

DER LETZTE HELD

Magazin der Fantasy-Rollenspieler

Abenteuer:

„Erlösung“

Setting:

Morgels Ruh

Spielhilfe:

Eine Flußfahrt

Spiel '95:

Rollenspiele,
Trading Cards,
Spiel des Jahres

Jubiläum:

10 Jahre DLH

Vorstellung:

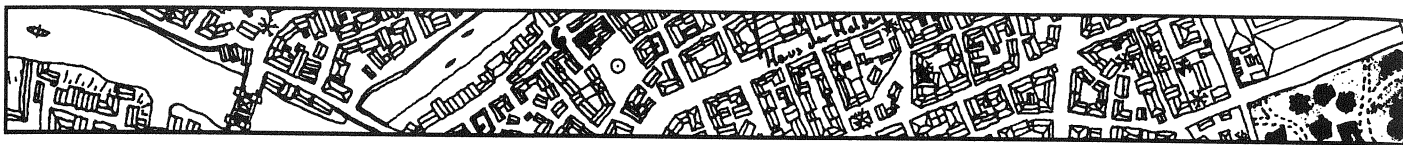
Earthdawn

Rezis:

Ruf des Warlocks,
Enfermo, Barba



31



Aus längst vergangenen Tagen

Teil 3: Erlösung

Ein Abenteuer für 3-6 Helden der 3.-5. Stufe
von Andreas Michaelis

„...das sollte also Waabemünd sein? Bei allen Zwölfen, was ist hier nur geschehen. Warum verlassen alle Bewohner einen solchen Ort, in dem die Häuser schmuck und die Torffelder ertragreich sind?

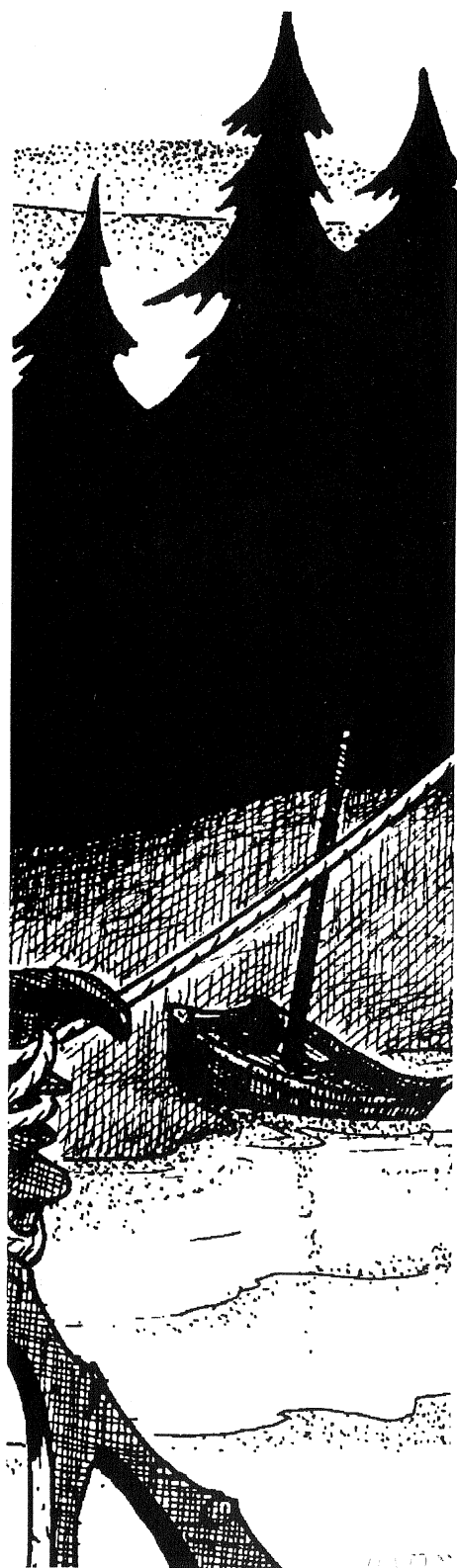
Aber so ist das mit den Orten in denen sich keiner der Lehnsherren um den Grund kümmern. Freiheit hatte man ihnen gegeben, den Boden auf dem sie lebten geschenkt. Und was ist der Dank? Sie hauen ab, lassen alles unbewirtschaftet.

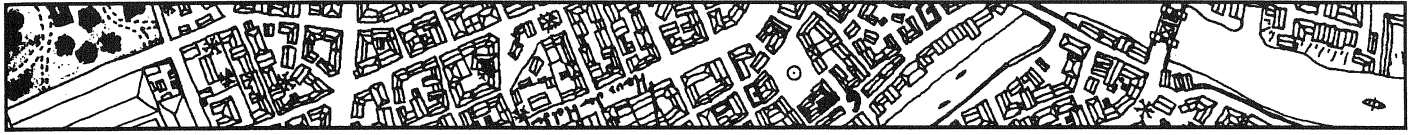
So zeigt es sich erneut, daß das Bauerngesindel nicht in der Lage ist, sich selbständig zu ernähren. Ihnen fehlt die Knute, die lenkende Hand, das strenge Regime. Möge unser Landesherr aus diesem Dorf Waabesmünd Lehren ziehen...

(Aus dem Buch "Der Staat verkommt" von Bodin Rousoh, 277 vor Hal)

Vorbemerkung

Aus längst vergangenen Tagen ist ein mehrteiliges Abenteuer, dessen Teile aber auch separat gespielt und zum Abschluß gebracht werden können. Der erste Teil, in dem die Helden eine Truhe in der Unterstadt entdeckten, erschien in DLH 29. Im nächsten LH mußten die Abenteurer die gestohlene Truhe wiederbesorgen, wobei sie auf den "Stern von Mherwed" aufmerksam gemacht wurden. In diesem dritten und letzten Teil geht es nun darum, diesen "Stern" zu finden, wobei sie ein Rätsel aus längst vergangenen Tagen lösen.





Was geschah

Nachdem die Helden für ihren Auftraggeber einen Schatz gehoben hatten, wurden sie auf eine seltsame Truhe aufmerksam, die sie aus den Fluten der Unterstadt bergen konnten. Da das Schmuckstück deutlich die Zeichen der Travia trugen, wurde es in den Tempel der Göttin des Herdfeuers gebracht.

Doch auch dort ließ sich die Truhe nicht öffnen, so daß die Helden beauftragt wurden, sie in den Haupttempel nach Gareth zu bringen. Doch die Helden kamen nicht mehr dazu, denn das Fundstück wurde gestohlen.

Nach langer Suche konnte schließlich ein Zauberer namens Quintin Leberon als Täter ausfindig gemacht werden. Als die Abenteurer in sein Haus eindringen, finden sie ihn tot vor der geöffneten Truhe vor ...

Spuren

Die Helden verfügen nun über eine Ansammlung von Unterlagen, die ihnen bei der Suche nach dem "Stern von Mherwed" helfen sollen. Diese Unterlagen wol-

len wir dem Spielleiter nun zugänglich machen. Sie befinden sich alle im Arbeitszimmer von Quintin Leberon, bzw. in der Bibliothek des Traviatempels.

Das Tagebuch

Einen Wegweiser, den Quintin Leberon nicht mehr zu Gesicht bekam, stellt das Tagebuch von Wheilan Gastfreund dar. Er war Oberpriester der Travia in den letzten Tagen Havenas vor dem Großen Beben. Die Einträge sind nicht datiert.

"In der letzten Nacht hat mir die Göttin einen Traum gesandt. Mir ist gewahr geworden, daß die wunderschöne Stadt Havena in den Fluten des Meeres untergehen wird. (...) Das Schicksal läßt sich nicht aufhalten, und deshalb werde ich nur zusehen, daß ich unsere Schätze sichern kann ..."

"Neben einigen heiligen Schriften habe ich den funkelnden Rubin, den uns die Efferdgemeinde anlässlich des Neubaus unseres Tempels gemacht hat, in ein Paket gepackt. Nun muß ich eines meiner Kinder bestimmen, das der Flut entkommen und den Schatz in Sicherheit bringen mag."

"Meine Wahl ist auf Myriell gefallen, denn sie ist mir von allen die liebste Geweihte. Sie packt bereits ihre Sachen."

"Mit dem Flußschiff Sumpfaal hat Myriell die Stadt vor drei Tagen verlassen. Möge die Göttin ihren Weg segnen. Ich werde auch heute Abend dieses Buch in die Schmuckschatulle legen. Schon morgen werde ich nicht mehr am Leben sein."

An dieser Stelle brechen die Eintragungen ab. Neben diesem Tagebuch liegt noch ein silberner, schmuckloser Ring in der kleinen Truhe, der dem Traviatempel übergeben werden sollte.

Ein Brief

Auf dem Schreibtisch des toten Zauberers befinden sich eine Menge Unterlagen, unter denen sich auch der Brief eines have-

nischen Kaufmannes an seine in Grangor lebende Schwester aus dem Jahr 401 vor Hal. Er ist nur fragmentartig erhalten, weshalb ein Alter von den Helden nicht festgestellt werden kann. Mit einem Kohlestift hat Leberon die Bemerkung "von einem havenischen Kaufmann an seine Schwester in Grangor" auf die Rückseite des Briefes geschrieben.

"... war ich bei den Einweihungsfeierlichkeiten im neuen Tempel der Travia. Gleich der Auftritt der Efferdgemeinde brachte die Gäste zum Staunen, denn sie schenkten den Geweihten der Göttin des Herdfeuers einen taubenei-großen Rubin..."

Fragen die Helden im Traviatempel nach einem Geschenk der Efferdgemeinde, so können die Geweihten ihnen nur mitteilen, daß es ein solches Geschenk nicht gibt.

Notizen

Eine handvoll Pergamente enthalten persönliche Notizen des Zauberers, die sich mit dem "Stern von Mherwed" beschäftigen.

"Auszug aus dem Tempelbuch der Efferdgemeinde zu Dröl, etwa 600 v.Hal

Wir gestatten hiermit den Zauberern, die uns mit einem Rubin bezahlt haben, das Bleiberecht in Dröl. Sie dürfen eine arkane Schule gründen, die nicht zum Schaden der Stadt handeln darf."

"Ein späterer Auszug sagt:

Die dreisten Diebe des Phextempels haben den "Stern von Mherwed" gestohlen. Ein Treffen mit der Oberpriesterin ist unumgänglich."

"Aus dem Kusliker Stadtbuch

Ein Dieb wurde mit einem großen Rubin gefunden. Er wurde ihm abgenommen. Wie sich herausstellte, war er Eigentum der Efferdgemeinde."

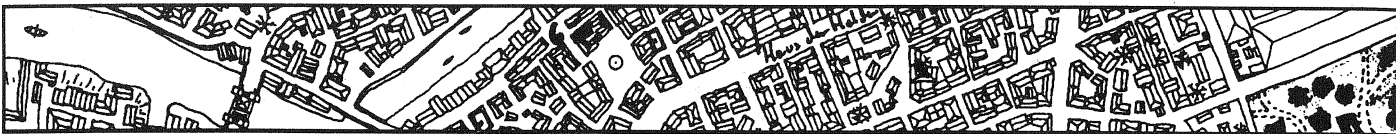
Enzyklopaedia Magica

Auf dem Schreibtisch des Zauberers liegt ebenfalls eine Ausgabe der Enzyklopaedia Magica aus dem Jahr 550 vor Hal. Wenn

Zwischenbemerkung

Soll dieser dritte Teil separat gespielt werden, so werden die Helden in den Traviatempel gebeten, wo ihnen Uisne Heimgut den Auftrag gibt, nach diesem seltsamen "Stern von Mherwed" zu suchen. Sie stellt ihnen hierzu alles Material zur Verfügung, das in dem Haus des Zauberers (von einer anderen Gruppe) gefunden wurde. Als Entlohnung verspricht sie jedem von ihnen 40 Dukaten.

Wird dieser Teil im Anschluß an "Verschwunden" gespielt (siehe DLH 30), können die Helden von sich aus nach dem "Stern von Mherwed" suchen, oder von der Oberpriesterin des Traviatempels dazu beauftragt werden. In jedem Fall können sie mit einer Belohnung rechnen, wenn sie den Edelstein in den Tempel bringen.



Schatzkarte in Archiv gefunden?

Vor wenigen Tagen gab der Tempel des Efferd einige bisher gehütete Dokumente, die sich mit der Unterstadt Havenas beschäftigen, zur Veröffentlichung frei. Darunter war auch ein Stück Pergament, das einen Ausschnitt des alten Havenas aus der Zeit vor dem großen Beben zeigt.

Es ist heute nicht mehr möglich, zu sagen, wo dieser Teil der Stadt befunde hat, Experten aber glauben, den alten Rondstempel entdeckt zu haben.

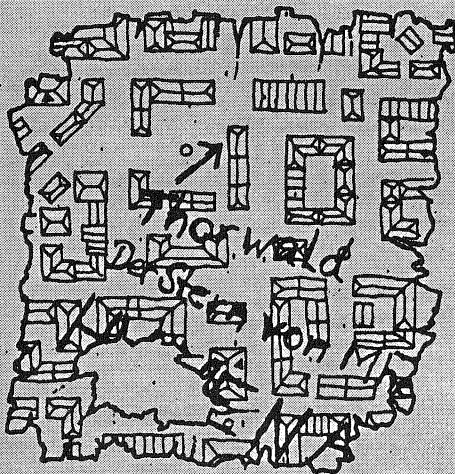
Auf der Zeichnung befindet sich eine Notiz, von der auf jeden das Wort Thorwald zu lesen ist - wahrscheinlich ein Name. Darunter findet man die Worte "Der Stern von Mhe.". Es könnte sich hierbei um den Stern von Mherwed handeln, ein Rubin von außergewöhnlicher Schönheit, von dem immer geglaubt wurde, er befände sich im Efferdtempel von Drol.

Der letzte Eintrag bedeutet

eindeutig HAVENA, so daß sich die Geweihten sicher sind, daß es sich hier um eine Karte des alten Havenas handelt.

Wenn wir hier auch die Kopie des Pergaments abdrucken,

wollen wir doch jeden davor warnen, sich in die Unterstadt zu wagen, um vielleicht den Stern von Mherwed zu suchen. Die Efferdgeweihten versicherten uns, daß sich dieser in Drol befindet. ami



Artikel aus der Havena-Fanfare

"Ich bin ein Zauberer, sagte er, und gern helfe ich euch weiter, wenn ihr mir dafür einen Gefallen tut. Dann zog er aus seiner Tasche einen großen Rubin, der im feurigsten Rot erstrahlte. Er trat aus dem Dorf heraus und legte den Edelstein auf einen Felsen. Als er einige Schritte zurücktrat, begann der Stein zu leuchten, und plötzlich kamen die Wesen des Sumpfes herbei. Wer von ihnen aber den Stein berührte, verwandelte sich in ein tanzendes Licht und wurde auf alle Zeiten an den Sumpf gefesselt."

Havena-Fanfare

Den Unterlagen liegt auch ein Artikel der *Havena-Fanfare* bei, in der von dem Fund eines alten Schatzplanes geredet wird. Dieser Artikel führte Leberon erst nach Havena, wo er weitere Untersuchungen vornahm.

Sollten die Helden aufgrund dieses Artikels die Redaktion der Fanfare gehen, werden sie dort lediglich vertröstet. Der Artikel sei aufgrund von Vermutungen geschrieben, erzählt man ihnen, und der Efferdtempel hätte den Schreibern verboten, weitere Nachforschungen zu betreiben.

Dies sind die wichtigsten Dokumente, die den Helden zur Verfügung stehen. Mit ihrer Hilfe ist es ihnen zunächst einmal möglich, den Weg des *Sterns von Mherwed* ungefähr nachzuvollziehen. Ihnen sollte auf jeden Fall klar werden, daß der Edelstein wahrscheinlich seit der Zeit des Großen Bebens verloren gegangen ist, denn für die Zeit der letzten 300 Jahre finden sich in den Unterlagen keine Angaben mehr.

Selbstverständlich werden die Helden nach der Durchsicht aller Bücher und Schriftrollen nach Havena reisen, um dort dem Rätsel auf die Spur zu kommen. Schließlich gibt es noch genügend Fragen, vor allem an den Efferd- und an den Traviatempel.

die Helden in dem Buch blättern, können sie leicht auch den "Stern von Mherwed" finden:

Der Stern von Mherwed

Der Sage nach soll der Rubin, der Stern von Mherwed genannt wird, das Geschenk eines Halbgottes (Identität unbekannt) an den sagenhaften Kalifen Murat ibn Hajdhulla sein. Da ihm magische Kräfte innewohnten, die bis heute nicht erforscht werden konnten, interessierten sich viel Zauberer für den Stein. Schließlich gelang es einem Dieb, den Rubin zu stehlen, woraufhin er lange verschollen war. Er tauchte vor einigen Jahren in Dröl auf, als einige Zauberer mit ihnen ein Bleiberecht erkaufen. Allerdings soll er gestohlen worden sein.

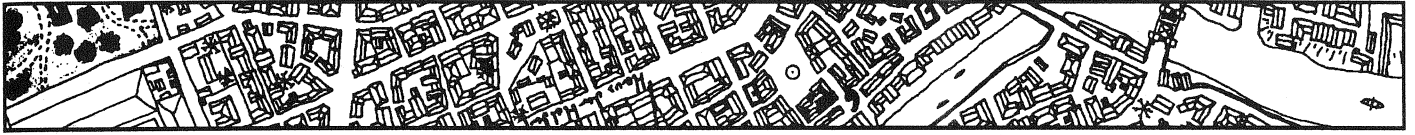
Der Stern taucht in vielen Geschichten auf. Ihm werden Heilkräfte angeliegt, aber er soll auch in der Lage sein, ganze Städte zu verwüsten.

Legenden aus dem Mherwedter Raum erzählen, der Halbgott sei in Sohn der Tsa und des Kalifen Murat ibn Hajdhulla gewesen. Er soll das Geheimnis des ewigen Lebens bewahren, welches der Sohn seinem Vater zukommen lassen wollte.

Die Wunder des Sterns

Dieses Buch steht im Regal des Arbeitszimmer von Leberon. Er hat es selbst geschrieben und mit zahlreichen Zeichnungen versehen. In ihm sind Geschichten zusammengetragen, in denen oftmals von einem großen Rubin mit Wunderkräften die Rede ist. Der Spielleiter sollte sich einige dieser Geschichten ausdenken, wobei er sich an der folgenden orientieren kann.

"Eines Tages kam ein Mann in das kleine Dorf Nhybmoor, das regelmäßig von gräßlichen Kreaturen, die im Sumpf lebten heimgesucht wurde. Die Bewohner des Ortes klagten dem Mann ihr Leid und er beruhigte sie.



Zurück in Havena

Wir schenken es uns, auf all die bürokratischen Schwierigkeiten hinzuweisen, die den Helden durch das Ableben Leberons entstehen werden. Die Befragungen werden eine Zeit dauern, doch es wäre ratsam, das Abenteuer an der Stelle weiterzuspielen, an der die Abenteurer etwas genervt von der Stadtwache zurück in ihre Pension gehen.

Dort können sie nun darüber nachdenken, was weiterhin geschehen soll. An den folgenden Orten können sie weitere Spuren oder Antworten auf ihre Fragen finden:

Traviatempel

Natürlich ist die Oberpriesterin Uisne Heimgut sehr froh darüber, die Truhe wieder in den Händen zu halten. Sie wird sich die Geschichte der Helden anhören und kann ihnen dann versichern, daß der Stern von Mherwed in keinem Traviatempel der großen Städte angekommen ist. Als Oberpriesterin wußte sie von einem solchen Schatz.

Wir wollen hoffen, daß die Helden nun selbständig nach dem Edelstein suchen, jede unentschlossene Gruppe könnte nun aber auch von Frau Heimgut beauftragt werden, dies zu tun.

Schließlich können die Helden noch das Tempelarchiv betrachten, in dem sich allerdings kaum Aufzeichnungen aus der Zeit vor dem Großen Beben befinden. Diese sind zudem so belanglos, daß sich keine neuen Anhaltspunkte ergeben.

Interessant ist aber der Bericht eines reisenden Travia-Geweihten, der im Jahr 287 vor Hal nach Havena kam. Nach einigen Stunden Suche können die Helden folgende Textpassage finden:

„Der Geweihte Nubion, der gestern in unser kleine Gotteshaus kam, berichtete, er sei auch in dem kleinen Dorf Waabesmünd gewesen. Er sprach davon, daß die Bewohner der Ortes alle fort waren, außer dem Geweihten der Göttin, der auf eine ungewöhnlich große Schar Gänse aufpaßte. Der

Bruder soll geistig umnebelt gewesen sein, denn er sprach ständig von der gerechten Rache der Göttin und kicherte dabei unablässig...”

Damit den Helden nicht gleich klar wird, daß dieser Text etwas mit ihrer Mission zu tun hat, sollte sich der Spielleiter ähnliche Texte, also Berichte von Traviageweihten ausdenken. Darunter kann er dann auch noch folgende Tempelbucheintragung mischen:

„27. Boron (268 v.Hal)

Wir sind in dem verlassenen Waabesmünd gewesen und fanden den Priester tot in seinem Bett liegend. Der Tempel selbst war voller Gänse. Wir haben den Mann samt seiner Habseeligkeiten unter dem Tempel begraben.

Dabei stießen wir auf das Skelett einer weiteren Geweihten, was an ihren Gewändern zu erkennen war.

Der Bauer Nuliin spendete dem Tempel zwei Kühe. Wir schließen ihn in unsere Gebete ein.”

Sollten sich die Helden nach Waabesmünd erkundigen, erfahren sie nach einigem Suchen in den Unterlagen des Tempels, daß es einst am Großen Fluß gelegen hat, da, wo die Waabe in den Flußvater fließt. Weitere Informationen lassen sich im Traviatempel nicht finden.

Efferdtempel

Die Geweihten des Efferd sind grundsätzlich nicht bereit, sich über die Schatzkarte aus der *Havena-Fanfäre* zu unterhalten. Sie weisen die Abenteurer daraufhin, daß sich der *Stern von Mherwed* in Dröl im örtlichen Tempel des Meerottes befände.

Erst wenn die Geweihten mit dem gefundenen Unterlagen konfrontiert werden, erklären sie sich bereit, ihnen etwas zu sagen. Doch viel wissen auch sie nicht.

Aus den Tempelbüchern geht hervor, daß der Stern dem Traviatempel geschenkt wurde. Eine spätere Eintragung spricht dann davon, daß der Edelstein von einem Händler erworben wurde, der ihn irgend-

wo im Moorland Alberbias gefunden hätte. Die Geweihten wissen aber, daß diese Eintragung anlässlich eines Besuches einer hohen Priesterpersönlichkeit gemacht wurde, denn offiziell mochte man nicht zugeben, daß der Stern verloren gegangen war. Der Rubin, der jetzt in Tempel von Dröl liegt, ist nicht der *Stern von Mherwed*, was innerhalb der Priesterschaft des Efferd bekannt ist.

Weitere Informationen lassen sich dann im Efferdtempel nicht finden.

Sonstige Spuren

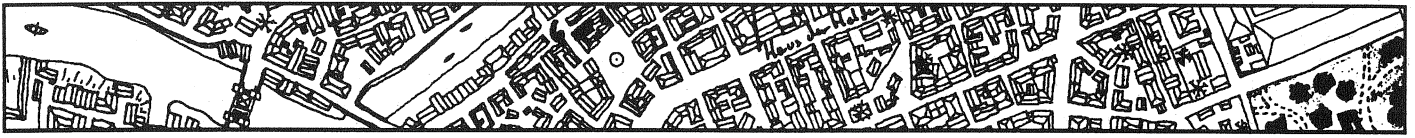
Da die Geschehnisse, die das Geheimnisses in die Zeit des Großen Bebens fallen, gibt es eigentlich keine weiteren Spuren, denen die Helden folgen könnten. Sollten die bisher genannten Spuren nicht ausreichen, kann der Spielleiter einen Nachkommen der Geweihten Myriell, die vor über dreihundert Jahren aufgebrochen ist, um den *Stern von Mherwed* in Sicherheit zu bringen auftauchen lassen.

Dieser könnte dann berichten, daß das Mädchen niemals in ihre Heimatstadt zurückgekehrt sei, und daß alles Suchen vergeblich war; Myriell blieb verschollen. Alles, was der Familie von dem Mädchen geblieben war, ist ein Abschiedsbrief:

„Liebe Mutter, lieber Vater, ich muß etwas für die Göttin nach Gareth bringen. Leider kann ich mich nicht persönlich verabschieden, denn die Mission ist dringend. Ich werde mit einem Flußschiff bis Kyndoch fahren, wo ich von Reitern erwartet werde. Ich hoffe, in zwei Monaten wieder bei Euch sein zu können.
In Liebe Myriell.”

Ansonsten sollten die Helden begriffen haben, daß ihnen nichts anderes übrig bleibt, als auf den Spuren der Geweihten zu wandeln, wenn sie den Stern finden wollen.

Dafür sollten sie eine Passage auf einem der vielen Flußschiffe, die Havena täglich verlassen buchen. Wir empfehlen hier die „Perlmeer“, denn die ist in diesem Heft beschrieben.



Ein Schwarm Gänse

Bereits in den ersten beiden Teilen dieses Abenteuers tauchte ein größerer Schwarm Gänse auf. Sie machten die Helden auf die im Wasser schwimmende Truhe aufmerksam, und sie waren auch in Duhnhus, wo die Abenteurer die meisten Spuren und die Truhe gefunden haben. Doch was hat es mit diesen Gänsen auf sich? Um das herauszufinden, wollen wir einmal in die Zeit des Großen Bebens zurückkehren.

Die junge Geweihte Myriell war auf dem Großen Fluß unterwegs und erreichte irgendwann das kleine Dorf Waabesmünd. Die Bewohner drängten sie, sie und ihre Tiere zu segnen, da man dem eigenen Geweihten, der geistig verwirrt war, nicht mehr traute. Als Myriell schließlich vor dem Tempel stand und die Arme hob, fiel ihr ein kleine Holzkästchen aus der Tasche, sprang auf, und ein funkelnder Rubin kulterte auf die Dorfbewohner zu.

In der gleichen Nacht drangen dann die Waabesmünder in den Tempel ein, brachten die junge Frau um und glaubten reich geworden zu sein. Doch Travia hatte diese Bluttat beobachtet und so schickte sie einen Fluch über alle Dorfbewohner. Alle, auch das kleinste Kind, wurden in Gänse verwandelt und zur Unsterblichkeit verbannt. Das Gotteshaus wurde verflucht

und war fortan kein Wohnstatt der Göttin mehr. Erst wenn das Objekt der dörflichen Begierde und die tote Geweihte auf geheiligten Boden zurückkehren würden, wäre der Fluch gebrochen, und die Seelen der Dorfbewohner könnten in die Hallen Borons einziehen.

Am nächsten Morgen gab es in Waabesmünd nur noch Gänse und einen verrückten Traviageweihten. Dieser begrub die junge Frau unter dem Tempel und kümmerte sich bis zu seinem Ableben um die Gänse.

Seitdem leben die Gänse in Albernä und tauchen immer wieder in Geschichten von Wanderern und Bauern auf. Vielen Menschen haben sie seitdem geholfen, aber der Fluch ist noch nicht von ihnen genommen worden. Erst, als sie im alten Traviatempel in der Unterstadt die Gänsetruhe fanden, bekamen sie wieder Hoffnung auf Erlösung.

Somit kann der Spielleiter die Gänse immer dann benutzen, wenn die Helden nicht mehr weiterwissen. Sollten sie beispielsweise zu weit reisen, werden die versuchen, die zum Umkehren zu bewegen. Sie werden aber auch anzeigen, wohin es geht.

Die Gänse selbst sind unsterblich, es sei denn, sie werden ein Opfer von Gewalt. In diesem Fall können ihre Seelen nicht mehr erlöst werden. Die Vögel werden von einer

magischen Aura umgeben, so daß ein Magier feststellen kann, daß mit ihnen irgend etwas nicht stimmt. Allerdings ist diese Aura bei toten Tieren verschwunden.

Helden, die eine solche Gans hören, beschwören damit zwei Effekte herauf. Zum einen hören sie einen menschlichen Schrei, so, als würde eine gepeinigste Seele in die Sphären der Dämonen fahren. Zum anderen fällt er bei Travia in Mißkredit, so daß der Meister sich etwas ausdenken kann, wie die Göttin des Herdfeuers ihn bestrafen kann. Seine Schlafstelle könnte beispielsweise mit Ungeziefer verseucht sein...

Auf dem Großen Fluß

Der Spielleiter sollte für die Fahrt auf dem Großen Fluß den Artikel Eine Flußfahrt die ist... benutzen, er kann sich aber auch ein eigenes Schiff ausdenken. Während der Fahrt kann den Helden vieles geschehen, wobei wir aufgrund des wenigen Platzes, der uns in diesem Heft zur Verfügung steht, nicht immer detaillierte Beschreibungen geben können.

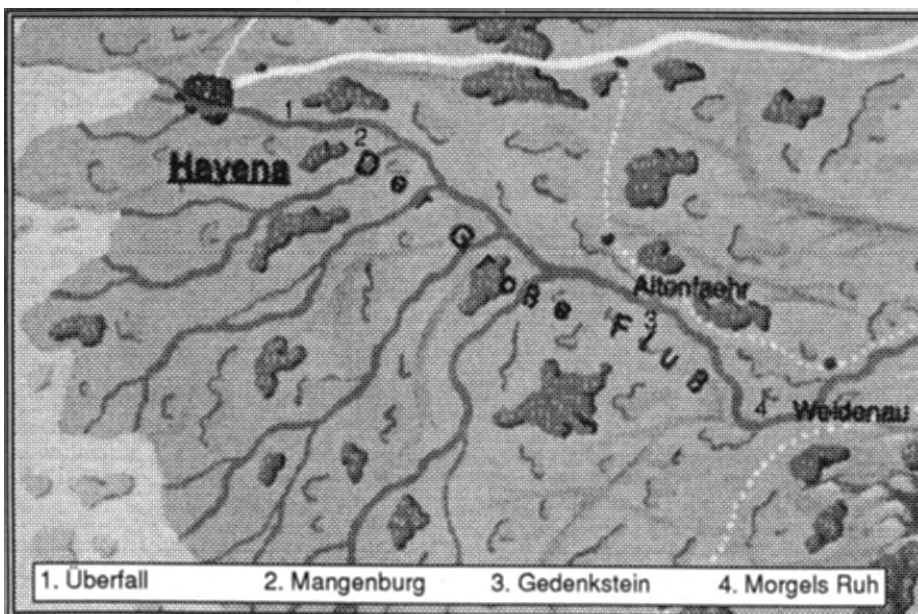
Auf der nebenstehenden Karte kann der Spielleiter den Weg der Helden verfolgen, wobei wir davon ausgehen, daß die Abenteurer höchsten bis Weidenau fahren, um dort festzustellen, daß sie zu weit gefahren sind.

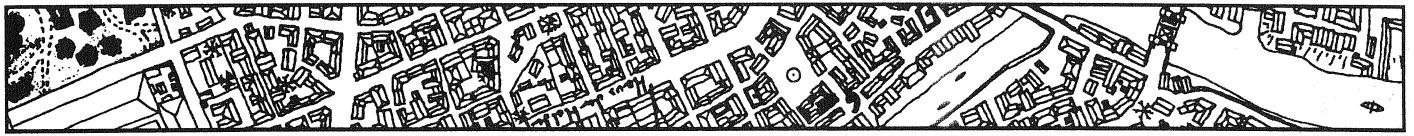
Die Baronin

Ebenfalls an Bord der "Perlmeer" befindet sich eine junge Dame, die einen äußerst adligen Eindruck macht. Sie hält sich zum Beispiel die Nase zu, wenn ein schwitzender Schiffer an ihr vorbeigeht, und sie erweist sich als unglaublich hochnäsiger, wenn die Helden mit ihr sprechen.

Da die Dame erst nach dem Tsageweihten an Bord kommt, stellt Kapitän Kaup Al'Fihlt ihr seine Kabine zur Verfügung und übernachtet bei seiner Mannschaft.

Auch wenn die Frau von der Mannschaft und dem Kapitän der "Perlmeer" mit Frau Baronin angeredet wird, handelt es sich bei





ihr keinesfalls um eine Adlige. Sie ist eine Anhängerin des H'Ranga Kultes und wurde von Gardien D'Serpent (Informationen zum H'Ranga Kult in Havena finden sich im DLH 24 und in der Box *Das Fürstentum Albernia*) damit beauftragt, die Helden zu beobachten.

Wer sich an den ersten Teil des Abenteurers erinnert, weiß, daß die Helden bei der Bergung von einer Seeschlange angegriffen wurden. Diese gehört Gardien D'Serpent, der mit seinen Anhängern im alten Travia-Tempel in der Unterstadt Havenas haust, aus dem ja auch die Gänseschatulle stammt. Was auch immer das Geheimnis der Schatulle ist, D'Serpent will es für sich haben.

Während der Fahrt wird sich die Baronin von Windhag, wie sie sich nennt, kaum mit den Helden reden. Sie sieht aber zu, daß sie immer in ihrer Nähe ist, um mitzubekommen, was sie herausgefunden haben. Schließlich wird sie versuchen, den Helden den Stern von Mherwed zu entwenden, wobei sie ihr natürlich lieb wäre, wenn sie nicht zur Waffe greifen müßte, auch wenn sie mit ihrem Degen recht gut umgehen kann.

Der Meister sollte eine gewisse Distanz zwischen der Baronin und den Helden aufkommen lassen. Dies wird nicht schwerfallen, denn die Frau benimmt sich sehr arrogant, und niemand, außer dem Tsageweihten vielleicht, möchte etwas mit ihr zu tun haben. Sie ist alles andere als charmant, und sie sieht auch nicht besonders attraktiv aus.



Dunia Gasttreu

Es sei dem Meister freigestellt, ob er die junge Geweihte der Travia (siehe auch DLH 29) mit auf die Reise schickt. Uns erscheint es nur logisch, daß die Oberpriesterin jemand aus ihrem Tempel mitschickt, wobei Dunia noch etwas gutzumachen hat.

Wenn sie mitfährt, kann sie den Helden Hinweise geben, wenn sie nicht mehr weiterkommen, wobei der Spielleiter nicht zu viele Informationen weitergeben sollte, denn auch das Wissen der Geweihten ist beschränkt.

Abfahrt

Schließlich geht die Reise los. Im folgenden wollen wir uns nicht mit den alltäglichen Begebenheiten der Flußfahrt beschäftigen, sondern uns auf einzelne Stationen konzentrieren.

Zunächst verläuft die Fahrt auch ereignislos, bis es am Nachmittag zu regnen beginnt und alle Leute an Bord nach einem trockenen Plätzchen suchen. Zum Glück ist noch Platz im Laderaum, wo die Helden, wenn sie denn wollen, auch ihr Lager aufschlagen können. Während das Schiff dann so weiter fährt, und die Helden sich mit einigen Würfelspielen die Zeit vertrei-

ben, sind plötzlich laute Rufe zu hören. An Deck herrscht plötzlich geschäftiges Treiben.

Ein Überfall?

Gehen die Helden an Bord, können sie ein Flußschiff und zwei kleiner Flußboote entdecken, die der "Perlmeer" den Weg versperren. Kapitän Kaup läßt das Schiff stoppen, woraufhin eines der kleinen Boote herübergerudert kommen.

Zwei von ihnen tragen Uniformen, die sie als Soldaten der havenischen Hafenwehr ausweisen. Sie kommen an Bord und reden mit dem Kapitän. Der ist plötzlich ganz aufgeregt und rennt nervös an Deck hin und her. Schließlich kommen weitere Männer und Frauen an Bord und beginnen damit, die Ladung, die für ein Handelshaus in einer Stadt namens Tarsinion bestimmt ist, auf das andere Flußschiff zu laden.

Meisterinformation:

Wer sich bereits Havena-Ergänzung 2 zugelegt hat, weiß von dem Geheimnis, das das Handelshaus Tarsinion umgibt. Offensichtlich beginnen die Feinde dieses Hauses damit, die Ladungen zu stehlen. Oder sind hier doch einfache Räuber oder die Zollbehörde Havenas am Werk?

Während die Umladeaktion noch läuft, taucht plötzlich ein Schwarm Gänse auf und landet in der Nähe des Schiffes im Sumpfland. Sollten die Helden dies als ein eindeutiges Zeichen interpretieren, so können sie mittels eines kleinen Ruderboote an Land rudern, um sich einmal umzusehen. Allerdings werden sie außer einer Menge Schlamm nichts finden.

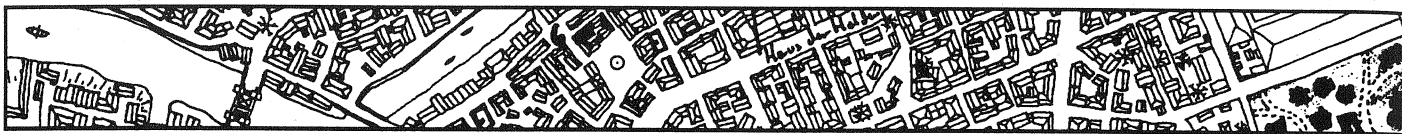
Mangenburg

Gegen Abend steuert die "Perlmeer" dann einen kleinen Steg am Ufer an und wird festgemacht. Von hier aus muß man 10 Minuten zu Fuß gehen, um den kleinen Ort Mangenburg zu erreichen, wo ein warmes Zimmer und anständiges Essen war-

MU:	14	AG:	5	MR:	1
KL:	12	RA:	3	LE:	45
IN:	11	HA:	5	AE:	-
CH:	10	TA:	2	KE:	-
FF:	13	JZ:	5	AT:	12
GE:	12	NG:	4	PA:	11
KK:	12	GG:	3		

Stufe: 5 Größe: 1,67
Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: blau
Alter: 25 Jahre Waffe: Degen

Herausragende Talente: Lügen 14, Sich verkleiden 13



„Vor vielen hundert Jahren, in der Zeit, als über Havena die Große Flut hinwegzog, da kam eine junge Traviageweihte in diesen Ort, um sich auszu-ruhen. Unsere Vor-fahren waren erfreut über diesen Besuch, denn der Dorfälteste lag schwer krank in seinem Bett.

Die Geweihte zö-gerte nicht lang, und ging zum Ältesten.

ten. Der Kapitän schlägt den Helden vor, dort zu übernachten.

Der Weg führt über ausgelegte Bohlen durch die morastartige Landschaft und nach einigen Minuten taucht ein burgähnliches Dorf auf. Die wenigen Häuser werden von einer wehrhaften Mauer umgeben. An zwei der Ecken befinden sich Türme, denen das Wetter allerdings schon übel mitgespielt hat.

Solange es noch ein wenig hell ist, ist das große Tor geöffnet. Die kleine Gruppe von der „Perlmeer“ wird freudig begrüßt und in die Dorfschenke geführt. Diese heißt *Myriell Heim* und ist sehr gemütlich eingerichtet. Im Kamin brennt ein wärmendes Feuer, über dem ein großer Topf mit Glühwein hängt, der einen amngenehmen Geruch im Raum verbreitet.

Es stehen für alle Helden Einzel- oder Doppelzimmer zur Verfügung, und jeder von ihnen muß für die Nacht nur einen halben Silbertaler bezahlen. Während sie zu Beginn des Abends noch nahezu allein in dem Gastraum sind, gesellen sich im Laufe der Zeit immer mehr Dorfbewohner zu ihnen, die vom Torfstechen zurückgekehrt sind.

Sicherlich werden sich die Helden fragen, warum diese Herberge *Myriells Heim* heißt. Wenden sie sich mit dieser Frage an die Dorfbewohner oder den Wirt des Gasthauses, so bekommen die die folgende Geschichte erzählt:

Da fuhr plötzlich ein Lichtstrahl vom Himmel in das Haus, und es war, als seien tausend weiße Gänse darin verborgen. Von fern kam ein warmer Wind auf und alle Menschen des Dorfes waren glücklich.

Schließlich kam die Geweihte wieder heraus und hatte den Ältesten geheilt. Ihr zu Ehren haben wir dieses Haus *Myriells Heim* genannt, denn *Myriell* war ihr Name. Noch immer steht das Bett, in dem sie geschlafen hat in einem unserer Zimmer, und stolz bewahren wir ihre Schreibfeder, die von einer Gans stammt auf. Mit ihr werden alle Urkunden geschrieben, so daß wir uns des Segens *Travias* sicher sein können.“

Mehr gibt es nicht zu erzählen. Sollten die Helden sowohl das Bett als auch die Feder sehen wollen, so bekommen sie sie zu Gesicht. Aber sie werden nichts Besonderes an den beiden Gegenständen entdecken können. Immerhin können sie sich nun sicher sein, daß *Myriell* bis hierher gekommen ist.

Der weitere Abend verläuft ereignislos. Ein paar Male wird noch die Geschichte der heiligen *Myriell* erzählt, dann gehen die Dorfbewohner in ihre Häuser und auch die Leute von der „Perlmeer“ begeben sich zur Ruhe.

Am nächsten Morgen, während die Helden noch beim Frühstück sitzen, kommt

plötzlich eine völlig aufgeregte Frau zu ihnen. Sie hält ein Stück Papier in den Händen und legt es vor den Charakteren auf den Tisch. Darauf steht:

Ich habe noch keine Ruhe gefunden!

Die Frau, bei der es sich um die Dorfschreiberin *Lhudin* handelt, erzählt den Helden, sie hätte das Papier am Morgen in ihrem verschlossenen Schrank gefunden, dort, wo sie die heilige Feder aufbewahrt.

Sie wird die Abenteurer gern zu ihrem Schrank führen, wo offensichtlich wird, daß die Botschaft aus der Gänsefeder von *Myriell* stammt. Der Schrank war aber die ganze Nacht verschlossen, und Frau *Lhudin* schwört, die Nachricht nicht geschrieben zu haben.

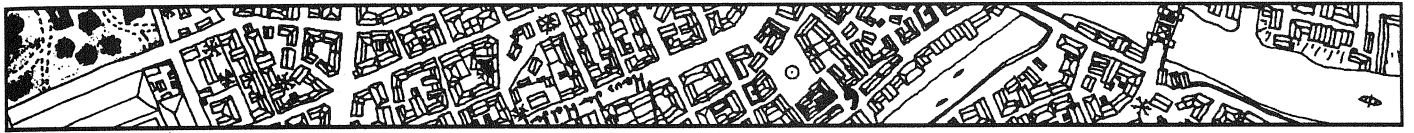
Nachdem sie die Aufregung im Dorf wieder gelegt hat, kehren die Helden an Bord zurück und die Fahrt geht weiter.

Weiterfahrt

In der nächsten Zeit kommt die „Perlmeer“ an vielen Höfen und kleinen Orten vorbei, aber sie können dort nichts in Erfahrung bringen. Dort wo der kleine Seitenarm von *Altenfaehr* auf den Großen Fluß trifft, passiert das Schiff dann einen größeren Felsen, an dem ein *Boronsrad* befestigt ist. Darunter kündigt eine Tafel davon, welche Schiffe hier aufgelaufen und gesunken sind. darunter befindet sich auch ein Schiff namens *Sumpfaal*.

Ob es sich dabei um das selbe Schiff handelt, mit dem *Myriell* unterwegs war, können die Helden nicht wissen. Wenn sie sich aufgrund dieses Anschlages nach *Altenfaehr* begeben, um nach weiteren Spuren zu suchen, werden sie dort nichts finden.

Obwohl es sich tatsächlich um dasselbe Flußschiff handelte, mit dem die Geweihte *Myriell* gefahren war, sank es doch erst einige Wochen nachdem sie es verlassen hatte an dieser Stelle. In *Altenfaehr* wird berichtet, daß ein Schwarm Gänse dafür verantwortlich war, daß die *Sumpfaal* an dieser Stelle sank.



Morgels Ruh

Zwischen dem Gedenkstein und Morgels Ruh überlassen wir die Helden ganz allein der Obhut des Meisters.

Es ist Mittag, als Kaup die kleine Bucht von Morgels Ruh anfährt. Bei der Baronin führt diese Aktion zu völligem Unverständnis und auch der Tsageweihnte plädiert für Weiterfahrt. Doch der Kapitän hält seit zehn Jahren immer hier an, wenn er diese Stelle passiert, und kein Adel oder Klerus Aventuriens könnte daran etwas ändern.

Und so kommen die Helden an den Ort, an dem sich das Rätsel auflösen kann. Der Spielleiter kann hier die Beschreibung des Flecken benutzen, die sich weiter hinten im Heft befindet.

Zunächst können sich die Helden einmal im Gasthaus einquartieren, wobei die Baronin und der Tsageweihnte auf ein Einzelzimmer bestehen. Bei einem schmackhaften Mittagessen lernen sie dann Freiherr Morgel kennen, der gleich einmal eine Runde Premierfeuer spendiert, von dem er gerade noch eine Flasche übrig hat.

Anschließend wird er sich mit seinen Gästen unterhalten und sie nach ihrem Ziel befragen. Dabei zieht er es vor, sich nicht mit der Baronin abzugeben.

Fragen die Helden ihn nach der Geweihten Myriell oder nach alten Büchern und Auzeichnungen, so erzählt Morgel ihnen seine Geschichte; wie er das Land bekommen hat, warum er jetzt in diesem Haus lebt, und so weiter. Schließlich erzählt er eine Geschichte:

„Vor unendlich langer Zeit gab es einmal ein Dorf, in dem nur unzufriedene Leute lebten, die den Göttern spotteten. Sie beteten nicht und brachten den Zwölfen auch keine Opfer dar.

Eines Tages beschloß Travia, diesen Leuten einen ihrer Boten zu schicken, um zu sehen, ob sie denn gottesfürchtig

seien. Doch die Dörfler lachten diesen Mann aus, bewarfen ihn mit Mist und ließen ihn in einer Hundehütte übernachten. Zu allem Übel nahmen sie ihm auch noch seine Habe weg.

Das erzürnte die Göttin sehr und so verwandelte sie die Leute in Gänse. Viele von ihnen wurden von den Madern gefressen, doch einige wurden zu Gänsen, die schließlich den Jägern zum Opfer fielen. Seitdem gibt es keine Menschen mehr in Waabesmünd, jenem Ort, dessen Ruinen hier ganz in der Nähe sind.“

Plötzlich fliegt die Tür zum Gastraum auf, und ein Dutzend Gänse dringt ein. Sie fliegen wild hin und her und verlassen



schließlich das Gebäude wieder. Folgen ihnen die Helden, so können sie den Schwarm, der sie schon seit längerem begleitet auf dem Hügel vor dem alten Herrenhaus beobachten. Irgendwie scheinen sie in das Gebäude hineinzuwollen.

Auf Nachfragen erklärt Morgel, daß sich dort sein Vorratslager befände, und daß die Gänse sicherlich Hunger hätten. Er beauftragt seine Magd, ihnen etwas Weizen zu bringen.

Der restliche Tag verläuft ereignislos und

schließlich gehen alle zu Bett. Doch in der Nacht sind plötzlich Hilferufe zu hören. Wenn die Helden in den Gastraum stürmen, sehen sie Morgel, wie er von einer verhüllten Gestalt gebeutelt wird. Als der Fremde die Abenteurer bemerkt, flieht er aus einem offenen Fenster.

„Er hat mein Zimmer durchsucht“, stammelt Morgel.

Bei dem Räuber handelte es sich um die Baronin, die sehen wollte, was die Gänse in dem alten Herrenhaus suchen wollten. Dafür wollte sie sich den Schlüssel besorgen, doch Morgel hat sie dabei ertappt.

Das wissen die Helden natürlich nicht, aber sie können feststellen, daß die Frau nicht in ihrem Zimmer ist. Obwohl noch einige ihrer Sachen im Raum sind, ztaucht sie nicht wieder auf.

In der Nacht können die Helden sowieso nichts mehr tun, so daß sie ins Bett zurückkehren können.

Das Ende naht

Nun haben die Helden alle Spuren beisammen, und es wird Zeit, sich das Herrenhaus zu betrachten. Wenn sie am nächsten Tag den ehemaligen Traviatempel (siehe Morgels Ruh) betreten, entdecken sie zunächst, daß ein Sack Getreide umgefallen ist. Dabei hat das Korn einen seltsamen Satz gebildet, den die Helden bereits kennen:

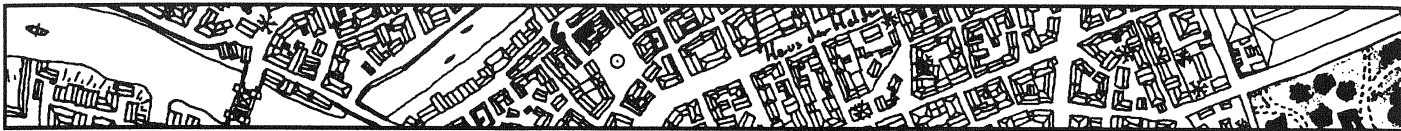
Ich habe noch keine Ruhe gefunden.

Das Herrenhaus

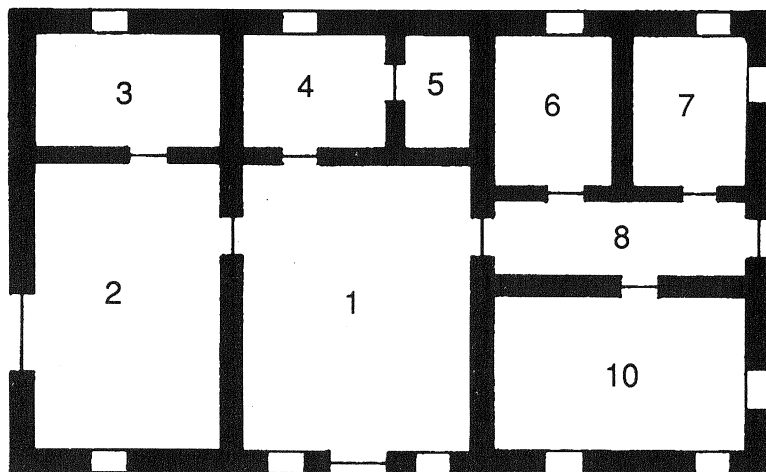
Im folgenden wird nun das Herrenhaus beschrieben. Es wurde lange nicht mehr benutzt, und dementsprechend ist es innen verschmutzt. Alle Fenster und Türen, bis auf die Eingangstür sind mit Brettern vernagelt.

1. Halle

Bei der Halle handelt es sich um den ehemaligen Tempelraum, was man an einigen



Das Herrenhaus



Motiven, die in die Wand gemeißelt wurden noch erkennbar ist. Seltsamerweise spürt kein Geweihter die Präsenz einer Gottheit in diesem Raum

Gleich rechts von der Tür stehen Vorräte in Säcken (einer ist umgefallen), Kisten und Fässern. Ansonsten ist der Raum bis auf einen zertrümmerten Tisch leer.

In diesem Raum müssen die Helden graben, wenn sie den Stern von Mherwed finden wollen. Sie können bei dieser Arbeit zwei Skelette finden, von denen allerdings nur eines ein kleines Holzkästchen bei sich hat. darin befindet sich der Edelstein, der so lange verschollen war.

2. Stall

Hier standen einmal zwei stolze Rösser, die inzwischen aber tot sind. Auf dem Boden ist noch Stroh zu finden und viele Mäuse haben diesen Raum zu ihrer Wohnstatt gemacht.

3. Kammer

Hier waren einmal Sättel, Decken und Zaumzeug gelagert. Heute lassen sich nur noch einige Haken in den Wänden finden. Es ist deutlich zu erkennen, daß dieser Teil des Hauses neuer ist als der mittlere.

4. Wohnraum

In diesem Raum hat einst der Freiherr gewohnt. Er hätte eigentlich in den östlichen Teil umziehen wollen, aber als dieser fertiggestellt war, hatte er schon beschlossen, nicht mehr hier zu wohnen.

Lediglich ein halb zerfallener Schrank und ein paarzerschlissene Reiterstiefel stehen noch in diesem Zimmer.

5. Kammer

In dieser Kammer bewahrte der Freiherr einst seine Uniformen und Waffen auf. Nur ein rostiger Schild an der Wand zeugt noch von der Nutzung des Raumes.

6.-9. Leere Räume

Dieser Teil des Hauses, der jüngste, wurde niemals genutzt. Hier fehlen sogar die Fensterrahmen.

Erlösung

Nun haben die Helden endlich den Stern von Mherwed gefunden. Aber die Gänse sind noch nicht erlöst. Dazu muß das Skelett der Geweihten erst auf geheiligten Boden gebracht werden, damit ihre Seele ruhen kann.

Sollten die Helden dies nicht vorhaben, so kann der Spielleiter Dunia oder den Tsageweihten ins Spiel bringen, die darauf bestehen, die sterblichen Überreste aus dem gottlosen Boden zu entfernen.

Die letzte Etappe

Schließlich geht die Fahrt auf dem Großen Fluß weiter, denn schließlich will der Kapitän den Tsageweihten noch nach Weidenau bringen. Dort befindet sich auch der nächste kleine Tempel der Travia, wo die Gebeine Myriell beigesetzt werden können. In diesem Moment lösen sich die Gänse in Luft aus, und nie wieder wird jemand in Alberrnia Geschichten mit diesem Schwarm erleben können.

Zurück

Nach etwa einer Woche hat Kaup Al'Fihlt jemanden gefunden, der Ware nach Havena bringen lassen will. Selbstverständlich nimmt er die Helden mit zurück.

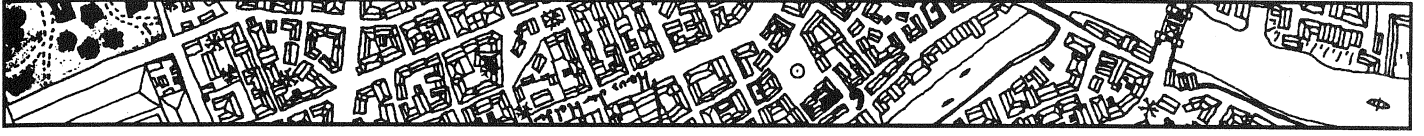
In Havena angekommen, berichten die Abenteurer zunächst einmal der Oberpriesterin Uisne Heimgut von den Geschehnissen. Diese ist so zufrieden mit den Recken, daß sie ihnen zu Ehren erneut ein kleines Fest veranstaltet, auf dem sie wieder Gelegenheit haben, ihre Erlebnisse einem Reporter der *Havena-Fanfane* zu erzählen, so daß ein großer Bericht über sie verfaßt wird.

Zudem erhalten sie natürlich alle versprochenen Belohnungen und werden im Traviatempel von Havena immer gern gesehene Gäste sein.

Für diesen letzten Teil erhalten die Helden noch einmal 150 Abenteurerpunkte, so daß sie im Lauf der letzten drei Abenteuer drei bis vier Stufen aufgestiegen sein können. Somit sind sie gut gerüstet für ihr weiteres Abenteuerleben und Travia wird ihnen einen Zeitlang gütig gestimmt sein.

Hier endet das Abenteuer aus längst vergangenen Tagen, doch wer weiß was nun aus dem Stern von Mherwed wird...





Morgels Ruh

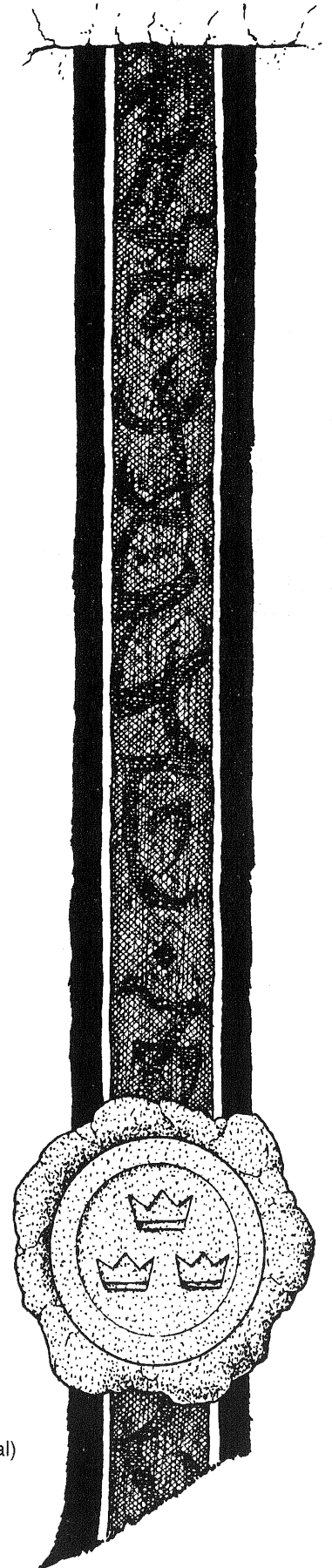
Eine Fährstation in Albernien
von Andreas Michaelis

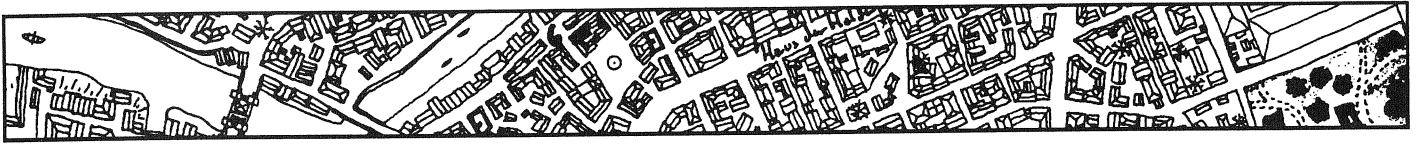
„Das Wetter hatte uns den ganzen letzten Tag sehr zu schaffen gemacht. Es regnete unablässig und der Fluß schwoll bedrohlich an. Unsere Ruderer hatten alle Hände voll zu tun, und einige von ihnen brachen völlig erschöpft zusammen.

Treibgut drohte unser Schiff zu zerstören, und überall, wo Nebenflüsse in den Großen Fluß kamen, bildeten sich gefährlich Strömungen, die Schiff und Mannschaft in Gefahr brachten.

Wie froh waren wir alle, als wir die beiden Leuchtfeuer von Morgels Ruh sahen. Wir dankten Efferd und Tsa dafür, daß einige wackere Leute bei diesem Regen auf den Türmen ausharrten, um die Feuer am Leben zu halten. Dann fuhren wir in die kleine Bucht ein und machten unser Schiff fest. Alle freuten sich auf eine heiße Suppe und einen Glühwein, sowie auf ein warmes Plätzchen am Kamin.“

(Aus dem Tagebuch eines Flußschiffers, 21. Hal)





Man muß rund 50 Meilen auf dem Großen Fluß zurücklegen, will man die Fährstation *Morgels Ruh* erreichen. Es gibt zwar auch einen Landweg hierher, der von dem Weg zwischen Altenfaehr und Weidenau abzweigt, doch diese Verbindung ist schlecht und führt durch die sumpfigen Auen des Großen Flusses. Schon so mancher Wanderer hat sich hier in der Nacht oder im Nebel rettungslos verirrt und wurde niemals wieder gefunden.

Doch wer sollte schon absichtlich zu dieser Herberge am Großen Fluß reisen wollen? Hier halten nur die Flußschiffe von und nach Havena an, und die Mannschaften verbringen eine ruhige Nacht in der Taverne, deren erster Besitzer dem kleinen Ort seinen Namen gab.

Geschichte

Vor mehr als vierhundert Jahren wurde an der Stelle, wo der Bach Waabe in den Großen Fluß fließt, zum ersten Mal eine kleine Ortschaft gegründet. Sie hieß Waabesmünd und wurde von einigen abenteuerlustigen Bauern bewohnt, die den Mut aufbrachten, sich in den sumpfigen Auen des Großen Flusses anzusiedeln. Sie waren zu diesem Zweck von ihrem Lehnsherr - dem Fürsten von Albernia - aus ihrer Leibeigenschaft entlassen.

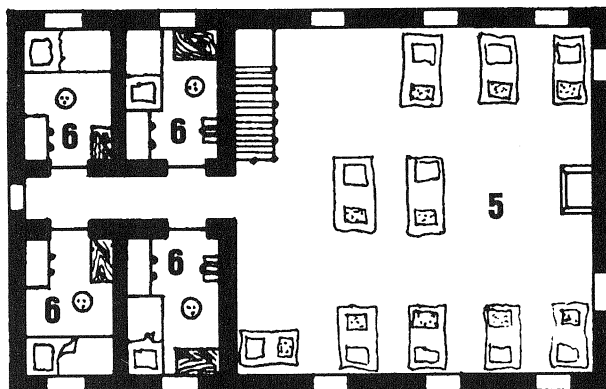
Sie führten ein kärgliches Leben, denn die Umgebung war rau und feindlich. Nicht selten wurden ihre Hütten und ihre Ernte von Hochwassern des Flusses vernichtet, so daß nach und nach immer mehr Waabes-

münder dem Ort den Rücken zeigten, um nach Havena zu ziehen.

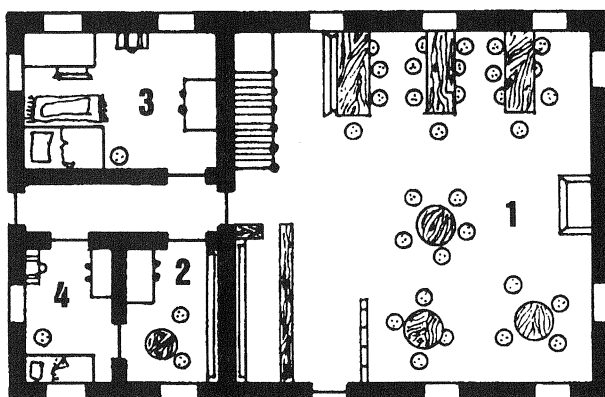
Schließlich war das Dorf zu der Zeit um das Große Beben verlassen und die Häuser verfielen alle und wurden überwuchert.

Man muß lange in den Geschichtsbüchern Albernias blättern, wenn man nachschauen will, was aus dem kleinen Ort geworden ist. Erst im Jahr 42 vor Hal findet Morgels Ruh Erwähnung. In diesem Jahr bekam der Leutnant der Garde Thimozin Morgel, dieses kleine Landstück als Dank für außerordentliche Dienste zugeschrieben. Er fand auf seinem Land ein altes zerfallenes Dorf und die Gemäuer eines ehemaligen Tempels, die er in den Bau seines Hauses einbezog. Doch lange lebte er nicht in dem Gebäude auf dem Hügel, denn bald schon glaubte er, es lebten Geister darin. Schließlich ließ er ein neues Haus bauen, in dem er ein Gasthaus einrichtete, in das Flußschiffer einkehren konnten, wenn sie hier vor Anker gingen. Nach und nach siedelten sich auch noch einige Flußfischer und Sumpfsäger in Morgels Ruh an, die aus dem Besitz des Freiherrn einen kleinen Ort machten.

Morgels Ruh



Obergeschoß



Erdgeschoß

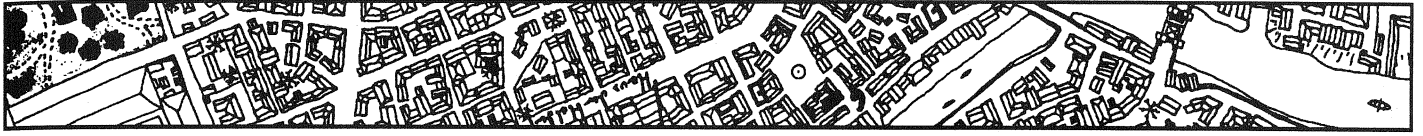
Die Gebäude

1. Morgels Ruh

Das Gasthaus ist der Dreh- und Angelpunkt des Ortes, das noch immer von Freiherr Thimozin Morgel, der inzwischen über 80 Jahre alt ist, geführt wird. Es hat zwei Stockwerke, von denen das Obergeschoß den Gästen des Hauses vorbehalten ist. Sie können sich in vier Einzelzimmer (6) oder in einem großen Gemeinschaftsschlafsaal (5) einquartieren.

Im Erdgeschoß befindet sich ein großer Gastraum (1), eine einfach eingerichtete Küche (2), der Wohnraum des Besitzers (3) und eine kleine Kammer für Jadhne, die Magd (4).

Die Speisen und Getränke, die es hier gibt, sind einfach und kosten nicht viel. Meistens gibt es ein Tagesgericht - entweder Fisch oder eine Getreidesuppe, zu dem



die Gäste Dünnbier, süßen Wein oder Wasser trinken können.

2. Anlegesteg

An diesem solide gebauten Steg können bis zu drei Flußschiffe festmachen. Weitere Schiffe müßten in der Bucht Anker werfen und mit kleinen Booten an Land kommen.

3. Leuchttürme

Auf der Plattform dieser steinernen Türme werden bei schlechten Sichtverhältnissen Feuer entzündet, die den Flußschiffen die Einfahrt in die Bucht von Morgels Ruh zeigen sollen.

4. Wohnhaus

In diesem Fachwerkhaus lebt der Sunpfäger Thainig und seine Familie. Er jagt alles, was sich in den sumpfigen Auen des Großen Flusses fangen läßt und verkauft dann Pelze und Felle an die durchreisenden Flußschiffer. Dementsprechend oft kann man den grob wirkenden Mann auch im Gasthaus antreffen.

5. Das Herrenhaus

Die Fenster des ehemaligen Herrenhauses des Freiherrn Morgel sind heute allesamt vernagelt. Die schwere Tür wird von einem Schloß Kusliker Bauart verschlossen gehalten, zu dem nur der Freiherr selbst einen Schlüssel hat.

Man kann deutlich sehen, daß einige Mauerstücke älter sind als andere. Über der Tür befindet sich ein großer schwarzer Stein im Mauerwerk, in den eine Gans gemeißelt wurde. Diese Steinmetzarbeit läßt vermuten, daß hier einmal ein Tempel der Travia gestanden hat.

Heute wird das Haus nur noch als Vorrats- und Brennmateriallager benutzt. Es ist in einem restaurierungswürdigen Zustand, aber die Mauern würden jedem Sturm standhalten. Das Herrenhaus ist das einzige Gebäude des Ortes, das ausschließlich Steinmauern hat. In Notzeiten könnten hier alle Bewohner von Morgels Ruh Unterschlupf finden. Allerdings betreten sie das Bauwerk nur sehr ungern, denn laut

den Ausführungen des Freiherrn, spukt es in dem Gemäuer. Morgel redet von vielen Stimmen, die besonders in der Nacht zu hören sind. Als er noch hier wohnte sollen sie ihn fast um den Verstand gebracht haben.

Eine ausführlich Beschreibung und ein Plan des Gebäudes befinden sich im Abenteuer in diesem Heft.

6. Ruinen

In dem kleinen Wald in der Nähe des Ortes lassen sich noch die Mauerreste des alten Waabesmünd finden. Vielfach sind in den letzten 200 Jahren Schatzsucher hierhergekommen, um einer Legende auf die Spur zu kommen, derzufolge in Waabesmünd ein sagenhafter Schatz vergraben sein soll. Doch gefunden hat niemand etwas. Alles, was sich entdecken ließ, waren die alten Gebrauchsgegenstände, die von den Waabesmünder zurückgelassen wurden.

Im Stadtarchiv von Havena befindet sich das Tagebuch einer dieser Schatzsucher, der bald nach dem Großen Beben den Ort aufgesucht haben muß. Er schreibt:

„...Der Ort ist vollkommen verlassen, wenn man einmal von dem verrückten Traviageweihten absieht, der in dem alten Tempel haust. Ich konnte mir kaum vorstellen, daß hier ein gewaltiger Schatz vergraben sein soll, denn noch habe ich in jedem Haus gegraben und hab in den Schränken nach Wertvollem gesucht. Seltsamerweise habe ich dabei in mehreren Häusern Geldbeutel gefunden, die zwar nur wenige Kupfermünzen enthielten, die mich aber doch fragen ließen, weshalb jemand sein Geld zurückläßt, wenn er seine Heimat verläßt.

Ich habe die wenigen Münzen in den Tempel gebracht und dem verwahrlo-



sten Geweihten gegeben. Er faselte ständig etwas von der Rache der Göttin und einem Fluch der auf dem Ort lastet. Ich will nur hoffen, daß mich beides nicht ereilt...”

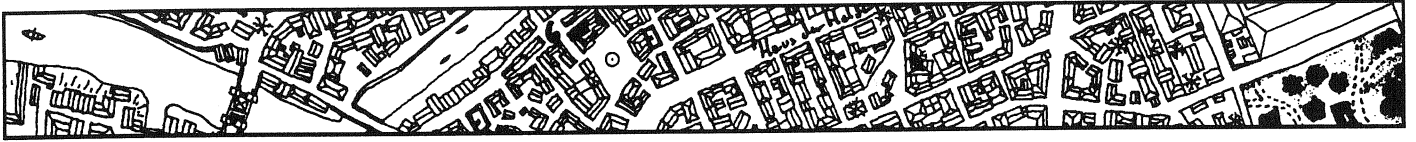
Fischerhäuser

Bei den drei übrigen Gebäuden des Ortes handelt es sich um die Wohnstätten einiger Flußfischer. Sie sind klein und primitiv und enthalten nur das, was man hier zum Leben braucht.

Freiherr Thimozin Morgel

Es ist sehr lange her, daß Thimozin Morgel als Leutnant in der Garde Havenas gedient hat. Stets war er ein aufrechter und hart arbeitender Mann, und nichts galt ihm mehr als das Gesetz. Gerechtigkeit und Güte waren in den Augen immer des Mannes höchsten Güter, und zeit seines Lebens richtete er sein Verhalten danach aus.

Heute ist der Freiherr über 80 Jahre alt und erfreut sich noch immer bester Gesundheit. Zwar künden seine weißen



Haare und der lange graue Bart von seinem hohen Alter, aber sein Gang ist aufrecht geblieben, und er wurde von Gebrechen verschont. Niemand würde in ihm einen Mann von mehr als 80 Jahren erkennen, denn er kleidet sich vorzugsweise jugendlich und zecht so manche Nacht mit seinen Gästen durch.

Morgel hat ein bewegtes Leben hinter sich und weiß viele Geschichten zu erzählen, die hier nicht alle aufgeführt werden können. Manche dieser Geschichten hat es selbst erlebt, doch viele sind ihm von

den Flußschiffen erzählt worden. Er selbst weiß nicht, ob sie alle der Wahrheit entsprechen.

Verheiratet war der Freiherr nie, und er hat auch keine Nachkommen oder sonstige Familienangehörige, die das Gasthaus von ihm übernehmen könnten. Einzig und allein die Magd Jadhne steht dem alten Mann nahe. Morgel behandelt sie fast wie eine Tochter, seit sie vor zwölf Jahren ihre Eltern verlor und bei ihm einzog. Für sie würde er alles tun und wahrscheinlich wird sie einmal Morgels Ruh übernehmen,

wenn der Totenvogel kommt, um Morgel in Borons Hallen zu holen.

Thimozin ist immer freundlich und sehr gesellig. Noch nie gab es in seinem Haus einen Gast, der nicht ein Bier oder einen Becher Wein spendiert bekommen hätte. Und niemand hat Morgels Ruh verlassen, ohne sich wenigstens eine Geschichte des Freiherrn anzuhören.

Jadhne

Das junge Mädchen zählt inzwischen 19 Sommer, und - wie Morgel immer zu sagen pflegt - mit ihrer Schönheit verleiht sie dem Gasthaus Glanz. Mancher Flußschiffer ist so begeistert von ihr, daß er zum Stammkunden des Hauses geworden ist.

Jadhne verrichtet viele Arbeiten in dem Haus, und auch wenn sie keine geborene Köchin ist, schmecken die Gerichte, die sie zubereitet, gut.

Vor einem Jahr hat sie sich unsterblich in einen durchreisenden Streuner namens Ghunar verliebt, was Morgel nicht weiß. Seitdem träumt sie nur noch von ihm und hofft, er würde eines Tages zurückkommen, um sie zu heiraten. Dementsprechend zeigt sie jedem anderen Mann die kalte Schulter, und wer aufdringlich wird, muß mit einem heftigen Tritt der selbstbewußten jungen Frau rechnen - ein nicht gerade amüsantes Erlebnis.



Freiherr Thimozin Morgel

MU:	12	AG:	3	MR:	6
KL:	14	RA:	2	LE:	51
IN:	13	HA:	1	AE:	-
CH:	15	TA:	4	KE:	-
FF:	11	JZ:	1	AT:	12
GE:	12	NG:	1	PA:	12
KK:	10	GG:	3		

Stufe: 10

Größe: 1,71

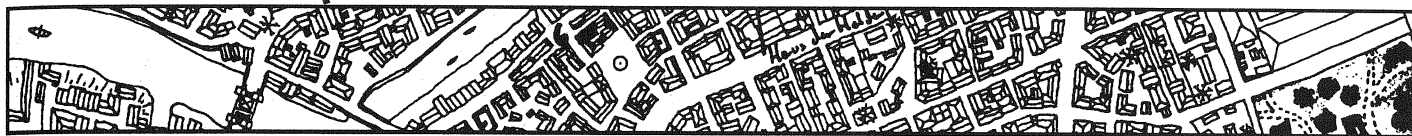
Haarfarbe: weiß

Augenfarbe: blau

Alter: 84 Jahre

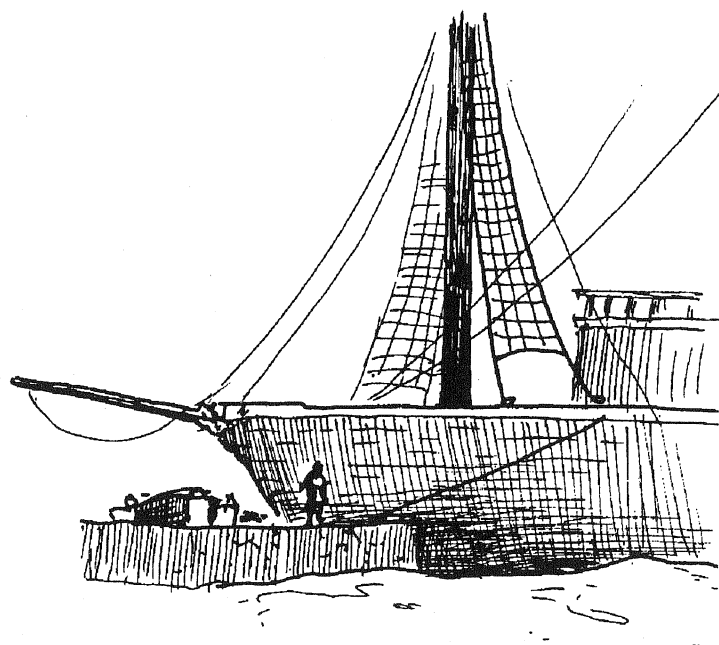
Waffe: Schwert

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 12, Zechen 11



Eine Flußfahrt, die ist ...

Eine Reise auf dem Großen Fluß von Oliver Korn



Wer von Havena aus in das Innere von Aventurien vordringen will, hat immer zwei Möglichkeiten, dies zu tun: zum einen kann er den Landweg benutzen, zum anderen kann er sich eine Passage auf einem der vielen Flußschiffe besorgen, die den Großen Fluß von und nach Havena befahren.

Wir möchten unseren Lesern in dieser Ausgabe einmal zeigen, wie eine solche Passage auf einem der Flußschiffe aussehen könnte. Nehmen wir also an, die Helden möchten Havena - aus welchen Gründen auch immer - verlassen. Es kann ja nicht schaden, einmal zum Hafen hinunter zu gehen...

Der Hafen

Der Hafen Havenas ist wie immer überfull und gut besucht von Schiffen aus allen Gegenden Aventuriens. Es stellt sich aber schnell heraus, daß für die Passage den Großen Fluß hinauf nur ein Schiff in Frage kommt, das Passagiere befördert und dem-

nächst abfährt: die "Perlmeer". Dies findet man durch längeres Herumfragen im Trübel des Hafens oder schneller beim Hafenmeister heraus, wenn man weiß, wo man ihn findet.

Die "Perlmeer"

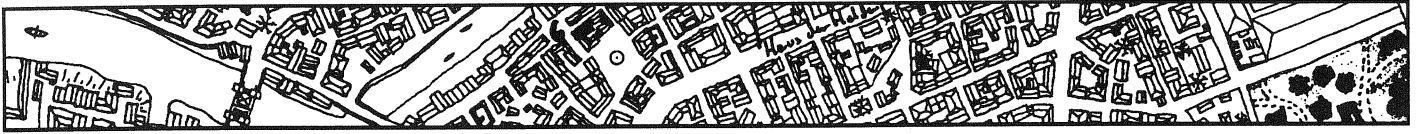
Die "Perlmeer" ist ein altes Schiff, das schon bessere Tage gesehen hat. Während auf Flüssen Ruderschiffe und Treidelknorren (kleine Flußschiffe, die von Zugtieren oder Männern am Ufer gezogen werden) üblicher sind, ist die "Perlmeer" ein Segler. Ihr einziges Segel ist dreieckig, hellbraun und überraschend klein, und aufmerksame Passagiere mögen sich fragen, wie es überhaupt ein Vorankommen sichern soll. Während der Rumpf aus fremdartig dunklem, geradezu verwittertem Holz besteht, scheinen die Aufbauten neuer zu sein, und auch der Mast ist aus jungem, hellem Eichenholz.

Der Rumpf weist bei genauer Betrachtung viele Spuren von Alter und Benut-

zung auf, wie Holzabrieb durch Taue, Moos in den Ecken und Seepocken und Muscheln etwas oberhalb der Wasseroberfläche. Die Holzfugen sind mit Teer abgedichtet. Ein paar kleine Löcher von bohrenden Schnecken und Muscheln sind auch zu entdecken. Das Holz aus Stämmen der maraskanischen Ebenholzbäumen ist sehr hart.

Die Aufbauten sind tatsächlich jünger, da das Schiff zum Flußschiff umgebaut wurde. Es findet sich ein bohlengefaßtes Loch an Deck, das früher einen zweiten Mast gehalten haben muß. Hier wurde eine Kurbel mit einem kleinen Kristallbecher angebracht, der gerade in das Loch paßt und mit dem die Matrosen daraus sauberes Trinkwasser fördern, denn der Große Fluß ist oft alles andere als sauber, insbesondere stromabwärts von Ansiedlungen. Manchmal stinkt das Flußwasser sogar erbärmlich.

Der Süßwasserquell ist in salzigem Ozean noch beeindruckender, hat aber eine einfache Erklärung: der unten im Loch befindliche Hohlraum wird bei Gelegenheit mit



Wasser gefüllt. Somit weist auch der Eimer nur ideellen Wert auf.

Irgendwann hat einmal ein Passagier sein Amulett im Loch verloren oder es gar als Glücksbringer hineingeworfen, und akribische Helden könnten es wieder herausfischen. Das Amulett ist ein giftgrüner Smaragd von elf Dukaten Wert, der in die Mitte einer kleinen, mit geometrischen Symbolen verzierten Silberscheibe eingelegt ist und den Träger weckt, wenn er schläft und von einer Gefahr bedroht wird. Er wird dann nämlich glühend heiß.

Es existiert nur ein Deckaufbau am Heck, in dem sich die Kapitänskajüte und eine weitere für einen Passagier befinden. Die Mannschaft und restliche Passagiere schlafen an Deck unter einer zeltförmigen Plane aus Lederflicken, die das vordere Drittel des 10 m langen Bootes bedeckt.

Auf dem Heckaufbau befindet sich das Ruder und die reichverzierte bronzene Schiffsglocke, deren Schlegel am Ende ein gelber Opal bildet.

Im Rumpf gibt es nur eine Ebene unter Deck, die von einem einzigen, großen Raum vereinnahmt wird, dem Laderaum. Zwei Luken führen hinunter, eine große Ladeluke mit Klappen und eine Luke mit

befestigter Leiter. Daher ist es hier stets recht dunkel. Zwei Mastschächte dienen auch als stabilisierende Deckenstütze. Verschiedene Waren liegen hier vertäut, wie Bierfässer, Tuchballen, Sättel, Gewürzsäcke usw. Obwohl der Laderaum großflächig ebenen Boden besitzt, führt kein Weg weiter hinunter in den Schiffsbauch.

Die Legende

Im Hafen, am besten bei Stationen unterwegs, notfalls auch von Matrosen oder Passagieren, kann man das getuschelte Gerücht erfahren, daß es sich bei der "Perlmeer" um ein legendäres Geisterschiff handeln soll (für treue Leser: siehe DLH 22), das einst im Süden, getrieben von gefangenen Seelen im Rumpf, die Meere befahren haben soll. Andere wenden ein, es wäre vor langem verbrannt, was wiederum die Entgegnung hervorbringt:

"...ja, aber der verfluchte Rumpf blieb intakt".

Es soll ein Sklavenschiff gewesen sein, und man munkelt, das Schiff selbst lebe und sauge den Passagieren die Seelen aus. Diese Gerüchte sind zwar falsch, aber das weiß niemand außer dem Kapitän, der sie auch stets abstreitet. Das wahre Geheimnis des Schiffes behält er aber für sich.

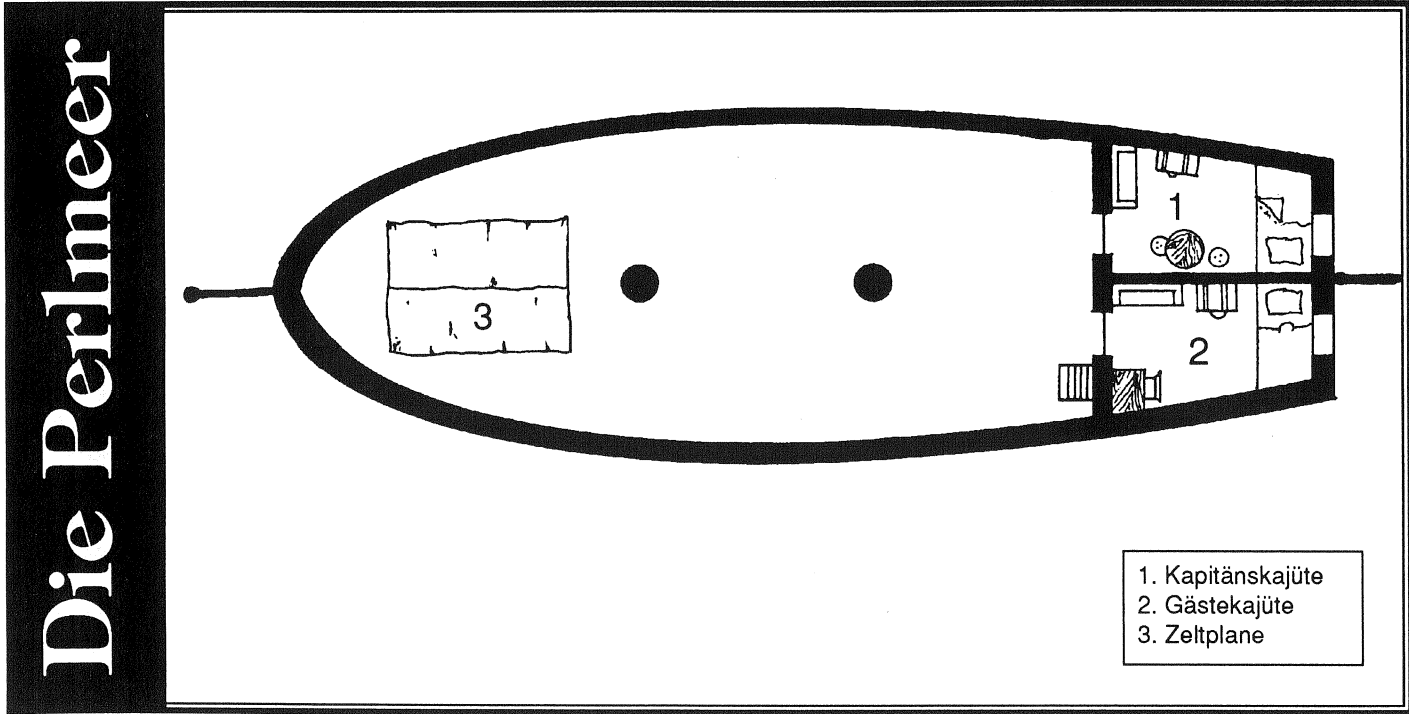
Viele Flußanwohner aus den Orten am Großen Fluß nähern sich dem Schiff mit deutlichem Unbehagen, und nur wenige setzen ihren Fuß darauf

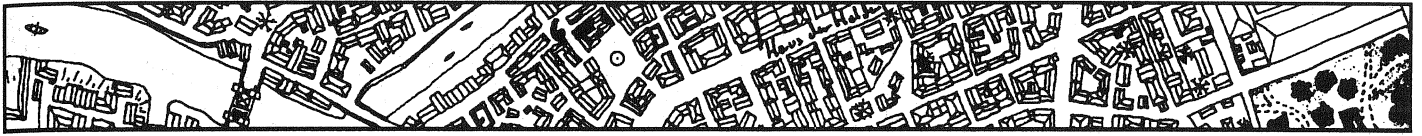
Das Geheimnis (Meisterinformation)

Das wahre Kuriosum der "Perlmeer" ist ihr Antrieb: ein kleiner Wasserelementargeist. Der quirlige Kapitän Kaup erfuhr von dem Geheimnis des Schiffes und schwatzte es dem ahnungslosen Vorbesitzer ab. Ein mächtiger Magier soll einst in einer Beschwörung den Wassergeist aus einer anderen, sehr feuchten Ebene herbeibeschworen haben, um durch ihn das schnellste Schiff der Meere zu erhalten, denn die "Perlmeer" war ein Kriegsschiff.

Der Geist wurde mit einem mächtigen Siegel gezwungen, für immer als "Zugtier" vor dem Schiff herzutauken und sich niemals zu zeigen. So gewann der Herr des Magiers manche Seeschlacht, doch als die Zeiten ruhiger wurden, geriet das Schiff in Vergessenheit, wie es mit Geheimnissen ja leicht geschieht.

Der große Wassergeist namens Blbbblt reagiert auf gängige Seemannsbegriffe wie "Leinen los" und "Ruder hart backbord"





mit den entsprechend passenden Bewegungen, wenn man vorher die Schiffsglocke betätigt. Schwimmt er vorwärts, wirkt das Siegel am Schiff wie ein Magnet und der Geist zieht es hinter sich her. Blbdblt hat im vorderen Schiffsteil eine unter der Wasseroberfläche liegende Öffnung im Schiff (worüber sich auch das Siegel befindet) zur Verfügung, durch die er sich in den Rumpf zurückziehen kann. Wird er attackiert, verbirgt er sich dort, kann zur Not aber auch einen scharfen Wasserstrahl einsetzen, der Opfer bis Menschengröße trefflich zu betäuben vermag, wenn er sie am Kopf trifft.

Bldbdt kann seine Gestalt im Wasser fast beliebig ändern. Verletzen können ihn nur magische Waffen. Man kann ihn zwar fangen, doch nur mit einem mächtigen Gegenzauber das daran "klebende" Schiff loswerden. Nähert sich ihm jemand, versucht Blbdblt ihn zunächst mit Grimassen und Drohgebärden vom Leib zu halten.

Das Segel der "Perlmeer" gäbe keinen vernünftigen Vortrieb her, wie ein seeerfahrener Held herausfinden kann, zumal manche Flußwindungen im Windschatten liegen. Und kein anderes Schiff vermag derart schnell stromaufwärts zu fahren. Doch Laien fällt dies nicht auf, da sie keine Erfahrungswerte besitzen und die Geschwindigkeit nicht unnatürlich erscheint. Ebenso wird nur ein extrem aufmerksamer Held das Etwas unter der Bugwelle ausmachen können, das nur etwas dunkler ist als das umgebende Wasser und bei genauem Hinsehen eine Art Gesicht offenbart. Taucht jemand, so verbirgt sich Blbdblt im Rumpf. Magiekundige Taucher können bei gründlicher Suche auch das Siegel finden.

Bldbdt:

MU: 18 AT: 17 PA: 7*
LE: 35 RS: 0 TP: 1W-1
AU: - MR: 40 MK: 50

*Der Wassergeist weicht nur aus.
Wird bei der Attacke des Wassergeistes eine 1 oder 2 gewürfelt, verliert das Opfer für 1W KR das Bewußtsein.

Kapitän Kaup ist nicht so naiv, daß er nicht wüßte, welches Spektakel und welche Begehrlichkeiten die Verbreitung des "Perlmeer"-Geheimnisses weckte. Er wird unter allem Umständen verhindern wollen, daß man sein Geheimnis verrät. Kämpfen wird er zwar nicht, aber von Bitten über Geld bieten und Erpressen bis Nachstellen würde er sich genötigt sehen, alle Register zu ziehen.

Der Kapitän

Kapitän Kaup Al'Fihlt ist alles andere als ein typischer Seebär, er gleicht eher einem orientalischen Teppichhändler. Er ist beleibt, wenn auch nicht fett, hellhäutig, braunhaarig, trägt eine bunte, konische Mütze und farbenfrohe Hosen und Wams. Schwarze Stiefel mit spitzem Sporn und mehrere edelsteinbesetzte Ringe runden sein verwunderliches Äußeres ab.

Kaup stammt durchaus aus dem Mittelreich, nämlich aus Beilunk, und verdient sein Brot mit Passagen und leichter Fracht, die er den Großen Fluß hinab- und hinaufbringt. Sein Schiff kann bei gutem Wetter auch an der Meeresküste entlangsegeln, ist aber nicht (mehr) hochseetauglich.

Kaups Leidenschaft gilt allem Exotischen und Geheimnisvollen, daher sammelt er kuriose Dinge und umgibt sich gern mit einer rätselhaften Aura. Am Liebsten wäre er als magiebegabter Kalif geboren worden, doch von diesem Wunsch kann man nicht existieren und so schlug er die Laufbahn seines Vaters ein und wurde zunächst Matrose. Er arbeitete sich zum Bootsmann hoch und erstand dann günstig ein verfallendes Schiff im Süden Aventuriens, das er "Perlmeer" nannte, nachdem er es mit der Hilfe von Freunden neu aufgebaut hatte (s.a. "Das Geheimnis").

Der Kapitän der "Perlmeer" weiß prächtig Geschichten und Legenden zu erzählen und dichtet sich auch gern selbst erlebte Abenteuer an. Auch lauscht er gern neuen Anekdoten, in der Hoffnung, von neuen exotischen Dingen zu hören. Doch die einzige wirkliche aufregende Begebenheit, die ihm widerfuhr, verschweigt er beharrlich, nämlich daß er mit seinem untrüglichen

Gespür für solche Dinge ahnte, daß der Rumpf der "Perlmeer" ein Geheimnis birgt.

Sehr freche oder mißtrauische Helden können in seiner Kabine, die aber stets verschlossen und nicht zugänglich ist, ein Tintenfaß in Gänsegestalt auf dem Kartentisch entdecken, das endlos Zaubertinte fördert, was Kaup aber nicht weiß, da es noch nicht lange her ist, seit er es dem Kuriositätenhändler Doto Runwalt abschwatzte. In Wirklichkeit stellt das Faß einen Pelikan dar, aber dieses Tier kennt man hier im Norden nicht.

Neben einer verschlossenen kleinen Truhe, die Kaups Erspartes und einige Andenken enthält und sehr stabil ist, findet sich hier sonst nichts Außergewöhnliches. Weitere seiner Sammelobjekte bewahrt er in seinem kleinen Stadthaus in Havena auf. Auch die weiter unten erwähnten Briefe finden sich hier, sind aber sämtlich belanglos.

Kaup Al'Fihlt

MU:	16	AG:	6	MR:	-1
KL:	11	RA:	4	LE:	45
IN:	15	HA:	1	AE:	-
CH:	12	TA:	4	KE:	-
FF:	10	JZ:	3	AT:	14
GE:	14	NG:	5	PA:	11
KK:	12	GG:	5		

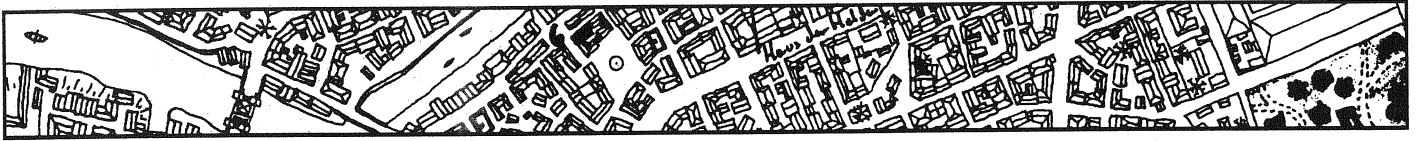
Stufe: 7 Größe: 1,65
Haarfarbe: braun Augenfarbe: braun
Alter: 43 Jahre Waffe: Schwert

Herausragende Talente: Sinnesschärfe 11, Schwimmen 15, Rudern und Segeln 13, Falschspiel 11, Lügen 14, Sternenkunde 12, Holzbearbeitung 14

Die Flußfahrt

Die Abreise

Da Kaup diesmal noch keine zahlenden Passagiere fand, ist er hochofrenut über die Ankunft der Abenteurer. Mit blumigen



Worten bietet er der elegantesten Frau (oder Mann) der Gruppe die Einzelkabine an. Hierin können maximal zwei Menschen schlafen. Der Fahrpreis ist pauschal eine Dukate für die an Deck schlafenden, drei Dukaten pro Person in der Kabine. Notfalls läßt er sich aber auf eine Dukate für die Kabine herunterhandeln, die sonst ja leer bliebe. Denn es soll umgehend abgelegt werden. Kaup kassiert das Geld sofort ein.



Die Abfahrt zieht sich dann aber doch noch länger hin, da Kaup bei der Hafenmeisterei Schwierigkeiten ausräumen muß: es ist zunächst kein Liegeplatz für die Rückkehr frei bzw. bezahlbar.

Kurz bevor es dann endlich losgehen soll, tauchen einige buntgewandete Priester an der Mole auf, die eiligen Schrittes genau auf die "Perlmeer" zusteuern. Kaup bemerkt dies und geht ihnen entgegen. Die Geweihten entpuppen sich als Ranewal, der Erzdiakon von Funchal, der zweithöchste Hohepriester der Tsä überhaupt, und vier begleitenden Tsä-Geweihten. Nach kurzem, herrischem Gebaren des Erzdiakons und ehrerbietiger Antwort Kaups weist der Kapitän dem Priester den Weg an Bord der "Perlmeer" und wendet sich dann mit bedauernder Miene an die Helden. Er bittet um Verständnis, daß diese "hochwürdigste Persönlichkeit" natürlich

die Kabine beansprucht und drängt die Heldin, der sie bisher versprochen war, darauf zu verzichten. Fruchtet dies nichts, bietet er zunächst kostenfreie Mitfahrt an und wird notfalls auch autoritär ("Ich bin hier der Kapitän"), am Ende unterstützt vom dazukommenden Hohepriester.

Der Hohepriester

Ranewal, der Erzdiakon von Funchal, ist ein großer, dürrer Mann mit schwarzem Haar und dunklen, stechenden Augen. Der Hohepriester ist ein aufgeblasener Aristokrat, dem Zeit seines Lebens jeder unterwürfig entgegentrat. Er erwartet die Anrede "heiliger Vater", einen angedeuteten Kniefall, und z.T. küssen die Leute ansatzweise seine beringte Hand. Die übrigen Mitfahrer bringen ihm dies auch entgegen. Zumindest einigen Helden ist sicher bekannt, daß diese Gesten üblich sind. Wer sich übermäßig blasphemisch auführt, sieht sich allen Crewmitgliedern gegenüber. Ein anderes Schiff fährt aber in den nächsten Tagen nicht. Ranewal greift notfalls vermittelnd ein, denn neben seinen herrischen Allüren ist er ein tatsächlich erzguter Mensch, der sich bis zur Selbstaufgabe für andere einsetzt, selbst, wenn er sie nicht leiden kann. Im Notfall stehen ihm mächtige Wunder zur Verfügung, und wer sich mit ihm ernsthaft anlegt, muß feststellen, daß Tsä hinter ihren Vertretern steht.

Die Göttin der Reisenden

Während Reisende bei Meeresreisen eher Efferd huldigen, wenden sich viele Land- und auch Flußreisende an Tsä. Die Göttin des Lebens wird auch deswegen gerne von Reisenden geehrt, weil sie als Gottheit des immer Neuen gilt, was dem Reisenden ja auf Schritt und Tritt begegnet. Vor allem aber kann sie wohl am besten für das gute Gelingen einer Reise garantieren, da sie Überleben und Gesundheit verspricht.

Obwohl die Naturgewalten sich in diesen Breiten in Grenzen halten, ist man doch nie vor Räubern und korrupten Provinzpontaten sicher. Neben dem nackten Leben

wäre ein Verlust des Schiffes für Kapitän und Crew der sichere Ruin. Und so ist auch Kapitän Kaup ein gläubiger Tsä-Anhänger und läßt weder auf die Göttin noch ihre Jünger etwas kommen.

Unterwegs

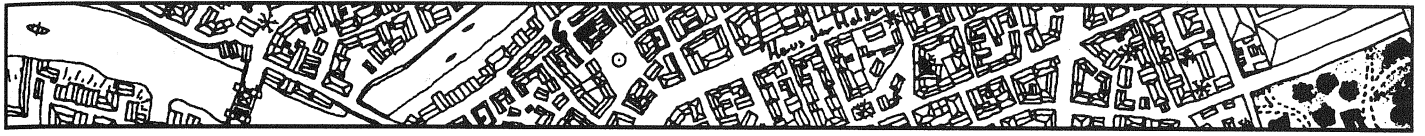
Je nach Temperament und Interesse der Spieler kann die Flußfahrt zahllose Begebenheiten bieten. Der Spielleiter kann einige davon einbauen, bis es die Spieler drängt, endlich einmal anzukommen. Nach allgemeinen Schilderungen seien zunächst einige kleinere Ereignisse vorgeschlagen, dann bedeutendere Geschehnisse, die aus Platzmangel nur angerissen werden können.

Es blubbert merkwürdig vor dem Schiff.. Was kann das nur sein?

Edliche kleinere und größere Dörfer liegen am Großen Fluß, von denen etwa ein Viertel von der "Perlmeer" angefahren werden, um dort kleinere Waren abzuholen / hinzuliefern, die von einem Treuhänder z.B. in Havena bei Rückkehr dorthin abgeholt werden. Oder Nachrichten zwischen den gräflichen / fürstlichen Höfen und den Vogteien im Land werden übermittelt. Hier handelt es sich z.T. um mündliche Botschaften, die Kaup persönlich weitergibt, z.T. aber auch um versiegelte Briefe. An Handelsgütern werden z.B. Gewürze, Nüsse, Leinen, Aale eingeladen und andere Gewürze, Öllampen, Messer, Fibeln aus Havena und Übersee ausgeladen.

In den kleineren Ortschaften ist die Ankunft des Schiffes oft das Ereignis des Tages, und man hält gerne einen Schnack. Wird eine Ansiedlung gegen Abend erreicht, legt Kaup hier an, sonst ankert man an tiefen Stellen im Fluß, so daß man möglichst sicher vor eventuellen Gefahren am Ufer ist. Nachts wäre ein Weiterfahren zu gefährlich.

Andere Schiffe kommen entgegen oder werden überholt, überholen selbst aber niemals. Flußaufwärts rudern oder treideln (werden also am langen Seil vom Ufer aus gezogen, meist mit Maultieren) die ver-



schiedensten Boote, Schiffe und Flöße mit Waren, Händlern oder Adligen. Das Reisen auf dem Fluß ist weitaus angenehmer als auf den oft mäßigen Straßen des Mittelreiches. Und manches schwere Gut kann überhaupt nur per Schiff transportiert werden, so z.B. Baumstämme oder Baustein für Tempel und Burgen.

Nicht immer ist ein Treidelpfad vorhanden; manchmal muß die Flußseite gewechselt werden oder beide Ufer sind so felsig, daß nur gerudert werden kann.

Flußabwärts wird kaum gerudert, zum Teil aber gestakst. Obwohl es zeitweise regelrechte Staus unter den Booten gibt, z.B. wenn flußauf- und -abwärts auf der selben Flußseite getreidelt wird und die Bootsführer sich eifrig streiten, wer die Seite wechseln muß, gibt es auch Stunden voller Einsamkeit in der Natur. Rechter Hand ragen die Windhagberge auf, und der große Fluß beschreibt manche enge Schleife um nadelspitze Felsen oder fließt träge durch undurchdringlich erscheinenden Wald. Dann wieder gabelt er sich in etliche schiffbare Arme und bildet Inseln,

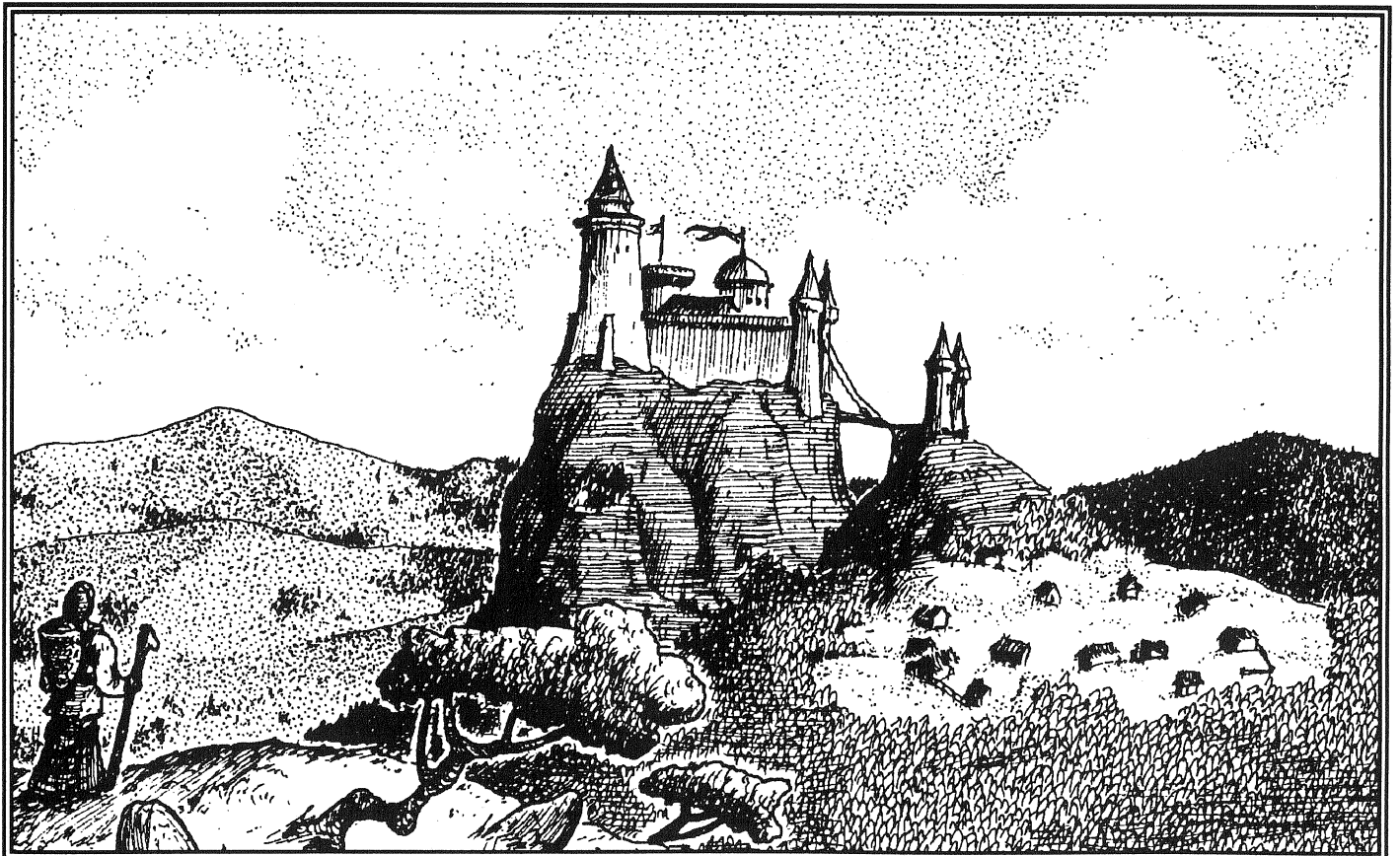
die Felsen, Wäldchen oder einfach nur Sandbänke oder Morast darstellen. Selten sieht man jemanden am Hauptarm baden, denn wer kann schon schwimmen, aber besonders in Nebenarmen sieht man öfters waschende Menschen. Feldfluren und Weiden nehmen flache Uferstücke ein, in hügligerem Gebiet sieht man menschgemachte Anbauterrassen an den Hängen. Tierlaute dringen aus dem Röhricht oder angrenzendem Wald, oder etwas stiebt auf.

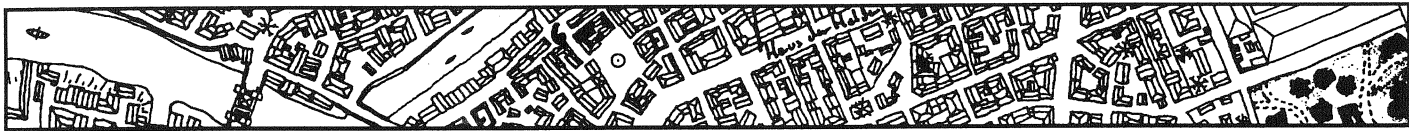
Da das Land in etliche Grafschaften unterteilt ist, nutzen viele Provinzvögte die Gelegenheit, das eigene Säckel aufzubessern, indem sie Flußzölle erheben. Teils entrichtet sie Kaup gleich in einer Ortschaft, wo ohnehin angelegt wird, teils liegen aber auch regelrechte Zollburgen am Strom, von denen ein wichtigtuender Scherge sich von Bewaffneten herüberrudern läßt. Kaup zahlt stets grummelnd. Die Zölle sind nicht hoch, da man den profitversprechenden Verkehr ja nicht vergraulen will.

Die Notdurft wird über Bord verrichtet. Doch nicht jeder hat ein glückli-

ches Gespür dafür, woher der Wind weht oder wie man das eigene Gewicht bei einer kurz entschlossenen Kurskorrektur Kaups verlagern muß... Der SL sollte sich beizeiten erkundigen, wie es um die Schwimmfähigkeiten seiner Helden bestellt ist.

Ein Matrose, Nowäl Küsiehn aus Kuslik, gekocht für alle an Bord. Das Essen ist meist kalt, setzt sich aus Brot, Käse, Fisch und Gemüse zusammen und schmeckt überraschend gut, obwohl Nowäl nicht gerade gepflegt aussieht. Sein Gesicht ist im Gegenteil von Pickeln und Ekzemen überwuchert, an denen er während der Essenszubereitung auch gerne ausgiebig kratzt. Es gibt sogenanntes Pferdebrod, das aus allen möglichen Getreidearten, Samen und auch Erbsen und Möhren gebacken wurde. Gekocht wird selten, und ausschließlich bei Landgängen. Dann gibt es Gemüsebrühe mit Fleischstückchen. Bei guter Laune ist Kapitän Kaup auch gern bereit, aus den mitgeführten Weinschläuchen auszuschenken, sonst gibt es Dünnbier. Nowäl nutzt seine Zeit an Bord mit Gemüseputzen, Pökeln, Fischen etc. Wer sein Kochtalent ausdauernd beobachtet,





kann herausfinden, daß Nowäl auch bei Katzen nicht zimperlich ist, um ein gutes Ragout zu zaubern...

Ranewal hält zu festen Zeiten laut Litanen murmeln Gebete ab, nämlich zu Sonnenauf- und -untergang, sowie um 12.00 und 0.00. Zu Mitternacht steht er geräuschvoll auf und schlurft, im Dunkeln unsicher, über das Deck.

Bedeutende Ereignisse

Das Schiff fährt unerwartet in einen schlammigen Altarm hinein und Kapitän Kaup schaut recht ratlos. Leichtes Kielschaben wird prompt gefolgt vom Festfahren des Bootes. Alle Großen müssen ins Wasser zum Schieben, und auch die Kraft der Helden ist vonnöten. Hier oder schon vorher sollte vielleicht ein aufmerksamer Held die gewisse Unruhe im hier bräunlich-trüben Wasser festgestellt haben, so daß es sein kann, daß der ein oder andere, zur Not aus der Schiffsmannschaft, sich nicht von Bord traut. Doch um das Schiff freizubekommen, müssen alle bis auf Ranewal schieben. Mit fingierten KK-Proben sollte das Weiterkommen nicht allzu leicht erscheinen. Das Blubbern im Wasser stammt natürlich von Blbdblt, der mit dieser Route einmal seinen eigenen Kopf durchsetzen wollte.

Ein Überfall an Felsenberg. An einer recht steilen Uferstelle haben Räuber dicht unter der Wasseroberfläche ein starkes Tau zwischen den Ufern gespannt. Plötzlich hängt das Schiff fest und während man sich noch wundert und das Tau durchtrennen will, beginnen die Unholde am waldigen Ufer, Bäume zu fällen, die das Schiff treffen werden. Außerdem schießen sie mit Brandpfeilen und werfen mit Steinen auf ungeschützte Personen an Deck. Da Kapitän und Mannschaft beim Löschen und Seilkappen sind, fällt die schnell notwendige Entscheidung den Spielern zu:

Umweg über einen kurz zurückliegenden Nebenarm: möglich, aber hier gibt es wieder Untiefen und obendrein aggressive Riesenlurche, die Blbdblt einschüchtern und

die Weiterfahrt behindern, bis sich die Helden ihrer annehmen:

1W6 Riesenlurche

MU:	11	AT:	10	PA:	5
LE:	15	RS:	0	TP:	1W+1
AU:	25	MR:	5	MK:	10

Besonderheiten: Riesenlurche greifen nur im Wasser an, wenn sie sich bedroht fühlen. Wer den Fluß verläßt befindet sich in Sicherheit.

Zurückfahren und abwarten bzw. Hilfe holen: möglich, aber die Räuber werden warten. Hilfe ist am momentanen Streckenabschnitt nicht zu finden.

Kampf: Kaup wäre zwar bereit, alles Bargeld abzugeben, doch würde er sich niemals von seinen Kleinodien trennen. Da die Mannschaft mit dem Schiff beschäftigt ist, obliegt der Kampf den Helden. Ranewal gibt aber kräftige Unterstützung.

2W6 Räuber:

MU:	12	AT:	11	PA:	11
LE:	35	RS:	2	TP:	1W+2
AU:	47	MR:	5	MK:	20

Besonderheiten: Ein Räuber flieht, wenn er nur noch 10 LP hat, oder von mehreren Gegnern bedrängt wird.

Das Schiff macht Station bei einem Tsa-Tempel am Fluß. Dies ist das Reiseziel Ranewals, der hier eine bedeutende Prozession leitet. Er bleibt danach dort. Bei einem feierlichen Waschritual wird eine überlebensgroße Tsa-Statue, die eine schöne Frau mit idealisierten Gesichtszügen darstellt, zum Fluß getragen, feierlich gereinigt und gesalbt. Dann trägt man sie zurück, füttert sie symbolisch mit erlesenen Speisen und Wein, woraufhin sie mit Blumen geschmückt und an ihren Ort im Tempel zurückgestellt wird. Alle Anwesenden einschließlich der Schiffsmannschaft folgen singend der Priesterschaft.

Der Tsa-Tempel ist ein marmornen Raum von 12 mal 6 Metern, dessen schwach durchscheinendes Alabasterdach von die Außenmauern umringenden Säulen von 4 Metern Höhe getragen wird. Er besitzt nur einen Zugang zum Fluß hin. Da er 50 m vom Fluß den Hang hinauf gelegen ist, reihen sich die steinernen Wohn- und Lagerhäuser der Geweihten am Weg entlang, der, von Treppen unterbrochen, vom Fluß hinaufführt. Man munkelt, daß hier auch wertvollste Spenden der Städte am Fluß versteckt liegen.

Der Frühlingsanfang war viel zu warm, z.T. herrschen 30 Grad. Durch die plötzliche Schneeschmelze in den Bergen wälzt sich eine Flutwelle den Großen Fluß hinunter, die sich in einer Schlucht auf drei Meter Höhe auftürmt. Das Schiff liegt kurz völlig unter Wasser, ist aber unsinkbar, da im Holz der Planken viel Luft eingelagert ist. Wer kann schwimmen und wer hält sich fest?

Kaup ist ein guter alter Bekannter des Besitzers der Wegestation Morgels Ruh (siehe den gleichnamigen Artikel in diesem Heft), und egal zu welcher Tageszeit er hiervorbeikommt, er steuert die kleine Bucht an und quartiert sich ein.

Wird das Abenteuer Aus längst vergangenen Tagen gespielt, können die Helden während dieses Aufenthalts den kleinen Ort ein wenig erkunden, um auf die Lösung ihres Rätsels zu kommen.

Ansonsten stellt das Gasthaus nur eine Zwischenstation dar, in der die Helden wieder einmal in einem Bett schlafen können, und wo sie nicht die schlecht schmeckenden Speisen des Bordkoches essen müssen.

Zwischenfälle sollte sich der Spielleiter für diesen Ort dann selbst ausdenken. In der Nacht könnten plötzlich Irrlichter auftauchen, die versuchen, einige Helden in den Fluß oder den Sumpf zu locken.

Obige Punkte sind nur Vorschläge, und es wäre wohl etwas zuviel, alle Geschehnisse abzuspielen. Der Spielleiter sollte sich einige Zwischenfälle herausuchen.

