



Das Schwarze Auge

**DER VAMPIR VON
HAVENA**

SOLOABENTEUER

Der Vampir von Havena



Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



IMPRESSUM

Redaktion

Eevie Demirtel, Daniel Simon Richter

Autor

Sebastian Thureau

Lektorat & Korrektorat

Timo Roth, Kristina Pflugmacher

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Christoph Grobelski

Layout, Satz und Gestaltung

Birger Lambrecht, Michael Mingers

Innenillustrationen & Pläne

Janina Robben, Nadine Schäkel, Bryan Syme und Karin Wittig

Copyright © 2015 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

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

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

Gewidmet all jenen, die Aventurien
in den letzten 30 Jahren mit Leben füllten

In Gedenken an Ugurcan Yüce

Inhaltsverzeichnis

Außer Atem	5
Das Ende	57
Epilog	57
Anhänge	58

Wie man eine Soloabenteuer spielt

Ein Soloabenteuer liest sich nicht wie ein klassisches Buch einfach von vorne nach hinten. Die Geschichte ist in viele Abschnitte unterteilt, die durchnummeriert sind. Eine Zahl in einer Klammer oder ein expliziter Verweis geben dir an, dass du die Geschichte beim Abschnitt mit der entsprechenden Nummer weiterlesen sollst. Hier wird auf den Abschnitt **65** verwiesen.

Regelkästen

In Kästen wie diesem werden dir nicht nur die Mechanismen erklärt, wie du ein Soloabenteuer spielen kannst, sondern auch Hinweise auf die grundlegenden Regeln von **Das Schwarze Auge** gegeben. Damit du leichter noch einmal nachschlagen kannst, wenn du etwas vergessen hast, folgt hier eine kurze Übersicht über die Hinweis-kästen.

Abschnitte mit Verzweigungen	65
Abschnitte zum Ankreuzen	18 , 98 , 121 , 196
Eigenschaftsprobe	129 , 181
Fertigkeitsprobe	6 , 72 , 94 , 149 , 203
Grundbegriff	166
Lärmpunkte	59 , 131 , 157
Kampf	27 , 218
Karten	59

*In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

Vorwort

Das vorliegende Abenteuer ist in vielerlei Hinsicht ein ganz besonderes für mich als Autor. Zunächst ist es mein erstes gedrucktes Abenteuer, nachdem ich mich jahrelang mit der Schwarzen Eiche

beschäftigt habe. Die Trilogie um **Die Schwarze Eiche** war ein großer Zyklus, deren Abenteuer alle für sich mit komplexen Mechanismen aufwarten konnten. Es

ging um Zeitsysteme, Navigation mit Hilfe von Karten und unzähligen Querverbindungen zwischen den unterschiedlichsten Handlungen des Helden.

Der Vampir von Havena ist dagegen ein vollkommen anderes Abenteuer. Die Dimensionen sind kleiner, die Geschichte ist nicht so groß, dass das Wohl einer ganzen Region an den Entscheidungen des Helden hängt. Umso reizvoller war es für mich, einen jungen Mann, der nie ein Held sein wollte, in sein erstes Abenteuer zu begleiten. **Der Vampir von Havena** kann im Prinzip von jedem beliebigen Streuner gespielt werden, aber es ist aus der Sicht eines namenlosen Streuners aus Havena geschrieben, der nicht nur im Auftrag des Lesers handelt, sondern dabei auch seine Gedanken, Hoffnungen und Ängste teilt.

Eine Idee, die schon früh im Planungsprozess entstand, war, Anspielungen auf alte Abenteuer zu integrieren. Dabei fing ich auch an, verschiedene Gemälde zu platzieren, die auf die Cover meiner Anfangszeit bei **Das Schwarze Auge** anspielten. Diese Cover haben mich in meiner Jugend sehr angesprochen, sie haben mein Aventurienbild mitgeprägt und mich immer wieder voller Neugier in den Rollenspielladen gelockt – diese Cover stammten von Ugurcan Yüce. Während der Korrekturphase des Abenteuers erfuhr ich dann vom Tod dieses Künstlers, an dessen Werken ich immer Freude hatte. Ihm möchte ich dieses Abenteuer ebenso widmen wie all jenen, die Aventurien in den letzten 30 Jahren begleitet haben.

*Sebastian Thureau
Hamburg, 2015*

Ein kleines Gewinnspiel

Wie im Vorwort erwähnt, wurden im Abenteuer einige Abenteuercover versteckt. Wenn du denkst, alle gefunden zu haben, schicke uns bis zum 31.10.2015 eine Email an die unten angegebene Feedback-Adresse mit einer Liste aller Abenteuer, deren Cover in diesem Soloabenteuer versteckt wurden. Dabei gib bitte den Betreff: Cover-Gewinnspiel an.

Unter allen Einsendern, die die korrekte Lösung gefunden haben, verlosen wir ein **Abendessen mit dem Abenteuer-Autoren Sebastian Thureau** auf dem **25. Dreieicher Rollenspieltreffen**. Dieser Con findet vom 21.-22. November 2015 im Bürgerhaus Dreieich-Spremlingen, etwa 15 Kilometer südlich von Frankfurt am Main, statt.

Feedback

Für Feedback zum Abenteuer sende bitte eine Email an die folgende Adresse: feedback@ulisses-spiele.de

Und jetzt wollen wir nur noch viel Spaß beim Spielen und viel Erfolg beim Finden der versteckten Cover wünschen.

Außer Atem

Deine Lungen brennen und die kalte Meeresluft, die du gierig einatmest, macht den stechenden Schmerz nur umso schlimmer. Deine Hände hast du auf deinen Knien abgestützt, während du keuchend nach Luft ringst.

Deine Hände! Du siehst die blutende Wunde, die quer durch deine rechte Handfläche verläuft, dort, wo du am Tau hinab gerutscht bist. Du spürst das warme Blut, das an deinen Fingern klebt. Mit Recht und Gesetz hast du es noch nie so genau genommen, wie es die Priester des Sonnengottes Praios erwarten, aber so großen Ärger hattest du noch nie.

Schritte. Du hörst dumpfe Schritte auf den nassen Pflastersteinen, hörst die Stiefel, die immer wieder in Pfützen treten. Jemand nähert sich der Häuserecke, an der du kurz innegehalten hast. Durch den dichten Nebel kannst du keine zehn Schritt weit sehen und auch die gedämpften Geräusche scheinen von weit her zu kommen. Der schwache Schein einer Laterne schwebt ein gutes Stück über dir auf der anderen Straßenseite, ein dunkler Schatten schält sich aus dem grauen Schleier. Ohne den allgegenwärtigen Nebel könntest du dich in dieser Vollmondnacht recht gut orientieren, aber jetzt ist es schon schwer, die gegenüberliegende Häuserzeile zu erkennen. Das ist beileibe nicht deine erste spätherbstliche Vollmondnacht, die du im Hafenviertel Havenas verbringst, aber du kannst dich nicht daran erinnern, dass es jemals so neblig war.

Es fällt dir schwer herauszufinden, wo deine Verfolger sind, wohin du gehen kannst. Auf deine Augen kannst du dich kaum verlassen und auf dein Gehör noch weniger. Die Geräusche hallen in den Straßen wider, das Mauzen einer Katze, der Flügelschlag eines krächzenden Raben – und die Schritte, die sich aus allen Richtungen gleichzeitig zu nähern scheinen (65).

1

Zunächst betrachtetest du noch einmal, was dir einen solchen Schrecken eingejagt hat. Vor dir hängt eine dunkle Kutte, unter deren Kapuze ein schwarzer Kopf verborgen ist, dessen rote Augen nur angedeutet sind. In der rechten Hand – bedeckt durch die weiten Ärmel – trägt die Gestalt ein rostrotes, gewelltes Schwert, in der anderen eine blutrote Peitsche. Doch der Dämon verharrt still auf der Stelle, die Robe wellt sich nur leicht dank eines Windzugs, der durch den Raum zieht. Die Arme entpuppen sich beim Befühlen der Gestalt als Metallstangen, der Kopf besteht aus Holz, das Schwert auch und der gesamte Körper hängt an einem Dutzend dünner Schnüre, die zu einem Holzkreuz führen, welches unter der Decke hängt. Die Marionette ist von weiteren Figuren umgeben, heldenhaften Rittersleuten, geheimnisvollen Magiern, einer übertrieben drallen Schankmaid, haarigen Orks, einem buckligen Kobold, der dich ein wenig an den Flößer gemahnt. Du entdeckst einen reichen Händler, der dich an den alten Tagkrammer erinnert, einen charismatischen Jüngling, der dich an



dich selbst erinnert, und – als Krönung der Sammlung – einen zwei Meter langen Drachen. So einen hast du den Göttern sei Dank noch nie gesehen. Und nach der Begegnung mit der Dämonmarionette bist du eigentlich auch gar nicht sonderlich erpicht darauf, einer solchen Bestie zu begegnen.

Trotzdem freust du dich wie ein kleiner Junge über die handwerklich perfekt gearbeiteten Figuren, von denen einige leider nur noch von wenigen Schnüren gehalten werden, wenn sie nicht gar vollends zu Boden gesunken sind, genauso wie die Stock- und Handpuppen, die in hohen Regalen entlang der Wände des düsteren Raumes lagern. Du könntest dich hier noch lange aufhalten und darüber leicht vergessen, dass du mitten in einer Ruine in der Unterstadt stehst. Du könntest ebenso leicht dein Ziel vergessen, Rogobalds Plänen auf den Grund gehen zu wollen, eine Erkenntnis, die dich schlagartig in die Realität zurückholt. Wenn du den richtigen Kunstlieb-

haber kennen würdest, könntest du mit den hier gefundenen Schätzen vermutlich ein Vermögen verdienen, aber dazu müsstest du einerseits die Puppen von hier fortschaffen und andererseits die notwendige Zeit und Ruhe dafür haben. Und genau die hast du nicht – weder die Zeit, noch die Ruhe. Du beschließt, den Raum zu verlassen (37).

2

Dir wird schwarz vor Augen, Stille kehrt ein, du fühlst dich leicht und schwer zugleich. Du scheinst endlos in diesem Zustand der Stille und Schwärze gefangen zu sein. Doch trotzdem kannst du *Ihn* hören. Erst leise, dann ein gedämpftes Rauschen von fedrigen Schwingen und schließlich ein brüllender Orkan – bis du *Ihn* siehst und *Er* dich über das Nirgendmeer trägt. ENDE

3

Du schreckst hoch. Wo bist du? Nebel, kalter Stein unter dir, Schmerzen in all deinen Muskeln, ein Stechen und Brennen in deinen Lungen. Du sitzt auf dem Pflaster der Straße, neben dir eine große Pfütze, ein Stapel mit Kisten, ein halbes Dutzend Körbe – und die massige Gestalt, in die du gerade eben hingeraunt sein musst. Der Kerl dreht sich zu dir, schaut dich überrascht an und reicht dir seine Hand. Vor dir steht Rogobald, der Mann, der dich mit dem Einbruch beauftragt hat.

„Ihr seid es?“, entfährt dir die unsinnige Frage.

Der Händler schaut dich genauso überrascht an wie du: „Ja, so wahr ich hier stehe, mein Freund.“ Die letzten Worte gehen in einem freundlichen Lachen fast unter.

„Wir müssen von hier fort, ich werde verfolgt!“, drängst du Rogobald, aber der Mann schaut sich nur fragend um.

„Hier ist niemand. Wir dürften hier genauso sicher sein, wie in allen anderen Gassen dieses Viertels auch. Im Notfall weiß ich, meinen Degen gut zu führen und du siehst mir ebenso nach einem wehrhaften Kämpfer aus, mein Freund.“

Das unerwartete Lob lässt kurz ein Lächeln über deine Lippen huschen, doch dann kommt dir dein missglückter Einbruchversuch wieder in Erinnerung: „Habt Dank, Meister Rogobald, aber ich muss euch leider die enttäuschende Kunde bringen, dass ich Eure Frachtpapiere nicht gefunden habe.“

Der Händler betrachtet dich nachdenklich: „Nun, ich bin mir sicher, ein geschickter Mann, wie du es bist, hat alles in seiner Macht Stehende getan. Wenn du die Papiere nicht gefunden hast, bin ich überzeugt davon, dass sie nicht im Kontor versteckt wurden.“

Du lässt den zuversichtlichen Satz kurz im Raum stehen, setzt zum Sprechen an, aber Rogobald kommt dir zuvor: „Die Familie Tagkrammer besitzt noch ein weiteres Lagerhaus im alten Seehafen. Vermutlich lagern die Papiere dort ...“

Was willst du antworten?

„Vermutlich habt Ihr Recht. Lasst uns sofort aufbrechen!“ (165)

„Ihr schmeichelt mir, aber ich muss euch enttäuschen.“

Ich wurde entdeckt und bin mir sicher, dass ich das Kontor nicht gründlich genug durchsucht habe, um Euch zustimmen zu können.“ (87)

4

Lies Abschnitt 127.

5

Du niest geräuschvoll! Was für ein dämonisches Zeug diese Schafswolle doch sein kann...

Wütend knotest du den Sack wieder zu und stößt ihn achtlos beiseite. Notiere dir einen Lärmepunkt, dann kehrst du zu Abschnitt 175 zurück.

6

Gewand wie eine Katze springst du auf die Kiste, aber dein Sprung von dort an die Mauer erinnert eher an einen hüpfenden, nassen Sack. Du schlägst hart gegen den kalten Stein und kannst dich nur mit aller Mühe oben an der Mauerkrone festklammern. Unbeholfen strampelst du dich nach oben, bis du es endlich geschafft hast, dich hinauf zu ziehen.

Bei deinem Kletterversuch erleidest du 2 Schadenspunkte, die du von deiner aktuellen Lebensenergie abziehen musst.

Von oben spähest du hinab und meinst, im dichten Nebel die unruhig funkelnde Oberfläche eines Gewässers zu entdecken. Auf der anderen Seite der Mauer befindet sich ein Kanal, vermutlich zu schmal, um schiffbar zu sein, aber zu breit, um über ihn hinweg springen zu können. Dir bleibt nur, auf der Mauer zu balancieren, um von hier weg zu kommen. Zu deiner Rechten endet der Mauerkamm vor einem dreistöckigen Lagerhaus, dessen abweisende Außenwand dir keine guten Klettermöglichkeiten bietet. Zu deiner Linken erstreckt sich die Mauer dagegen so weit, dass du ihr Ende im trüben Grau des Nebels nicht erkennen kannst. Freudig registrierst du dagegen, dass eine zweite Mauer im rechten Winkel an die Mauer anschließt, auf der du gerade hockst. Und hinter dieser Mauer wärst du vor deinen Verfolgern aus der Gasse zunächst sicher, auch wenn du nur durch ein paar Ziegelsteine vor ihnen geschützt wärst.

Bevor dich jemand sehen kann, balancierst du zu dem Punkt hinüber, wo die beiden Mauern aufeinander treffen. Noch ein Schritt ...

Lege noch eine Probe auf dein Talent *Klettern* (*Fassadenklettern*) ab (MU/GE/KK), diese ist aber um 3 erleichtert. Wenn dir diese Probe gelingt, geht es bei Abschnitt 203 weiter. Ein Scheitern der Probe führt dich dagegen zu Abschnitt 72.

Erleichterte Fertigkeitsprobe

Eine erleichterte Fertigkeitsprobe wird fast genauso gehandhabt wie eine unmodifizierte Fertigkeitsprobe. Der einzige Unterschied ist, dass alle drei beteiligten Eigenschaftswerte für die Dauer der Probe um die Erleichterung erhöht

werden. Diese Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* wird also genauso abgelegt wie zuvor, die Eigenschaftsproben auf MU, GE und KK sind aber alle um jeweils 3 erleichtert.

7

„Was für ein Kitsch!“, denkst du dir, als du das Tuch vom Gemälde gezogen und das Bild kurz auf dich hast wirken lassen. Es zeigt eine junge Frau mit langem, blondem, sanft gewelltem Haar, gehüllt in ein weißes Kleid, was gleichzeitig eng anliegend ihre Figur betont und dennoch weit genug geschnitten ist, um das halbe Strohlager zu bedecken, auf dem sie unpassender Weise wie eine Königin thront. Ein schlichter Wasserkrug, ein schimmliger Kanten Brot und die fensterlosen, massiven Steinwände im Hintergrund lassen dich unwillkürlich an einen Kerker denken. Geradezu grotesk lächerlich wirkt aber der schmachtende Blick der holden Maid, der ein tiefes Seufzen zu entfahren scheint – eine Szene, die nur kindliche Gemüter romantisch finden können. Dazu passt auch der furchtbare Titel, den eine fein gravierte Inschrift verrät: *Liebliche Prinzessin Yasmina von Cüye Guucarn*

Wenig begeistert verdeckst du das Bild wieder (160).

8

Der Hai ist ein furchterregender Gegner, der mit seinem Maul immer wieder nach dir zu schnappen versucht. Leider ist er dabei voll und ganz in seinem Element, während du dich im Wasser ordentlich mühst. Deine Attacke- und Paradowerte sind halbiert. Alle 10 Kampfunden musst du auftauchen und kurz Luft holen, so dass dich der Hai zweimal unpariert angreifen kann.

Streifenhai

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

MU 15 **KL** 11(t) **IN** 13 **CH** 10

FF 8 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 16

LeP 35 **INI** 13+1W6 **AW** 7

RS 1 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 13

Biss: AT 14 AW 7 TP 1W6+4

RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 7



Wenn du dir nicht mehr sicher bist, wie ein Kampf im Regelwerk von **Das Schwarze Auge** simuliert wird, lies noch einmal den Kasten bei den Abschnitten [27](#) oder [218](#) (auf den Seiten 12 und 55).

9

Der Besitzer des Kontors scheint eine Vorliebe für Gemälde aller Art zu haben. Du entdeckst kleine und große, schmale und annähernd quadratische, schlicht und aufwändig gerahmte, komplex gestaltete und wild geschwungene Bilder, die Landschaften, Personen, bekannte und mystische Orte zeigen. Die Eiswüsten des Nordens werden ebenso dargestellt wie die schneebedeckten Wälder des Bornlandes, die wilden Weiten der grünen Ebene, die Ausläufer des Steineichenwalds, die raue Küste Thorwals, die Kaiserstadt Gareth, die Dschungel des wilden Maraskans, die stinkenden Straßen Al'Anfas und die sanften Dünen der Khôm. Besonders ins Auge fällt aber ein im Vergleich zu den anderen riesiges Bild, das einen dürren Mann um die Sechzig und ein kleines Mädchen zeigt. Der dargestellte Kaufmann steht grade und würdevoll, obwohl sein Hals ein wenig zu schmal für den hohen Kopf mit der fliehenden Stirn und dem markanten Kinn zu sein scheint. Der weiße Bart ist sorgsam gestutzt, das schütterere Haar kurz geschnitten. Die blauen Augen strahlen ebenso Autorität wie Weltoffenheit aus – und zwar alle vier. Das Mädchen scheint dieselben Augen mit demselben Ausdruck zu haben, auch wenn es noch keine zehn Jahre alt sein dürfte.



Wenn du dem Hai insgesamt 12 Schadenspunkte oder mehr zugefügt hast, lies Abschnitt [46](#). Sinkt deine Lebensenergie vorher auf 0 oder darunter, geht es für dich bei Abschnitt [2](#) weiter.

Die Haut ist blass, das zarte Gesicht wird von goldenen Locken umrahmt, aber das Kind schaut zu ernst, um glücklich sein zu können. Ein wenig verstörend, aber zum Gesichtsausdruck des Mädchens passend, trägt es einen recht breiten Eisenring um den Hals.

Es gibt schönere Portraits, dessen bist du dir sicher – und dann hängt das Bild auch noch schief. Nur ein wenig, aber es hängt schief! Willst du es gerade rücken (47) oder lässt du es einfach schräg hängen (66)?

10

Dein Herzschlag setzt für einen Moment aus, als sich die Schritte der Tür nähern.

„... dir doch, dass ich was gehört habe.“

„Da drinnen?“

„Ja, wenn ich es dir doch sage.“

„Aber da sind doch nur diese furchtbaren Bilder drin, die sich der Alte so gerne anschaut.“

Plötzlich rüttelt jemand kräftig an der Tür.

„Siehst du, die Tür ist verschlossen.“

„Und wenn da doch jemand ist.“

„Willst du den Schlüssel holen? Guntrudt ist bestimmt begeistert, wenn sie dich sieht.“

Nun hörst du ein höhnisches Kichern.

„Schon gut, schon gut. Gehen wir.“

Dann entfernen sich die Stimmen wieder. Du harrst noch einen Augenblick aus, dann öffnest du behutsam die Tür und kehrst zurück in den leeren Flur (168).

11

Mit kräftigen, schnellen Zügen versuchst du, den Raum zu durchqueren und den Hai dabei so schnell wie möglich zu passieren, bevor er nach dir schnappen kann. Lege eine Probe auf *Schwimmen (Verfolgungsjagden)* ab (GE/KO/KK), die um 2 erschwert ist. Wenn dir die Probe gelingt, geht es bei Abschnitt 73 weiter, andernfalls bleibt dir nur Abschnitt 202.

12

Das Spiel ist nicht ganz so einfach, wie du es erhofft hast, aber du hast schon komplexere Spiele gemeistert. Im Wesentlichen geht es darum, 5 Würfel verdeckt zu würfeln und dann eine Augenzahl und die Anzahl an Würfeln, die diese Augenzahl zeigen, zu nennen. Der linke Tischnachbar muss dann entweder die Anzahl oder die angesagte Augenzahl erhöhen, wobei er bei letzterem mit einer beliebigen Anzahl beginnen darf, oder er zweifelt die Ansage seines Vordermanns an. War der Zweifel berechtigt, verliert der vorherige Spieler einen Würfel, war der Zweifel nicht berechtigt, verliert der Zweifler einen Würfel. Wer als letzter am Tisch noch einen Würfel unter seinem Becher hat, gewinnt die Runde und damit den Pott.

Du verlierst die ersten Runden gegen deine fünf Mitspieler, aber die sechste Runde kannst du für dich entscheiden, sodass du bis zu diesem Zeitpunkt zwar noch keinen Gewinn, aber auch keinen Verlust gemacht hast, während du die Spielregeln lernst und dir eine Strategie zurecht legst.

Deine Mitspieler stellen sich als durchaus bunter Haufen heraus. Der zahnlose Matrose entpuppt sich als eine Art Spielleiter, der genauestens auf seine Mitspieler und vor allem die Einhaltung der Regeln achtet. Links neben ihm sitzt eine tulamidische Seefahrerin, die ihre und auch alle anderen Spielzüge möglichst blumig kommentiert. Einen Spielfehler in deiner ersten Runde bezeichnete sie als „bitter wie die vergorene Milch einer alten Chal'Balka-Ziege“, deinen Sieg in der sechsten Runde als „Wunder göttlicher Fügung des Grauen und Geheimnisvollen“. Mitunter sind die Kommentare sehr ermüdend, manche erheitern dich aber auch sehr. Die beiden Fischer, die nebeneinander sitzen, entpuppen sich als Brüder, die sich ständig gegenseitig beschimpfen, zu übertrumpfen versuchen oder des Betrugs bezichtigen. Zum Glück für euch anderen haben sie jeweils nur einen einzigen Gegenspieler – den sie mit aller Gewalt zu bekämpfen trachten. Entsprechend erfolglos spielen die beiden. Mit sehr viel mehr Glück im Spiel ist dagegen die ältere Frau zu deiner Rechten gesegnet – auch wenn sie ihr Glück im Spiel wohl gerne gegen mehr Glück in der Liebe einzutauschen trachtet. Sie scheint beständig neue Vorwände zu finden, näher an dich heran zu rücken, zufällig über deine Hand zu streichen oder dein Knie zu tätscheln. Es kostet dich einige Mühe, die fortwährenden Avancen der Frau abzuwehren, aber die ihr eigene Mischung aus Schweiß- und Mundgeruch motiviert dich ein ums andere Mal, ihre Versuche höflich, aber zunehmend bestimmter abzuwehren.

Nachdem du sie fast vom Stuhl gestoßen hast, lacht sie dich ein wenig verschämt an: „Aber Schätzchen, warum so ängstlich – ich bin doch nicht der Vampir vom Havena!“ Glucksend greift sie zur ihrem Krug mit Met, während die Tulamidin leise, aber bestimmt zischt: „Nicht so laut, unvorsichtiges Kind einer Kreuzung aus Kamel und Esel. Es bringt Unglück, das Böse beim Namen zu nennen.“

Schlagartig ist die Stimmung am Tisch gedämpft, sogar die beiden Brüder beenden für den Augenblick ihr Streitgespräch über einen sechsten Würfel, den der jeweils andere angeblich in seinem Stiefel stecken hat.

„Ich glaube nicht an einen Vampir“, verkündet der Alte zu deiner Linken entschlossen. „Ich habe das tote Neckermädchen und die zweite Rothaarige gesehen, die deinem Vampir zum Opfer gefallen sein sollen. Seit wann trinken Vampire das blaue Blut von dieser Meeresbrut?“

Die beiden Brüder nicken zustimmend, wobei sie die Köpfe so gleichmäßig wackeln lassen, als säßen sie auf demselben Hals. Die müffelnde Seefahrerin gibt sich damit aber nicht zufrieden: „Wer sagt denn, dass Vampire das Blut von Fischmenschen nicht besonders gut schmeckt? Ich esse auch gerne Fleisch, aber mehr als ein- oder zweimal im Jahr komme ich nicht dazu. Und ich sage euch – dieser Vampir hat einen erlesenen Geschmack. Zwei Hexen, eine Meerfrau und einen Elf – da hat jemand einen exotischen Appetit. Deswegen habe ich auch keine Angst vor ihm. Ich bin hier so exotisch wie eine Salzarele in Nostria.“

Wieder nicken die Brüder zustimmend, während die beiden Frauen am Tisch ein Glucksen zu unterbinden versuchen. Nur der alte Matrose bleibt skeptisch: „Wer sagt denn, dass sie Hexen waren?“

„Ich bitte dich“, fährt einer der beiden Brüder dazwischen. „Zwei rothaarige Frauen – wenn die keine Hexen waren, dann will ich der Dummere von uns beiden sein!“ Dabei zeigt er mit dem Finger abwechselnd auf sich selbst und seinen Bruder. „Das bist du doch sowieso schon“, erklärt sein Bruder, woraufhin die beiden wütende Blicke austauschen.

„Hm...“, macht der Matrose geräuschvoll. „Wollen wir hoffen, dass wir hier sicher sind. Vor was auch immer wir uns fürchten müssen. Ich habe schon viel gesehen auf meinen Reisen – und Furcht scheint mir in diesem Falle angebracht. Furcht und Vorsicht!“

Deine Mitspieler stimmen murmelnd zu, dann packt die Tulamidin ihren Würfelbecher fester, lässt ihn in der Hand kreisen und knallt ihn geräuschvoll auf den Tisch: „Spielen wir!“

Möchtest du weiterspielen (51) oder verabschiedest du dich? (162)

13

Leise stößt du einen Fluch aus, als dir der Dietrich in zwei Teile zerbricht. Hier wirst du nicht mehr weiter kommen. Dabei hättest du so gerne gewusst, was sich hinter der Tür verbirgt (168).

14

Seit du denken kannst, hattest du noch nie einen Gedanken daran verschwendet, das Hafenviertel zu verlassen – geschweige denn, die überflutete Altstadt Havenas aufzusuchen. Und dann überkam dich die Idee, ein Held sein zu wollen. Wagemutig bist du in die Unterstadt hinaus gefahren, hast dich in das verlassene Puppentheater geschlichen – und wieder einmal ganz fürchterlich versagt. Du hast es noch geschafft, erfolgreich in ein Haus einzudringen, aber am Ende ist es dir noch nicht einmal gelungen, in eine Ruine einzubrechen und wieder hinaus zu gelangen, ohne dabei erwischt zu werden. Was hattest du dir nur gedacht? Du bist kein Held und so zu tun, als wärst du einer, mutet dir nun wie das Spiel kleiner Kinder an – oder eben die dümmste Idee, die du jemals gehabt hast.

Wenigstens lebst du noch – und wenn du es genau betrachtest, bist du von allen Anwesenden noch nicht einmal in der misslichsten Lage.

Rogobald – oder wie auch immer sein Name sein mag – hat dich überwältigt, aber immerhin bist du dabei diesmal nicht schon wieder bewusstlos geschlagen worden. Du hattest dich schon gefragt, ob du wohl irgendwann dauerhaft blöd davon werden würdest, eine These, für die deine aktuelle Lage und die Naivität, mit der du dich in sie gebracht hast, handfeste Beweise wären, aber dann hast du erkannt, dass die Bewusstlosigkeit als solche doch viel mehr ein besonderes Geschenk Borons, des Gottes des Schlafes, sein muss. Wärest du bewusstlos



Rogobald

MU 14 KL 14 IN 13 CH 12

FF 12 GE 12 KO 13 KK 13

LeP 33 INI 13+1W6 AW 6

RS/BE 0/0 SK 2 ZK 2 GS 8

Kurzschwert: AT 13 PA 7 TP 1W6+2

RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Vorteile/Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit / Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Neid)

Talente: Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 8, Willenskraft 6

gewesen, hättest du nicht mitbekommen, wie dich Rogobald auf den Stuhl gesetzt und dann deine Hände an ihm festgebunden hat. Du hättest auch nicht mitbekommen, wie er das weinende, kleine Mädchen aus dem Nebenraum in die Puppenwerkstatt gezerzt hat. Das arme Ding muss eine metallene Halskrause tragen, obwohl es kaum älter als sieben Jahre sein kann, und wurde von Rogobald grob auf die Werkbank geworfen, wo er das Kind mit Stricken gefesselt hat. Murna hat er die Kleine genannt, ein Name, den du schon einmal gehört hast. Murna – das Kind vom alten Tagkrammer!

Jetzt hält Rogobald kurz inne, während er sein Werk betrachtet. Naciidenklich streicht er über Murnas Halskrause. Dann wendet er sich abrupt ab und öffnet eine Schublade in der Werkbank, wo er etwas zu suchen scheint.

Forderst du Rogobald auf, Murna in Ruhe zu lassen (148), fragst du ihn, was das alles zu bedeuten hat (122) oder schweigst du einfach (213)?

15

Du springst auf, dann stürmst du die Straße entlang und wirfst dich in die Seitengasse. Du verharrst einen Augenblick lang, aber nichts geschieht. Nachdem du aufgestanden bist, schaust du dich in Ruhe um (77).

16

Der Kampf gegen Rogobald wird bis zum bitteren Ende geführt. Eine Flucht kommt für dich nicht in Frage, müsstest du doch Murna zurücklassen – und sich diesem Monster zu ergeben käme wohl einem kampflösen Tod gleich. Nachdem eventuell vorher angesagte Freiatacken durchgeführt wurden, beginnst du mit der ersten Attacke.

Wenn du den Kampf überstehst und Rogobald töten kannst, lies bei Abschnitt 128 weiter. Stirbst du dagegen, bleibt dir nur Abschnitt 2.

Wenn du dir nicht mehr sicher bist, wie ein Kampf im Regelwerk von **Das Schwarze Auge** simuliert wird, lies noch einmal den Kasten bei den Abschnitten [27](#) oder [218](#).

du den Abschnitt schon einmal aufgesucht hast. Wenn du den Abschnitt erneut aufsuchst, musst du entsprechend weiterlesen. Wenn der Kreis bzw. die Kreise bereits alle angekreuzt wurden, musst du kein weiteres Kreuz machen.

17

Nachdem sich Klabaüter abermals beruhigt hat, erzählst du ihm die Geschichte von den gestohlenen Frachtpapieren, die in dieser Lagerhalle irgendwo versteckt sein müssen. Klabaüter kratzt sich derweil nachdenklich am Kinn, während er dir aufmerksam zuhört. Als du mit deiner Geschichte fertig bist, schaut er dich verschmitzt an, dann lacht er schallend los.

Es dauert eine ganze Weile, bis er sich die Tränen aus den Augen gewischt hat und einen klaren Satz formulieren kann, der nicht im fiepsigen Glucksen seiner Stimme erstickt wird: „Wer hat dir denn diesen Blödsinn erzählt, du Holzkopf?“

Auch wenn dich die letzte Bemerkung trifft, verzichtest du darauf, sie zu kontern, und setzt stattdessen nur eine fragende Miene auf, die die Anrede Holzkopf vermutlich sogar rechtfertigen würde.

„Das hier soll das Lager eines Kaufmanns sein?“ Majestätisch breitet Klabaüter seine Arme aus: „Hier lagert ein Kaufmann im feinen Zwirn wertvolle Frachtpapiere?“ Du schüttelst unwillkürlich den Kopf.

„Ich lebe inzwischen seit über zwanzig Jahren hier, seit mein Freund Leirix mich hier untergebracht hat. Das Haus gehört auch keiner Familie Tagkrammer. Leirix meinte damals, es wäre im Besitz eines Kaufmanns namens Rastwürger – oder so ähnlich. Und die einzigen Menschen, die sich je hierher verirrt haben, waren ein paar Gardisten, denen jemand einen todsichern Hinweis auf dunkle Machenschaften gegeben hat. Das hat sich aber niemals als wahr herausgestellt.“

Klabaüter schnauft verächtlich, die unnötige Störung scheint ihm alles andere als willkommen gewesen zu sein. Du erwartest von ihm, dass er sich nun über die Stadtwachen auslässt, die seine Schachteln durchwühlt haben, aber stattdessen schaut er nur nachdenklich: „Und dann war da noch dieser Mann, der etwas über die Tür geschrieben hat.“

Schlagartig bist du aufmerksam ([158](#)).

18 ○

Hast du diesen Abschnitt schon einmal aufgesucht ([62](#)) oder nicht ([155](#))?

Abschnitte zum Ankreuzen

Hinter manchen Abschnittsnummern befinden sich ein oder mehrere Kreise. Wann immer du einen solchen Abschnitt aufsuchst, kreuze den einen bzw. einen weiteren Kreis an. Mit den angekreuzten Kreisen kannst du dir merken, dass

19

Du wischt dir nervös über die Stirn, trocknest deine schwitzigen Hände an deinem Hemd ab und steckst behutsam den Dietrich ins Schloss. Dann legst du eine Probe auf *Schlösserknacken* (*Bartschlösser*) ab (IN/FF/FF), die um 2 erschwert ist. Eine gelungene Probe bringt dich zu Abschnitt [95](#), eine misslungene zu Abschnitt [144](#).

20

Du öffnest das Tor nur einen schmalen Spalt breit und spähist hinaus. Draußen erkennst du sofort die Straße wieder, die sich vor dem Kontor befindet. Mit etwas Mühe erkennst du im dunklen Nebel sogar die Hausecke, hinter der du dich versteckt gehalten hast. Plötzlich kündigt deutlich vernehmbares Hufgetrappel die Ankunft einer Kutsche an, die kurz darauf am Haus vorbei fährt und im Dunkel der Nacht verschwindet. Das Tor könnte einen passablen Fluchtweg bieten, wenn du nicht im falschen Moment vor ein Fuhrwerk rennst. Im Moment ziehst du es allerdings vor, im Kontor zu bleiben, schließlich lauert hier noch eine wichtige Beute auf dich, die dich zu einem reichen Mann machen könnte ([80](#)).

21

„Hast du genug gesehen?“, hörst du eine höhnisch dröhnende Stimme über dir. Offenbar wurdest du bereits entdeckt, was das scharrende Geräusch erklärt. Kurz hattest du die Hoffnung, dass du noch nicht entdeckt wurdest, jetzt hast du Gewissheit.

Ob du dich wohl mit einer geschickten Antwort auf die eigentlich überaus überflüssige Frage retten könntest? Etwas Schlagkräftiges will dir nicht einfallen, dann erlöst dich ein pochender Schmerz am Hinterkopf, der die sich nahende Bewusstlosigkeit ankündigt. Die Frage war also rein rhetorisch gemeint ... ([49](#)).

22 ○

Warst du schon einmal hier? Wenn ja, lies bei Abschnitt [134](#) weiter, andernfalls bei Abschnitt [58](#).

23

Der mit dunkelgrünen Moosen bewachsene Baumstamm erweist sich als recht rutschiger Vertreter seiner Art. Es scheint dir fast, als wäre das Holz von einer schleimigen Schicht überzogen, was dich aufgrund der hohen Luftfeuchtigkeit aber nicht wirklich verwundert. Behutsam setzt du einen Schritt vor den nächsten, dennoch erfor-

dert das Überqueren des Baumstamms dein ganzes Geschick. Lege eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Balance*) ab (GE/GE/KO). Ist die Probe gelungen (99) oder entpuppt sich dein Versuch, den Baumstamm zu überqueren, im wahrsten Sinne des Wortes als Reinformfall (178)?

24

„Der Vampir“, brummelt Trode nachdenklich, während er sich am Hinterkopf kratzt. Alrik schaut sich derweil nervös um, während Trode in einen Flüsterton verfällt: „Es scheint wirklich ein Vampir zu sein. Da magst du wohl recht haben.“

Dir läuft ein Schauer über den Rücken. Die beiden sonst so gesprächigen Gardisten sind nun auffällig still und scheinen jede Lust auf ein Gespräch mit dir verloren zu haben. Versonnen schauen sie in ihre Metkrüge, als wärst du gar nicht mehr anwesend. Du beschließt, die beiden in Ruhe zu lassen (210).

25

Die hölzerne Tür macht einen sehr viel edleren Eindruck als all die anderen Türen im Kontor. Das Holz ist dunkler und spiegelt das Licht der Lampen im Flur an den Kanten wider. Diese Tür ist wertvoller als die anderen, dessen bist du dir sicher. Wäre es dein Auftrag gewesen, die teuerste Tür im ganzen Haus zu stehlen, würdest du diese ohne zu zögern mitnehmen. Deine Faszination für das kostbare Stück Holz hält allerdings nicht lange an. Du sollst nicht die kostbarste Tür stehlen, sondern die kostbaren Frachtpapiere. Ob sie wohl hinter dieser Tür auf dich warten? Du könntest hineingehen und nachschauen (182), versuchen, mit einem Blick durch das Schlüsselloch einen Überblick zu gewinnen (75), oder die Tür ignorieren (100).

26

„Ihr seid sehr höflich, aber ich glaube Euch kein Wort“, entgegnest du.

Rogobalds Gesicht wird ernst, dann legt er eine Hand auf deine Schulter und zieht dich verschwörerisch näher: „Gut, ich wurde gewarnt, dass du ein kluges Bürschchen wärst. Was hatte ich mir nur gedacht, dir mit dieser Geschichte einen Bären aufbinden zu wollen? Dabei ist sie fast wahr, ich habe nur ein wenig wegen meiner Motivation gelogen.“

Der Mann schaut sich verstohlen um, dann flüstert er leise: „Es geht nicht nur um Rauschmittel und Gifte – auch, aber nicht nur. Es wird gemunkelt, dass die Tagkrammers auch mit Menschenhändlern aus Al’Anfa im Bunde stünden.“

Der Händler legt eine Kunstpause ein, um seine Worte wirken zu lassen: „Du hast von den ermordeten Frauen gehört? Nun, es gibt noch weitere Entführungsoffer. Ich handle im Auftrag einer wohlhabenden Dame, deren Tochter verschwunden ist. Während du ins Kontor eingebrochen bist, habe ich mich im Erdgeschoss nach der Frau umgesehen. Du hast sie nicht zufällig in den oberen Stockwerken entdeckt? Sie hat lange, dunkle Haare und ist um die zwanzig Lenze alt.“

Du schüttelst den Kopf, eine Frau, wie sie Rogobald beschrieben hat, ist dir im Kontor nicht begegnet.

„Die gesuchten Papiere würden uns vermutlich einen wertvollen Hinweis auf das Versteck der Entführer geben. Wenn du mir hilfst, sie zu finden – die Papiere und auch die Entführte, dann verdreifache ich die dir versprochene Belohnung. Damit würde jeder von uns die Hälfte der ausgelobten Belohnung verdienen. Verrate nur niemandem etwas davon, es gibt überall gierige Geier, die uns das Geld streitig machen würden.“

Du nickst nachdenklich.

„Gut. Ich gehe noch einer anderen Spur nach, du schaust dich derweil in dem Lagerhaus um. Bist du einverstanden?“

Du nickst (79) oder schüttelst du den Kopf (193)?

27

Du hastest die Straße hinab auf die Kreuzung zu, als du plötzlich einen Schatten im grauen Nebel wahrnimmst. Du möchtest einen Schritt zur Seite machen, aber deine Reaktion kommt zu spät: Mit voller Wucht trifft dich etwas am Hinterkopf und lässt dich zu Boden stürzen. Es grenzt an ein Wunder, dass du das Bewusstsein dabei nicht verlierst. Schließlich rollst du dich auf deinen Hosenboden und versuchst, die Orientierung zurück zu gewinnen.

Über dir steht eine großgewachsene Frau, die dir wütend ihren Dolch entgegen streckt. An der Waffe vorbei erkennst du die breitschultrige Mittdreißigerin, die dich erst vor Kurzem schon einmal gestellt hat. Wie ein zum Angriff bereiter Stier mustert dich die Rothhaarige. Einem Waffengang wirst du nun kaum ausweichen können, was umso bedauerlicher ist, als dass du ihr im Kampf vermutlich unterlegen sein wirst. Die Frau sticht zu, aber du wirfst dich zur Seite und rollst dich erneut ab. Zwar kommst du diesmal auf die Beine, aber die Frau drängt schon wieder auf dich ein. Du schaffst es mit großer Mühe, deine Waffe zu ziehen, da musst du auch schon den nächsten Hieb der Frau abwehren.

Nachdem du eine Kampfrunde überstanden hast, lies bei Abschnitt 113 weiter.

Thorwalerin

MU 14 KL 10 IN 12 CH 10

FF 12 GE 14 KO 13 KK 15

LeP 31 AsP – KaP –

INI 12+1W6

SK 0 ZK 3 AW 7 GS 7

Dolch: AT 12 PA 7 TP 1W6+1 RW

kurz

RS/BE 1/0 (–1 GS und INI, oben eingerechnet)

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Schnellziehen

Vorteile/Nachteile: Hohe Zähigkeit / Niedrige Seelenkraft

Talente: Körperbeherrschung 6, Krafttakt 8, Selbstbeherrschung 6



Ein Kampf

Das Regelsystem von **Das Schwarze Auge** kann sehr komplexe Kämpfe simulieren, für das Soloabenteuer ist dieses System ein wenig reduziert. Du kämpfst gegen eine Gegnerin, es ist vorgegeben, wer den ersten Angriff hat – sie – und es gibt keine besonderen Manöver, weil dein Held sehr unbedarft im Kampf ist und auch deine Gegnerin keine Ausbildung zur Kämpferin absolviert hat.

Anders als in einem Gruppenabenteuer bist du allerdings damit betraut, für beide Kämpfer zu würfeln, was beim Verstehen der Regeln aber nicht schadet.

Grundsätzlich unterteilt sich ein Kampf in mehrere Runden. Du musst zunächst nur eine Kampfrunde überstehen, bevor du Abschnitt [113](#) aufsuchen sollst. Würde der Kampf länger dauern, würde sich eine Kampfrunde an die nächste Reihen, bis entweder eine bestimmte Bedingung erfüllt ist, die den Kampf beendet, oder der Kampf dadurch endet, dass ein Kämpfer aufgibt – oder stirbt.

Schauen wir uns zunächst aber nur diese eine Kampfrunde an. Sie unterteilt sich in zwei Phasen, den Angriff deiner Gegnerin und deinen eigenen Angriff.

Schaue zunächst nach dem Attackewert deiner Gegnerin. Dieser Attackewert (kurz AT) wird wie eine Eigenschaft behandelt. Du würfelst also zunächst eine Eigenschaftsprüfung auf ihren Attackewert. Wenn die Prüfung misslungen ist, hat deine Gegnerin ein Luftloch geschlagen und der Angriff endet. Ist die Prüfung aber gelungen, geht der Hieb in deine Richtung.

Du kannst nun entscheiden, ob du dem Hieb ausweichen willst oder ob du den Schlag mit deiner Waffe abblockst. Wenn du ausweichen möchtest, musst du eine erfolgreiche Prüfung auf deinen Ausweichenwert (kurz AW) würfeln. Wenn du parieren willst, musst du eine Prüfung auf deinen Paradowert (kurz PA) ablegen. Meistens ist es klüger, die Abwehrtechnik zu wählen, die du besser beherrschst, in der du also den höheren Wert hast. Du musst einen W20 werfen und einen Wert von 10 oder kleiner bei der Parade werfen, damit dein Held einem Treffer entgeht. Würfelst du aber einen größeren Wert, trifft ihre Waffe.

Wenn ihre Waffe trifft, muss der von ihr verursachte Schaden ermittelt werden. Schaue nach dem TP-Wert ihrer Waffe. Dort steht etwas von TP 1W6+1. Damit ist gemeint, dass diese Waffe im Falle eines Treffers 1 Tref-

ferpunkt (kurz TP) ganz sicher anrichtet, dazu kommen noch so viele TP, wie ein sechsseitiger Würfel (kurz W6) anzeigt. Wirf also einen W6 und addiere zur angezeigten Augenzahl den Wert 1. Das sind die von ihr verursachten TP.

Du bist nur leicht gerüstet, aber deine Kleidung bietet dir wenigstens etwas Schutz. Suche auf deinem Heldendokument nach deinem Rüstungsschutz (kurz RS). Diesen RS ziehst du von den gerade ermittelten TP ab, um die aus dem Angriff effektiv resultierenden Schadenspunkte (kurz SP) zu bestimmen. Diese SP werden nun von deiner Lebensenergie (kurz LE, du findest auch diese Angabe auf deinem Heldendokument) abgezogen. Im Laufe eines Kampfes sinken die LE aller Beteiligten also, wenn sie Treffer einstecken müssen und ihr RS nicht mindestens genauso groß ist wie die durch die Waffe in dieser Runde verursachten TP. Wer als Erster keine LE mehr übrig hat, stirbt. Der Kampf endet und der Überlebende muss warten, bis seine Verletzungen langsam heilen, etwa indem er ausruht, einen Heiltrank zu sich nimmt oder seine Wunden versorgen lässt. Auf solche Möglichkeiten würde das Abenteuer aber später eingehen.

Damit wäre eine halbe Kampfrunde erklärt, die zweite halbe Kampfrunde erfolgt nach demselben Schema – allerdings anders herum. Nun greifst du an.

Gelingt deine Prüfung auf AT? Nein, dann endet die Kampfrunde. Ja, dann muss sich deine Gegnerin verteidigen. Sie muss sich verteidigen: Gelingt ihr eine Eigenschaftsprüfung auf PA oder AW? Ja, dann endet die Kampfrunde. Nein, dann muss der Schaden ermittelt werden.

Der Schaden muss ermittelt werden: Du ermittelst die TP mit der Formel $1W6+4$, weil deine Waffe laut Heldenbogen so viele TP verursacht. Von den TP ziehst du den RS deiner Gegnerin von 1 ab und erhältst so die SP. Ist der SP-Wert größer als Null, ziehst du den SP-Wert von ihrer LE ab.

Im Anschluss würde die nächste Kampfrunde beginnen, aber in diesem Kampf bist du stattdessen aufgefordert, nun den Abschnitt [113](#) aufzusuchen.

28

Du stößt Rogobald von dir und schubst ihn in die Marionetten, die daraufhin in ihre Einzelteile zerbersten. Rogobald schlägt hart mit dem Kopf auf und verstrickt sich kurz in den dünnen Fäden, von denen einige nicht sofort zerreißen. Im folgenden Kampf hast du zwei Attacken frei, die Rogobald nicht parieren kann, bevor ein regulärer Kampf beginnt ([16](#)).

29

Du reißt die Tür zum Flur auf und wirfst dich hinaus. Mit dem Fuß trittst du nach der Tür in der Hoffnung, sie so schnell wie nur irgend möglich schließen zu können. Einen langen Moment kauerst du dich auf den Boden, dann wird dir bewusst, dass dir niemand durch die Tür gefolgt ist. Vielleicht hast du dir die Stimme nur eingebildet?

Notiere dir vier Lärmpunkte, dann geht es mit noch immer rasend schnell pochendem Herzen bei Abschnitt [168](#) weiter.

30

Plötzlich wird die Tür aufgerissen und mehrere Personen drängen auf dich ein. Zwei Burschen stürmen direkt auf dich zu und reißen dich zu Boden. Für einen kurzen Augenblick kannst du dich nicht entscheiden, ob du deine Hände zur Abwehr eines Fausthiebs oder zum Abstützen deines Sturzes verwenden sollst, was darin resultiert, dass dich die Faust am Kinn trifft und dein Hinterkopf unkontrolliert auf den Boden schlägt. Gnädigerweise wirst du bewusstlos, bevor du Schmerzen spürst (49).

31

Verstohlen wagst du einen Blick durch das Schlüsselloch. Im Schein einer Öllampe blickst du auf ein kunstvoll gearbeitetes Bettgestell, welches unter einem Dutzend Decken nur schwer standzuhalten scheint. Daneben entdeckst du ein Regal, in dem unzählige Puppen liegen. Die Bereiche weiter links und weiter rechts deines Blickfeldes kannst du nicht einsehen, umso deutlicher kannst du aber das spielende Mädchen erkennen, welches vor dem Bett auf dem Boden hockt und mit dem Rücken zu dir sitzend mit einem Holzpferd spielt.

Es erscheint dir ungewöhnlich, dass sich in einem Handelskontor ein spielendes Kind befindet, noch ungewöhnlicher ist aber die unterarmdicke Halskrause aus poliertem Eisen, die dich unwillkürlich an einen gefangen gehaltenen Hund denken lässt. Wer sperrt nur ein Kind hier ein und quält es dann so grausam?

Stürmst du hinein, um das Kind zu retten (132) oder hältst du dich schweren Herzens zurück und lässt die Tür verschlossen (100).

32

Der Lärm in dem Hühnerstall wird immer lauter, trotzdem hörst du das Knarren der Dielen über dir. Dort oben

bewegt sich jemand. Nervös schaust du dich um, was dir angesichts der Dunkelheit im Raum keinen Gewinn bringt. Lange solltest du hier nicht verweilen. Wonach lohnt es wohl, in einem Hühnerstall zu suchen? Außer Eiern natürlich, von denen du im Moment überhaupt keines gebrauchen kannst. Hier zu verweilen, erscheint dir von Herzschlag zu Herzschlag eine dümmere Idee zu sein, also beschließt du, dich doch so schnell du kannst zurückzuziehen (156). Notiere dir vorher zwei weitere Lärmpunkte.

33

Zuvor:

Die Praiosscheibe hat sich schon vor einer Stunde gesenkt, aber da schon seit dem frühen Morgen dichte Nebelschwaden in den Gassen Havenas – der großen Seefahrerstadt im Westen des Mittelreichs – hängen, hättest du auch dann nichts davon mitbekommen, wenn du draußen unterwegs gewesen wärst. Im Grau des Nebels konntest du kaum die andere Seite der Straße erkennen und durch die Gassen zu spazieren, hätte nur dazu geführt, dass du in irgendeinen Passanten gelaufen wärst. Früher wärst du draußen gewesen und hättest dein Glück versucht, den Unvorsichtigen bei diesen Gelegenheiten den Geldbeutel zu stehlen oder einen kostbaren Ring vom Finger zu ziehen, aber die Jahre in den Gassen der Stadt haben dich gelehrt, vorsichtig zu sein. Wenn man nicht abschätzen kann, wen man gleich bestehlen wird, kann man das Risiko nicht gegen die Beute abwägen. Während das uneinschätzbare Risiko den möglichen Preis in die Höhe treibt, minimiert die unkalkulierbare Beute den Lohn. Und du kannst es dir nicht leisten, mit deinem Leben zu bezahlen, weil du einem Schläger einen lumpigen Silbertaler stehlen wolltest. Schon gar nicht in diesen Zeiten ...



Ein Frösteln jagt dir über den Rücken, obwohl du in der warmen Taverne sitzt und dich das prasselnde Feuer im Kamin neben dir mindestens genauso wärmt wie die stickige Luft und die Hitze, die die gut drei Dutzend Gäste der *Heldenzuflucht* verströmen. ‚Heldenzuflucht‘, sinnierst du. ‚Wann hier wohl die letzten Helden aufgetaucht sind?‘ Du kennst die Antwort nicht, aber es muss schon lange her sein. Helden – sie würden ihre Mitmenschen schützen, sich Gefahren stellen und dabei reich und berühmt werden. Aber berühmte Menschen haben sich noch nie in die *Heldenzuflucht* verirrt und wenn jemand die Gefahren in Havenas Gassen gebannt hätte, dann wüsstest du das. Nein, es sind gefährliche Zeiten und auch wenn du es nicht zugeben würdest, hat dich auch die Furcht vor der lauernenden Gefahr von der Straße in die Taverne getrieben.

Vor vier Wochen trieb ein totes Neckermädchen im Hafenbecken. Du hattest zuvor noch nie einen der grüngeschuppten Fischmenschen gesehen, was wohl auch daran liegt, dass die scheuen Meereswesen in den Sümpfen der Unterstadt ein Einsiedlerleben führen und die Nähe der Menschen meiden. Umso aufgeregter war das ganze Viertel, als einer der Necker im Hafenbecken trieb. Die Fischmenschen bestatten ihre Toten, indem sie die ihren bei Flut in Richtung Stadt treiben lassen. Die alte Grona meinte, dass sie noch nie einen Necker so weit flussaufwärts gesehen habe, dass er in der Stadt aufgetaucht sei. Als die Garde endlich die Leiche der Meerfrau aus dem Wasser gefischt hatte, war bereits das halbe Viertel versammelt. Ein herbeigerufener Heiler und der ansässige Efferdpriester haben beide den Tod des Neckermädchens festgestellt. Sie war äußerlich unverletzt, aber am Hals hatte sie zwei kreisförmige Stichwunden. Damals hieß es noch, ein exotisches Tier hätte ihr in den Hals gebissen...

Keine Woche später trieb dann wieder eine Leiche im Wasser. Es handelte sich aber nicht um eine Meerfrau, sondern um eine rothaarige Menschenfrau, keine zwanzig Lenze alt. Ihre Haut war kreidebleich und diejenigen, die die Frau gesehen haben, schwören Stein und Bein, dass kein Tropfen Blut mehr in ihrem toten Körper war. Die beiden kreisrunden Einstiche am Hals deuteten wieder auf das Untier hin, aber dann fand man in einer Seitengasse – nicht allzu weit von der *Zuflucht* entfernt – eine dritte Leiche. Diese trieb nicht im Wasser, sondern wurde achtlos in ein großes Fass geworfen. Bei dem Toten handelte es sich um einen spitzohrigen Elfen, wie sie von vielen nur ungern im Hafenviertel gesehen werden, schließlich weiß jeder, dass Elfen auf einem Schiff nur Unglück bringen. Dieser Elf allerdings wird niemandem mehr Unglück bringen können. Auch in seinem Körper fand der einbestellte Hesindegeweihte keinen Tropfen Blut, obwohl nach seinen Worten auch Elfen vom roten Lebenssaft durchflossen seien. Stattdessen hatte auch diese Leiche zwei Einstiche am Hals.

Als der Geweihte dann erklärte, er könne sich kein natürliches Getier oder Monstrum vorstellen, dass eine solche Wunde reiße und das Blut des Toten trinke, sprossen die Gerüchte nur so aus dem Boden. Einige

sprachen von einem Verrückten, der seine Opfer grausam massakriere. Andere mutmaßten, in der Unterstadt würde ein finsterner Kultistenring Blutopfer darbringen und die Unglückseligen einfach fortwerfen. Kurz darauf wurde auch vermutet, ein Sklavenhändlerring – vermutlich aus dem fernen Al’Anfa, wo die Sklaverei Gang und Gäbe sein soll – würde Flüchtende auf diese bestialische Weise umbringen, um die Gefangenen von der Flucht abzuschrecken. Die meisten waren sich aber einig, dass es nur eine Erklärung für die ungewöhnlichen Leichenfunde geben könne: In den Straßen Havenas würde eine Vampir Jagd auf Unschuldige machen.

Dir fröstelt erneut. Unwillkürlich siehst du dich verstohlen um. Wie viele an die Existenz des Vampirs glauben, wird schon am Geruch in der Taverne deutlich. Neben dem penetranten Gestank der Seeleute nach der typischen Mischung aus Meerwasser und Schweiß, einer Note Urin, dem Duft billigen Fusels und dem säuerlichen Gestank nach dem Erbrochenem, welches sich unter dem Nachbartisch befindet, seit sich eine junge Matrosin übergeben hat, riecht es vor allem nach Knoblauch. Und das nicht nur hier, sondern im gesamten Viertel. Die Menschen haben Angst und gerade das abergläubische Volk der Seeleute ist nicht davor gefeit, sich mit allerlei Talismanen und Geheimmittelchen einzudecken. Eine rothaarige Thorwalerin fällt dir dabei besonders auf. Ihre Kleidung entspricht dabei durch und durch der Kluft, wie sie die Angestellten in einem der hiesigen Handelskontore tragen – wenn man einmal vom tiefen Ausschnitt absieht, der ihre üppigen Brüste deutlich betont. An ihrem Gürtel baumeln – durch einen Strick verbunden – zwei lange Holzpflocke. Außerdem trägt die Frau eine Silberkette, die sie einen guten Teil ihres bescheidenen Vermögens gekostet haben muss.

Nach dem letzten Mord kannst du ihre Vorsicht jedoch nur allzu gut verstehen. Es ist keine Woche her, da trieb eine zweite Rothaarige im Hafenbecken. Auch sie wies die beiden charakteristischen Einstichwunden im Hals auf, auch ihr Körper war nahezu blutleer. Dieser Vorfall rief dann ein noch viel größeres Interesse als die vorherigen hervor, als zwei Inquisitoren der Praioskirche eine Untersuchung der Leichen einforderten. Dass Elfen zaubern können, ist weithin bekannt, aber nun stand der Verdacht im Raum, die beiden Rothaarigen seien Hexen gewesen. Dies trieb dann die Anzahl der Gerüchte noch in weit beträchtlichere Höhen als zuvor. Nun war von einem mystischen, manche sagten auch dämonischen Rächer die Rede, der die Stadt von magisch begabten Wesen befreien wollte. Andere munkelten, die Inquisitoren selbst hätten die Taten begangen. Einige sprachen dagegen von einem göttlichen Fluch, einem Wunder oder einer Krankheit, die magisch Begabte dazu veranlasse, sich selbst zu töten. Eine Variante davon begründete das Ableben der Opfer mit einer neuartigen Behandlung eines wahlweise besonders genialen, besonders skrupellosen, besonders wagemutigen, besonders waghalsigen oder schlicht besonders wahnsinnigen Heilers, wie Havena ihn seit Archon Megalons Tagen nicht mehr gesehen habe. Es könne natürlich auch sein, dass der finstere

Druide zurückgekehrt sei und die Opfer verhext habe ... Langsam schmerzt dein Kopf vor lauter düsteren Gedanken. Dabei hattest du dich in die *Zuflucht* zurückgezogen, um dir den Schwermut zu vertreiben. Also beschließt du, dass es an der Zeit ist, die finsternen Gedanken zur Seite zu schieben. Du solltest die Gesellschaft deiner Mitmenschen suchen.

Im Schankraum treiben sich unzählige Seeleute herum. Die meisten von ihnen sind Männer und Frauen aus der Region, die sich als Fischer oder Matrosen verdingen. An einem runden Tisch in der Ecke hocken ein halbes Dutzend Lotsen beisammen, die ein Krüglein Hochprozentigen kreisen lassen und das schlechte Wetter ausnutzen. Bei dem dichten Nebel wird schließlich kein Schiff die Fahrt durch das Delta des Großen Flusses wagen, um vom Hafen aus das offene Meer zu erreichen.

An einem anderen Tisch spielen einige Seeleute ein Würfelspiel. Da gerade eine ältere Matrosin ihren Platz räumt, könntest du vermutlich ins Spiel einsteigen (192). Als du deinen Blick nach weiteren Möglichkeiten für ein wenig Zerstreuung streifen lässt, fällt dir erneut die rothaarige Thorwalerin ins Auge. Sie sitzt am Tresen über einem Krug Bier und schaut versonnen in ihren Becher. Der Platz zu ihrer Linken ist frei und sie scheint nicht in Gesellschaft zu sein (86). Schließlich wären da noch zwei ältere Gardisten, Trode Torfstecher und Alrik Mehltheuer, die auf der anderen Seite des freien Platzes sitzen. Du bist dir ziemlich sicher, dass du den beiden in letzter Zeit keinen Grund gegeben hast, nach dir zu suchen – und selbst wenn, würden sie dich während ihres Feierabends wohl kaum behelligen. Davon abgesehen sind die beiden bekannt dafür, ihren dürftigen Sold nicht durch besonderen Eifer zu erhöhen, sondern indem sie die eine oder andere gute Geschichte zum Besten geben, wenn man ihnen einen Silbertaler zusteckt oder ihre Zeche bezahlt (154).

34

Tauchst du noch einmal hinab und versuchst, die Tür mit viel Kraft aufzustoßen (167) oder versuchst du dein Glück beim anderen Eingang (146)?

35

„Ist das nicht offensichtlich, mein Freund?“, fragt Rogobald belustigt.

Du schüttelst den Kopf.

„Murna trägt Magie in sich – genauso wie die anderen vier. Aber in Murna ist die Magie noch unverbraucht. Was denkst du denn, warum sie eine Halskrause tragen muss, von ihrem eigenen Vater angelegt, und sich niemals in der Öffentlichkeit zeigen darf? In Havena mögen es die Menschen nicht, wenn Magie im Spiel ist. Das Zaubereiverbot, die abergläubischen Seeleute, die Geweihten der Praiospriesterschaft – sie alle hassen Zauberei. Aber ich habe erkannt, dass das Beherrschen von Magie zu wahrer Macht führt, einer Macht, die ich schon bald beherrschen werde.“

Rogobalds wahnsinniges Lachen, dass sich seiner Ausführung anschließt, lässt dich frösteln (104).

36

Leider gelingt es dir nicht die Runde zu gewinnen, so dass du mit ansehen musst, wie dein Silbertaler in einen fremden Geldbeutel wandert. Ziehe den Silbertaler von deinem Heldendokument ab. Wenn du noch mindestens einen Silbertaler übrig hast, kannst du eine neue Runde wagen (51). Falls dir das Geld ausgegangen ist oder du keine Lust mehr hast, Svellttaler Würfelboltan zu spielen, kannst du dich auch von der geselligen Runde verabschieden (162).

37

Das Puppenlager verfügt über drei Ausgänge. Zum einen könntest du den Raum durch die Tür in der Südwand verlassen (115), zum anderen durch eine gerade einmal einen Schritt hohe Klappe in der Nordwestecke des Raumes (186). Außerdem gibt es noch eine verschlossene Tür in der Südostecke des Raumes (217).

38

„Wer bist du, dass du mich so unverschämt anfährst. Du wirst doch wohl nicht behaupten wollen, dieser Berg aus Müll würde irgendwem gehören, du Winzling!“, polterst du los.

Das Männlein funkelt dich erst wütend an, dann schimpft es los: „Müll! Das ist mein Schatz! Kein ... Müll.“ Das Wesen schnaubt wütend, wobei sich die auffallend große Nase überdimensional auszudehnen scheint. „Und ein Winzling bin ich schon gar nicht! Ich bin ein Klabautermann.“

Das letzte Wort scheint den Klabautermann etwas zu beruhigen, er zögert, dann fährt er leise fort: „Du kannst Klabauter zu mir sagen. Vorname Klabauter, Nachname Mann.“

Ein Lächeln huscht über die Lippen des Männleins, als du verständnisvoll nickst. Die Konfrontation eskalieren zu lassen, scheint dir wenig angebracht, zumal du dein Gegenüber für zumindest etwas wahnsinnig hältst.

„Oh, dann verzeiht mir bitte, Herr ... Mann?“ Du stockst etwas zu lange und intonierst das *Herr* zu fragend, worauf hin das Männlein dich beleidigt unterbricht.

„Klabauter! Ich bin kein Herr“, ein Wort, das das Wesen auszuspucken scheint, „sondern ein Klabautermann!“ Wieder schnauft das Männlein verächtlich, dann schaut es dich flehend an: „Sag’ einfach Klabauter zu mir. Klabauter ist gut – so heiße ich. Ja, so ist mein Name. Einfach nur Klabauter.“

Ob sich das Männlein beruhigt hat? Für den Augenblick scheint es so (107).

39

Du lugst durch das Tor und blickst über einen schmalen Steg hinweg auf einen von dichten Nebelschwaden be-

deckten Kanal. Sobald du deine Beute hast, könnte dies ein gewagter Fluchtweg sein – oder eine Falle. Für den Augenblick ziehst du dich schnell wieder ins Innere zurück, schließlich führst du gerade einen Ein- und keinen Ausbruch durch (175).

40

„Wer das Schwert zieht, kommt durch das Schwert unter einen Berg Fische“, verkündest du stolz, wobei du achtlos in den Fischberg trittst. Anders als du es erwartet hast, ist die Frau unter den Fischen aber nicht bewusstlos, sondern höchstens ein wenig benommen. Der erste Fisch segelt knapp an deinem Kopf vorbei, der zweite trifft dich am Oberschenkel in gefährlicher Nähe zum wesentlich empfindlicheren Bereich unterhalb deines Bauchnabels. Nun wird es wirklich Zeit, von hier zu verschwinden (166).

41

Bevor Rogobald reagieren kann, trittst du so schnell und kraftvoll du kannst gegen sein Knie. Lege eine Probe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* ab (KO/KK/KK), die um 2 erschwert ist. Ist sie gelungen (142) oder nicht (81)?

42

Es dauert eine halbe Ewigkeit, bis sich deine Augen ans Dunkel im obersten Stockwerk gewöhnt haben. Nur wenig Licht fällt von der Straße durch die offene Luke in der Südwand, die Öffnung in der Nordwand ist verschlossen. Du hättest erwartet, hier weitere Waren zu

finden, aber dieser Teil des Lagerhauses ist im Augenblick ungenutzt. Ein alter Metalleimer und ein zerbrochener Schemel – mehr entdeckst du nicht unter dem von vier Holzbalken abgestützten Schrägdach. Enttäuscht steigst du wieder nach unten, diesmal darauf bedacht, die verräterisch knarrende Stufe nicht zu betreten (100).

43

Grob geschätzt muss der Holzfußboden der Lagerhalle aus über einhundert Holzplanken bestehen – und du hast das große Glück, genau auf die eine Stelle der einen Holzplanke zu treten, die so laut knarzt, dass du das Gefühl hast, du hättest das gesamte Haus alarmiert. Notiere dir einen Lärmpunkt, dann geht es bei Abschnitt 175 weiter.

44

Ein wenig unbeholfen tastest du erst nach dem Honigglas, dann nach den Fensterläden. Als du letztere endlich gefunden und aufgestoßen hast, erklärt dir der Honigbold gerade, dass er seit seinem Verkauf durch eine gewisse Schelle Ziehleine an eine Händlerin namens Rastburger nicht mehr so kräftig geschüttelt wurde. Kurz fragst du dich, was er wohl zu einem Wurf aus dem Fenster sagen würde, dann wird dir bewusst, dass du die Antwort nie erfahren wirst: Nachdem das Glas auf dem Dach des gegenüberliegenden Gebäudes zerschellt, hörst du nur noch ein leises Wimmern. Du schließt den Fensterladen wieder, dann verlässt du den Raum un bemerkt (168).

45

Im Schutze einer dunklen Häuserecke schaut du zurück zu dem Lagerhaus. Ein knappes Dutzend Gardisten, welches mit Hellebarden bewaffnet ist, durchsucht die Halle, die Klabauter sein Zuhause nennt. Das Männlein, das sich auf deine rechte Schulter gestützt hat und giftige Blicke zu den Stadtwachen hinüber wirft, murmelt leise Flüche in dein Ohr, die du im Augenblick aber gut ignorieren kannst.

Rogobald hat dich hereinlegen wollen – dessen bist du dir nun absolut sicher. Er wollte dich an den Ort locken, der als ein Schlupfwinkel für allerlei übles Gesindel gilt. Die Stadtwache hätte dich hier aufgegabelt und zumindest vorerst unter Arrest gestellt... Bis der alte Tagkrammer davon Wind bekommen und dich wegen des Einbruchs in sein Kontor angeschwärzt hätte. Dann hätte man dir den Prozess gemacht und du hättest Rogobald nie wieder gesehen – und wärest ihm auch nie wieder in die Quere gekommen. Irgendeinen Grund muss es geben, dass er dich zum Opfer seines kleinen Komplotts gemacht hat. Du wüsstest zu gerne, warum er dir das alles antun wollte, aber noch viel reizvoller ist für dich der Gedanke, ihm eine Lektion zu erteilen und dich für das Unrecht zu rächen. Du bist wütend...

...und Klabauter ist es auch. Ohne Rogobald hätten die Gardisten sein Lagerhaus nicht durchsucht und seine



lieb gewonnene Ordnung im unüberschaubaren Schachtelchaos auch nicht zerstört. Nachdem Klabaüter seine Verwünschungsorgie in Richtung Gardisten für einen kurzen Moment unterbrochen hat, klärst du ihn über deine Gedanken auf. Als du ihm erzählst, dass du dich an Rogobald – oder wer auch immer er sein mag – rächen möchtest, hellt sich die Miene des Klabaütermanns deutlich auf.

„Dann müssen wir diesen Schuft nur noch finden“, resümiert Klabaüter und deutet damit an, dass er dich bei deinem kleinen Rachenfeldzug unterstützen möchte. „Und ich weiß auch schon genau, wer uns dabei helfen kann!“ (123)

46

Der Hai blutet aus mehreren Wunden, dann zieht er sich plötzlich zurück. Für den Augenblick scheint er von dir ablassen zu wollen. Du solltest die Gelegenheit nutzen, dich ebenfalls in Sicherheit zu bringen. Willst du an der Nordwand einer Leiter hinauf auf das Gerüst folgen, von wo aus einst die Marionettenspieler des Theaters ihr Publikum begeistert haben (186), oder erklimmst du die Stufen des Zuschauerraums (150)?

47

Vorsichtig drückst du gegen die linke, untere Ecke des Gemäldes, aber es lässt sich nicht so leicht verrücken, wie du gedacht hättest. Du hebst den Bildrand an, schaut auf die Rückseite und entdeckst ein metallenes Drehrad auf einer Metallplatte, die hinter dem Portrait verborgen waren. Behutsam hängst du das Bild ab, dann widmest du dich dem drehbaren Mechanismus, der die Platte fest in der Wand zu arretieren scheint. Wertvolle Unterlagen würdest du nicht einfach im Zimmer liegen lassen. Du würdest sie verstecken – und durch ein Schloss sichern. Dein Ziel wäre, es einem Dieb unmöglich zu machen, deinen wertvollen Besitz zu stehlen. Dummerweise schützt du keinen wertvollen Besitz, du versuchst ihn zu stehlen – ein Unterfangen, das dir plötzlich vollkommen hoffnungslos erscheint. Vielleicht fällt dir ja etwas ein, wenn du das Rädchen ein wenig zur Seite drehst ... (30).

48

Kaum hast du dich gesetzt, als sich eine füllige Gestalt vor dir aufbaut, in jeder Hand einen Krug tragend. „Ist hier noch frei, mein Freund?“, hörst du eine angenehm warme Männerstimme fragen. „Darf ich mich setzen?“ Ohne auf deine Antwort zu warten, stellt die Gestalt die Krüge auf den Tisch, zieht den dir gegenüberliegenden Stuhl zurück und setzt sich. Dann schlägt sie die Kapuze zurück und enthüllt den kahlen Schädel eines Fünfzigjährigen. Die krumme Nase scheint mehr als einmal gebrochen worden und auch erheblich zu groß für das schmale Gesicht zu sein, aber die dunklen Augen wirken unter den buschigen Brauen warm und klug zugleich, die gepflegten Zähne zeugen ebenso wie der sorgfältig gestutzte Kaiser-Reto-Bart von einem gewissen Wohl-



stand und das markante Kinn ist eines Mannes gehobenen Standes mehr als würdig. Nun fallen dir auch die teuren Lederhandschuhe auf, die der Mann abstreift und sorgfältig auf dem Tisch faltet. Am Siegelring erkennst du Wachsreste, ganz offensichtlich sitzt du einem Händler gegenüber.

„Verzeiht meine Manieren“, bittet dich der Mann, womit er seine gute Erziehung aber nur noch mehr unterstreicht. „Rogobald von Garlischgrötz, unabhängiger Händler, spezialisiert auf den Handel mit Waren aus dem Süden.“ Eine angedeutete Verbeugung begleitet die für dich ungewohnt förmliche Vorstellung.

Etwas verlegen stammelst du deinen Namen, wohl wissend, dass du es in Belangen der Erziehung, des Wohlstands und der Verbindungen nicht ansatzweise mit deinem Gegenüber wirst aufnehmen können: „Was führt eine einflussreiche Person wie Euch zu einem einfachen Mann wie mir?“

„Oh, nicht so bescheiden, mein Freund“, sagt der Mann freundlich. „Mein Vater pflegte stets zu sagen, dass die Götter allem und jedem etwas mitgegeben haben, was einen Wert für die Gemeinschaft hat. Es ist keine Kunst, einen Wert zu haben – und es ist eine Kunst, einen Wert zu erkennen.“

Rogobald lässt den Satz einen Moment für sich stehen, was die Worte nur umso eindrucksvoller auf dich wirken lässt.

„Ich bin mir sicher, dass Ihr über Qualitäten verfügt, die für mich von enormem Wert sind.“ Auch diesen schmeichelnden Satz lässt der Händler erst zur Entfaltung kommen, bevor er fortfährt: „Ich bin in einer gewissen

Notlage, aus der Ihr mich gewiss befreien könntet. Es sollte Euer Schaden nicht sein, mein Freund.“

Du runzelst die Stirn. Wie könntest du ihm nur widersprechen – selbst wenn du nicht weißt, welche Qualitäten das sein sollen, die da gerade so wortreich gepriesen wurden.

Verschwörerisch rückt Rogobald näher, sich deiner Unsicherheit wohl bewusst: „Hört, junger Freund. Es gibt da eine wertvolle Ladung, die ich rechtmäßig erstanden habe. Sie liegt unversehrt in einem Lagerhaus, aber nur wer im Besitz der Frachtpapiere ist, kann die Ladung legal abholen oder weiterveräußern. Wer die Papiere besitzt, besitzt auch die Fracht.“

Die nachfolgende Pause scheint der Händler einzulegen, um sich zu vergewissern, dass du ihn verstanden hast. Du nickst wissend, dann fährt er fort: „Ich habe die Fracht erworben und ich war im Besitz der dazugehörigen Papier.“

„War?“, fragst du nach.

„War“, bestätigt dein Gegenüber, wobei du Trauer, Wut und Entschlossenheit zugleich in seiner Miene ablesen kannst. „Die Frachtpapiere sind mir gestohlen worden. Ein dreister, aber leider auch sehr erfolgreicher Versuch. Eine Angestellte meines Konkurrenten hat mich auf offener Straße mit einem Dolch bedroht und mir die Papiere aus der Tasche meiner Weste entwendet.“

„Warum habt Ihr Euch nicht an die Garde gewandt?“, hakst du nach. „Wieso sollte ich Euch helfen können, wenn es die Stadtwache nicht kann.“

Ein zufriedenes Grinsen huscht über Rogobalds Lippen: „Fürwahr – du bist ein kluger Bursche.“

Unbewusst atmest du auf, als dein Gegenüber die übertrieben höfliche Ansprache dir gegenüber fallen lässt.

„Der Diebstahl war so dreist und mein Konkurrent ist so angesehen, dass man meine Anklage nur als plumphen Versuch betrachten würde, meine Konkurrenz zu denunzieren. Das Spiel in den Schatten gehört zu meinem Stand – und auch wenn es jeder weiß, würde dies niemand offen zugeben. Solche Angelegenheiten muss ein Mann wie ich regeln können, ohne die Stadtgarde ins Spiel zu bringen.“

„Und an dieser Stelle komme ich ins Spiel“, vermutest du.

Dein Gegenüber nickt zufrieden: „Da hast du recht, mein Freund. Es heißt, du wärest geschickt und gewitzt, unerschrocken und entschlossen – und vor allem wärest du wohl bereit, zu einem angemessenen Preis sofort loszuschlagen.“ (141)

49

Dir dröhnt der Schädel ...

Dreimal hast du jetzt versucht, in ein Haus einzubrechen, dreimal bist du kläglich gescheitert, wobei der heutige Abend den traurigen Höhepunkt deine Bestrebungen darstellt, ein veritabler Einbrecher zu sein. Häuser scheinen dir einfach nicht zu liegen, du bist und bleibst ein Kind der Straße, ein Herumtreiber, ein Streuner. In den Gassen der Stadt macht dir niemand etwas

vor, aber sobald du versuchst, dich in einem fremden Haus zu bewegen ...

Ein leiser Seufzer entfährt dir, was den unaufhörlich auf und ab laufenden Mann innehalten lässt. Er mustert dich geringschätzig, eine Gelegenheit auch ihn zu mustern, die du nicht verstreichen lässt. Der Mann ist sicherlich schon weit über sechzig Lenze alt, sein schütteres Haar ist ergraut, der Bart sorgsam gepflegt und so gestutzt, dass er das markante Kinn betont und von der hohen Stirn ablenkt.

Im Gegensatz zu dem großen Gemälde, vor dem der Kaufmann auf und ab schreitet, wirkt er jetzt weder besonders autoritär noch strahlt er die Ruhe eines Mannes aus, den nichts zu erschüttern vermag. Nervös sieht er sich um, die Augen schauen ängstlich und er zupft zaghaft an seinem Hut, während er im Zimmer auf und ab läuft, als würde es ihm helfen, einen klaren Gedanken zu fassen. Dann hält er plötzlich inne, atmet einmal tief ein, einmal tief aus und scheint schlagartig verwandelt zu sein. Entschlossen gibt er Anweisungen: „Hier ist es nicht mehr sicher. Nicht im Augenblick! Murna und ich ...“

Einer der beiden anwesenden Knechte unterbricht den Kaufmann zaghaft, dabei unsicher von einem Fuß auf den anderen trippelnd: „Meister Tagkrammer, denkt Ihr nicht, dass es hier sicher ist?“

Der Angesprochene hält kurz inne. Plötzlich fühlst du dich den beiden Burschen sehr verbunden – ihr alle erwartet ein gewaltiges Donnerwetter. Nur die rothaarige Thorwalerin, die entspannt vor der Tür an den Schrank gelehnt steht, scheint das Gespräch kaum zu interessieren. Teilnahmslos starrt sie auf ein Gemälde, das an Kitsch kaum zu überbieten ist. Es zeigt eine idyllische Sommerlandschaft mit saftigem Gras, plätschernden Wasserfällen und zwei weißen Pferden. Den Höhepunkt stellt aber eine gemalte Elfe dar, die mit unschuldiger Miene auf dem Rücken eines liegenden Pferdes sitzt und verliebt zum Maler schaut. Und dennoch hat es dieses Bild geschafft, deine Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. Die Ferne! Auch wenn du dich vorher noch nie für den Gedanken begeistern konntest, die Gassen Havenas zu verlassen, lockt die Ferne nun umso mehr. Du wünschst dich ganz weit weg von hier, weg aus diesem Arbeitszimmer, in dem ein Arbeitstisch von einschüchternder Größe zwischen Sesseln von einschüchterndem Wert protzt. Weit weg von den mit Schriftrollen gefüllten Regalen und den unzähligen Gemälden, deren Werte du nur erahnen kannst. Weit weg von dem Kaufmann, der noch immer seinen verängstigten Arbeiter anstarrt, als würde er kurz vor dem Ausbruch stehen.

Verglichen mit dem bemitleidenswerten Burschen fühlst du dich geradezu entspannt. Vielleicht rührt deine Gelassenheit daher, dass du nicht das Ziel der Wut des Kaufmanns sein wirst. Zumindest nicht unmittelbar, denn nun dürfte es erst einmal den vorlauten Burschen treffen, der seinen Meister unterbrochen hat.

Zu deiner Enttäuschung fällt das Donnerwetter aus. Anstatt den Jungen in Grund und Boden zu schreien, lässt

die Anspannung des Kaufmanns sichtbar nach. Er atmet tief ein, dann klopf er dem Burschen anerkennend auf die Schulter. „Vielleicht hast du ...“

Weiter kommt er nicht, denn plötzlich bricht Chaos aus (125).

50

Man soll sein Glück nicht überstrapazieren! Diese Lektion hast du in einer harten Schule gelernt, immer und immer wieder, wenn du im Dreck der Straße gelandet bist. Diesmal weist du es besser – oder zu viel. Zuviel?

„Du weißt zu viel!“, hörst du eine Stimme. Waren das deine Worte? Nein, jemand hinter dir...

Dunkelheit umfängt dich, als du bewusstlos zu Boden sackst – in den Dreck der Straße ... (108).

51

Du legst einen Silbertaler auf den Tisch, packst den Würfelbecher und lässt die Würfel kreisen...

Über deinen Erfolg entscheidet eine Probe auf das Talent *Brett- & Glücksspiel (Würfelspiele)*, die um 2 erschwert ist (KL/KL/IN). Wenn dir die Probe gelungen ist, geht es bei Abschnitt 98 weiter, eine misslungene Probe führt dich zu Abschnitt 36.

52

Ohne den Hai reizen zu wollen, bemühst du dich nach oben zu gleiten. Doch was reizt so einen Hai schon? Du bist dir ja noch nicht einmal sicher, ob das wirklich ein Streifenhai ist. Nur weil dir ein paar Seeleute beschrieben haben, wie so ein Tier aussieht, bist du noch lange kein Tierkundler.

Lege eine Probe auf *Fischen & Angeln (Salzwassertiere)* ab (FF/GE/KO). Ist sie dir gelungen (135) oder nicht (101)?

53

Mit viel Schwung wirfst du die Tür auf, so dass sie krachend gegen einen großen Kleiderschrank schlägt. Du machst einen Satz hinein, aber die beiden Streitenden sitzen an einem Tisch vor der gegenüberliegenden Wand, so dass sie genügend Zeit haben, aufzuspringen und auf dich zu reagieren. Einen kurzen Augenblick lang zögern sie, dann stürzen sie sich ohne Vorwarnung auf dich. Eigentlich wäre das ja dein Plan gewesen, aber nun liegst du auf dem Rücken unter den beiden überraschend kräftigen Burschen begraben und spürst den Druck eines Knies auf deine Kehle. Langsam umfängt dich Schwärze und du verlierst das Bewusstsein (49).

54

„Ist das nicht offensichtlich, mein Freund?“, fragt Rogobald belustigt.

Du schüttelst den Kopf.

„Zwei Hexen, ein Elf und ein Zaubermädchen aus dem Meer. Sie alle tragen Magie in sich, genauso wie Murna. Was denkst du denn, warum sie eine Halskrause tragen

muss, von ihrem eigenen Vater angelegt, und sich niemals in der Öffentlichkeit zeigen darf? In Havena mögen es die Menschen nicht, wenn Magie im Spiel ist. Das Zaubereiverbot, die abergläubischen Seeleute, die Geweihten der Praiospriesterschaft – sie alle hassen Zauberei. Aber ich habe erkannt, dass das Beherrschen von Magie zu wahrer Macht führt, einer Macht, die ich schon bald beherrschen werde.“

Rogobalds wahnsinniges Lachen, das sich seiner Ausführung anschließt, lässt dich frösteln (104).

55

Du drückst den Türknauf, dann versuchst du, ihn zu drehen, aber es gelingt dir nicht. Die Tür ist verschlossen und kann nur mit einem geeigneten Schlüssel geöffnet werden – der sich bedauerlicherweise nicht in deinem Besitz befindet. Wenn du einen Dietrich besitzt, lies Abschnitt 92, andernfalls hast du keine Chance, die Tür so leise zu öffnen, dass du nicht sofort alle Bewohner des Kontors auf dich aufmerksam machst (168).

56

Im Inneren erspäht du einen kleinen Tisch, auf dem unzählige Kerzen stehen, zwei hochlehnige Stühle, ein mit Stroh bedecktes Bett und eine Fensteröffnung, deren Holzläden verschlossen sind. All das nimmst du aber nur am Rande wahr, dein ganzes Interesse gilt einer rothaarigen Frau, die mit dem Rücken zu dir steht. Sie trägt eng anliegenden Hosen, die ihre ansehnliche Figur betonen, und eine weite Bluse, die sie gerade in diesem Moment von der Schulter streift und zu Boden fallen lässt ...

Ein Scharren holt dich in die Wirklichkeit zurück. Noch machst du in einem fremden Haus einen Einbruch. Vielleicht ist es nicht deine beste Idee, weiter durch das Schlüsselloch zu schauen. Aber vielleicht ja doch? Bleibst du hocken (208), stürmst du hinein (112) oder verschwindest du, solange du es noch kannst (21)?

57

Du willst gerade die Türklinke drücken, um in den Flur zurückzukehren, als du draußen Schritte hörst. Versuchst du, so leise du kannst hinter den Lesesessel zu flüchten (106), oder harrst du reglos hinter der Tür aus (10)?

58

Dir gefällt die Rolle des Helden immer mehr. Irgendwie siehst du dich gerne als tapferen Recken, als mutigen Entdecker, der sich furchtlos in Gefahr begibt, unheimliche Orte zu erkunden. Und dann betrittst du diese Kammer des Schreckens. Lege schnell eine Mutprobe ab. Ist sie gelungen (191) oder nicht (85)?

59

Du knackst das Schloss, als hättest du in deiner Kindheit nichts anderes getan. Nun, wenn du genauer darüber

nachdenkst, hast du in deiner Kindheit kaum etwas anderes getan ...

Du schiebst den rechten Torflügel einen Spalt breit auf und lauschst hinein. Nachdem du einen Moment verharrt hast, bist du dir sicher, dass dein Eindringen zunächst unbemerkt bleiben wird. Behutsam zwängst du dich durch das Tor, dann betrittst du den südlichen Teil eines recht großen Lagers (80).

Lärmpunkte

Am Ende des Abenteuerbandes befindet sich ein Grundriss des Lagers. Du dringst gerade über die südliche Tür im Erdgeschoss ein. Der Lageplan soll dir helfen, dich zu orientieren und spiegelt grob wieder, was dir Rogobald über das Lagerhaus gesagt hat. Neben dem Lageplan befindet sich außerdem eine mit dem Wort Lärmpunkte überschriebene Liste mit sieben Kreisen zum Ankreuzen. Wenn du dich ungeschickt verhältst, wirst du aufgefordert, einen oder auch mehrere Lärmpunkte zu notieren. Wenn die Liste voll ist und du einen achten Lärmpunkt anstreichen müsstest, lies – egal was am Ende des Abschnitts sonst steht – als nächstes den Abschnitt mit der Nummer 127.

Die Karten

Im Umschlag befindet sich vorne eine Karte Havenas. Hinten gibt es zwei Gebäudekarten, von denen eine die Stockwerke des Kontors, die andere ein weiteres Gebäude zeigt, das erst später besucht wird.

60

Mit den geschärften Sinnen eines ängstlichen Burschen setzt du einen Schritt vor den anderen, dir langsam einen Weg durch das Geröllfeld bahnd. Du hältst dich im Schatten der Säulen, versuchst, ein Teil von ihnen zu werden und gleichzeitig zu vermeiden, das Opfer einer lauernden Gefahr aus dem Dunkel zu werden. Aus dem Augenwinkel scheint es dir, als würden Tentakel aus dem Boden wachsen, die sich gierig über den Boden in deine Richtung schlängeln, aber wenn du in die Richtung schaust, aus der du die Gefahr vermutest, entdeckst du dort nichts. Vor dir glimmt etwas unheilvoll im Nebel auf, über dir reißen die Schwaden auseinander und blendendes Licht des Madamals fällt auf dich herab. Du musst blinzeln als du nach oben schaust – und einen Schatten weit über dir auf einer Mauer entdeckst. Ein Mann, ein wallender, zerrissener Umhang, eine Manifestation des Bösen – oder deiner Angst. Du hältst dir schützend die Hand vor Augen, blinzelst, dann wagst du

einen zweiten Blick – aber die Gestalt ist verschwunden ... Fröstelnd setzt du deinen Weg fort, bis du schließlich den Altar auf der anderen Seite erreicht hast. Die dichten Nebelschwaden ziehen sich zusammen, verdecken das Madamal und tauchen den Tempel in ein sehr viel dunkleres Zwielflicht (173).

61

Einen Augenblick später sitzt du an eine große Holzkiste gelehnt und reibst dir die schmerzenden Handgelenke. Vor dir steht derweil ein Männlein, kaum einen halben Schritt hoch. Das Wesen erinnert an einen alten Mann, bei dem der ohnehin zu große Kopf unter einem erst recht zu großen Dreieckshut steckt, während der Körper trotz der runzligen Falten und der gebeugten Wirbelsäule eher an ein Kind von gerade einmal sechs Jahren erinnert. Irritierend ist, dass die Haut in pastellenen Grün- und Blautönen schimmert, die Kleidung dagegen aus einer rot-weiß-gestreiften Hose und einem dunkelbraunen, ölig schimmernden Mantel besteht.

Du nickst dankbar: „Wer seid Ihr, mein ... Herr?“ Du stockst etwas zu lange und intonierst das *Herr* zu fragend, woraufhin das Männlein dich beleidigt unterbricht.

„Klabauter! Ich bin kein Herr“, ein Wort, das das Wesen auszuspucken scheint, „sondern ein Klabautermann! Ich höre auf den Namen ...“

Der Klabautermann zögert, dann beschließt er, seinen Namen nicht zu nennen: „Du kannst Klabauter zu mir sagen. Vorname Klabauter, Nachname Mann.“

Ein Lächeln huscht über die Lippen des Männleins, als du verständnisvoll nickst.

„Oh, dann verzeiht mir bitte, Herr Mann.“ Diesmal kommt die Anrede sehr flüssig über deine Lippen, so flüssig, dass dich Klabauter wütend anfunkelt, die Fäuste in die Hüften stemmt und dann laut loszertert: „Nur Mann, ohne Herr! Sag’ einfach Klabauter Mann zu mir.“ Wieder hält er inne, nun noch wütender, diesmal aber über sich selbst. Zu seinem Zorn mischt sich eine ordentliche Portion Verzweiflung: „Klabauter Mann, das klingt ja unglaublich dumm! Wie konnte ich nur? Wie konnte ich nur?“

Nun schaut dich das Männlein mit einer Mischung aus Verlegenheit und Mitgefühl an: „Sag’ einfach Klabauter zu mir. Klabauter ist gut – so heiße ich. Ja, so ist mein Name. Einfach nur Klabauter.“

Du glaubst dem Männlein kein Wort, aber du bist zufrieden, dass es endlich nicht mehr tobt – zumindest für den Augenblick (195).

62

Leise durchquerst du den Raum, dann steigst du vorsichtig die Treppe empor. Am oberen Ende lugst du kurz in den Flur und vergewisserst dich, dass er leer ist (100).

63

„Da unten ist er, auf dem Pflaster“, hörst du den alarmierenden Ruf vom Fenster aus. Es wird Zeit zu verschwinden! Du rappelst dich mühsam auf, stolperst die

ersten Schritte vorwärts und versuchst verzweifelt, die Schmerzen in deinem Körper zu ignorieren. Für einen kurzen Moment hast du die Hoffnung, im dichten Nebel entkommen zu sein, aber dann hörst du die Rufe deiner Verfolger, ihre Schritte. Du hastest durch die Straßen, hetzt vorwärts, wirst von ihnen gehetzt. Dann ein Angriff von der Seite, ein fester Schlag, eine stolpernde Frau. Die Rothaarige liegt unter Fischen begraben, erschrocken suchst du das Weite, fliehst durch breite Straßen, durch enge Gassen, stürmst durch einen schmalen Spalt zwischen zwei Häusern... Ein großer, kräftiger Mann, du läufst, du stolperst, du fällst ... (3).

64

Die Kisten sind vernagelt worden, aber ein Stemmeisen liegt auf einer von ihnen. Möchtest du eine Kiste aufhebeln (143) oder die Kisten lieber doch nicht untersuchen (175)?

65

Je näher die Schritte kommen, desto sicherer bist du dir, dass sie aus der Gasse zu deiner Linken widerhallen. Zurücklaufen möchtest du nicht, deinen Verfolgern direkt in die Arme rennen möchtest du ebenfalls nicht, daher bleiben dir nur zwei Alternativen. Du rennst die Straße, auf der du hierher gelangt bist, weiter hinab (181) oder verschwindest in der Straße zu deiner Rechten (129).

Verzweigende Abschnitte

Es gibt Abschnitte, an denen du frei entscheiden kannst, wie die Geschichte weitergehen soll. Du kannst wählen, ob du die Geschichte bei Abschnitt 181 oder bei Abschnitt 129 fortsetzen willst.

66 ○ ○ ○ ○

Wenn du diesen Abschnitt zum vierten Mal besuchst, lies sofort Abschnitt 30. Andernfalls fragst du dich, worauf du einen Blick werfen möchtest: Schaust du dir den Schreibtisch (198), die Sessel (136), die Regale (171), die Bilder (9), das Fell (103) oder doch lieber das Geweih (84) an?

67

Noch immer bist du von der Kunstfertigkeit fasziniert, mit der die Puppen hergestellt wurden, auch wenn diese kleinere Schäden haben oder noch nicht fertiggestellt wurden. Besonders gruselig findest du zwei Marionetten, die keine Kleidung tragen und daher nur aus einer Holzkugel mit Gesicht und mehreren Holzplatten bestehen. Einem Seemann fehlen beide Arme, das Kleid einer Prinzessin ist verschmutzt und an der rechten Schulter eingerissen, ein dreibeiniges Krokodil liegt verkehrt

herum auf dem Boden und vier angerostete Rittersleuten wurden von den Puppenbauern ganz offensichtlich noch nicht bewaffnet. Dennoch beeindruckt dich, wie lebensecht die Holzköpfe wirken und wie gelungen die Proportionen sind, auch wenn machen Puppen fast lebensecht hoch sind und andere gerade einmal die Größe eines Kindes haben. Besonders realistisch scheint dir die leider furchtbar verdreckte Puppe eines ärmeren Kaufmannes zu sein, deren Gesichtszüge dich ein wenig an Rogobald erinnern. Eigentlich fehlen nur die buschigen Augenbrauen und die riesige Nase ... Plötzlich wirft sich die menschengroße Puppe auf dich, stürmt mit den empor gerissenen Armen voran, wirft dich zu Boden und begräbt dich unter sich (14).

68

„Hm“, brummt Trode nachdenklich. „Was wäre denn für dich neu? Was hast du schon gehört?“

Du berichtest von den beiden Hexen, dem Neckermädchen und dem Elf und dass die Leichen auffällige Einstichwunden am Hals aufwiesen und die Körper ungewöhnlich blutleer waren.

„Da weißt du aber eine ganze Menge!“, stellt Alrik misstrauisch fest. „Hast du vielleicht etwas mit den Morden zu tun?“

„Nein, nein“, versicherst du. „Das weiß doch so gut wie jeder hier.“

Die beiden Gardisten schauen dich einen langen Moment streng an, dann prusten sie erneut vor Lachen: „Nun mach’ dir mal keine Sorgen, Bursche. Dich würde nicht einmal eine Fliege für einen Mörder halten!“

Alrik kann sich nun gar nicht mehr halten, während Trode versöhnlich fortfährt: „Erzähl’ es nicht weiter, aber die Stadtgarde weiß kaum mehr als du. Ein Praiosgeweihter hat die Leichen untersucht und war sich absolut sicher, dass die beiden rothaarigen Frauen nichts Magisches an sich hatten. Wenn du dich nicht lächerlich machen möchtest, behaupte lieber nicht mehr, dass es zwei Hexen waren, die sich der Vampir von Havena da geholt hat.“

Du bedankst dich, woraufhin dich Trode freundlich bittet, doch lieber zu gehen: „Ich habe dir schon viel zu viel erzählt – und wenn du nicht gleich verschwindest, wird sich Alrik noch totlachen. Dann müsste ich dich wirklich wegen Mordes verhaften.“

Alrik, der Trodes Aufforderung ganz offensichtlich gehört hat, wirft seinen massigen Oberkörper nun so heftig auf den Tresen, dass sein Metkrug scheppernd zu Boden fällt. Es scheint dir das Beste zu sein, die beiden Gardisten nicht weiter zu behelligen (210).

69

Plötzlich steht die Frau nackt vor dir – also nackt mitten in dem Zimmer, das du durch das Schlüsselloch beobachtet. Sie verharrt einen Moment, den du sehr genießt, dann wendet sie sich ab und verschwindet nach links aus deinem Blickfeld. Du musst schlucken. Das Leben eines Einbrechers kann so gut sein, wenn man solches Glück hat wie du.



Und es kann unglaublich schlecht sein, wenn man bei seinem Treiben erwischt wird. Du hörst eine Stimme, die sich räuspert, dann spürst du einen dumpfen Schmerz am Hinterkopf und wirst bewusstlos. So schnell ist dein Glück vergangen – wieder einmal (49).

70

Der Blick durch das Schlüsselloch enthüllt wenig. Eine Klappe auf der anderen Türseite muss das Schloss verschließen, was dich aber auch nicht wundert, musstest du doch vor deinem Blick hinein selbst eine eiserne Klappe zur Seite schieben. Viel spannender als der Blick durch das Schloss ist der Blick auf das Schloss. Die Verarbeitung ist exzellent, das verbaute Material von besonderer Härte und die handwerkliche Präzision sucht ihresgleichen. Auch wenn das Schloss nicht allzu schwer zu knacken zu sein scheint – dafür ist der Mechanismus zu simpel – beeindruckt dich die Quali-

tät dennoch. Wenn du einen Dietrich besitzt, kannst du dich an der Herausforderung versuchen, das Schloss zu knacken (19). Du kannst die Tür natürlich auch nach wie vor ignorieren (100).

71

Laut krachend zersplittert das Holz, woraufhin sich sofort der Geruch nach Fisch verstärkt. Ein Blick ins Innere des Fasses liefert dir eine beeindruckend einfache wie einleuchtende Erklärung für dieses Phänomen: Die Fässer sind bis zum Rand mit toten Fischen gefüllt. Notiere dir einen Lärmpunkt, dann kehrst du zu Abschnitt 80 zurück.

72

Ungeschickt balancierst du noch ein Stück vorwärts, aber dann verlierst du doch den Halt. Du wirfst dich vorwärts, um wenigstens irgendwie über die schützende Ziegelsteinmauer zu gelangen, aber schon im Fallen ist dir klar, dass dich eine ungemütliche Landung erwartet. Lege eine Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* ab (GE/GE/KO), die um 4 erschwert ist. Ist sie gelungen (138) oder nicht (105)?

Erschwerte Fertigungsprobe

Eine erschwerte Fertigungsprobe wird fast genauso gehandhabt wie eine unmodifizierte Fertigungsprobe. Der einzige Unterschied ist, dass alle drei beteiligten Eigenschaftswerte für die Dauer der Probe um die Erschwernis gesenkt werden. Diese Probe besteht also aus jeweils einer Eigenschaftsprobe auf GE, GE und KO, die nun aber alle um jeweils 4 erschwert sind.

73

Wenn man bedenkt, dass du Schwimmen nie richtig gelernt hast – weder so, wie es die Kinder beim Spielen in den Sommermonaten im Dorftümpel machen, noch so, wie die reichen Kinder aus der Oberschicht unterrichtet werden – kommst du unglaublich schnell voran. Das Wort Naturtalent schießt dir kurz durch den Kopf, als du selbst am Hai vorbei schießt. Der kurze Moment des Stolzes verfliegt, als dir bewusst wird, wie wenig lukrativ es ist, ein Naturtalent im Schwimmen zu sein. Taschendiebstahl, Schauspiel, Fechten, Singen – damit könnte man Geld verdienen. Aber wer bezahlt schon dafür, einen Burschen zu sehen, der schnell an einem Hai vorbei schwimmt?

Als deine Hände die unterste Sprosse des Gerüsts fassen, verdrängst du den Gedanken durch die wesentlich praktischere Sorge, so schnell wie möglich aus dem Wasser zu kommen. Zu deinem Glück gibt es auf der linken Seite, die du zufällig angesteuert hast, eine Treppe, die nach oben führt. Bevor der Hai nach dir schnappen kann, hast du die Füße aus dem Wasser gezogen. Du ruhst dich aber

erst aus, als du die Leiter empor gestiegen bist und dich auf den beiden oberen Querbalken ausstrecken kannst (186).

74

Verzweifelst trittst du immer wieder gegen Tür, ein aussichtsloses Unterfangen, verlangsamt doch das Wasser deine Bewegungen ins Unerträgliche – und plötzlich rutscht der Balken zur Seite, gleitet hinab und gibt die Tür frei. Du tauchst noch einmal auf, holst tief Luft, dann schwimmst du wieder zur Tür und zwängst dich durch den schmalen Spalt.

Der Raum dahinter war früher wohl ein kleiner Empfangsraum, von dem mehrere Türen abzweigen. An den Wänden hängen leere Bilderrahmen, eine verrottete Kommode lehnt schief an einer Wand, auf dem Boden treiben unbenutzte Kerzen in der schwachen Strömung. Du spürst ein Brennen in der Lunge, deine Muskeln schmerzen im kalten Wasser. Allzu lange solltest du dich hier nicht mehr aufhalten, da erspähst du eine Treppe zu deiner Rechten, der du mit hastigen Zügen folgst, bis du endlich wieder auftauchen kannst.

Zuerst atmest du kräftig durch, dann ziehst du dich aus dem Wasser und erkennst einen düsteren Flur, in dem du dich nun aufhältst (115).

75

Im Inneren ist es dunkel, lediglich eine flackernde Kerze scheint außerhalb deines Sichtfeldes zu brennen. Du kannst einen großen Schrank erahnen, einen wuchtigen Sessel, ein hölzernes Regal und ein auf dem Boden ausgebreitetes Bärenfell. Ob sich im Inneren jemand aufhält, vermagst du nicht zu sagen. Du hörst und siehst zwar niemanden, aber vielleicht wurdest du ja schon längst entdeckt und jemand lauert auf dich. Du überlegst kurz, dann triffst du eine Entscheidung: Dringst du ins Zimmer ein (182) oder wendest du dich ab (100)?

76

Atmen, ruhig atmen. Wenigstens bist du dieses Mal nicht bewusstlos geworden, auch wenn Rogobald das vermutlich denkt. Leise pfeifend scheint er außerhalb deines Blickfeldes mit der Säge der Halskrause zu Leibe rücken zu wollen, während Murna leise weinend ihrem Schicksal entgegen sieht.

Ihre Situation ist wahrlich nicht erstrebenswert, dafür hat sich deine ein wenig verbessert. Rogobald würdigt dich gerade keines Blickes – und durch den Sturz ist eines der Stuhlbeine abgebrochen, so dass deine rechte Hand nicht mehr an den Stuhl gefesselt ist. Du bist frei! Frei und wütend. Frei, wütend und verzweifelt. So wütend und verzweifelt, dass sich auf einmal eine nie gekannte Ruhe und Entschlossenheit in dir ausbreitet. Du fühlst den kalten Stahl des Knaufs deiner Waffe, die Rogobald achtlos neben den Stuhl geworfen hat, du spürst deine angespannten Muskeln, die die Fesseln an deiner linken Hand fast zum Bersten bringen. Leise,

bedächtig, aber nicht zögernd, sondern um die Bereitschaft wissend, bis zum Äußersten zu gehen, rollst du dich zur Seite, dann machst du einen Satz, kommst auf die Beine und zertrümmerst mit einem einzigen Schlag die Reste des Stuhls an einem der Schränke. Rogobald wirbelt derweil erschrocken herum.

Forderst du ihn mit einem leichten Winken deiner Waffe zum Kampf (16), stürzt du dich auf ihn (119) oder versuchst du, gegen sein Knie zu treten, um ihn zu Fall zu bringen (41)?

77

Die Gasse neben dem rechten Kontor ist schmal, keine zwei Schritt breit, und liegt entsprechend fast vollkommen im Dunkeln. Es dauert einen Moment, bis sich deine Augen an das wenige Licht gewöhnt haben, das von der großen Straße aus durch den Nebel hierher gelangt. Ohne dich an einem Hindernis zu verletzen oder unnötigen Lärm zu machen, schleichst du zwischen den nicht einmal zwei Schritt voneinander entfernten Mauern hindurch, bis du schließlich die rutschige Kaimauer erreichst, die die Gasse vom querenden Kanal trennt. Hier wird deine Kletterpartie beginnen.

Lege eine Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* ab (MU/GE/KK), die aufgrund der glitschigen Fassade mit den nicht immer idealen Haltemöglichkeiten um 2 erschwert ist. Wenn dir die Probe gelingt, geht es bei Abschnitt 131 weiter, andernfalls musst du mit Abschnitt 157 vorlieb nehmen.

78

Noch einmal wirst du dieses Zimmer bestimmt nicht betreten (168).

79

„Gut, mein Freund. Wir müssen schnell und entschieden handeln. Die Verbrecher sind vorgewarnt. Du nimmst das Lagerhaus in Augenschein. Es steht in der Salzarengasse, gleich vorne rechts vor der Kaimauer. Du kannst das Haus kaum verfehlen, steht doch der Name *Tagkrammer* über der Seitentür. Sieh' dich dort um, mein Freund, ich komme nach.“

Du bist aufgeregt, die Nacht verspricht spannend zu werden, du hast die dreifache Belohnung in Aussicht und vielleicht kannst du eine reiche Jungfrau aus Nöten retten. Frohen Mutes brichst du auf (222).

80

Du befindest dich im südlichen Teil eines großen Lager-raums, der fast das gesamte Erdgeschoss einnimmt. Beleuchtet wird die Lagerhalle durch zwei Öllampen, die sich an zwei Stützpfählern in der Mitte des Raumes befinden und ihn in ein düsteres Zwielflicht tauchen.

In diesem Teil des Lagers stapeln sich unzählige Fässer bis knapp unter die gut vier Schritt hohe Decke. Ein penetranter Geruch von Fisch liegt in der Luft.

Möchtest du eines der Fässer öffnen (179) oder lässt du die Fässer einfach Fässer sein und suchst stattdessen eine Möglichkeit, diesen Bereich des Lagers zu verlassen? Entweder schleichst du dich in den nördlichen Bereich des Lagers (114), du steigst leise eine Holzterappe an der Ostseite empor (212) oder du widmest dich dem breiten, doppelflügeligen Tor, welches sich in der Südwand befindet (20).

81

Du verfehlst Rogobalds Knie nur knapp, aber dein Schwung reißt dich selbst um, so dass du auf dem Hosenboden landest. Du rappelst dich schnell auf, aber dein Gegner ist schon heran. Im folgenden Kampf hat Rogobald eine Attacke frei, die du nicht parieren kannst, bevor du in den danach reguläreren Kampf einsteigen kannst (16).

82

Du lässt die Truhe hinter dir. Langsam hast du dich an die unheimlichen Schatten gewöhnt, die Ruinen und Gemäuer, die unheimlichen, verkrüppelten Bäume, die aus dem dichten Nebel plötzlich empor ragen, die Fratzen der Wasserspeier, das Heulen des Windes in den löchri-gen Mauern und die eisige Kälte, die einem Todeshauch gleich immer wieder über deine Haut streicht. Die Unterstadt ist tagsüber bestimmt schon kein schöner Ort, bei Nacht scheinen hier all deine Alpträume wahr zu werden.

Überraschenderweise spürst du plötzlich so etwas wie Erleichterung, als sich der Nebel 20 Schritt vor dir lich-

tet und den Blick auf die Ruine eines zweistöckigen Hauses frei gibt, dessen Erdgeschoss vollkommen überflutet wurde. Das Gemäuer erinnert dich an Dutzende andere Häuser, die du auf deinem Weg hierher bereits erblickt hast, aber das Schild über der ehemaligen Eingangstür, welches nun gerade mal einen Spann breit über der Wasseroberfläche vom Wind sanft vor und zurück geschaukelt wird, verkündet, dass du das Ziel deiner Reise durch die überflutete Altstadt erreicht hast: *Gartheltas Puppentheater*.

Auch wenn du dich noch auf der anderen Seite der nun mit 4 Schritt hohem Wasser bedeckten Straße in einer anderen Ruine befindest, kannst du das Gebäude doch recht gut überblicken. Das Haus muss einst durchaus eindrucksvoll gewesen sein. Zwar befinden sich im Dach große Löcher, aber trotz des Moosbewuchses kannst du dir gut ausmalen, wie die einst kaminroten Dachschindeln im Glanze der Praiosscheibe gefunktelt haben. Ein halbes Dutzend aus der Vorderseite herausragende Holzbalken mögen früher einmal verschiedenen Marionetten als Halterung gedient haben, wenn diese zum Anlocken von Kundschaft auf der Straße ausgestellt wurden. Du kannst die spielenden Kinder förmlich hören, die tobend durch die Gassen liefen, hier aber stauend innehielten, um die bunt bemalten Puppen anzuschauen. Umso bedrückender wirkt das Gebäude jetzt, von Pflanzen überwuchert, mit abgeplatztm Putz, verwitterten Holzbalken und schimmlichen Flechten geschmückt.

Du vermutest, dass sich auf der Westseite des Hauses, von deiner Position aus an der linken Gebäudeseite, das



eigentliche Theater befand. Dieser Bereich weist keinerlei Fensteröffnungen auf, dafür erkennst du knapp oberhalb der Wasserlinie die Reste eines separaten Eingangs. Die andere Gebäudehälfte hat dagegen vermutlich als Lager und Werkstatt gedient – oder auch als Gartheltas Wohnräume. Wie die Räumlichkeiten verteilt wurden, vermagst du nicht zu sagen, aber du bist dir sicher, dass das Gebäude gute Versteckmöglichkeiten für ein durchtriebenes Subjekt wie Rogobald bietet – oder für einen Einbrecher wie dich. Auch wenn deine Quote denkbar schlecht ist, diesmal wirst du erfolgreich sein.

Es stellt sich dir nur die Frage, wie du in das Gebäude eindringen möchtest. Ein umgestürzter Baumstamm verbindet das Gebäude, in dem du dich verborgen hältst, mit Gartheltas Puppentheater. Du könntest mit ein wenig Geschick trockenen Fußes das andere Haus erreichen (23). Wenn du es aber vorziehst, schwimmend und tauchend durch das Erdgeschoss einzudringen, wirst du dich entscheiden müssen, ob du den ehemaligen Eingang des Theaters (146) oder den Zugang zum angrenzenden Gebäudeteil (209) benutzen möchtest.

83

Du harrst einen Moment aus, von dir selbst beeindruckt. Auch wenn dir die Grabesstimme einen ordentlichen Schrecken eingejagt hat, bleibst du mutig in dem Raum. Doch ist Angst nicht manchmal auch eine nützliche Eigenschaft? Wer sagt denn, dass es klug ist, hier zu bleiben, nur weil es Mut erfordert, dies zu tun?

Willst du doch so schnell du kannst fliehen (29) oder harrst du weiterhin aus (206)?

84

Ein beeindruckender Zwölfender hängt über der Tür an der Wand. Du bist dir sicher, dass er einem stolzen Tier gehört haben muss. Ein solches Geweih hat konkurrierende Tiere sicherlich beeindruckt und auch so manchen Feind in die Flucht getrieben. Mit einem Blick auf das Fell in der Mitte des Raumes fragst du dich aber, was das prächtige Geweih letztendlich genützt hat. Ein weniger auffälliges Tier hätte die Hetzjagd vermutlich alleine deshalb überlebt, weil sich kein Jäger für das Tier interessiert hätte. Es kann eben auch von Vorteil sein, wie eine graue Maus durch die Gassen laufen zu können, ohne beachtet zu werden (66).

85

Dir entfährt ein spitzer Schrei, bevor es dir gelingt, deine Hände vor den Mund zu schlagen. Ängstlich taumelst du einen Schritt zurück, stolperst und landest auf dem Hosenboden. Erst jetzt realisierst du, dass dir hier keine Gefahr droht (1).

86

Galant lässt du dich neben der Thorwalerin nieder, setzt dein bezauberndstes Lächeln auf und wendest dich selbstbewusst der eigentlich überaus hübschen Frau zu – nur um festzustellen, wie entstellend die of-

fen zur Schau getragene Mischung aus Verärgerung, Ablehnung und Geringschätzung auf ein Gesicht wirken kann. Die Grimasse, die die Thorwalerin zieht, lässt dir deine charmante Gesprächseröffnung im Halse stecken. Dann wendet sich die Frau nicht weniger entschlossen ab. Was für eine wortlose, aber umso entschiedener Abfuhr sie dir gerade erteilt hat...

Wo du hier schon einmal sitzt, könntest du dich aber wenigstens mit den Gardisten unterhalten (154) oder hinüber zu den Würfelnden gehen. Noch ist ein Platz am Tisch frei (192).

87

Ein wenig kleinlaut erzählst du deine – um einige peinliche Details gekürzte – Geschichte vom missglückten Einbruch. Du suchst nach Verärgerung, Wut, Enttäuschung oder Traurigkeit im Gesicht deines Gegenübers, aber der Mann ist bemüht, eine möglichst neutrale Miene zu wahren, auch wenn es ihm sichtlich schwer fällt, seine Gefühle zu unterdrücken. Als du schließlich berichtest, dass dir die Flucht nur gelungen ist, weil ein ominöser Angreifer auf das Kontor geschossen hat, gerät Rogobalds eisige Maske schließlich ins Wanken. Tränen schießen ihm in die Augen, als er vor Lachen laut losprusten muss, sich krümmt und kräftig auf die Schenkel klopft. Der Händler ist amüsiert, eine Reaktion, die du nicht erwartet hättest.

Du hältst inne und schaust den Mann nur fragend an, was ihn nur umso mehr zum Lachen bringt. Es vergeht eine stattliche Zeit, bis er sich soweit gefangen hat, dass er zu einer Erklärung ansetzen kann: „Es tut mir leid, mein Freund, dass du dich so schlecht wegen meines kleinen Betrugs fühlst, aber du hast dich wunderbar geschlagen – geradezu prächtig! Ich danke dir von ganzem Herzen und bin froh, einem klugen Burschen, wie du es untadelig bist, endlich reinen Wein einschenken zu können.“

Du schaust noch immer fragend.

„Du hast deine Rolle in meinem Plan perfekt ausgefüllt, mein Freund, das kann ich dir versichern! Doch ich möchte dich nicht länger zum Narren halten, daher nun die Wahrheit, auch wenn du mir versprechen musst, Stillschweigen zu bewahren.“

Der Mann wartet ab, bis du zustimmend genickt hast, dann setzt er sich auf eine große Kiste und beginnt seine Geschichte: „Es gehen seit Jahren Gerüchte um, das Handelshaus Tagkrammer, vor allem deren Oberhaupt Wigur, sei in dunkle Machenschaften verwickelt. Gemunkelt wurde vom Handel mit Rauschkräutern aus dem Süden, verbotenen Schmuggelwaren während des Kriegs gegen die Nordmärker und in letzter Zeit gar tödlichen Giften. Die Ladung, von der ich gesprochen habe, gibt es tatsächlich, allerdings gehört sie mir nicht. Ich bin an den Frachtpapieren nicht interessiert, um die Ladung einfordern zu können, sondern um diesen Verbrechern endlich das Handwerk legen zu können. Ich bin auch kein Händler, als der ich mich dir gegenüber ausgegeben habe, sondern arbeite im Auftrag der Stadtgarde, die dringend jemanden gesucht hat, der nicht als einer

der ihren sofort erkannt würde. Ich habe dir dieses Lügenmärchen aufgetischt, damit du die Tagkrammers für mich ablenkst und vielleicht ja auch die nötigen Beweise sicherstellen kannst, um diese Verbrecher dingfest zu machen. Während du dich in den oberen Stockwerken umgesehen hast, habe ich im Erdgeschoss gründlich nach Spuren von verbotenen Giften und dergleichen gesucht. Leider konnte ich keine Hinweise entdecken – und dann bist du in Gefangenschaft geraten. Ich hätte dich der Garde überstellen und dich anschließend selbst wieder freilassen können, aber ich habe mich entschieden, stattdessen für dich ein kleines Ablenkungsmanöver zu veranstalten.

Jetzt, nachdem wir uns wieder getroffen haben, ist es umso wichtiger, die Papiere als Beweise sicherzustellen, bevor sie vernichtet werden können. Der alte Wigur ist ein verschlagener und vorsichtiger Mann. Ohne die Beweise können dieser Verbrecher und seine Bande auch dieses Mal nicht angeklagt werden. Das willst du doch nicht zulassen, oder, mein Freund?“

Einen Verbrecher entkommen lassen? Bei einem Taugenichts wie dir würde dir die Antwort leicht fallen, zumal du überhaupt kein richtiger Verbrecher bist, nur die zu Reichen bestiehst, niemandem jemals wirklich schaden wolltest und eigentlich ein guter Kerl bist... Aber diesen Gift- und Rauschkrauthändler einfach weiter sein Unwesen treiben zu lassen? Eigentlich geht das nicht – und dann gibt es da ja auch noch eine Belohnung, die dir in Aussicht gestellt wurde, wenn du die Frachtpapiere besorgst.

Du sagst also zu (130) ...

...oder doch nicht? Die Geschichte klingt nach einer dieser unsäglich kitschigen Erzählung von dieser Schnepfe Aedine Conneleigh Främpling, die sich in Havena einer erstaunlichen Beliebtheit erfreut, indem sie Geschichten von einem kauzigen Ermittler Shenrik Holsen schreibt, der nicht Mitglied der Stadtgarde ist, und einen zwergischen Gehilfen Joram Sohn des Wartox hat, der als gelernter Medicus nichts Besseres zu tun hat, als sich tagaus tagein den Launen des als geradezu unrealistisch genial beschriebenen Ermittlers auszusetzen. Und für diesen Dreck werfen die Leute dieser Frau auch noch Silbertaler hinterher!

Nachdem du deine von Neid getriebene, gedankliche Schimpftirade beendet hast, folgst du wieder deinem ursprünglichen Gedanken. Klingt die Geschichte nicht doch zu unglaubwürdig? Vielleicht solltest du doch nicht zu euphorisch zusagen und die Zusammenarbeit lieber hier und jetzt beenden (26).

88

Die Tür zu dem Raum ist nur angelehnt, im Inneren ist es dunkel, daher wagst du es, dich in den Raum zu schleichen. Dir fällt zunächst der Windzug auf, der aus einer kleinen, abgetrennten Kammer fällt. Die Kammer entpuppt sich bei einem kurzen Blick hinein als außen am Haus angebrachtes Plumpsklo. Ein Blick durch den Donnerbalken lässt dich die dunklen Wellen des Kanals

im dichten Nebel erahnen – und das Ende des Stegs, der quer vor dem Kontor verläuft. Wer auch immer das Haus und die Anlegestelle errichtet hat – er hat für deinen Geschmack sehr knapp kalkuliert.

Abseits der Kammer entdeckst du einen großen Badezuber, der wahrscheinlich nur über eine sehr aufwendige Prozedur gefüllt werden kann, indem das Wasser aus dem Kanal heraufbefördert wird. Mit Hilfe eines kleinen, eisernen Kaminofens lässt es sich vermutlich erwärmen und abkochen, dennoch willst du dir nicht ausmalen, welche Qualität wohl das Badewasser hat, wenn kurz zuvor jemand seine Notdurft verrichtet hat. Alles in allem bist du dennoch neidisch auf die Bewohner des Kontors. Wer auch immer hier wohnt, er hat es wesentlich bequemer und sauberer als du es je in deinem Leben hattest. Mit einem neidvollen Blick verlässt du das Zimmer wieder (100).

89

Auch wenn du dir alle Mühe gibst, die knapp über dem Boden ansetzende und bis zur Decke reichende Holzluke aufzustoßen, gelingt es dir doch nur, sie etwa einen Daumen breit zu öffnen. Sechs Schritt unter dir entdeckst du sanft fließendes Wasser, wenn die noch immer dichten Nebelschwaden für einen kurzen Moment den Blick freigeben.

Langsam verlässt dich deine Kraft, also klappst du die Luke behutsam wieder zu (168).

90

Die offene Tür empfindest du fast als Beleidigung. In diese Lagerhalle könnte eine Siebenjährige einbrechen. Neben dem Eingang findest du eine gut gefüllte Öllampe, die auf einem Tisch steht und nur auf dich zu warten scheint. Zunder und Feuerstein zum Entzünden der Lampen liegen griffbereit. Schnell hast du ein Feuer entfacht, die Öllampe verschlossen und die Blende so eingestellt, dass sie nur einen schmalen Bereich vor dir ausleuchtet. Bistlang ist der Einbruch eine Beleidigung. Du weißt, dass dir die ersten drei Versuche, dich als Einbrecher zu betätigen, misslungen sind, dennoch – oder gerade deswegen – fühlst du dich nun betrogen. Wenn es dir gelingt, die gesuchten Papiere hier zu finden, kannst du diesen Spaziergang wohl kaum als erfolgreichen Einbruch zählen...

Gedankenverloren hebst du die Lampe – und schlagartig wird klar, dass die Sache doch etwas komplizierter werden könnte, als du zunächst gedacht hast. Um dich herum wurden hunderte Schachteln eingelagert, größtenteils in Kisten verpackt, teilweise aber auch einfach nur zu absurd hohen Türmen aufeinander gestapelt. Hier Papiere zu finden, von denen du nur in etwa ahnen kannst, was auf ihnen stehen wird und wie du sie als die gesuchten erkennen kannst, wird keine leichte Aufgabe sein.

Du seufzt leise, während du zur ersten Schachtel greifst, um sie zu öffnen. Doch soweit kommt es zunächst nicht, eine schrecklich hohe Fistelstimme lässt dich zusam-

menzucken: „Wage es nicht, du trampeliger Goblin! Verschwinde, das ist mein Zuhause!“

Unweigerlich hältst du inne und legst die Schachtel zurück. Wer war das? Hastig schwenkst du die Lampe herum, als du plötzlich ein kleines Männchen über dir auf einem Kistenstapel sitzen siehst, welches dir wütend eine geballte Faust entgegen streckt.

Das Wesen erinnert an einen alten Mann von gerade einmal einem halben Schritt Körperhöhe, bei dem der ohnehin zu große Kopf unter einem erst recht zu großen Dreieckshut steckt, während der Körper trotz der runzligen Falten und der gebeugten Wirbelsäule eher an ein Kind von gerade einmal sechs Jahren erinnert. Irritierend ist, dass die Haut in pastellenen Grün- und Blautönen schimmert, die Kleidung dagegen aus einer rot-weiß-gestreiften Hose und einem dunkelbraunen, ölig schimmernden Mantel besteht.

Reagierst du beschwichtigend (204) oder verärgert (38)?

91

Du ziehst das Tuch zur Seite und erschrickst fürchterlich. Die Bauernstube jagt dir keinen Schrecken ein, der riesige Wolf, der durch das Fenster ins Innere schaut, flößt dir aber für einen Augenblick eine ebensolche Angst ein wie den vier Bauersleuten, die erschrocken auf das Ungeheuer blicken, den Inhalt ihrer Schale verschütten oder gar zur Mistgabel greifen.

Nach einem kurzen Augenblick hast du dich gefasst und nun fallen dir die liebevollen Details auf, die stimmige Beleuchtung, der vom Wind zur Seite gestoßene Kerzenleuchter, das Glimmen am Himmel der Vollmondnacht und die Lebendigkeit, die dem Bild innewohnt. Schließlich entdeckst du auch eine kunstvolle Innschrift im Bilderrahmen: *Der Wolf von Winhall von Cüye Guucarn*. Beeindruckt genießt du noch einen abschließenden Blick, dann verhüllst du das Gemälde wieder (160).

92

Du streichst deine Hände an deinem Hemd ab, dann hockst du dich vor das Schloss im Türknauf. Die Mechanik wirkt sehr stabil und doch filigran gearbeitet. Ob es sich wohl um eine zwergische Arbeit handelt? Nun gut, es wird nicht leicht sein, das Schloss zu knacken, aber ein gutes Schloss verspricht auch reiche Beute ...

Lege eine um 2 erschwerte Probe auf *Schlösserknacken* (*Bartschlösser*) ab (IN/FF/FF). Ist sie gelungen (177) oder nicht (13)?

93

Augen! Überall liegen runde, bunt bemalte Holzaugen auf dem Tisch, dazwischen unzählige Nägel und Werkzeuge, mit denen diese in Puppen hineingeschlagen oder herausgezogen werden können. Hämmer, Zangen und Feilen hängen in allen erdenklichen Größen über der Werkbank neben dem Fenster an der Wand, darunter liegen die Stummel von jahrhundertealten Pinseln. Die meisten Metallteile sind mit einer Rostschicht überzogen, das Holz ist an manchen Stellen angefault, aber

die strenge Ordnung bei der Unterbringung der Werkzeuge gepaart mit dem liebevollen Chaos eines kreativen Geistes haben sich über die Jahrhunderte seit der großen Flut gehalten. Du fragst dich, ob hier ein einzelner Künstler in nächtelanger Arbeit tätig war oder mehrere Handwerke eifrig am Bau der Puppen beteiligt waren, als du plötzlich einen Schatten im Augenwinkel wahrnimmst. Dann stürzt sich ein massiger Leib auf dich und wirft dich zu Boden, bevor er dich unter sich begräbt (14).

94

Unvermittelt landest du in einer Sackgasse. Vor dir ragt eine gut zwei Schritt hohe Mauer auf. Und hinter dir hallen schnelle Schritte durch die Straße. Es gibt nur einen Weg fort von hier. Du musst über die Mauer klettern. Zum Glück hat irgendjemand eine recht stabil aussehende Holzkiste vor die Mauer gestellt, so dass es dir eigentlich gelingen sollte, auf die Mauer zu gelangen. Lege eine Fertigungsprobe auf das Talent *Klettern* (*Fasadenklettern*) ab (MU/GE/KK). Ist die Probe gelungen (149) oder nicht (6)?

Die Fertigungsprobe

Dein Held wird nicht nur durch seine acht Eigenschaften charakterisiert, sondern auch durch eine ganze Liste an Talenten. Wie auch die Zauberei eines Magiers oder die Wunder eines Geweihten gehören die Talente zu den Fertigkeiten. Ob eine Fertigkeit erfolgreich eingesetzt wurde, wird mit einer Fertigungsprobe bestimmt.

Für eine Fertigungsprobe sind zunächst die Fertigkeit, ihr Wert und die ihr zugeordneten Eigenschaften wichtig. Du willst *Klettern*, also schaust du auf deinen Heldenbogen und entdeckst einen Wert von 6. Dieser wird gleich wichtig. Zunächst ist aber von Bedeutung, auf welche drei Eigenschaften du eine Eigenschaftsprobe ablegen musst, um erfolgreich auf die Mauer steigen zu können. Im Falle des Kletterns sind dies MU, GE und KK. Lege nun auf jede einzelne Eigenschaft eine Eigenschaftsprobe ab. Alle gelungenen Proben (der geworfene W20 zeigt den Eigenschaftswert oder eine kleinere Zahl an) sind schon einmal gut. Jede misslungene Probe ist zunächst schlecht, muss aber noch kein Scheitern des Kletterns bedeuten.

Wenn eine Eigenschaftsprobe im Rahmen einer Fertigungsprobe misslungen ist, musst du ausrechnen, um wie viele Punkte der Wert verfehlt wurde. Du hast auf die Eigenschaft Mut zum Beispiel einen Wert von 10. Hättest du nun aber eine 12 gewürfelt, hättest du deinen Eigenschaftswert um $12 - 10 = 2$ überwürfelt. Der Wert, um den die Eigenschaftsprobe überwürfelt hat, ziehst du von dem Fertigungswert (kurz FW) ab. Dies machst du für alle misslungenen Eigenschaftsproben. Wenn

du damit fertig bist und noch 0 oder mehr Punkte übrig sind, ist die Fertigungsprobe gelungen. Andernfalls ist die Fertigungsprobe misslungen.

95

Mit einem leisen Klacken gibt das Schloss nach, die Tür springt einen Spalt breit auf. Hastig spähest du ins Innere. Nachdem du dich vergewissert hast, dass sich niemand im Zimmer aufhält, schlüpfst du hinein und lehnt die Tür vorsichtig an. Nichts wäre dir peinlicher, als ein zuschnappendes Schloss, dass du später nicht mehr öffnen kannst.

Nachdem du kurz durchgeatmet hast, lässt du die Einrichtung des Zimmers kurz auf dich wirken. Beeindruckt schaust du dich im Schein zweier Öllampen um. Außerdem fällt durch drei große Fenster ein diffuses Licht hinein. Ein gewaltiger Schreibtisch beherrscht das Zimmer, ein bequemer, mit Leder bespannter Sessel steht hinter, zwei weitere stehen vor dem Tisch. Eine handvoll Regale hängen an den Wänden, wo diese nicht von unzähligen Bildern geschmückt werden. Ein riesiger Schrank füllt eine Nische neben der Tür, das Fell eines imposanten Hirsches bedeckt den Boden und sein Geweih füllt den Bereich über der Tür.

Von Neugier erfüllt freust du dich darauf, dich im Zimmer umschauen zu können (66).

96

Mit den geschärften Sinnen eines ängstlichen Burschen setzt du einen Schritt vor den anderen, dir langsam einen Weg durch das Geröllfeld bahnend. Aus dem Augenwinkel scheint es dir, als würden Tentakel aus dem Boden wachsen, die sich gierig über den Boden in deine Richtung schlängeln, aber wenn du in die Richtung schaust, aus der du die Gefahr vermutest, entdeckst du dort nichts. Vor dir glimmt etwas unheilvoll im Nebel auf, über dir reißen die Schwaden auseinander und blendendes Licht des Madamals fällt auf dich herab. Du musst blinzeln, als du nach oben schaust – und einen Schatten weit über dir auf einer Mauer entdeckst. Ein Mann, ein wallender, zerrissener Umhang, eine Manifestation des Bösen – oder deiner Angst. Du hältst dir schützend die Hand vor Augen, blinzelst, dann wagst du einen zweiten Blick – aber die Gestalt ist verschwunden ... Fröstelnd setzt du deinen Weg fort, bis du schließlich den Altar auf der anderen Seite erreicht hast. Die dichten Nebelschwaden ziehen sich zusammen, verdecken das Madamal und tauchen den Tempel in ein sehr viel dunkleres Zwielflicht (173).

97

Du hattest mit deinen Vermutungen ganz Recht. Die Treppe bricht zwar unter deinen Füßen nicht zusammen, die Dielen geben aber weit genug nach, um laut zu knarren. Du versuchst, die Geräusche so leise wie möglich zu halten, indem du nicht auf die Mitte der Stufen trittst, sondern deine Füße außen möglichst genau über

den Holzrahmen setzt. Auch wenn du auf diese Weise langsamer vorankommst, erreichst du schließlich den Flur am oberen Ende der Treppe. Notiere dir einen Lärmpunkt, dann geht es bei Abschnitt 168 weiter.

98 ○ ○ ○ ○

Gewonnen! Du hast gewonnen!

Genüsslich streichst du die sechs Silbertaler ein, die in der Mitte des Tisches liegen. Abzüglich deines Einsatzes hast du einen Gewinn von fünf Silbertalern gemacht, erhöhe also den Wert für Silbertaler auf deinem Heldendokument um fünf Silbertaler. Kreuze danach einen leeren Kreis an.

Wenn du den ersten oder den zweiten Kreis angekreuzt hast, kannst du entscheiden, ob du noch eine Runde spielen möchtest (51) oder dich mit einem zufriedenen Lächeln verabschieden willst (162). Wenn du den dritten Kreis angekreuzt hast, lies sofort bei Abschnitt 207 weiter. Hast du gerade den vierten Kreis angekreuzt, geht es stattdessen bei Abschnitt 120 für dich weiter.

Abschnitte zum Ankreuzen

Hinter manchen Abschnittsnummern befinden sich ein oder mehrere Kreise. Wann immer du einen solchen Abschnitt aufsuchst, kreuze den einen bzw. einen weiteren Kreis an. Mit den angekreuzten Kreisen kannst du dir merken, dass du den Abschnitt schon einmal aufgesucht hast. Wenn du den Abschnitt erneut aufsuchst, musst du entsprechend weiterlesen. Wenn der Kreis bzw. die Kreise bereits alle angekreuzt wurden, musst du kein weiteres Kreuz machen.

99

Auch wenn du fast abgestürzt wärst, findest du doch noch im letzten Augenblick einen sicheren Halt und kannst den Baumstamm überqueren, ohne ins Wasser zu stürzen. Du schleichst dich leise vorwärts, bis du eine hohle Fensteröffnung erreichst. Im Inneren erkennst du einen dunklen Flur, von dem mehrere geschlossene Türen abzweigen. Da der Gang menschenleer ist und du nicht riskieren willst, hier draußen doch noch entdeckt zu werden, kletterst du ins Innere des Hauses (115).

100 ○ ○ ○ ○ ○

Zwar ist der Flur des zweiten Obergeschosses leer, dafür sind die abgehenden Zimmer umso belebter. Du hörst gedämpfte Stimmen, auch siehst du unter allen Türen mit Ausnahme der nordöstlichsten einen schwachen Lichtschein. Dir wird klar, dass nun größte Vorsicht geboten ist.

Vom mit Kerzen beleuchteten Flur führen sechs Türen in abgehende Zimmer, vom Mittelpunkt des Flures aus liegt eine im Nordwesten (88), eine im Westen (118), eine im Südwesten (25), eine im Nordosten (140), eine im Osten (219) und eine im Süden (163). Alternativ kannst

du auch einer Treppe nach unten (124) und einer nach oben (183) folgen. Besuchst du den Abschnitt allerdings schon zum fünften Mal, lies sofort Abschnitt 4.

101

Du hast keine Ahnung, wie du dem Hai begegnen sollst. Unsicher quetscht du dich an den Stufen empor. Als du gerade den Kopf über die Wasseroberfläche steckst und dich empor ziehen willst, schlägt die gewaltige Flosse des Hais gegen dein Bein und lässt dich zurück ins Wasser rutschen. Du holst noch einmal tief Luft, greifst nach deinem Dolch, dann greift dich das Tier mit der ersten Attacke an (8)!

102

Zwar mühst du dich redlich, aber es will dir einfach nicht gelingen, das Schloss zu knacken – und dann zerbricht auch noch der Dietrich so unglücklich, dass er im Schlüsselloch stecken bleibt. Enttäuscht wendest du dich ab. Dieser Weg wird dir verbaut bleiben, du kannst dein Glück nur noch auf der anderen Seite des Kontors wagen. Missmutig schleichst du zu der schmalen Gasse, die rechts vom rechten Nachbargebäude liegt. Streiche zuvor noch den Dietrich von deinem Heldendokument, dann lies Abschnitt 77.

103

Was sich wohl unter dem Fell verbirgt? Die Antwort ist genauso einfach wie enttäuschend: Staub und Holzdielen (66).

104

Rogobald mustert dich noch einmal abschätzend, dann hält er die Säge neben das Gesicht.

„Es war mir eine Freude, mit dir noch ein wenig zu plaudern, mein Freund, aber die liebe Murna wartet auf mich. Sobald ich die Halskrause entfernt habe, wird das Ritual beginnen.“

„Ritual“, stammelst du heiser, deine trockene Kehle lässt keinen anderen Laut zu.

„Oh, Ritual ist vielleicht ein wenig hochtrabend“, gesteht Rogobald leichthin. Dann zieht er zwei Zapfen aus der Hosentasche, die man normalerweise wohl eher benutzt, um Sirup aus Bäumen zu gewinnen, indem man das scharfkantige Ende in den Baumstamm schlägt, woraufhin die Flüssigkeit durch das hohle Röhrchen laufen kann. „Eigentlich schlage ich die Zapfen nur in ihren blassen Hals und warte, bis das noch warme Blut – und mit ihm all ihre Magie – aus ihrem Körper gepresst wird.“

Voller Entsetzen starrst du auf die Metallzapfen, Rogobalds Blick ist dagegen eher nachdenklich. Dann fragt er dich neugierig: „Glaubst du, mein Freund, dass ich mich je an den Geschmack von Blut werde gewöhnen können?“

Schreist du (161), spuckst du (220) oder trittst du (137) nach Rogobald?

105

Du kommst unglücklich mit der Schulter auf, dann klatscht dein Körper der Länge nach hin. Dreck spritzt in alle Richtungen davon, in deinem Mund sammeln sich Erde und Gras. Zum Glück bist du nicht auf harten Pflastersteinen gelandet. Auch so erleidest du 2 Schadenspunkte, die du von deiner Lebensenergie abziehen musst.

Du rappelst dich auf und rennst zwischen zwei eng beieinander stehenden Häusern hindurch (170).

106

Behutsam, aber doch mit der gebotenen Eile schleichst du dich hinter den Sessel, dort harrst du aus. Du hörst gedämpfte Stimmen, kannst aber nicht hören, was sie sagen, dann rüttelt jemand an der Tür. Dein Herz bleibt für einen Augenblick stehen, aber die Tür wird nicht geöffnet. Stattdessen hörst du wieder Schritte, die sich diesmal langsam entfernen.

Schweißgebadet wartest du noch ein Weilchen, dann verlässt du das Zimmer, nachdem du dich vergewissert hast, dass der Flur leer ist (168).

107

„Hast du denn noch nie einen Klabaftermann gesehen?“, fragt dich Klabafter unvermittelt, als sei er nie wütend auf dich gewesen. Sprunghaft wie die Flut und launig wie das Meer, ein Klabaftermann, wie du ihn aus den Erzählungen der Seeleute kennst.

„Nein“, gestehst du, „aber ich hätte auch nicht gedacht, einen Klabaftermann in einem Lagerhaus zu treffen. Ich hätte gedacht, Klabaftermänner würden auf Schiffen leben...“

Du bereust deine Worte sofort, als dem Männlein dicke Tränen in die Augen schießen, die ihm anschließend über die runzligen, grünblauen Wangen laufen. Du weißt, dass du etwas Falsches gesagt hast.

„Schiffe! Schiffe ...“, klagt Klabafter in einer Stimmlage, als würdest du ihm die Zehennägel herausreißen. Dann blinzelt er die Tränen bei Seite, schaut sich paranoid um und reckt dir verschwörerisch das Kinn entgegen: „Schiffe, sind kein guter Ort, lass’ dir das gesagt sein.“

Du nickst verständnislos.

„Schiffe sind böse, sie tun schreckliche Dinge, sie ...“, führt Klabafter aus, während du fassungslos zurückweichst und dabei einen Stapel mit Schachteln umstößt.

„Sie...“, mit einem Satz springt Klabafter zu dir, packt mit seinen kleinen, kalten Händen deine Wangen und zieht sie wie einen Brotteig zurecht, dann flüstert er dir leise ins Ohr: „Sie rollen!“

„Sie rollen?“, fragst du ebenso überrascht wie laut, was Klabafter dazu veranlasst, sich auf den Boden zu werfen und die Hände vor den Bauch zu halten.

Gequält fährt er fort: „Ja, doch, sie rollen. Sie rollen von backbord nach steuerbord und wieder zurück, sie neigen sich auf und wieder ab. Wenn ich nur daran denke, wird mir ganz anders.“

Nun macht der Klabautermann würgende Geräusche, als müsse er sich schrecklich übergeben.

„Du bist seekrank?“, fragst du ebenso verwundert wie belustigt, was Klabauter offenbar ganz genau herausgehört hat. Empört springt er auf.

„Bist du denn nicht seekrank?“, bohrt er plötzlich streitlustig. „Hast du überhaupt schon einmal ein Schiff betreten? Weißt du denn, wovon du sprichst, wenn du mich verspottest?“

Du hebst nur abwehrend die Hände. Das kleine Kerlchen muss verrückt sein, daran besteht kein Zweifel. Am Liebsten würdest du es ja erwürgen oder wenigstens das Weite suchen, aber der Gedanke an deinen Auftrag hält dich zurück. Du suchst etwas und vielleicht kann dir Klabauter bei der Suche ja behilflich sein.

Welche Geschichte willst du dem Klabautermann aufsuchen, damit er dir hilft, die Papiere zu finden? Erzählst du von Frachtpapieren, die der Besitzer der Lagerhalle einem Händler gestohlen hat (17)? Oder wählst du eine dramatischere Variante, bei der die Papiere Beweise sind, mit deren Hilfe man heimtückische Verbrecher überführen könnte (189).

108

Langsam machst du dir wirklich Sorgen um deinen Kopf: Wie oft kann man eigentlich bewusstlos geschlagen werden, ohne ernsthafte Schäden davon zu tragen? Die Schmerzen in deinem Schädel lassen dich Böses erahnen, aber deine Befürchtungen alleine helfen dir gerade nicht weiter. Du blinzelst. Wo bist du?

Zuerst sieht es so aus, als würden aus der Wand zu deiner Linken mehrere Schritt hohe Stapel mit Schachteln wachsen, dann realisierst du langsam, dass die Wand eigentlich der Fußboden ist, die Decke und der vermeintlich Boden, der sich gut zehn Schritt unter dir befunden hätte, entpuppen sich als schäbige Wände und die Wand zu deiner Rechten ist in Wahrheit das knapp zehn Schritt hohe Dach einer uralten, modrigen Lagerhalle. Du versuchst dich aufzurappeln, doch dann merkst du, dass deine Hände und Füße mit einem festen Strick gefesselt wurden. Deine Lage ist wahrlich nicht angenehm – und der hohe Gesang, der durch die Halle dröhnt, macht die Situation nicht besser.

„Was seh' ich bloß, da liegt ein Kloß, gebunden wie Rouladen, zu essen wär's kein Schaden...“ Du hast noch nie davon gehört, dass es einen Dämon gibt, der schlechter Küche oder schlechtem Gesang zugeordnet wäre, aber die Schmerzen in deinem Kopf, die Schmerzen in deinen Händen und vor allem die Schmerzen in deinen Ohren lassen dich glauben, dass es eine Niederhölle gibt, in der mit Fistelstimmen singende Köche herrschen ...

„Kannst du aufhören zu singen?“, flehst du, eine Bitte, der überraschend zügig nachgekommen wird. Dann hörst du das Aufprallen von Stiefeln und danach erneut die Stimme – diesmal brüllt sie dir aber unangenehm laut ins Ohr: „Bist du wach?“

Unweigerlich zuckst du zusammen, dann zischst du wütend: „Natürlich bin ich wach! Wie sollte ich es dank dei-

nes schiefen Gesangs und vor allem des lauten Brüllens in mein Ohr auch nicht sein?“

Die Stimme gluckst belustigt: „Oh, da hat jemand ein Problem...“

„Das weiß ich, schließlich liege ich hier gefesselt im Dreck“, polterst du.

Mit einer Liebenswürdigkeit, die dich vor Wut kochen lässt, wird dir widersprochen: „Nein, das meine ich doch gar nicht. Du hast ein Problem mit deinen Manieren!“

Dein nun gefasster Plan erscheint dir ebenso einfach wie alternativlos: Du windest dich aus den Stricken, springst auf, wirfst dich auf den Besitzer der grausigen Stimme und reißt ihn wahlweise in Stücke oder erwürgst ihn einfach. Mit dem vermeintlichen Resultat deiner Idee überaus zufrieden, gehst du dein Vorhaben noch einmal durch, dann sagst du in deutlich ruhigerem Ton: „Kannst du mich bitte befreien?“ (61)

109

Mit viel Mühe kannst du ein Niesen unterdrücken. Was für ein dämonisches Zeug diese Schafswolle doch sein kann ...

Wütend knotest du den Sack wieder zu, dann stößt du ihn achtlos beiseite (175).

110

Als du die erste Schranktür öffnest, wird dir schlagartig klar, dass du in einem Puppengrab stehst. Die Tür fällt mit einem lauten Knall zu Boden, nachdem die rostigen Scharniere gebrochen sind. Holz splittert in alle Richtungen davon, dann zerlegt sich die Tür in die Holzteile, aus denen sie gebaut wurde. Der Zahn der Zeit hat hier im feuchten Sumpfland ordentlich genagt. Jeder Versuch, eine der kunstvoll gearbeiteten Marionetten von hier mitzunehmen, würde wohl zu ihrer augenblicklichen Zerstörung führen. Niemals wieder wird jemand diese Puppen führen können ...

Du wischt den Gedanken beiseite und schaut dich stattdessen im Schrank ein wenig um. Im oberen Bereich lagern unzählige Holz- und Metallteile, aus denen die Unterkonstruktionen der Puppen oder ihre Köpfe hätten hergestellt werden sollen. Im unteren Teil des Schranks wurden zwei Böden entfernt, um einem verhüllten Gemälde Platz zu machen. Behutsam ziehst du das Tuch beiseite und bewunderst das kunstfertige Bild. Ob es wohl von einem der hier arbeitenden Puppenbauer geschaffen wurde? Oder sollte das Bild als Inspiration für die Puppe eines Säbelzähntigers dienen?

Das majestätische Tier mit den messerlangen Reißzähnen schleicht durch eine schneebedeckte Berglandschaft, lauernd, geifernd. Die gelben Augen fixieren die Beute, das aufgerissene Maul deutet ein angsteinflößendes Brüllen an, das jeden lähmt, der es hören muss. Dir läuft ein Schauer über den Rücken, obwohl du nur auf ein Gemälde starrst ...

Noch während du das Bild betrachtetest, erahnst du einen Schatten im Augenwinkel, dann stößt ein massiger Leib gegen dich, wirft dich zu Boden und begräbt dich und sich (14).

111

Du wendest dich um, öffnest leise die Tür, lauschst kurz in den Flur und schlüpfst hinaus. Der Honigbold fordert dich derweil auf, ihn mitzunehmen, aber der Vers ist so lang, dass du nicht mehr hören kannst, welches Wort sich auf „hohler Baumschrat“ reimt (168).

112

Du greifst zur Türklinke, dann zögerst du aber doch. Wie wird die Frau wohl reagieren, wenn du einfach so ins Innere stürmst? Vermutlich wird es ihr kaum recht sein, dass sie unbedeckt vor dir steht. Zwar bildest du dir einiges auf deinen Charme ein, aber die Wahrscheinlichkeit, dass die Frau dir absolut lautlos verfällt und sich vor lauter Begeisterung stumm in die Arme wirft, dass es niemand mitbekommt, erachtest du doch für sehr gering. Um einer Entdeckung zu entgehen, müsstest du die Frau also überwältigen, was dir ein gewisses Maß an Unbehagen bereitet. Ein Einbruch ist bereits ein schweres Vergehen, ein Diebstahl, wie du ihn planst, ebenfalls. Ein Angriff auf eine Bewohnerin des Kontors, noch dazu eine nackte, wäre da noch eine gänzliche andere Tat, die dich einige Jahre deines Lebens kosten könnte – wenn man dich nicht gleich aufhängt. Unschlüssig lässt du die Türklinke los, dann hörst du eine Stimme (21).

113

Nachdem ihr gerade einmal jeweils einen Hieb ausgetauscht habt, tritt die Thorwalerin auf einen besonders glitschigen Pflasterstein. Dank des Schwungs ihres Angriffs und des fehlenden Halts auf dem Boden stolpert sie unbeholfen nach vorne. Für einen kurzen Moment kannst du dir ein keckes Grinsen nicht verkneifen, wobei du nicht genau sagen kannst, ob der Grund deiner Freude in ihrem erschrockenen Gesichtsausdruck oder in den dir entgegenstürzenden, überaus üppigen Brüsten der Frau liegen mag. Gerade noch rechtzeitig besinnst du dich der Gefahr des heransausenden Dolches, machst einen Schritt zur Seite und lässt die Frau an dir vorbeirauschen, nicht ohne ihr einen frechen Klaps mit der Breitseite deiner Waffe auf ihren Allerwertesten zu geben.

Auf einen empörten Ausruf ihrerseits wartest du jedoch vergebens. Vornüber kracht die Rothaarige in ein Fass, welches erst wankt und dann umstürzt, woraufhin deine Angreiferin unter einem sich ergießenden Berg stinkender Fische begraben wird.

Auch wenn die Szene nicht einer gewissen Komik entbehrt, machst du dir doch schnell wieder bewusst, dass dir noch mindestens zwei weitere Verfolger auf der Spur sind und du schleunigst von hier verschwinden solltest (166). Oder kannst du der Versuchung nicht widerstehen und beglückst deine Umwelt noch mit einer Weisheit, die dir gerade in den Sinn kommt? (40)

**114**

Vorsichtig schleichst du in den nördlichen Teil der Lagerhalle. Lege eine Probe auf die Eigenschaft Intuition ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 175, eine misslungene Probe zu Abschnitt 43.

115

Du stehst in einem düsteren Flur, der nur spärlich vom schummrigen Licht des nebelverhangenen Madamals erhellt wird. Im Ostteil des Gangs führte früher eine schmale Treppe hinab ins Erdgeschoss, welches jetzt aber vollkommen vom Wasser des Flussdeltas überspült wurde. Nachdem es dir endlich gelungen ist, hierher zu gelangen, verspürst du keine Lust schwimmen zu gehen. Daher entscheidest du dich, den vollkommen leeren Flur durch eine der beiden abgehenden Türöffnungen zu verlassen. Nimmst du den Durchgang nach Westen (150) oder öffnest du die angelehnte Tür im linken Teil der Nordwand (22)?

116

Du bist dir nicht sicher, wie viel Zeit vergangen ist. Eine halbe Stunde, eine ganze Stunde? Da kein Tempel in der Nähe ist, in dem zu dieser Uhrzeit ein Stundenglas geschlagen wird, und sich auch die städtischen Nachwächter nicht hierher verirren, kannst du nur raten, wie lange du hinter dem Strauch gehockt hast, ohne dass etwas Bedeutenderes als das Erscheinen einer Rat-

te geschehen wäre. Du verlierst die Geduld und fragst dich, worauf du eigentlich wartest: Wäre es dir lieber, dass jemand kommt, in das Lagerhaus geht, um dich bei deinem geplanten Einbruch erwischen zu können? Entweder folgst du jetzt deinem Plan (90) oder du verzichst auf die Belohnung und kehrst dem Lagerhaus den Rücken (50).

117

„Das ist jetzt ein Scherz, oder?“, fragt Trode nüchtern. „Wenn du unsere Zeit vergeuden oder uns auf den Arm nehmen willst“, ergänzt Alrik, „dann solltest du besser verschwinden.“

„Nein wartet“, bittest du.

„Gibt es Neuigkeiten wegen der vielen Leichen?“ (68)

„Was könnt ihr mir über den Vampir sagen?“ (24)

„Liegt irgendetwas gegen mich vor?“ (185)

118

Unter der Tür dringt schwacher Lichtschein auf den Flur, ebenso der leise Gesang eines spielenden Kindes. Du wirst doch nicht in das Lager eines Menschenhändlerrings eingefallen sein?

Stürmst du so schnell du kannst in den Raum (176) oder wagst du zunächst einen Blick durch das Schlüsselloch (31)? Vielleicht solltest du das Zimmer auch einfach ignorieren und dir etwas gänzlich anderes überlegen (100).

119

Du machst einen schnellen Satz, dann prallst du gegen Rogobalds Leib und drückst ihn in Richtung der Marionetten. Lege eine Probe auf *Kraftakt* (*Drücken & Verbiegen*) ab (KO/KK/KK). Ist sie gelungen (28) oder nicht (180)?

120

„Nicht so schnell!“, faucht der Alte zu deiner Linken. „Ich habe doch gesagt, dass das ein Betrüger ist“, knurrt er, während er empört aufspringt. Die anderen Spieler tun es ihm gleich. Plötzlich ist die feindselige Stimmung nicht mehr nur zu erahnen, sondern körperlich spürbar. Wütend werden Fäuste geballt und Zähne gefletscht. Es ist nur eine Frage des Augenblicks, wann und durch wen der erste Schlag erfolgt, als sich plötzlich eine unheimliche Stille über den Raum legt. Deine wütenden Mitspieler entspannen sich ein wenig und weichen zurück, als du einen kräftigen Händedruck auf deiner Schulter spürst.

Du drehst dich langsam herum und schaust in die Gesichter von Trode und Alrik, den beiden Gardisten, die dich tadelnd ansehen: „Wer macht denn hier schon wieder Ärger?“

„Ich nicht“, versicherst du kleinlaut. „ich habe niemanden betrogen.“

Für einen Moment fragst du dich, ob du dir den Nachsatz selber glaubst, hast du ihn doch eher fragend ausgesprochen, anstatt deinen Standpunkt zu vertreten.

„Wie hat er denn betrogen“, fragt Trode in die Runde, während dich Alrik fest an der Schulter gepackt hält.

„Nun“, murmelt der Alte, „eigentlich haben wir ihn da nicht so richtig überführt, aber ...“

„Aber?“, hakt Trode skeptisch nach.

„... aber er hat mehr Glück, als Phex es einem Burschen zugestehen würde!“, behauptet der Alte nun wieder mit fester Stimme.

Die Gardisten schauen sich für einen langen Moment an, dann prusten sie so laut los, dass dir Alrik in den Nacken spuckt: „Er und Glück? Unser von Phex Gesegneter?“ Schlagartig kehrt die Heiterkeit in die Heldenzuflucht zurück, wenn auch auf deine Kosten.

„Verschwinde“, raunt dir Alrik zu, dann schubst er dich recht unsanft in eine andere Ecke der Schenke (162).

121 ○

Hast du diesen Abschnitt schon einmal besucht (139) oder nicht (57)?

Abschnitte zum Ankreuzen

Hinter manchen Abschnittsnummern befinden sich ein oder mehrere Kreise. Wann immer du einen solchen Abschnitt aufsuchst, kreuze den einen bzw. einen weiteren Kreis an. Mit den angekreuzten Kreisen kannst du dir merken, dass du den Abschnitt schon einmal aufgesucht hast. Wenn du den Abschnitt erneut aufsuchst, musst du entsprechend weiterlesen. Wenn der Kreis bzw. die Kreise bereits alle angekreuzt wurden, musst du kein weiteres Kreuz machen.

122

Rogobald reagiert zunächst nicht auf deine Fragen. Erst als er eine rostige Säge aus der Schublade geholt hat, richtet er sich vor dir auf: „Erscheint es dir nicht ein wenig klischeehaft, wenn ich dir von meinem Plan erzähle? Das ist schließlich keine Geschichte von dieser Schriftquälerin Aedine Conneleigh Främling.“

Du versuchst erfolglos, die Schultern unschuldig fragend nach oben zu ziehen, aber es will dir aufgrund der Fesselung deiner Handgelenke nicht gelingen.

Tröstend tätschelt dir Rogobald das rechte Schulterblatt: „Natürlich wäre es klischeehaft. Aber so wie ich die Sache sehe, haben wir noch etwas Zeit ...“ Während er den Satz beendet, klopft er mit der Säge gegen Mur-nas Halskrause (172).

123

Auch wenn du nie eine Hesindeschule besucht hast, war dir doch schon immer bewusst, dass Aventurien weit größer ist als das Hafenviertel Havenas, in dem du geboren wurdest, in dem du aufgewachsen bist und in dem du einem Gewerbe nachgehst, das neben dem Nachteil der überwiegenden Illegalität doch auch viele Vorteile

aufweist. Dass mit der vielen Freizeit ein eher unregelter Geldfluss einher geht, mag auch als Nachteil durchgehen, aber es hat auch etwas Verwegenes, die Reichen zu bestehlen, um deren Geld dann selbst zu behalten. Und der Nervenkitzel erst! Nun gut, eigentlich könntest du auch auf diesen verzichten ...

Umso erstaunter bist du, dass du nun, da du um einen versprochenen Lohn geprellt wurdest, gänzlich ohne finanzielle Motive auf einem kleinen Rachefeldzug bist. Du bist eigentlich kein nachtragender Mensch und wo es Gewinner gibt, da gibt es auch Verlierer. Phex, der Gott, dem du doch irgendwie am Nahesten stehst, würde auch nicht predigen, dass man an diesem Grundprinzip etwas ändern sollte, er würde nur dazu raten, auf der Seite der Gewinner zu stehen ... Doch diese einfache Lebensweise, die du dir so lange zu Eigen gemacht hast, gilt jetzt nicht für dich. Zumindest für den Augenblick. Du bist wütend und folgst einem niederen Motiv. Aber vermutlich tust du der Gesellschaft damit ja auch einen Gefallen – ganz so, wie es ein wahrer Held tut.

Dir gefällt die Vorstellung, ein Held zu sein. Ein mutiger Mann, der zwar darauf achtet, nicht unbedingt ein Verlierer zu sein, der neben dem eigenen Vorteil aber auch etwas Bedeutsames tut. Das würde praktischerweise vermutlich auch einige Vorteile mit sich bringen, aber die Idee, zu etwas Höherem berufen zu sein, als nur im Hafenviertel die Freier der Dirnen zu bestehlen und hin und wieder einen halblegalen Botendienst für jemanden zu machen, der sich deutlich sichtbar für etwas Besseres hält, hat ihren Reiz.

Wenn du ehrlich bist, hast du eigentlich gar keine wirkliche Vorstellung davon, was ein Held tut, aber du bist dir sicher, dass er mehr macht, als am Straßenrand zu hocken oder die einschlägigen Wirtshäuser zu besuchen, die er schon besucht hat, als er ein kleiner Knabe war. Ein Held zieht aus in die Ferne – ein Bild, das du zwar aus unzähligen Geschichten der Seeleute aufgeschnappt hast, von dem du aber nie gedacht hättest, dass es dein eigenes Leben beeinflussen könnte. Bevor es zu diesem verhängnisvollen Treffen in der Heldenzuflucht kam, war dir stets klar, dass deine Welt an den Grenzen des Hafenviertels enden würde. Im Norden drohten dir Prügel durch die dort ansässigen Handwerker, die mit Taugenichtsen wie dir nur wenige Sympathien zu haben schienen. Im Osten lebten die feinen Leute, geschützt durch die Garde, mit der du auf keinen Fall aneinandergeraten wolltest. Im Süden begrenzte der große Fluss deinen Lebensraum. Dank eines Ungeschicks beim Balancieren an einer Kaimauer weißt du zwar, dass du überraschend gut schwimmen kannst für jemanden, der es nie richtig gelernt hat, aber das Wasser war noch nie dein Element. Entsprechend wenig Begeisterung hast du für die Ideen deiner Jugendfreunde gezeigt, als Schiffsjunge anzuheuern und ferne Länder zu sehen – oder gar auf einen Ausflug in die seit Jahrhunderten überflutete Altstadt zu wagen, die inzwischen eine ausgewachsene Sumpflandschaft im Westen Havenas darstellt. Und jetzt?

Du sitzt auf drei zusammengebundenen Baumstämmen, die auf einem Seitenarm des Großen Flusses treiben und



dich mit jedem Augenblick immer tiefer in die unheimliche Altstadt Havenas treiben lassen, die Altstadt, die einst von einer fürchterlichen Flut verschlungen wurde und seit diesen Tagen nur noch als überflutete Unterstadt existiert. Du fühlst dich wie ein einsamer Streiter, ein mutiger Held, der in die Ferne zieht und die sichere Umgebung seiner Heimat hinter sich lässt...

Nun gut, ganz so einsam bist du nicht. Klabauter klammert sich leise wimmernd an deine rechte Wade, abwechselnd sein Schicksal und das flaue Gefühl in seinem Magen beklagend. Und dann ist da noch der mysteriöse Flößer, ein alter, buckliger Mann, der das Floß trotz seiner verbundenen Augen mit einem langen Stab vorwärts stakt. Klabauter meinte, der Flößer sei blind, aber er könne mit den Tieren reden und dem Sumpf selbst so gut lauschen, dass er sich auch ohne sein Augenlicht in der Unterstadt orientieren könne.

Allein diese Tatsache verursacht in deinem Magen ein flaues Gefühl – ganz so mutig scheinst du also auch nicht zu sein, aber Klabauter war sehr überzeugt von ihm – zumindest bis das Floß zum ersten Mal schaukelte – und da du ohnehin keine andere Wahl hattest, hast du dich auf die abenteuerliche Fahrt eingelassen.

Gemächlich treibt ihr tiefer in das alte Ruinenfeld der Unterstadt, immer wieder schaben die Baumstämme des Floßes über eine alte Mauer oder einen morschen Dachstuhl, der keine handbreit unter der Wasseroberfläche verborgen liegt. Fledermäuse flattern durch den dichten Nebel, nur selten reißt die Decke auf und gibt einen kurzen Blick auf das Madamal frei. An vielen Stellen steigen glucksende Blasen aus dem morastigen Untergrund empor, Moosflechten und verkrüppelte Sträucher wachsen auf kleinen Inseln oder den rauen Mauern, die sich noch über das Wasser erheben. Keines der überschwemmten, mehrstöckigen Häuser würdest du als intakt bezeichnen, aber wo bei manchen nur noch eine einzelne Mauer steht, zeugen bei anderen noch immer die Form und Größe des Hauses von ihrer ehemaligen Funktion – oder gar ein metallenes Schild über einer überfluteten Eingangstür. Die Unterstadt ist kein einladender Ort und eine lauende Gefahr scheint stets spürbar.

„Seht ihr den Turm zur Rechten?“, fragt der Flößer plötzlich und deutet dabei in eine Richtung. Du folgst seinem ausgestreckten Finger und erahnst einen runden Turm, der von dichten Nebelschwaden eingehüllt ist. „Hütet euch vor diesem Ort. Dort herrscht eine mächtige Zauberin.“

Kurz Zeit später spricht der Flößer plötzlich ein Gebet, um Efferd, den Gott des Meeres, gnädig zu stimmen. „Dort drüben, zwischen den verkrüppelten Bäumen, herrschte einst ein finsterner Kult, der eine Seeschlange verehrte. Es heißt, sie sei verschwunden, aber wer kann das schon mit Gewissheit sagen?“

Es ist dir egal, wer das mit Gewissheit weiß, du weißt, dass es keine gute Idee war, hierher zu kommen.

„Habt ihr das gehört?“, fragt Klabauter unwillkürlich mit zitternder Stimme.

Der Flößer reagiert nur mit abfälliger Miene: „Schmuggler. Die scheren sich nicht um uns – meistens jedenfalls. Wenn wir still sind.“

Daraufhin presst sich Klabauter erschrocken die Hände vor den Mund ([200](#)).

124

Du folgst der Treppe nach unten und gelangst über einen Raum, in dem nur einigen Gegenstände zum Putzen des Kontors gelagert werden, in den Flur des ersten Stockwerks ([168](#)).

125

Erst zerbirst eine der kostbaren Glasscheiben, die das heimelig warme Arbeitszimmer vor dem nassfeuchten Nebel der Straße schützen sollte, so dass unzählige Glassplitter hernieder regnen, dann wird ein Stein durch die zweite Glasscheibe geworfen. Das Geschoss verfehlt alle Anwesenden um mehrere Schritt, aber da es mit einem brennenden Stofftuch umwickelt wurde, stellt es zumindest für die unzähligen Dokumente im Arbeitszimmer und damit auch für das gesamte Kontor eine ernste Gefahr dar. Geistesgegenwärtig stürmt die Rothaarige an dir vorbei, um den brennenden Lappen auszutreten. Derweil brüllt der Kaufmann seine Befehle: „Du“, dabei zeigt er auf einen der Burschen, „hole Murna aus ihrem Zimmer. Ich werde mich mit ihr in die Stadtvilla zurückziehen. Du“, nun deutet er auf den anderen Mann, „passe auf unseren Gast auf. Wenn ihr das Feuer gelöscht habt, haltet nach den Angreifern Ausschau und deckt unsere Flucht.“

Nachdem der Kaufmann hastig aus dem Zimmer gestürzt ist und die Türschwelle überschritten hat, ruft er noch über die Schulter: „Und schützt das Kontor!“

Zwei der vier potenziellen Gegner haben das Zimmer gerade verlassen, die rothaarige Frau ist noch immer mit dem Austreten der letzten, zögerlich aufflackernden Flämmchen beschäftigt und der verbliebene Bursche mustert dich – plötzlich ganz auf sich alleine gestellt – unsicher. Das ist die Gelegenheit zur Flucht!

Durch das Treppenhaus zu stürmen scheint dir wenig ratsam, zumal du erst an deinem Gegenüber vorbei müsstest und danach noch immer Gefahr laufen würdest, dem Handelsherrn und vor allem dem anderen, kräftigeren Burschen über den Weg zu laufen. Eine Flucht durch das geborstene Fenster ist aufgrund der Fallhöhe zwar nicht ganz ungefährlich, aber du hast einen drahtigen Körper, so dass dir dieser Weg der einzig mögliche scheint.

Ohne weiter darüber nachzudenken, wendest du dich ab, machst drei große Schritte, wirfst dich durch den nun leeren Fensterrahmen und würfelst eine um 1 erschwerte Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* (GE/GE/KK). Wenn dir die Probe gelingt, lies Abschnitt [174](#), andernfalls bleibt dir nur Abschnitt [153](#).

126

Die Tür zu dem kleinen Lagerbereich ist nur angelehnt und angenehm leichtgängig, so dass du sie ohne das geringste Geräusch aufziehen kannst. Der kleine Raum ist noch dunkler als der große Lagerraum, nur schemenhaft kannst du ein Schreibpult zu deiner Rechten und mehrere lange Stangen zu deiner Linken erahnen. Es dauert einen Augenblick, bis dir klar wird, dass es sich bei den Stangen um Bootshaken handelt. Darüber hinaus entdeckst du noch mehrere lange Taue und zwei sorgfältig gefaltete Netze. Für einen kurzen Moment erinnerst du dich an ein Gemälde, welches du einmal gesehen hast. Es zeigte einen Gladiator in der Al'Anfaner Arena, der wie ein Fischer gekleidet war und mit Speiß und Netz bewaffnet gegen eine wilde Bestie kämpfen musste. Wie geschickt du dich wohl auf diese Art bewaffnet anstellen würdest?

Du verdrängst die Frage. Eine mehr als zwei Schritt lange, improvisierte Stangenwaffe und ein Netz, mit dem man schwere Kiste verladen könnte, sind ganz sicher keine nützlichen Gegenstände, während man einen Einbruch begeht.

Das Schreibpult lässt sich aufklappen, aber außer einem verschlossenen Tintenfasschen, zwei langen Schreibfedern und einem halben Dutzend Pergamentbögen ist es leer. Nachdem du es wieder zugeklappt hast, ist es komplett leer. Du verstaust deine Beute, dann schleichst du zurück in die Lagerhalle (175).

127

„Wer ist da?“, hörst du eine Stimme, dann siehst du den Schein einer Öllampe, die sich einer der beiden Burschen, die mit gezückten Dolchen auf dich zukommen, neben das Gesicht hält. Im Hintergrund entdeckst du eine weitere Gestalt, was jeden Gedanken an eine Flucht ebenso sinnlos erscheinen lässt wie einen Kampf. Gegen drei Gegner kannst du es nicht aufnehmen und wenn es dir tatsächlich gelingen sollte, einen der drei zu überwinden, würden dich die beiden anderen letztendlich doch überwältigen. Du möchtest dir nicht ausmalen, wie die beiden mit jemandem umgehen würden, der einen der ihren getötet hat. Im Augenblick reicht es dir, dir auszumalen, wie die drei mit einem Dieb umspringen. Als sie näher heran gekommen sind, weißt du es. Kaum hast du deine Hände gehoben, um deine guten Absichten zu beweisen, schlägt dich einer der Burschen mit einem kräftigen Hieb an dein Kinn bewusstlos (49).

128

Rogobald sackt krächzend vor dir zusammen. Blut quillt aus seinem Mund, sein Körper ist mit zahlreichen Wunden gezeichnet – der Vampir von Havena ist tot. Erschöpft sackst du neben der Werkbank zusammen.

„Ist er tot?“, fragt Murna unsicher.

„Ja.“ Du atmest durch, horchst tief in dich hinein. Du hast einen Menschen getötet, eine Tat, von der du ge-

dacht hättest, dass du zu ihr niemals fähig sein könntest. Du hättest erwartet, Schuld zu fühlen, Reue, Bedauern oder Mitleid, aber in dir ist nur eine stumme Leere. Du schaust nach oben, siehst die Stricke, mit denen Murna noch immer gefesselt ist, siehst die Säge, die zu Boden gefallen ist, siehst Rogobald, das Monster, den Wahnsinnigen, den Machtbesessenen, den Vampir, der das Blut von Magiebegabten trinken wollte, um selbst zum Zauberer werden zu können.

Verachtung – du fühlst Verachtung für ihn, Hass auf seine Taten und Genugtuung, ihn zur Strecke gebracht zu haben. Das Gefühl von Rache breitet sich kalt und heiß zugleich in dir aus. Menschen wie er müssen getötet werden, Menschen wie er haben es nicht verdient zu leben. Menschen wie er ...

„Tötest du mich jetzt auch?“, fragt Murna mit zitternder Stimme.

„Natürlich nicht“, entgegnest du. „Warum sollte ich das tun?“

Die tränenerstickte Antwort lässt dir das Herz gefrieren: „Weil ich doch zaubern kann – wie die bösen Hexen und Monster in der Unterstadt. Bin ich auch ein Monster?“

Du schaust noch einmal auf Rogobald, aber die Wut, der Hass und der Wunsch nach Rache sind fort. Selbst für ihn empfindest du Mitleid. Was ist ihm nur geschehen, dass er zu dem wurde, was er am Ende seines Lebens war, was ihn vier Unschuldige hat töten und ein kleines Mädchen entführen lassen? Und was ist dir nur geschehen, dass du gezwungen warst, einen Mann zu töten? Was unterscheidet dich von ihm? Eure Taten wohl kaum – aber eure Motive.

Was unterscheidet einen Helden von einem Mörder, etwa dann, wenn sie sich im Kampf entgegenstehen? Als dich Rogobald für den Einbruch anheuerte, ging es dir um persönlichen Reichtum. Als du Klabaüter getroffen hast, wolltest du alles daran setzen, dich an Rogobald für seinen Verrat zu rächen. Doch als du Murna gesehen hattest, ihr Leid, ihre Qualen und ihren sicheren Tod, da hast du plötzlich eine innere Ruhe und Stärke gefühlt, die du vorher nicht gekannt hast. Eine Unschuldige schützen – sollte das die Aufgabe sein, die das Schicksal für dich bereitgehalten hat? Solltest du wirklich weiterhin im Hafenviertel darauf hoffen, dass ein Krume für dich herausspringt – oder nimmst du dein Schicksal selbst in die Hand, um anderen zu helfen und dabei ganz nebenbei vom Brot zu kosten? Sollst du wirklich nur ein Herumtreiber in den verdreckten Gassen einer großen Stadt sein – oder ist es dir vorherbestimmt, Größeres zu leisten?

Du ziehst dich an der Werkbank empor und wendest dich Murna zu. „Ich bin kein nutzloser Herumtreiber“, flüsterst du mehr zu dir als zu ihr, aber dann fügst du mit fester Stimme hinzu: „Du bist kein Monster. Das darfst du nie vergessen!“

Das gefesselte Mädchen schaut dich aus feuchten Augen an, dann nickt sie schüchtern.

ENDE (siehe Seite 57)

129

„Dort drüben!“, hörst du einen wütenden Ruf, dann fällt der Schritt deines Verfolgers aus einem energischen Voranstapfen in das eilige Trippeln eines schnellen Läufers. Es wird höchste Zeit zu verschwinden.

Du ignorierst das Stechen in deinen Hüften und das Brennen deiner Muskeln, während du durch die Seitenstraße rennst. Am Straßenrand stehen unzählige Fischerhütten, Netze sind zwischen einigen von ihnen gespannt und mitunter liegen Taue wie Stolperfallen auf dem glitschigen Kopfsteinpflaster. Nach einem kurzen Stück macht die Straße einen Knick nach links, die Bebauung ändert sich aber nicht. Die meisten Häuser sind dunkel, aber nachdem du einen herumstehenden Eimer umgestoßen hast, der scheppernd durch die Gasse gerollt ist, hast du das Gefühl, einige Anwohner würden ihre Köpfe aus den Fenstern strecken.

Schließlich erreichst du eine Weggabelung. Lege eine IN-Probe ab, die um 2 erschwert ist. Ist dir die Probe gelungen (218) oder nicht? (27)

Eigenschaften und Eigenschaftsproben

Die meisten Entscheidungen bei Das Schwarze Auge allgemein, aber auch in diesem Soloabenteuer im Speziellen, triffst du selbst. Du entscheidest, wohin dein Held gehen soll und was er tun möchte. Mitunter ist der Erfolg einer Aktion aber fraglich – dann kommen die Eigenschaften und Fertigkeiten des Helden ins Spiel. Auf die Fertigkeiten wird später eingegangen, wichtig sind zunächst die 8 Eigenschaften (MU für Mut, KL für Klugheit, CH für Charisma, IN für Intuition, FF für Fingerfertigkeit, GE für Gewandtheit, KO für Konstitution und KK für Körperkraft), die deinen Held charakterisieren. Jede Eigenschaft hat einen Zahlenwert. Ein hoher Wert bedeutet, dass ein Held etwas besser kann. Ein kräftiger, aber im Kopf langsamer Held hätte einen hohen KK-Wert und einen niedrigen KL-Wert. Ein einfühlsamer, aber feiger Held hätte einen hohen IN-Wert und einen niedrigen MU-Wert.

Wann immer fraglich ist, ob eine Aktion gelingt oder nicht, wird eine Probe auf eine Eigenschaft fällig. Im vorliegenden Fall ist es fraglich, ob dein Held etwas bemerkt hat, daher wird eine IN-Probe verlangt.

Schaue auf deinen Heldenbogen. Du siehst, dass dein Held einen IN-Wert von 14 hat. Es gilt bei einer Eigenschaftsprobe, einen zwanzigseitigen Würfel (kurz W20) zu werfen. Der angezeigte Wert auf dem Würfel muss kleiner oder gleich dem Eigenschaftswert sein, damit die Probe gelingt. Ist der Würfelwert aber größer als der Eigenschaftswert, ist die Probe misslungen.

Eine weitere Besonderheit sind Erleichterungen oder Erschwernisse. Die hier geforderte Probe ist um 2 erschwert. Du musst deswegen vor dem Vergleich des Würfelwerts mit dem Eigenschafts-

wert deine Eigenschaft um die Erschwernis – also 2 – senken. Deine Aufgabe ist es also nicht, einen Wert von 14 oder kleiner zu würfeln, sondern einen Wert von 12 oder kleiner. Damit würde eine 12 und jede kleinere, angezeigte Würfelzahl die Probe gelingen lassen, jeder größere angezeigte Wert würde die Probe scheitern lassen. Davon abhängig musst du im Anschluss einen bestimmten Abschnitt aufsuchen.

Bei einer Erleichterung würde sich der zu vergleichende Eigenschaftswert übrigens kurzfristig um den angegebenen Wert erhöhen, womit die Wahrscheinlichkeit erhöht wird, den dann etwas höheren Eigenschaftswert zu unterwürfeln.

130

„Gut, mein Freund. Wir müssen schnell und entschieden handeln. Die Verbrecher sind vorgewarnt. Ich benachrichtige die Garde, du nimmst derweil das Lagerhaus in Augenschein. Es steht in der Salzareलगasse, gleich vorne rechts vor der Kaimauer. Du kannst das Haus kaum verfehlen, steht doch der Name *Tagkammer* über der Seitentür. Sieh' dich dort um, mein Freund, ich komme nach.“

Du bist aufgeregt, die Nacht verspricht spannend zu werden, deine Belohnung ist nach wie vor greifbar und vielleicht kannst du deinem heimischen Viertel einen Dienst erweisen. Frohen Mutes brichst du auf (222).

131

Obwohl die Fassade an manchen Stellen kaum Halt bietet, gelingt es dir, die gut zehn Schritt breite Fassade des Nachbarhauses zügig hinter dir zu lassen. Für einen kurzen Augenblick stockt dir der Atem, weil sich ein Bootsrumpf durch die Nebelschwaden schiebt, aber das Grau des Nebels und die Abwesenheit von hellen Lichtquellen verhindern deine Entdeckung. Du atmest tief durch, dann springst du elegant auf einen schmalen Steg, der vor deinem Zielgebäude angebracht wurde, um Schiffen das Anlegen und den Mitarbeitern des Kontors das anschließende Be- und Entladen des Bootes zu erleichtern. Leise pirschst du dich voran, bis du das große, doppelflügelige Tor erreichst – welches zu deiner großen Freude nur angelehnt wurde. Du lauschst in das Innere, hörst aber kein Geräusch, also beschließt du, den Einstieg zu wagen (175).

Lärmpunkte

Auf der hinteren Umschlagsseite befindet sich ein Grundriss des Lagers. Du dringst gerade über die südliche Tür im Erdgeschoss ein. Der Lageplan soll dir helfen, dich zu orientieren und spiegelt grob wieder, was dir Rogobald über das Lagerhaus gesagt hat. Neben dem Lageplan befindet sich außerdem eine mit dem Wort *Lärmpunkte* überschriebene Liste mit sieben Kreisen zum

Ankreuzen. Wenn du dich ungeschickt verhältst, wirst du aufgefordert, einen oder auch mehrere Lärmpunkte zu notieren. Wenn die Liste voll ist und du einen achten Lärmpunkt anstreichen müsstest, lies – egal was am Ende des Abschnitts sonst steht – als nächstes den Abschnitt mit der Nummer [127](#).

132

Du reißt die Tür auf und stürmst ins Zimmer. Das junge Mädchen schaut dich erschrocken an. Seine goldenen Locken umrahmen das blasse Gesicht, nur die rosigen Wangen und die klugen Augen sind Farbtupfer im fahlen Weiß der Haut. Du fragst dich, ob das Kind wohl jemals den warmen Schein des Praiosauges sehen durfte. Du willst gerade zu einigen beschwichtigenden Worten ansetzen, als das Mädchen anfängt, in einer Lautstärke und Tonhöhe zu schreien, die du nicht für möglich gehalten hättest. Entsetzt hältst du dir die Ohren zu, so dass du die hastigen Schritte hinter dir kaum hören kannst. Du spürst noch kurz einen pochenden Schmerz am Hinterkopf, dann wirst du bewusstlos. Dein letzter Gedanke ist Dankbarkeit. Dankbarkeit dafür, das fürchterliche Geschrei des Kindes nicht mehr hören zu müssen ... [\(49\)](#)

133

Die Tür ist nur angelehnt, daher wagst du einen Blick ins Dunkel, kannst aber kaum etwas erkennen. Im Inneren gibt es keine Lichtquelle, aber du glaubst, Holzregale zu entdecken, deren Vorderseiten mit einem Drahtgeflecht versehen wurden. Möchtest du in den Raum hineinschlüpfen [\(187\)](#) oder ziehst du dich zurück [\(168\)](#)?

134

Dieses Mal widerstehst du dem Drang, staunend die Puppen zu betrachten, die hier eingelagert wurden und verlässt den Raum gleich wieder [\(37\)](#).

135

Du meinst dich daran zu erinnern, dass Streifenhaie Fische jagen, die etwa so groß sind wie sie selbst oder auch Seelöwen und unvorsichtige Vögel, die an der Wasseroberfläche treiben. Größere Beutetiere greifen sie dagegen nur an, wenn sie sich bedroht fühlen, extrem lange nichts verschlungen haben oder in Jagdrudeln unterwegs sind. Der Hai vor dir scheint alleine zu jagen, also hoffst du darauf, dass er sich von deiner Größe beeindruckt lässt. Du wendest ihm deine Front zu, streckst Arme und Beine weit von dir und schiebst dich langsam nach oben, deine Furcht vor den Zahnreihen des Raubtiers so gut wie möglich verbergend. Der Hai kommt dir gefährlich nahe, dreht dann aber doch ab. Erleichtert stößt du dich nach oben und flüchtest dich auf die oberen Zuschauerplätze [\(150\)](#).

136

Zunächst untersuchst du die Sessel mit prüfendem Blick, schaust nach Unregelmäßigkeiten an den Nägeln, begutachtest die Unterseite und lässt dich schließlich in einen von ihnen fallen. Dies ist der Moment, in dem dir bewusst wird, welches Geheimnis die Sitzmöbel bergen: Wie ist es nur gelungen, dich so dermaßen weich sitzen zu lassen? Einfach hier zu sitzen, den Rücken in die Lehne pressen, die Augen schließen und einen Moment der Ruhe genießen... Du reißt dich hoch. Diese Sessel sind gefährlich, tückische Fallen für einen erschöpften, ahnungslosen Einbrecher ... Triumphierend, der perfiden Falle entkommen zu sein, wendest du dich ab [\(66\)](#).

137

Unbeholfen, aber kräftig trittst du in Rogobald Richtung, verfehlst ihn dabei aber deutlich, zu viel Wut und Verzweiflung liegen in dem Tritt. Du hast dein Leben immer als besonders hart und ungerecht empfunden, aber schlagartig wird dir bewusst, dass du diese Form von Entsetzen und Hilflosigkeit noch nie gespürt hast. Wortlos schlägt dir Rogobald ins Gesicht, so kräftig, dass du mitsamt dem Stuhl nach hinten über kippst. Der harte Aufprall presst dir die Luft aus den Lungen und lässt dich japsend nach Luft ringen [\(76\)](#).

138

Kaum spürst du den weichen Boden unter deinen Füßen, rollst du dich auch schon behände über deine Schulter ab. Gras. Welch' Glück du doch hattest, nicht auf harten Pflastersteinen aufzukommen. Phex ist mit denen, die sich zu helfen wissen!

Du rappelst dich auf und rennst zwischen zwei eng beieinander stehenden Häusern hindurch [\(170\)](#).

139

Leise öffnest du die Tür, dann kehrst du in den Flur zurück [\(168\)](#).

140

Der warme Schein von Kerzenlicht schimmert durch einen fingerbreiten Spalt unter der Tür hindurch, außerdem hörst du leise Geräusche aus dem Inneren. Willst du schnell hinein huschen [\(190\)](#), durch das Schlüsselloch spähen [\(56\)](#) oder dich lieber woanders umsehen [\(100\)](#)?

141

Dir läuft ein kalter Schauer über den Rücken. Wieder einmal fragst du dich, ob du noch ganz bei Sinnen bist, wenn dir jemand mit Worten schmeichelt und dir gleichzeitig eine lohnende Bezahlung in Aussicht stellt. Schon zweimal hast du dich auf Anraten eines sogenannten Freundes hin darin versucht, in ein Haus einzubrechen. Beim ersten Mal wurdest du vom Hauspersonal erwischt und hattest das große Glück, nicht an die Stadtwache überstellt zu werden. Stattdessen beließen sie es bei einer mehr als ordentlichen Tracht Prügel.



Dein zweiter Versuch scheiterte 5 Schritt oberhalb des Kopfsteinpflasters an der glitschigen Front des Hauses, in das du einzusteigen versucht hast. Der unter dir befindliche Strohhaufen konnte zum Glück deinen Sturz so lindern, dass du mit einem Beinbruch recht glimpflich davongekommen bist. Außerdem hat dich der Heuhaufen vor den Blicken der Hausbewohner verborgen, die durch deinen entsetzten Schrei geweckt wurden.

„Das ist es“, flüstert Rogobald verschwörerisch in dein Ohr, während ihr euch in den Schatten einer gegenüberliegenden Häusercke zurückgezogen habt. Ebenso wie die beiden Kontore links und rechts des Hauses, in das du einzubrechen gedenkst, besitzt das Gebäude vier Stockwerke, auf der Straßen- wie auf der Kanalseite hohe, doppelflügelige Tore und Flaschenzüge, um Waren durch die mit Holzlatten verschlossenen Luken ins oberste Stockwerk zu verladen.

„Die Flaschenzüge sind zu weit nach oben gezogen“, erklärt dir Rogobald. „Selbst wenn die Seile für dich erreichbar wären, würde ich davon abraten, über das oberste Stockwerk einzusteigen. Der Nebel hebt und senkt sich zu unbeständig. Im einen Moment kannst du kaum das zweite Stockwerk sehen, da würde dir der

Nebel einen guten Sichtschutz geben. Doch dann lichtet er sich für einen Augenblick und du hängst für jedermann erkennbar an einer fremden Fassade. Auch weiß niemand, wie gut die oberen Luken gesichert wurden.“ Du nickst zustimmend.

„Das Tor auf der Vorderseite dürfte durch ein Schloss gesichert sein, aber vielleicht kannst du hiermit ja etwas ausrichten.“ Rogobald drückt dir einen Eisendietrich in die Hand. „Das Tor auf der Kanalseite ist vermutlich weniger stark gesichert – wenn überhaupt – aber um dort hinzugelangen, müsstest du durch die Gasse neben dem rechten Nachbarhaus schleichen und dann an dessen Fassade knapp oberhalb der Wasserlinie zurückklettern. Ein gewagter Weg, aber er könnte dich ins Innere bringen.“

Nachdenklich streichst du dir über das Kinn. Schon der Einstieg in das Haus wird ein Abenteuer für sich sein, aber was erwartest du auch, wenn dir jemand 40 Golddukat in Aussicht stellt.

„Was muss ich noch wissen?“, fragst du. „Wo werden sich die Frachtpapiere befinden?“

„Ich weiß es nicht genau“, räumt dein Auftraggeber ein. „Ich gehe davon aus, dass es sich um ein typisches Havener Kontor handelt. Das untere Stockwerk hat eine Deckenhöhe von mehr als vier Schritt – das verrät das große Tor. Dort befinden sich vor allem Lagerräume. Im Stockwerk darüber werden wohl kleinere Lagerräume für wertvolle Fracht genutzt, deswegen auch die Luke für den Seilzug. Das Stockwerk darüber nutzen die meisten Händler für ihre Schreibstuben und die Unterkünfte von Angestellten, die keine eigenen Häuser besitzen und stattdessen im Kontor schlafen. Ich würde Wertsachen dort lagern, allerdings nicht ungesichert... Im obersten Stock sind dann wiederum nur Gegenstände gelagert, die nicht allzu witterungsempfindlich sind.“

„Gut“, stellst du mit einem Kopfnicken fest. Du versuchst, alle Zweifel beiseite zu schieben, dir Mut zu machen und entschlossen zur Tat zu schreiten. „Dann werde ich mich aufmachen. Wir sehen uns in einer Stunde am vereinbarten Treffpunkt – mit Euren Frachtpapieren.“

„Möge dich Phex auf deinem Weg geleiten“, raunt dir Rogobald noch zu, dann zieht er sich in die Gasse zurück.

Du überlegst derweil, ob du dein Glück am Tor auf der Straßen- (199) oder lieber auf der Kanalseite (77) versuchen möchtest.

142

Mit voller Wucht triffst du Rogobald, der zur Seite taumelt und sich an der Werkbank abstützen muss, um nicht zu Boden zu gehen. Bevor er sich aufrappeln kann, bist du auch schon heran. Im folgenden Kampf hast du eine Attacke frei, die Rogobald nicht parieren kann, bevor ein regulärer Kampf beginnt (16).

143

Laut knarrend springt der Deckel auf, was dich sofort erschrocken lauschen lässt, ob jemand auf dich aufmerk-

sam geworden ist. Nachdem es ruhig bleibt, schaust du in die Kiste und entdeckst ein einfaches Leinentuch. Ein Diebstahl des Leinentuchs scheint dir überhaupt nicht reizvoll, also legst du den Deckel möglichst leise zurück auf die Truhe.

Bevor du zu Abschnitt [175](#) zurückkehrst, notiere dir noch einen Lärmpunkt.

144

Leise klirrend zerbricht der spröde Dietrich am harten Eisen des Schlosses. Dir entfährt ein leiser Fluch. Irgendwie hast du das Gefühl, deinem Ziel ganz nah zu sein, aber diese verdammte Tür will sich einfach nicht öffnen lassen.

Enttäuscht wendest du dich ab und schaust auf die dünnen Beine des älteren Mannes, dessen knochige Finger sich in einen dicken Folianten gekrallt haben. Als sich das Buch hebt, siehst du den zornigen Gesichtsausdruck des Mannes, aber auch eine ordentliche Portion Furcht in seinen Augen. Dann saust das Buch herab, trifft dich an der Stirn und lässt deinen Kopf nach hinten sausen. Was der erste Schlag nicht vermocht hat, erledigt der Aufprall deines Hinterkopfes am hölzernen Rahmen der Tür: Du sackst bewusstlos zusammen ([49](#)).

145

Der Türknauf ist mit einer klebrigen Staubschicht bedeckt, am Türrahmen entdeckst du ein von seiner Erbauerin verlassenes Spinnennetz. Diese Tür wird augenscheinlich nicht allzu oft geöffnet, dennoch ist sie unverschlossen und lässt sich fast lautlos aufstoßen.

Du betrittst die dunkle Kammer, die bis auf einige Regale, in denen sich nichts zu befinden scheint, vollkommen leer ist. Das einfallende Licht spiegelt sich nur kurz auf einem Einmachglas, dann liegt der Raum wieder im Dunkeln, nachdem du die Tür hinter dir geschlossen hast. Der Boden unter dir fühlt sich ungewöhnlich weich an, aber das liegt nicht am von dir vermuteten Teppichboden, wie du schnell merkst, als du dich hinkniest. Stattdessen bedeckt eine dicke Staubschicht die Holzdielen.

Plötzlich werden zwei Holzläden aufgestoßen, die dir bislang in der Südwand entgangen sind, dann weht ein kalter Luftzug hinein. Für einen kurzen Augenblick fällt das fahle Licht des Madamals ins Zimmer, dann schlagen die Fensterläden genauso plötzlich und laut zu, wie sie aufgesprungen sind.

Dein Herz pocht, die gespenstische Szenerie hat dir einen ordentlichen Schrecken eingejagt. Und dann hörst du plötzlich eine unheimliche Stimme im Dunkel vor dir: „Ich bin der, den sie nennen Vampir, getrieben von Durst auf Blutes Gier.“

Lege eine Mutprobe ab! Ist sie dir gelungen ([83](#)) oder nicht ([29](#))?

146

Es dauert nicht lange, bis du den westlichen Gebäudeteil erreichst. Bevor du zur Eingangstür hinab tauchst, be-

wunderst du noch die kunstvollen Schnitzereien an den Holzbalken oberhalb der Wasserkante, denen weder die Zeit noch das Wetter etwas anhaben konnten. Kleine Figürchen sind ebenso zu erkennen, wie aufwendig gestaltete Masken, die zwar allesamt keine Geschichte erzählen, dafür aber einen Eindruck von der Kunstfertigkeit und Kreativität geben, die man früher im Puppentheater erwarten durfte.

Nachdem du tief Luft geholt hast, stößt du dich ab und schwimmst mit zwei schnellen Zügen hinab zur Tür, die schief an einer einzigen Angel hängt und den Weg ins Innere kaum versperrt.

Erleichtert schiebst du dich hinein, dann orientierst du dich kurz. Durch einen schmalen Gang erreichst du einen großen Raum, der im Bereich vor dir ein flaches Podest aufweist, hinter dir aber in steilen Stufen hinauf führt. Es gehört nicht viel Phantasie dazu, sich die Bühne vor dir und den Zuschauerraum im gestuften Bereich neben und hinter dir vorzustellen. Vor der großen Flut führte der dunkle Gang in die Welt des Puppentheaters. Neugierige Zuschauer sind die Treppen empor gestiegen und haben sich dicht aneinander gedrängt, während vorne auf der Bühne die Puppenspieler hinter Requisiten verborgen mit Hand- und Stockpuppen spielten oder Marionetten von einem Holzgerüst aus führten, das du unter dem dunklen Dach vom Wasser aus nur erahnen kannst.

Du willst gerade auftauchen, als dir im Augenwinkel etwas auffällt. Was war das für eine Bewegung ([211](#))?

147

Die Zeit mag drängen, aber vielleicht solltest du trotzdem nichts überstürzen. Hinter einem Gebüsch auf der anderen Straßenseite könntest du dich gut verstecken und das Haus im Auge behalten ([116](#)). Vielleicht ist das aber auch nur Zeitverschwendung. Dann solltest du dich jetzt festlegen, ob du ins Haus eindringen willst ([90](#)) oder deinen Plan aufgibst ([50](#)).

148

Rogobald reagiert zunächst nicht, weder auf hilfloses Flehen, noch auf Drohungen oder Verwünschungen. Erst als er eine rostige Säge aus der Schublade geholt hat, richtet er sich vor dir auf: „Oh, ich würde sie wirklich gerne gehen lassen, mein Freund. Ja, ich bedauere es fast, sie mir geholt zu haben. Aber sie ist doch das wichtigste Element meines Plans.“

„Was für ein Plan?“, hakst du nach ([172](#)).

149

Gewandt wie eine Katze springst du zuerst auf die Kiste und von dort an die Mauer, sodass du dich in einem Schwung bis zum Becken hoch zur Mauer ziehen kannst. Noch eine Pendelbewegung mit den Beinen und schon kniest du auf der mit einem halben Schritt über-raschend dicken Mauer.

Du spähist hinab und vermeinst im dichten Nebel die unruhig funkelnde Oberfläche eines Gewässers zu entde-

cken. Auf der anderen Seite der Mauer befindet sich ein Kanal, vermutlich zu schmal, um schiffbar zu sein, aber zu breit, um über ihn hinweg springen zu können. Dir bleibt nur, auf der Mauer zu balancieren, um von hier weg zu kommen. Zu deiner Rechten endet der Mauerkamm vor einem dreistöckigen Lagerhaus, dessen abweisende Außenwand dir keine guten Klettermöglichkeiten bietet. Zu deiner Linken erstreckt sich die Mauer dagegen so weit, dass du ihr Ende im trüben Grau des Nebels nicht erkennen kannst. Freudig registrierst du dagegen, dass eine zweite Mauer im rechten Winkel an die Mauer anschließt, auf der du gerade hockst. Hinter dieser Mauer wärst du vor deinen Verfolgern aus der Gasse zunächst sicher, auch wenn du nur durch ein paar Ziegelsteine vor ihnen geschützt wärst.

Bevor dich jemand sehen kann, balancierst du zu dem Punkt hinüber, wo die beiden Mauern aufeinander treffen. Noch ein Schritt ...

Lege noch eine Probe auf dein Talent *Klettern (Fassadenklettern)* ab (MU/GE/KK), diese ist aber um 3 erleichtert. Wenn dir auch diese Probe gelingt, geht es bei Abschnitt [203](#) weiter. Ein Scheitern der Probe führt dich dagegen zu Abschnitt [72](#).

Erleichterte Fertigkeitsprobe

Eine erleichterte Fertigkeitsprobe wird fast genauso gehandhabt wie eine unmodifizierte Fertigkeitsprobe. Der einzige Unterschied ist, dass alle drei beteiligten Eigenschaftswerte für die Dauer der Probe um die Erleichterung erhöht werden. Diese Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* wird also genauso abgelegt wie zuvor, die Eigenschaftsproben auf MU, GE und KK sind aber alle um jeweils 3 erleichtert.

150

Du stehst tatsächlich auf dem obersten Zuschauerrang eines kleinen Puppentheaters – jedenfalls war es das vor der großen Flut. Der Großteil des Raumes ist überschwemmt worden, lediglich die obersten Stufen des Zuschauerraums und ein großes Gerüst an der gegenüberliegenden Wand, auf dem früher die Marionettenspieler ihrem Tagewerk nachgingen, sind nicht mit Wasser bedeckt. Der Raum erstrahlt in einem gräulichen Zwielicht, seit der Nebel ein wenig dünner geworden ist und ein wenig Licht des Madamals durch ein großes Loch in der Decke passieren lässt.

So unspektakulär dein gegenwärtiger Standort auch ist, so gefährlich scheint es dir zu sein, einen Fuß ins Wasser zu setzen. Eine Haifischflosse, die gelegentlich aus dem Wasser aufragt, kündigt von dem gefährlichen Raubfisch, mit dem du dich lieber nicht anlegen möchtest. Zum Glück führt ein Durchgang in die andere Gebäudehälfte ([115](#)).

151

Eigentlich liebst du es ja, fremde Schubladen zu durchwühlen. Man findet oft interessante Dinge, die von Wert sind und nur darauf zu warten scheinen, von einem entschlossenen Mann entwendet zu werden. Meistens verraten die Inhalte solcher Schubladen auch viel über das Leben ihres Besitzers. Diese Schubladen verraten dir vor allem, dass der Besitzer des Schreibtischs den langweiligsten Beruf der Welt hat. Sicherlich sind die durchschnittlichen Lebenserwartungen eines gewöhnlichen Drachentöters, Feldherren oder Piraten nicht halb so hoch wie die eines gewöhnlichen Kaufmanns, aber wenn man dich zwingen würde, hier auch nur einen Tag lang zu arbeiten, sähest du dich gezwungen, dich im nächsten Kanal zu ersäufen, um der Folter zu entgehen. Was sich hier an Rechnungen, Bilanzen, Wechselkurslisten, Steuerbescheiden, Einfuhrerlässen und Korrespondenzen mit Handelspartnern angesammelt hat, würde genügen, um dich gleich mehrfach bis in den Hungertod hinein ermüden zu lassen. Eine Geheimtür suchst du vergebens, eine verschlossene Schublade... Selbst eine klemmende Schublade würde Spannung erzeugen, aber nicht einmal das ist dir vergönnt. Du bist dir sicher, den langweiligsten Schreibtisch ganz Aventuriens gefunden zu haben. Enttäuscht wendest du dich ab ([66](#)).

152

Grob geschätzt muss der Holzfußboden der Lagerhalle aus über einhundert Holzplanken bestehen – und du hast das große Glück, genau auf die eine Stelle der einen Holzplanke zu treten, die so laut knarzt, dass du das Gefühl hast, du hättest das gesamte Haus alarmiert. Notiere dir einen Lärmpunkt, dann geht es bei Abschnitt [80](#) weiter.

153

Im Sprung bemerkst du, dass ein Seilzug ein Stück links von dir nur darauf zu warten scheint, von dir gepackt zu werden, um deinen rasanten Sturz zumindest ein wenig zu bremsen. Im letzten Moment stößt du dich ein wenig zur Seite, dann segelst du durch die Luft und kannst mit viel Glück einen Metallhaken packen, der am unteren Ende des Seils baumelt. Du schwingst nach vorne, dann wieder zurück und prallst dabei mit voller Wucht gegen die Außenmauer des Kontors. In diesem Augenblick verlierst du den Halt, rutschst vom Haken ab und fällst fünf Schritte in die Tiefe, bis du schließlich auf dem harten Boden aufschlägst. Du spürst deine unkontrollierte Landung schmerzhaft in deinen Knochen, außerdem hast du dir ein Knie und einen Ellenbogen aufgeschlagen. Bevor du wieder auf die Beine kommst, ziehe noch 5 Punkte von deiner Lebensenergie ab ([63](#)).

154

„Trode, Alrik, ist eure Schicht schon um?“, fragst du in dem Wissen, wie unsinnig deine Frage ist. Entsprechend gelangweilt schauen dich die beiden an. Du setzt dich auf den Hocker neben Trode, bestellst drei Krüge mit

Met und legt einen Silbertaler auf den Tisch.
„Was hast du vor?“, erkundigt sich Alrik misstrauisch.
„Du weißt, dass wir nicht mehr im Dienst sind. Willst du wissen, wer von uns wo patrouilliert? Oder ob eine Razzia geplant ist?“

Du reißt erschrocken die Augen auf und wiegelst entschieden ab, als Trode seinen Kopf verschwörerisch senkt und dir leise zuflüstert: „Diese Informationen wären erheblich mehr wert, wenn du verstehst, was ich meine ...“

Du wedelst beschwichtigend mit den Händen: „Nein, nein, ich bin doch ein ehrbarer Bürger ...“

Weiter kommst du nicht, wirst du doch von den lauthals lachenden Gardisten übertönt. Trode wischt sich eine Träne aus den Augen, während Alrik glucksend feststellt, dass das wohl die komischste Bemerkung war, die er seit langer Zeit gehört habe.

„Jetzt hast du wirklich was gut bei uns, mein Junge“, erklärt dir Alrik, während Trode noch immer damit beschäftigt ist, sein Lachen zu unterdrücken. „Erst das Met und dann noch die prächtige Unterhaltung. Was willst du von uns?“

Wonach möchtest du fragen?

„Gibt es Neuigkeiten wegen der vielen Leichen?“ (68)

„Was könnt ihr mir über den Vampir sagen?“ (24)

„Liegt irgendetwas gegen mich vor?“ (185)

„Ihr habt mir noch immer nicht gesagt, ob eure Schicht schon um ist.“ (117)

155

Der Raum ist der kleinste von allen auf diesem Stockwerk, er wird von einem halben Dutzend brennender Kerzen erhellt und beinhaltet außer einigen Gegenständen zum Reinigen des Kontors, die sorgfältig in einer Ecke ver-

wahrt werden, vor allem die Treppe, die ins zweite Obergeschoss führt. Möchtest du gleich nach oben schleichen (62) oder dich noch kurz umsehen (201)?

156

Da jeder, der sich im Moment auf dem L-förmigen Flur befinden würde, ohnehin auf dem Weg zum Hühnerstall sein dürfte, verzichtest du auf einen prüfenden Blick und eilst hinaus. Zu deinem Glück ist niemand hier und auch das Gackern der Hühner ebbt langsam ab. Das ist wohl gerade noch einmal gut gegangen! Vielleicht stolperst du beim nächsten Mal ja in einen Hundezwinger... (168).

157

Obwohl die Fassade an manchen Stellen kaum Halt bietet, gelingt es dir, die gut zehn Schritt breite Fassade des Nachbarhauses zügig hinter dir zu lassen. Für einen kurzen Augenblick stockt dir der Atem, weil sich ein Bootsrumph durch die Nebelschwaden schiebt, aber das Grau des Nebels und die Abwesenheit von hellen Lichtquellen verhindern deine Entdeckung. Du atmest tief durch, dann springst du auf einen schmalen Steg, der vor deinem Zielgebäude angebracht wurde, um Schiffen das Anlegen und den Mitarbeitern des Kontors das anschließende Be- und Entladen des Bootes zu erleichtern – und rutschst auf dem glitschigen Holz ab. Der Länge nach schlägst du laut stöhnend auf die Planken. Angespannt wartest du, dass sich etwas regt, aber dein Sturz scheint unbemerkt geblieben zu sein – zumindest für den Augenblick.

Leise rappelst du dich auf, dann pirschst du dich voran, bis du das große, doppelflügelige Tor erreichst, welches zu deiner großen Freude nur angelehnt wurde. Du



lauschst in das Innere, hörst aber kein Geräusch, also beschließt du, den Einstieg zu wagen (175).

Lärmpunkte

Auf der hinteren Umschlagsseite befindet sich ein Grundriss des Lagers. Du dringst gerade über die südliche Tür im Erdgeschoss ein. Der Lageplan soll dir helfen, dich zu orientieren und spiegelt grob wieder, was dir Rogobald über das Lagerhaus gesagt hat. Neben dem Lageplan befindet sich außerdem eine mit dem Wort *Lärmpunkte* überschriebene Liste mit sieben Kreisen zum Ankreuzen. Wenn du dich ungeschickt verhältst, wirst du aufgefordert, einen oder auch mehrere Lärmpunkte zu notieren. Wenn die Liste voll ist und du einen achten Lärmpunkt anstreichen müsstest, lies – egal was am Ende des Abschnitts sonst steht – als nächstes den Abschnitt mit der Nummer 127. Da du bereits beim Einsteigen in das Kontor einigen Krach gemacht hast, kreuze schon jetzt die beiden ersten Lärmpunkte an.

158

Du bittest Klabaüter, dir den Mann zu beschreiben – und erhältst eine recht gute Beschreibung, die genau auf Rogobald von Garlichgrötz zutrifft, den Mann, der dich erst mit dem Einbruch ins Kontor der Familie Tagkrammer und dann der Suche nach den Papieren in diesem verfallenen Lager beauftragt hat.

„Er hat etwas über die Tür geschrieben?“, fragst du neugierig.

„Ja, hat er“, stimmt dir Klabaüter zu, „aber ich habe es nicht gelesen. Es steht über der Nordtür – aber an der Außenseite.“

Rogobald hat den Namen *Tagkrammer* an das Lagerhaus geschrieben? Warum sollte er das tun? Du lässt dich auf eine Kiste fallen, zerdrückst dabei eine leere Schachtel und ordnest deine Gedanken.

Ein Mann – ob er tatsächlich derjenige ist, für den er sich ausgegeben hat, wagst du inzwischen zu bezweifeln – sprach dich an und beauftragte dich mit einem Einbruch. Wie sich herausstellte, war das Kontor trotz der späten Stunde von so vielen Menschen bevölkert, dass der Einbruch geradezu scheitern musste – zumal du nicht gerade als Koryphäe auf diesem Gebiet giltst. Die Chancen, die gesuchten Papiere zu entwenden, standen also von Anfang an denkbar schlecht – wenn es die Papiere denn überhaupt jemals gab. Warum auch immer du in das Kontor der Tagkrammers einbrechen solltest, bezweifelst du doch, dass du den wahren Grund erfahren hast. Als du Rogobald später wieder getroffen hast, bist du im wahrsten Sinne des Wortes über ihn gestolpert. Er schien überrascht zu sein, dich zu sehen. Und dann hat er dich hierher geschickt – in dieses verfallene Lagerhaus, auf das er den Namen *Tagkrammer* geschrieben hat. Hier nach etwas zu suchen, das vermutlich gar nicht existiert, hätte dich sicherlich die ganze Nacht gekostet, wenn du nicht zufällig über Klabaüter gestolpert wärst, von dessen Existenz Rogobald vermutlich nichts wusste.

Du bist dir sicher, dass der Einbruch einem Zweck diente – und vielleicht ja sogar das Scheitern des Einbruchs. Auch bist du dir sicher, dass dich Rogobald für den Rest der Nacht beschäftigen wollte, vermutlich, damit du ihm nicht bei irgendetwas in die Quere kommst...

Ein leiser Pfiff reit dich aus deinen Gedanken. Du schaust nach oben und entdeckst Klabaüter, der gerade durch ein Loch im Dach zurück ins Lager klettert und dann mit großen Sprüngen von einem Kistenstapel zum nächsten die Höhe zu dir herab überwindet.

Schließlich steht er vor dir: „Ich habe dir doch erzählt, dass die Stadtgarde hier ab und an nach dem Rechten sieht, weil sie vermuten, dass jemand Übles im Schilde führt.“

Du nickst, ahnend, was dir der Klabaütermann sagen will.

„Nun, heute scheint wieder so ein Abend zu sein.“ (45)

159

Der alte Efferdtempel muss einst ein prachtvoller Bau gewesen sein. Die Haupthalle wurde von majestätischen Marmorsäulen getragen, eine riesige Büste Efferds, des Herrn der Meere, muss den Altar geschmückt haben und in zahlreichen Feuerschalen hatten kalte Gwen-Petryl-Steine den Andachtsraum in ein bläuliches Licht getaucht. Doch vom einstigen Glanz ist nichts mehr geblieben. Das Dach ist eingestürzt, die Statue zu mindestens einem Drittel im morastigen Boden versunken und die Säu-

BRYAN
SYME

len stehen in verschiedenen hohen Ebenen ohne ein solides Fundament so geneigt, dass du um ihre Stabilität fürchtest. Ein kalter Windhauch zieht durch die Ruine und lässt dich frösteln. War da ein Schatten?

Beunruhigt zückst du deine Waffe, behutsam setzt du einen Schritt vor den anderen. Wenn es wirklich einen Vampir in Havena gibt, wer sagt dir, dass er dich nicht hier aus dem Hinterhalt heimtückisch anfallen wird?

Läufst du dennoch quer durch die verfallene Halle (96) oder hältst du dich lieber im Schatten nahe der Wände (60)?

160

Möchtest du dir das Bild an der Nord- (91), das an der Ost- (7) oder das an der Südwand (214) anschauen? Wenn du fertig bist, kannst du den Raum natürlich auch wieder verlassen (121).

161

Dir entfährt ein Schrei, den du selbst kaum mehr für menschlich hältst, soviel Wut und Verzweiflung liegen in ihm. Du hast dein Leben immer als besonders hart und ungerecht empfunden, aber schlagartig wird dir bewusst, dass du diese Form von Entsetzen und Hilflosigkeit noch nie gespürt hast.

Wortlos schlägt dir Rogobald ins Gesicht, so kräftig, dass du mitsamt dem Stuhl nach hinten über kippst. Der harte Aufprall presst dir die Luft aus den Lungen und lässt dich japsend nach Luft ringen (76).

162

Die Gardisten sind jetzt ebenso beschäftigt wie die Rothaarige, also beschließt du, dich in deine Ecke zurückzuziehen, wo noch immer der leere Tisch auf dich wartet (48).

163

Neugierig betrachtest du die Tür. Sie unterscheidet sich von den anderen lediglich durch die hohe Qualität des Türknaufs und des verbauten Schlosses. Wagst du einen Blick durch das Schlüsselloch (70), versuchst du, die Tür zu öffnen, was nur geht, wenn du noch einen Dietrich besitzt (19), oder ignorierst du sie lieber (100)?

164

Du ignorierst die Einrichtung des Raumes, stürmst auf die Tür zu und stößt sie nach innen auf. Im Augenwinkel erkennst du einen Schatten, vor dir nimmst du einen Eisenkäfig wahr, in dem ein blondes Mädchen steckt, dann spürst du den massigen Leib, der sich von hinten auf dich wirft und zu Boden stößt (14).

165

„Gut, mein Freund. Das Lagerhaus steht in der Salzareलगasse, gleich vorne rechts vor der Kaimauer. Du kannst das Haus kaum verfehlen, steht doch der Name

Tagkrammer über der Seitentür. Sieh' dich dort in Ruhe um, mein Freund. Wir treffen uns um Mitternacht in der *Heldenzuflucht*.“

„Der Kerl ist wirklich leichtgläubig“, stellst du erfreut fest. Natürlich wirst du versuchen, deine zweite Chance zu nutzen. Wenn du die gesuchten Papiere dort findest, wird Rogobald nie erfahren müssen, wie kläglich dein Einbruch ins Hauptkontor der Familie Tagkrammer misslungen ist. Und sollte auch dieser Einbruch ohne die gesuchte Beute enden, wird der leichtgläubige Mann deine Integrität kaum mehr anzweifeln. Frohen Mutes brichst du auf (222).

166

Während du die enge Gasse hinunter läufst, gemahnst du dich zu mehr Vorsicht. Auch wenn die Begegnung glimpflich für dich endete und außer ein paar stinkenden, toten Fischen niemand ernsthaft zu Schaden kam, kannst du dir Nachlässigkeiten nicht leisten. Aventurien ist ein gefährlicher Kontinent, auf dem es zwar nur wenige zu errettende Prinzessinnen und noch viel weniger zu findende Schätze geben mag – jedenfalls bist du dir dessen angesichts deines stets leeren Geldbeutels sehr sicher – aber Drachen, die eifersüchtig auf ihren Goldhaufen sitzen, existieren vermutlich in Unmengen. Und auch wenn du noch nie einen Drachen gesehen hast, so zweifelst du ihre Existenz genauso wenig an wie die Existenz der zwölf Götter, von denen dir Phex, der Herr der Diebe, schon immer der liebste war. Du hast zwar auch ihn noch nie leibhaftig gesehen – wie solltest du auch, wohnt er doch mit all den anderen Göttern hoch oben am Firmament an einem prächtigen Ort namens Alveran, aber du kannst seine Nähe spüren. Phex begleitet die Gerissenen, diejenigen, die sich im Notfall selbst zu helfen wissen.

Und du wusstest dir schon oft selbst zu helfen, auch wenn du das Hafenviertel Havenas nur selten verlassen hast – und wenn, dann bist du auch noch nie auf die andere Seite der Stadtmauern gelangt. Und in die geheimnisvolle Unterstadt schon gar nicht. Dämonenanbetende Kultisten sollen sich dorthin zurückgezogen haben, Necker, grün- und blauhäutige Meermenschen wohnen dort und auch allerlei gefährliche Seeungeheuer sollen sich in der Unterstadt herumtreiben. Vor einigen Jahren wurde von dort sogar eine leibhaftige Seeschlange vertrieben – hat man dir jedenfalls erzählt. Du stellst fest, dass du wesentlich mehr von der Welt gehört als gesehen hast. Eine Kaiserin? Sie residiert im fernen Gareth, der Hauptstadt des Mittelreichs. Magier? Sollen überall leben, aber da das Anwenden von Magie in Havena verboten ist, hat sich dir noch keiner von ihnen offenbart. Zwerge? Auch die soll es geben, aber sie hausen in dunklen Stollen unter gewaltigen Gebirgen – von denen man dir zumindest schon berichtet hat – und meiden das Meer. Welch' Wunder, dass sich noch keiner von ihnen ins Hafenviertel verirrt hat. Elfen, Hexen, Necker? Nun, die ... (94)

Aventurische Begriffe

Das Schwarze Auge bietet mit Aventurien einen riesigen Kontinent voller Abenteuer. Es gibt verschiedene Königreiche, die mitunter unterschiedliche Währungen und Maße kennen. Es gibt Götter, mystische Völker und berühmte Gestalten – und sie alle haben Namen und Bezeichnungen. Wenn du einen bestimmten Begriff nicht kennst, wundere dich nicht. Im Laufe der Zeit werden sich viele von ihnen erschließen und durch wiederholtes Auftreten lernst du so manchen Begriff ganz von alleine. An den meisten Stellen werden die aventurischen Begriffe wie z.B. die Götternamen umschrieben, einige andere werden hier aber noch einmal zusammengefasst. Die Hafenstadt Havena gehört zum Mittelreich, einem klassischen, feudalen Königreich mit gemäßigttem Klima. Gezahlt wird dort in Dukaten, Silbertalern, Hellern und Kreuzern, wobei gilt: 1 Dukaten = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer

An Maßen sind vor allem der Schritt wichtig, welcher einem irdischen Meter entspricht, und die aventurische Meile, die einem irdischen Kilometer gleichzusetzen ist.

Der Aventurier kennt keine Sonne, er spricht – in Anlehnung an den Götterfürsten und Sonnengott Praios – von der Praiosscheibe oder dem Praiosauge. Der Mond wird dagegen Madamal genannt.

167

Lege eine um 3 erschwerte Probe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* ab (KO/KK/KK). Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 74, eine misslungene zu Abschnitt 216.

168

Du befindest dich in einem L-förmigen Flur, der durch vier tropfende Kerzen erhellt wird, die allesamt schon fast abgebrannt sind. Nachdem du um die Ecke gelugt hast, erkennst du, dass der Flur selbst komplett leer ist, allerdings gehen vier Türen von ihm ab, die ganz grob zu Räumen im Nordwesten (133), Nordosten (55), Südwesten (196) und Südosten (18) führen müssen. Außerdem erregt eine recht große und entsprechend schwere Holzluke in der schmalen Nordwand dein Interesse (89). Natürlich besteht auch die Möglichkeit, über die knarrende Treppe ins Erdgeschoss zurückzukehren (194).

169

Du kniest dich leise hin und spähist durch das Schlüsselloch, aber außer Dunkelheit kannst du nichts erkennen. Irgendjemand muss irgendetwas vor das Schlüsselloch gegangen haben. Du lauscht noch kurz dem Disput, aber der Blick ins Innere bleibt dir weiterhin versperrt. Lässt du die Tür lieber in Ruhe (100) oder öffnest du sie (53)?

170

„Vielleicht solltest du es lassen, durch schmale Gassen zu rennen“, denkst du dir noch. Kaum öffnet sich der Durchlass, rauscht erneut ein dunkler Schatten heran, dieser aber noch größer als der Schatten zuvor, der sich als angreifende Thorwalerin entpuppte. Etwas trifft dich hart am Kopf, dann verlierst du das Bewusstsein ... (33)

171

Die Regale enthalten einige spannende Andenken aus fernen Ländern, etwa das Modell einer bornischen Kogge, welches in einer Flasche untergebracht wurde und auf Wellenkämmen auf und ab wippt, die von Zauberhand stetig gegen das Schiff und die Glaswände anbränden. Du entdeckst den Beckenknochen eines riesigen Menschen – vielleicht auch eines kleinen Ogers, einen verzierten Krummdolch aus den Tulamidenlanden, eine Büchse, die nach exotischen Kräutern von den Waldinseln duftet, ein orkisches Kriegshorn, einen Pfeil, wie er – einem Schild nach – nur von Firnelfen benutzt wird, und ein Modell der Stadt des Lichts aus dem fernen Gareth aus den Jahren vor der großen Katastrophe, als Teile einer fliegenden Stadt herabgestürzt sind. Neben all diesen spannenden Dingen, stehen aber auch dicke Folianten, die mit dicken Buchrücken, fingerdicken Staubschichten und Titeln wie *Mathematik für Kaufleute*, *Das Kohlkompendium*, *Holz – Rohstoff der Zukunft* oder auch *Handelsherr und Kiepenkerl – Warenkreisläufe in Aventurien* jeden davon abhalten, eines von ihnen zu lesen. Sollten die gesuchten Dokumente hier irgendwo zwischen einzelnen Buchseiten versteckt worden sein, wärst du bis zum Sonnenaufgang mit der Suche beschäftigt, weshalb du beschließt, dein Glück woanders zu versuchen (66).

172

„Du musst mich für ein Monstrum halten“, leitet Rogobald ein, „habe ich doch Dinge getan, zu denen nicht jeder Mann bereit ist.“

Du schaust nur fragend.

„Nun spiel’ doch nicht den Dummen“, tadelt dich dein Gegenüber. „Die beiden Rothaarigen im Hafenbecken, der Elf, das Neckermädchen – ich bin es, den alle den Vampir von Havena nennen.“ Dir scheint es, als müsste Rogobald ein vergnügtes Glucksen unterdrücken. Es scheint ihm Freude zu bereiten, deinen überraschten Gesichtsausdruck zu studieren.

„Ja, wer hätte das gedacht. Der alte Surgander, bei dem man sonst nur Siegelringe kauft, den aber niemand mehr beachtet als das Silber, das er verkauft.“

„Dann war Euer Name also gelogen“, schlussfolgerst du. „Zum Teil. Rogobald heiße ich wirklich, aber der Nachname war eine Lüge, ebenso mein Stand, mein Beruf als Händler, meine aufgetragenen Augenbrauen und vor allem die falsche Nase. Es hat einiger geschickter Winkelzüge bedurft, meinen Plan umzusetzen – aber dank dir hat er sich prächtig entwickelt. Hab’ Dank, mein Freund.“

Du schaust fassungslos. Die ganze Zeit über hattest du das Gefühl, Rogobald zuzuarbeiten, ohne zu begreifen, wie du es tust, aber die Erkenntnis, mit deiner Vermutung recht gehabt zu haben, trifft dich dennoch wie ein Schlag in den Magen.

„Nun schau' nicht so traurig, mein Freund.“

Einen langen Moment hält Rogobald inne, während er die Säge nachdenklich in der Hand wiegt, dann tätschelt er Murnas Schulter und flüstert ihr so laut ins Ohr, dass du ihm gut zuhören kannst: „Ich denke, er hat verdient, mehr zu erfahren. Du wirst uns doch nicht weglaufen, meine Kleine.“

Kichernd wendet er sich von dem Mädchen ab, dem nun eine dicke Träne über die Wange rinnt, während es leise vor sich hin wimmert.

„Dass ich die Rothaarigen, den Elf und das Neckermädchen getötet habe, hatte ich dir ja schon erzählt. Ich wünschte, es wäre nie so weit gekommen, aber keiner von den Vieren erwies sich als die richtige Person. Und dann wollte dieser einfältige Tagkrammer, dass ich zu ihm komme, um sein altes Siegel gegen ein neues zu ersetzen. Da habe ich sie gesehen, die kleine Murna... und ihre Gabe.“

Du verstehst nicht, was Rogobald mit der Gabe meint, aber du beschließt, ihn vorerst nicht zu unterbrechen.

„Ich hatte gehofft, Murna irgendwann einmal alleine zu erwischen, aber der alte Tagkrammer hält sie vor der Öffentlichkeit verborgen. Die kleine Prinzessin geht so gut wie nie auf die Straße, eingesperrt vom eigenen Vater in ihrem Zimmer, wie ein Vogel in einem goldenen Käfig. Es wäre mir niemals gelungen, Murna aus dem Kontor der Tagkrammers zu entführen, also brauchte ich Hilfe – deine Hilfe.“

„Meine Hilfe?“ entfährt es dir nun doch.

„Es war nicht schwer, sich nach dem untalentiertesten Einbrecher der Gegend zu erkundigen, der so arm und verzweifelt sein musste, dass er sich durch meinen Auftritt leicht täuschen ließ. Ich bin kein reicher Händler und der alte Tagkrammer hat mir auch nie irgendwelche Papiere gestohlen. Das alles war nur ein Vorwand, dich ins Kontor einbrechen zu lassen. Ich habe auf der anderen Straßenseite gewartet, bis das Unvermeidbare eintreten würde: dein dilettantischer Einbruchsversuch wird bemerkt, mein Freund.“

„Der Einbruch sollte fehlschlagen?“

„Ja – und das tat er ja auch. Mir war klar, dass ein Einbruch den alten Tagkrammer in helle Aufregung versetzen und seine Nerven bis zum Äußersten spannen würde. Es bedurfte nur noch eines kleinen Anstoßes, ihn zur Flucht zu veranlassen – und dazu, seine geliebte Murna in Sicherheit zu bringen. Also schoss ich den Armbrustpfeil ab, warf den Stein mit dem brennenden Tuch durch das Fenster und fingierte so einen Angriff auf das Kontor. Dem nervenschwachen Tagkrammer fiel tatsächlich nichts Klügeres ein, als seine Tochter aus dem Kontor bringen zu lassen. Von da an war es leicht, ihrer habhaft zu werden.“

„Warum seid Ihr dann nicht einfach verschwunden? Warum wolltet Ihr, dass ich die Lagerhalle in Augenschein nehme?“ fragst du irritiert.

Rogobald runzelt kurz die Stirn, atmet einmal tief ein und lächelt dann väterlich. „Bis dahin lief mein Plan ganz reibungslos. Aber ich hätte nicht gedacht, dass es dir gelingt, aus dem Chaos zu entkommen, mein Freund. Du hättest überwältigt und der Stadtgarde übergeben werden sollen. Aber du musstest ja erst entkommen und mir dann auch noch über den Weg laufen – oder besser gesagt in mich hinein. Ich hatte die Hoffnung, dass deine Bewusstlosigkeit eine Weile anhalten würde, aber dem war nicht so. Es gelang mir gerade noch, den Sack, in den ich Murna gesteckt hatte, in eine der dort stehenden Kisten zu werfen, bevor du angefangen hast, von deinem vermeintlichen Versagen zu berichten. Also habe ich entschieden, dafür zu sorgen, dass du in dem angeblichen Lager der Tagkrammers bist, wenn die Stadtgarde dort eintrifft, um meinem Hinweis auf einen illegalen Schmugglerring nachzugehen. Ich weiß zwar nicht, wie es dir gelungen ist, von dort zu entkommen und hierher zu gelangen“, Rogobald unterbricht den Satz mit einem heiseren Lachen, „aber so erkennt in dir wenigstens einer die Genialität meines Vorhabens.“

Du beschließt, nun doch ein wenig mehr Licht in die Sache bringen zu wollen.

„Warum habt Ihr die anderen getötet?“ (54)

„Warum waren die anderen nicht gut genug?“ (197)

„Murna hat eine Gabe?“ (35)

173

Nachdem du den Tempel hinter dir gelassen hast, orientierst du dich kurz neu. Vor dir liegt eine stinkende, nebelverhangene Moorlandschaft, aus der nur wenige Häuser als Mahnmale an eine vergangene Zeit herausragen. Der Flößer sagte, du würdest hier einen Pfad durch Ruinen finden, also gehst du in Richtung der verwitterten Mauern. Der Pfad entpuppt sich als vollständig vom Wasser überspülte Straße, aber mit ein wenig Geschick gelingt es dir, trockenen Fußes von einem Obergeschoss zum nächsten zu gelangen. Mal musst du eine schmale Gasse überspringen, mal durch eine brüchige Mauer krabbeln, mal über eine schmale Planke balancieren, die unter deinem Gewicht klagend ächzt.

Und dann stehst du auf einmal vor einer hölzernen Truhe. Ob es sich dabei um eine der legendären Schatztruhen handelt, von denen du schon als Kind geträumt hast? Dafür spricht, dass es sich um eine schwer zugängliche Truhe in einer gefährlichen Umgebung handelt. Dagegen spricht allerdings, dass kein Drache auf ihr thront. Es gibt nicht einmal einen Wasserspeier in der Nähe, der entfernt an eines der geschuppten Ungetüme erinnern würde. Ob du die Truhe wohl öffnen solltest (215)? Oder handelt es sich womöglich um eine Falle, die den Gierigen in Versuchung führen soll? Dann wäre es klüger, die Truhe einfach zu ignorieren (82).

174

Im Sprung bemerkst du, dass ein Seilzug ein Stück links von dir nur darauf zu warten scheint, von dir gepackt zu werden, um deinen rasanten Sturz zumindest ein wenig zu bremsen. Im letzten Moment stößt du dich ein wenig zur Seite, dann segelst du durch die Luft und kannst mit viel Glück einen Metallhaken packen, der am unteren Ende des Seils baumelt. Du schwingst nach vorne, dann wieder zurück und prallst dabei mit voller Wucht gegen die Außenmauer des Kontors. Einen kurzen Augenblick hängst du fünf Schritt über der Straße, dann gibt der Seilzug nach und lässt dich immer schneller werdend nach unten gleiten. Als du auf dem Pflaster aufschlägst, ist die Landung für dich zwar schmerzhaft, das Seil hat deinen Sturz aber soweit abgefedert, dass du dich nicht ernsthaft verletzt und schnell wieder auf die Beine kommst (63).

175

Du befindest dich im nördlichen Teil der großen Lagerhalle, die fast das gesamte Erdgeschoss einnimmt und von hier aus durch ein hohes, doppelflügeliges Tor verlassen werden kann. Mit Ausnahme zweier Öllampen, die an Stützpfeilern in der Mitte der Halle angebracht wurden, ist der Raum unbeleuchtet, so dass er in einem sanft flackernden Dämmerlicht liegt.

Nachdem sich deine Augen an die Lichtverhältnisse gewöhnt haben, erkennst du Unmengen an Säcken und Kisten, die hier sauber geordnet lagern. Schließlich wirst du auch eines Raumes in der Nordostecke der Halle gewahr. Möchtest du dich in ihm umschaun (126) oder lieber die Kisten (64) und Säcke (188) in Augenschein nehmen? Alternativ kannst du dich auch in den südlichen Teil der hohen Lagerhalle schleichen (205) oder diese durch das Tor in der Nordwand verlassen (39).

176

Entschlossen stößt du die Tür auf, so dass sie laut polternd gegen eine Kommode kracht. Flüchtig verschaffst du dir einen Überblick. An der gegenüberliegenden Wand des fensterlosen Raumes steht ein aufwändig verziertes Kinderbett, daneben ein bunt bemaltes Schaukelpferd. In einem breiten Regal lagern sicherlich über einhundert Holzpuppen. Ein mit Schnitzereien versehener Kleiderschrank, ein großer Tisch, zwei bequeme Stühle und unglaubliche Mengen Spielzeug komplettieren die Einrichtung.

Inmitten dessen thront das unglaublichste Kind, das du je gesehen hast. Ein junges Mädchen schaut dich erschrocken an, dessen goldene Locken das blasse Gesicht umrahmen. Nur die rosigen Wangen und die klugen Augen sind Farbtupfer im fahlen Weiß der Haut. Du fragst dich, ob das Kind wohl jemals den warmen Schein des Praiosmals sehen durfte. Noch erstaunlicher als die bleiche Haut findest du aber die unterarmdicke Halskrause, die aus poliertem Eisen besteht und einerseits sehr schwer, andererseits auch sehr unbequem sein muss.

Nicht einmal Orks würdest du zutrauen, ihre Gefangenen derart bestialisch zu bestrafen – und schon gar nicht ein Kind.

Du willst schon zu einigen beschwichtigenden Worten ansetzen, aber dafür ist es bereits zu spät. In einer Lautstärke und Tonhöhe, die du nicht für möglich gehalten hättest, schreit das Mädchen los. Entsetzt hältst du dir die Ohren zu, so dass du die hastigen Schritte hinter dir kaum hören kannst. Du spürst noch kurz einen pochenden Schmerz am Hinterkopf, dann wirst du bewusstlos. Dein letzter Gedanke ist Dankbarkeit. Dankbarkeit dafür, das fürchterliche Geschrei des Kindes nicht mehr hören zu müssen ... (49)

177

Mit einem leisen Klacken springt das Schloss auf. Nachdem du den Dietrich wieder herausgezogen und in deine Tasche gesteckt hast, schlüpfst du ins Innere. Zu deiner Verwunderung wird der fensterlose Raum durch zwei Laternen beleuchtet, in denen sich dicke, brennende Kerzen befinden, obwohl niemand hier ist. Du schließt die Tür und schaust dich um.

Wenn man von dem kleinen Tisch, auf dem die zwei Laternen stehen, und einem dicken, mit speckigen Leder bezogenen Lesesessel absieht, scheint der Raum leer zu sein. Schaut man sich dennoch kurz um, so fallen drei Bilderrahmen auf, die an den Wänden hängen und mit dicken Tüchern verhangen wurden (160).

178

Zuerst rutscht du mit dem linken Fuß weg, dann verlierst du das Gleichgewicht und stürzt mit ruderen Armen ins Wasser. Auch wenn es kein angenehmes Gefühl ist, im kalten Nass zu landen, verletzt du dich bei dem Sturz wenigstens nicht.

Ein wenig enttäuscht schaust du zu dem armdicken Stamm empor, der nun einen Schritt über dir in unerreichbarer Ferne liegt. Selbst wenn du ihn packen könntest, würde er dir beim Hinaufziehen keinen Halt bieten. Dir bleiben also nur die beiden unter Wasser liegenden Zugänge zum Haus. Entscheidest du dich für das Portal zum Theatersaal (146) oder für den Weg durch den angrenzenden Gebäudetrakt (209)?

179

Die Deckel der Fässer wurden fest vernagelt, aber eine handliche Axt, die an einem der Fässer lehnt, könnte dir beim Öffnen behilflich sein. Möchtest du das Beil schwingen (71) oder die Fässer doch lieber ignorieren (80)?

180

Du prallst gegen Rogobald, der einen Schritt zur Seite macht und deinen Schwung nutzt, um dich in die Marionetten zu stoßen, die daraufhin in ihre Einzelteile zerbersten. Du schlägst hart auf und verstrickst dich

kurz in den dünnen Fäden, von denen einige nicht sofort zerreißen. Im folgenden Kampf hat Rogobald zwei Attacken frei, die du nicht parieren kannst, bevor du in den danach reguläreren Kampf einsteigen kannst (16).

181

„Dort drüben!“, hörst du einen wütenden Ruf, dann fällt der Schritt deines Verfolgers aus einem energischen Voranstapfen in das eilige Trippeln eines schnellen Läufers. Es wird höchste Zeit zu verschwinden.

Du ignorierst das Stechen in deinen Hüften und das Brennen deiner Muskeln, während du der Straße folgst. Am Rand der Gasse stehen unzählige Fischerhütten, Netze sind zwischen einigen von ihnen gespannt und mitunter liegen Taue wie Stolperfallen auf dem glitschigen Kopfsteinpflaster. Nach einem kurzen Stück macht die Straße einen Knick nach rechts, die Bebauung ändert sich aber nicht. Die meisten Häuser sind dunkel, aber nachdem du einen herumstehenden Eimer umgestoßen hast, der scheppernd durch die Gasse gerollt ist, hast du das Gefühl, einige Anwohner würden ihre Köpfe aus den Fenstern strecken.

Schließlich erreichst du eine Weggabelung. Lege eine IN-Probe ab, die um 2 erschwert ist. Ist dir die Probe gelungen (218) oder nicht? (27)

Eigenschaften und Eigenschaftsproben

Die meisten Entscheidungen beim **Schwarzen Auge** allgemein, aber auch in diesem Soloabenteuer im Speziellen, triffst du selbst. Du entscheidest, wohin dein Held gehen soll und was tun möchte. Mitunter ist der Erfolg einer Aktion aber fraglich – dann kommen die Eigenschaften und Fertigkeiten des Helden ins Spiel. Auf die Fertigkeiten wird später eingegangen, wichtig sind zunächst die 8 Eigenschaften (MU für Mut, KL für Klugheit, CH für Charisma, IN für Intuition, FF für Fingerfertigkeit, GE für Gewandtheit, KO für Konstitution und KK für Körperkraft), die deinen Held charakterisieren. Jede Eigenschaft hat einen Zahlenwert. Ein hoher Wert bedeutet, dass ein Held etwas besser kann. Ein kräftiger, aber im Kopf langsamer Held hätte einen hohen KK-Wert und einen niedrigen KL-Wert. Ein einfühlsamer, aber feiger Held hätte einen hohen IN-Wert und einen niedrigen MU-Wert.

Wann immer fraglich ist, ob eine Aktion gelingt oder nicht, wird eine Probe auf eine Eigenschaft fällig. Im vorliegenden Fall ist es fraglich, ob dein Held etwas bemerkt hat, daher wird eine IN-Probe verlangt.

Schaue auf deinen Heldenbogen. Du siehst, dass dein Held einen IN-Wert von 14 hat. Es gilt bei einer Eigenschaftsprobe, einen zwanzigseitigen Würfel (kurz W20) zu werfen. Der angezeigte Wert auf dem Würfel muss kleiner oder gleich

dem Eigenschaftswert sein, damit die Probe gelingt. Ist der Würfelwert aber größer als der Eigenschaftswert, ist die Probe misslungen.

Eine weitere Besonderheit sind Erleichterungen oder Erschwernisse. Die hier geforderte Probe ist um zwei erschwert. Du musst deswegen vor dem Vergleich des Würfelwerts mit dem Eigenschaftswert deine Eigenschaft um die Erschwernis – also 2 – senken. Deine Aufgabe ist es also nicht, einen Wert von 14 oder kleiner zu würfeln, sondern einen Wert von 12 oder kleiner. Damit würde eine 12 und jede kleinere, angezeigte Würfelzahl die Probe gelingen lassen, jeder größere angezeigte Wert würde die Probe scheitern lassen. Davon abhängig musst du im Anschluss einen bestimmten Abschnitt aufsuchen.

Bei einer Erleichterung würde sich der zu vergleichende Eigenschaftswert übrigens kurzfristig um den angegebenen Wert erhöhen, womit die Wahrscheinlichkeit erhöht wird, den dann etwas höheren Eigenschaftswert zu unterwürfeln.

182

Vorsichtig öffnest du die Tür. Im schummrigen Licht fällt es dir schwer, dich zu orientieren. Ein großer Schrank, ein Bärenfell auf dem Boden, ein bequemer Sessel, ein kleiner Tisch daneben, zwei hohe Regale, ein großes Bett, unzählige Decken, darunter ein älterer Mann, ein kleines Tischchen mit einer Kerze darauf, zwei dicke Bücher...

Der erschrockene Schrei des Mannes lässt dich zusammenfahren. Wie töricht von dir! Mit beschwichtigenden Gesten läufst du langsam rückwärts, setzt unsicher einen Schritt hinter den nächsten, bis du auf den Bärenkopf trittst, das Gleichgewicht verlierst, nach hinten stürzt und hart mit dem Kopf gegen eine Kante schlägst. Gnädig vertreibt die Bewusstlosigkeit jeden Gedanken an spritzendes Blut und pochende Schmerzen (49).

183

Die Treppe macht einen soliden Eindruck, zumindest lassen das die beiden ersten Stufen erahnen. Da die Treppe in einer dunklen Ecke liegt und am oberen Ende kein Licht zu entdecken ist, musst du dich behutsam vortasten. Die Stufen sind dick und stabil – zumindest alle bis auf eine. Diese eine Stufe macht ein entsetzlich lautes, knarzendes Geräusch, als du auf sie trittst. Notiere dir 2 Lärmpunkte, bevor du bei Abschnitt 42 weiter liest.

184

Du packst deinen Dolch, dann stößt du dich fest von der untersten Stufe ab und gleitest auf den Hai zu. Die erste Attacke landest du, dann entbrennt der Kampf (8).



185

„Hm“, brummt Trode nachdenklich. „Mir fällt da nichts ein. Dir, Alrik?“

Nun brummt auch der andere Gardist, nur um dann ebenso nachdenklich den Kopf zu schütteln.

„Hast du denn ein reines Gewissen?“, fragt Trode unvermittelt mit einer gewissen Schärfe in der Stimme.

„Natürlich!“, entgegnest du, wobei du darauf achtest, nicht allzu entrüstet, sondern so entspannt wie möglich zu klingen.

Einen langen Moment betrachten dich die Gardisten eisig, dann prusten sie erneut vor Lachen laut auf: „Dann ist ja alles gut! Und jetzt tue uns doch den Gefallen und verschwinde, bevor wir uns vor lauter Lachen noch wehtun.“

Nachdem du nicht sofort reagierst, schiebt dich Trode recht ruppig von deinem Hocker (210).

186

Du stehst auf einem schmalen Holzgerüst, welches anders als die dir bekannten Gerüste im Hafenviertel nicht außen am Haus hochgezogen wurde, um Dachschindeln zu wechseln oder einen Schornstein auszubessern, sondern sich im Gebäude befindet. Ein großes Loch in der Decke lässt einen Teil des Lichts des Madamals, der nicht vom Nebel verschluckt wurde, ins Innere, so dass du dich schnell im Raum orientieren kannst. Tatsächlich handelt es sich um den Aufführungsraum eines Puppentheaters, der allerdings zu großen Teilen überflutet wurde. Auf der Südseite erkennst du eine bis auf die obersten Stufen unter Wasser liegende Zuschauertribüne. Du selbst befindest dich auf einem Gerüst, welches früher vermutlich Marionettenspieler genutzt haben, um ihre Aufführungen darzubieten.

Ein Sprung ins Wasser wäre von hier zwar leicht möglich, die gelegentlich auftauchende, gestreifte Haifischflosse lässt dich den Gedanken daran aber schnell verwerfen. Zum Glück führt von hier eine Klappe in der Ostwand in den angrenzenden Raum (22).

187

Schnell schiebst du dich in den Raum, wobei genügend Licht hinein fällt, um die Regale genauer in Augenschein nehmen zu können. Der ganze Raum ist mit übereinander gestapelten Käfigen gefüllt, in denen sich Hühner befinden. Hühner! Wenn dich auch nur eines davon bemerkt...

Zu spät! Laut gackernd erwachen die Vögel. Wenn du schnell verschwindest, beruhigen sich die Tiere vielleicht wieder – und wenn sie einen Bewohner des Kontors anlocken, bist du wenigstens nicht mehr hier, um sofort entdeckt zu werden (156). Oder möchtest du dich hier näher umsehen (32)? Wie auch immer du dich entscheidest, notiere dir drei Lärmpunkte.

188

Hastig hockst du dich vor einen der Säcke und löst den groben Strick, mit dem der Leinensack verschlossen wurde. Es scheint eine Ewigkeit zu dauern, den Knoten aufzudröseln, aber schließlich gelingt es dir doch. Schnell hast du den Sack geöffnet, woraufhin dir Wollflusen entgegen hüpfen. Die gestopfte Wolle macht sich schlagartig in der Luft um dich herum breit und kitzelt dich in der Nase.

Lege eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (Störungen ignorieren) ab (MU/MU/KO)! Ist die Probe gelungen (109) oder misslungen (5)?

189

Nachdem sich Klabauter abermals beruhigt hat, erzählst du ihm die Geschichte von einem Rauschkraut- und – wenn du die Geschichte dramatisch erzählst, dann auch richtig – Menschenhändlerring, der in der Lagerhalle seinen dunklen Machenschaften nachgeht und Beweise gegen ihn hier versteckt hält.

Klabauter kratzt sich derweil nachdenklich am Kinn,

während er dir aufmerksam zuhört. Als du mit deiner Geschichte fertig bist, schaut er dich verschmitzt an, dann lacht er schallend los.

Es dauert eine ganze Weile, bis er sich die Tränen aus den Augen gewischt hat und einen klaren Satz formulieren kann, der nicht im fiepsigen Glucksen seiner Stimme erstickt wird: „Wer hat dir denn diesen Blödsinn erzählt, du Holzkopf?“

Auch wenn dich die letzte Bemerkung trifft, verzichtest du darauf, sie zu kontern, und setzt stattdessen nur eine fragende Miene auf, die die Anrede Holzkopf vermutlich sogar rechtfertigen würde.

„Hier sollen sich böse Verschwörer treffen – zwischen den aufgetürmten Schachteln?“ Majestätisch breitet Klabaüter seine Arme aus: „Und dann verstecken sie auch noch die Beweise gegen sich in diesem Haus?“

Du schüttelst unwillkürlich den Kopf.

„Ich lebe inzwischen seit über zwanzig Jahren hier, seit mein Freund Leirix mich hier untergebracht hat. Das Haus gehört auch keiner Familie Tagkrammer. Leirix meinte damals, es wäre im Besitz eines Kaufmanns namens Rastwürger – oder so ähnlich. Und die einzigen Menschen, die sich je hierher verirrt haben, waren ein paar Gardisten, denen jemand einen todsichern Hinweis auf dunkle Machenschaften gegeben hat. Das hat sich aber niemals als wahr herausgestellt.“

Klabaüter schnauft verächtlich, die unnötige Störung scheint ihm alles andere als willkommen gewesen zu sein. Du erwartest von ihm, dass er sich nun über die Stadtwachen auslässt, die seine Schachteln durchwühlt haben, aber stattdessen schaut er nur nachdenklich: „Und dann war da noch dieser Mann, der etwas über die Tür geschrieben hat.“

Schlagartig bist du aufmerksam (158).

190

Du reißt die Türklinke herunter, stößt die Tür auf und stürmst hinein. Die Möblierung des Zimmers nimmst du nur am Rande wahr, deine Aufmerksamkeit ist voll und ganz auf die Frau gerichtet, die mitten im Raum mit dem Rücken zu dir steht. Ihre langen, roten Haare fallen über ihre Schulter, ihre Bluse gleitet gerade zu Boden. Du musst sie genau in dem Moment erwischt haben, in dem sie sich entkleiden wollte. Hättest du doch nur gewartet ...

Aber du hast nicht gewartet, stattdessen stolperst du vorwärts in den Raum. Du versuchst noch, deinen Schwung zu stoppen, aber es ist zu spät. Unkontrolliert stolperst du vorwärts, da dreht sich die Frau um und schlägt dir mit der Faust voll auf die Nase. Du kippst nach hinten, dann schlägst du hart auf den Dielen auf und verlierst das Bewusstsein. Hättest du doch nur gewartet ... (49).

191

Fast wäre dir ein spitzer Schrei entwichen, aber du realisierst rechtzeitig, dass dir hier keine Gefahr droht. Die anfängliche Panik weicht schnell einer kindlichen Freu-

de, die du schon seit Jahren nicht mehr verspürt hast, als du begreifst, wo du hier gelandet bist (1).

192

„Wir spielen Svelttaler Würfelbolan“, erklärt dir ein zahnloser Seemann, nicht ohne dabei geräuschvoll das Gemisch aus Spuke und Kautabak auf dem Tisch zu verteilen, das sich vorher in seinem Mund befunden hat. „Der Einsatz beträgt einen Silbertaler pro Runde und“, er schaut dich abschätzend an, „Betrüger gehen mit einem Stein am Fuß im Hafenbecken schwimmen. Haben wir uns verstanden?“

Nickst du und setzt dich hin (12) oder gehst du lieber? Die Rothaarige ist inzwischen in ein Gespräch mit einem älteren Mann vertieft, aber du könntest dich noch zu den Gardisten setzen (154).

193

„Nein! Ihr habt mir jetzt drei verschiedene Geschichten aufzutischen versucht – denkt Ihr, ich wäre dumm?“, fragst du entrüstet.

Rogobald schaut dich zornig an: „Du bist jedenfalls nicht klug genug zu wissen, wann es besser wäre, sich zu fügen.“

Dann zertrümmert seine Faust erst deine Nase und dann dein Bewusstsein. Schwärze umfängt dich, als du bewusstlos zu Boden sackst. Durch den Schlag erleidest du außerdem 3 SP, die du von deiner Lebensenergie abziehen musst. Wenn deine Lebensenergie nun auf Null oder darunter gesunken ist, geht es bei Abschnitt 2 weiter, andernfalls bei Abschnitt 108.

194

Du weißt um die Tücken der knarrenden Treppe und schleichst so behutsam und leise hinab, wie du kannst, dennoch musst du dir einen Lärmpegel notieren (80).

195

„Hast du denn noch nie einen Klabaütermann gesehen?“, fragt dich Klabaüter unvermittelt, als sei er nie wütend auf dich gewesen. Sprunghaft wie die Flut und launig wie das Meer, ein Klabaütermann, wie du ihn aus den Erzählungen der Seeleute kennst.

„Nein“, gestehst du, „aber ich hätte auch nicht gedacht, einen Klabaütermann in einem Lagerhaus zu treffen. Ich hätte gedacht, Klabaütermänner würden auf Schiffen leben ...“

Du bereust deine Worte sofort, als dem Männlein dicke Tränen in die Augen schießen, die ihm anschließend über die runzligen, grünblauen Wangen laufen. Du weißt, dass du etwas Falsches gesagt hast.

„Schiffe! Schiffe ...“, klagt Klabaüter in einer Stimmlage, als würdest du ihm die Zehennägel herausreißen. Dann blinzelt er die Tränen bei Seite, schaut sich paranoid um und reckt dir verschwörerisch das Kinn entgegen: „Schiffe, sind kein guter Ort, lass' dir das gesagt sein.“ Du nickst verständnislos.

„Schiffe sind böse, sie tun schreckliche Dinge, sie ...“, führt Klabauter aus, während du fassungslos zurückweichst und dabei einen Stapel mit Schachteln umstößt. „Sie ...“, mit einem Satz springt Klabauter zu dir, packt mit seinen kleinen, kalten Händen deine Wangen und zieht sie wie einen Brotteig zurecht, dann flüstert er dir leise ins Ohr: „Sie rollen!“

„Sie rollen?“, fragst du ebenso überrascht wie laut, was Klabauter dazu veranlasst, sich auf den Boden zu werfen und die Hände vor den Bauch zu halten.

Gequält fährt er fort: „Ja, doch, sie rollen. Sie rollen von backbord nach steuerbord und wieder zurück, sie neigen sich auf und wieder ab. Wenn ich nur daran denke, wird mir ganz anders.“

Nun macht der Klabautermann würgende Geräusche, als müsse er sich schrecklich übergeben.

„Du bist seekrank?“, fragst du ebenso verwundert wie belustigt, was Klabauter offenbar ganz genau herausgehört hat. Empört springt er auf.

„Bist du denn nicht seekrank?“, bohrt er plötzlich streitlustig. „Hast du überhaupt schon einmal ein Schiff betreten? Weißt du denn, wovon du sprichst, wenn du mich verspottest?“

Du hebst nur abwehrend die Hände. Das kleine Kerlchen muss verrückt sein, daran besteht kein Zweifel. Am Liebsten würdest du es ja doch noch erwürgen oder wenigstens das Weite suchen, aber ein Gedanke hält dich zurück: Warum bist du hier?

„Entschuldige, Klabauter“, versuchst du erfolgreich, das Männlein zu beruhigen. „Ich habe es nicht böse gemeint.“

Klabauter nickt zufrieden.

„Weißt du, warum ich hier bin?“

Der Klabautermann nickt erneut, wobei er lustig mit den Ohren wackelt: „Der komische Kauz hat dich vorbei gebracht, der, der schon einmal hier war und die Buchstaben über die Seitentür gemalt hat: Taghammer oder so.“

Du bittest Klabauter, dir den Mann zu beschreiben – und erhältst eine recht gute Beschreibung, die genau auf Rogobald von Garlichgrötz zutrifft, den Mann, der dich erst mit Einbruch ins Kontor der Familie Tagkrammer und dann der Suche nach den Papieren in diesem verfallenen Lager beauftragen wollte.

Nur warum hat Rogobald den Namen *Tagkrammer* an das Lagerhaus geschrieben? Warum sollte er das tun? Und warum wollte er unbedingt, dass du hierher kommst? Du lässt dich auf eine Kiste fallen, zerdrückst dabei eine leere Schachtel und ordnest deine Gedanken.

Ein Mann – ob er tatsächlich derjenige ist, für den der sich ausgegeben hat, wagst du inzwischen zu bezweifeln – sprach dich an und beauftragte dich mit einem Einbruch. Wie sich herausstellte, war das Kontor trotz der späten Stunde von so vielen Menschen bevölkert, dass der Einbruch geradezu scheitern musste – zumal du nicht gerade als Koryphäe auf diesem Gebiet giltst. Die Chancen, die gesuchten Papiere zu entwenden, standen also von Anfang an denkbar schlecht – wenn es die Papiere denn überhaupt jemals gab. Warum auch immer

du in das Kontor der Tagkrammers einbrechen solltest, bezweifelst du doch, dass du den wahren Grund erfahren hast. Als du Rogobald später wieder getroffen hast, bist du im wahrsten Sinne des Wortes über ihn gestolpert. Er schien überrascht zu sein, dich zu sehen. Und dann hat er dich hierher schicken wollen – in dieses verfallene Lagerhaus, auf das er den Namen *Tagkrammer* geschrieben hat. Hier nach etwas zu suchen, das vermutlich gar nicht existiert, hätte dich sicherlich die ganze Nacht gekostet. Als du dich nicht hast hierher locken lassen, hat dich Rogobald bewusstlos geschlagen und dich hierher geschafft.

Du bist dir sicher, dass der Einbruch einem Zweck diente – und vielleicht ja sogar das Scheitern des Einbruchs. Auch bist du dir sicher, dass dich Rogobald für den Rest der Nacht beschäftigen und damit aus dem Weg haben wollte, vermutlich, damit du ihm nicht bei irgendetwas in die Quere kommst ...

Ein leiser Pfiff reit dich aus deinen Gedanken. Du schaut nach oben und entdeckst Klabauter, der gerade durch ein Loch im Dach zurück ins Lager klettert und dann mit großen Sprüngen von einem Kistenstapel zum nächsten die Höhe zu dir herab überwindet. Schließlich steht er vor dir: „Was würde wohl passieren, wenn dich die Stadtgarde hier findet?“

Du schaut verdutzt: „Man würde mich wohl für einen Einbrecher halten und festnehmen.“

„Wäre das in deinem Sinne?“, fragt Klabauter neugierig. „Natürlich nicht“, antwortest du brüsk.

„Dann sollten wir besser von hier verschwinden“, empfiehlt dir dein Gegenüber nun sichtlich nervös, „denn da sind eine Menge Stadtgardisten auf dem Weg hierher.“ (45)

196 ○

Warst du schon einmal hier (78) oder nicht (145)?

Abschnitte zum Ankreuzen

Hinter manchen Abschnittsnummern befinden sich ein oder mehrere Kreise. Wann immer du einen solchen Abschnitt aufsuchst, kreuze den einen bzw. einen weiteren Kreis an. Mit den angekreuzten Kreisen kannst du dir merken, dass du den Abschnitt schon einmal aufgesucht hast. Wenn du den Abschnitt erneut aufsuchst, musst du entsprechend weiterlesen. Wenn der Kreis bzw. die Kreise bereits alle angekreuzt wurden, musst du kein weiteres Kreuz machen.

197

„Für meinen Plan benötige ich Wesen, die zaubermächtig sind, mein Freund“, erklärt dir Rogobald beiläufig. „Zwei Hexen, ein Elf und ein Zaubermädchen aus dem Meer – ich hätte gedacht, dass ihre Magie ausreichend ist. Aber sie waren zu alt, ihr Magie zu verankert mit ihrem Wesen. Bei Murna ist das anders, sie ist noch jung.“

Kurz studiert Rogobald deinen entsetzten Gesichtsausdruck, dann fährt er mit einer abfälligen Handbewegung fort: „Was denkst du denn, warum sie eine Halskrause tragen muss, von ihrem eigenen Vater angelegt, und sich niemals in der Öffentlichkeit zeigen darf? In Havena mögen es die Menschen nicht, wenn Magie im Spiel ist. Das Zaubereiverbot, die abergläubischen Seeleute, die Geweihten der Praiospriesterschaft – sie alle hassen Zauberei. Aber ich habe erkannt, dass das Beherrschen von Magie zu wahrer Macht führt, einer Macht, die ich schon bald beherrschen werde.“

Rogobalds wahnsinniges Lachen, dass sich seiner Ausführung anschließt, lässt dich frösteln (104).

198

Der Schreibtisch ist in seinen Dimensionen geradezu einschüchternd für jeden, der nicht vor den Fenstern sitzt und wie von einem Thron aus über ihn herrscht. Die Schreibutensilien auf dem Tisch sind penibel geordnet, die Pergamentbögen liegen ordentlich übereinander und die Anordnung von Kerzenstumpfen, Zunderkästchen, Siegelwachs und Tropfschale zeugen von einem sehr ordentlichen Herrscher, der jedes sich auch nur im Ansatz anbahnende Chaos mit Sorgfalt und Selbstdisziplin bekämpft. Wer auch immer hier arbeitet, ist diszipliniert, zuverlässig und vor allem stets Herr der Lage. Das alles sind tadellose Attribute für einen ehrbaren Kaufmann, ein Eindruck, der dem Gast in diesem Raum gewiss nicht zufällig vermittelt wird.

Du nickst anerkennend, dann widmest du dich den Schubladen des Schreibtischs. Irgendeine Schublade ist mit Sicherheit verschlossen, eine andere könnte ein Geheimfach beherbergen – oder eine versteckte Falle. Willst du die Schubladen öffnen (151) oder schaust du dich lieber anderweitig um (66)?

199

Du schau dich aufmerksam um, ob nicht irgendwer einen neugierigen Blick in deine Richtung wirft, aber du kannst niemanden entdecken. Der Nebel senkt sich tiefer, als wolle dir Phex Schutz bei der Unternehmung spenden. Mit hastigen Schritten hast du die recht breite Straße vor dem Kontor überquert, dann hockst du dich vor das Tor. Du schau nach links und rechts, vergewisserst dich noch einmal, dass du unbeobachtet bist, wirfst einen Blick nach oben – und erschauerst. Über dir thront ein dunkler Schatten ...

Ziehst du dich sofort zurück und läufst zur Gasse, um den anderen Weg zu nehmen (15), oder harrst du aus? (221)

200

Mit einem schabenden Geräusch läuft das Floß auf eine Sandbank auf. „Wir sind am Ende unserer gemeinsamen Reise“, stellt der Flößer zufrieden fest. „Folge dem seichten Wasser zu den Ruinen des alten Efferdtempels. Auf der anderen Seite wirst du einen Pfad durch ein gutes Dutzend Gebäude entdecken, der dich an seinem

Ende zu Gartheltas altem Haus führt. Dort wirst du den Mann finden, den du suchst.“

„Bist du sicher? Wie kannst du das wissen?“, fragst du unsicher.

„Der Sumpf hat es mir verraten. Der von dir Gesuchte hat sich noch nie bemüht, seine Spuren verborgen zu halten.“ Dann flüstert der Flößer verschwörerisch: „Sie trieben im Wasser.“

Du zögerst. Plötzlich ist deine Entschlossenheit verschwunden, deine Wut auf Rogobald ebenso. Willst du dein Vorhaben wirklich in die Tat umsetzen?

„Nun geh’ schon“, fleht Klabaüter plötzlich, „je schneller du uns verlässt, desto schneller kommen wir von dieser schaukelnden Folterbank herunter.“

Der Flößer quittiert den flehenden Wunsch mit einem milden Lächeln: „Keine Sorge, Jungchen. Wir warten hier auf dich – falls du zurückkommst. Ich würde lügen, wenn ich dir sage, dass die Unterstadt kein gefährlicher Ort ist. Aber ich habe ein gutes Gefühl.“

Die Sache wird dir unheimlich. Der alte Mann hat ein gutes Gefühl, Klabaüter würde dich ohne zu zögern in den Tod schicken, wenn er dadurch auch nur einen Augenblick früher von dem Floß herunter kommt... Aber dennoch erfüllst dich neue Zuversicht. Du warst nie zuvor weiter vom Hafenviertel weg als jetzt – warum nun feige kneifen?

Noch ehe du dich versiehst, stehst du bis zu den Knien im seichten Wasser und folgst der Sandbank hinüber zur Ruine.

„Sei vorsichtig“, hörst du den Flößer hinter dir brummen, „mögen die Götter mit dir sein.“ Was soll jetzt noch schief gehen (159)?

201

Die Holzeimer und Putzlappen sind von recht hoher Qualität, aber du siehst keinen Grund, sie zu stehlen. Interessanter ist da schon ein ziemlich gruseliges Gemälde, das im Schatten der Treppe lehnt und auf dem Kopf steht. Du drehst es herum und betrachtest es kurz.

Im Vordergrund thront ein majestätischer Mantikor, eine Chimäre, die die verzerrte Fratze eines Menschenkopfes unter einer prächtigen Löwenmähne auf einem Löwenkörper zeigt, der allerdings vom stachelbewehrten Schwanz eines Skorpions geziert wird. Dahinter steht ein zweistöckiges Haus, in dessen düsteren Fensteröffnungen leuchtende Augenpaare lauern. Durch die Türen winden sich riesige, giftgrüne Schlangen und auf dem Dach sieht man die Silhouetten von imposanten Vögeln, erhellt nur durch den Schein des Vollmondes am ansonsten sternlosen Himmel.

Ein Frösteln läuft dir über den Rücken. Du kannst gut verstehen, warum das Bild verkehrt herum auf dem Boden stand. Um deine Spuren zu verwischen, räumst du es ordentlich zurück, dann beschließt du, den Raum zu verlassen, bevor du noch von irgendwem hier erwischt wirst. Leise schleichst du die Treppe empor und vergewisserst dich, dass der Flur im oberen Stockwerk leer ist (100).

202

Deine Muskeln brennen, deine Lungen brennen und du kommst überhaupt nicht voran. Auch wenn du panisch um dich schlägst, treibt dich die Atemnot vor allem schnell nach oben und nicht schnell vorwärts. So tauchst du schließlich mitten im Raum auf – in unmittelbarer Nähe des Hais. Eigentlich wolltest du jetzt beim Gerüst sein und dich dort aus dem kühlen Wasser flüchten, aber der Plan ist gescheitert. Stattdessen spürst du nun einen kräftigen Schlag des Hais mit der Schwanzflosse. Du holst noch einmal tief Luft, dann packst du deinen Dolch und lässt dich wieder hinab gleiten. Ein Kampf ist nun unvermeidbar, du hast dabei aber die erste Attacke (8).

203

Geschickt balancierst du noch ein Stück vorwärts, dann lässt du dich hinter den Mauerstücken fallen. Lege eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* ab (GE/GE/KO), die um 2 erschwert ist. Ist sie gelungen (138) oder nicht (105)?

Erschwerte Fertigungsprobe

Eine erschwerte Fertigungsprobe wird fast genauso gehandhabt wie eine unmodifizierte Fertigungsprobe. Der einzige Unterschied ist, dass alle drei beteiligten Eigenschaftswerte für die Dauer der Probe um die Erschwernis gesenkt werden. Diese Probe besteht also aus jeweils einer Eigenschaftsprobe auf GE, GE und KK, die nun aber alle um jeweils 2 erschwert sind.

204

„Oh, verzeiht mein... Herr?“ Du stockst etwas zu lange und intonierst das *Herr* zu fragend, worauf hin das Männlein dich beleidigt unterbricht.

„Klabauter! Ich bin kein Herr“, ein Wort, das das Wesen auszuspucken scheint, „sondern ein Klabautermann! Ich höre auf den Namen ...“

Der Klabautermann zögert, dann beschließt er, seinen Namen nicht zu nennen: „Du kannst Klabauter zu mir sagen. Vorname Klabauter, Nachname Mann.“

Ein Lächeln huscht über die Lippen des Männleins, als du verständnisvoll nickst.

„Oh, dann verzeiht mir bitte, Herr Mann.“ Diesmal kommt die Anrede sehr flüssig über deine Lippen, so flüssig, dass dich Klabauter wütend anfunkelt, die Fäuste in die Hüften stemmt und dann laut loszert: „Nur Mann, ohne Herr! Sag' einfach Klabauter Mann zu mir.“ Wieder hält er inne, nun noch wütender, diesmal aber über sich selbst. Zu seinem Zorn mischt sich eine ordentliche Portion Verzweiflung: „Klabauter Mann, das klingt ja unglaublich dumm! Wie konnte ich nur? Wie konnte ich nur?“

Nun schaut dich das Männlein mit einer Mischung aus Verlegenheit und Mitgefühl an: „Sag' einfach Klabauter zu mir. Klabauter ist gut – so heiße ich. Ja, so ist mein Name. Einfach nur Klabauter.“

Du glaubst dem Männlein kein Wort, aber du bist zufrieden, dass das Männlein endlich nicht mehr am Toben ist – zumindest für den Augenblick (107).

205

Vorsichtig schleichst du in den südlichen Teil der Lagerhalle. Lege eine Probe auf die Eigenschaft *Intuition* ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 80, eine misslungene Probe zu Abschnitt 152.

206

„Hat er sich erschrocken, ist er schnell hinfert gekrochen?“, erkundigt sich nun eine dünne Stimme.

„Was?“, fragst du verdutzt.

„Zum Sehen ist's hier dann doch zu dunkel, so sprich geschwind, du feiger Furunkel“, zertert die Stimme nun wehleidig anklagend.

„Können Vampire nicht im Dunkeln sehen? Und beantwortet meine Anwesenheit deine Frage nicht irgendwie von selbst?“

„Fragen, Fragen, so viele Fragen, wie soll ich das alles auch noch ertragen?“, stellt die Stimme nun leidend fest. „Wäre ich der durst'ge Vampir, stünde das Männlein ganz sicher nicht hier. Gestraft ich bin, das mag wohl stimmen, doch ist's nicht der Tagesfluch, sondern deines Geistes Glimmen.“

Was für einen unfreundlichen Gesprächspartner du da nur erwischst haben magst. „Ich kann niemanden sehen, außer leeren Regalen und einem Marmeladenglas war doch niemand hier. Wer bist du?“

„Lass' mich in Ruh' mit dem Marmeladenfraß, was du hast gesehen, war ein Honigglas. Ein Bold ich bin, gefangen hier, so komm' nur her und helfe mir!“

Das Honigglas? „Ich unterhalte mich nicht wirklich mit einem Honigglas – oder?“, hakst du nach.

„Nein, nein, nein, das Glas macht keinen Reim! Gefangen darin ich vor Jahren wurde, ein Honigbold, das ist das Absurde. Einst frei ich war wie Luft und Wind, jetzt im Honig gefangen wie in der Mutter das Kind.“

Gut – du brichst in ein fremdes Haus ein, um Unterlagen zu stehlen, jetzt unterhältst du dich mit einem reimenden Honigbold, der in ein Einwegglas gesperrt und in einem leeren Lagerraum vergessen wurde – seinem Benehmen nach mit voller Absicht. Dir ist klar, dass der Honigbold nicht wissen kann, wo die von dir gesuchten Unterlagen liegen und selbst wenn, würde er dir das kaum sagen. Ihn mitzunehmen wäre der reine Wahnsinn. Welcher Einbrecher rüstet sich mit einem plappernden Honigklumpen aus? Da du keine Karriere als Bauchredner anstrebst, sondern möglichst heimlich und leise einen Diebstahl begehen willst, würde dich der Honigbold nur hindern.

Am einfachsten wäre es wohl, den Raum einfach wieder zu verlassen (111). Da du aber nicht abschätzen kannst, ob der Honigbold nicht gleich das ganze Haus zusammenschreit, wäre es vielleicht eine gute Idee, den Honigbold so schnell wie möglich zu entsorgen (44).

207

„Das geht doch nicht mit rechten Dingen zu!“, poltert der Alte los. Seine Sitznachbarin legt ihm beschwichtigend die Hand auf den Arm und flüstert ihm etwas zu, was ihn zumindest ein wenig zu beruhigen scheint. Du bist dir nicht sicher, ob er sich wegen deines Glücks oder seines Pechs aufregt, schließlich hat er noch nicht ein einziges Mal gewonnen, seit du dich an den Tisch gesetzt hast. Möchtest du der gereizten Stimmung aus dem Weg gehen und den Tisch verlassen (162) oder riskierst du eine weitere Runde (51)?

208

Auch wenn es ein gewisses Risiko ist, harrst du aus. Es mag nicht die feine Art sein, der Frau hinterher zu schauen, aber es ist ja auch nicht die feine Art, in ein Haus einzubrechen. Wenn sie sich doch nur umdrehen würde...

Sie dreht sich um. Du hältst den Atem an, als du ihre üppigen, wohlgeformten Brüste siehst. Du hast schon einmal Brüste gesehen, die einbeinige Brinja hat dir ihre sogar freiwillig gezeigt und dich anfassen lassen, aber diesen Anblick wirst du dein Leben lang nicht mehr vergessen. Und dieses wunderschöne Gesicht dazu ...

Das Gesicht... Du studierst es genauer, weil es dir bekannt vorkommt. Dass die Frau aus dem Land der Nordmänner stammt, eine waschechte Thorwalerin ist, deuten ihr großer Wuchs und die trainierten Muskeln an, außerdem die rauen, aber auch sehr schönen Züge. Diese Züge, die du schon einmal gesehen hast. Das ist die Frau aus der *Heldenzuflucht*. Daher kennst du sie. Sie wird doch wohl nicht? Oh, sie wird! Ohne dich bemerkt zu haben, öffnet sie ihre Gürtelschnalle ...

Es wäre hochgradig unanständig, sie weiter zu beobachten. Außerdem wäre es hochgradig riskant. Willst du es dennoch tun (69) oder den Blick lieber abwenden (21). Eine – vermutlich äußerst wahnwitzige – Idee wäre es, die Tür zu öffnen und dich zu erkennen zu geben (112).

209

Mit einigen kräftigen Zügen erreichst du die Tür im östlichen Gebäudeteil. Du holst tief Luft, tauchst hinab und orientierst dich kurz im Zwielflicht einer grünlich leuchtenden Flechte, die hier zufällig unter Wasser wächst. Zumindest ein wenig scheint dir Phex hold zu sein. Wie sich beim ersten Versuch, die Tür zu öffnen, herausstellt, ist er dir aber auch nur ein wenig hold. Es mag zwar praktisch sein, die frühere Eingangstür dank der unerwarteten Beleuchtung sofort finden zu können,

allerdings entdeckst du durch einen fehlenden Stein im Mauerwerk auch sofort den Holzbalken, der die Tür von innen blockiert. Du tauchst auf und holst tief Luft (34).

210

Die Rothaarige ist ein Gespräch vertieft, der freie Platz am Würfeltisch ist besetzt, also beschließt du, dich in deine Ecke zurückzuziehen, wo noch immer der leere Tisch auf dich wartet (48).

211

Ein dunkler Schatten gleitet durch das Wasser, dann fällt dir auf, dass er eigentlich hell- und dunkelgrau gestreift ist: ein Streifenhai! Ob er auf Beute lauert?

Langsam wird deine Luft knapp, daher musst du schnell eine Entscheidung treffen. Du kannst versuchen, dich behutsam an den Treppen empor zu ziehen, bis du die Wasseroberfläche erreicht hast und dich im Trockenen in Sicherheit bringen kannst (52). Vielleicht ist der Hai aber auch gar nicht an dir interessiert und deine Sorgen sind vollkommen unbegründet. Dann könntest du mit ein paar kräftigen Zügen hinter dem Hai den Raum durchqueren und dich auf das Gerüst flüchten (11). Wenn er aber doch auf Futtersuche ist und dich als Beute auserkoren haben sollte, wäre ein Kampf unvermeidlich. Warum ihm nicht mit dem ersten Angriff zuvor kommen (184)?



212

Die Holzterappe besteht aus breiten Dielen, die auf einen einfachen Holzrahmen gezimmert wurden. Beim Betrachten der Stufen hast du das zuversichtliche Gefühl, dass sie auch schweren Lasten standhalten, dabei jedoch auch laut knarren könnten. Steigst du empor (97) oder bleibst du im Erdgeschoss (80)?

213

Rogobald durchwühlt die Schublade, bis er schließlich eine rostige Säge herauhscholt. Dann richtet er sich vor dir auf und schüttelt enttäuscht den Kopf: „Ich hätte mehr erwartet, mein Freund. Unnützes Flehen, leere Drohung – oder zumindest ein wenig Interesse an meinem Plan.“ „Was für ein Plan?“, fragst du unwillkürlich. Du bereust deine Äußerung schon, wolltest du dein Gegenüber doch mit Nichtachtung strafen, aber dafür ist es zu spät. Rogobalds Miene hellt sich freudig auf (172).

214

Du schiebst das verhüllende Tuch zur Seite und erblickst ein Gemälde, das eine recht merkwürdig anmutende, nächtliche Szene zeigt. Im Hintergrund schiebt sich ein gelber Vollmond über die felsige Landschaft, in der eine kräftig gebaute Kriegerin steht, deren schönes Gesicht ein wenig zu lasziv dreinblickt. Die Frau trägt einen wallenden roten Umhang, ein für eine Kämpferin viel zu knapp geratenes Oberteil, welches mehr Brust ent- als verhüllt, einen so hoch geschlitzten Rock aus einem exotisch gestreiften Fell, dass der Begriff Rock nicht mehr so recht passen mag, dazu einen Bogen und einen Pfeilköcher, die an einer Art Gürtel baumeln, deren untere Hälften aber mitten im Bein der Kriegerin stecken müssen und schließlich ein zum Kampf erhobenes Schwert, dass die Frau wie einen Rondrakamm führt, welches aber im Vergleich zu ihrem muskulösen Oberschenkel lächerlich klein anmutet. Die Inschrift am Bilderrahmen, welche wohl früher einmal den Namen dieser gemalten Männerphantasie getragen haben mag, ist unleserlich zerkratzt worden, lediglich der Name des Künstlers – *Cüye Guucarn* – ist noch erkennbar. Ein wenig verstört deckst du das Bild wieder zu (160).

215

Nervös reibst du dir die Hände. Eine Truhe! Es ist eine hölzerne Truhe. Eine verheißungsvolle Truhe. Eine Truhe, die dich ihrer Größe an eine Kleidertruhe erinnert. Eine Truhe, die du voller Freude öffnest, eine Truhe ... die sich als Kleidertruhe entpuppt. Die meisten Stoffe zerfallen, als du sie berührst, aufwirbelnder Staub lässt dich husten.

Enttäuscht wendest du dich ab, als du plötzlich etwas in der Truhe funkeln siehst – ein Golddukat. Du hast in der Truhe tatsächlich einen Schatz gefunden. Nun gut, es ist nur ein Dukaten, den du eifrig in deine Tasche steckst, aber es ist ein Dukaten, ein kleiner Schatz... Du hast tatsächlich eine Schatztruhe gefunden!

Angesichts der Größe des Schatzes fragst du dich, welche Größe wohl ein Drache hätte, der über die Truhe wacht – und ob du ihn vielleicht versehentlich übersehen hast. Aber dann erinnerst du dich, dass auch kleine Drachen über mächtige Magie verfügen sollen. Vermutlich ist es besser, von hier zu verschwinden (82).

216

Wütend trittst du gegen die Tür, aber deine Bewegung ist durch das Wasser gebremst und erscheint dir selbst zu träge und zu kraftlos. Anstatt den Balken auch nur einen Finger breit zu bewegen, streifst du schmerzhaft einen herausschauenden Nagel und erleidest dabei 3 SP. Wenn deine Lebensenergie dadurch unter Null sinkt, lies Abschnitt 2, ansonsten tauchst du leise fluchend bei Abschnitt 34 wieder auf.

217

Die Tür lässt sich problemlos öffnen, leise knarrend schwingt sie nach innen auf. Du musst blinzeln, weil der Raum von einer brennenden Öllampe erhellt wird und dich das helle Licht kurz blendet. Auch wenn du in dem mit unzähligen Marionetten gefüllten Raum niemanden erkennen kannst, muss hier doch vor kurzem noch jemand gewesen sein.

Du schaust dich hastig in dem Raum um, der etwa halb so groß wie das benachbarte Puppenlager ist und von dem aus eine angelehnte Tür in einen weiteren Raum in der Nordostecke des Gebäudes zu führen scheint. Dann machst du dir ein Bild von der Einrichtung, wobei du zwischen den meist an irgendeiner Stelle beschädigten oder unfertigen Puppen auch ein Regal mit Werkzeugen, eine Werkbank und einen hohen Schemel, zwei Schränke sowie ein Regal mit Holzteilen und Stoffen, Tiegelchen und Fläschchen entdeckst – und dann hörst du einen schrillen Schrei aus dem gegenüberliegenden Raum.

Stürmst du zu der Tür, um der Ursache für den Schrei nachzugehen (164) oder möchtest du dich erst im Raum umsehen? Du könntest dir die Werkbank (93), die Schränke (110) oder die Puppen anschauen (67).

218

Du hastest die Straße hinab auf die Kreuzung zu, als du plötzlich einen Schatten im grauen Nebel wahrnimmst. Du machst einen Schritt zur Seite und duckst dich leicht, da spürst du auch schon einen Windhauch an deinem Kopf vorbeisausen. Du schaust dich um, während du deinen Lauf stoppst und siehst, wie eine große Frau hinter dir auf die Stelle zustürzt, an der du dich gerade noch befunden hast. Sie wollte dich mit einem Fausthieb außer Gefecht setzen, aber durch deine schnelle Bewegung konntest du ihrem Angriff entgehen.

Doch auch wenn sie kurz aus dem Tritt gerät, fängt sie ihre Bewegung doch erstaunlich elegant ab und zückt einen langen Dolch. An der Waffe vorbei erkennst du die breitschultrige Mitteldreißigerin, die dich erst vor kurzem schon einmal gestellt hat. Wie ein zum Angriff

bereiter Stier mustert dich die Rothaarige. Einem Waffengang wirst du nun kaum ausweichen können, was umso bedauerlicher ist, als dass du ihr im Kampf vermutlich unterlegen sein wirst. Aber vielleicht kann dich ein entschiedener Angriff retten. Beherrscht ziehst du deine Waffe und stürzt voran.

Nachdem du eine Kampfrunde überstanden hast, lies bei Abschnitt [113](#) weiter.

Ein Kampf

Das Regelsystem von **Das Schwarze Auge** kann sehr komplexe Kämpfe simulieren, für das Soloabenteuer ist dieses System ein wenig reduziert. Du kämpfst gegen eine Gegnerin, es ist vorgegeben, wer den ersten Angriff hat – du – und es gibt keine besonderen Manöver, weil dein Held sehr unbedarft im Kampf ist und auch deine Gegnerin keine Ausbildung zur Kämpferin absolviert hat.

Anders als in einem Gruppenabenteuer bist du allerdings damit betraut, für beide Kämpfer zu würfeln, was beim Verstehen der Regeln aber nicht schadet.

Grundsätzlich unterteilt sich ein Kampf in mehrere Runden. Du musst zunächst nur eine Kampfrunde überstehen, bevor du Abschnitt [113](#) aufsuchen sollst. Würde der Kampf länger dauern, würde sich eine Kampfrunde an die nächste Reihen, bis entweder eine bestimmte Bedingung erfüllt ist, die den Kampf beendet, oder der Kampf dadurch endet, dass ein Kämpfer aufgibt – oder stirbt.

Schauen wir uns zunächst aber nur diese eine Kampfrunde an. Sie unterteilt sich in zwei Phasen, deinen Angriff und den Angriff deiner Gegnerin.

Schau zunächst auf dein Heldenokument. Du brauchst deinen Attackewert (kurz AT) für deine Waffe, ein Rapier, also eine Fechtwaffe. Dieser AT-Wert wird wie eine Eigenschaft behandelt. Du würfelst also zunächst eine Eigenschaftsprobe auf deinen unmodifizierten AT-Wert. Wenn dir die Probe misslungen ist, hat dein Held ein Luftloch geschlagen und der Angriff endet. Ist die Probe aber gelungen, geht der Hieb in die Richtung deiner Gegnerin.

Diese kann nun entscheiden, ob sie dem Hieb ausweichen will oder ob sie den Schlag mit ihrer Waffe abblockt. Wenn deine Gegnerin ausweichen möchte, muss sie eine erfolgreiche Eigenschaftsprobe auf ihren Ausweichenwert (kurz AW) würfeln. Wenn sie parieren will, muss sie eine Eigenschaftsprobe auf ihren Paradowert (kurz PA) ablegen. Da beide Werte gleich groß sind, ist es egal, ob deine Gegnerin ausweicht oder pariert. Du musst einen W20 werfen und einen Wert von 7 oder kleiner für sie werfen, damit sie einem Treffer entgeht. Würfelst du aber einen größeren Wert für sie, trifft deine Waffe.

Thorwalerin

MU 14 KL 10 IN 12 CH 10

FF 12 GE 14 KO 13 KK 15

LeP 31 AsP – KaP –

INI 12+1W6

SK 0 ZK 3 AW 7 GS 7

Dolch: AT 12 PA 7 TP 1W6+1

RW kurz

RS/BE 1/0 (-1 GS und INI, oben eingerechnet)

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Schnellziehen

Vorteile/Nachteile: Hohe Zähigkeit / Niedrige Seelenkraft

Talente: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 6



Wenn deine Waffe trifft, muss der von ihr verursachte Schaden ermittelt werden. Suche auf deinem Heldenokument nach deiner Waffe. Dort steht etwas von TP 1W6+4. Damit ist gemeint, dass diese Waffe im Falle eines Treffers 4 Trefferpunkte (kurz TP) ganz sicher anrichtet, dazu kommen noch so viele TP, wie ein sechsseitiger Würfel (kurz W6) anzeigt. Wirf also einen W6 und addiere zur angezeigten Augenzahl den Wert 4. Das sind die von dir verursachten TP.

Deine Gegnerin ist nur leicht gerüstet, aber ihre Kleidung bietet ihr wenigstens etwas Schutz. Sie hat daher einen Rüstungsschutz (kurz RS) von 1. Diesen RS-Punkt ziehst du von den gerade ermittelten TP ab, um die aus dem Angriff effektiv resultierenden Schadenspunkte (kurz SP) zu bestimmen. Diese SP werden nun von der Lebensenergie (kurz LE) deiner Gegnerin abgezogen.

Im Laufe eines Kampfes sinken die LE aller Beteiligten also, wenn sie Treffer einstecken müssen und ihr RS nicht mindestens genauso groß ist wie die durch die Waffe in dieser Runde verursachten TP. Wer als Erster keine LE mehr übrig hat, stirbt. Der Kampf endet und der Überlebende muss warten, bis seine Wunden langsam heilen, etwa indem er ausruht, einen Heiltrank zu sich nimmt oder seine Wunden versorgen lässt. Auf solche Möglichkeiten würde das Abenteuer aber später eingehen.

Damit wäre eine halbe Kampfrunde erklärt, die zweite halbe Kampfrunde erfolgt nach demselben Schema – allerdings anders herum. Nun greift die Gegnerin an.

Gelingt ihre Eigenschaftsprobe auf AT? Nein, dann endet die Kampfrunde. Ja, dann musst du dich verteidigen. Du musst dich verteidigen: Gelingt dir eine Eigenschaftsprobe auf PA oder AW? Ja, dann endet die Kampfrunde. Nein, dann muss der Schaden ermittelt werden.

Der Schaden muss ermittelt werden: Deine Gegnerin ermittelt die TP mit der Formel 1W6+1. Von den TP würdest du nun deinen RS abziehen. Allerdings hast du keine Rüstung und somit keinen RS. Die TP sind somit automatisch SP, die du von deiner Lebensenergie abziehen musst.

Im Anschluss würde die nächste Kampfrunde beginnen, aber in diesem Kampf bist du stattdessen aufgefordert, nun den Abschnitt [113](#) aufzusuchen.

219

Unter der Tür dringt schwacher Lichtschein nach draußen auf den Flur – und zwei laute Stimmen, die sich darüber streiten, welche Regeln beim Svelttaler Würfelbolan gelten, wenn jemand alle Würfel auf Sechs ansagt und der Nachbar ihm glaubt.

Willst du noch eine Weile lauschen und vielleicht auch einen Blick durch das Schlüsselloch werfen (169), einfach in den Raum stürmen (53) oder dich auf dem Flur lieber nach einer Alternative umsehen (100)?

220

Angewidert spuckst du in Rogobalds Gesicht, von Wut und Verzweiflung übermannt. Du hast dein Leben immer als besonders hart und ungerecht empfunden, aber schlagartig wird dir bewusst, dass du diese Form von Entsetzen und Hilflosigkeit noch nie gespürt hast.

Wortlos wischt sich Rogobald mit dem Ärmel das Gesicht ab, dann schlägt er dir so kräftig ans Kinn, dass du mitsamt dem Stuhl nach hinten über kippst. Der harte Aufprall presst dir die Luft aus den Lungen und lässt dich japsend nach Luft ringen (76).

221

Du verharrst geduldig, aber nichts geschieht. Still hängt der Schatten über dir, einem lauernden Dämon gleich, bereit, sich auf jeden zu stürzen, der unbefugt in das Gebäude eindringen will. Erst jetzt realisierst du, dass es sich bei dem Dämon um einen Wasserspeier handelt, eine gruselige Steinfigur, einzig erschaffen, um den Schreckhaften zu vertreiben.

Noch einmal schaust du dich zu allen Seiten um, dann widmest du dich dem Schloss. Es sieht recht kompliziert aus, aber du bist dir sicher, dass du es mit Hilfe des Dietrichs knacken kannst. Lege eine Probe auf *Schlösserknackern* (*Bartschlösser*) ab (IN/FF/FF), die um 2 erschwert ist. Beachte, dass Carolan für diese Fertigkeit eine Begabung hat (**Regelwerk S. 163**). Wenn dir die Probe gelungen ist, geht es bei Abschnitt 59 weiter, andernfalls bleibt dir nur Abschnitt 102.

222

Die Salzarengasse findest du ohne große Mühe, auch wenn du dich selten im westlichen Teil des Hafens aufhältst. Die Gegend ist eigentlich ein großes Fischerdorf, welches sich an die große Stadt Havena schmiegt. Die Gebäude sind flacher, schäbiger und bei Weitem nicht

so imposant wie die mehrstöckigen Häuser im östlichen Teil des Hafens. Man merkt ihnen an, dass die Einwohner, meist Fischerfamilien oder Tagelöhner, die im Hafen einfachen Arbeiten nachgehen, nicht gerade wohlhabend sind. Entsprechend selten hast du dich hierher verirrt, gab es doch kaum vielversprechende Beute in diesem Viertel der Stadt. Außerdem gelten die Einwohner als verschworene Gemeinschaft und auch wenn zu so später Stunde nur wenige Menschen auf den Straßen sind und du dank des Nebels kaum von jemandem erkannt werden dürftest, hast du das Gefühl, als würdest du von neugierigen Augenpaaren misstrauisch aus allen Häusern, die du passierst, beäugt werden.

Das Lagerhaus der Tagkrammers hast du schnell gefunden. Es liegt tatsächlich ganz am Ende der Gasse und der Name *Tagkrammer* wurde erst vor kurzem mit glänzend weißer Farbe über eine kleine Tür geschrieben. Die Lagerhalle hat einen annähernd quadratischen Grundriss von zehn x zehn Schritt, ein flaches Schrägdach und ein breites, allerdings verschlossenes Tor an der Ostseite zum Kai hin. Du bist dir sicher, dass das Gebäude schon bedeutend bessere Zeiten gesehen hat. Zwischen den Pflastersteinen vor dem breiten Tor wächst Unkraut in dichten Büscheln, der Putz des Steinbaus ist an zahllosen Stellen abgeblättert und neben der schmalen Holztür in der Nordwand fehlen sogar drei Mauersteine, so dass du einen flüchtigen Blick ins Innere des Hauses werfen kannst.

Du duckst dich neben der Tür und schaut verstohlen ins Haus hinein, entdeckst aber außer unzähligen Kisten und Schachteln nichts Bedeutendes, was in der Halle lagern würde. Interessant ist, dass die Tür leise knarzt, als eine kräftige Windböe um die Häusercke bläst. Die Tür ist nur angelehnt, von einem Schloss fehlt jede Spur. In dieses Haus einzubrechen dürfte eine Kleinigkeit sein. Möchtest du ins Innere des Hauses eindringen (90) oder zögerst du (147)?



Das Ende

Es hat Stunden gedauert, bis Murna und du mit der Hilfe Klabauters und des Flößers den rettenden Hafen erreicht habt. Bedauerlicherweise hast du nur aus dem Augenwinkel mitbekommen, wie Murna ihrem erleichterten Vater in die Arme gefallen ist, weil du dich in diesem Moment im Schwitzkasten der rothaarigen Thorwalerin befunden hast. Für einen kurzen Augenblick hast du versucht, deine Lage positiv zu sehen, weil du ihren üppigen Brüsten wohl kaum hättest näher kommen können, aber als dir die Luft langsam weggeblieben ist, überwog dann doch die Sorge um dein Leben. Letztendlich waren es Murnas gute Worte, die dich dieses Mal aus einer Zwangslage gerettet haben.

Natürlich musstest du zuerst dem alten Tagkrammer, seinen Burschen und der nun auffällig oft beschämt zu Boden schauenden Thorwalerin die ganze Geschichte vom nächtlichen Einbruch und dem Vampir von Havena erzählen, anschließend den Gardisten Trode und Alrik, die dich erst anfangen ernst zu nehmen, als die beiden Tagkrammers die von ihnen miterlebten Episoden deiner Erzählung bestätigten.

Zum Glück waren sich alle schnell einig, dir trotz deiner Gesetzesbrüche zu verzeihen und eine Anklage gar nicht erst in Erwägung zu ziehen. Ganz im Gegenteil zeigte sich die Familie Tagkrammer sogar recht dankbar, was sie dir in blinkenden Silbermünzen im Wert von 20 Dukaten auszahlten.

Alles in allem war dein erstes, echtes Abenteuer eine der wohl prägendsten Erfahrungen deines Lebens. Deine Einstellung zum Schicksal, dem du dich früher immer unterworfen fühltest, das du nun aber unbedingt in die eigenen Hände nehmen willst, zum Leben, das dir im Angesicht des Todes plötzlich viel lebenswerter erschien als je zuvor, und zu dir selbst haben sich so radikal gewandelt, dass du dich wie ein neuer Mensch fühlst – eine Erfahrung, die sich auch in Form von **12 Abenteuerepunkten** niederschlägt.

Ob du noch lange in Havena bleiben wirst, wagst du allerdings zu bezweifeln. Die von Meister Tagkrammer in Aussicht gestellte Ausbildung würde zwar für eine gewisse Sicherheit sorgen, aber du hast das sichere Gefühl, dass eine Lehre als Schreiber mit der Aussicht, irgendwann zum Handelsassistenten aufsteigen zu können, nicht das Richtige für dich wäre. Du bist zwar zuvor nie auf die Idee gekommen, das Hafenviertel zu verlassen, aber du hättest dir auch nie träumen lassen, einmal als wahrer Held eine Jungfrau zu retten. Sie mag zwar erst sieben Jahre alt sein, aber eine gerettete Jungfrau ist eine gerettete Jungfrau. Und Murna hat dich auf ihre ganz eigene Art in ihr Herz geschlossen: Wer kann schon von sich behaupten, von ihr und ihren unzähligen Puppen zum Tee eingeladen worden zu sein?

Ermutigt durch deinen Erfolg hast du beschlossen, die engen Gassen des Hafenviertels hinter dir zu lassen und hinaus in die weite Welt zu ziehen, Aventurien zu erkunden, den Bedürftigen wie Murna zur Seite zu stehen und bei Gelegenheit auch die eine oder andere prall gefüllte Schatztruhe zu suchen. Und wer weiß, vielleicht hockt auf einer von ihnen ja auch ein leibhaftiger Drache ...

Epilog

Als die letzten Strahlen der Praiosscheibe endlich hinter dem Horizont verschwunden waren, erhob er sich von seinem Lager. Die Unterstadt war kein wohliges Heim, kein angenehmer Ort, aber eine Kreatur wie er tat gut daran, im Schatten zu leben – wenigstens solange seine Macht noch nicht stark genug war.

Der Hunger, dieser unstillbare Hunger nach frischem Blut. Oh, er hätte den Jüngling nehmen können, sich an ihm laben können, ihn töten können, damals im geborstenen Tempel. Aber er hatte seinem Drang widerstanden, hatte der Versuchung nicht nachgegeben und ihn ziehen lassen, genauso wie den Mann, der das kleine Kind – diesen köstlichen Nachtisch – bei sich trug. Normalerweise scherte er sich nicht um die Belange der Menschen, aber diese waren besonders. Der Alte war ihm egal, er war schwach und naiv in seinem Streben nach Macht. Wie konnte er nur denken, er würde zu einem machtvollen Zauberer werden, wenn er das Blut eines Magiebegabten trinken würde? Aber in seiner grenzenlosen Dummheit war er auch gefährlich. Die Menschen in Havena lebten in Angst und das schmiedete ein Band zwischen ihnen. Sie gaben sich nicht mehr dem Leichtsinn hin, sie erschwerten ihm seine Jagd und die Gerüchte, jemand seinesgleichen hätte die Hafengstadt am Meer der sieben Winde heimgesucht, konnte zu einer Gefahr für ihn werden. Der Alte war ihm ein Dorn im Auge und ihn zu töten wäre ein Leichtes gewesen, aber die Gerüchte wären damit nicht aus der Welt gewesen.

Doch dann kam der Jüngling. Er spürte Entschlossenheit in dem jungen Mann, als er ihn von der Mauer aus beobachtete – und dann erkannte er, dass der Bursche die Lösung für sein Problem war. Also ließ er ihn ziehen, ließ er ihn den Alten vernichten und damit eine Erklärung für die Legende vom Vampir von Havena finden. Er musste nur warten, bis sich die Kunde verbreitete, dass die Gefahr vorüber war. Es war eine harte Zeit, eine lange Zeit, eine Zeit des Hungers. Aber diese Zeit war nun vorbei. Vor ihm lag eine Nacht, in der er seinen Durst endlich würde stillen können ...

Dein Held

Der vorliegende Charakter ist bestens auf die Ereignisse um den Vampir von Havena vorbereitet: Carolan Calavanti, seines Zeichens halbelfischer Streuner und jemand, der die Gassen der Stadt so gut kennt wie seine eigene Westentasche. Carolan mag nicht der beste Schwertkämpfer sein, aber er ist ein talentierter Streuner und verfügt über alle Fähigkeiten, um sich den Herausforderungen des Abenteurers zu stellen.

Im Grunde spricht natürlich auch nichts dagegen, wenn du deinen eigenen Streuner benutzt. Bedenke hierbei jedoch, dass der Held entweder aus Havena stammen sollte oder zumindest sehr viel über die Stadt weiß. Immer wieder wirst du im Abenteuer auf Stellen stoßen, wo der Held Ahnung von Ereignissen, Personen oder Gerüchten hat, die nur ein Einheimischer oder Kenner der Stadt wissen kann. Und die Handlung würde nicht sonderlich gut zu einem tulamidischen Krieger oder einer Lowanger Magierin passen.

Bedenke auch, dass das Abenteuer nicht davon ausgeht, dass dein Held ein Zauberer oder Geweihter ist. Magische und karmale Fertigkeiten bleiben im Vampir von Havena unberücksichtigt. Das Abenteuer ist auf einen Streuner zugeschnitten und entsprechend solltest du auch einen solchen diebischen Charakter wählen.

Entscheidest du dich für Carolan, so findest du an dieser Stelle neben seinem Heldenbogen auch seine Hintergrundgeschichte. So weißt du, was ihn nach Havena geführt hat und was er getan hat, bevor er sich seinen Gefährten anschloss und durch Aventurien zog.

Carolan Calavanti

Calavanti ist Carolans bevorzugter Name – in jeder Stadt trägt er jedoch einen anderen. In Kuslik wird er wegen Betrugs gesucht und nennt sich Ramirez Zotti, in Grangor ist er als Hochstapler Lorenzo Dicora bekannt und in Vinsalt sucht ihn die Garde wegen Diebstahls unter dem Namen Furio Faruzzi. Der Streuner mit den spitzen Ohren wuchs als Findelkind im Vinsalter Tsatempel auf, wo ihn die Geweihten vor fast dreißig Jahren an der Pforte fanden. Schon bald erkannten sie, dass ein Elternteil wohl elfisch war, aber dieser Umstand hinderte sie nicht daran, ihm gute Eltern zu sein und ihm ein neues Zuhause zu bieten.

Dem etwas chaotischen Alltag seiner tsageweihten Pflegeeltern ist es zu verdanken, dass er hin und wieder als Jugendlicher Kontakt zur Vinsalter Unterwelt aufnehmen konnte. Zunächst gehörte er einer Kinderbande an, später wandte sich gar die Königin der Vinsalter Unterwelt, Niam von Bosparan, an ihn und versicherte sich seiner Dienste.

Über seine unbekannteren Eltern hat sich Carolan zwar Zeit seines Lebens Gedanken gemacht, aber sein elfisches Erbe nimmt er gelassen hin, ohne sich darüber zu beklagen, dass ihn die Kinder mit denen er aufgewachsen ist, „Spitzhörchen“ nannten.

Seine Zeit als gewöhnlicher Verbrecher ist jedoch vorbei: Als er miterlebte, wie seine Kumpanen immer brutaler bei ihren Raubzügen vorgingen und sogar vor heiligen Tempelhallen nicht Halt machten, entschloss er sich die Seite zu wechseln und sie bei der Stadtgarde zu verpfeifen. Da er Niams Rache fürchtete, entschloss er sich aus dem Horasreich zu fliehen. Es zog ihn zunächst nach Havena, die mittelreichische Metropole am Meer der sieben Winde. Dank seines Charmes gelang es Carolan sich dort durchzuschlagen und abseits des Horasreiches neue Kontakte zu knüpfen. Niams Häscher verfolgten ihn nicht bis hierhin und so lebte er sich in den Gassen der traditionsreichen Stadt schnell ein. Bald kannte sich Carolan hier genauso gut aus wie in Vinsalt.

Sein Geld verdingt er sich als Boltanspieler oder Gaukler in Tavernen. Außerdem ist er ein Charmeur, der mit Worten Männer wie Frauen für sich einnimmt. Die großen Verbrechen meidet er, kleine Diebstähle traut er sich jedoch immer noch zu und teilweise sehnt sich Carolan auch noch dem Nervenkitzel eines echten Einbruchs.

Immer wieder stolpert Carolan durch Missgeschicke in gefährliche Situationen. Phex scheint dem Halbelfen aber dennoch beizustehen, denn genauso oft gelingt es ihm durch Zufall sich wieder aus allen nur erdenklichen Lagen herauszuwinden. Er selbst nimmt dem Fuchsgott sein wechselndes Glück nicht übel. Als jemand, der jahrelang in einem Tsatempel wohnte und die Lehren der Göttin des Neuanfangs verinnerlichte, weiß Carolan, dass jede Situation eine neue Chance bietet –

man muss sie nur ergreifen und mit Humor nehmen.

Die übrigen Schurken der Stadt belächeln ihn noch, doch Carolan ist sich sicher, dass irgendwann seine Stunde schlagen wird und er ein wahres Phexensstück hinlegen wird, von dem man in der Unterwelt Havenas noch jahrelang erzählen wird.

Sein halbelfisches Äußeres ist Fluch und Segen zugleich. Die meisten anderen Streuner und Schurken in der Stadt gehen davon aus, dass Carolan magische Kräfte besitzen muss und haben deswegen einen gewissen Respekt vor ihm. Die übrigen



Bewohner der Stadt schätzen Halbfelfen, wie jeden anderen Zauberer, überhaupt nicht. Das Magieverbot Havenas hat dafür gesorgt, dass man Magiern, Hexen und eben auch Halbfelfen mit großem Misstrauen begegnet. Väter stellen sich schützend vor ihre Töchter, wenn Carolan sie freundlich grüßt, Geweihte betrachten den Halbfelfen voller Misstrauen und zwar nicht, weil er ein Streuner ist, sondern wegen seiner spitzen Ohren, und Gardisten kontrollieren ihn ohne Grund, wenn er irgendwo an einer Straßenecke herumlungert.

Obwohl er früher mit skrupellosen Verbrechern zusammenarbeitete, sind Carolans heutige Ziele edler, wenn auch nicht weniger phexgefällig. Arme würde er nicht bestehlen und er hat ebenso ein Herz für Straßenkinder und Bettler, denen er etwas von seiner Beute abgibt – aber auch eine Gegenleistung verlangt, z.B., dass sie für ihn die Augen offen halten. Irgendwann möchte Carolan mit den größten Meisterdieben der Geschichte auf einer Stufe stehen: mit Calaman, dem berühmten Zwergendieb, oder mit Talime Nebelstern, der Meisterdiebin von Gareth. Phex betrachtet er als seinen Schutzpatron, dem er beweisen will, was er alles kann. Tsa hingegen sieht er als die Beschützerin seines Lebens, wenn es wirklich Mal nicht gut läuft und er in Schwierigkeiten steckt. Die anderen Zwölfe achtet er, wobei einige von ihnen ihm eher Angst machen, allen voran Praios, Efferd und Boron. Wie alle Havener sieht er Boron als den Herrn des Todes und will lieber nichts mit ihm zu tun haben. Efferds Macht hingegen ist in Havena allgegenwärtig und erschreckend. Und mit den Dienern des Praios hat er wenig zu schaffen, da er als Streuner und Phexanhänger die meiste Zeit auf der anderen Seite des Gesetzes steht.

Als Gläubiger der Tsa ist ihm Gewalt zuwider, aber er ist bereit, sie einzusetzen, um sein Leben oder das von Freunden zu schützen. Viel lieber löst Carolan aber seine Probleme durch seine Geschicklichkeit, seine Schläue oder seinen Charme.

Seine neuen Prinzipien sorgen jedoch dafür, dass er immer knapp bei Kasse ist und ständig in Geldsorgen schwebt. Zwar gelingt es ihm mit Gelegenheitsdiebstählen ab und an ein paar Heller zu erbeuten, aber nicht genug, um auf lohnende Aufträge zu verzichten. Und es ist nur eine Frage der Zeit, bis ein Kontakt ihm einen gut-bezahlten, aber dubiosen Auftrag vermittelt und Carolan ihn trotzdem annimmt.



Havena, traditionsreiche Hafenstadt

„Auch wenn wir lange Handel treiben, muss ich sagen, mit diesem jungen Fürsten geht eine frische Brise durch die Stadt, die ich lange nicht gespürt habe.“

—ein Kauffahrer aus Havena, 1039 BF

„Diese Unterstadt, die nach der großen Flut geblieben ist, mit ihren sagenhaften Kreaturen und vielen verborgenen Geheimnissen, das klingt, als sollten wir uns da umsehen.“

—ein Brabaker Magier, 1038 BF

Region: Mittelreich, Fürstentum Albernia

Einwohner: 30.000 Menschen, einige Dutzend Elfen und Zwerge, einige Necker

Herrschaft: ein Stadtvogt gemeinsam mit dem Ältestenrat und dem Rat der Kapitäne, Sitz des albernischen Fürsten Finnian ui Bennain

Tempel: alle Zwölfgötter außer Firun, großer Efferdtempel, Boroninsel (Tempel und Boronanger)

Handel und Gewerbe: Handelsstadt mit großem Hafen, Verladeort von Waren zwischen Fluss- und Seeschiffen, viele Kontore und Werften

Besonderheiten: großer Handelshafen, verfluchte Unterstadt (im Wasser versunkene Ruinenstadt), Fürstenpalast, Kriegerakademie Ruadas Ehr, Seekadettenschule, prächtiger Efferdtempel, Boroninsel, Prinzessin-Emer-Brücke über den Großen Fluss, Wasserschloss Feenquell, Höhle der efferdheiligen Riesenschildkröte Lata. In Havena herrscht ein stadtweites Magieverbot, das lediglich für Heilzauberei in jüngerer Zeit weniger streng ausgelegt wird.

Stimmung in der Stadt: efferdergeben, freiheitsliebend, geschäftstüchtig, misstrauisch gegenüber Magie, den Nordmarken gegenüber feindlich, der Kaiserin und dem Reich gegenüber zwiespältig

Die Hauptstadt Albernias liegt im sumpfigen Delta des Großen Flusses und wurde oftmals von Schicksalsschlägen gebeutelt. Die Große Flut hat vor über 300 Jahren ganze Stadtteile zerstört, und noch liegen die Ruinen des alten Havena unter den Fluten verborgen. Seither ist Magie in der Stadt verboten, denn in ihr sieht man die Ursache des Unglücks, und die Havener fürchten den Totengott Boron weit mehr als andere Aventurier. Efferd aber verehren sie mit Innbrunst und Hoffnung, dass er sie das nächste Mal vor einem solchen Schicksal bewahren möge. Heute ist Havena einer der größten Handelshäfen der Westküste. Streng dreinblickende Gardisten und flinke Taschendiebe durchstreifen die geschäftigen Gassen der Stadt. Der junge Fürst aber ist recht selten in seiner Hauptstadt anzutreffen, wird er doch nicht umsonst Finnian der Seefahrer genannt.

Die Havener sind freiheitsliebend wie alle Albernier und dem Meer auf besondere Weise verbunden, schließlich ist Efferd der Schutzgott der Stadt. Neben den Menschen leben in der Stadt auch noch einige Necker, friedliebende Meermenschen. Früher, und angeblich noch heute, wurden sie von Wohlhabenden als Sklaven gehalten.

Havena ist in zwei Stadtviertel (Altstadt und Neustadt) mit insgesamt zehn Stadtteilen unterteilt. Die Altstadt existierte bereits zur Zeit der Großen Flut. In den Altstadt-Vierteln leben die einfachen und ärmeren Bürger der Stadt.

Die Neustadt ist der Wohnort der Reichen und Mächtigen. Hier wohnen die, die es sich leisten können. Das Stadtviertel ist noch nicht sonderlich alt und wurde erst nach der Großen Flut errichtet.

Die Stadt bietet viele Sehenswürdigkeiten und bemerkenswerte Orte. Der Rahjapark mit seinen blühenden Beeten und den wunderschönen Bäumen ist ein beliebter Ort zum Entspannen.

Im Gegensatz dazu steht der Stadtpark Havenas. Seit einer Mordserie vor einigen Jahrzehnten galt er als verflucht und wurde gemieden. Erst vor Kurzem ist er wieder für die Öffentlichkeit zugänglich und lädt zum Flanieren ein. Bekannt ist Havena auch für seine Immanmanschaft, die Havena Bullen, eine der traditionsreichsten Immanmanschaften des ganzen Mittelreiches. Das Stadion der Mannschaft ist riesig und nach einem Spiel gegen eine gegnerische Mannschaft ist auf den Gassen und in den Kneipen die Niederhölle los.

Ein unheimlicher Ort hingegen ist die Boroninsel. Es ist nicht verboten, die Insel zu betreten. Man muss jedoch

einem Fischer schon ein kleines Vermögen zahlen, damit er dorthin übersetzt. Mitten auf der Insel liegt ein alter Borontempel, über den es so manche finstere Sage zu erzählen gibt. Von untoten Geweihten, Vampiren oder Geistern ist die Rede. Kein Havener Bürger würde diesen Ort freiwillig aufsuchen.

Ebenso von den Havenern gemieden wird die von Efferds Zorn getroffene Unterstadt. Sie wurde von der Großen Flut überschwemmt und seitdem ragen dort nur noch die höchsten Gebäude aus dem Wasser heraus. Die Havener haben sich mit dem Anblick der Unterstadt abgefunden und immer wieder wagen sich Schatzsucher dorthin. Berüchtigt ist auch der sagenumwobene Turm der Zauberin Nahema, der sich wie ein Mahnmal aus dem Wasser erhebt. Gilt schon die ganze Unterstadt als verflucht, so trifft dies insbesondere auf den Turm zu. Kaum jemand soll dort hineingegangen und lebendig – oder bei klarem Verstand –, wieder herausgekommen sein. Und doch lockt der Turm immer wieder Glücksritter und selbsternannte Abenteurer an, die dort nach Schätzen und Hinterlassenschaften der legendären Zauberin suchen.

Das Umland des Großen Flusses wird durch Sümpfe eingenommen, ein Gebiet, das von den Albernieren Muhrsape genannt wird. Dort hausen Flüchtlinge, Wegelagerer und Flusspiraten und die Bürger Havenas munkeln gar von Bestien, Feen und Moorleichen, die alles Lebende töten wollen.

In den letzten Jahren war Havena der Schauplatz einiger denkwürdiger Ereignisse. Wie schon erwähnt, gab es vor vielen Jahren eine Mordserie im Stadtpark – unschuldige Töchter der Stadt wurden von Piraten verschleppt und ein seeschlangengehender Kult soll Menschen geopfert haben.

Während des Jahrs des Feuers, als es im Mittelreich keine Kaiserin gab und das Reich am Rande des Untergangs stand, erhoben sich die freiheitliebenden Albernier. Sie riefen ihr eigenes Königreich aus, mit Havena als Hauptstadt. In dieser Zeit führte Albernien gegen den Rest des Reiches, vor allem aber gegen die Nachbarprovinz Nordmarken, einen erbitterten Krieg, dessen Auswirkungen teilweise heute noch eine Rolle spielen. Während dieser unglückseligen Zeit erreichten auch viele Flüchtlinge Havena, die die Stadt auf über 30.000 Menschen anschwellen ließ.

Erst vor Kurzem wurde am Himmel über der Stadt ein Meteor erblickt, ein blauleuchtender Gwen-Petryl-Felsbrocken, der auf Havena zu fallen drohte. Allerdings ging der Meteor in den Sümpfen vor der Stadt runter und so blieb Havena eine erneute Katastrophe erspart. Was mit dem gigantischen Gwen-Petryl geschah, ist nicht ganz sicher. Gerüchte besagen, dass die Kirche des Efferd den heiligen Stein in den Hallen unter den Tempel gebracht hat, wo die Riesenschildkröte Lata, eine Dienerin des Efferd, ihn bewacht. Andere Stimmen vermehren, dass Diebe sich den Brocken unter den Nagel gerissen haben und ihn in viele kleine Teile zerbrachen – um sie gewinnbringend zu verkaufen.

Das Magieverbot

Eine Besonderheit Havenas ist das Magieverbot. Das Verbot wurde vor etwa vierhundert Jahren nach der Tyrannenherrschaft von Magiern durchgesetzt. Weder dürfen Zaubersprüche innerhalb der Stadtmauern gesprochen, noch alchemistische Erzeugnisse hergestellt oder gehandelt werden.

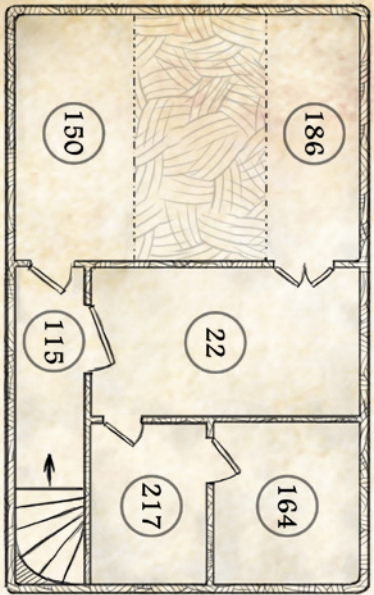
An den Stadttoren werden Zauberer besonders gründlich überprüft. Magier dürfen ihren Stab behalten – das Gilddenrecht gestattet es ihnen –, aber andere erkennbare magische Gegenstände und Elixiere müssen bei der Garde abgegeben werden, bis der Gast Havena verlässt.

Die einzige Ausnahme ist Heilmagie, bei deren Anwendung von einer Strafe abgesehen wird. Ansonsten kann eine Überschreitung des Magieverbots, je nach Gefährdung für Bürger oder Eigentum, mit Geldbußen, Pranger, Kerkerhaft oder dem Tod bestraft werden.

Zauberer mussten also in der Regel ihre magischen Besitztümer abgeben, sofern man sie als magisch identifizieren konnte. Sollte jemand erkennbar innerhalb der Stadt zaubern, kann dies für ihn schwerwiegende Konsequenzen haben.

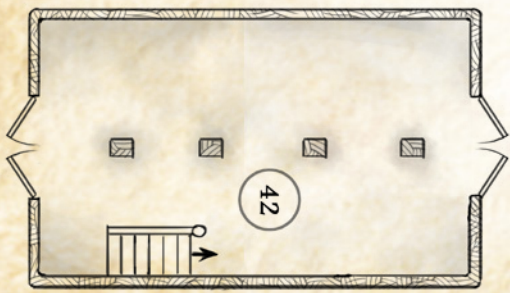
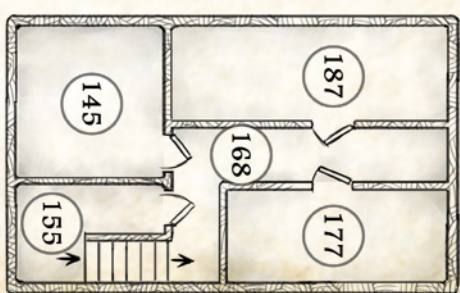
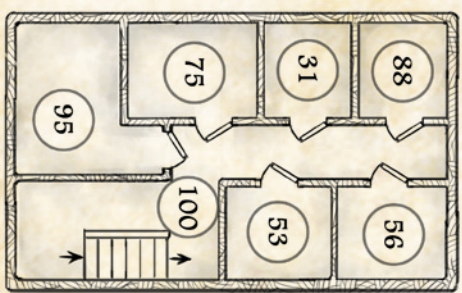
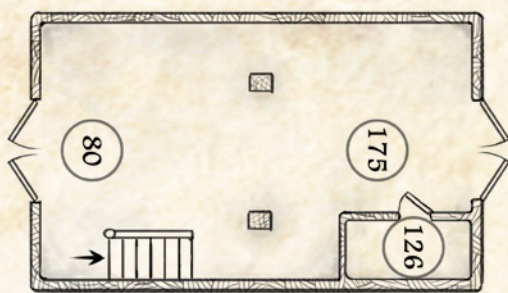


Puppentheater Obergeschoss



Lärmpunkte ○○○○○○○○○○

Tagkammer Kontor





HELDENDOKUMENT

Persönliche Daten

Name Carolan Calavanti
Geschlecht männlich
Spezies Halbelf
Geburtsdatum unbekannt
Alter um 30
Haarfarbe schwarz
Augenfarbe grün
Größe / Gewicht 1,82 Schritt / 77 Stein



Profession Streuner
Kultur Horasier
Sozialstatus frei
Geburtsort Vinsalt
Familie unbekannt

Charakteristika

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
10	12	14	13	14	15	12	10

Vorteile Begabung (Schlosserknacken), Flink, Fuchssinn, Glück 1

Nachteile Pechmagnet, Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Neugier)

Allgemeine Sonderfertigkeiten Füchsisch, Fallen entschärfen,

Ortskenntnis (Havena, Vinsalt)

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie <i>(GW der Spezies + KO + KO)</i>	29			
Astralenergie <i>(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)</i>	-			
Karmaenergie <i>(20 durch Geweihter + Leiteigenschaft)</i>	-			
Seelenkraft <i>(GW der Spezies + (MU+KL+IN)/6)</i>	2		⊗	
Zähigkeit <i>(GW der Spezies + (KO+KO+KK)/6)</i>	0		⊗	
Ausweichen <i>(GE/2)</i>	9	+1	⊗	

Schicksalspunkte				
Wert	Bonus/ Malus	Max	Aktuell	
3	+1	4	4	

Erfahrungsgrad

Erfahren

AP gesamt AP gesammelt AP ausgegeben

HELDENDOKUMENT

Spielwerte

Behinderung

0

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
10	12	14	13	14	15	12	10

FERTIGKEITEN

Talent	Probe	BE	Stg.	Fw	R	Anmerkung	Talent	Probe	BE	Stg.	Fw	R	Anmerkung
Körpertalente MU/GE/KK							Wissenstalente KL/KL/IN						
Fliegen	MU/IN/GE	JA	B	0			Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	NEIN	A	7		
Gaukeleien	MU/CH/FF	JA	A	0			Geographie	KL/KL/IN	NEIN	B	1		
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	6			Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	2		
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	7			Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	4		
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	B	0			Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN	B	0		
Reiten	CH/GE/KK	JA	B	0			Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN	C	0		
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	0			Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	4		
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	6			Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	6		
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	0			Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	5		
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	8			Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	5		
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	1			Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B	0		
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B	7			Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A	0		
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	5			Handwerkstalente FF/FF/KO						
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	4			Alchimie	MU/KL/FF	JA	C	0		
Gesellschaftstalente IN/CH/CH							Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B	1		
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	B	0			Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	0		
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	4			Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	4		
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	0			Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	0		
Etikette	KL/IN/CH	EVTL	B	2			Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	0		
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	10		Informationssuche	Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	0		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	5			Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	0		
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	6			Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	0		
Verkleiden	IN/CH/GE	EVTL	B	2			Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	0		
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	7			Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B	0		
Naturtalente MU/GE/KO							Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A	0		
Fährtsuchen	MU/IN/GE	JA	C	0			Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	C	0		
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	0			Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	0		
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	0			Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA	C	7		
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B	5			Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	0		
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	0			Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	0		
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	0									
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	0									

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	7	8	9	10	11	12	13
KL	9	10	11	12	13	14	15
IN	11	12	13	14	15	16	17
CH	10	11	12	13	14	15	16
FF	11	12	13	14	15	16	17
GE	12	13	14	15	16	17	18
KO	9	10	11	12	13	14	15
KK	7	8	9	10	11	12	13



Fertigkeitspunkte	Qualitätsstufe
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
+16	6

Sprachen

Garethi III, Isdira I, Thorwalsch II

Schriften

Kusliker Zeichen

HELDENDOKUMENT

Kampf

7	29	9	13	2	0
GS	LE	AW	INI	SK	ZK

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
10	12	14	13	14	15	12	10

Kampftechniken	Leiteig.	Stg.	Ktw.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	8	X
Bögen	FF	C	6	8	X
Dolche	GE	B	10	10	7
Fecht Waffen	GE	C	12	12	8
Hieb Waffen	KK	C	6	6	3
Ketten Waffen	KK	C	6	6	X
Lanzen	KK	B	6	6	3
Raufen	GE/KK	B	12	12	8
Schilde	KK	C	6	6	3
Schwerter	GE/KK	C	6	6	5
Stangen Waffen	GE/KK	C	6	6	5
Wurf Waffen	FF	B	10	12	X
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	6	3
Zweihandschwerter	KK	C	6	6	3

Kampfsonderfertigkeiten

Aufmerksamkeit,

Einhändiger Kampf, Finte I, Kampfreflexe I, Präziser Schuss/Wurf I,

Präziser Stich I, Schnellziehen, Verbessertes Ausweichen I

Nahkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Schadensbonus	TP	AT/PA Mod.	Reichweite	AT	PA	Gewicht
Waffenlos	Raufen	GE/KK 14	1W6+1	0/0	kurz	12	8	
Dolch	Dolche	GE 14	1W6+2	0/0	kurz	10	7	0,5
Rapier	Fecht Waffen	GE 15	1W6+4	+1/+1	mittel	14	10	1

Fernkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Ladezeiten	TP	Reichweite	Fernkampf	Munition	Gewicht
Wurfdolch	Wurf Waffen	1 Aktion	1W6+1	2 / 10 / 15	12	1	0,5

Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zus. Abzüge	Gewicht	Reise, Schlacht,...
Feste Kleidung	1	0	- 1 GS, -1 INI	2	

Schild/Parierwaffe

Schild/Parierwaffe	Strukturp.	AT/PA Mod.	Gewicht

Lebensenergie

Max Aktuell

29
 29

1/4 LE verloren 2/4 LE verloren 3/4 LE verloren 5 oder weniger LE
 (+1 Schmerz) (+1 Schmerz) (+1 Schmerz) (+1 Schmerz)

0 oder niedriger = Held liegt im Sterben

Zustand	Stufe I (-1)	Stufe II (-2)	Stufe III (-3)	Stufe IV (Handlungsunfähig)
Belastung				
Betäubung				
Entrückt				
Furcht				
Paralyse				
Schmerz				
Verwirrung				

AVENTURIEN

Der Vampir von Havena

von Sebastian Thureau

Du hörst dumpfe Schritte auf den nassen Pflastersteinen, hörst die schweren Stiefel, die immer wieder in Pfützen treten. Durch den dichten Nebel, der durch das Hafenviertel von Havena wabert, kannst du keine zehn Schritt weit sehen. Wo genau sind deine Verfolger? Wie kannst du entkommen? Mit Recht und Gesetz hast du es noch nie so genau genommen, wie es die Priester des Praios erwarten, aber so großen Ärger hattest du noch nie. Auf deine Augen kannst du dich jedenfalls kaum verlassen und auf dein Gehör noch viel weniger. Zu viele Geräusche hallen in den Straßen wieder, das Fauchen einer Katze, der Flügelschlag eines krächzenden Raben – und die Schritte, die sich dir aus allen Richtungen gleichzeitig zu nähern scheinen ...

Der Vampir von Havena ist ein Solo-Abenteurer, mit dem du dich ohne Meister und Mitspieler direkt ins Abenteuer wagen kannst. Abschnitt für Abschnitt begegnest du beim Lesen neuen Herausforderungen, und all deine Fähigkeiten werden gefragt sein, um mit heiler Haut davonzukommen. Du benötigst keinerlei Vorkenntnisse. Ein spielfertiger Held, mit dem du dieses Abenteuer bestreiten kannst, ist am Ende des Bandes enthalten, und alle Regeln und Spielmechanismen werden direkt im Buch erklärt. Auf ins Abenteuer!



Solo-Abenteurer für einen nicht ganz so gesetzestreuen Helden

Genre: Detektivgeschichte, Mystery

Voraussetzungen: keine

Ort: Havena

Zeit: beliebig zwischen 1038 BF - 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): gering / -

Erfahrung der Helden: unerfahren bis kompetent (bei eigenem Helden)

Wichtige Fertigkeiten:

Handwerk	◆ ◆ ◆ ◆
Körpertalente	◆ ◆ ◆ ◆
Kampf	◆ ◆ ◆ ◆
<i>Lebendige Geschichte</i>	◆ ◆ ◆ ◆

Zum Spielen des Abenteurers ist zusätzlich das **DSA5-Regelwerk** notwendig. Der **Aventurische Almanach** wird zur Vertiefung des Hintergrundes empfohlen, ist aber zum Leiten des Abenteurers nicht erforderlich.



www.ulisses-spiele.de

US25302PDF