

Was die Mark verbindet

Stichpunkte zum Abenteuer: Brückenbau, Ermittlungen, Bestechung, Sabotage, Überzeugen, Efferd, Verfolgungen

Spieler: 3-5 Helden und ein Spielleiter

Komplexität Meister: hoch

Komplexität Spieler: mittel

Erfahrung der Helden: Einsteiger

Anforderungen: Interaktion, Talenteinsatz, zum Teil Kampffertigkeiten

Ort: Perricum und das Gebiet der Darpatmündung

Zeit: Travia bis Boron 1031 BF

Autor: Jes-Matthias Stahl E-Mail: jes-matthias@web.de

Welche Helden eignen sich bzw. werden benötigt?

Grundsätzlich sollten es in diesem Abenteuer Helden sein, die im Mittelreich mit wenigen Vorurteilen zu kämpfen haben. In der Markgrafschaft Perricum, die an Aranien grenzt, sind allerdings Helden tulamidischer Abstammung ebenso normal wie Mittelländer. Orks, Goblins, Achaz und Helden aus dem ewigen Eis ziehen schon einige Blicke auf sich und werden nicht den gleichen Erfolg haben wie Menschen.

Darüber hinaus empfiehlt es sich einen Helden mit einem höheren Sozialstatus (6-8), vielleicht einen Helden mit geringer Kampferfahrung und einen Helden mit relativ guten Kenntnissen des Talents Lesen/Schreiben in der Gruppe zu haben. Bestimmte andere Heldentypen oder Professionen sind nicht nötig, ein magiebegabter Held wird auch nicht vorausgesetzt. Sie können also mit fast allen Professionen spielen, die mehr oder weniger mit dem Stadtleben zu tun haben.

Vorgeschichte

Nachdem Perricum 1028 BF zur Markgrafschaft erhoben wurde und um acht Baronien erweitert wurde, gab der Markgraf Rondigan Paligan den Bau einer neuen Brücke über den Darpat in Auftrag, die Sankta-Reshmina-Brücke. Diese Brücke soll nicht nur die Ländereien nördlich und südlich des Darpat verbinden, sondern auch ein Symbol für die Einheit der neuen Markgrafschaft sein. Die teure Steinbrücke soll bis 1036 BF fertiggestellt sein, Ende Efferd 1031 BF wurde eine provisorische Holzbrücke fertiggestellt. Allerdings wurde diese Brücke schon einige Tage später, also Anfang Travia, von einer Welle zerstört. Was soll dieses Zeichen Efferds bedeuten?

Das Abenteuer in Kürze

Die Helden sehen im Hafen Perricum und entlang des Darpat die Schäden der Welle, die vom Golf von Perricum aus, den Darpat hinauf lief und hören bald von der Zerstörung

der Holzbrücke. Von verschiedenen Menschen hören sie Gerüchte und Theorie über die Brücke und die Welle und treffen schließlich auf einen Patrizier, der die Helden bittet Nachforschungen zur Efferdheiligen Reshmina, der Schutzherrin der Brücke, anzustellen. Es gibt nämlich das Gerücht, dass sich der Markgraf diese Heilige erdacht hat, das es nun zu bestätigen oder zu widerlegen gilt. Was auch immer die Helden herausfinden, der Bau geht weiter. Allerdings haben diejenigen, die keine Versöhnung der beiden Landesteile wollen, neuen Mut das Projekt durch Sabotage zum Scheitern zu bringen, schließlich ist ihnen Efferd wohlgesonnen. Auch hier können unsere Helden wieder helfen: Wer steckt hinter den Sabotageakten und – versuchen? Wer stützt die Arbeiter vor weiteren Anschlägen? Woher kann man noch Gelder bekommen, damit der Bau nicht daran scheitert. Und wer könnte das Volk für den Brückenbau gewinnen?

Wie das Abenteuer endet und ob die Brücke Ende 1036 BF wirklich steht oder ob der Bau eingestellt wird hängt von Ihnen und maßgeblich von Ihren Helden ab.

Nach der Welle

Ich weiß nicht ob Ihre Helden erste heute in Perricum an kommen und dich weiß auch nicht auf welchem Weg, es spielt aber auch keine besondere Rolle. Vielleicht sind Ihre Helden auch schon in Perricum oder einige kommen gar aus dieser Stadt, in diesem Fall wissen die Helden natürlich von der großen Flutwelle gestern, die ihre Spuren im Hafen hinterlassen hat und die Brücke über den Darpat zerstört hat. Da die Sonne gerade in ihrem Zenit am Tage des 7. Travia im Jahre 1031 BF steht und die Flutwelle in den Abendstunden des 6. Travia kam, gibt es viele Schaulustige, die zum Hafen bzw. in den Stadtteil Efferdsgrund eilen. Ich denke, dass die meisten Helden auch mal einen Blick in diesen Stadtteil werfen wollen, besonders, wenn die Helden erst heute ankommen sind, wird sie interessieren warum so viele Menschen im Efferdsgrund sind.

Ihr nähert euch langsam dem Hafen, auf eurem Weg die den Anliegern trifft ihr schon viele Menschen an, mehr als man in diesem Stadtteil erwarten würde. Es sind auch zu einem großen Teil Handwerker, Arbeiter und Händler hier unterwegs, wobei ihr glaubt hier nur Hafenarbeiter, Matrosen und Seesoldaten anzutreffen. So kommt ihr also ans Wasser und seht viele beschädigte Boote, die zum Teil halb oder ganz auf den Anliegern liegen. Die Takelage und die Segel sind bei fast allen Booten stark beschädigt und aus den Masten, die noch gerade sind hängen nun viele unbrauchbare Seile. Die größeren Schiffe haben weniger Schaden genommen, aber einige Rümpfe sind dennoch beschädigt. Gebäude die nahe am Kai standen sind ebenfalls beschädigt, viele Wände, die zum Kai standen, sind umgestoßen worden, was bei einigen Häusern dazu geführt hat, dass das gesamte Dach eingestürzt ist. An einigen Stellen machen sich schon Matrosen und Hafenarbeiter an die Aufräumarbeiten und ganz in euer Nähe steht eine kleine Gruppe um

einen älteren Mann, der zu wissen scheint, was warum hier geschehen ist.

Falls sich die Helden entscheiden, dem Mann Fragen zu stellen oder den Fragen anderen und dem Antworten des Mannes zu lauschen, können sie das gerne tun. Der ältere Mann mittlerer Größe ist ein Fischer, der hier im Hafen lebt und sich wohl auf Efferd und das Meer versteht, die sieben anderen Bürger der Stadt (Bäcker, Handwerker, Arbeiter) hören ihm zu und nicken bei einigen seiner Behauptungen. Falls die Helden Fragen haben, scheint dieser Fischer eine gute Möglichkeit zu sein, sie zu beantworten. Ihre Helden können folgendes erfahren:

- Efferd hat die Flutwelle geschickt, sie sollte die neue Brücke zerstören. (wahr)
- Er wollte keine Brücke mit einer vom Grafen ausgedachten Schutzherrin, diese ihm heilige Reshmina kennt der Herr der Gezeiten nicht. (vielleicht wahr)

Der Fischer weiß, wie die meisten anderen Menschen, dass diese Flutwelle tatsächlich den provisorischen Holzbau der Sankta-Reshmina-Brücke weggerissen hat. Es ist also kein Wunder, wenn man über den Grund für die Wellen nachdenkt.

Wo die Helden auch hingehen, sei es in eine Taverne, weil sie der Hunger oder Durst plagt, sei es in einem Geschäft oder der Marktplatz, überall ist diese Flutwelle das Gesprächsthema schlechthin. Natürlich erhalten die Helden so auch weitere Informationen und hören Gerüchte, die im Folgenden genannt werden:

In einer Schänke oder Taverne für den schmaleren Geldbeutel, zum Beispiel die Schänke Zur Glänzenden Münze, könnte das Wirtspaar oder eine Mutter einer ärmeren Familie auf das hier Aufmerksam machen:

- Es heißt, dass die Brücke mit dem Blut eines unschuldigen Kindes getauft werden soll. Hätte man das schon bei dem Holzbau getan, hätte Efferd diese Brücke vielleicht stehen lassen. (falsch)

Im meinem Laden oder Kontor können nicht Helden wieder davon hören, dass der Graf sich

die Efferdheilige Reshmina nur ausgedacht hat. Wohl möglich weil man sich weder auf den heiligen Travinian noch auf die nebachotische Rahja-Heilige als Namensgeber für die Brücke einigen konnte. Auf dem Marktplatz können die Helden das oben genannte auch alles hören oder durch Fragen in Erfahrung bringen. Hierzu kommt noch ein Standpunkt von reicheren Bürgern:

- Efferd hat die Welle geschickt um zu zeigen, dass der Bau scheitern wird, solange es Zwist und Misstrauen zwischen den Ländereien nördlich und südlich des Darpat gibt. (vielleicht wahr)
- Efferd hielt nichts von dem Wettbau, zu dem der Graf zwischen den Ländereien aufgerufen hat. (vielleicht wahr)

Irgendwann sollten Sie die Helden auf einen Angestellten (Kaufmann, Fuhrmeister) des Patriziers Karon Redo treffen lassen. Es bietet sich an, wenn dieser Angestellte mit den Helden über die Echtheit der Sankta Reshmina spricht. Er kann den Helden dabei gut offenbaren, dass Karon Redo ein Preisgeld von 120 Dukaten zahlt, wenn man ihm Beweise für Reshminas Existenz liefert. Wenn Ihre Helden lesen können, dann können sie diese Information auch auf dem Schwarzen Brett am Markt finden. Weisen Sie ihre Helden ggf. durch eine KL-Probe auf das Brett hin. Sollten die 120 Dukaten nicht genügen um die Helden für die Suche zu begeistern, dann kann der Angestellte von Karon Redo den Helden eine größere Summe in Aussicht stellen. Wie auch immer die Helden von dem Angebot erfahren, wäre es sinnvoll, wenn sie Karon Redo einmal besuchen um weitere Informationen zu erhalten.

Bei Karon Redo

Der Wohnsitz des Patriziers Karon Redo steht im Stadtteil Leuingen, es ist ein Steinhaus mit einem Turm im Westen, die Fenster sind verglast. Das Grundstück liegt etwas östlich von der Harnischmacherei Rutaris und Töchter. Wenn die Helden dort klingeln macht

ihnen eine Bedienstete auf und bitte die Helden herein zu kommen, nachdem sie ihr Anliegen genannt haben. Es wäre von Vorteil, wenn die Helden nicht in zerlumpten Kleidern dort erscheinen, vorher ein Bad zu nehmen schadet sicher auch nicht. Nach einer kurzen Wartezeit im Flur, bittet euch Karon Redo in eines seiner Zimmer, ein Arbeitszimmer, da hier viele Pergamente herumlagen und man das ein oder andere Buch entdeckt. Karon Redo selbst trägt ein grünes Hemd, eine helle Hose (aus Kusliker Leinen) und Stiefel aus Wildleder. Auf seinem Hemd sind feinste Stickmuster zu erkennen, die wohl an Wellen erinnern.



Er gibt den Helden bereitwillig alle Informationen und versucht so gut wie möglich die Fragen der Helden zu beantworten. Es ist ihm auch wichtig zu begründen, warum ihm das ganze 120 Dukaten wert ist.

Die Helden können an dieser Stelle erfahren, dass die Efferdheilige Reshmina an beiden Ufern des Darpat verehrt wird und wohl schon seit einigen Jahren tot ist. Es gibt kaum bekannte Erzählungen über sie, aber der Markgraf hat wohl irgendwann einmal von ihr gehört. Vielleicht findet man ja Quellen im Stadtarchiv oder im Efferdtempel. Der Graf hat den Namen Sankta Reshmina für diese Brücke genommen, weil Reshmina gewissermaßen diejenige ist, die beide Teile der neuen Markgrafschaft verbindet. Das war

ja ein Ziel, neben dem Ausbau der Handelsmöglichkeiten, sollten die Ländereien auch symbolisch verbunden werden. Karon Redo selbst hatte kaum Zeit für die Suche nach Spuren oder gar Beweisen, da seine Geschäfte viel Zeit in Anspruch nehmen. Er hat die Hoffnung, dass gerade junge Helden, die vielleicht nicht aus der Umgebung kommen, einen anderen Ansatz für das Problem haben und so auch zu Ergebnissen kommen. Die Brücke muss fertiggestellt werden, zum einen ist es für seine Geschäfte wichtig, zum anderem ist es dem Stadtrat auch wichtig. Ein Scheitern des Grafen an dieser Stelle könnte dazu führen, dass die neue Markgrafschaft gänzlich zerbricht. Dabei sind gerade in diesen Zeiten Zusammenhalt und Treue wichtig. Da das ganze Projekt schon an den Geldern scheitern könnte, ist es umso wichtiger, dass das Volk hinter dem Projekt steht und vielleicht irgendwann bereit ist es zu unterstützen. Wenn man nun also die Existenz der heiligen Reshmina beweist, könnte man die Zweifel des Volkes ausräumen und den Bau vielleicht vollenden.

Und sollten Ihre Helden durch kein Gold zu locken sein, dann versuchen Sie zu argumentieren, dass es um die Stärke und den Zusammenhalt der Markgrafschaft Perricum, der letzten Bastion gegen die Finsternis, geht.

Der Patrizier Karon Redo übernimmt auch alle Kosten für die Unterkunft der Helden, solange sie in der Stadt sind und will jedem auch ein Handgeld von einer 25 Silbertaler pro Woche für die Verpflegung geben. Eine Genehmigung das Stadtarchiv zu betreten um nach Hinweisen oder Beweisen zu suchen, versucht Karon Redo innerhalb des nächsten Tages zu beschaffen. In dieser Zeit müssen die Helden auf eigenem Weg Informationen zu Reshmina suchen.

Suche nach der Heiligen Reshmina

Seit dem Beginn des Abenteuers sind schon einige Stunden verstrichen, aber falls die Helden noch nach Informationen suchen wollen, können sie das gerne tun. Vielleicht wollen die Helden aber auch vorher noch die Dinge erledigen, wegen der sie nach Perricum

gekommen sind. Heute können die Helden sich nur noch mit Menschen der Stadt sprechen, im Efferd-Tempel können die Helden nur noch an einer Andacht teilnehmen und für das Stadtarchiv haben sie noch keinen Zugang.

Die meisten Menschen der Stadt kennen Reshmina nur wegen der Brücke und viele sind sich ihrer Existenz nicht sicher, das Gerücht, der Graf hätte sie sich nur ausgedacht, ist vielen bekannt. Einige sind sich aber auch relativ sicher, dass es sie gegeben hat, sie kennen nur keine Lebensdaten oder Taten von ihr. Falls Ihre Helden nicht den Efferdtempel besuchen wollten, könnte einer dieser Leute, die sich Reshminas Existenz sicher sind, vorschlagen dort nach dem Namen zu suchen. Einige der ganz alten Fischer könnten den Helden vielleicht zukommen lassen, dass die heilige Reshmina vor allem in Dörfern und Siedlungen am unteren Darpat verehrt. Einer dieser Fischer könnte den Helden auch erzählen, dass sie auf dem Dorf gelebt hat und nicht in der Stadt. Ihre Ausbildung müsste aber in Perricum stattgefunden haben, die Helden sollten vielleicht mal im Buch des Tempels nach ihrem Namen suchen. Nach einiger Zeit der Fragerei, haben Ihre Helden sicher Durst und auch ein wenig Hunger. Sie sollten am nächsten Tag mit neuen Kräften die Suche fortsetzen. Haben die Helden diesen ersten Tag mit ihren Geschäften verbracht, können sie das oben Beschriebene am Morgen des Zweiten Tages genauso in Erfahrung bringen. An den nächsten beiden Tagen sollten die Helden an den folgenden Orten suchen bzw. folgende Begegnungen machen:

Der „Heilige Tempel der Efferdane“

Wenn die Helden es heute beim Efferdtempel versuchen, wird es ihnen erlaubt das Buch der Geweihten einzusehen. In diesem Buch sind alle, die seit 953 BF in diesem Tempel geweiht wurden, aufgeführt. Dazu Geburts- und Sterbejahr, bei einigen auch noch der Titel in der Kirche. Ein Gefährte von Wind und Wogen (Priester) führt euch im zweiten Stock in einem Raum, in dem Bücher aufbewahrt werden. Der Priester sagt noch zu euch: „Das

Buch der Geweihten findet ihr leicht, es liegt auf dem Regal rechts, ganz oben, erst vor wenigen Tagen wollte es einer einsehen, der nicht aus der Stadt kam. Muss wohl um diese Reshmina gehen, nicht wahr?“ Falls die Helden ihn nach Reshmina fragen, kann er den Helden nur antworten, dass er selbst noch nicht in dem Buch nach ihr gesucht hat. Er empfiehlt den Helden allerdings noch im ersten Drittel zu suchen, die Namen sind alphabetisch und nach Jahren der Weihe geordnet. Da maximal zwei Helden gute Einsicht in das Buch haben können, dann auch nur diesen beiden etwas Entscheidendes auffallen. Dazu ist eine Sinnesschärfe-Probe erschwert um 3-5 nötig, je nachdem wie schnell die Helden das Buch durchsuchen. Wenn diese Probe gelingt, dann fällt auf, dass im Weihejahr 969 BF eine Lücke zwischen den Namen Rahjada und Sari ist. Bei genauerem Hinsehen (ggf. weitere Sinnesschärfe-Probe) fällt auf, dass es noch einige Reste von Tinte gibt und auch Kratzer auf dem Pergament. Es scheint ganz so, als ob man hier einen Namen entfernt hätte. Den Namen Reshmina finden die Helden in dem ganzen Buch nicht.

An dieser Stelle gibt es nur einige Möglichkeiten, was die Helden unternehmen können: sie können ihre Entdeckung (falls es ihnen aufgefallen ist) erst mal geheim halten, sie könnten einen Efferdgeweihten des Tempels danach befragen oder sie könnten sich denjenigen, der auch das Buch einsehen wollte, beschreiben lassen. Die Efferdpriester wissen nichts davon, dass ein Name aus dem Buch entfernt wurde und sind empört, alle Geweihten werden bestätigen, dass sie das Buch nicht verändert haben. Viele der Geweihten schauen nicht oft dort hinein und nur der Meister des Tempels schreibt es weiter.

Falls die Helden den Priester, der sie zum Buch geführt hat, um eine Beschreibung bitten, hören sie das hier: *„Es war ein recht kleiner Mann, nicht länger als 8 Spann mit schwarzen Haaren. Er trug dunkelblaue Leinenkleidung, eine Hose und eine Tunika, scheint nicht aus dem Süden also Aranien oder so zu kommen.“*

Hort der Hesinde

Vielleicht kommen ihre Helden auf die Idee im Hesinde-Tempel der Stadt nach Hinweisen zur heiligen Reshmina zu suchen. Auch hier fällt den Priestern auf, dass vor wenigen Tagen ein kleiner Mann mit schwarzen Haaren und in blauer Leinenkleidung Informationen zu Reshmina suchte.

Eine der Geweihten glaubt eine Quelle zu kennen und bietet den Helden ihre Hilfe an. Sie sucht nach einem Buch mit dem Titel *Lokale Gottesdiener*. In diesem Buch liegen auch noch viele einzelne Notizen, wie die Geweihte den Helden erzählt. Nach kurzer Zeit ist das Buch auch gefunden, jedoch gibt es keinen Hinweis auf eine Reshmina, was die Geweihte zu wundern scheint: *„Ich hatte auch dem kleinen Mann dieses Buch empfohlen nachdem er nach einer heiligen Reshmina fragte. Als er ging schien es mir aber als hätte gefunden, was er suchte. Wirklich seltsam.“* Da aber auch die Geweihten in diesem Tempel schon von der Sankta-Reshmina-Brücke gehört haben, schlagen sie vor es vielleicht einmal im Efferdtempel zu versuchen oder einige alte Fischer aus dem Efferdsgrund danach zu befragen.

Vielleicht fällt einem Ihrer Helden auch ein, dass der kleine Mann die Informationen aus dem Tempel entfernt haben könnte.

Eine seltsame Begegnung

So langsam hat es sich bemerkbar gemacht, dass die Helden nach Hinweisen zur heiligen Reshmina suchen und so geschieht es, dass euch in einer Gasse eine junge Frau anspricht. Sie ist von normaler Größe, hat schwarze Haare und könnte auch tulamidische Eltern haben. Sie trägt eine Bluse und einen einfachen Rock.

„Ihr sucht also nach Spuren der heiligen Reshmina. Hat sicher mit der Brücke zu tun. Mein Herr Roban, der kleiner Bruder des Barons von Bergtann, will euch ein Angebot machen. Er bietet euch 180 Dukaten, wenn ihr alle gefundenen Hinweise und Beweis verschwinden lasst. Uns ist wichtig, dass alle glauben der Graf hätte sich diese Reshmina nur ausgedacht, dann gewinnen wir mehr Anhänger und können diesen Bau stoppen. Wenn euch die Goldmünzen nicht genügen

kann ich euch auch noch andere Annehmlichkeiten des Lebens versprechen... “

Um die Helden für sich zu gewinnen versucht sie die männlichen Helden zu betören. Gelingt diese Probe, müssen alle männlichen Helden, die ihr Angebot ablehnen wollen, eine Selbstbeherrschungsprobe ablegen, der Nachteil Brünstigkeit erschwert diese Probe. Auch Helden mit dem Nachteil Goldgier haben eine Erschwernis in Höhe des halben Goldgier-Werts.

„...also überlegt es euch. Ihr findet mich in der Glänzenden Münze, ich warte dort auf euch. Wenn ihr kommt erzähle ich gerne mehr von uns, vielleicht könnte ihr ganz nützlich werden. Mein Name ist übrigens Galha.“

Mit diesen Worten lässt sie die Helden stehen. Diese müssen sich nun entscheiden und ggf. die Selbstbeherrschungsprobe ablegen. Vielleicht ist es aber auch an der Zeit sich mal nach der Erlaubnis im Stadtarchiv suchen zu dürfen zu erkundigen.

Wieder bei Karon Redo

Beim zweiten Besuch der Helden beim Patrizier hat Karon Redo tatsächlich schon eine Erlaubnis, das Stadtarchiv zu betreten, das hätte auch keine Woche dauern können, hätten die Helden selbst darum gebeten. Als Auftraggeber ist Karon Redo natürlich neugierig, wie die Suche verläuft. Sollten die Helden versuchen zu Lügen oder etwas von ihren Erlebnissen zu verbergen, wird eine Überreden (Lügen)-Probe fällig. Karon Redo verfügt aber über eine ausgesprochen gute Menschenkenntnis und wird daher fast alle Versuche der Helden erkennen.

Andererseits gehört nicht so viel dazu, die Beunruhigung des Patriziers zu erkennen, nachdem die Helden von Galhas Angebot und dem Verschwinden der Hinweise erzählt haben.

„Aber zum Glück hat wohl keiner von diesen Leuten im Stadtarchiv gesucht, dort könnte ihr jetzt ja hinein. Seid so nett und kommt gleich zu mir wenn ihr etwas gefunden habt.“

Das Stadtarchiv

Im Stadtarchiv dauert die Suche länger und falls die Helden noch am Abend des ersten Tages dort suchen, bleibt ihre Suche erfolglos,

hier müssen sie sich schon ein wenig mehr Zeit lassen. Dafür können sie allerhand Texte über Efferd, Rondra, Perricum und das Mittelreich aus den letzten 100 Jahren lesen. Nach unendlich lang erscheinender Suche finden die Helden die Quellen Q1 und Q2 (siehe Anhang). Um den Text ohne Probe lesen zu können ist ein TaW der Kusliker Zeichen von 6 erforderlich.

Den Helden wird nicht erlaubt die Quellen auszuleihen um sie Karon Redo zu zeigen. Sie sollten Karon Redo Bescheid sagen, damit er kommt um die Quellen einzusehen und wegschließen zu lassen. Anschließend verlangt der Patrizier von den Helden die Echtheit der Dokumente zu überprüfen.

Allerdings kann das auch auf den nächsten Tag warten, da es mit einer Reise nach Rabicum verbunden ist.

Nach einer gelungenen KL-Probe könnte den Helden in den Sinn kommen, dass sie nochmal die Schänke „Zur Glänzenden Münze“ besuchen können um mehr Informationen über die Gruppe von Roban von Galha zu erfahren. Wenn die Helden so tun, als ob sie ihr Angebot annehmen würden, können sie vielleicht nützliche Informationen erhalten. Entscheiden sich die Helden noch für einen Besuch in der Schänke „Zur Glänzenden Münze“ so können sie folgendes in Erfahrung bringen:

- Die Gruppe wird vom Bruder des Barons von Bergtann geführt und sie treffen sich im Dorf Bergthann
- Es sind Menschen aus den Ländereien nördlich und südlich des Darpat beteiligt, aber hauptsächlich welche aus den nördlichen Ländereien
- Sie haben tatsächlich Hinweise zur Sankta Reshmina verschwinden lassen
- Sie sind gegen den Bau der Brücke, zum einen aus wirtschaftlichen Gründen, zum anderen sind sie gegen eine Versöhnung der Ländereien (Hintergrund: **Schild des Reiches** 136ff).

Dieser Gruppe wenden wir uns später nochmal zu, erst einmal sollten die Helden den Inhalt der Quellen bestätigen.

Reise nach Rabicum

Wenn die Helden früh aufbrechen ist es nur ein Marsch von einem halben Tag (20 Meilen auf einer Reichsstraße). Nach der ersten Reisetunde kommen die Helden an die Baustelle der Brücke, an der zurzeit die Arbeit an der Hauptbrücke ruht, es werden hauptsächlich die Trümmer des provisorischen Vorgängerbaus weggeräumt. Scharfsinnige Helden könnten entdecken, dass auch die Statuen, die die bereits fertigen Brückenaufgänge flankierten, zertrümmert am Boden liegen. Wirklich eine schreckliche Welle, die selbst die Statuen von Heiligen nicht verschont. Warum sollte Efferd das tun? Vielleicht fällt einigen Helden auf, dass die Arbeiter den Baukran gar nicht einsetzten und alles mit der Hand oder Pferden und kleinen Flaschenzügen wegräumen bzw. transportieren.

Falls die Helden helfen wollen, müssen maximal zwei Helden insgesamt 6 TaW* im Talent Mechanik sammeln. Alle Stunde dürfen die Helden eine weitere Probe ablegen. Die anderen Helden (die sich nicht auf Mechanik verstehen) könnten vielleicht den Mechanikus im Arbeiterlager zu heilen versuchen. Er hätte den Baukran leicht repariert, aber leider ist er krank. Der Mechanikus ist ein Erzzwerg namens Garrog S.d. Grofgrim, der zurzeit an Dumpfschädel (siehe **Geographia Aventurica** 207), wie eine Probe auf Heilkunde Krankheiten.

Was Ihre Helden aber von der Baustelle schon einmal sehen sollten, selbst wenn sie nur vorbei gehen, sind die beiden kleinen Inseln im Fluss über die insgesamt drei Brücken gebaut werden. Der Darpat ist an dieser Stelle ca. 660 Schritt breit, das kann man kaum mit einer Brücke schaffen, die Inseln hier bieten sich wirklich an. Am gegenüberliegenden Ufer ist euch ein Arbeiterlager, auch dort werden die Trümmer des provisorischen Holzbaus weggeräumt.

Der Rest des Weges ist dann auch schnell getan und so sollten die Helden am Nachmittag schon Rabicum, ein Dorf mit einigen hundert Einwohnern, erreichen.

Die Suche geht weiter

Den Efferdtempel in diesem Dorf zu finden ist nicht weiter schwer, er steht in der Nähe des Marktplatzes am Fluss, hier befindet sich auch ein kleiner Hafen in dem zurzeit einige Fischerboote liegen. Der Tempel steht auf einem Steinsockel von 2 Spann Höhe, links neben der Treppe, die zum Eingang führt, steht **GEGRÜNDET VON PRIESTERIN**

RESHMINA im Stein. Um diese Inschrift zu entdecken, müssen Sie keine Probe verlangen, da sie in keiner Weise versteckt wurde. Der Efferdgeweihte der dem Tempel heute vorsteht kann den Inhalt der Quelle Q1 zur Tempelweihe bestätigen und verweist auch nochmal an die Inschrift im Tempelsockel.

Befragen die Helden die Menschen im Dorfe nach der heiligen Reshmina kennt man sie hier, sie wird vor allem verehrt, weil sie dem Landvolk sehr nahe gestanden hat und ihre karmalen Kräfte für einfache Menschen, hauptsächlich Fischer nördlich und südlich des Darpat, einsetzte. Wirkliche Geschichten über ihre Taten und über ihr Leben kennt man aber nicht. Die Menschen im Dorf können den Helden allerdings den Tipp geben, dass sehr alte Fischer vielleicht noch Geschichten kennen könnten. Es heißt, dass der alte Salhix noch Geschichten über Reshmina aus seiner Kindheit kennt. Er könnte sie möglicherweise noch gekannt haben. Salhix lebt nördlich des Darpat, am letzten Zufluss aus den Trollzacken. Das sind ca. zwei Meilen Richtung Perricum, nachdem man den Fluss überquert hat. Am Hafen gibt es einen Fährmann, der die Helden auf die andere Flussseite bringen kann. Falls die Helden nach dem Kinderlied aus dem Bericht des Händlers (Q2) fragen, erklärt sich sicher eine Mutter oder ein Vater bereit es den Helden in ganzer Länge vorzusingen:

*Wir leben seit Jahren vom Fische fangen
Nie mussten wir vor Hunger bangen
Hat der Herr der Wogen gehört wohl
unsern Bitt- und Lobessang.*

*Ref. Er lässt den Darpat fließen
An seinen Ufern Pflanzen sprießen
Sein Fisch hält uns am Leben
Efferd bleibe treu ergeben.*

*In unsern Dörfern unsere Geweihten
Die Wunder des Wassers verbreiten*

*So müssen wir um kein Gut
aus Darpats Wassern streiten.*

Ref.

*Und Reshmina die Heilige vom Fluss
Gab ihm wohl täglich ´nen Kuss
Ihr Wirken bleibt bestehen alle Zeit
zu sehen ist kein Schluss.*

Wenn die Helden dann dem Tipp der
Dorfbewohner nachgehen wollen, sollten sie
den Fährmann aufsuchen und sich auf die
andere Seite des Darpats bringen lassen. Die
Überfahrt kostet pro Held 1 ST, ein Pferd
würde zwei Silbertaler kosten.

Es wird die Helden vor kein Problem stellen
den alten Salhix zu finden, wenn sie immer
noch dem Lauf des Darpats bis zum letzten
Zufluss aus den Trollzacken folgen. Hier gibt es
einige wenige Fischerhütten. Wenn die Helden
nicht in Rabicum übernachten wollen, dann
können sie schon am Abend bei Salhix sein. Es
ist aber nicht der alte Salhix, der den Helden
die Tür öffnet, sondern sein Sohn, der sich
sehr wundert, dass jemand seinen Vater
sprechen will, jeder weiß doch, dass er schon
lange nicht mehr auf dem Fluss fischen geht
oder Menschen über den Zustrom Richtung
Perricum bringt. Da sein Sohn Fremden
gegenüber misstrauisch ist, können die Helden
ihn vielleicht von ihren guten Absichten
überzeugen (mittels einer Probe). Scheitern
die Helden müssen sie wohl draußen schlafen,
der alte Salhix würde ihnen dann am nächsten
Morgen Einlass gewähren und ihnen ein
Frühstück anbieten, nachdem sein Sohn zum
Fischen gefahren ist. Beim Frühstück
entschuldigt sich Salhix für das Verhalten
seines Sohnes, er ist zu vorsichtig, wie Salhix
meint. In diesem Zusammenhang erzählt der
Alte dann auch eine Geschichte aus seiner
Kindheit:

*Also, das muss so 983 BF gewesen sein, das
Jahr ohne Fisch. Damals hätten wir keinem
Fremden die Türe versperrt, wir hätten auch
unsere Vorräte geteilt. In jenem Jahr wollte
Efferd uns wohl strafen, dafür dass wir den
Darp so leergefischt hatten. Wir hätten fast
überwintern können, so viel Räucherfisch
hatten wir. So hat Efferd uns in diesem Jahr
die Netze leer gelassen, von einem Tag auf
den anderen hatten wir fast keinen Fang*

*mehr. In diesem Jahr gingen auch viele nach
Rabicum, viele, die noch so viele Vorräte
hatten. Dort war ja die heilige Reshmina im
Tempel tätig und erkannte unsere Lage. Sie
ließ all ihre Kraft in den Efferdssegen fließen,
aber der Fisch blieb weg. Einige Tage später
holte Efferd sie durch einen Sumpfmolch zu
sich. Zwei Monate später kehrten die Fische
zurück und Reshmina wurde vom Tempel
Fischers Segen heiliggesprochen. Da auch sie
noch eine Fremde war, wie mir mein Vater
erzählt, habe ich zu vielen Fremden ein gutes
Verhältnis.*

In der Tat kennen nicht viele diese Geschichte,
die im Großen und Ganzen auch stimmt. Mit
dieser kurzen Reise sind nun einige Beweise
bestätigt worden und die Helden können dem
Patrizier Karon Redo ihre Ergebnisse
präsentieren. Um wieder nach Perricum
zurück zu kommen, müssen die Helden auf
den Sohn vom alten Salhix warten, der sei
dann entweder über den Darp (1 ST pro
Held) oder über den Zufluss aus den
Trollzacken (4 H pro Held) bringt. Dann ist es
noch ein Marsch von einem halben Tag zurück
an Perricum.

Reshmina gab es

Zum Nachmittag können die Helden dann
Karon Redo ihre Bestätigung der Beweise
vorlegen. Diese glaubt Karon Redo auch den
Helden, er stellt vielleicht an einigen Stellen
Nachfragen, ist aber mit der Arbeit der Helden
zufrieden.

Sollten die Helden jedoch alle Beweise in der
Stadt vernichtet haben und vielleicht auch alle
Hinweise in Rabicum, so können sie versuchen
Karon Redo anzulügen und zu behaupten, dass
es Reshmina nicht gibt. Denken sich die
Helden Gegenbeweise aus, wird die
Überreden-Probe auf Lügen um 5 Punkte
erschwert. Wenn es den Helden gelingen
sollte Karon Redo davon zu überzeugen, dass
es keine Beweise gibt, dann erhalten die
Helden einen Teil des Lohns: 18 Dukaten.
Sollte der Patrizier allerdings herausfinden,
dass die Helden ihn betrogen haben, werden
sie aus seinem Haus verwiesen. Alle Helden

erhalten den Nachteil eines Schlechten Rufes von 6, was alle Proben auf gesellschaftliche Talente um 3 Punkte erschwert und den SO um 2 Punkte vom tatsächlichen Wert senkt. Dieser Nachteil hat im ganzen Mittelreich Gültigkeit. Natürlich können sie noch immer ihren Lohn bei Galha abholen. Damit würde das Abenteuer dann enden, denn nicht einmal Herr Roban möchte Helden mit einem schlechten Ruf in seinem Dienst haben. Endet das Abenteuer bereits hier, stehen allen Helden **100 Abenteuerpunkte** und eine Spezielle Erfahrung in den Talenten Überreden und Überzeugen zu.

Haben die Helden dem Patrizier allerdings die Beweise und ihre Bestätigung verschafft, bekommen sie ihren Lohn, doch in dem

Moment, in dem er das Helden holen wollte, klopft es an der Türe.

Kurze Zeit später betritt eine rothaarige Frau von 8,5 Spann Länge das Arbeitszimmer des Patriziers in dem die Helden warten. Was euch auf ihrer Kleidung als erstes auffällt ist der Wappenrock mit einem blauen Wappen mit einer silbernen Holzfälleraxt und einem goldgekröntem Delphin unter einer silbernen gewellten Trennlinie.

Sie begrüßt euch bei den Zwölfen und setzt sich auf einen noch freien Stuhl.

Eine einfache Probe auf Heraldik offenbart, dass es sich um das Wappen der Markgrafschaft Perricum handelt, sie ist also Heroldin des Markgrafen. Nach einem kurzen Moment kommt der Patrizier Karon Redo wieder und überreicht den Helden ihren Lohn, falls es den Helden noch nicht klar ist, erklärt er ihnen, dass die Frau die oberste Heroldin des Markgrafen ist. Da es wohl um Dinge in der Stadt geht, bittet der die Helden auf dem Flur zu warten.

Falls die Helden schon gehen wollen, fordern sie von jedem Helden eine IN-Probe, die den Helden, falls sie gelingt, das Gefühl gibt, sie sollten noch einen Moment warten.

Ein Angebot des Grafen

Die Heroldin des Grafen hat sich erkundigt, warum die Helden so viel Geld von Karon Redo bekommen haben. Da Karon Redo einer der wenigen aus dem Stadtrat ist, der auf den Grafen noch ganz gut zu sprechen ist, hat er von der erfolgreichen Suche erzählt. Die Heroldin, die übrigens Elida Lassan heißt, ist sehr glücklich über die ersten positiven Nachrichten nach der Welle. Da sie nun den Bau für den Grafen beaufsichtigen soll und daher in Perricum bleibt, bitte sie die Helden im Namen des Grafen um Hilfe. Da sie die Baustelle schon auf dem Hinweg besucht hatte, weiß sie von den Behinderungen und Widrigkeiten dort und ist nun bereit, dem Grafen vorzuschlagen Brückenwachen aufzustellen. Die Helden sollen in der

Anfangsphase helfen, da sie ja auch schon Kontakt zu der Gruppe hatten, die hinter dem Widerstand gegen die Brücke steckt. Ausgezahlt werden die Helden sobald wieder Gelder vorhanden sind.

Selbst wenn die Helden nicht für den Grafen arbeiten wollen, was ihnen keine besonderen Nachteile einbringt, geht das Abenteuer trotzdem weiter. Sollten Ihre

Helden nicht für den Grafen arbeiten wollen, können sie immer noch auf eigene Faust die Gruppe um Roban zerschlagen oder ihre Wege ziehen, wohin sie auch führen mögen.

Da den Helden allerdings auch die Option für den Grafen zu arbeiten offen steht, gibt es auch gleich eine Aufgabe: Der Fund der Beweise muss verbreitet werden und die Welle, die Efferd geschickt hat muss so gedeutet werden, dass die Widersacher keinen Vorteil daraus ziehen können. Wenn Ihren Helden an dieser Stelle etwas Gutes und Passendes einfällt, dann sollten sie das in die Geschichte einfließen lassen oder vielleicht erinnern die Helden aber auch noch die Theorie vom Anfang des Abenteuers (KL-Probe wegen Erinnerungen). Damit die Behauptungen vor dem Volk auch standhalten schlägt Elida Lassan vor, dass Karon Redo, die Helden und sie sich am nächsten Morgen im Heiligen Tempels der Efferdane mit dem



Praetor treffen. Dort wollen sie dann die Welle deuten. Anschließend, so schlägt es die Heroldin Elida Lassan vor, treffen sie sich bei Karon Redo um zu bestrechen, wie sie die Beweise der Bevölkerungen überzeugend präsentieren können.

Da die Helden jetzt wieder über Geld verfügen sollten sie sich den Rest des Tages frei nehmen um ggf. Erledigungen zu tätigen.

Ein Hinterhalt

Unabhängig davon, ob die Helden für den Grafen arbeiten oder nicht, wenn sie die Beweise nicht vernichtet haben und im Sinne von Robans Leuten gehandelt haben, werden sie von diesen in der Stadt angegriffen, kurz nachdem sie den Stadtteil Leuingen verlassen haben. Die Anzahl der Gegner sollte um einen größer sein als die Zahl der Helden. Erscheinen Ihnen Werte der Gegner im Anhang zu hoch passen Sie sie an, aber machen sie es ihren Helden auch nicht zu einfach.

Der Anführer ist der kleine Mann vom Anfang, den die Tempeldiener beschrieben haben. Da er vom Dach aus angreift ist er nur durch eine Sinnesschärfe-Probe + 5 auszumachen. Wenn die Helden ihn entdecken steht ihnen ein Versuch auf Ausweichen zu. Da er aber mit einer leichten Armbrust angreift ist das Ausweichen um 8 Punkte erschwert.

Anschließend werden die Helden von beiden Straßenseiten mit Wurfmesser angegriffen. Die Angreifer gehen danach in den Nahkampf mit je einem Held, der Armbrustschütze versteckt sich hinter dem Dachgiebel um nachzuladen. Da er über die Sonderfertigkeit Schnellladen verfügt, kann er alle fünf Kampfrunden wieder schießen.

Falls die Helden über keinen Fernkämpfer verfügen und den Angreifer vom Dach dennoch nicht angreifen wollen, können sie an dem Fachwerk des Hauses recht gut hochklettern: die Probe ist nur um zwei Punkte erschwert.

Der Kampf sollte allerdings zu schaffen sein und am nächsten Tag haben die Helden ja auch Zeit sich zu erholen, vielleicht können sie den Angriff auch nutzen um die Bevölkerung zu überzeugen.

Achten Sie aber darauf, dass der Armbrustschütze entkommen sollte, die Helden können sich später rächen, wenn sie es wollen. Helden die nach diesem Kampf das Abenteuer verlassen wollen und ihre Wege ziehen wollen erhalten **50 weitere Abenteuerpunkte, also insgesamt 150.**

Besprechung im Efferdtempel

Wenn Ihre Helden gute Ideen haben, können sie sich erst mal zurück halten und nur ab und zu als Patrizier Karon Redo, der Heroldin Elida Lassan oder als Praetor der Efferdkirche. Fehlt den Helden die passende eigene Idee könnten Sie am Ende der Beratung zu folgendem Ergebnis kommen: Efferd hat die Welle geschickt um den provisorischen Bau zu zerstören. Dieser Vorbau trug einen schlechten Keim in sich, den das Steinbauwerk nicht haben sollte. Solange es Zweifel und Widerstand aus der Bevölkerung gibt, konnte das Werk nicht gelingen. Efferd möchte kein Bauwerk, das in ernsthalten Wettbewerb entstanden ist, es trägt den Keim von Zwist in sich. Die Brücke soll die Mark verbinden, das heißt sie muss auch gemeinsam erbaut werden und kein Wettstreit zwischen den nördlichen und südlichen Ländereien sein. Außerdem gab es Reshmina, deren Werken die Helden aus dem Quellen und Erzählungen kennen. Efferd hat ihr inzwischen verziehen und schätzt ihr Wirken im Nachhinein sehr.

Diese Deutung der Welle hat einige Veränderungen auf der Baustelle zur Folge, zum einen muss der Wettstreit zwischen den Baustellen muss enden, zum anderen sollten vielleicht Wächter oder Ermittler eingesetzt werden (die Helden) und vielleicht ist die Efferdkirche auch bereit einen Geweihten zur Baustelle zu entsenden. Außerdem müssen mehr Gelder beschafft werden, daher werden Spenden benötigt, aber es spendet nur der, der auch von dem Bau überzeugt ist.

Nun geht es für die Helden also weiter mit dem Verbreiten dieser Deutung und den Beweisen für die Heilige Reshmina, sie schlüpfen hier in den Beruf des Ausrufers. Jeder Held darf pro Stunde eine Probe auf Überzeugen ablegen, W3 mal die

übriggebliebenen TaW*Leute aus der zuhörenden Menge werden von den Helden überzeugt. Für jeden überzeugten Menschen wird den Helden ein Silbertaler als Spende gegeben. Dieser eine Silbertaler pro Person ist ein Durchschnittswert, natürlich haben einige Leute nur wenige Heller übrig, ein anderer dafür mal zwei oder drei Silbertaler.

Diese Aktion sollte die Helden den Rest des Tages beschäftigen, während die Heroldin auf der Baustelle mit den Veränderungen beginnt.

Ärgernisse auf der Baustelle

Schon früh am nächsten Morgen werden die Helden von der Heroldin Elida Lassan aufgesucht, sie reitet mit voller Geschwindigkeit durch die Straßen Perricums und kommt erst kurz vor den Helden zum Stehen. Eilig teilt sie die Helden mit, dass sie allerlei Werkzeuge für die Baustelle kaufen sollen und auf einem Wagen zur Baustelle schaffen sollen. Alle Werkzeuge sind verschwunden und daher können die Arbeiten nicht fortgesetzt werden. Sie bekommen von der Heroldin einen Geldbeutel mit 56 Dukaten für das Werkzeug. Flaschenzüge müssen die Helden nicht mitnehmen, sie sollten aber alle 56 Dukaten für Werkzeuge ausgeben, was Sie den Helden nach einer KL-Probe ggf. deutlich machen können.

Eine genaue Liste gibt es nicht, Hinweise können Sie nach IN-Proben geben. Auf der Baustelle sollten Hämmer, Vorschlagshämmer, Schaufeln, Meißel, Messer, Beile, vielleicht Spitzhacken oder Zangen nicht fehlen. Es ist auch durchaus möglich, dass die Helden nicht alles bei einer Schmiede bekommen können, somit kann es bis zum Mittag dauern, bis das Werkzeug auf der Baustelle eintrifft. Den Karren können die Helden sich bei Karon Redo leihen. Sollten die Helden versuchen zu betrügen, lassen sie die Heroldin den Wert der gekauften Werkzeuge gegen rechnen und den Rest des Geldes fordern.

Den Rest des Tages sollen die Helden damit zubringen, den Vorfall zu untersuchen.

Um das Gesehen in Kürze zu erklären, sei es hier einmal zusammengefasst: irgendjemand hat sich in der Nacht in das unbewachte Lager geschlichen und alle Werkzeuge im Darpat versenkt. Den Vorfall hat natürlich niemand

wirklich ganz mitbekommen. Allerdings glaubt der eine oder andere Handwerker in der Nacht Schritte im Lager gehört zu haben, die Arbeiter hielten es aber für Tiere oder andere Arbeiter, jedoch nicht für Gefahr. Falls Sie als Meister es wünschen, könnten sie in der Rolle von Arbeitern Beschuldigungen gegen andere Arbeiter aussprechen, in diesem Fall wären die Helden zusätzlich mit der Schlichtung der entstehenden Unruhe beschäftigt. Dies kommt dem Täter doch sehr gelegen, da die Helden ihn nicht so schnell finden. Gegen Nachmittag könnten die Helden Zeugen eines seltsamen Fangs in der Nähe der Baustelle werden. Ein Fischer, der sich sehr freute als er die schweren Netze barg, hat jede Menge Werkzeuge hochgeholt und kaum Fische. Die Helden sollten die Nacht auf der Baustelle verbringen, ihnen werden Zelte zur Verfügung gestellt.

Die erste seltsame Nacht

Die Helden sollten, wenn auch auf Bitte der Heroldin, im Lager Wache halten. Irgendwann in der Nacht (die genaue Zeit liegt beim Meister) können die Helden etwas beobachten. Dies gibt natürlich nur, wenn die wachenden Helden nicht eingeschlafen sind. Verlangen Sie an dieser Stelle eine Selbstbeherrschungs-Probe, zum Wachbleiben. Gelingt die Probe einem der wachhaltenden Helden, können sie einen Arbeiter (Steinmetz) beobachten, der mitten in der Nacht Werkzeuge und Baumaterial bewegt. Die Helden können aber kein System in seiner Tätigkeit feststellen. Wenn sie ihn ansprechen reagiert er nicht, da er noch schläft. Vielleicht schaffen die Helden es ja den Schlafwandelnden zu wecken, der dann jedoch völlig desorientiert ist und keine Frage der Helden beantworten kann. Dieser Mann hat nichts mit dem Diebstahl des Werkzeugs zu tun.

Am nächsten Morgen können die Helden die Untersuchung fortsetzen und kommen vielleicht dahinter, dass viele der Arbeiter ihr eigenes Werkzeug benutzt hatten. Heute nutzen sie natürlich das Werkzeug, das die Helden gekauft haben. Unter allen Arbeitern fällt den Helden erst heute auf, dass ja alle Zwerge, die hier arbeiten, Werkzeug haben,

das zu ihrer Körpergröße passt. Wenn kein Spieler in Ihrer Runde darauf kommt, könnten Sie entweder eine KL- oder IN-Probe für diese Information fordern oder einem der anderen Arbeiter ist es eben eingefallen. Insgesamt gibt es vier Zwerge, die hier auf der Baustelle arbeiten. Allerdings wird weder der Mechanikus Garrog S.d. Grofgrim noch ein anderes Zwerg die Werkzeuge im Fluss versenken, wenn man bedenkt wie sehr Zwerge Wasser hassen. Darüber hinaus sind Zwerge nicht so gewandt und daher hat man auch kaum von zwergischen Dieben gehört. Ich hoffe am Abend ist Ihren Helden relativ bewusst, dass sie alle Zwerge ausschließen können, allerdings kann man noch nicht sagen, ob der Täter aus dem Lager stammt oder von außen.

Die zweite Nacht

Nachdem die Helden mit den Arbeitern zu Abend gegessen haben und sich die gesellige Runde am Abend langsam auflöst, weil viele Arbeiter schlafen gehen, kommt noch ein sehr großer Arbeiter zu den Helden. Er sagt zu ihnen: *„Ich war nach meiner Schicht noch im Walde und habe Kräuter für einen Tee für euch gesammelt. Möge er euch Stärken und mögen euch Rondra und Efferd in dieser Nacht hold sein.“* Mit diesen Worten übergibt er allen Helden einen Schank warmen Tee. In dem Tee, der in der Tat etwas seltsamer schmeckt, ist ein Schlafgift (**Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** 97) der Stärke D. Eine KO-Probe +5 kann die Auswirkungen auf die Stärke B reduzieren.

Während die Helden auf Grund der Wirkung des Giftes schlafen, macht sich dieser 1,91 Schritt große Arbeiter im Vorratszelt am Essen zu schaffen. Die Helden bekommen dies natürlich nicht mit. Nach dem Erwachen sind die Helden noch eine Spielrunde lang etwas benebelt, was KL-2 und IN-1 bedeutet. Der Rest der Nacht bleibt ruhig, vielleicht können die Helden ja aber auch feststellen, dass sie mit dem Tee vergiftet wurden. Dann können sie diesen großen Arbeiter natürlich ausfindig machen und einsperren lassen. Am Morgen erwartet die Helden dann ein gutes Frühstück, neben Brot, Käse und Wurst gibt es heute auch ein Pilzomelett, das

wirklich gut schmeckt. Allerdings wird allen, die davon gegessen haben, nach einer Spielrunde schlecht. Sie erleiden 1W6 SP und KK und IN sinken um einen Punkt für 12 Spielrunden (eitriger Krötenschemel, Gift der Stufe 2; **Geographia Aventurica** 215). Wer von Wurst und Käse isst, der erleidet Bauchschmerzen und Durchfall (Saft der Zwiebel der Narzisse; **Geographia Aventurica** 215). Wer beides isst, muss auch die Folgen von beiden Essen tragen. Diese Beeinträchtigungen dauern W3+1 Tage und können für je drei TaW* aus Heilkunde Krankheiten oder Heilkunde Gift (beide Proben +3) um einen Tag verkürzt werden, die Dauer beträgt jedoch mindestens einen Tag. Mit diesen Erkrankungen ist ein Arbeiten auf der Baustelle nicht möglich, die Helden dürfen aber gerne ermitteln, falls die den großen Arbeiter, der sie schon am Abend vergiftet hatte, noch nicht festgenommen haben. Am heutigen Tag gesteht er nach einiger Arbeit auch seine Taten, er hat auch das ganze Werkzeug im Fluss versenkt.

Man könnte meinen, es würde ruhiger werden, jetzt da die Helden den Täter gefasst haben. Er droht den Helden allerdings schon beim Verhör, dass der Widerstand nicht enden wird.

Aber bis es soweit ist sollten zumindest die Helden erst wieder voll auf dem Damm sein.

Der Ärger geht weiter

Nachdem sich die Helden wieder erholt haben, können sie sich neuen Problemen stellen. Wieder einmal schlagen die Widersacher in der Nacht zu, die Helden werden sicherlich eine Wache aufgestellt haben, die dann nach einer Sinnesschärfe-Probe +3 zwei Menschen, die versuchen von Landseite ins Lager zu schleichen. Abhängig von der Reaktion der Helden, ändert sich auch das Verhalten dieser beiden Eindringlinge. Ihr Ziel ist ein Ablenkungsmanöver bei dem sie vielleicht einige Zelte umreisen oder aber anzünden (sofern die Helden das zulassen) oder aber sie verwickeln die Helden in eine Verfolgungsjagd. Er soll auch in der Hand der Helden liegen, ob sie versuchen leise zu agieren oder die

Eindringlinge mit einem Kampfschrei angreifen.

In der Zeit in der die Helden und ggf. auch die Arbeiter des Lagers abgelenkt sind, dringen weitere Leute in das Lager ein und entführen den Baumeister Erlan Sturmfels und die Pläne für die Brücke. Sein Verschwinden wird erst bemerkt, wenn sich das Lager wieder beruhigt hat. Die Helden können noch in der Nacht die Verfolgung aufnehmen oder sich bis zum nächsten Morgen noch erholen. Wegen der Aufregung ist maximal eine Regeneration von 1W3 in der Nacht möglich.

Die Verfolgung

Wenn Sie diese Verfolgungsjagd spannend machen wollen, sollten Sie den Vorsprung der Entführer und die Ausdauer der Helden im Auge behalten. So wird den Helden die Möglichkeit geboten, sie Entführer schon auf dem Weg zu stellen. Angemessen wäre ein Vorsprung von ein oder zwei Spielrunden. Die richtige Spur aufzunehmen erfordert am Tage eine Fährtensuchen Probe, die in der Nacht um drei Punkte erschwert ist. Misslingt die Probe darf man sie nach einer 50 KR (halbe SR) wiederholen, natürlich vergrößert das den Vorsprung der Entführer. Nach ca. 250 Schritt endet die Spur am Ufer des Darpat, hier finden die Helden die Spuren eines Bootes, das ins Wasser geschoben wurde. Glücklicherweise ist die südliche Insel im Darpat die größere und fast 400 Schritt lang. Die Helden können sie durch Schwimmen erreichen. Da die Entführer ein Boot hatten um den Fluss zu überqueren, steigt ihr Vorsprung weiter. Es dauert 104 KR den Fluss schwimmend zu überqueren. Für jede misslungene Schwimmen Probe kommen 5 KR Zeitverlust für die Helden hinzu, alle TaW* sparen auf der anderen Seite eine KR Zeit. Die Entführer haben mit dem Boot 75 KR für die Flussquerung benötigt. Wenn die Helden ihre Ausrüstung am Südufer lassen und mit einem Boot, das die Entführer am Nordufer liegengelassen haben, holen müssen, dann bringt ihnen das weitere 150 KR Verlust ein. Wenn die Helden allerdings das Boot benutzen, können sie die TaW* aus Boote Fahren-Proben nutzen um Zeit zu sparen. Pro

TaW* können die Helden eine KR sparen, es sind insgesamt 6 Proben erlaubt.

Der Weg führt die Helden auf ihrer Verfolgung über Wiesen und Felder, bevor sie die Landstraße an der nördlichen Uferseite erreichen. Die Entführer bewegen sich normal, das heißt sie benötigen 5 SR und 13 KR. Die Helden können zu Lasten ihrer Ausdauer einen Dauerlauf versuchen um die Entführer einzuholen. Sollten die Helden die Entführer angreifen, sollten sie den Ausdauerverlust zu spüren bekommen. Schaffen die Helden es nicht die Entführer mittels eines Dauerlaufes einzuholen, gehen Sie davon aus, dass sich die Geschwindigkeiten angleichen und die Helden mit dem letzten Zeitabstand nach den Entführern in Bergthann ankommen. Vielleicht erinnern sich die Helden an die Worte Galha, sie sagte ja, dass ihr Herr der Bruder des Barons von Bergtann ist. Dass die Ärgernisse auch der Baustelle mit dieser Gruppe zusammenhängen ist in der Tat richtig, wie Ihre Helden vielleicht schon vermutet haben könnten.

Die Gruppe aus Bergthann

Grundsätzlich darf man an dieser Stelle nicht vergessen, dass es zwei Möglichkeiten gibt, wie die Helden nach Bergthann gekommen sind. Entweder weil sie die Entführer des Baumeistern verfolgt haben oder weil sie sich an der Gruppe rächen wollen, die die Helden in der Gassen Perricums angegriffen hat. Um es einfach zu halten ist es für das folgende Geschehen egal auf welchen Weg die Helden hierhergekommen sind. Haben sie die Entführer verfolgt, können Sie sagen, die Entführer hätten die Helden nicht bemerkt, oder hatten keine Zeit Fallen vorzubereiten. Vielleicht wurden die Entführer allerdings auch schon gestellt und der Baumeister befreit.

Bei vielen Menschen in Bergthann ist bekannt, dass der Roban, kleine Bruder des Barons, ein großes Haus am Marktplatz besitzt. Aber nur ca. die Hälfte der Einwohner wird es den Helden freiwillig sagen. Würfeln Sie 1W6, wenn die Helden irgendeine Person nach Roban befragen. Zeigt der Würfel eine ungerade Zahl muss man diese Person erst

überreden (Probe) das Haus zu nennen. Nach kurzer Zeit sollten die Helden das zweistöckige Fachwerkhaus am Marktplatz gefunden haben, nun ist die Frage, wie sich die Gruppe stellen wollen. Der Baumeister soll ja schließlich überleben, wenn die Helden wegen ihm gekommen sind.

Die Triebkraft dieser Band sind vor allem Roban und der kleine Mann, der Armbrustschütze der die Helden in Perricum angegriffen hat. Er war es auch, der die Entführung mit zwei anderen durchgeführt hat. Es ist allerdings nicht ob sich dieser Personen im Fachwerkhaus befinden, wenn die Helden die Entführer schon auf dem Weg angegriffen haben. Die Bande besteht aus 12-15 Menschen, die sich gegen den Brückenbau radikal zur Wehr setzten und vielen Menschen aus dem Volk, die ihr Tun tolerieren bzw. befürworten. Allerdings sind der Angriff auf die Helden und die Entführung des Baumeisters den meisten Mitgliedern der Bande zu hart. Sie stehen nicht mehr voll hinter Entscheidungen und Anweisungen von Roban, deswegen ist ihr Widerstand gegenüber den Helden auch sehr gering, einige kämpfen gar nicht erst und lassen ihre Waffen fallen. Sie sollten auch bedenken, dass einige Mitglieder, die schon mal gegen die Helden gekämpft haben, tot oder schwer verletzt sind. Ihr Mut ist auch gebrochen, wenn sie die Helden wiedersehen. Weiterhin können Sie davon ausgehen, dass sich zur Zeit Roban mit 1W3+1 Mitgliedern im Haus aufhält. Vielleicht sind die Entführer (3-5) und der gefangene Baumeister auch bei ihnen. Eine Möglichkeit herauszufinden ob die Mitglieder die Helden angreifen, wenn sie das Haus betreten, besteht in einer MU-Probe der Mitglieder. Wenn einige Gegner zögern, können die Helden durch eine Menschenkenntnis-Probe die oben beschriebene Haltung der Gegner vermuten. Weiterhin könnten die Helden versuchen die Gegner davon zu überzeugen, dass sie einen Kampf vermeiden und dass die Helden Roban und ggf. den Armbrustschützen stoppen. Die Helden können auch von ihnen erfahren, dass Roban sich oben in einem Zimmer auf der

linken Seite befindet. Hier wird auch der Baumeister festgehalten, wenn er im Haus ist. Es ist kein Können diesen Raum zu finden, der Fenster Richtung Trollzacken hat. In dem Moment in dem die Helden den Raum betreten finden sie entweder noch ein treues Mitglied der Bande vor, wenn der Armbrustschütze nicht mehr kampffähig ist, oder den Armbrustschützen. Falls die Helden den Baumeister suchen, ist er an einem Stuhl gefesselt und weist Spuren von Schlägen am Kopf auf. Durch eine Sinnesschärfe-Probe können die Helden ein Seil, das aus dem Fenster hängt, entdecken. Wer auch immer den Helden in diesem Raum begegnet kämpft gegen die Helden bis kurz vor den Tod. Falls Ihrer Helden sehr stark sein sollten, können hier auch zwei oder drei Gegner auf die Helden warten.

Für alle Kämpfe die im Haus ausgetragen werden sind die meisten langen Waffen und Fernkampfaffen unbrauchbar. Helden die Waffen mit mehr als einem Schritt Länge führen wollen müssen mit einer Erschwernis von +3/+4 auf AT und PA leben. Der Einsatz von Fernkampfaffen ist um 2 Punkte erschwert.

Wenn die Helden nach dem Kampf aus dem Fenster schauen, sehen sie einen gut gekleideten Mann zwischen zwei anderen Häusern liegen, der sich mit großen Mühen Richtung Trollzacken schleppt. Dieser Mann muss Roban sein, der sich offensichtlich ein Bein schwer gebrochen hat (2 Wunden). Da Roban pro KR nur 1 Schritt schafft, können die Helden auch die Treppe nach unten nehmen. Wenn Sie es als Meister allerdings dramatischer machen wollen, könnten Ihrer Helden gerade in dem Moment, in dem sie Roban sehen, zwei weitere Personen entdecken, die versuchen Roban bei der Flucht zu helfen. Dann müssten ihre Helden doch das Seil benutzen und eine Klettern-Probe bestehen, bedecken Sie hierbei die Regeln zum Schutzschaden (Das Fenster befindet sich in ca. 18 Spann Höhe). Wie auch immer die Helden wieder auf den Boden gelangen, es sollte sie vor keine Probleme stellen Roban einzuholen. Falls Sie die beiden Personen eingebaut haben,

bekommen sie Angst vor den Helden und fliehen, wenn die Helden ihnen drohen. So bekommen sie Roban in ihre Gewalt und können ihn ggf. heilen.

Es kehrt Ruhe ein

Nach einigen Minuten, hat auch der Baron von den Vorfällen gehört und kommt zum Haus seines Bruders bzw. sucht die Helden auf.

Begleiten von zwei Bütteln aus dem Dorfe, nähert sich ein Mann der Roban sehr ähnelt. Seine Kleidung ist sehr edel, er muss wohl der Baron hier sein. Er spricht euch an: „Ich habe von meinen Büttel gehört, was hier vorgefallen ist. Ich bin recht froh, dass ihr Roban gestoppt habt. Die letzten Aktionen waren zu viel. Da ich auch Gerüchte über Beweise zur Existenz von Reshmina gehört haben, ändert sich meine Einstellung zu Brücke langsam. Ihr solltet Roban vor den Markgrafen führen, ich will euch einen Wagen für die Fahrt zur Brücke leihen, ein Arbeiter soll ihn in einigen Tagen zurückbringen. Ich hoffe die Anschläge auf der Baustelle haben nun bald ein Ende. Ich wünsche euch eine gute Fahrt, bei den Zwölfen.“

Der Wagen erfordert nur einen Helden, der ihn lenkt, wenn Sie eine Probe wollen, dann sollten sie diese um bis zu drei Punkte erleichtern.

Ansonsten kommen die Helden einen Tag später wieder bei der Baustelle an und bringen vielleicht den Baumeister mit leichten Verletzungen zurück. Die Pläne der Brücke finden die Helden nicht wieder, aber der Baumeister hat ein gutes Gedächtnis und den Bau kann trotz allem noch weitergehen. Die Heroldin übernimmt die Verwahrung von Roban, der wird in Perricum geheilt und dann festgehalten bis der Markgraf über ihn entscheidet.

Die Frau Galha sehen die Helden nicht wieder, sie war nicht Haus von Roban, wahrscheinlich ist sie noch irgendwo in Perricum.

Haben die Helden die Gruppe aus Rache oder auf eigene Faust angegriffen, erhalten sie **100 weitere Abenteuerepunkte** und je eine spezielle Erfahrungen in den Talenten Überreden und Menschenkenntnis. Für den Fall, dass die Helden auf der Baustelle

ermittelt haben und den Baumeister befreit haben, erhalten sie **zusätzlich weiter 75 Abenteuerepunkte** und eine weitere spezielle Erfahrung in den Talenten Überzeugen und Sinnesschärfe.

Nachspiel

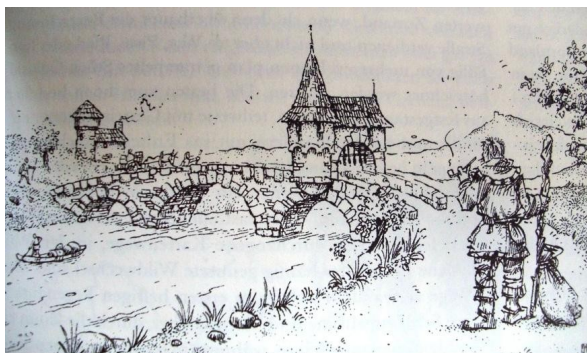
Je nachdem wie das Abenteuer für die Helden abgelaufen ist, sind bestimmt Folgen für die Helden interessant.

Auf jeden Fall hören die Störungen auf der Baustelle auf und in der Region verbreitet sich die Kunde von den Beweisen zur Heiligen Reshmina. Das Volk ist mit den Monaten immer mehr vom Bau der Brücke überzeugt und auch der Stadtrat von Perricum ist nun bereit Gelder zur Verfügung zu stellen. Auf der Baustelle gibt es inzwischen Wachen, das können im ersten Monat noch die Helden machen, die dann später gegen fünf andere Wachen ausgetauscht werden. Natürlich erhalten die Helden dafür einen Lohn. Für ihre Arbeit bei den Ermittlungen erhalten die Helden je 10 Dukaten und wenn sie noch einen Monat als Wachen bleiben, erhält jeder Held noch 6 Dukaten, 2 Silbertaler und 5 Heller. Weiterhin erhalten alle Helden, die für den Brückenbau gearbeitet haben, einen Passierschein, der den Helden erlaubt im gesamten Mittelreich alle Brücken und Straßen kostenlos zu benutzen, der Grenzzoll wird nur zur Hälfte bezahlt. Dieser Passierschein ist vom Markgrafen persönlich unterzeichnet.

Der Bruder des Barons von Bergthann wird aus dem Mittelreich für seine Taten Ende des Boron verbannt, ihm ist es nicht erlaubt das Mittelreich wieder zu betreten.

In diesem einen Monat, den die Helden vielleicht noch auf der Baustelle erleben, geschieht noch etwas sehr seltenes. Um die Harmonie aller Bauarbeiter wiederherzustellen und zu festigen führten alle Geweihten des Rahja-Tempels das Gebet Dorlens Verbrüderung (**Wege der Götter** 280 und 138) auf der Südinsel, auf der sich alle Versammelten, durch. Bei diesem Gebet wurde aller Zwist unter allen Arbeiten für mehrere Wochen vergessen. Der Abend endete mit einem großen rahjagefälligen Fest

auf der Südinsel des Darpat. Danach ging der Bau ohne Zwischenfälle schnell voran und auch die Efferdsgeweihten waren sich sicher, dass Efferds Zorn über den Zwist und das Misstrauen nun verschwunden ist. So wurde die Brücke nur einige Monate später im Efferd 1036 BF fertiggestellt und eingeweiht. Die Kosten waren zwar astronomisch, doch Stadtrat und Markgraf konnten sie gemeinsam tragen, denn auch ihr Streit hat sich etwas gemildert. Man spricht wieder miteinander und die neue Mark wächst nun langsam zusammen, nicht zuletzt wegen der Helden und den Zwölfen.



Südbrücke 1036 BF

Anhänge

Personen

Karon Redo

Karon Redo ist ein schon etwas älterer, aber reicher und einflussreicher Patrizier. Sein Vater ist mit dem Seehandel in Perricum zu Reichtum gekommen und Karon führte diesen Handel weiter. Seine Familie gehört schon seit Jahren dem Stadtrat an und ist in Perricum recht bekannt. Er ist einer der wenigen Ratsherrn, die noch dem Markgrafen in einigen Punkten unterstützen, daher setzt er sich auch für diese Brücke ein. Sie bringt ihm persönlich aber auch einen großen Handelsvorteil. Karon Redo verlässt sich bei seinen Geschäften auf seine gute Menschenkenntnis und Intuition.

Geboren: 981 BF Größe: 1,80 Schritt
Augenfarbe: grau Haarfarbe: rot
Herausragende Eigenschaften und Talente:

KL 14, IN 16, Menschenkenntnis 12,
Überreden 8, Überzeugen 7, Etikette 7,
Handel 10

Galha

Die junge Frau tulamidischer Abstammung ist nicht von dem Brückenbau überzeugt und arbeitet für Roban, der den Bau mit aller Kraft stoppen will. Sie weiß zu überzeugen und zu betören, daher nutzt Roban ihr Können in Perricum um Informationen zu beschaffen oder aber auch um neue Mitglieder zu finden. Sie selbst ist aber eine der wenigen in Robans Gruppe, die nicht zu Waffen greifen würde. Da kaum jemand weiß, dass sie für Roban arbeitet bzw. gearbeitet hat, mischt sie sich auch nicht mehr ins Geschehen ein, damit sie keine weiteren Probleme bekommt.

Geboren: 1009 BF Größe: 1,69 Schritt
Augenfarbe: braun Haarfarbe: schwarz
Herausragende Eigenschaften und Talente:
CH 15, Betören 10, Überreden 9, Überzeugen 8, Menschenkenntnis 7

„Der Armbrustschütze“

Den Namen dieser Personen erfahren die Helden nie, daher wird er hier auch nicht erst genannt. Dieser kleine Mann, der auch im Sommer ein Kapuzenmantel, wenn auch einen dünneren, trägt, ist die rechte Hand von Roban. Er ist skrupellos und führt viele radikale Aktionen an. Er hat nicht nur die Hinweise in den Archiven Perricum vernichtet, sondern auch die Helden angegriffen und die Entführung geleitet.

Geboren: unbekannt Größe: 1,64 Schritt
Herausragende Eigenschaften und Talente:
Klettern 7, Sich Verstecken 9, Schleichen 6, Gassenwissen 8

Q2 Brief eines Händlers

Ausschnitt um 1000 BF

...die Reise auf dem Darpat hat mich mit einer heiligen des Efferd, Reshmina, bekannt gemacht. Sie wird hier in den Dörfern verehrt, obwohl Efferd sie bestrafte, wie ich den Erzählungen älterer Fische entnehmen konnte. Ein Kinderlied nennt ihren Namen auch, sie muss viel für die Menschen hier getan haben, ob sie nicht doch bei Efferd ist?

LeP: 31 AuP: 32 KO: 11 RS: 2 MR: 4 GS*: 5 INI*: 8 AT: 10 PA: 8 FK: 18 Waffen: Leichte Armbrust 1W6+6*, Langdolch 1W6+2

Die Heroldin Elida Lassar

Elida Lassar, die oberste Heroldin des Markgrafen, übernimmt die Aufsicht auf der Baustelle und kann so die neue Arbeitgeberin der Helden werden, wenn sie einwilligen. Sie ist die Person, die die Helden zu einer Aktion, die das Geschehen vorantreibt, bewegt, wenn sie es nicht von selbst tun.

Geboren: 998 BF Größe: 1,80 Schritt
Haarfarbe: weißblond Augenfarbe: dunkelbraun

Herausragende Eigenschaften und Talente: KL 14, Heraldik 11, Menschenkenntnis 6

Roban von Bergtann

Der Bruder des Barons ist seit 1028 BF gegen die neue Markgrafschaft Perricum, alle Veränderungen, selbst Vorteile für ihn, lehnt er entschlossen ab. Die Brücke ist für ihn Symbol des Zusammenwachsens der neuen Mark, was er natürlich nicht gutheißen will. Er hasst Veränderungen und gewöhnt sich nur langsam um, darüber hinaus ist auch voller Vorurteile gegenüber allen aus den Ländereinen südlich des Darpats, vor allem gegenüber Leuten mit tulamidischer Abstammung.

Mitglieder in Robans Bande

Diese Mitglieder sind einfache Leute und werden nicht bis zu Tode kämpfen sondern fliehen, wenn sie kurz vor der Kampfunfähigkeit sind. Suchen sie passende

Werte für Ihre Heldengruppe aus den gegebenen Bereichen.

LeP: 25-30 AuP: 25-30 KO: 10-12 RS: max. 1
MR: 3-4 GS*: 7-8 INI*: 8-9 AT: 9-11 PA: 8-10
FK: 11-13 Waffen: Wurfmesser 1W6, Dolch 1W6+1, Langdolch 1W6+2, Kurzsword 1W6+2, Knüppel 1W6+1, Sichel 1W6+2, Säbel 1W6+3, Holzfälleraxt 2W6

Quellen für den Meister

Quellen:

Mysterium:

Schild des Reiches 190 Sankta Reshmin*
Auf Seite 139 unter dem Namen Sankta-Reshmina-Brücke. Mein Abenteuer verwendet den Namen Reshmina, nicht Reshmin, so wie er auf Seite 139 zu finden ist.

Q1 Tempelweihe in Rabicum

6. Efferd 979 BF

Am heut'gem Tage wart der neuerbaute Tempel „Fischers Segen“ zu Ehren der Herrn der Gezeiten in Rabicum geweiht. Die Weihe vernahm die Priesterin Reshmina, die dem Tempel vorstehen wird und den Hauptdienst verrichten wird. Unterstützt wurde die Weihe von Efferdan, der die Novizen Rabicums ausbilden wird, von denen schon wie der Weihe beiwohnten.

Auch wenn der Tempel nicht den Namen der Gründerin trägt, so bleibt ihr Name doch im Grundstein zu lesen.

Bilder:

Patrizier Karon Redo: Geographia Aventurica 141

Wappen Markgrafschaft Perricum:

http://www.wiki-aventurica.de/index.php?title=Datei:Markgrafschaft_Perricum.png

Ein letztes Wort vom Autor

Ich möchte an dieser Stelle einigen Personen danken. Als erstes wäre das meine Mutter zu nennen, die mir half den Text wenigstens einmal zu überarbeiten. Weiterhin möchte ich den Musikgruppen „Versongold“ und „Die Irrlichter“ danken, deren beste Musik das Entstehen dieses Abenteuers begleitet hat.