, denn Ilayas Zorn kann ebenso groß wie ihre Güte sein. Bei den Bewohnern des Umlands herrscht daher eine Mischung aus Bewunderung und Furcht gegenüber Ilaya vor. Oft findet ein Mensch den Weg zu ihr aufgrund ihres betörenden Flötenspiels, mit dem sie auch ihre Gefühle ausdrückt. Wer im Wald plötzlich Melodien wie von klirrendem Eis hört, der sollte also schnell von seinem Tun ablassen oder einen anderen Weg suchen, wenn er nicht Ilayas Zorn auf sich ziehen will.

Führen Sie das Gespräch zwischen den Helden und Ilaya so, dass immer wieder deutlich wird, dass die Fee von nahezu unbegreiflichen Motivationen geleitet ist. Natürlich er-

kennt sie den Helden, der ihren Stein in seinem Besitz hat, sofort und wendet sich vornehmlich an diesen oder auch an einen solchen, der den Ring des Flussvaters trägt. Folgende Dinge können Sie in einem Gespräch Ilaya in den Mund legen:

- “Ihr seid auf der Suche nach etwas, das der Flussvater sich genommen hat, aus ganzem Recht. Allerdings verstehe ich, warum euer Herz so sehr an diesen Dingen hängt, vor allem aber warum das Herz derjenigen davon so erfüllt ist, für die ihr ausgezogen seid. Daher bin ich geneigt euch zu helfen.”

- “Auch der Flussvater wünscht sich Ruhe, was die Preziosen der *fey* angeht, die hinter dem Nebelschleier verborgen waren. Und nur aus diesem Grunde ist selbst der Alte geneigt euch anzuhören. So hat er mich wissen lassen. So wie der Fluss früh zur Ruhe kam in diesem Jahr, so wünscht der Flussvater auch, dass seine Kreise nicht weiter wegen des Goldes gestört werden sollen.”

- “Sein Reich jedoch liegt fern von hier und keine Reise an den Hof des Flussvaters kann ohne Prüfung vonstatten gehen, selbst dann nicht, wenn ihr sein Werkzeug werden sollt.”

- “Ich kann euch jedoch zu einem Tor zum Palast des Alten bringen, wenn ihr mir dafür beizeiten einen Gefallen erweist.”

- “Ihr habt mit dem tapfren Ritter Ector von Blauen Steine gesprochen, der euch ein Wort gab. Das Wort dieses guten Freundes wird bestimmen, wohin eurer Weg führen soll.”

- “Ins Land der Mooraugen soll es gehen, das die widerwärtigen Schwarzpelze Muhrsape nennen, das jedoch für uns vielerlei Schönheit beinhaltet und so manchen Übergang in die Welten der Feen. Der Schleier ist dünn in jenen Landen.”

- “Folgt dem Weg, den ich euch auslege, geradewegs nach Westen – und auch nur nach Westen. Verlasst den Pfad nicht, denn was jenseits des Weges liegt, kann euch ge-

fährlich werden, sogar euer Ende bedeuten. Und verlasst den Weg an jenem Tor, das sich für euch auftut. Und verlasst ihn, wenn es sich auftut oder ihr könntet für immer verloren sein.”

- “Ich wünsche euch eine sichere Reise, doch beherzigt meine Warnungen. Und grüßt mir Ellerdorn von mir und gebt ihm dies.” Sie haucht einen Kuss in ihre Handfläche und sofort bildet sich darin ein Rosenquarz, der annähernd die Form eines Mundes hat. “Nur für

Meister Ardantyr ist das bestimmt, hört ihr? Und nun brecht auf.”

Ilaya bietet den Helden an, die nach der Nennung des Zauberwortes “Astakos”, das der Flusskrebs-Ritter Ector ihnen nannte, direkt in die Muhrsape zu führen. Dabei folgt der Weg durch ein Feenreich kaum den aventurischen Gesetzen, so dass die Helden binnen zweier Tage Ellerdorns Hof erreichen können, von wo aus sie zum Palast des Flussvaters vorgelassen werden sollen. Tatsächlich meint sie es ernst, wenn sie den Helden nahelegt, auf dem Pfad zu bleiben, denn das ist bereits Teil der Prüfung.

Mit den letzten Worten der Fee Ilaya erscheint auf der westlichen Seite

des Steinkreises ein glitzernder Weg, dessen Leuchten langsam verschwindet und der Gestalt eines gut ausgetretenen Weges weicht, der durch den dichten Wald führt. Offenbar direkt in die Muhrsape.

WAS TUN, WENN DIE HELDEN DIE FEE IGNORIEREN?

Auch das muss kein Beinbruch sein, allerdings wird es dann für Sie ein wenig komplizierter. In diesem Fall sollten Sie eine längere Reise entlang des Großen Flusses gestalten. Nutzen Sie dazu die Karte auf Seite 10 und streuen Sie Begegnungen nach eigenem Belieben ein. Natürlich können Sie die Reise auch knapp erzählerisch abhandeln, so zum Beispiel, indem die Helden vielleicht



tatsächlich in Elenvina ein Schiff besteigen und Passage bis in die albernische Hauptstadt Havena erhalten. Allerdings müssen Sie dann in der großen Stadt improvisieren, damit Ihre Helden herausfinden können, dass sie aus der Stadt in die Muhrsape reisen müssen, um Elverdorns Hof zu finden. "Bei Nacht und Nebel in die Muhrsape" ist ein gebräuchliches Sprichwort dafür, dass man aus Havena fortgeht, um ein Leben als Geächter im Delta zu führen. Nur wenige Menschen trauen sich in die Sumpflandschaft – und die meisten von ihnen sind eher zwielichtiges Gesindel. Hier ein denkbar knapper Überblick über Havena, damit Sie einige Informationen an der Hand haben, sollten Sie diese Variante benötigen:

Havena für den eiligen Leser

Einwohner: 22.000

Wappen: silberne Krone über silberner Wellenlinie auf blauem Grund

Herrschaft / Politik: Residenz von Fürst Cuano ui Bennain

Garnisonen: 4 Banner Kaiserlich Beilunker Seegardisten, 5 Banner Fürstlich Albernische Elitgarde, 3 Banner Fürstlich Havenische Langschwerter, 1 Banner Havener Seekrieger, 1 Schwadron Fürstlich Abilachter Reiterei, 30 Stadtgardisten

Tempel: alle Zwölfgötter außer Firun

Wichtige Gasthöfe: Taverne *Esche und Korķ* (Q6/P5/S0; Immankneipe), Hotel *Havenapalast* (Q8/P8/S32; bestes Gasthaus der Stadt), Schenke *Oase der 1000 Freuden* (Q7/P9/S0; mit tulamidischem Flair), Hotel *Großmast* (Q5/P5/S18; bevorzugt von Kapitänen besucht), Schenke *Rondras Einkehr* (Q5/P5/S0; Stammkneipe der Kriegerakademie), Herberge *Klabautermann* (Q1/P2/S14; übelste Absteige der Stadt), Taverne *Schatzinsel* (Q3/P5/S0; Treffpunkt für Schatzsucher), das Vergnügungsschiff *Rethis* (Q7/P8/S0)

Handel und Gewerbe: vielfältig, vor allem auf Seefahrt bezogen; mehrere Werften und Kontore

Besonderheiten: verfluchte Unterstadt, Magieverbot für jedwede Zauberei außer magischer Heilung

Stimmung in der Stadt: efferdtreu und kaufmännisch, traditionell albernisch; doch sind die besten Zeiten an den havenischen Docks lange vorüber, trotzdem wichtigster Handelshafen des Mittelreichs. Dem Boron-Kult und Magiern steht man ängstlich beziehungsweise misstrauisch gegenüber.

WAS TUN BEORNS SÖHNE?

Einerlei, ob die Helden die beiden Thorwaler verfolgen, sie von ihnen verfolgt werden oder ob beide Gruppen unabhängig voneinander agieren, auch Beorns Söhne sind unterwegs nach Albernia. Dabei sollten Asgrim und Thorn stets einen kleinen Vorsprung vor Ihren Helden bewahren, damit diese ein wenig unter Zeitdruck geraten.

Sie können natürlich immer wieder Konflikte zwischen den Helden und den Thorwalern ausspielen. Die Szene bei den Holzfällern (siehe oben) legt nahe, dass Asgrim und Thorn den Helden eine Falle stellen wollen. Dafür bieten sich zwei denkbare Möglichkeiten an. Zum einen könnten die Thorwaler eine Grube ausheben und am Boden mit den angespitzten Stämmen versehen. Mit einem laub- und astbedeckten Netz getarnt, könnte eine solche Speergrube zur tödlichen Falle für die Helden werden. Lassen Sie die Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe +2 würfeln, um eine solche Falle zu entdecken. Ein Sturz hinein verursacht zweimal 1W6–1 TP *Sturzschaden* (**Basisregeln 193**) und dazu 4W6 Schadenspunkte für die Holzspeere. Eine andere Variante wäre es an Seilen zwei Stämme aufzuhängen, die mit Spießen bestückt sind und die seitwärts auf die Helden zuschnellen, wenn die Falle ausgelöst wird (entweder durch ein Stolperseil oder manuell). Hier wäre eine *Sinnenschärfe*-Probe +4 angebracht, um die Falle zu erkennen, die 2W6+4 TP verursacht.

Natürlich könnten die Thorwaler auch einfach einen Hinterhalt legen, so dass sie die Wegelagerer aus den Wegrandbegegnungen auf Seite 37 ohne Weiteres durch einen Angriff von Asgrim und Thorn ersetzen können.

Auch Thorn und Asgrim wissen, dass die Reise nach Albernia sehr lange dauern wird und bauen daher darauf, dass sie ebenfalls ein Feentor finden, das sie schnell dorthin bringen kann. Und sie werden auch tatsächlich in einem dunkeln Moortümpel fündig, in dem ein Lamifaar haust.

Diese Schwarzfeen sind spindeldürre, nachtschwarze Feenwesen, die sich durch den Raub fremder Lebenskraft ernähren und jedermann mit unstillbarem Hass begegnen. Aber sie werden auch von einer unerfüllbaren Neugierde angetrieben und gelten als durch den Namenlosen Gott korrumpiert. Diese Tatsache nutzen Thorn und der Zauberer Eindrin, um nach einem Menschenopfer das Wesen dahin zu bringen, sie ebenfalls durch eine Feenwelt in die Muhrsape zu bringen.



ZWISCHEN HIER UND JETZT

DER WEG INS DELTA DES GROßEN FLUSSES

Die Reise durch Ilayas Zauberwald ist verhältnismäßig kurz und der Weg, den die Fee ihnen ausgelegt hat, gut zu erkennen. Die Helden kommen schnell voran – manchmal erscheint es ihnen gerade so, als ob der Wald, durch den sie sich bewegen, wie im Flug an ihnen vorbei gleitet. Sacht wiegen sich Linden und Eichen in einer milden Brise und das Plätschern von vielen Bächen ist zu hören, feiner Nebel zieht über den Boden, um hier und da aufzuwallen und dann im warmen Licht der Sonne, die hoch am blauen Firmament steht, zu vergehen. Dann wieder gibt es Passagen, in denen der Weg sich in einen Knüppeldamm verwandelt, die durch dunkle Erlenbrüche führen, zwischen denen blubberndes Moor liegt. Diese Strecken ziehen so langsam vorbei, dass die Gruppe das Gefühl hat, sie lahmt.

Beide Phänomene sind unabhängig davon, wie sehr die Helden sich bemühen, ihr Tempo zu beschleunigen oder zu verlangsamen. Beinahe scheint es ihnen, als sei das einzige, was ihr Vorwärtkommen beeinflusst, der Wille Ilayas – und damit liegen sie nicht einmal falsch.

In Ilayas Zauberwald herrscht Tag, während die Helden reisen, gerade so wie ein lauer Sommernachmittag. Der Himmel ist von tiefem Blau und von Vogelgezwitscher und dem Duft von reifem Obst erfüllt. Der prächtige und dichte Wald ist reichhaltig bewohnt, Singvögel und Rehe, Hasen und Schmetterlinge häufig zu sehen, und in den Bächen und Teichen ziehen silbrige Fische ihre Bahnen. Überall tummeln sich Nymphen und Dryaden, Biestinger und Winzlinge. Nur Menschen findet man keine, die einzigen menschenähnlichen Wesen sind Feenwesen, die menschliche Gestalt annehmen.

Dabei muss durchaus nicht klar werden, ob sie diejenigen Personen, die sie gerade verkörpern, wirklich selbst getroffen haben oder ob sie nur Abbilder derselben im Geist der Helden gesehen haben und darüber versuchen den Helden ihre Angst zu nehmen (oder um sie ins Verderben zu locken). Sie können Ihren Helden also tatsächlich viele bekannte Gesichter zeigen und sie damit in Bedrängnis bringen.

Doch es gibt auch Stellen in Ilayas Wald, an der ihre Macht nachlässt, und an denen fremde Feen versuchen, in ihr Reich einzudringen. Gerade diese Stellen sind für Helden besonders gefährlich, denn die Kreaturen, die an solchen Stellen lauern, sind meist außerordentlich bössartig und hassen Ilayas Diener zutiefst. Und solche scheinen die Helden für sie zu sein, denn so lange sie sich auf dem Pfad befinden, schützt sie die Magie und der Wille Ilayas. Kommen sie aber davon ab, so sind sie ganz auf sich gestellt, bis sie wieder auf den Weg zurückkehren.

DENKBARE PRÜFUNGEN AUF DEM WEG

Es gibt viele Möglichkeiten, um Helden dazu zu bringen, den Pfad zu verlassen. Mindestens zweimal sollten Sie das auch versuchen, wobei es einerlei ist, ob eine vorlaute Blütenfee oder ein lockender Satyr die Ursache ist, ein Irrlicht in der Ferne oder das klagende Rufen einer guten Bekannten, hinter der ein düsteres Wesen steckt. Hier finden Sie einige Vorschläge, die sich ganz nach eigenem Ermessen nutzen und ausbauen können oder durch vollständig eigene Idee ersetzen können, denn immerhin kennen Sie die Vorlieben Ihrer Gruppe am besten.

● Am Wegesrand blitzen einige goldene Dukaten, die aus einem prallen Beutel gerollt zu sein scheinen, der unter einem verlockend duftenden Apfelbaum liegt. In dem Baum wohnt eine kesse Dryade, die es darauf abgesehen hat, einen neuen Gefährten zu finden. Ihre Stimme dringt sofort lockend an das Ohr eines Helden, wenn er auch nur einen Fuß vom Weg gesetzt hat. Lassen Sie den Helden eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +2 ablegen, die mit jedem Schritt, den er sich weiter vom Weg entfernt um einen Punkt schwieriger wird. Ist er einmal an dem Baum angelangt, so ist er völlig in den Bann der Dryade geraten und von alleine nicht mehr dazu bereit weiterzuziehen. Natürlich können die anderen Helden ihrem Gefährten helfen. Mit *Überzeugen*-Proben, einem Zauber wie dem BANNBALADIN oder auch mit einem gezielten Schlag auf den Kopf oder einem schnell zu einem Lasso gebundenen Seil, mit dem sie versuchen ihn wieder auf den Weg zu ziehen. Das Seufzen der Dryade, das sie ausstößt, wenn der Held wieder auf dem Weg ist, wird ihn sein Leben lang begleiten und von einer verlorenen Liebe künden.

● Ein Winzling steckt mit einem Bein in einem Sumpfloch fest und schreit herzerweichend um Hilfe. Hinter dem kleinen Männchen schieben sich mehrere Tentakel aus dem Sumpfloch, um ihn entgültig in den Pfuhl zu ziehen. Sobald die Helden den Weg verlassen, um dem Winzling zu helfen, verschwindet dieser, und die Umgebung nimmt einen wahrnehmbaren Grauschleier an. Sofort beginnen die Tentakel, die zu einem düstren Feenwesen gehören, dass einem Krakenmolch ähnelt, die Helden zu attackieren.



Krakenmolch

LeP 120 (10 LeP je Arm / 40 LeP am Rumpf) AuP 60 PA 2

RS 1 WS 9

MR 10 / 15 GS 9 / 2GW 13

Würgen: INI 8+1W6**** AT 8** TP - DK HNSP*

Biss: INI 8+1W6**** AT -*** TP 1W6+6 DK H

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Hinterhalt (10), Würgen (14), Umreißen (4)

*) Ein Würgeangriff kann in allen möglichen Distanzklassen ausgeführt werden – beim Gelingen zieht der Krakenmolch ein Opfer in der nächsten Kampfrunde heran, so dass sich die Distanzklasse auf H verändert.

**) Der Krakenmolch kann mit 6 seiner 8 Fangarme 2 Gegner beschäftigen. Den ersten versucht er mit 3 Fangarmen an sein Maul zu führen und zu töten, den zweiten hält er 'auf Reserve' oder verteidigt mit den restlichen seinen Leib. Unabhängig von den zupackenden Fangarmen entsteht kein Würgeschaden – das Opfer muss sich jedoch aus jedem einzelnen Arm befreien.

***) Das Maul wird nur als Folge des Würgens gegen einen umklammerten Gegner eingesetzt.

****) An Land wird die INI halbiert.

Erst wenn diese Kreatur überwunden ist, können die Helden dann auf den Weg zurückkehren.

● Eine geliebte Person eines der Helden, die er schon lange nicht mehr gesehen hat (das kann durchaus auch ein bereits Verstorbener sein), winkt ihm zu und versucht ihn vom Weg zu locken. Auch hier sind *Selbstbeherrschungs*-Proben nötig, damit er den Weg nicht verlässt. Tritt der Held vom Weg, verwandelt sich die Person in ein abstoßendes Albtraumgespenst. Lassen Sie den betreffenden Helden eine MU-Probe ablegen, die um +2 (plus eventuelle Totenangst oder Aberglauben) erschwert ist. Misslingt die Probe, so erleidet der Betroffene einen Malus von 1W6 Punkten auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis. Dieser Malus baut sich um jeweils einen Punkt pro halber Stunde ab, sobald die Gefährten den Betreffenden wieder auf den Weg zurück geholt haben.

● An einer der unheimlichen Stellen, während der die Helden langsam vorankommen, peitscht auf einmal eine kräftige Sturmbö über den Pfad, die die Helden vom Weg zu wehen droht. Lassen Sie alle Helden *Körperbeherrschungs*-Proben +2 würfeln, damit sie den Weg nicht verlassen. Sobald einer der Helden den Boden neben dem Pfad berührt, ertönt ein zorniges Summen und ein Schwarm von libellenartigen Kreaturen erscheint wie aus dem Nichts. Diese fast 2 Spann große Insekten stürzen sich sofort auf alle Helden, vermeiden es aber, über den Weg Ilayas zu fliegen. Ermitteln Sie die Menge der Wesen mit 2W20.



Feuerfliegen

LeP 5 AuP 100 PA 0 RS 0 WS 5 MR 15 / 5

GS 5 GW 4

Biss: INI 8+2W6 DK H AT 6 TP 1W3

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+7)

Hier können die Helden immer wieder versuchen, auf den Weg zurückzugelangen, wenn sie eine unparierbare Attacke hinnehmen.

DIE PFORTE AUS DEM ZAUBERWALD

Wenn Sie die Helden ein- oder zweimal in Versuchung geführt haben und ihnen die Reise durch Ilayas Zauberwald langweilig zu werden droht, lassen Sie sie an das Tor gelangen, dass sie zu Ellerdorns Hof führt.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sanfter Nebel kommt auf dem Weg auf, der von leichtem Glitzern durchzogen ist und wabert zu einem torartigen Gebilde hoch, ähnlich dem, durch das ihr Ilayas Zauberwald betreten habt. Eindringlich klingt euch die Warnung der Fee in den Ohren, diese Pforte sofort zu nutzen und schreitet hindurch. Wieder umfängt euch kühle Feuchte, und ihr verliert für eine Weile die Sicht.

IN DER MUHRSAPE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr blickt von einer sanften Anhöhe über die Muhrsape, und euer Blick reicht meilenweit in das sumpfige Land – und doch erkennt ihr keinerlei Anzeichen menschlicher Besiedlung. Unter mächtigen, vom Meer heranziehenden Wolkenbänken dehnt sich endlos das dunkle Grün der Moore, hier und da von einem schilfgesäumten Wasserlauf, einem der zahllosen Arme des Großen Flusses, durchschnitten. Ebenfalls von düsterer Farbe sind die zahlreichen Erlenbruchwälder, mit denen das Land durchsetzt ist; geduckt, dunkel und undurchdringlich die Gebüsche aus Krähenbeere und Gagelstrauch, die aus der torfigen, feuchten Erde sprießen.

Wie schwarzbraune Löcher in diesem tristen Grün-Grau sind überall kleine und große Seen zu erkennen: die namensgebenden Mooraugen, deren Wasser so trüb und dunkel ist, dass man nicht einen halben Schritt hineinblicken kann, und von denen es heißt, dass sie sich viele Meilen in die Tiefe erstrecken. Einige sollen gar völlig

grundlos sein und direkt hinabführen in ein Reich fremdartiger und grausamer Kreaturen, die nur darauf warten, Mensch und Tier zu sich hinabzuziehen, um sie mit Haut, Haar und Knochen zu verspeisen.

Seltener als die Mooraugen, aber vom umgebenden Land kaum zu unterscheiden, sind die Faulseen, die übelsten Stellen, die ein Moor verborgen hält: viele Schritt tiefe Tümpel aus zähem Schlamm, über die eine dünne Schicht harmlosen Grases gewachsen ist. Wird das Gras entfernt, steigt ein übler Gestank auf, und ein glänzend schwarzer, fettiger Schlick kommt zum Vorschein. Wer immer in einen Faulsee gerät – sei es ein weidendes Schaf oder ein achtloser Wanderer – ist unrettbar verloren! Auch ihnen sagt man nach, dass sie Brutstätten der widerwärtigsten Dinge sein: von schwarzen, giftigen Schlangen, die aus dem Schlamm wachsen, wird berichtet, von blutsaugenden Egel, krankheitsübertragenden Moskitos und bleichen Würmern, die des Nachts über das Land kriechen und nach verletzten Kreaturen suchen, um sich in deren Schwären und offene Wunden hineinzufressen!

Das Feentor hat sich bereits nach wenigen Augenblicken aufgelöst, nachdem die Helden hindurch getreten sind, zurück bleibt nur ein beinahe kugelrunder Findling. Nur unweit der Stelle, an der die Helden wieder nach Dere getreten sind, ist an einem See ein kleines Gehöft mit einigen Nebengebäuden zu sehen. Ein einfacher Pfad führt hinab.

ELLERDORNS HOF

Ellerdorns Hof liegt abgelegen an einem der unzähligen Seen ohne Namen, im Delta des Großen Flusses südlich von Havena. Es ist tatsächlich nur ein kleines Gehöft mit einer Reihe von Nebengebäuden, und die wenigen Eingeweihten, die darum wissen, kennen das Gutshaus nur

unter dem Namen seines Besitzers als Ellerdorns Hof. Die wenigen Bewohner des Anwesens sind scheu und reden nicht gern mit Fremden, am wenigsten Ellerdorn selbst, der wortkarge und abweisend wirkende Herr der Ländereien, den die Bauern und Fischer der Umgegend nur den 'Alten vom Gutshof' nennen. Seit vielen Jahren ist er der Hüter des Feentores auf dem Hof, das bisweilen einen Zugang zum Palast unter den Wogen erlaubt.

Ellerdorn Ardantyr

Ellerdorn wurde vor über 400 Jahren geboren, doch die Feenmagie, die ihn seit so vielen Jahren umgibt und durchdringt, ließ ihn ein derart hohes Alter erreichen. Es gibt wenige Dinge, die Ellerdorn noch nicht erlebt hat, was man seinen tiefgründigen blauen Augen durchaus ansieht. Ellerdorn ist ein alter Mann mit langem, weißen Haar und wallendem Bart, der stets eine einfache Leinenkutte trägt und sich auf einen knorrigen Wanderstab stützt. Er ist kein Mann vieler Worte und es umgibt ihn eine unerschütterliche Aura, die von seinem Alter und seiner Erfahrung herrührt. Er verlässt seinen Hof nur selten, wie er sowieso kaum Kontakt zu Menschen unterhält. Das merkt man seinen Umgangsformen auch an, denn sie sind ungeschliffen und er hat eine herrische und bestimmende Art an sich.

Geboren: 602 BF

Größe: 1,72 Schritt

Haarfarbe: weiß

Augenfarbe: blau

Darstellung: hartnäckig, furchtlos, gierig, ungeduldig

Ziele und Motivation: will unter den Feen seinen Lebensabend verbringen und das Feentor beschützen, daher ist er auf der Suche nach einem Nachfolger (den er bald finden wird).

Herausragende Eigenschaften: KL 17, CH 17

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 15, Sagen/Legenden 15, Magiekunde 12

Knüppel:

INI 6+1W6 AT 10 PA 9 TP 1W6 DK N

LeP 33 AuP 28 KO 10 RS 0 MR 7 GS 5

Zitat: "Weil ich es sage."

Sobald die Helden auf dem Gutshof angelangt sind, tritt Ellerdorn auf sie zu und fragt barsch nach ihrem Begehrt. Er nickt nur lakonisch, wenn die Helden darum bitten, Zugang zum Reich des Flussvaters zu erhalten ("Wollen das nicht alle, die hier herkommen? Warum sollte ich ausgerechnet euch diesen Wunsch gewähren?") und wartet darauf, dass die Helden ihm Ilayas Flusskiesel (oder den Ring des Flussvaters) zeigen. Erst dann taut der alte Mann ein wenig auf. "Allein, das reicht nicht aus. Habt ihr eine Einladung?" ist seine nächste Frage und tatsächlich haben die Helden eine solche. Wenn sie Ellerdorn das Wort "Astakos" nennen, nickt er abschließend. "Gut, dann

sei es so. Folgt mir." Ellerdorn nickt einem seiner Knechte zu, der eilfertig einige Augenbiinden herbeibringt, die die Helden anlegen müssen. Danach werden sie einzeln in dasjenige der Gebäude gebracht, in dem sich das Feentor befindet. Einzeln werden die Helden hindurchgeführt.

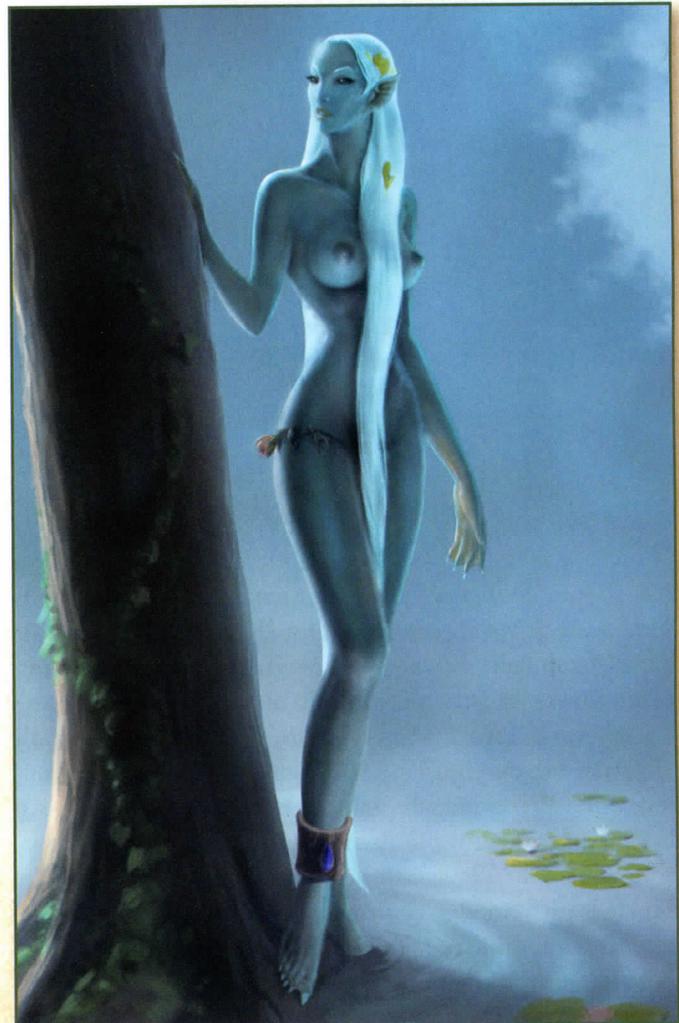
IM REICH DES FLUSSVATERS

»Da kamen silbergeschuppte Wesen mit großen, nachtblauen Augen; weiße Riesenkraken, die mit ihren Armen ehrerbietige Tänze aufführten; silberne, dreiäugige Delphine; gläserne Menschen mit und ohne Fischschwanz.«

—aus der Erzählung eines albernischen Flussfischers

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist, als ob angenehm kühles Wasser euch umschmeichelt, euch ganz und gar umfängt, dann sogar euere Lungen füllt. Ihr fühlt euch eigenartig leicht und geborgen darin. Frische umfängt euch und es scheint, als liegt eine fröhliche Melodie im Wasser, wie ein beinahe unhörbarer Chor, der in allen Nuancen vom Leben singt.



Als ihr die Augenbinden abnehmt, erkennt ihr, dass ihr euch verändert habt, eure Gestalt gleicht nun der von Neckern. Etwas kleiner als ein Mensch, von schlankem Wuchs und mit breiten Wangenknochen, ein wenig wulstigen Lippen und großen, ausdrucksstarken Augen. Eure Haut ist glatter als sonst, samtweich und von fahl weißer, leicht bläulich schimmernder Farbe. Euer Haupthaar ist hüftlang und schimmert in metallischem Blaugrün. Zwischen Euren Fingern und Zehen haben sich kleine Schwimmhäute gebildet. Es fühlt sich gut und richtig an, und ihr gewöhnt euch schnell daran, dass ihr euch perfekt schwimmend fortbewegen könnt.

Das Reich des Flussvaters

Eigentlich handelt es sich beim Reich des Flussvaters nicht um eine Globule, wie die meisten aventurischen Gelehrten, die sich mit derlei Dingen auskennen, vermuten, sondern vielmehr um eine vom Flussvater geschaffene Traumwelt von außerordentlich hoher Realitätsdichte. Nixengesang formt sie ebenso wie die Träume des Flussvaters und die Wünsche seines Hofstaates. Der 'Palast' des Flussvaters ist somit keineswegs an eine örtliche Stelle gebunden, sondern kann vom Spielleiter dort verwendet werden, wo er ihn braucht – solange der Ort nahe am Großen Fluss liegt. Träumer und Traumgänger können die Realität des Traumes teilweise selbst beeinflussen, sich gar selbst neckergleich unter des Flussvaters Augen bewegen, und in seltenen Fällen – wie gerade jetzt – kann es sogar vorkommen, dass Menschen durch seltene Übergänge zwischen Feen- und Traumwelt tatsächlich körperlich in das Reich des Flussvaters eindringen.

Die Helden befinden sich nun tatsächlich in Flussvaters Reich. Ihre Verwandlung ermöglicht es ihnen, dort zu atmen und auch zu kommunizieren. Beachten Sie, dass die Ausrüstung der Helden verschwunden zu sein scheint, allein Ilayas Flusskiesel glimmt in sanftem Rot vor der Brust seines Trägers (ebenso der Ring des Flussvaters, falls einer der Helden ihn besitzt). Tatsächlich haben die Helden ihren Besitz jedoch nicht verloren, er ist immer noch bei ihnen, allerdings können sie in derzeit nicht benutzen. Sobald die Verwandlung aufgehoben wird, tragen die Helden auch wieder alle ihre Sachen bei sich. Die Werte der Helden bleiben ansonsten unverändert, allerdings erhalten sie die Sonderfertigkeiten *Kampf im Wasser* und *Unterwasserkampf*, so dass alle Auseinandersetzungen, die

nun folgen, ohne Abzüge auf Attacke und Parade ausgefochten werden können.

Die Anlage des Palastes, in dem die Helden sich befinden, ist riesig und ungewöhnlich. Manche Räume erinnern an unterseeische Grotten, die von sanft leuchtenden blauen Steinen erhellt werden und in denen hohes See gras wogt. Andere erscheinen aus Korallen gewachsen, und sanftes blaues Licht fällt durch die feinen Äste und Fächer, die riesige Kuppeln bilden.

Lassen Sie die Helden einige der prächtigen Hallen erkunden, die reich mit Muscheln, Perlen und farbenprächtigen Korallen geschmückt sind. Schnell fällt ihnen auf, dass außer einigen Leuchtfischen, deren Lichter immer wieder an den Helden vorbeiziehen, kein anderes Lebewesen zu entdecken ist. Allerdings können die Helden in den Räumen einige Waffen und Gegenstände finden, die vielleicht nützlich für sie sind, zum Beispiel einige Speere und Dreizacke, sowie schlanke Dolche (die Werte für diese Waffen finden Sie auf Seite 160 der **Basisregeln**). Aber auch Netze, Beutel und sogar einen der Blau leuchtenden Steine.

EINE UNANGENEHME ÜBERRASCHUNG

Allerdings bleiben die Helden nicht lange allein, denn eine Gruppe von Feenwesen ist ihnen auf den Fersen. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe können die Helden herausfinden, dass auf einmal Leben um sie herum aufkommt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine größere Gruppe von Wesen nähert sich euch. Ihr könnt ein gutes Dutzend hummerartiger Wesen erkennen, die wie eine Garde heraneilen und euch zu umzingeln beginnen. Ihr Anführer jedoch ist ein menschenähnliches Wesen. Der Oberkörper eines schlanken Mannes geht in einen silbern glänzenden Fischunterleib über. Ein Umhang aus ebenfalls silbern glänzender Wasserspinnenseide liegt um seine Schultern und er schwingt herrisch einen perlenbesetzten Dreizack.

“Eindringlinge! Kommt heraus und stellt euch, dann geben wir euch vielleicht die Möglichkeit für einen gerechten Kampf, bei dem ihr eure Würde beweisen könnt. Ich weiß, dass ihr hier seid, eure Freunde haben euch verraten. Also kommt heraus. Ich will euch nicht suchen müssen. Also ich warte.”

Der Wogenmann, mit dem die Helden es hier zu tun haben, ist Kirulon, der sich als Majordomus des Palastes versteht. Nachdem Asgrim und Thorn durch den Pfuhl des Lamifaars einen Weg ins Reich des Flussvaters gefunden hatten, gerieten sie in die Fänge dieses arroganten und selbstüchtigen Neckmannes. Kirulon hat die beiden eingehend befragt und so vom Schatz erfahren, und durch

die Bilder in ihren Köpfen auch von einem Artefakt darin, dass er sich unter allen Umständen aneignen will: Panlariëls Horn. Er hofft dessen Macht nutzen zu können, um seine ewige Konkurrentin, die schöne Wassernymphe Aralla, die erste Dame bei Hofe, die häufig zur Rechten des Flussvaters thront, endlich auszustechen. Und natürlich hat er auch erfahren, dass die Helden in den Palast kommen werden, um Eilifs Schatz zu beanspruchen – allein kann er keine Zeugen brauchen, weder die Helden noch Asgrim und Thorn. Die Helden können die beiden sowie einige Mitglieder ihrer Besatzung im Hintergrund in ihrer tatsächlichen Gestalt liegen sehen. Dort wurden sie scheinbar achtlos abgelegt, und ein Hummer bewacht sie mit unruhig schnappenden Scheren. Wählen Sie die Anzahl der Mannschaftsmitglieder möglichst so, dass die Thorwaler und die Heldengruppe die gleiche Stärke haben.

Die anderen Hummer sind ausgeschwärmt und ziehen langsam den Kreis um die Helden immer enger, es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie den Helden gestellt haben und es zum Kampf kommt.

Die Hummer messen beinahe zwei Schritt und haben einen mächtigen dunkelbraunen Panzer mit roten Streifen, mit ihren Scheren können sie Hiebe verteilen oder kräftig zuschnappen.

Riesenhummer

INI 11+1W6 PA 7 LeP 37 RS 5 KO 16

Scheren: AT 11 TP 1W+5 DK N

Hieb: AT 10 TP 2W6 DK HN

GS 6 AuP 40 MR 6 / 8 GW 10

Besondere Kampfregeln: sehr großer Gegner, Niederwerfen (2)

Gestalten Sie den Kampf durchaus aussichtslos für die Helden und fechten Sie ihn mindestens 5 KR lang aus. Doch die Helden sind nicht allein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich ertönt ein tiefer Klang, aus einem Horn und plötzlich erscheint ein Ritter auf dem Platz, auf einem prächtigen Wellhengst, der entfernt an ein Seepferd erinnert und nervös hin- und herschwimmt. Der Ritter ist hochgewachsen und trägt eine blaue Rüstung, die ebenso robust wirkt, wie die Panzer der Hummer. Sein Helm erinnert an den Kopf eines Flusskrebse und seine Lanze, ebenfalls Tiefblau, schimmert gefährlich. Als er seine Stimme erhebt, erkennt ihr ihn wieder, es ist Ector vom Blauen Steine.

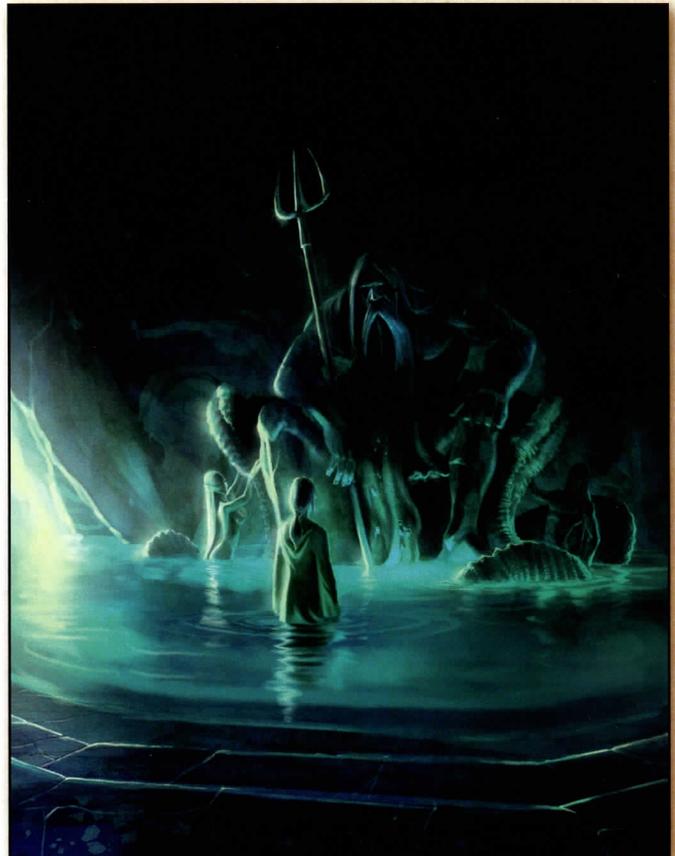
“Haltet ein – sofort! Das hier ist nicht euer Kampf. Was fällt dir ein, Kirulon, dich so zu gebärden.”

Tatsächlich lassen die Hummer sofort von euch ab und ziehen sich etwas zurück.

Ector ist offensichtlich erbost und fährt den Neckmann barsch an, niemals wieder sein Wort zu missbrauchen. Damit meint er anscheinend das Schlüsselwort für die Helden, das Kirulon offenbar genutzt hat, um die Helden in diesen entlegenen Teil des Palastes zu locken. Der Wogenmann windet sich unter den vorwurfsvollen Worten des Ritters.

VOR DEM FLUSSVATER

Schließlich nickt Ector den Helden zu und bedeutet ihnen, ihm zu folgen. Er lässt auch Asgrim, Thorn und den Rest ihrer Mannschaft losbinden und führt die Helden und die Thorwaler in den großen Festsaal des Flussvaters.



Der aufwendig mit Perlen und Korallen geschmückte Raum wird von Schwärmen von Leuchtfischen illuminiert; am Kopfende thront der Flussvater selbst, mächtig und unbeirrbar.

Die Helden haben das Gefühl, dass uralte Augen auf ihnen ruhen und tief in ihre Seele blicken, vorbei an der Verwandlung auf ihr wahres Wesen. Lassen Sie jeden Spieler einen Moment darüber nachdenken, welches Wort seinen Helden am besten charakterisiert. Führen Sie dann ein kurzes Gespräch mit jedem Spieler, bei dem Sie gezielte Fragen dazustellen, so dass es sich für den Spieler so darstellt, als dieser Wesenzug tatsächlich auf die Probe gestellt wird.

Danach erklingt ein tiefes, grollendes Glucksen, das zu einem wahren Rauschen anschwillt. Offenbar lacht der Flussvater. Dann erfüllt eine rauschende Stimme erfüllt die Köpfe der Helden, so mächtig und unaufhaltsam wie der Strom des Großen Flusses selbst. "Ihr Menschen seid ein eigenartiges Volk. Da streiten die einen für jemanden, den sie kaum kennen, die anderen für jemanden, der lange für sie verloren ist. Aber streiten müsst ihr wohl. Ich bin guter Laune dieser Tage und daher sollt ihr streiten, damit diese Angelegenheit bereinigt und entschieden ist. Hier ist also eure Arena."

Tatsächlich füllt sich der Saal nun mit vielen wundersamen Wesen, die einen Kreis um die Helden und die Thorwaler bilden. Offenbar wünscht der Flussvater, dass die Helden gegen die Thorwaler kämpfen. Der Ritter Ector vom Blauen Steine erklärt die Regeln und überwacht den Kampf, der waffenlos aufgefought werden soll. Nutzen Sie die Regeln zum Waffenlosen Kampf ab Seite 150 in den **Basisregeln**, um den Helden einen schönen Kampf gegen die Thorwaler zu liefern, bei dem sie ihre ganze Wut ablassen können.

Die Werte von Asgrim und Thorn finden Sie im Anhang, die ihrer Mannschaft auf Seite 26.

Einerlei, wie der Kampf ausgeht, nachdem die Sieger feststehen, erklingt wieder das Lachen des Flussvaters. "Eines solltet ihr alle lernen. Das beste was ihr mit eurem kurzen Leben tun könnt, ist es wirklich zu leben. Ich habe mich entschieden. Ihr," die beeindruckende Gestalt deutet auf die Helden, "sollt einen Teil dessen erlangen, was ihr begehrt, denn ihr begehrt nicht nur für euch selbst. Euch hingegen," er wendet sich zu den Thorwalern, "schicke ich dahin, wo ihr hingehört, aufs Meer der Sieben Winde." Und mit dem Verklingen dieser Worte verschwinden die Thorwaler spurlos.

DER SCHATZ IM DELTA

Die Helden werden kurz darauf von einer starken Strömung erfasst, die sie unnachgiebig aus dem Festsaal fortreißt, aus dem Palast in ein Gewirr aus vielen kleinen Flussbetten. So sieht der Unterlauf des Großen Flusses aus. Der Boden ist vom weichem Sand und Schlick bedeckt, der sich über die Flussniederung ausgebreitet und natürliche Dämme als seitliche Begrenzung gebildet hat. Hier, im Mündungsdelta des Großen Flusses, befinden sich unzählige Dinge, die der Flussvater im Lauf der Jahrtausende angesammelt hat. Schiffswracks aller denkbaren Schiffstypen sind zu sehen, Statuen und sogar ganze Gebäude, die irgendwann von den Fluten des Flusses verschlungen wurden. Die Helden können sogar einen prächtigen Straßenzug erkennen, den die verheerende Große Flut, die das stolze Havena vor über 300 Jahren

traf, in die Schatzkammer des Flussvaters riss. Überall glitzert Gold und Silber, funkeln edle Steine oder kostbare Waffen. Aber auch schwarze Perlen, polierte Krebspanzer und schimmernde Muscheln sind zu erkennen, Spielzeug oder einfache Gebrauchsgegenstände. Sogar juwelengezierte Schädel Ertrunkener.

Auch wenn die Zusammenstellung dieser Sammlung für keinen menschlichen Geist zu verstehen ist, gibt es hier unermessliche Reichtümer – und schließlich gelangen die Helden auch an die *Gischtkrone*, die thorwalsche Knorre, die beinahe unbeschädigt und mit getakeltem Segel auf einem Sandhügel ruht.

Die Helden dürfen von der *Gischtkrone* mitnehmen, so viel sie tragen können, an Bord der *Gischtkrone* gibt es Kisten, Netze oder Tuche genug, um Gegenstände darin zu horten. Sobald sie allerdings beginnen, sich über die Schätze herzumachen, verwandeln sie sich in ihre wahre Gestalt zurück, das Wasser fühlt sich auf einmal wieder unangenehm kalt an und die Luft wird knapp.

Damit bleibt den Helden nur wenig Zeit, um die Wertgegenstände zusammenzuraffen, in etwa die doppelte Ausdauer eines Helden in Sekunden. Zudem müssen sie zum Abschluss aus beinahe 12 Metern Tiefe auftauchen und es dann noch bis zur nächsten Insel im Delta schaffen. Sobald die Helden aufgetaucht sind, sind sie auch wieder ganz in der realen Welt und kein Tauchgang kann sie wieder zurück in die Schatzkammer des Flussvaters bringen. Die Möglichkeiten ihrer Schatzbergung sind also stark begrenzt und Sie können sie ganz nach Ihrem Geschmack üppiger oder kleiner ausfallen lassen. Hinweise, was die Helden in dem Schatz finden können, bietet Ihnen der Abschnitt **Das Elfengold** auf Seite 21.

AUSKLANG

Von der Insel im Delta wegzukommen, stellt sich einfach dar, denn auf den vielen Mündungsarmen des Flussdeltas sind häufig Fischer unterwegs. Und so bleibt für die Helden nur noch Eilif zu finden, die sich mittlerweile in Havena im Hotel *Großmast* einquartiert hat, in dem bevorzugt Kapitäne absteigen.

Wir überlassen es ihnen, wie Ihre Helden und die Thorwalerin den Schatz unter sich aufteilen, allerdings gehen wir zukünftig davon aus, dass Eilif den Wogenreif 'Gischtkrone' erhält und so viel Gold und Edelsteine, dass sie sich eine Passage in Richtung Thorwal leisten kann, wo sie alsbald mit dem Bau ihrer eigenen Otta beginnt – es warten neue Abenteuer auf die resolute Hetfrau.

Mit einem großen Fest auf dem Vergnügungsschiff *Rethis* und der tiefen Dankbarkeit Eilifs klingt das Abenteuer dann für Ihre Helden aus.

DER MÜHEN LOHN

Neben der Heuer, die Eilif ausgelobt hat, und den Schätzen, die sie gewinnen konnten, haben die Helden im Verlauf des Abenteuers allerlei Erfahrungen sammeln können oder müssen. Sie erhalten jeweils **200 Abenteuerpunkte** und **Spezielle Erfahrungen** in *Sagen und Legenden* (in Bezug auf Feen), *Sinnenschärfe* sowie zwei weiteren Talenten, die sie häufig gebraucht haben (entsprechende Spezialisierungen kosten, wenn der TaW unter 7 liegt, nur die Hälfte).

UND NUN?

Sollte dies das erste gemeinsame Abenteuer Ihrer Helden gewesen sein, steht ihnen nun Aventurien offen, um sich nach weiteren Erlebnissen umzuschauen.

Als weitere Abenteuer für Einsteiger seien Ihnen die **Spielsteine-Kampagne** (angefangen mit dem Band **Der Alchemyst**) oder **Der weiße Berg** (mit den Bänden **Die Zuflucht** und **Der Fluch von Burg Dragenstein**) empfohlen, die ebenfalls allein mit den Basisregeln des Schwarzen Auges spielbar sind. Wir wünschen Ihnen und Ihre Spielrunde auf jeden Fall noch viele spannende Abenteuer in der Welt des Schwarzen Auges.

ANHÄNGE

EILIF 'DOPPERFAUST' SIGRIDSÐÓTTIR

»Piraten! Ich stürzte aus meiner Kajüte an Deck, doch was sich steuerbord aus dem Nebel schälte, das waren keine gewöhnlichen Flusspiraten. Ein thorwalsches Drachenschiff schoss auf uns zu, und vorne an Bug stand sie: eine über zwei Schritt große, gehörnte Piratenbraut mit gewaltigen Ausmaßen. Auch wenn ich meine Weiber gerne ein bisschen üppiger hab', dieses Weibsbild mit ihrer furchteinflößenden Doppelaxt war wohl nicht gekommen, um mit mir ne Flasche Brabaker Brandt zu leeren.«

—der Kapitän der Kogge Prinz Kasperbald zu einem Schiffsjungen, Nostria 1009 BF



Mit ihren 36 Jahren hat Eilif bereits eine erfolgreiche Karriere als Hetfrau und Piratin hinter sich. Festumer Koggen, tulamidische Zedrakken oder mittelreichische Schivonen, kein Schiff war vor ihr sicher, und selbst auf die Planken hochelfischer Galeassen ist sie schon mit erhobener Waffe gesprungen. Obwohl man es ihr auf den ersten Blick nicht zutraut, besitzt sie gutes taktisches Gefühl, Weitsicht und Ehrgeiz, wenn es Schätze zu erbeuten gilt. Eilif ist selbst für Thorwaler ein Brocken. Die muskulöse, über zwei Schritt messende Frau macht mit ihrer

großen Barbarenstreitaxt, einer kräftig-lauten Stimme und zahlreichen Kampfnarben und Runen-Tätowierungen einen furchteinflößenden Eindruck. Und genau das ist ihre Absicht.

Eilifs Stimme ist laut, aber selten zu hören. Sie ist keine Frau vieler Worte, und wenn jemand viel redet, wird sie schnell ungeduldig. Eilif steht oft breitbeinig mit in die Hüften gestemmt Armen da und weiß ihren gewaltigen Körper drohend in Szene zu setzen. Auf ihre oft kleineren Gegenüber schaut sie herab und lässt diese ihre körperliche Überlegenheit spüren. Wie viele ihrer Landsleute duzt sie jeden,

auch hochgestellte Personen, schert sich im Gegensatz zu vielen Seeleuten und Thorwalern aber nicht um "Aberglaube und Ammenmärchen".

LEBENS LAUF

Eilif wurde 972 BF als Tochter der berühmten Piratenkapitänin Sigrid 'Ohnehand' auf den Planken einer Otta geboren. Von Kindesbeinen an lernte sie, was es heißt, mit einem Khunchomer Pfeffersack zu verhandeln, zu welcher Jahreszeit sich in der Zyklopiensee leichte Beute machen lässt und wie man selbst gegen eine alanfanische Galeere bestehen kann. Da sie schon in jungen Jahren eine starke Rechte besaß und bereits mit 14 Jahren den

stärksten Faustkämpfer ihrer Sippe bewusstlos schlug, erhielt sie den Beinamen Donnerfaust.

998 BF änderte sich Eilifs Leben grundlegend, als sie im Suff einen Skalden verkrüppelte, nachdem der ein Spottlied über sie gesungen hatte. Wenig später verhängte ein mächtiger Jarl den *Skoggang* über sie: Somit war sie auf Lebenszeit von den thorwalschen Küsten verbannt und musste ihr Glück in der Fremde suchen.

In der Folgezeit heuerte sie bei vielen Kaperfahrern und Piraten an. Eilif blieb nie lange auf einem Schiff, geriet sie durch ihren übermäßigen Ehrgeiz, große Taten zu vollbringen, um sich in den Augen ihrer Sippe wieder zu rehabilitieren, doch immer wieder in Konflikt mit den befehlshabenden Kapitänen.

ZITATE

»Was glotzt du so, Bengelchen? Noch nie 'n echtes Prachtweib gesehen oder was?«

»Noch so 'n Spruch und du kannst deine Zähne von den Planken aufsammeln!«

»Du fragst zu viel. Bist du dumm, neugierig oder lebensmüde?«

»Wir schätzen die Freiheit wie den Wind und nicht wie Sklavenhändler die blutigen Münzen. Schätzt du einen guten Schluck? Dann trink!«

»Jetzt ist nicht die Zeit für Worte, sondern für Taten!«

Geboren: 974 BF

Größe: 2,08 Schritt

Haarfarbe: rotbraun

Augenfarbe: blaugrau

Darstellung: hartnäckig, furchtlos, gierig, ungeduldig

Ziele und Motivation: in ihrer Heimat wieder anerkannt sein, berühmt-berüchtigt werden, Schätze anhäufen und ihr Gold bergen

MU 15 KL 11 IN 10 CH 11

FF 10 GE 12 KO 14 KK 17

Raufen (Hammerfaust):

INI 8+1W6 AT 17 PA 15 TP(A) 1W6+2 DK H

Barbarenstreitaxt:

INI 8+1W6 AT 17 PA 15 TP 3W6+5 DK N

LeP 42 AuP 46 AsP - KaP - WS 9 RS 3 MR 3

Vor- und Nachteile: Balance, Eisern, Innerer Kompass, Zäher Hund / Jähzorn 8, Gesucht II (Westküste), Goldgier 5, Vorurteile (Barden, Skalden) 10

Herausragende Talente: Zweihand-Hieb Waffen 20, Raufen (Hammerfaust) 16, Selbstbeherrschung 7, Zechen 13, Überreden (Einschüchtern) 13, Orientierung 7, Götter/Kulte 7, Geographie 5, Kriegskunst 7, Sagen/Legenden 11, Boote Fahren 12, Seefahrt 14

Sonderfertigkeiten: Hammerschlag, Kampf im Wasser, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schildspalter, Sturmangriff, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust, Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: will gleich zu Beginn eine Entscheidung herbeiführen und nutzt Hammerschlag und Sturmangriff, um Gegner schnell auszuschalten. Sollte sich kein Erfolg einstellen, fällt sie auf einen ausgeglicheneren Kampfstil zurück, da sie nicht stark gerüstet ist.

BEORNS SÖHNE – THORN UND ASGRIM BEORNSON

Die beiden älteren Söhne Beorns des Blenders sind trotz ihrer jungen Jahre schon gestandene Thorwaler, die allerdings vom Reichtum und Ruf ihres Vaters zehren, nachdem dieser auf der großen Wettfahrt gegen Asleif 'Foggwulf' Phileasson antrat. Obwohl Asgrim der Jüngere der beiden ist, ist er der besonnenere und auch derjenige der bereits mit 16 Jahren ein größeres Charisma besitzt, als sein zwei Jahre älterer Bruder Thorn.

Thorn ist grobschlächtig und ungehobelt. Dass er dazu auch noch herrisch ist und eine besondere Stellung für sich beansprucht, weil er der Erbe Beorns ist, macht ihn nur wenig sympathischer. Allerdings ist er ein hervorragender Kenner der alten Sagas, und wenn er zum Beispiel aus dem Jurga-Lied zitiert, können sich nur wenige Thorwaler seiner Erzählung entziehen.



Asgrim hingegen ist hochgewachsen und für einen Thorwaler eher schnell zu nennen. Er gibt sich wortkarg und versucht soviel Wissen über die Seefahrt und den Schiffsbau zu gewinnen, wie es geht, um dereinst seinen Vater in diesen Dingen zu überflügeln.

Thorn

Geboren: 991 BF **Größe:** 1,93 Schritt

Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** grün

Darstellung: unbeherrscht, machthungrig und skrupellos

Ziele und Motivation: unter allen Umständen das Erbe seines Vater bewahren und davon uneingeschränkt profitieren

MU 12 KL 11 IN 10 CH 11

FF 10 GE 12 KO 12 KK 14

Raufen (Hammerfaust): INI 5+1W6

AT 12 PA 9 TP(A) 1W6+1 DK H

Barbarenstreitaxt: INI 5+1W6

AT 13 PA 10 TP 3W6+2 DK N

LeP 30 AuP 33 WS 8 RS 3 MR 2

Vor- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund/Jähzorn 6, Goldgier 7

Herausragende Talente: Zweihand-Hieb Waffen 13, Raufen (Hammerfaust) 7, Zechen 10, Geographie 6, Sagen/Legenden 6, Boote Fahren 8, Seefahrt 6

Sonderfertigkeiten: Hammerschlag, Kampf im Wasser, Sturmangriff, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust, Wuchtschlag

Asgrim

Geboren: 993 BF **Größe:** 2,01 Schritt

Haarfarbe: rotbraun **Augenfarbe:** grau

Darstellung: hartnäckig, ehrgeizig und wortkarg

Ziele und Motivation: Ruhm und Ehre seines Vaters bewahren und diesen als Kapitän übertreffen

MU 11 KL 12 IN 11 CH 12

FF 10 GE 12 KO 13 KK 12

Raufen:

INI 5+1W6 AT 11 PA 9 TP(A) 1W6 DK H

Orknase:

INI 6+1W6 AT 11 PA 10 TP 1W6+5 DK N

LeP 29 AuP 31 AsP - KaP - WS 7 RS 3 MR 2

Vor- und Nachteile: Innerer Kompass; Jähzorn 5, Aberglaube 4
Herausragende Talente: Zweihand-Hieb Waffen 8, Raufen 8, Selbstbeherrschung 5, Überzeugen 6, Orientierung 5, Boote Fahren 9, Seefahrt 10

Sonderfertigkeiten: Ausweichen, Finte, Kampf im Wasser, Wuchtschlag

JUNKER MARKWARD VON FIRISAAT

Junker Markward entstammt einem einflussreichen Adelsgeschlecht der nordmärkischen Grafschaft Albenhus. Er ist hochgewachsen und als ausgebildeter Ritter ein recht passabler Kämpfer. In seinem ansehnlichen Gesicht mit dem sauberlich gestutzten Bart und den klaren braunen Augen zeigen sich erste Fettansätze, die üppige Lebensweise geht nicht spurlos an ihm vorüber. Markward gewandete stets in pelzverbrämte, edle Tuche und Leder, und trägt gerne eine goldene Kette. Er zeigt seine Rang und seinen Reichtum gern und trägt neben einem kostbaren Schwert und einem Dolch in silberbeschlagener Scheide häufig einen reich verzierten Gehstock, mit dem er gerne sanfte Schläge an Untergebene verteilt. Markward ist eine gefährliche, weil schwer berechenbare Persönlichkeit. Er ist sehr auf Äußerlichkeiten, Zeremonien und höfische Etikette bedacht, tafelt, trinkt und jagt mit Begeisterung. Seine gewinnende Art verschafft ihm viele Freunde beim Adel.



Geboren: 967 BF

Größe: 1,83 Schritt

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: braun

Darstellung: standesbewusst, ehrgeizig, durchtrieben aber rit- terlich

Ziele und Motivation: will seinen Reichtum mehren, um seinen Einfluss am Grafenhof auszudehnen

MU 12 KL 14 IN 11 CH 13

FF 10 GE 11 KO 12 KK 12

Langschwert:

INI 12+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+4 DK N

LeP 39 AuP 36 AsP - KaP - WS 6 RS 1 MR 5

Vor- und Nachteile: Gutes Aussehen, Gefahreninstinkt 6, Goldgier 5, Vorurteile (einfaches Volk) 6, Arroganz 8

Herausragende Talente: Schwerter 14, Reiten 9, Selbstbeherrschung 6, Zechen 9, Überreden (Einschüchtern) 12, Überzeugen (Einzelgespräch) 11, Rechnen 8, Rechtskunde 7, Schätzen 7, Staatskunst (Verwaltung) 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I, Turnierrei- terei, Wuchtschlag



Albenthus
1003

ALBENTHUS

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

HORT IN DER TIEFE

VON DANIEL SIMON RICHTER

Es herrscht Aufregung am Großen Fluss, der Lebensader des Mittelreichs. Immer wieder werden einzelne Teile aus dem Schatz der Thorwaler-Kapitänin Eilif 'Donnerfaust' Sigridsdottir an die Ufer des Flusses gespült, nachdem ihr Schiff, die *Gischtkrone*, im Herbst 1009 BF in den Fluten des Stroms versank.

In den Tavernen überlegen die Flussschiffer, ob es möglich ist, den ganzen Schatz zu bergen, und in den Burgen denken die Landadligen darüber nach, wie sie das Gold für sich gewinnen können. Zwischen diesen Parteien, die sich auf die Jagd nach dem Flussgold machen, müssen die Helden umsichtig und klug agieren, damit sie am Ende diejenigen sind, die tatsächlich Eilifs Schatz aus den Fluten heben – und neben Ruhm auch Gold und Geschmeide im Überfluss für sich gewinnen.

Hort in der Tiefe spielt vor der Kulisse des Computerspiels Drakensang: Am Fluss der Zeit und bietet darüber hinaus die Fortführung der Geschehnisse des Solo-Abenteuers Eilifs Schatz.



Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. D3

SPIELER

1 SPIELLEITER UND
3-5 SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
NIEDRIG / NIEDRIG

ERFAHRUNG
(HELDEN)
EINSTEIGER

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEIT,
INTERAKTION

ORT UND ZEIT
DER GROBE FLUSS;
IM FRÜHLING 1010 BF



€ 12,00 [D]



9 783868 890372

ISBN 978-3-86889-037-2



www.ulisses-spiele.de



www.dtp-entertainment.com

13078