



CUANSCADAN

Ergänzungen

Inhalt

Errata	3
Charaktere und Örtlichkeiten	4
Gebäudeindex	4
Charaktere	5
Örtlichkeiten	10
Die Schmugglerbande um Ciua-Nene	11
Ereignisse	15
Schatten über Cuanscadan	15
Aufruhr im Osten	17
Stories	19
Das Schwert des Tighearnach	19
Der Besuch der alten Dame	27
Die Augenrollergasse	29
Fürstenhaus	31
Amhairgin	31
Abenteuerideen	33
Noch eine Diebesbande (Ergänzung)	33
Unter Schafen	35
Der Scadanmór darf nicht sinken!	37
Femme Fatale	40
Das Geheimnis der dunklen Coraniaid	44

Danksagung

Dirk Dankwart (vokanix@gmx.de) ist für diese Umsetzung verantwortlich, wofür ihm ebenso gedankt wird wie den Verfassern der neuen Beiträge zur Stadtbeschreibung.

Vermerk zum Urheberrecht

Verantwortlich für den Inhalt ist:

Karl-Georg Müller
Beringstraße 13
D-56564 Neuwied
e-mail: amhairgin@cuanscadan.de

Das Urheberrecht aller Beiträge liegt, wenn nicht namentlich anderweitig gekennzeichnet, bei Karl-Georg Müller. Das Urheberrecht aller namentlich gekennzeichneten Artikel liegt beim jeweiligen Autor oder Zeichner. Wenn Interesse an der Übernahme von Material besteht, bitte ich um eine entsprechende Anfrage. Ich bitte darum, keine Inhalte ohne vorherige Rücksprache mit mir oder den Rechteinhabern zu übernehmen und zu veröffentlichen. Kopien für den persönlichen und privaten Gebrauch sind davon natürlich ausgenommen und ausdrücklich erlaubt.

Bei MIDGARD handelt es sich um ein Fantasy-Rollenspiel, das unter dem Label MIDGARD Press erscheint. Copyright-Inhaber ist Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Ringstraße 22, 67705 Stelzenberg. Die Internetpräsenz des Verlages findet sich unter www.midgard-online.de.

Das Titelbild stammt von Jonathon Earl Bowser. Der Abdruck erfolgt mit seiner freundlichen Erlaubnis. Ich lege jedem den Besuch seiner sehr schönen Website ans Herz: www.jonathonart.com. Das Urheberrecht für die Grafik liegt selbstverständlich bei Jonathon Earl Bowser. Artwork © – Jonathon Earl Bowser

Seite 20, A 5 Freudenhaus: Cathach Cardeas:

Ergänzung zum Lageplan: der Zugang zum Badekeller (9) erfolgt über eine Treppe im schmalen Flur, der hinter dem Empfangsraum (1) liegt. Rechterhand von der Türe aus gesehen und demnach „unter“ der Treppe, die nach oben führt, gelangt man gleichzeitig über eine zweite Treppe in den Keller. Die eingezeichnete durchgehende Wand ist demzufolge offen; bei der Zeichnung ist dies nicht erkennbar.

Seite 40, linke Spalte, Absatz 1:

Arran Oran ist Händler, kein Heiler. Somit ist die Angabe „H16“ falsch und muss richtig „Hä6“ lauten.

Seite 46, rechte Spalte, Absatz 3:

Der Dieb Airim wohnt in **H9**, die Angabe H19 ist falsch.

Seite 58, linke Spalte, Angabe Fertigkeiten:

Die Angabe bei „Erainnisch+16“ für Sprechen kann geändert werden; siehe hierzu auch die Anmerkungen im „Kummerkasten“ unter „Fragen zur Stadtbeschreibung“.

Seite 69, linke Spalte, Absatz 3:

Ein nicht versteckter Hinweis darauf, wann ich mit dem Quellenbuch begonnen habe: die Jahreszahl kann nicht 2411 nL lauten. Die Reise von Flann muss in der Jetztzeit stattfinden, also **2415 nL**.

Seite 85, Gebäudeindex, Mittlere Spalte, Netzemacher:

Richtige Angabe: **Netzemacher**: H34

Seite 85, Gebäudeindex, Rechte Spalte, Taverne:

Richtige Angabe: **Taverne**: ... H26 Glasscadan

Seite 87, rechte Spalte, Absatz „Mallachteara“

„Mallachteara, das Verfluchte Land, ist die Bezeichnung für die große Ebene **östlich** [statt „westlich“; Anmerkung des Verfassers] des Runan ...“

Seite 91, rechte Spalte, „Entflammen“:

Bei den Kosten unter „200“ müsste es statt „Ha/Ha/M“ **Ha/He/M** heißen.

Seite 94, rechte Spalte, Absatz 3:

Der Satz müsste – mit der unten gemachten Einschränkung – richtig lauten:

„Das Verhältnis war nicht immer konfliktfrei, aber seit die **östlichsten** [statt „westlichsten“; Anmerkung des Verfassers] Huatlani-Dörfer sich ...“

Seite 120, linke Spalte:

Beim Zauber „Mitfühlen“ muss bei den Kosten für das Erlernen der Wert 200 in **500** (bei Fi, Hx, PRI a. He/F/W) geändert werden.

Seite 121, rechte Spalte:

Bei Stufe 5: Allheilung muss das Wort „**Allheilung**“ fett gedruckt sein. Die Angabe 1250 für die Kosten ist richtig.

Charaktere und Örtlichkeiten

Gebäudeindex

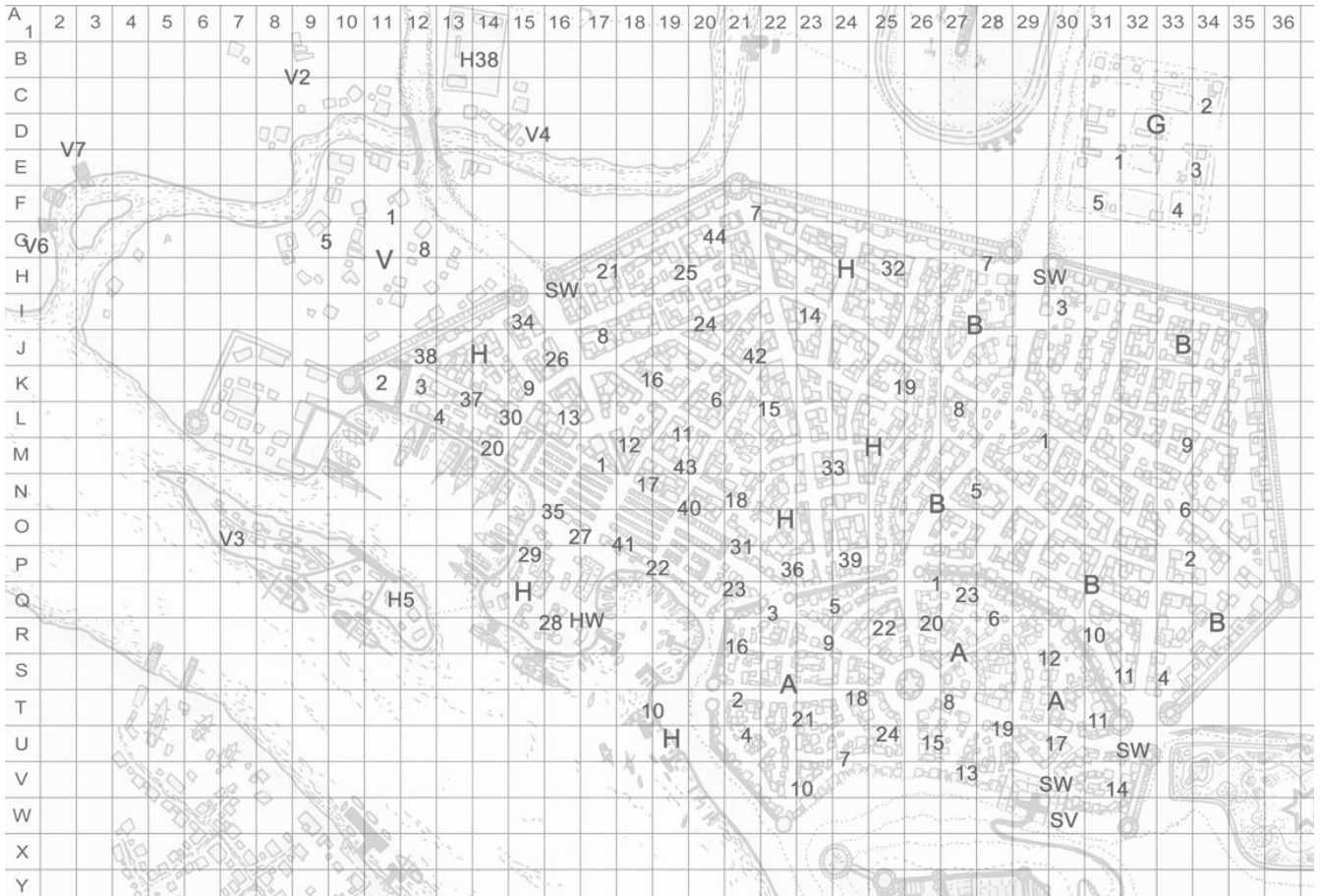
Der Index listet die in der Stadtbeschreibung aufgeführten Persönlichkeiten anhand ihrer Berufstätigkeit sowie einige wichtige Gebäude und Organisationen auf. Durch die Angabe des Stadtteils und einer nachfolgenden Ziffer kann auf dem Lageplan die Ortsbestimmung vorgenommen werden. Ergänzungen aus diesem Dokument sind unterstrichen.

A = Altstadt, H = Hafenviertel, B = Bürgerviertel, V = Vorstadt, G = Gästeviertel, [VW = Verwaltung und Wachen, GO = Geheimorganisationen]

Abdecker: V1 Conleth
Alchemist: H1 Mombradh
Arsenal: H2
Arzt: A1 Ólchobar
Asyl für alte Seefahrer: H3
Auftraggeber: A25 Seachnall ar'sáiledún
Badehaus: A2 Colainn & Anam
Bäcker: B1 Aidan
Barbier: B2 Gruagach
Barde: A24 Mhairi Dubh; *Bardenschule*
Bauer: V2 Garbhán
Bettlerin/Bettler: A3 Muirne; H6 Santach Einauge
Bibliothek: A19 Haus des Wissens
Bildhauer: H7 Ciardha
Bootsbauer: V3 Dara
Buchmacherin: H8 Cealginn
Dieb: H9 Airim; V3 Niall; G2 Caimhin; G4 Hochopeca Chichimecatecl; GO
Diebesgilde: GO
Diebstahlschutz: A7 Nemogh
Exotische Erzeugnisse: H42 Okuhira
Fährmann: H10 Anrai
Fälscher: A15 Cealغان
Falkner: *Burg* Aindrin, Somná
Fischer: A4 Meallán; H11 Buran an'castar; H12 Luath an'mhara; H13 Lugh, Micheál, Buadhach
Fischhändler: H14 Murtagh, Fedelma; H15 Feichín, Seafra; B3 Scannlan, Cairbre
Flußlotsen: H5
Freudenhaus: A5 Köstliche Freundschaften; H16 Tempel der Tausend Träume; H17 Der Nektar der Liebe
Fürstliche Verwaltung: VW
Gasthaus: A6 Foléan Píoc; H18 An Broghach; B4 Anam Cuanscadain
Geheimbünde: GO Die Wahren Schwarzen Schatten, Die Schwarzen Schatten, Die Bewahrerinnen Nathirs, Der Kult der Blauen Auster
Geheimpolizei: G1 Séamas Ceangan; GO
Geldverleiher: B5 Faith an'cathair
Gelehrter: A7 Nemogh; A8 Sástan an'gaos
Gerber: V4 Tuathal
Geschichtenerzähler: H19 Carlagh Beltáin

Gewürze: H42 KanThaiPans köstliche Kostbarkeiten
Gilden: H5 alle Schifffahrts- und Seefahrtsgilden; Weitere: Daindána, Freie Fischer, Gilde der Wrackberger, Gilde der Bettler
Goldschmied: A9 Aimitín; B6 Ciughel
Hafenverwaltung: VW
Hafenwache: VW
Hehler: H43 Faighann
Heiler: A1 Ólchobar; H20 Ugraidh, *Nathirs Garten*
Hexer: A23 Carrthach
Huf- und Schiffsschmied: H21 Angus MacMerdach
Hundeausbilder: *Burg* Colm
Informant: H6 Santach Einauge
Kapitän: H11 Buran an'castar, H13 Buadhach; H22 Brionagh; H23 Crúca; H24 Seanmurtorc
Kartenmacher: A10 Glomach
Kopfgeldjäger: H44 Einskaldir
Kräuterladen: A11 Valgiris
Kürschner: V5 Lathann
Landeskundiger: H25 Magfoil Clingar
Mietstall: G1 Séamas Ceangan
Müller: V6 Mairtín, Seanan; V7 Moilleán
Netzemacher: H34 Ganteros
Papier- und Tuschehersteller: B7 Ainlach
Parfümerie: **A12 Diorinn**
Pfefferer: H5
Pferdehändlerin und -ausbilderin: G2 Eibhlín
Pirat: H46 Uillh Cnámhach
Rechtfinderin: A26 Fiona ayCulain
Rechtsgelehrter: A13 Fionn; B8 Luaidh
Reederei: H27 Arran Onas
Reiseausrüster: G3 Tomás
Richterin: A14 Foilla
Ruderer: H5
Salzkocher: H5
Schauerleute: H28 Scall an'talli
Schiffahrerbedarf: H29 Brion
Schmuggler: H11 Buran an'castar, V3 Dara
Schneider: B9 Cuirim Eadair, H4 Luighach
Schoter: H5
Schreiber: A15 Cealغان
Schule: A19 Haus des Wissens
Seefahrersohn: H45 Einrí Einaug
Segelmacher: H30 Ailbroc
Seilmacher: H31 Daimhin
Spötter: H32 Cainte
Sprachkundiger: H33 Scathin
Stadtverwaltung: VW
Stadtswache: VW
Tabakhändler: A16 Birkin Pfeifenkraut
Taverne: A17 Gó Dearg Scadan; A 18 An Tricanndragan; H26 Glasscadain; H35 An Cruachanach sean; H41 Casúr Bairre
Thaumaturg: B12 Giovanni Zanpano

Stadtkarte mit Raster



- Tierarzt:** G5 Eamonn
- Teideler:** H5
- Unterhalter:** G4 Hochopeca Chichimecatecl
- Waffenladen:** A20 Kenriks Kligen & Keulen; H36 Bogen & Pfeil; H37 Cuireans Waffen & Rüstungen; B10 Der Zweischneider
- Waffenschmied:** B11 Dwoin Hammerschlag; *Burg Góban an'casur*
- Waffenschule:** H38 Cormaic
- Wagner:** V8 Iordagh
- Wahrsagerin/Wahrsager:** A21 Radan an'railin; H39 Fiora
- Weinhändler:** H40 Ossian
- Winzer:** H5
- Worfeler:** H5
- Zaubermittel:** A22 Lorcán

Charaktere

A25 Auftraggeber.

In einem Augenblick der äußersten Langeweile, wenn der vierte Bierkrug geleert ist und die Abenteurer voller Vorfreude an ihr daunenweiches Bettlager im ach so geräumigen Fünfbettzimmer denken, schwingt leise die Eingangstüre zur Taverne auf. Fast verstohlen huscht eine Gestalt herein, die sich sichernd nach allen Seiten umschaugt, bevor sie anscheinend zielstrebig auf die Abenteurer zugeht. Er nimmt

ohne Aufforderung Platz und flüstert ihnen eine Geschichte ins Ohr, die ihre Müdigkeit schnell vergessen lassen wird.

Der Mann stellt sich als **Seachnall ar'sáiledún** vor. Ein Nachkomme adliger Vorfahren sei er, wie er mit akzentuierter Stimme verrät, wobei er jedes seiner Worte mit Bedacht wählt, der jüngste von zwei Söhnen, von seinem älteren Bruder schmählich von der elterlichen Burg getrieben, weil er dessen böse Machenschaften nicht länger dulden konnte. Zum Glück habe er ein Großteil des Vermögens sichern und mit nach Cuanscadan bringen können, wo er im Bürgerviertel, dem angesehensten Teil der Stadt, ein herrschaftliches Anwesen erworben habe. Dort lebe er mit seiner Ehegattin und der Tochter ...

Die Abenteurer können seinen Angaben durchaus Glauben schenken, denn das Äußere des mittelgroßen, robust gebauten Mannes unterstreicht seine edle Herkunft. Seine Füße stecken in einem Paar feiner Stiefel aus hellbraunem Leder. Ein allzu genauer Beobachter wird feststellen, dass die ihre besten Tage bereits gesehen haben, was im Übrigen für seine gesamte Staffage gilt. Über der weich fallenden Pluderhose aus dunkelblauer, kühler Seide trägt er ein himmelblaues Hemd aus demselben edlen Stoff. Sein locker fallendes, tiefschwarzes Haupthaar, das ob seiner Fülle sein Alter schwer schätzbar macht (er wird aber bereitwillig zum Besten geben, dass er die Vierzig gerade mit einem rauschenden Fest, zu dem sogar die Fürstenfamilie ihre Aufwartung machte, feiern konnte), ziert

ein großzügiger Hut mit einer galanten Vogelfeder. Und seinen erdfarbenen Schnurmantel wirft er mit der erwarteten Nonchalance eines Edlen über den Stuhl.

Dann wird er die Abenteurer in ein – wie er verstohlen sagt – düsteres Geheimnis einweihen: Seine Tochter Eilinn wurde in den Morgenstunden (oder in der Nacht, so genau will er sich nicht festlegen, ihr Schlafgemach jedenfalls war leer, das Bett noch unbenutzt) entführt! An die Obrigkeit kann er sich nicht wenden, denn ein Bursche habe ihm die Botschaft übermittelt, beim Leben seiner Tochter niemanden zu informieren. Die Botschaft hat er ... Seachnall wird in seinen Taschen kramen und suchen und kramen ... Jedenfalls stand das in der Nachricht der Entführer. Er zweifelt nicht an deren Echtheit, lag doch eine Locke der Tochter dabei. Nun suche er inständig die Hilfe einer mutigen Abenteurergruppe, die sich auf den Weg machen und seine Tochter befreien.

Auf die Frage, wohin man sich denn auf den Weg machen solle, wird er in kaum noch vernehmbarem Wispern erzählen, dass seine Tochter mit absoluter Gewissheit im valianischen Kanalsystem unter der Altstadt gefangen gehalten wird. Er habe da Gerüchte gehört, dass dies nicht zum ersten Mal geschehen sei, und er vermutet sogar, dass die Kanalisation bis unter den Cuilgach führt. Vielleicht – jetzt kann man ihn nur noch verstehen, wenn man an seinen Lippen hängt – vielleicht steckt ja der Fürst dahinter, der auf seiner Feier so freundlich tat, um die Lage auszuloten. Seachnall wird nach diesen Erklärungen erschöpft zurücksinken und ein paar Tränen verdrücken. Sein Blick spricht beredt von seinen Ängsten um die Tochter.

Was aber kann Seachnall für die Befreiung der Tochter bieten. Zuerst einmal dürfen sich die Abenteurer auf seine Kosten – „Lasst alles anschreiben, ich bürge mit meinem guten Namen!“ – vollständig einrüsten und in den Läden kaufen, was ihr Herz begehrt. (Wenn sie das am nächsten und den folgenden Tagen machen, werden die Händler beim Namen Seachnall ar'sáiledún die Augen verdrehen und bitten, doch selbst in Vorleistung zu treten, denn „angeschrieben“ wird grundsätzlich nicht.) Er wird auch die Rechnung für ihre Übernachtungen und – „Es ist mir eine Ehre, tapfere Gefährten (und Gefährtinnen ...) wie euch mit den saftigsten Braten und den vollmundigsten Weinen bei Laune zu halten!“ – Mahlzeiten übernehmen und sie begleichen, sobald seine Tochter in seinen Armen liegt. Und jedem – „Egal, ob tot oder lebendig!“ – garantiert er einen kleinen Sack voll Schlangenräder.

Auf Nachfrage wird er noch eine Beschreibung seiner Tochter liefern („grazil wie eine Nachtfee, eine kleine Stupsnase mitten im Gesicht, dazu hellwache Augen und die schwarze Lockenpracht des Vaters ...“)

Die Adresse im Bürgerviertel, die er bei Begehr angibt – „Ihr könnt das große Anwesen hinter dem Rosenbrunnen nicht verfehlen – achtet auf das schmiedeeiserne Doppeltor mit den Drachenköpfen!“ – existiert zwar, aber das Haus ist im Besitz eines wohlhabenden Tuchhändlers. Seachnall wird sich erst verabschieden, wenn die Abenteurer ihre Mithilfe versprochen haben. Er wird sich sodann wieder für den nächsten Tag ankündigen.

Erkundigt man sich beim Tavernenwirt nach Seachnall, wird er nur mit den Achseln zucken und etwas in der Art von „Ist ein armer Kerl, den hat das Schicksal schwer geschla-

gen“ grummeln, sich aber sonst nicht sehr gesprächig zeigen (Muss man denn auch auswärtigen Reisenden alles auf die Nase binden, was in Cuanscadan geschieht. Kennt man ja, verdirbt nachher noch den Ruf der Stadt ...)

Seachnalls Lebensgeschichte lässt sich gerafft darstellen: seine Ehefrau starb noch im Kindbett, war aber in solchem Maße vermögend, dass er sich eine längere Zeit keine finanziellen Sorgen machen musste. Seine Tochter Eilinn wuchs unter seiner Obhut im wirklich ansehnlichen Anwesen auf (abgesehen von der kurzen Zeit, die sie als Pflegekind beim Bruder mütterlicherseits verbrachte). Vor fünf Jahren, als sie 17 Jahre alt war und die beiden längst in die Altstadt umsiedeln mussten, weil das Geld knapp wurde, überwarf sie sich mit dem Vater und verließ ihn. Gleich im Jahr darauf fiel sie einem bestialischen Messermörder in die Hände, der seinen ausschließlich weiblichen Opfer in den engen Hafengassen auflauert. Nall gab sich die Schuld an ihrem Tod, sein Verstand verwirrte sich (jedenfalls in einem solchen Maße, dass es selbst für einen Cuanscadaner auffallend wurde), und seitdem heuert er ein ums andere Mal Abenteurergruppen an, um ihm seine Tochter – nach seinem Dafürhalten lebt sie noch! – heil zurückzubringen.

Ach ja, an seiner Vita stimmt einiges nicht. Ob er einen Bruder hat: Keine Ahnung, möglich wäre es. Das wäre dann auch ungefähr das einzige, was an Nalls Erzählung ... Nall, genau, so heißt er nämlich. Manche – besonders die Händler, die sich mit den unzufriedenen Abenteurern herumschlagen müssen – nennen ihn mittlerweile auch „Nall der Narr“. Er entstammt einer durchaus gut situierten Familie aus Deasciath. Die Wege führten ihn in jungen Jahren nach Cuanscadan, dort gab er sein Eheversprechen einer adretten Einheimischen mit Namen Moiná, die auf ein erkleckliches Vermögen zurückgreifen konnte. Davon ist nichts mehr übrig, dafür leistet sich Nall in seinem Wahn den schmucken Namen Seachnall ar'sáiledún – was nichts anderes heißt als: Seachnall von der Salzwasserburg.

Wohnort S28

Beredsamkeit+13



A26 Rechtfinderin.

Fiona ayCulain Fionnacórach Gr 4

Adel, Nathir – mittelgroß (170 cm), schlank (63 kg) – 26 Jahre – Beruf: Arzt (gewissermaßen Pathologe ...) – (1330 GFP)

St	Gs	Gw	Ko	In	Zt	Au	pA	Sb	Wk
45	93	69	94	96	89	83	63	61	85
LP	AP	RK	B	Abwehr	Resistenz				
19	29	LR	23	+13	+15/16/12				

Angriff (AnB+1, SchB+2): Dolch+11 (1W6+1), Langschwert+6 (1W6+3), Schleuder+6 (1W6), Kampfstab+6 (1W6+2), waffenloser Kampf+6 (1W6-2) – Raufen+7 (1W6-2),

Bereitsamkeit +8, *Erste Hilfe* +10, *Erzählen* +10, *Gassenwissen* +8, *Geländelauf* +10, *Heilkunde* +8, *Himmelkunde* +4, *Klettern* +10, *Kräuterkunde* +6, *Landeskunde (Erainn)* +9, *Lesen von Zauberschrift* +14, *Lippenlesen* +7, *Menschenkenntnis* +7, *Reiten* +10, *Schwimmen* +11, *Spurenlesen* +9, *Steuern* +10, *Suchen* +10, *Tanzen* +15, *Verhören* +8, *Wahrnehmung* +6, *Zeichensprache* +4 – *Sehen* +8, *Hören* +8, *Schmecken* +8, *Tasten* +8, *Riechen* +10, *Sechster Sinn* +3 – Sprechen/Schreiben: *Erainnisch* +20/+14, *Albisch* +10/+8, *Twyneddish* +10/+8, *Comentang* +10/+8, *Eradorisch* +10/+8, *Eldalyn* +10/+8, *Hochcorainiaid* +10/+8, *Ffomorisich* +14/+8, *Chryseisich* +4/-, *Tuskisch* +4/-

Zaubern+16: Erkennen von Krankheit, Handauflegen, Heilen von Krankheit, Heilen von Wunden, Mitfühlen

Zaubern+14: Liniensicht

Fiona ist die jüngste Tochter von Colm Innrechtach, Tois-sech über die Provinz Inishowen, der Inselgruppe im Golf der Blauen Wellen, wo sie ihre Kindheit verbrachte. Im Alter von zehn Jahren kam sie als Lean Altrama nach Chainnigh in der Nähe von Cuanscadan, wo sie bis zu ihrer Volljährigkeit bei der Familie des Ceannáire Ciaran lebte. Ihr Vater stellte sie dann vor die Wahl, entweder zu heiraten oder eine Weise Frau zu werden. Fiona entschied sich für Zweites und kam in die Obhut der Weisen Frau Grainne Airgiud nach Cuanscadan, die mit der Zeit erkannte, dass sich die neugierige und wissbegierige, aber unglaublich ungeduldige junge Frau eher zu einer Fionnacórach als zu einer Heilerin eignet und sie entsprechend unterwies. Nach Abschluss ihrer Ausbildung legte man ihr wie jeder angehenden Rechtfinderin nahe, das Fürstentum und die angrenzenden Gebiete zu bereisen, bevor sie in Erainn einen Posten als Rechtfinderin annahm.

Wohnort U23

Verfasser: orB.

B12 Thaumaturg.

Schild: (Zauberstab über einem Blitz)

Giovanni Zanpano ist ein 55-jähriger Thaumaturg aus den Küstenstaaten. Er kleidet sich auffallend teuer im Stil seines Heimatlandes und gibt sich überheblich und arrogant. Dadurch versucht er seine geringe Größe (1,57 m) und seine korpulente Gestalt zu kompensieren. Obwohl er aus einfachen Verhältnissen stammt, ist für ihn das Beste



gerade gut genug. Importierte Weine und Kleidung sind überlebenswichtig und ein Hauptgrund, warum er sich in einem größeren Handelszentrum wie Cuanscadan niedergelassen hat. Ein anderer Grund waren die Streitereien mit seinen Kollegen im Convent der Küstenstaaten. Nachdem er mehrmals tödlich beleidigt aus Versammlungen und Diskussionen gestürmt ist, hat er beschlossen, sein Talent dort einzusetzen, „wo man es zu würdigen weiß“. Deshalb kam er vor 20 Jahren nach Erainn und ist seitdem hier geblieben. Das liegt auch daran, dass der Fürst von seinen Fähigkeiten gehört hatte und deswegen interessiert war, ihn in Cuanscadan zu halten. Das war auch recht einfach – mit ein paar Einladungen zum Hofe und einigen diskreten Unterredungen hat der Fürst sich einen loyalen Gefolgsmann gesichert. Giovanni nimmt sich selbst unglaublich wichtig, und der persönliche Kontakt zum Fürsten ist genau die Art von Aufmerksamkeit und Schmeichelei, die ihm in seinem Heimatland gefehlt hat.

Seine Kenntnisse in der Thaumaturgie sind weit fortgeschritten und er ist ein erfahrener Alchemist und Zauberer. Für thaumaturgische Dienstleistungen ist er die erste Adresse in Cuanscadan. Das hat aber auch seinen Preis, denn er ist ca. 25% teurer als im Regelbuch angegeben und er achtet peinlich genau darauf, dass er die höchsten Preise im ganzen Fürstentum hat. „Nur was teuer ist, ist auch gut“ – so wie er sich kleidet, so denkt er auch. Wenn man ihn jedoch selbst wie einen König oder zumindest wie ein Mitglied des Hochadels behandelt, so kann es sein, dass er sich geschmeichelt fühlt und zu kleinen Nachlässen zu bewegen ist. Die gönnerhafte Art, in der er das macht, ist aber fast unerträglich.

Falls man bei ihm magische Gegenstände identifizieren lässt, kann es einem passieren, dass er versucht, „Punkte“ beim Fürsten zu machen. D. h. er lässt bei außergewöhnlichen oder seltenen Gegenständen dem Fürsten eine Beschreibung zukommen. Es soll auch schon vorgekommen sein, dass daraufhin dem stolzen Besitzer des Artefaktes ein Kauf- oder Tauschangebot im Auftrag des Fürsten gemacht wurde – und wer darf da schon nein sagen?

Giovanni Zanpano: Th9 – Zt++, In++ – Thaumaturgie+12, Alchimie+13, Zauberkunde+14

Wohnort M31 (siehe Stadtkarte mit Raster)

Verfasser: Dirk Dankwärt.

G4 Unterhalter.

Hochopeca Chichimecatecl

Trickser Gr 7

Volk: *Ahuatl*, Heimat: *Nahuatlan* – mittelgroß (172 cm), schlank – 48 Jahre, linkshändig – Augen: braun, Haare: schwarz – Beruf: Akrobat

St	Gs	Gw	Ko	In	Zt	Au	pA	Sb	Wk
63	96	87	85	81	100	65	71	98	36

LP	AP	RK	B	Abwehr	Resistenz
17	48	TR	29	+15/19/17	+16/18/15

Angriff (AnB+2, SchB+3): Dolch+14 (1W6+2), Steinaxt+14 (1W6+4), waloka+12 (1W6), Peitsche+12 (variabel), Rundschild+4 – Raufen+9 (1W6-1)

Balancieren+17, Springen+15, Akrobatik+15, Gaukeln+16, Erzählen+16, Singen+16, Tanzen+16, Musizieren Panflöte+16, Schauspielern+10, Geländelauf+16, Stehlen+14, Klettern+17, Tarnen+8, Scheichen+8, Lippenlesen+12, Ndetade, Laufen+4, Meucheln+12, Tierkunde+6, Abrichten+11 – Sehen+8, Hören +2, Riechen+8, Schmecken+8, Tasten+8 – Sprechen: Huatlanisch+18, Erainnisch+12, Chryseisch+12, Albisch+12

Zaubern+21: Blumen herbeizaubern, Farbenspiel, Ballbalance, Scharade, Geruch intensivieren, Tüchertanz, Rauchkringel, Zusammenfügen, Wegzaubern, Verblüffen, Passieren

Hochopeca (oder einfach Hocho, wie er von Freunden genannt wird) ist ein Künstler aus Nahuatlan, Zumindest sieht er sich als Künstler und Entertainer. Auf's Unterhalten versteht er sich aber auch ausgezeichnet, und kaum eine Menschenmenge kann seinem Charme und seinen teilweise verblüffenden Qualitäten widerstehen.

Aufgewachsen ist er in Nahuatlan, wo auch schon früh seine magischen Begabungen entdeckt wurden. Allerdings waren diese so ausgeprägt, dass eine Ausbildung in dieser Hinsicht staatlich untersagt wurde.

Da die Schulung in magischer Hinsicht nun fehlte, kam es in früher Kindheit zu einem folgenschweren Unfall. Als der junge Hocho seinen Freunden einen neuen Jongliertrick zeigen wollte, die Bälle aber nicht so wollten, wie er und das Kunststück zu misslingen drohte, konzentrierte sich der willensstarke Junge so immens, dass es zu einer lautstarken magischen Entladung kam. Es wurde zwar niemand verletzt, aber seitdem ist Hocho sehr stark schwerhörig und verlässt sich im Grunde fast ausschließlich auf seine anschließend entwickelten Fähigkeiten im Lippenlesen.

An einer Ausbildung im klassischen Sinne hatte er nie Interesse und nutze seine körperliche Begabung, um Akrobat zu werden. Aber seinem Abenteuerdrang und seiner Neugier auf alles Neue tat das so nicht genüge. Eine Zeitlang schlug er sich auf Märkten entweder als Künstler oder als Taschendieb durch. Große moralische Bedenken besitzt er nämlich eigentlich nicht. Zumindest nicht, was das Eigentum anderer angeht.

Irgendwann entschloss er sich, gen Westen zu segeln. Was sollte ihn auch zurückhalten? Das System wollte eine magisch geprägte Ausbildung nicht zulassen und jenseits der Regenbogensee musste es doch noch eine Menge zu erleben geben. Außerdem wurde die Gefahr zu groß, als Edelstein-

wasserspender zu enden, wenn er so weitermachte wie bisher. So kam es, dass Hocho als blinder Passagier mit einem Schiff Richtung Osten segelte und in Erainn landete. Dort ist er mittlerweile seit Jahren in Cuanscadan heimisch, dessen Publikum, zumindest seiner Ansicht nach, ein Gespür für gute (also seine) Unterhaltung hat.

Hocho ist stets höflich, aber bedient sich einer spitzen Zunge. Der Schalk blitzt ihm aus den Augen und es ist ihm stets eine große Freude, Menschen zum Lachen zu bringen. Unterstützt wird Hocho im übrigen von dem Kapuzineräffchen Taipi.

Aber Vorsicht! Haltet eure Goldmünzen fest.

Taipi (Kapuzineräffchen)

Gr 0

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
8	5	OR	18	10	90	t90	+11	+10/10/10

Angriff: Biß+6 (1W6-2) – Raufen+4 (1W6-4)

Bes.: Gefahr spüren+7, WM-4 auf gegnerische EW:Angriff

Beherrschte Tricks: Apportieren, Beruhigen, Begleiten, Bewachen (nur mit Laut geben), Herbeieilen, Warten, Gaukeln, Stehlen (kleine Beutel, glitzernde Steine).

50 cm groß. Intelligenz und Gefahrintinkt der Kapuziner ist relativ weit entwickelt.

Verfasser: Einkaldir.

H45 Seefahrersohn.

Auf eines kann der junge **Einri** am allermeisten verzichten: auf Mitleid. Doch das bekommt man in den schmutzigen Gassen, durch die Einri humpelt, genauso wenig geschenkt wie das sorgenfreie Leben, das ihm bis jetzt verschlossen blieb. Oft sitzt er selbstvergessen am Kai, schaut wehmutsvoll den davonselgelnden Schiffen nach und träumt davon, zur See zu fahren wie sein Vater. Was würde er hergeben, um einmal den „Golf der Blauen Wellen“ zu queren und dabei in der Takelage zu hangeln wie ein wendiger Kletteraffe und das „Meer der Fünf Winde“ hoch oben vom Krähnest aus zu sichten, während ihm die Gischt das salzige Wasser ins Gesicht spritzt.

Aber von seinen Wünschen ist er ebenso weit entfernt wie von den frühen Kindertagen, in denen er glücklich sein durfte. Seine liebevolle Mutter verstarb nur eine Handvoll Jahre nach seiner Geburt an einer schweren Krankheit – erzählte ihm sein Vater. Als wäre dies nicht schon schlimm genug, flüsterte ihm eines Tages ein altes Schwatzweib aus der Nachbarschaft zu, sie traue seinem Vater nicht über den Weg, seitdem die Mutter verschwunden sei. Damals war er gerade 10 Jahre alt und sein Vater der einzige Mensch, der sich leidlich um ihn kümmerte. Umso mehr schmerzte es Einri, als der ihm seine zögerlichen Fragen nach dem Verbleib der Mutter brutal mit dem Knüppel austrieb. Seitdem lahmt sein rechtes Bein, weil die ärztliche Versorgung viel zu spät erfolgte. Das löschte seinen Kindheitstraum mit einem Schlag aus, doch die Menschen hatten zu jener Zeit eben andere Sorgen, weil ein Drache die Stadt bedrohte. Und wenn das Wohlergehen eines armseligen Jungen selbst den Vater nicht kümmert ...

Mehr als einmal schlug der Vater ihn auch in den nächsten

Jahren fast halbtot. Doch Einrí blieb sogar in dem schäbigen Bude, die sich in einer der übelsten Gassen versteckt, nachdem ein besonders grober Stockhieb des Vaters ihm die Sehkraft auf dem linken Auge geraubt hatte. Seit diesem Tag rufen ihn die Kinder aus den Gassen *Einrí Einaug*, während sie Ringelreigen um ihn tanzen und Grimassen schneiden.

Einrí war noch nie ein lebenslustiger Junge. Unter den strohblonden, zerzausten Haaren lugt ein hohlwangiges Gesicht hervor, das genauso ausgezehrt wirkt wie sein schmaler Leib. Tiefe Risse haben Narben an seinen nackten Füßen hinterlassen, wo er eine Scherbe oder einen Nagel auf dem Boden übersehen hatte. Seine grauen Hosen und das eingerissene Hemd sind längst verschlissen. Wenn er wortlos seiner Arbeit in der Näherstube beim alten Segelmacher Donnchadh nachgeht, dann stiert er verbissen auf die dicke Knochennadel, mit der er ein ums andere Mal in das feste Tuch stößt. Die Arbeit macht ihm keinen Spaß, doch lässt ihm sein Vater, der die meiste Zeit des Jahres zur See unterwegs ist, kaum genug Barschaft zurück. Für mehr als einen alten Brotlaib reicht das nicht. Deshalb konnte Einrí froh sein, dass Donnchadh ihm vor vier Monden diese Knochenarbeit gab – und vielleicht spielte doch Mitleid eine Rolle ...

Am liebsten aber – und das ist auch die kurze Zeit des Tages, an dem Einrís verhärmttes Gesicht strahlt, als würde nur für ihn die Sonne ihre warmen Fühler ausstrecken – sitzt der Junge stundenlang auf der Kaimauer. Beobachtet er jedoch einmal nicht die einlaufenden Schiffe oder bedenkt die Segler nicht mit einem sehnsüchtigen Blick, so treibt er sich mitten im Gewusel ein- und ausladender Schauerleute herum. Kein Seemann, der Cuanscadan mehr als einmal mit seinem Schiff angelaufen hat, wundert sich über den humpelnden Jungen, der nicht bloß alles mit seinen wachen Augen aufnimmt, sondern gleich dazu noch tausend Fragen stellt und viel mehr Antworten erwartet.

Sein unstillbarer Wissensdurst hat etwas Gutes: Einrí weiß über jedes Schiff, das jemals am Kai des Hafens anlegte, fast mehr zu erzählen als der Kapitän selbst (der natürlich auch mit Fragen gelöchert wurde). Er kennt die Heimathäfen der Schiffe und ihre Reiserouten, ihm sind die Mannschaftsstärken bekannt, die Bauweisen der verschiedenen Schiffstypen und die unterschiedlichen Segelarten. Selbst für die Ladung interessiert er sich, und so manches Mal wird er Einzelheiten gewahr, die gar nicht für seine Ohren bestimmt sind.

Doch es ist nicht einfach, Einrí diese Vielfalt an Informationen zu entlocken. Das Schicksal hat es nicht gut mit ihm gemeint, sodass er anderen Menschen mit sehr viel Misstrauen begegnet. Er wird sein Wissen in kleinen Stücken preisgeben, und nur, solange er sich ernst genommen fühlt. Ein Versprechen wie die Mitnahme auf eine Schiffsreise aber wird lossprudeln lassen wie eine Wasserquelle ...

Seit ein paar Tagen springt dem Jungen ein kleiner, zotteliger Mischlingshund mit einer ringförmigen schwarzen Zeichnung um das rechte Auge hinterher, der nicht von seiner Seite weicht und jeden anklafft, der seinem jungen Freund zu nahe kommt. Einrí hat ihn gleich ins Herz geschlossen. Vielleicht fiel ihm das so leicht, weil der Hund gleich auf den Namen Taibhramh hörte: *Träumer*.

Wohnort K19

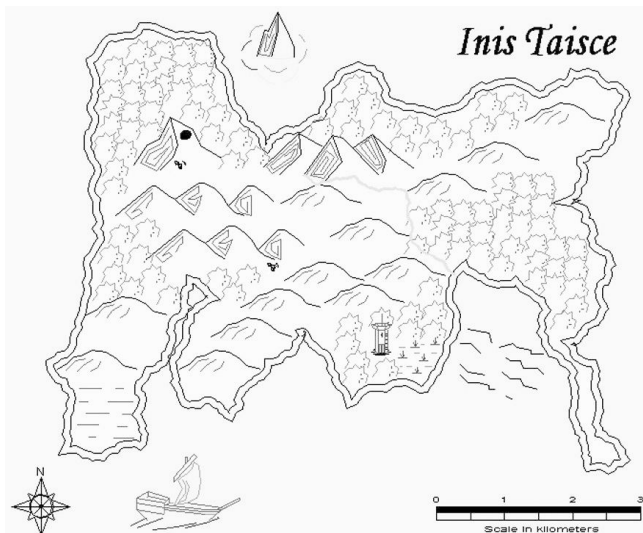
H46 Pirat.

Wer sich in den kleinen Dörfern des Fürstentums umhört, der wird viele Gerüchte hören über verdorbene Sitten und rohe Gestalten, die sich in der Stadt Cuanscadan ausgebreitet haben wie eine Seuche. Und wenn besorgte Eltern ihre Sprößlinge davon abhalten wollen, dass die ihr Seelenheil in den Gassen der Hafenstadt verlieren, dann erzählen sie von den wilden Piraten mit den blutigen Langmessern, die zwischen ihren Zähnen aufblitzen.

Die Wahrheit – ob nämlich waschechte Piraten durch die Gassen der Stadt ziehen – kennen die meisten Dörfler nicht, weil sie nur selten ihre vertraute Heimat verlassen. Vielleicht könnte Uillh ihnen Rede und Antwort stehen, wenn er nicht gerade wieder einen über den Durst getrunken hat (was gleichzeitig heißt, dass man ihn sehr früh morgens aus dem Schlaf reißen müsste, denn schon die ersten Sonnenstrahlen begrüßt er mit einem hochprozentigen Willkommenstrunk). Uillh nämlich sieht auf den ersten Blick verwegen aus mit seinem zum Zopf gebundenen, dünnen Haar, der bis zum Rücken fällt, und seiner Narbe, die als blutrotes Mal über seine linke Wange läuft. Eine vermutlich rotfarbene, längst aber schmutzstarrende Tuchmütze ziert seinen braungebrannten Schädel. Und mit seinen verdreckten Fingern umklammert Uillh tagaus, tagein seinen Trinkbecher, als müsse er sich am Besanmast festhalten, weil das Schiff in schwerem Seegang krängt. Manchmal aber fährt seine rechte Hand nervös zum Krummdolch, der allzeit bereit im Ledergürtel steckt. Seine unstill flackernden Augen springen dann von einem Gast zum nächsten, und die nackte Angst steht ihm ins Gesicht geschrieben.

Uillh wohnt seit einigen Wochen im Gasthaus *Gó Tiubh Captaen* (Schild: *Beleibter Seemann*; Bedeutung des Namens: Zum dicken Kapitän). Sowohl von den Wirtsleuten als auch von den Stammgästen wird er wegen seiner ausgeprägten Statur nur „Der Knochige“ (*Uillh Cnámhach*) genannt. Wenn Uillh nicht im Schlaf so flüssig sprechen würde, wie der Schnaps seine Kehle hinabläuft, wüsste niemand mehr als seinen Namen. Doch seine beredten Nachtträume schlichen durch die dünnen Zimmerwände in die Ohren der anderen Gäste und brachten einige Details aus Uillh dunkler Vergangenheit ans Tageslicht. Sollte demnach das zutreffen, was er in seinem schmalen Einzelzimmer zum Besten gibt, so zählt er zu den berühmten Leannai Aigéan, den Kindern der See. Jeden diesbezüglichen Vorwurf wird er jedoch ins Reich der Fabel verweisen. Keine Frage, dass diese Informationen im Gasthaus und darüber hinaus schnell die Runde machten. Und als ob das nicht genug wäre, konnten die Lauscher gar von einer Schatzkarte berichten, die Uillh in seinem Besitz haben will.

Séam, dem halbwüchsigen, hellwachen Sohn der Wirtsleute, steckt Uillh zum Ersten eines jeden Mondes ein Silberrad zu. Für den Jungen ist die Silbermünze ein kleines Vermögen, weshalb er den damit verbundenen Auftrag sehr gewissenhaft erledigt: er muss nach einem Einbeinigen Ausschau halten. Weshalb und warum, das bleibt Uillhs Geheimnis, und selbst Séams unablässiges Sticheln entlockt ihm keine Silbe zum Einbeinigen.



Séams Eltern sind nicht erfreut, dass ihr einziger Sohn sich mit einem mutmaßlichen Pirat abgibt. Auf der anderen Seite aber profitieren die beiden von seiner Anwesenheit: Ihr Gasthaus quetscht sich in der Nähe der alten Stadtmauer zwischen die Häuser – im Hafenviertel zählt das zu einem der besten Plätze –, und verschrobene Gäste wie Uillh der Knochige locken neuerdings auch einige Vorwitzige aus der Altstadt herbei. Es ist gut möglich, dass Uillhs Lied von den saufenden Seebären bis in ihre Häuser schallt.

Zusatzinformationen: Es ist wahr, Uillh gehört zu den Kindern der See. Viele Jahre lang ist er mit Kapitän Cloch zur See gefahren, bis eines Tages das Schiff des Piraten aufgebracht und versenkt wurde. Ein Teil der Mannschaft fand den Tod, einige sprangen über Bord – und die wenigen, die schwimmen konnten, erreichten die Küste und machten sich davon. Uillh gehörte zu den Überlebenden. Warum er jetzt den unbekanntenen Einbeinigen fürchtet und auch sonst ängstlich jeden Neuankömmling im Gasthaus taxiert, liegt auf der Hand. Kapitän Cloch hat viele Jahre Schiffe gekapert und geplündert, und irgendwo ist der Großteil seines Schatzes abgeblieben. Die alte Mannschaft weiß von der Insel, auf der die Schätze vergraben wurden, doch von denen ist nur noch eine Handvoll am Leben. Und in der Nautik ist keiner von ihnen kundig genug, um ohne detaillierte Hinweise zur Insel zu finden. Und außerdem fehlt die Schatzkarte, die Kapitän Cloch angefertigt hatte.

Uillh hat sie. Jedenfalls glaubt er das. Und seitdem ist er auf der Flucht. Jetzt hat er die Nase voll, sein Körper ist vom übermäßigen Alkoholgenuss hinfällig, er ist kraftlos und müde. Nun erwartet er tagtäglich das Auftauchen des Einbeinigen und seiner Kumpane wie *Dubh Gadhar*, den Schwarzen Hund.

Die Schatzkarte übrigens hat Uillh mehr durch Zufall (oder auch nicht ...) bei Glomach dem Kartenmacher (A10) erstanden. Es handelt sich um die echte Schatzkarte des Kapitän Cloch, wie Glomach bei Nathir und überhaupt allen Göttern Midgards geschworen hat! Uillh hat sie in festes Tuch eingewickelt und unter die wenigen Habseligkeiten (zu denen sich ein Beutel mit 154 Silberrad und 76 Schlangennrad gesellt) in seine Truhe gelegt, die er mit einem eisernen Schloss gesichert hat.

Es gibt zwei Möglichkeiten für den Spielleiter:

1. Die Schatzkarte ist nicht echt. Trotzdem wird es beizeiten im Gasthaus *Gó Tiubh Captaen* zu einer heftigen Auseinandersetzung kommen, wenn die ehemaligen Gefolgsleute von Kapitän Cloch den alten Weggefährten Uillh aufstöbern, die Schatzkarte einfordern und die Stammgäste nicht nur den guten Ruf des Hauses verteidigen. Das Gerücht von der Schatzkarte in Uillhs Händen wird nämlich unweigerlich wie eine Springflut bis in die hintersten Ecken Cuanscadans dringen – und noch weiter.

2. Die Schatzkarte ist echt. Das wäre erst einmal eine Aufgabe für den Spielleiter, nämlich eine Seefahrt zu gestalten, deren Ziel die Schatzinsel sein wird. Vielleicht heuert der Einbeinige auch als Schiffskoch an. Dann wäre es an der Spielgruppe, dem Schiffskoch die Suppe zu versalzen. Guten Appetit!

Wohnort Q21

Örtlichkeiten

A12 Parfümerie (Ergänzung)

Diorinn bietet in ihrem wohlriechenden Ladengeschäft nicht nur Parfüms an, sondern weitere Pflegemittel, die für cuanscadanische Nasen ungewohnt und für die Haut eines spröden Seemanns wie das erste (und letzte) Balsam bei einem Neugeborenen sind. Vereinfacht gesagt: Diorinn offeriert Erzeugnisse, die ein Cuanscadaner nie zuvor gesehen hat. Doch zu ihrer Überraschung drängt sich die – natürlich! – vornehmlich weibliche Kundschaft in ihrem kleinen Ladengeschäft. Aber an einem trüben Nebeltag, wenn er sich unbeobachtet fühlt, verliert sich sogar einmal ein neugieriger Mann in die „Samtenen Düfte“, zum Rasierseife kaufen, wie er auf Nachfrage vehement erklären wird. Das duftende Stück Körperseife wird er unter seinem Umhang verbergen.

Flüssige Essenzen (Parfüm, Lotion, Duftöl und ähnliches) werden in unverzierten Flaschen abgefüllt. Sind sie als Geschenke für die Angebetete (oder den verehrten Ehrenmann, der sich nicht scheut, bei einer Festlichkeit mehr als nur seinen eigenen Körpergeruch mitzubringen) gedacht, kann Diorinn die Kreationen in bunte, gläserne Falkons mit Ornamenten gießen. Sie sind immer mit einem kleinen Korken verschlossen und werden auf Wunsch mit Wachs versiegelt.

Feste Substanzen (beispielsweise Puder) erhält die Kundin in einfachen Tontiegelchen. Sonderwünsche wie kunstvoll gearbeitete Schachteln, die mit Pergament ausgelegt sind, oder Holzschatullen mit schmückenden Intarsienarbeiten sind aber möglich.

Die Flakons fassen in der Regel 50 ml, ein Stück Seife wiegt 100 g.

Parfüm

Feengold (*Òr na'maith*) – 25 GS: Ein sehr lebensfroher Duft, im Hintergrund sinnlich anmutend und mit einer charaktervollen Ausstrahlung von verspielter Freude und jugendlicher Frische. Die Kreation sei von weiblichen Feenwesen einzig zu dem Zweck geschaffen worden, menschliche Männer gefügig zu machen.

Liebesmond (*Grágealach*) – 40 GS: Kostbare Jasmin-

blüten und edles Sandelholz dienen als Basis, wodurch das Parfüm einen Hauch von Exotik erhält. Der Duft stamme aus dem tiefsten Eschar, wo die Tage heiß und die Nächte schwül sind und wo erzählt würde, dass „Liebesmond“ seine verführerischen Noten wie eine Schöne der Nacht in betörender Behutsamkeit preisgibt.

Die zuvor genannten hochwertigen Parfüms können mit Auszügen der Pflanze Meabhlún versetzt werden, die eine starke aphrodisierende Wirkung hat. Sie wirkt wie der Zauber Verführen+4, wobei die Wirkungsintensität mit zunehmender Dauer nachlässt. Je Stunde nach Auftragen des Parfüms vermindert sich der Erfolgswert um 1. Personen mit der Fertigkeit Verführen addieren den Erfolgswert+4 zu ihrer erlernten Fertigkeit hinzu (Diorinn hat somit in aller Regel bei Verführen einen Erfolgswert von +16). Mit Meabhlún angereicherte Parfüms werden wegen der hohen Kosten in speziellen, sehr kleinen Flakons abgefüllt. Die Kosten für ein Parfüm, das für fünf Anwendungen reicht, erhöhen sich durch die Zugabe von Meabhlún-Extrakt um 100 GS.

Wiesenblume (*Moin'a'bláth*) – 5 GS: Ein frisches Aroma, dann vom Frühling träumen lässt und an sprießende Blumen erinnert. Das Odeur sei abgestimmt mit den schönsten Frauen aus Biorra, die auf den heimatlichen Wiesen die eingebundenen Blüten sammeln und für die Duftzubereitung vorbereiten. Eine eindringliche Intensität und dauerhafte Nachhaltigkeit sind bei diesem Parfüm aber nicht vorhanden, sodass der Duft rasch verfliegt.

Herz eines Kämpfers (*Croí an'laoch*) – 20 GS: Ein laut Diorinns Lobpreisung „aufregender Duft“, der zuerst mit dem Hauch von Gewürzen wie Koriander und Muskatnuss und einer Nuance Patschuli dominiert, später aber den Einklang von Tabakblättern und Moschus in den Vordergrund rückt. Diorinn schwärmt den meist weiblichen Interessenten für das Parfüm vor, dass ein Mann durch den Duft eine Aura des Unantastbaren und des Unbezwinglichen erwirbt. Die Nachfrage nach diesem Duft hat in den letzten Monden stark zugenommen. Besonders reges Verlangen nach dem zeitweise ausverkauften Duftwasser besteht bei gut situierten Damen aus dem Bürgerviertel, deren Partner wenig aufregenden Erwerbstätigkeiten wie Schreiber oder Kaufmann nachgehen.

Verschiedenes

Zahnstocher (*Fiacailslat*) – 1 SS (10 Stück): Die spitzen Stäbchen werden aus der aromatischen Zimtwurzel gefertigt und schmecken nach dem feinen Gewürz. Der Gebrauch von Zahnhölzern ist noch ungewöhnlich, findet aber mehr und mehr Verwendung bei Feierlichkeiten der sogenannten besseren Gesellschaft.

Die Schmugglerbande um Ciua-Nene

Die Geschichte der Bande

Seit einigen Wochen kämpfen die Stadt- und Hafenwachen Cuanscadans verstärkt gegen den grassierenden Schmuggel von Luxuswaren, um diesem endlich Herr zu werden. Leidtragende sind in erster Linie die auswärtigen

Besucher der Stadt, da diese besonders scharf kontrolliert werden. Seither sind lange Warteschlangen an den Stadttoren keine Seltenheit mehr und so mancher Besucher muss nicht nur sein Hab und Gut gründlich filzen lassen, sondern auch sich selbst einer fast schon peinlichen Durchsuchung unterziehen. Das führt verständlicherweise zu bisweilen laut geäußertem Unmut, der noch dadurch verstärkt wird, dass Einheimische oft nur mit einem kurzen Nicken der Wache passieren dürfen. Dies ist darauf zurückzuführen, dass offensichtlich gezielt Ortsfremde in das Schmuggelgeschäft miteinbezogen werden.

Doch wer steckt hinter dem Schmuggel, der seit wenigen Monden die Stadt plagt und zum Unmut der städtischen Schoter und Pfefferer ein schlechtes Licht auf sie fallen lässt?

Begonnen hatte alles vor rund zwei Jahren. **Ciua-Nene** (nahuatlantisch: Frau-Puppe), eine stolze und gut aussehende Frau aus der Huatlani-Siedung Yaxuná im Südwesten des Fürstentums, verlor durch einen Unfall ihren Mann. Ohne diesen konnte sie mit ihrem damals 10-jährigen Sohn **Coatl** (nahuatlantisch: Schlange) nicht mehr die Felder bewirtschaften und es drohte die bittere Armut. In ihrer Verzweiflung zog es Nene nach Cuanscadan, wo sie sich als Tagelöhnerin im Hafen verdingte und damit sich und ihrem Sohn ein äußerst knappes Auskommen am Rande des Möglichen und Nötigsten sicherte.

So geschah es, dass Nene eines Tages Kisten voller Gewürze für den Pfefferer **Tuathal** von einem lidralischen Handelsschiff verlud und dabei nähere Bekanntschaft mit diesem unscheinbaren Mann machte, der sich sofort in die wilde Schönheit verliebte. Auch wenn diese Liebe nicht in einen fruchtbaren Schoß viel, so erkannte Nene recht schnell die ihr winkenden Vorteile, weshalb sie zügig und ohne zu zögern einen Weg in Tuathals Haus und Bett fand. Auf diesem Wege vermied die stolze Huatlani ein weiteres Leben in Armut und konnte sich als willige Liebhaberin sogar für sich und ihren Sohn ein wenig Luxus leisten.

Als Nene nach einiger Zeit einen Überblick über die Geschäfte Tuathals hatte, ersann sie einen raffinierten Plan. Sie unterbreitete dem Pfefferer das Angebot, in einem verborgenen Tal südöstlich von Yaxuná, das von Ixtantzutuh, der nahuatlantischen Fruchtbarkeitsgöttin, gesegnet sei, mittels der Samen der unterschiedlichsten Gewürze aus Tuathals Sortiment einen Anbau dieser exotischen Pflanzen zu wagen. Tuathal willigte ein und so begann das Experiment, das bereits nach einem halben Jahr erste Früchte trug. So wuchsen in dem kleinen Tal unter der pflegenden Obhut von Coatl Gewürze wie Annatto, Basilikum, Estragon, Kardamom, Koriander, Oregano, Paprika, Pfeffer und Safran heran.

Doch der Anbau allein genügte Nene nicht. Mit Tuathal entwickelte sie einen findigen Plan, wie sie die Gewürze an dem städtischen Zoll vorbeischmuggeln konnten. Tuathals Stiefbruder **Lorcan**, ein jovialer Zeitgenosse, der gut auf Menschen zugehen kann, gewinnt unter dem Namen **Corr** außerhalb der Stadt mit seinem einnehmenden Wesen Fremde und bittet diese um kleine Gefallen. Als Dank überlässt er ihnen kleine Präsente, in denen die zu schmuggelnden Gewürze versteckt sind. Gelangen die unfreiwilligen Schmuggler mit ihrer Ware in die Stadt, werden sie dort von **Niall** (V3), einem wendigen Dieb und Freund Lorcan's, beobachtet und in einem günstigen Moment ihrer Präsente samt Schmuggelware en-

tledigt. Mit dieser Masche verhindert die Bande, am Stadtor aufzufliegen, indem sie jegliches Entdeckungsrisiko auf Fremde abwälzt.

Nach einigen Anlaufschwierigkeiten und fast gescheiterten Versuchen hat sich die Gruppe ganz gut eingespielt. Nene ist der Kopf der Bande und leitet alle Unternehmungen. Coatl ist für den Anbau der Gewürze verantwortlich und arbeitet als Schoter, Lorcan als Corr kümmert sich um die unfreiwillige Anwerbung von Fremden. Niall schließlich bringt die Schmuggelware wieder in den Besitz der Bande und bei Tuathal werden die Waren letztlich an den Mann oder die Frau gebracht.

Nebenbei verdienen sich Lorcan und Niall ohne Kenntnis der anderen ein kleines Zubrot, indem sie von ausgewählten Personen Wertgegenstände auf die gleiche Art und Weise in die Stadt und an dem öffentlichen Steuersäckel vorbeischmuggeln. Nene würde diese Aktionen scharf verurteilen, da sie die normalen Aktionen der Schmuggler gefährden. Allerdings ahnt sie noch nicht, wer dahinter steckt, und vermutet etwaige Rivalen dahinter, die ihr möglicherweise gefährlich werden könnten.

Seit wenigen Wochen hat Nene eine weitere lukrative Einnahmequelle erschlossen. Nach längeren Versuchen ist es ihr gelungen, aus dem Herz der Maguey-Pflanze durch Einweichen und Verseifen sowie anschließendem Aussieden ein grünliches Pulver herzustellen, das bei Einnahme zu Rauschzuständen und in die Abhängigkeit führen kann. Mit diesem Pulver, dem Nene den fantasievollen Namen „Quali-Malinalli“ (nahuatlantisch: Gutes Gras) gab, erschließt sich Tuathal gerade einen kleinen Kundenkreis. Heimlich mischt er es in seine exquisiten Gewürzmischungen wie etwa „Grádhach Gaoth“ (erainnisch: lieblicher Wind) oder „Lobor Tene“ (erainnisch: weiches Feuer), was langsam aber sicher zu einem reißenden Absatz führt. Tuathal merkt selbst gerade, dass ihm die Sache aus dem Ruder zu laufen droht, doch die ganze Aktion hat mittlerweile eine so große Eigendynamik entwickelt, dass er sie gegen Nenes Willen nicht beenden kann. Zu den bekannteren Kunden zählen derzeit der Sprachkundler Scathin (H33), die Familie des Papier- und Tuscheherstellers Ainlach (B7) und sogar der von seiner Frau Pinabell bekochte Halbling und Tabakhändler Birkin Pfeifenkraut (A16).

Dank zuletzt einiger Zufallsfunde, vor allem durch die Sonderaktionen von Lorcan und Niall provoziert, ist die Stadt- und Hafengewache auf die Schmuggler aufmerksam und nun durch verschärfte Kontrollen aktiv geworden. Dies macht der Bande derzeit das Leben reichlich schwer, was gerade Tuathal den Schweiß auf die Stirn treibt, da er der steigenden Nachfrage nach seinen ausgefallenen Gewürzmischungen kaum noch nachkommen kann. Allerdings kam die Wache der Bande trotz vermehrter Erfolge noch nicht auf die Spur, was vor allem darauf zurückzuführen ist, dass Lorcan durch geschickt gestreute Gerüchte den Verdacht auf den ohnehin von offizieller Seite aus misstrauisch bäugten Buran an'castar (H11) gelenkt hat.

Die Mitglieder der Schmugglerbande

Ciua-Nene

Kundschafterin **Gr 2**

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
16	14	TR	26	44	75	86	+12	+12/14/11

Angriff: Bogen+6 (1W6), Dolch+8 (1W6+1), Keule+8 (1W6+1), leichter Speer+6 (1W6+1) – Raufen+6 (1W6-2)

Fertigkeiten: *Fallenstellen+8, Himmelskunde+16, Pflanzenkunde+4, Spurenlesen+8, Überleben(Steppe)+14, Verführen+8, Wahrnehmung+5 – Erainnisch+19, Nahuatlantisch+19*

Nene, wie die hochgewachsene Huatlani kurz genannt wird, ist eine gut aussehende, stolze Frau mit langem, schwarzem Haar und der für ihre Herkunft typischen bronzefarbenen Haut. Ihr Alter von 34 Jahren ist ihr nicht anzusehen, weshalb man sie meist auf Mitte 20 schätzt. Sie ist eine berechnende und dominante Person, die niemals nur die zweite Geige spielen würde. Folglich hat sie auch das Heft in die Hand genommen und die Schmugglerbande mit ihrer gelungenen Mischung aus Charme und Härte eigentlich ganz gut im Griff. Sie ist einzig und allein an dem Profit für sich und ihren Sohn Coatl interessiert und würde im Notfall dafür auch die Bande verraten.

Coatl

Kundschafter **Gr 0**

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
11	7	TR	25	28	82	72	+11	+10/10/11

Angriff: Bogen+4 (1W6), leichter Speer+4 (1W6-2) – Raufen+5 (1W6-5)

Fertigkeiten: *Himmelskunde+6, Pflanzenkunde+4, Überleben(Steppe)+8 – Erainnisch+16, Nahuatlantisch+16*

Coatl ist ein 12-jähriger Huatlani, der ganz nach seiner Mutter Nene geraten ist. Zwar genießt er noch den Umstand, von seiner Mutter unumschränkt geliebt zu werden, doch würde er sich gerne einige Freiheiten mehr wünschen. Ihm ist die kriminelle Kraft hinter den Aktionen der Bande nicht bewusst, weshalb er dementsprechend unbekümmert damit umgeht. Unter anderem auch deshalb ist er für den Anbau der Pflanzen in dem verborgenen Tal zuständig, auf das er immer ein Auge hat und im Notfall auch seine Mutter informiert, falls Fremde sich dort näher umsehen.

Tuathal

Händler **Gr 1**

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
13	5	OR	23	51	52	66	+11/12	+10/12/10

Angriff: Dolch+5 (1W6-1), kleiner Schild+1 – Raufen+5 (1W6-4)

Fertigkeiten: *Gassenwissen+5, Geschäftstüchtigkeit+10, Menschenkenntnis+4, Schätzen+10 – Comentang+12/+12, Erainnisch+18/+12, Nahuatlantisch+6*

Tuathal ist ein unscheinbarer Mann mittleren Alters, der vor allem dadurch auffällt, dass man sich nach einem Kontakt

kaum mehr an ihn erinnern kann. Er ist seit seiner Jugend als Pfefferer tätig und übernahm von seinem Vater das Geschäft mit der damaligen Kundschaft. Nachdem er Nene kennen und lieben gelernt hatte, stand er völlig unter ihrer Fuchtel und ist ihr treu ergeben, auch wenn er insgeheim wegen der kriminellen Machenschaften mehr und mehr in Gewissenskonflikte gerät.

Lorcan/Corr

Spitzbube Gr 3

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
16	19	OR	25	71	81	83	+12/14	+12/14/12

Angriff: Dolch+9 (1W6+1), Kurzsword+8 (1W6+2) Parierdolch+2, Wurfmesser+8 (1W6-1) – Raufen+7 (1W6-2)

Fertigkeiten: *Beredsamkeit+6, Gassenwissen+10, Menschenkenntnis+6, Schauspielern+10, Suchen+9, Verbergen+9 – Erainnisch+19/+6, Nahuatlantisch+4*

Lorcan ist der Stiefbruder Tuathals und von breiter Statur. Sein sich lichtendes, bereits ergrauendes Haupthaar trägt er ebenso kurz wie seinen grau-schwarzen Vollbart. Mit der tiefen Stimme und einem grollenden, ansteckenden Lachen sowie den schelmischen Augen kann der joviale Mann schnell Bekanntschaften schließen, was sich gerade für die Masche der Bande als besonderer Glücksfall erweist. Lorcan's große Geldgier hingegen hat ihn zu den riskanten Sonderaktionen mit seinem Freund Niall hinreißen lassen, die derzeit die Bande gefährden.

Niall (V3)

Spitzbube Gr 6

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
18	36	TR	24	62	92	68	+15/18	+13/16/14

Angriff: Dolch+14 (1W6+2), Keule+7 (1W6+2), Kurzsword+8 (1W6+3), Langsward+9 (1W6+4), Parierdolch+3, Wurfpeil+10 (1W6-2) – Raufen+8 (1W6-1)

Fertigkeiten: *Akrobatik+16, Balancieren+16, Fallen entdecken+8, Gassenwissen+10, Geheimzeichen+12, Klettern+15, Menschenkenntnis+4, Schleichen+14, Schlösser öffnen+10, Stehlen+14, Suchen+10, Tarnen+12, Zeichensprache+8 – Albisch+12, Comentang+12, Erainnisch+18/+4, Nahuatlantisch+8*

Niall ist ein wendiger Dieb, der für jede kleine Gaunerei zu haben ist. So ist er zwar ordnungsgemäß in der Diebesgilde gemeldet, für die er einfache Dienste verrichtet, doch lässt er keine Möglichkeit für das schnelle Geld aus, sieht man einmal von großen Verbrechen wie etwa Mord ab. So ist er bereits vor der Bande im Schmuggelgeschäft tätig gewesen. Die Arbeit für Nenes Bande hat ihn jedoch besonders gereizt, weil er dort seiner eigentlichen Leidenschaft, dem Einsteigen und Ausnehmen, nachgehen kann. Da er dies selbstverständlich ohne die Zustimmung der Diebesgilde macht, ist er dabei immer besonders auf der Hut.

Das Gute Gras (Quali-Malinalli)

Das Gute Gras wird durch das Einweichen, Verseifen und Aussieden des Herzens der Maguey-Pflanze gewonnen. Das daraus entstehende, grüne Pulver ist annähernd geschmack-

sneutral und kann über das normale Essen aufgenommen werden. Wenige Minuten nach der Einnahme einer Dosis setzt die Wirkung ein, die einem kleinen Schwips gleicht (siehe „MIDGARD – Das Fantasy-Rollenspiel, Seite 109) und ein leichtes Hochgefühl erzeugt, was beides rund eine Stunde anhält. Danach wird ein PW:Gift-20 fällig, bei dessen Misslingen eine leichte Abhängigkeit eintritt. Diese äußert sich dahingehend, dass spätestens drei Tage nach der Einnahme der letzten Dosis das Opfer sich unwohl fühlt und unter den negativen Auswirkungen eines kleinen Schwipses leidet. Außerdem wird es aggressiv, wenn ein PW:Wk pro Tag misslingt. Alle 5 Tage auf Entzug steht dem Opfer ein PW:Ko zu, bei dessen Gelingen die Abhängigkeit überwunden wird.

Eine Dosis kostet im Verkauf bei Tuathal in Verbindung mit einer seiner Gewürzmischungen 5 Areinnrod (Silberstücke). Eine doppelte Dosis verlängert lediglich die Wirkung um das Doppelte, wobei die Regelungen zur Abhängigkeit unberührt bleiben.

Die Abenteuerideen

Die einfachste Möglichkeit für Abenteurer, mit der Schmugglerbande Bekanntschaft zu machen, ist es, ihr Opfer zu werden. Dabei obliegt es dem Geschmack des Spielleiters oder dem Würfelglück, ob sie bereits am Stadttor erwischt werden oder erst später von Niall bestohlen werden. Ersteres hätte den Vorteil, dass man die Abenteurer von der Stadtwache dazu verdonnern könnte, als Nachweis ihrer Unschuld die wahren Schmuggler ausfindig zu machen. Eine Anwerbung als verdeckte Ermittler durch die Stadtwache kann aber auch ohne die beschriebene Opferrolle erfolgen. Als Auftraggeber könnte zusätzlich ein Pfefferer der Stadt fungieren, der um seinen Ruf und den seines Gewerbes fürchtet und daher die Übeltäter, die er in seinem Berufszweig vermutet, dingfest machen will. Bei einem späteren Diebstahl Nialls hingegen werden die Abenteurer sicherlich ihren Besitz zurück haben wollen; vor allem dann, wenn der Dieb noch mehr als nur die Schmuggelware hat mitgehen lassen.

Vielleicht jedoch stoßen die Abenteurer zufällig auf das verborgene Tal oder sehen Coatl, wie er in den Bergen verschwindet.

Denkbar wäre aber auch, dass Lorcan als Corr den dafür passenden Abenteurern anbietet, diverse Luxuswaren gegen eine kleine Gebühr in die Stadt zu schmuggeln. Eine besonders reizvolle Variante wäre es im Gegenzug, wenn die Abenteurer von Nene damit beauftragt werden würden, die Schmuggler der Luxuswaren ausfindig zu machen, da die Huatlani sich und ihre Bande durch jene bedroht sieht.

In Bezug auf das Gute Gras wäre es denkbar, dass die Abenteurer selbst in Abhängigkeit geraten und daher Nachforschungen anstellen. Möglicherweise werden sie aber auch von einem der Opfer oder einem Verwandten eines Opfers beauftragt, die Hintergründe für eine Abhängigkeit herauszufinden. Vielleicht vertraut sich Tuathal aber auch den Abenteurern an, weil er seine Tätigkeit nicht mehr mit seinem Gewissen vereinbaren kann, und bittet sie, dafür zu sorgen, dass er selbst möglichst unbeschadet aus der Sache herauskommt.

Letztlich ist es auch möglich, dass Buran an'castar (H11) die Abenteurer damit beauftragt, diejenigen zu finden, die ihn in verleumderischer Art und Weise mit dem Schmuggel in Verbindung bringen.

Verfasser: Thomas Losleben.

Schatten über Cuanscadan

2410 nL:

Ort: Fürstentum Cuanscadan

Airim betritt die Hafenkneipe „An Cruachanach sean“ in Cuanscadan. Er will sich dort mit Tarloigh, einem Händler, den er von früheren „Geschäften“ her kennt, treffen. Dieser hat offenbar einen neuen Auftrag für ihn. Airim trifft kurz auf seine Liebste Biogha, die Schankmaid in der Kneipe ist.

In einer Rückblende wird davon berichtet, wie Airim vor drei Jahren mit 18 sein Heimatdorf Cairimh verließ; sein Vater ist Jahre vorher verstorben, Mutter und drei Geschwister leben nach Airims Abreise alleine.

Das Treffen mit Tarloigh gestaltet sich wie üblich: die Aufgabe ist mit großen Risiken verbunden, die Belohnung aus Sicht des Airim zu niedrig. Er soll einen magischen Stab der Fürstin Ailinn, Gemahlin des Flaith von Cuanscadan, entwenden, damit er einem nicht genannten edlen Mann übergeben werden kann. Man einigt sich auf eine Summe, später soll noch der Diener Raidach eine Karte der Dún Cloigtheach zu Airim bringen.

Airim verlässt nach wenigen Worten, die er hastig mit Biogha wechselt, die Taverne. Draußen, im Hafenbezirk, wird er von seinem Freund Miodagh zurückgerissen: ein Trupp Berittener des Stadtfürsten stürmt an ihnen vorbei. Miodagh erzählt, dass im Osten des Fürstentums eine Feste dem Erdboden gleich gemacht wurde. Wenige Überlebende retteten sich, so dass nur spärliche Informationen übermittelt wurden. Es soll sich um einen magisch unterstützten Angriff durch Echsenmenschen und untote Wesen gehandelt haben, auch sei von einem Feuer speienden Untier die Rede.

Im Fürstenhaus treffen Nachrichten darüber ein, dass der Finstermagier Gormach ein Heer mobilisiert hat. Nachdem die Feste im Osten gefallen ist, bewegt sich das Heer auf Cuanscadan zu. Ailinn berichtet von der Zusammenkunft der Weisen Frauen in Nathírs Garten, die sich auf den Angriff auf die Stadt vorzubereiten gedenken.

Im Thronsaal findet sich Foineach ein, der Berater des Fürsten, und schlägt vor, Cuanscadan selbst zu verteidigen und nach Möglichkeit die Kraft der Weisen Frauen einzusetzen. Amhairgin, der Fürst, besteht auf einer direkten Konfrontation, um Cuanscadan gar nicht erst in eine Belagerung hineinzuziehen und weitere Verwüstungen des Fürstentums zu unterbinden. Foineach möchte ihn wegen der nicht kalkulierbaren Stärke des Gegners zurückhalten und weitere Berichte abwarten, doch der Fürst besteht auf seinem Entschluss. Foineach verlässt erzürnt den Thronsaal.

Die Mobilmachung der Truppen in Cuanscadan wird auf direkte Anordnung des Fürsten durchgeführt. Berittene, Streitwagen und Fußtruppen stehen ebenso wie die Cath Cuanscadain bereit, nur wenige wehrfähige Männer sollen in

Cuanscadan bleiben. Die Stadt befindet sich im Aufruhr, erste Bewohner Cuanscadans verlassen die Stadt in Richtung Westen. Der Fürst schließt sich für einige Zeit in seinen Gemächern ein, weil ihn eine schwelende Verzweiflung überkommt – heraufbeschworen durch die Tnúath, die melancholische Sehnsucht der Coraniaid, in seinem Fall die Sehnsucht nach der alten Heimat. Ailinn kann ihn nur mit Mühe dazu bringen, seinen Pflichten nachzukommen.

Airim begibt sich in sein gemietetes Zimmer in einem Hinterhof in Cuanscadans Handwerkerviertel. Er erwartet den Diener Tarloighs, bereitet sich dabei auf den Diebeszug vor.

Er erinnert sich an seine ersten Tage in Cuanscadan und wie er seinen Lehrmeister Bruic kennen lernte. Er fand zur damaligen Zeit keine Arbeit, obwohl er sich im Hafen verdingen wollte. Den Hafenmeistern war er jedoch zu „schmächtig.“ In seiner Not stahl er auf dem Markt eine komplette Kiste mit Leckereien, was von Bruic beobachtet wurde. Der bot an, ihn in die „Lehre“ zu nehmen und ihm dafür Kost und Logis zu bieten. Airim willigte ein.

Der Diener Tarloighs bringt die Karte des Fürstenhauses. Airim mustert die Örtlichkeiten, entscheidet sich für sein Vorgehen. Während seiner Vorbereitungen taucht Biogha auf. Es entspinnt sich eine hitzige Diskussion darüber, ob Airim seine Aufträge höher bewertet als seine Beziehung zu Biogha. Biogha macht sich wütend davon, als Airim ihr seine derzeitige Wahl deutlich werden lässt.

Airim entscheidet sich für den Tag des Kampfes: an diesem will er den Diebstahl begehen. Bis dahin vergehen zwei Tage, in denen er vergebens bei Biogha um Verständnis bittet.

Das Heer von Cuanscadan tritt dem zahlenmäßig weit überlegenen Heer des Finstermagiers entgegen. Amhairgin erkennt in seinem Widersacher den Finstermagier Gormach, der sich ihm 2397 nL, als es um die Vorherrschaft in Cuanscadan ging, erfolglos entgegenstellte. Nach anfänglichem ausgeglichenem Geplänkel erscheint am Firmament ein riesiger untoter Drache, der sich bald darauf über das cuanscadanische Heer hermacht. Die Verluste sind gewaltig, weswegen der Fürst, schwach durch die mühsam unterdrückte Tnúath, den Rückzug anordnet. Er selbst wird vom Streitwagen geschleudert, ein Gefolgsmann bietet ihm sein Reittier an; Amhairgin kann darauf entkommen, während er sieht, wie der Getreue vom Drachenfeuer getötet wird.

Mit großen Verlusten, zu denen eine vollständig aufgeriebene Streitwageneinheit gehört, erreicht das Heer Cuanscadan. Ailinn und die Weisen Frauen, die zuvor damit beauftragt worden waren, erhöhte Wachsamkeit wirken zu lassen, erkennen die Gefahr und legen über die Stadt den

Zauber „Hort der Natur“, der wie ein „Ring des Lebens“ Schutz vor Untoten bietet; die magischen Kräfte des Finstermagiers reichen alleine nicht aus, um den Schutzwall zu durchbrechen.

Es wird aber deutlich, dass dieser Schutzwall nicht permanent aufrechterhalten werden kann, zudem die Macht des untoten Drachen nicht endgültig einzuschätzen ist. Unterstützung wird aus den umliegenden Fürstentümern über die Rundtürme angefordert, aber einzig aus Deasciath wird Hilfe zugesagt. Doch wird diese aufgrund der Entfernung zu lange auf sich warten lassen.



Etwa zeitgleich macht Airim sich auf den Weg in das Fürstenhaus. Er kann dort relativ ungehindert eindringen, da die Wachmannschaft auf ein Mindestmass reduziert wurde und die Herrschaften sich im Kampf befinden. Airim fühlt sich sicher, hat aber auch den Gedanken, dass es keine echte Herausforderung darstellt, in eine unbewachte Burg einzudringen.

Er erreicht die Gemächer der Fürstin und entdeckt die Kammer, die Tarloigh ihm geschildert hatte und in welcher sich der gesuchte Gegenstand befinden soll. Eine magische Sicherung kann von ihm überwunden werden, da jedweder magischer Schutz durch die Beanspruchung der Weisen Frauen in Cuanscadan reduziert ist. Er kann den magischen Stab entwenden. Als er die Kammer verlassen will, trifft er auf Ailinn. Er kann sich ihrem gewobenen Zauber, dem er für einen kurzen Moment ausgesetzt ist, nicht entziehen; er gibt sich in die Hand der Fürstin, die ihn daraufhin festnehmen lässt. Sie verspricht ihm eine faire Behandlung.

In einem Rückblick erinnert sich Airim in der Haft an seine letzten Tage mit Bruic. Dieser wurde vor wenigen Monden ermordet; die „Hintermänner“ dieser Tat sind nicht bekannt, doch konnte ihm sein Freund Miodagh versichern, dass es kein Meuchelmörder gewesen sei. Airim selbst hat daraufhin „offizielle“ Mächte im Spiel gesehen. Er misstraut den Zusagen der Fürstin.



Das cuanscadanische Heer kehrt geschlagen zurück. Eine Beratung mit Foineach und dem Rat der Stadt findet hochhofiziell statt. Zu diesem Zeitpunkt erschüttert ein fürchterlicher Schlag die Burg, bis in die Stadt hört man das Getöse, als der Ban Baran, der „Weiße Turm“, vom Drachen angegriffen wird und auseinanderbricht.

Der Drache kann identifiziert werden: es ist Ruafásach, ein uralter Drache, um den sich Erzählungen ranken, die auch vom lange vergangenen Tod des Drachen berichten. Der herbeizitierte Gelehrte Sástan an'gaos berichtet davon, dass er seine Bücher gewälzt habe: ein Artefakt, das „Amulett der Wiederkehr“, sei den Überlieferungen nach einzig in der Lage, den Drachen aus dem Reich der Toten aufzuerwecken. Der Finstermagier Gormach muss in den Besitz eben dieses Amuletts gelangt sein, denn ohne dieses wäre die Herrschaft über den Drachen nicht möglich.

Amhairgin deutet die Beweggründe des Finstermagiers an. Er scheint ein Widersacher des Fürsten aus alten Tagen zu sein, zuletzt rang er mit ihm um die Herrschaft über Cuan-

scadan, was in Gormachs Niederlage im Jahr 2397 nL mündete. In einem mit Waffen geführten Zweikampf besiegte Amhairgin den Finstermagier, ein daraufhin verlangtes Revancheduell mit magischen Hilfsmitteln lehnte Amhairgin mit zynischem Lachen ab. Gormach verfluchte ihn ob seiner Feigheit und schwor, eines Tages zurückzukehren.

Der Fürst versucht, sein Handeln zu verteidigen: er habe das Leben von Gormach schonen wollen, denn ein magisches Duell habe der Finstermagier niemals überstehen können. Sein Verhalten erscheint trotzdem in einem dubiosem Licht.

Die mit dem Finstermagier „verbündeten“ Echsenmenschen wurden nach Vermutung des Fürstenhauses und der Ratgeber mit Versprechen gefügig gemacht. Er hat sicher den Wohlstand der Menschen in Cuanscadan und das Elend der Echsenmenschen, die Jahre des Hungers hinter sich haben und armselig in Imlachén, der Marsch der Vögel, vegetieren, benutzt, um sie hinter sich zu scharen. Zugleich hat er Untote und andere Kreaturen in großer Zahl aus Mallachteara, dem Verfluchten Land, an sich gebunden und seinem Heer einverleibt.



Der Drache Ruafásach versucht einen Frontalangriff auf die Stadt, doch der Schutzwall hält, der Drache wird zurückgeschleudert. Von den Weisen Frauen jedoch werden zwei derart geschädigt, dass sie für die weitere Aufrechterhaltung des Zaubers nicht mehr in Frage kommen. Ailinn kann nicht garantieren, dass der folgende Angriff des Drachen abgewehrt werden kann.

Das Heer des Finstermagiers marschiert entschlossen auf Cuanscadan zu und schlägt sein Lager knapp vor den Toren der Hafenstadt auf. In einem sich vor Wut steigernden Dialog zwischen Finstermagier und dem Anführer der Echsenmenschen wird erörtert, woher der Rachedurst des Ersteren resultiert und das er einzig durch den Tod des Fürsten gestillt werden kann. Der Echsenmensch macht deutlich, dass für ihn die persönlichen Rachegefühle keine Bedeutung haben, sondern ausschließlich das ihm Vordergrund steht, was seinem Volk von Nutzen ist. Der Finstermagier tötet den Echsenmensch vor den Augen seiner Gefolgsleute; er macht sich diese gefügig durch die Drohung, dass er den Drachen auf sie hetzen könne.

Ailinn schlägt vor, auch im Verborgenen zu operieren und einen Dieb ins Lager des Gegners zu schicken. Sie berichtet gleichzeitig von Airim, und Foineach unterstützt sie, da er Airim von einer anderen Aktion bereits kennt. Airim wird herbeigeholt. Amhairgin erkennt in ihm das Gesicht eines verstorbenen getreuen Kriegers – nämlich , und er schließt sich dem Vorschlag der anderen daraufhin an.

Airim wird mit der Aufgabe konfrontiert. Als Gegenleistung soll er bei Erfolg seine Freiheit wiedergewinnen, bei Misserfolg erübrigt sich eine Gegenleistung. Er bittet noch, ein letztes Mal Biogha zu sehen und seinen Freund Miodagh mitnehmen zu dürfen, damit dieser auftauchende Widersacher im Zweifelsfalle beseitigen kann. Amhairgin willigt ein, so dass Airim sich schnellstens auf den Weg macht. Die Zeit drängt.



Es gibt ein kurzes Widersehen mit Biogha, bei dem sich Airim für sein grobes Verhalten zu entschuldigen sucht. Biogha vergibt ihm.

Miodagh lässt sich überzeugen, seinen Freund Airim zu begleiten. Er wittert ein Riesenabenteuer, und es genügt ihm als „Entgelt“, seinem Freund aus der Patsche helfen zu können. Ingeheim denkt er durchaus auch daran, dass beim Finstermagier vielleicht etwas „zu holen“ sein dürfte.

Beide machen sich auf den Weg; sie verlassen Cuanscadan durch eine temporär aufgebaute Lücke im Schutzwall. Sie erreichen das Lager rasch, da das Heer des Finstermagiers vor Cuanscadan steht.

Somit kommen sie auch zeitgleich mit dem finalen Angriff auf Cuanscadan im frühen Morgengrauen dort an. Das Heer rückt vor, der Drache Ruafásach steigt auf und nähert sich der Stadt; der Finstermagier Gormach verfolgt von einem kleinen Hügel aus die Aktionen. Der Angriff auf Cuanscadan setzt ein, der magische Schutzwall lodert unter der Attacke des Drachen auf.

In diesem Moment gelangen Airim und Miodagh an den Finstermagier heran. Miodagh bedroht ihn mit dem Dolch, Airim kann das Amulett an sich reißen. Der Finstermagier versucht, durch Magie die Kontrolle über Miodagh zu gewinnen. Der muss von seinem Versuch ablassen, den Finstermagier zu töten. Indessen streift Airim das Amulett über, die Macht über den Drachen wechselt zu ihm, der gerade begonnene letzte Angriffsflug auf Cuanscadan wird abgebrochen, der Drache wendet sich dem Heer des Finstermagiers zu. Es kommt zur Massenflucht der Echsenmenschen und dem Auslöschen der Untoten durch den Drachen.



Miodagh kann durch Airims Hilfe dem Bann des Finstermagiers entrissen werden. Beiden gelingt in dem Durcheinander die Flucht aus dem Lager. Was mit dem Finstermagier geschieht, ist für sie nicht ersichtlich.

Sie begeben sich nach Cuanscadan und beobachten dabei, wie einerseits das Heer des Finstermagiers in alle Winde zerstreut wird, zum anderen der magische Schutzwall endgültig in sich zusammenbricht. Miodagh muss heilende Hilfe beanspruchen, der erzeugte psychische Schaden durch den Finstermagier ist sehr schwer.

Airim spürt die Macht des Amulettes, er fühlt, wie schwer es ihm fallen wird, dieses – wie der Fürst zuvor gefordert hatte – an Amhairgin herauszugeben. Ihm missfällt der Gedanke, dass ein anderer unter dem Einfluss des Amulettes vielleicht wieder eine Gefahr wie der Finstermagier darstellen könnte. Airim begibt sich ans Ufer des Runan und wirft das Amulett in weitem Bogen in den Fluss. Just in diesem Augenblick kreuzt der untote Drache über dem Fluss Runan auf, zieht seine Kreise über Airim – und verschwindet dann. Airim ist sich sicher, dass der Drache nun wieder frei ist und sich in seine unbekannte Heimat begeben wird.

Danach erst macht er sich zum Fürsten auf und berichtet über das Geschehene. Amhairgin fordert das Amulett, Airim erzählt, was er damit getan hat. Der ob des respektlosen Verhaltens heftig aufgebrachte Fürst ist kaum zu besänftigen, hält sich jedoch an die Abmachung, die er unter den Augen seiner Gemahlin und anderer gemacht hat. Airim wird von

Ailinn hinausgeführt; sie übergibt ihm geheimnisvoll eine gut verpackte „Belohnung“.

Er kehrt in sein Zimmer zurück, wo ihn Biogha erwartet. Diese ist überglücklich und wütend zugleich. Sie nötigt ihm das Versprechen ab, sich nie mehr in eine solche Gefahr zu begeben. Und sie weist darauf hin, dass Tarloigh auf etwas wartet. Airim fällt die Belohnung der Fürstin ein, mit der er vielleicht gar den Händler besänftigen könnte. Nach dem Auspacken stellt er fest, dass es sich um den magischen Stab handelt, zusammen verpackt mit einem Schreiben der Fürstin, in dem sie ihm „vertraulich“ für die Rettung Cuanscadans dankt.

Aufbruch im Osten

Frühjahr 2416 nL:

Ort: Provinz Luachar

Die nachfolgenden Ereignisse geben einen kleinen Einblick, welche Schauspiele hinter den Kulissen des Fürstentums veranstaltet werden. Wenn sich die Spieler in das Gebiet des Clann Éile begeben, müssen sie mit erhöhtem Misstrauen rechnen: sie kommen ja anscheinend aus Cuanscadan und sind womöglich Spitzel des Fürsten. Oder sie verwenden die Informationen des Räubers, um diese in Cuanscadan an den Mann zu bringen (bleibt nur zu hoffen, dass sie den richtigen Mann erwischen, nicht dass Conall Cernach seine Fühler bereits bis in die Hafenstadt ausgestreckt hat). Vielleicht lässt sich überhaupt die Unruhe im Osten des Fürstentums nutzen, um die statische „Geschichte des Fürstentums“ weiterzuschreiben (und sie zu einer veränderlichen Geschichte zu machen).

Bei dem Gefangenen Räuber handelt es sich um Muirgheal, einen hageren, ausgemergelten Hünen mit scharfen Gesichtszügen, der nach eigenem Bekunden früher ein kräftiger Landmann gewesen ist. Wenn sich die Abenteurer die Zeit nehmen und ihm zuhören, wird er ihnen folgende Geschichte erzählen.

Genauso wie seine Gefährten galt er bis vor einigen Monaten als rechtschaffener und arbeitsamer Grundbesitzer und war wie sie einer der Gefolgsleute von Toissech Conall Cernach, dem Anführer des Clanns Éile im Osten des Fürstentums. Er bewirtschaftete seinen kleinen Hof, der genug an Ertrag für ihn und seine Familie abwarf. Dann jedoch wurde er verdächtigt, ohne Erlaubnis im Doire da Both Wild gejagt zu haben. Das entsprach nicht der Wahrheit, doch aufgrund fadenscheiniger Beweise und der Aussagen einiger williger Zeugen wurde auf die Schnelle vom Toissech selbst Recht gesprochen.

Muirgheals Einwände – es hätte ihm zugestanden, dass eine Fiannacórach mit dem Streitfall betraut worden wäre – wurden von Conall beiseitegefegt: die besonderen Umstände (wie auch immer die sich darstellten) erforderten eine sofortige Urteilsfindung. Wie Muirgheal erging es auch den übrigen Straßenräubern, die allesamt auf diese oder ähnliche Weise um ihr Eigentum gebracht wurden. Weil nämlich niemand die horrenden Entschädigungen und Geldbußen für die Verfehlungen aufbringen konnte, wurden sie in die Leibeigenschaft entlassen. Doch bevor sie in den Dienst

eines Herrn treten mussten, türmten Muirgheal und auch die anderen. Ihre Familien haben sie seither nicht mehr gesehen.

Was jedoch verführte Conall Cernach zu seinem eigenmächtigen Handeln, das natürlich nicht durch den Fürst von Cuanscadan abgesegnet ist? Der Clann Èile litt am stärksten unter dem Angriff des Finstermagiers Gormach und dem Untotenheer vor 6 Jahren (2410 nL). Der gesamte Landstrich wurde verwüstet, die Burg des Clanns stark beschädigt, das Dorf Biorra beinahe dem Erdboden gleichgemacht. Noch heute stöhnen und ächzen die Menschen unter der Last, dass sie ihre Wohnstätten und Stallungen oder Scheunen neu errichten mussten und die Burg noch immer nicht vollständig aufgebaut ist. Schlimmer noch neben dem materiellen Schaden wiegt der Verlust an Menschen, den die marodierenden Horden dem Landstrich beigebracht haben.

Und wie wurde der Einsatz von Leben und Hab und Gut durch den Fürsten vergolten oder durch die reiche Stadt Cuanscadan gedankt: gar nicht! Kein einziger Nathrod floss von West nach Ost, keine Hilfeleistungen erfolgten für den Clann Èile, dessen Menschen selbst zusehen mussten, wie sie zurechtkamen.

Der Toissech ist darüber gar nicht amüsiert. Seine engsten

Vertrauten unterstützen ihn bei seinen Bemühungen, sich so weit wie möglich von Cuanscadan loszusagen. Das geschieht natürlich erst einmal nicht offen, sondern so weit wie möglich verdeckt. Die Burg wird deshalb nicht nur gegen Übergriffe aus dem Mallachteara ausgebaut, sondern auch als Bollwerk gegen fürstliche Truppen betrachtet. Die Ausbildung des gemeinen Volkes zu mit Wurfspieren und Schilden ausgerüsteten Kriegerern wurde forciert, sodass die Bonnachta des Clanns mittlerweile als die am besten trainierte im Fürstentum zählen kann. Und die Steuerschraube wurde ange dreht, damit die gestiegenen Ausgaben beglichen werden können. Letzteres führte natürlich zu manchem Unmut, und die besonders Aufmüpfigen wie Muirgheal, ja, die finden sich eines Tages vor Conall Cernach wieder, der über sie Gericht hält. Denn nichts kann Conall Cernach weniger gebrauchen, als oppunierende Gefolgsleute ...

Muirgheal weiß darüber hinaus noch zu berichten, dass er und seine Leute in den vergangenen Wochen vermehrt kleine Trupps der Fian (meist aus 5 Kriegerern bestehend, die Dorn, was soviel wie „Faust“ bedeutet) sichteten, die offenbar die Straße mieden und unwegsames Gelände suchten. Die Straßenräuber haben das natürlich aufmerksam beobachtet ...

Das Schwert des Tighearnach

Grauer, kalter Nebel drückte sich in dichten Schwaden über die Schiffe, die straff vertäut am Kai ruhten. Aus dem nassen Gespinst reckten sich die Masten wie knöcherne Finger empor. Ein trüber Vollmond spendete kaum das nötige Licht, um mehr als die Hand vor den Augen zu sehen. Das war eine Nacht, in der man die klamme Decke bis zum Hals hochzog und froh war, nicht durch die Gassen irren zu müssen.

Aber es war auch eine Nacht genau nach Airims Geschmack. Der drahtige junge Dieb schob seinen Körper dicht an einen der Lagerschuppen. Selbst unter dem leichten Druck zitterte das klapprige Holzgebäude.

Airim fluchte, denn die Gegend behagte ihm nicht. Wenn er jetzt noch die Aufmerksamkeit der Stadtwache auf sich zog (die meist zur unpassenden Zeit ihre Runden drehte), dann waren seine Pläne gleich über den Haufen geworfen. Viel lieber trieb er sich in den besseren Vierteln der Stadt herum, denn es ging doch nichts über eine prall gefüllt Schmuckschatulle, aus der ihm die Ringe und Armreife entgegenkullerten.

Natürlich gehörte er als kleiner Schurke in das Hafengeviert wie ein altes Fischweib auf den Großmarkt. Er fühlte sich nämlich zum Dieb geboren. Und er war der festen Überzeugung, dass er mit allen Eigenschaften ausgestattet war, um seine Profession wie eine Kunst auszuüben. Aber das hinderte ihn nicht daran, von einem weichen Kissen und einem knusprigen Braten zu träumen. Am häufigsten aber träumte er von einem ganz besonderen Mädchen, dem er eines Tages glitzernde Geschmeide zu Füßen legen würde ...



Deshalb war es erstaunlich, wie ausgiebig die beiden Männer wenige Stunden zuvor um den Auftrag gefeilscht hatten. „Airim“, hatte ihm der Händler Tarloigh in der Spelunke *Deargrós* ins Ohr geflüstert (wobei er ihm über den Tisch hinweg so nah kam, dass der junge Dieb dem fauligen Atem nicht ausweichen konnte), „du weißt, dass meine Auftraggeber immer faire Angebote machen und ich dich niemals übervorteile oder mit falschen Informationen versorgt habe. Du hast bekommen, was du wolltest. Und nie weniger.“

Tarloigh grinste, aber Airim war bei dem widerlichen Geruch gar nicht zum Lachen zumute. Die schwarzen Stümpfe im grinsenden Maul ekelten ihn einfach nur an. Es fehlte nicht viel und er hätte quer über den Tisch gekotzt. Airim nahm einen langen Schluck aus dem Bierbecher. Er kippte das süßliche Gebräu so hastig herunter, dass es über den Rand schwappte. Mit seinem Hemdsärmel fuhr er sich über die Lippen, dann sank er zurück. Er atmete tief durch. In der Kneipe roch es nach verfaultem Fisch, dafür schmeckte das Bier besser als in anderen Tavernen. Das linderte seine schlechte Laune.

„Ihr habt recht, Tarloigh, unsere Geschäfte laufen meis-

tens gut ab. Aber für meine Arbeit verlange ich nur den Lohn, der mir zusteht, und wir haben beide jedes Mal einen guten Schnitt gemacht. Also hören wir besser mit dem Geschwätz auf und reden geradeaus!“

Tarloigh orderte mit einem knappen Handzeichen zwei neue Trinkbecher. „Du bist ein guter Dieb. Ach, wenn ich ehrlich bin, du bist der beste.“ Der Händler konnte das Schmeicheln anscheinend nicht lassen, doch er musste das Funkeln in Airims Augen gesehen haben. „Also gut, ich gebe zu, der Auftrag ist ein großes Wagnis. Aber sag mir, bei welchem Auftrag du nicht dein Leben riskierst? Und wenn du ehrlich bist, ein kleines Abenteuer reizt dich doch.“ Tarloigh blinzelte dem Dieb unter seinen wulstigen Augenbrauen zu.

„Das ist es doch gar nicht!“ stieß Airim hervor. Seine Zähne knirschten, weil er sich nur mühsam im Zaum hielt. Mit beiden Ellenbogen stützte er sich auf dem Tisch ab und kam seinem Gegenüber so nahe, dass der ein wenig zurückzuckte. „Gefahr, die berechenbar ist, das ist das eine. Eine Gefahr, bei der ich nicht überschauen kann, wie es für mich ausgeht – genau das hasse ich.“

Bevor er sich in Rage reden konnte, tauchte Einin auf, die junge Schankmaid. Sie setzte zwei randvolle Becher ab. Wie üblich warf sie Airim einen verschmitzten Blick zu, aber der hatte anderes im Sinn, als sich mit ihr zu necken und die sonst gewohnten Anzüglichkeiten auszutauschen. „Ach, ist der Herr heute nicht gut aufgelegt?“ meinte sie deshalb wütend, dann wirbelte sie herum.

Airim konzentrierte sich wieder auf Tarloigh. Der genoss Einins heftigen Gefühlsausbruch und grinste feist. Tarloigh schätzte es, wenn Airim zurechtgewiesen wurde. Doch genau das passierte nach seiner Meinung viel zu selten. Er respektierte diesen Airim, weil er seine Arbeit schnell und gut erledigte. Aber Tarloigh hatte oft das Gefühl, der junge Rotzbengel halte ihn für einen alten Depp, den man über den Tisch ziehen konnte.

„Das Schwert des Tighearnach ist eine von Meisterhand geschmiedete Waffe. Ihr wohnen starke Zauber inne, mit denen sich Berge versetzen und Meere anheben lassen. Der Materialwert bedeutet nichts, verglichen mit dem ideellen Wert, den es für das Fürstenhaus besitzt. Tighearnach war ein Vertrauter ...“ Airim winkte gelangweilt ab, das wusste er längst alles.

Tarloigh verdrehte die Augen. „Lass mich ausreden, auch wenn du nichts Neues hörst. Aber der dumme Tarloigh weiß doch vielleicht das eine oder andere, was der schlaue Herr Airim nicht mitbekommen hat. Und nachher guckt der schlaue Herr dann dumm. Also, hör mir wenigstens kurz zu. Tighearnach war also der Vertraute des Fürsten. Vor vielen Jahren beorderte ihn der Fürst zu einer Mission nach Mallachteara, in das Verfluchte Land. Er wurde von einer Handvoll Fian eskortiert, doch weder Tighearnach noch die Krieger wurden je wieder gesehen. Sie waren verschollen, und niemand erfuhr etwas von ihrem Schicksal. Dass dieses Schwert nach all den Jahren wieder auftaucht, hat eine mehr

als symbolische Bedeutung.“

Airim unterbrach ihn. „Wenn das Schwert so wenige Tage nach seiner Entdeckung erneut verschwindet, hetzen alle Schergen des Fürsten hinter mir her, Ich werde meines Lebens nicht mehr froh. So tief kann nämlich kein Keller sein, dass der Fürst mich nicht findet.“ Bei den letzten Worten hieb er heftig auf den Tisch. Das Bier schwappte aus den Bechern. „Airim, halt dich zurück“, japste Tarloigh. Sein Blick irrt durch die Kneipe. Sollte ein abgebrühter Gauner wie Tarloigh wirklich Angst haben? Aber die schummrige Taverne war ein Ort, an dem niemand nach einem jungen Mann schaute, der sich nicht im Griff hatte. „Ich weiß, wie gefährlich die Aktion ist“, flüsterte der Hehler, „aber was bleibt mir, wenn ich meinen Auftraggeber zufrieden stellen will?“

„Erhöht euer mieses Angebot. Zahlt mir 800!“ Airim stützte sein spitzes Kinn in die Handfläche und guckte spöttisch. Der Halunke wusste, wie gering Tarloighs Aussichten waren, auf die Schnelle einen anderen mit dem Auftrag betrauen zu können.

Jetzt war es an der Zeit, dass Tarloigh auf die Zähne biss. Er packte den Becher und nahm einen großen Schluck. Bedächtig stellte er den Becher ab. Er konnte sein Temperament zügeln, denn sein Geschäft war das Verhandeln. Und dabei gewann nur derjenige, der unnachgiebig blieb und auch berechnend genug war, um die kleinste Regung seines Gegenübers richtig zu deuten. Bei einem kleinen Dieb wie Airim hieß das, sich nicht auf seine jugendliche Spontaneität einzulassen, sondern ruhig und beherrscht die eigene Position auf den Punkt zu bringen.

Doch diesmal hielt der Dieb wirklich alle Trümpfe in der Hand, er konnte den Preis bestimmen. Deshalb unternahm Tarloigh gar nicht den Versuch, um ein paar Nathrod mehr oder weniger zu feilschen. „Abgemacht, ihr sollt die 800 Nathrod bekommen. Aber erst, nachdem ich das Schwert des Tighearnach in meinen Händen halte.“

Airim grinste noch eine Spur breiter, er war sich seiner Sache wirklich sicher. Bis zum heutigen Tag hatte er noch jeden Auftrag erfolgreich ausgeführt, sodass sein Name in gewissen Kreisen der Stadt nach nur wenigen Monden in aller Munde war. Der Nachteil dabei war: die Diebesgilde reagierte sehr unwirsch, wenn Fremde in ihrem Terrain wilderten, ohne sich um Konventionen zu scheren. Er wurde seit einiger Zeit mehr als neugierig beäugt, und seit einigen Tagen hatte er beobachtet, wie sich zweifelhafte Gestalten an seine Fersen hefteten. „Na, Tarloigh, ihr könnt ja doch über euren Schatten springen, auch wenn euch dies nicht leicht fällt.“

Verflucht, jetzt spielt er noch auf meine Körperfülle an, ärgerte sich der Händler. Und für einen kurzen Moment schaukelte vor seinem Auge das Bild eines kopfüber in den Runan versenkten Airim, dessen schwarze Kluft sich mit Wasser vollsaugte und der ängstlich *Gnade!* wimmerte. Das Bild tauchte ebenso weg wie der malträtierte Dieb im Runan, und er konzentrierte sich wieder auf das Geschäft.

„Wir haben Glück, das Schwert wird erst morgen an Land gebracht. Das gibt dir genügend Zeit, um die Waffe von Bord zu stehlen. Diardagh wird dir am frühen Nachmittag einen Plan vom Schiff bringen. Ach, wenn ich allein an die Kosten für die Karten denke!“, Tarloigh machte ein wehleid-

ges Gesicht, „treib mich nicht in den Ruin und bring mir den Plunder, sonst ...“ Den Rest des Satzes schluckte er zusammen mit einem Schwall Bier hinunter. „Und eins sag ich dir, das Schwert wird morgen gegen Mittag bei einer Feier in der Burg dem Fürsten überreicht. Sobald das geschehen ist, werden wir es nicht mehr in unsere Hände bekommen. Und jetzt wünsche ich dir Nathirs Segen.“ Tarloigh stemmte seinen schweren Körper hoch und wankte zum Tresen. Der letzte Schluck Bier war wohl zu viel gewesen.

Airim bekam davon nichts mit, denn er dachte bereits an die kommende Nacht. Das Schwert lagerte an Bord der *Flaith na Cuanscadan*, dem Prunkschiff der Stadt. Brionagh, der Kapitän des Schiffes, hatte für die Rückkehr des Schwertes gesorgt. Seit Tagen kursierten die wildesten Gerüchte über die Umstände des Fundes, irgendwann wusste niemand mehr die Wahrheit von Schönfärberei zu unterscheiden. Eine Information aber war glaubwürdig. Brionagh hatte einen Handel mit dem Kaufmann eines fernen Landes geschlossen, was letztlich zum Schwert des Tighearnach geführt haben musste. Außerdem war von Zauberei die Rede, die zu grausam verstümmelten Opfern unter der Schiffsbesatzung geführt habe. Und womöglich sei das Schwert für immer verflucht und verdamme denjenigen zum Tode, der im Besitz des Schwertes war.

Zauberei war überhaupt etwas, womit sich Airim schnell beeindrucken ließ. Und Magie machte einen Auftrag auch unberechenbar und gefährlich. Er scheute nicht die Konfrontation mit menschlichen Gegnern, denn die waren ihm in nichts voraus. Doch Zauberkundige zählte er zu einer besonderen Spezies. Diese dunklen Ängste, die mit den arkanen Künsten verknüpft waren, hatten ihren Ursprung in seiner Kindheit. Damals lebte er noch in dem kleinen Dorf Daingean.

Sein Heimatdorf lag gut siebzig Kilometer flussauf, dort wo der Runan sich in einer Senke weit ins Land ergoss. Fruchtbare Land kennzeichnete die Ebene, die deshalb für ihre üppigen Ernten bekannt war. Seit vielen Jahrhunderten lebte dort ein Menschenschlag, der keine Entbehrungen wie in den ausgetrockneten Bergen im Westen kannte. Alles war beschaulich und ruhig und genau der Platz, an dem Kinder wie Airim heranwachsen wollten.

Vernichtend wie eine Flutwelle brach der Überfall einer Horde Krieger des Clanns der Corco Láigde über das kleine Dorf herein. Die Horde metzelte in Windeseile alle Männer des Dorfes nieder. Am Schlimmsten aber wütete ein spindeldürrer, geifernder Magier. Eben noch hatte Airim seine Schwester Taira ausgelassen geneckt. Und eben noch war er zusammen mit Taira und anderen Kindern dem bunten Stoffball hinterhergesprungen, den sie in eine flache Grube werfen mussten. Gemeinsam mit Airim feierten die Kinder heute seinen Geburtstag. Doch auf einen Schlag war das ausgelassene Spiel beendet.

Jetzt tropfte dem zierlichen Junge der Angstschweiß in die Augen. Mit einem Sprung brachte er sich hinter einem Holzverschlag in Sicherheit. Er zitterte am ganzen Leib, während seine jämmerlich schreiende Schwester von einer lodernden Feuerflamme erfasst und zu Boden gerissen wurde. Der Magier stieg über ihren verbrannten Körper hinweg, als sei sie ein Stück Vieh.

Der kleine Junge vergaß alle Angst und rannte zu ihr. Der

Qualm der brennenden Holzhäuser trieb ihm die Tränen in die Augen und der Gestank von verkohlten Menschen drückte ihm auf die Lungen. Er musste würgen. Trotzdem kniete er sich neben seine sterbende Schwester. Mit den Fingern strich er ihr über die Haare. Dann tupfte er ihr dreimal auf die Nase, wie sie es vor dem Schlafengehen immer gemacht hatten. Sie öffnete ein letztes Mal ihre Augen, die ihn früher ein wenig überheblich – die ältere Schwester eben –, aber doch liebevoll angeschaut hatten. Taira flüsterte seinen Namen, und es war nur noch das Wehen des Windes in einer schwarzen Nacht: *Airim*.

Dann starb sie.

Sein letzter Blick in ihre ängstlich aufgerissenen Augen trieb ihn noch heute viel zu oft aus dem Schlaf.

Bevor er sich weiter in trüben Gedanken verlor, schüttete der junge Dieb den letzten Rest des schalen Gebräus hinunter. Er raffte seinen dunkelgrauen Mantel zusammen und nickte dem Wirt zum Abschied zu.

Draußen erwartete ihn gleißendes Sonnenlicht. Es war ein Frühlingstag, der Fröhlichkeit und Wärme versprach. *Airim* atmete tief ein und nahm die vom Fluss heraufsteigende frische Brise auf. Mit einem eleganten Schlenker warf er sich den Mantel über, und als ob er seiner Vergangenheit entfliehen könnte, eilte er davon. Sein Weg führte ihn schnurstracks in seine Unterkunft. Er hatte bei *Caronn*, einem reisenden Kaufmann, vor wenigen Monden ein bescheidenes Zimmer in einem Hinterhaus angemietet. Für ein paar Münzen bot es ihm genau das, was er für seine Bedürfnisse brauchte, nämlich Schutz vor den Augen allzu neugieriger Nachbarn. *Caronns* Spitzname „Klimper“ verwies auf das immer prall gefüllte Geldsäckchen an dessen Gürtel. Der Händler machte seine Geschäfte meistens außerhalb von *Cuanscadan* und kümmerte sich nicht um die Belange seines Mieters, solange der nur pünktlich am Ersten des Monats zahlte.

Airims Behausung war nicht mehr als ein düsteres, geducktes Zimmer. Das Inventar beschränkte sich auf das unbedingt Nötige. In der rechten Ecke moderte seine Schlafstatt vor sich hin, die nicht mehr war als ein wurmstichiges Holzgestell mit einer durchgelegenen Strohmatte. Aber aus seinem Heimatdorf kannte er es nicht anders. Daneben buckelte sich ein Eichentisch, die Oberfläche verzogen durch die Feuchtigkeit und übersät mit Kerben. Vermutlich hatten da schon *Airims* Vorgänger ihre stümperhaften Schnitzkünste hinterlassen. Die beiden wackligen Stühle rundeten das Bild einer schäbigen Unterkunft ab. Der von einem echten Handwerker geschreinerte Geräteschrank dagegen passte gar nicht zu den übrigen Möbeln. *Airim* hatte sein bestes Möbelstück nach seinen genauen Vorgaben fertigen lassen. Der Schrank wurde mit einem speziellen Schloss gesichert, das mit dem üblichen Einbruchswerkzeug nicht geöffnet werden konnte.

In die Innenseite seines Mantels hatte *Airim* eine Tasche einnähen lassen, die mit einem Band gesichert wurde. In der Tasche steckte der Schlüssel zum Schrank. Bevor er den Schlüssel herauszog, schaute der kleine Dieb noch einmal durch das Fenster, aber der schmale Innenhof lag verlassen im Schatten. Es hätte ihn auch misstrauisch gemacht, würde eine Menschenseele in dem schlecht zugänglichen Hinterhof herumstreunen. Dorthin hatte außer ihm nur der Hauswirt

Zugang, doch der war vor zwei Tagen abgereist.

Das Schloss zeigte sich wie einige Male zuvor widerspenstig, erst ein Fluch und ein energisches Drehen des Schlüssels ließen es aufschnappen. Vor einem guten Mond war ihm der Mechanismus von *Nemogh*, dem leicht verwirrten Gelehrten, als eine spektakuläre Erfindung angepriesen worden. Doch schon nach kurzem Gebrauch knirschte das Metall bei jeder Schlüsseldrehung. Mittlerweile rechnete er täglich damit, das kostspielige Gehäuse wegwerfen zu müssen, weil es seinen Dienst quittierte.

Auf den Regalbrettern hatte er alles deponiert, was er bei seinen Diebeszügen brauchte. Das reichte von den gebräuchlichen Dietrichen aus Eisen über spezielles Schuhwerk bis hin zu Kletterhaken und den eigens gewobenen Seilen aus *Slabhraluibh*, dem im Roten Land im Westen von *Cuanscadan* gedeihenden Fesselkraut. Die Frauen der dort lebenden *Huatlanis* verwoben die gelben, aufgefasert sehr langen Fäden miteinander. Daraus arbeiteten sie ein äußerst strapazierfähiges, leichtes Geflecht, das sich wegen seiner groben Struktur nicht für Kleidung, aber für belastbare Materialien eignete.

Airim griff gerade nach seinem besten Seil – das mit Schnapphaken versehene –, als ein kurzes Klopfen an der Tür ertönte. Einen Wimpernschlag später sprang die Tür auf, und herein stürzte ein schlacksiger Junge mit gerötetem Gesicht.

„Kannst du nicht warten, bis ich dir das Eintreten gestattet habe!“ schnauzte *Airim*. Hastig stopfte er das Seil zurück an seinen Platz, dann warf er die Schranktür wütend zu. *Diardagh* schaute wie immer, wenn er einen Fehler gemacht hatte, betreten zu Boden. „Verzeih, aber *Tarloigh* hat mich so gehetzt“, stotterte der Junge, der schweißnass war wegen der Anstrengung und wegen seiner aufsteigenden Angst. Mit dem rechten Fuß scharrte er auf dem Boden, als wolle er am liebsten kehrt machen.

Doch *Airim* hielt ihn auf. „Ach, gib die Karte schon her.“ Er streckte dem verdatterten Jungen die rechte Hand entgegen. *Diardagh* kramte in seinem Mantel, brachte aber nichts zum Vorschein.

„Lass mich selbst suchen!“ sagte *Airim*, der sich die rechte Manteltasche vornahm. Mit einem gezielten Griff in die Tasche zerrte er eine schmale Papierrolle hervor, die mit einem Siegel verschlossen worden war. „Aha, da haben wir sie endlich. Aber das Siegel ist ja eingerissen.“ *Airims* Stimme wurde noch eine Spur schärfer.

Diardagh schaute einfältig, zuerst auf *Airim*, dann auf die Papierrolle. „Das ... das muss ich euch erklären. *Tarloigh* hat mit das da gegeben und ich wollte mich ... also ... gerade auf den Weg machen, da rief er mich zurück. Er sagte mir: ‘Ich hab was vergessen’, und dann sagte er mir: ‘Gib die Rolle nochmal zurück.’ Dann brach er das Siegel auf und kritzelte was auf die Innenseite, ich konnt aber nichts erkennen.“ *Diardagh* setzte wieder seine Jammermiene auf. „Lesen kann ich sowieso nicht. Dann schob *Tarloigh* mir die Papierrolle wieder und verlangte, dass ich euch auf der Stelle aufsuche. Am Siegel hat er nichts mehr gemacht. Und ich natürlich auch nicht! Vielleicht hat er’s vergessen, weil er sich beeilen musste?“

Diardagh schwitzte, ihm rannen glitzernde Tropfen von der Stirn in die dunklen Augenbrauen und weiter in die blinzelnden Augen. *Airim* starrte ihn abschätzend an. Was

Mein Liebster!

Du warst heute unausstehlich. Ich weiß deshalb, dass Du wieder einen gefährlichen Auftrag angenommen hast. Deshalb habe ich gleich die Runen geworfen, auch wenn Du das als Weibskexerei abtun wirst. Ich will Dir nicht alle Zeichen erklären, die sich dartaten, aber von der Zielrunen und deren Deutung berichte ich Dir.

Die Rune Eiwaz habe ich geworfen. Das bedeutet, dass wieder einmal du selbst es bist, der sein Schicksal in die Hand nehmen kann. Eiwaz stellt den Weltenbaum dar, das ordnende Prinzip, um das sich unsere Schöpfung rankt. Gib Dich nicht mit vordergründigen Erklärungen zufrieden. Es kommen Offenbarungen auf Dich zu, wenn Du sie zu erkennen weißt, oder Täuschungen, wenn Du Deine Augen verschließt.

Ich flehe Dich an, sei bitte vorsichtig, denn sowohl Erfolg als auch scheinbares Gelingen kreuzen Deinen Weg. Sei Dir der Kraft des Weltenbaums bewusst, denn nur so wirst Du Deinen Weg bestimmen können.

Das, mein Liebster, erzählte mir die letzte der Runen, und Du weißt, dass Deine Nathir allgegenwärtig ist, auch in diesen Runen, die Dir nichts bedeuten.

Weise meine Mahnungen nicht einfach ab. Ich liebe Dich auf immer und ewig, und ich hoffe, Du vergisst das niemals. Nur Du machst mir das Leben in dieser Spelunke erträglich, und nur meine Hoffnung auf eine bessere Zeit mit Dir lässt mich Tag für Tag mit diesem böartigen Wirt und seiner gehässigen Frau zusammensein.

In Liebe

Deine Einin

sollte diese Geschichte? War diesem Diardagh zu trauen, oder hatte er selbst in die Karte geschickt, um seine Neugier zu stillen. Und wenn ja, was bedeutete das für seine Aufgabe? Stellte dies sogar eine zusätzliche Schwierigkeit dar?

Airim malte sich aus, wie Diardagh auf dem Nachhauseweg von einem Lehnsmanne des Fürsten angehalten wurde und wie er seine Lebensgeschichte bis zum heutigen Nachmittag herausplauderte. Er sah sich für einen Augenblick vor dem Fürsten knien, der ihm eine Kerkerhaft bei Wasser und Hering androhte. Wenn er aber diesen Tölpel Diardagh betrachtete, der dumpf vor ihm stand und an die Decke stierte, dann klang die Geschichte schon wieder glaubhaft. Diardagh war doch gar nicht fähig, sich eine Geschichte auszudenken. Es musste wohl stimmen, und die Gefahr, dass ein Junge wie Diardagh aufgegriffen wurde, war sehr gering.

„Hier, nimm den Seamar, und jetzt mach dich davon!“ Der Junge fingerte nach den Münzen, verabschiedete sich mit einem hingehuschten Kopfnicken und rannte aus dem Zimmer, als laufe er um sein Leben. Die Tür knallte laut zu, weshalb ihm Airim noch ein „Verfluchter Taugenichts!“ hinterherrief.

Ein kurzer Blick durch das Fenster zeigte, dass Diardagh noch ein letztes Mal zurückschaute. Grinste der Lämmel dabei nicht sogar frech? Dann war er auch schon zur Straße verschwunden. Airim setzte seine unterbrochenen Vorbereitungen fort. Aus dem Schrank griff er einen schwarzen Lederucksack, in den er das zuvor ausgewählte Seil stopfte. Sorgfältig steckte er in die beiden Innenfächer seine kleine

Sammlung an Dietrichen, denn er musste damit rechnen, die eine oder andere Türe auf seinem Weg zum Diebesobjekt knacken zu müssen.

Airim hielt inne. Das Schiff war nicht so ohne weiteres für ihn erreichbar. Das war nichts Ungewöhnliches, denn Zäune, Hauswände oder Felsen waren von einem Dieb immer zu übersteigen oder zu erklimmen. Doch ein Schiff war noch nie sein Ziel. Da lag es auf der Hand, dass er mit dem nassen Element Bekanntschaft machen könnte. Und deshalb war so wenig Gepäck wie möglich lebenswichtig, das Gewicht spielte ja eine Rolle, sollte er sich im Wasser wiederfinden.

Airim verzichtete also auf Utensilien, die er zwar für nützlich hielt, aber doch nicht unbedingt brauchte. Er prüfte das Gewicht des Rucksacks – leicht, wie gewünscht, und unauffällig durch den wenigen Inhalt – und stellte ihn bis zum Aufbruch in den Schrank.

Die Sonne stand knapp über den flachen Häuserdächern im Westen, noch zwei Stunden, dann war es stockfinster in Cuanscadan. Bald darauf würde er sich auf den Weg machen. Er wollte zeitig aufbrechen, denn die Hafenvache hielt seit den Überfällen des Clanns der Corco Láigde zu später Stunde jede unbekannte Person an und kontrollierte sie vom Scheitel bis zur Sohle. Aber um Mitternacht schlenderten in den Hafenvierteln noch unzählige Seeleute umher, die meisten johlend oder sturzbetrunken oder beides. Sie verstopften die engen Gassen und pöbelten jeden an oder kotzten einem vor die Füße. Dafür erregte ein junger Erainner wie Airim in dem Gedränge auch keine Aufmerksamkeit.

„Es ist Zeit, dass ich mir die Botschaft des Gauners anschau!“ Airim sprach wieder mit sich selbst. Das hatte er sich mit der Zeit angewöhnt, um seine Einsamkeit zu vertreiben. Der Tisch diente ihm als Unterlage für die sorgfältig gezeichnete Karte. Der erste Blick bestätigte Airim, dass die Papierrolle die Abbildung des Schiffs enthielt, das in wenigen Stunden der Schauplatz seines frechen Diebstahls sein würde.

Tarloigh hatte nicht zuviel versprochen, eine geschickte Hand hatte die *Flaith na Cuanscadan* detailliert gemalt. Der nur leicht gebauchte V-förmige Rumpf bot Mannschaftsräume unter Deck, zwei an der Zahl, daneben drei Lager Räume, alle dicht über dem Kiel. Vor dem Achtersteven entdeckte er die Kapitäns- und die Offizierskajüte, von den Außenmaßen her nicht kleiner als eine der Kajüten für die gemeinen Seeleute.

Das Vorderkastell beherbergte Kombüse und Messe für die Mannschaft. Außerdem diente es als exponierte Stellung für die Elitebogenschützen. Die gegnerische Besatzung wurde durch die schauerliche Galionsfigur eingeschüchtert, die ihnen bei einem Frontalangriff mit ihrem weit aufgerissenen Schlangenmaul und dem Eisendorn, der als blutrote Zunge gut einen Meter hervorlugte, entgegenstürmte.

Die *Flaith na Cuanscadan* war überhaupt ein außergewöhnliches Schiff, das nur wenig Ähnlichkeit mit den schlanken Langschiffen der erainnischen Flotte besaß. Das Schiff verfügte neben dem obligaten Großsegel über ein Vorsegel und einen Besanmast. Unter voller Takelage konnte dadurch die Geschwindigkeit eines pfeilschnellen Langschiffes erreicht werden, doch bei guter Windlage segelte die *Flaith na Cuanscadan* jedem anderen Schiff mühelos auf und davon.

Mit einem Aufschrei fuhr Airim von der Karte hoch, seine Arme wurden plötzlich taub, und in seine Brust stach ein Schmerz wie von tausend kleinen Nadeln. *Gaeldannach!* Verdammt, er hatte das Traumkraut zuletzt vor zwei langen Tagen geraucht. Durch die Vorbereitungen hatte er das leichte Kribbeln und die nervösen Herzschläge übergangen. Jetzt bezahlte er dafür, und es würde nicht lange dauern, dann lag er mit gelähmten Gliedern auf dem Boden.

Seitdem ihm ein guter Freund vom Traumkraut und seinen Vorzügen erzählt hatte – in den fernen Tagen, als er noch in seinem Heimatdorf lebte –, gab er sich der betörenden Wirkung hin. In der ersten Zeit nutzte er das Traumkraut, um den Tod seiner Schwester erträglich zu machen. Später half ihm das Kraut, die Wahrnehmungsfähigkeit zu erhöhen, damit er bei seinen Diebestouren gefeit war gegen Überraschungen. Doch längst verfluchte er das Traumkraut, dessen geringster Nachteil die permanenten Kopfschmerzen waren. Die waren nur der Anfang, später würden Schüttelfrost und Gliederstarre folgen. Und eines Tages würde der Wahnsinn seinen Verstand verschleiern.

Eine Bodendiele unter der Bettstatt war lose eingelegt, darunter verbarg Airim eine Handvoll Traumkraut. Seine Finger zitterten, als er eine Portion abmaß und seine Pfeife stopfte. Eiskalter Schweiß rann ihm über die Stirn, sein Schädel dröhnte. Hatte er zu lange gewartet, sodass er sich nicht mehr konzentrieren konnte? Er musste in Zukunft achtsamer mit seinem Körper umgehen.

Endlich aber züngelten kleine Flammen aus der Pfeife,

die bald blassgraue Wölkchen ablösten. Mit einem Seufzen sog Airim eine tiefe Prise ein. Zwei weitere kräftige Züge, dann normalisierte sich sein Herzschlag. Langsam klangen die Schmerzen ab. Erschöpft ließ sich Airim auf sein Bett sinken.



Hatte er nicht ein Kratzen an der Tür gehört? Eine halbe Stunde war vergangen, seitdem er das Traumkraut geraucht und damit seine Kraft langsam wiedergewonnen hatte. Langsam öffnete er die Tür. Im spröden Holz steckte ein Blatt Papier.

Er schüttelte den Kopf. Das sollte ihm nicht allzu oft passieren, Traumkraut rauchen und die Umgebung vergessen, dass er Schritte im Hof nicht mehr hörte. Sein Erstaunen wurde noch größer, als er den Inhalt der Nachricht las. Sie stammte von Einin, die er in der Taverne hochnäsiger behandelte hatte.

Airim ließ den Brief auf den Tisch gleiten. Seine Einin. Seit den Tagen, als ihr Vater – ein umtriebiger Seemann, der jedes Rumfass bis zum Boden leersaufen konnte – tot von einer Fahrt zurückgebracht wurde, machte sie ihr weiteres Schicksal vom Werfen dieser Runentafeln abhängig. Denn man hatte ihrer Familie einen Seesack ausgehändigt, der in einem separaten Schächtelchen – das die Aufschrift *Für meine kleine Einin* trug – einen Stapel Runentafeln barg. „Aus Waeland“, knurrte der Kapitän des Schiffes, „aber wenn ihr mehr wissen wollt, fragt Thorgrim, er wirft auch die Runen!“

Und Einin hatte diesen Thorgrim auf der *Seezunge* über die Runen ausgequetscht, bis der jammern mit den Händen rang und bat: „Du weißt alles, Einin, Du wirfst die Runen mit viel Geschick und kannst sie deuten wie ein Waelinger. Geh jetzt und wende Dein Wissen an!“ Und seitdem legte Einin ihr Schicksal in die Hände der Runen.

Airim war kein Waelinger, Runen waren ihm suspekt. An Nathir glaubte er, und dieser verdankte er die Wege, die sie vorzeichnete. Was sollte das Gerede von „Offenbarung“ und „Täuschung“. Das Traumkraut würde ihn schon davor bewahren, einer Täuschung zu erliegen. Und seine Augen würde er offen halten. Nein, täuschen konnte man ihn nun wirklich nicht.



Jetzt, nachdem vollkommene Dunkelheit sich wie eine dichte Decke über die Häuser geworfen hatte, presste er sich an die Hauswand, den Rucksack fest umgeschnallt, den Atem kurz angehalten, um in die Stille zu horchen. Sie gab ihm die Sicherheit, dass niemand seinen Weg kreuzen würde. Durch den Nebel schoben sich die Umrisse der *Flaith na Cuanscadan*, die am Kai wie ein gewaltiger Berg aufragte.

Doch was war das? Zur rechten Hand huschte eine Gestalt über den Kai in Richtung Schiff. Mit einer Hand umklammerte sie den grauen Überwurf. Was sie in der anderen Hand hielt, die sie mit dem Überwurf bedeckte, blieb unsichtbar. Dann tauchte die Gestalt erneut ein in den wabernden Nebel, und ihre tapsenden Schritte verwehten. War das vielleicht ein Seemann, der sich zu später Stunde an Bord stellen wollte?

Airim ermahnte sich zur Vorsicht. Wenn ein Seemann ihn am Prunkschiff zur Rede stellte, weil er dort herumstrich,

dann war alles verloren. Auf einen offenen Kampf mit einem alten Haudegen wollte er sich gar nicht einlassen.

Er musste zum Heck der *Flaith na Cuanscadan*. Vorsichtig setzte er einen Fuß nach dem anderen auf, die Gurte des Rucksacks packte er mit beiden Händen, damit er nur nicht verrutschte. Die Augen wanderten von den brüchigen Häusern auf der rechten Seite zum langsam näherkommenden Schiff zur Linken. Es rührte sich nichts.

Und es war still, nicht einmal das Plätschern des Stroms unterbrach die lautlose Nacht. Nur sein Verbündeter, der Nebel, gesellte sich als stummer Begleiter an seine Seite und schluckte die wenigen schwachen Geräusche, die seine nackten Sohlen verursachten. Und er machte ihn unsichtbar.

Airim erreichte ungehindert die *Flaith na Cuanscadan*. Da stand er erst einmal mit großen Augen. Wie an einer Felswand kletterte sein Blick Schritt für Schritt am Achtersteven hoch. Bis zur Heckbordreling mussten es mehr als sechs Meter sein, darunter drängte sich die Achtergalerie mit der Kajüte des Kapitäns. Und dort würde er das Schwert des Tighearnach finden.

Die Nebelschwaden rissen für einen Moment vollständig auf, die Fenster der Kapitänskajüte schälten sich als schmale Vierecke heraus. Das rechte Fenster lachte ihn sogar an, denn es war nicht verschlossen. Und aus der Kajüte flackerte das Licht einer Kerze oder Öllampe.

Airim grinste und hätte am liebsten losgelacht, dann aber zügelte er sich. War da etwas arrangiert worden, um den erstbesten Dieb in eine Falle zu locken? Wiegte sich die Besatzung in Sicherheit und hatte die Wachsamkeit über Bord geworfen? Oder, schlimmer noch, war das Schwert längst nicht mehr an Bord?

Den Häschern des Fürsten wollte er nicht in die Arme laufen: *Dreh also um und hau ab!* Dagegen sprach, dass er noch jeden Auftrag beendet hatte. Sollte sich sein Versagen herumsprechen – und Gerüchte verbreiteten sich in Cuanscadan schneller als eine Seuche –, dann war sein tadelloser Ruf ruiniert.

Airim zerrte das leichte Seil aus dem Rucksack. Er wickelte ein gutes Stück auf, bis der Haken locker herabbaumelte. Mit leichtem Schwung trieb er das Gewicht hin und her, maß noch einmal die Distanz aus den Augenwinkeln, und schleuderte den Haken hoch. Das Seil rollte sich auf. Zu kurz bemessen. Schnell ließ er ein Stück Seil nachlaufen. Dann scharrte Eisen über Holz, bis es sich an der Reling festbiss.

Zwei, drei Rucke am Seil: es hatte festen Halt gefunden. Den Rucksack legte er sich wieder um, dann packte er das Seil mit beiden Händen. Mit den Füßen drückte Airim sich von der Kaimauer ab, sachte nur, denn den Abstand zur Bordwand war nur kurz. Seine nackten Sohlen dämpften das Geräusch, als er mit beiden Füßen dagegenstieß.

Mit ein paar schnellen Armzügen robbte Airim das Seil hinauf, bis er knapp unterhalb des Fensters anlangte. Ein letzter Griff noch, dann sollte er auch schon den Fensterrahmen vor sich haben ...

„He, Maywen, ist er betäubt?“ sprudelte eine Männerstimme aus der Kajüte.

„Du sollst meinen Namen nicht nennen, du Trottel!“ kam es derb zurück. Das war eine Frau, sicher diese Maywen. „Natürlich ist er betäubt. Das Amulett wirkt auf der Stelle, also frag nicht so dumm. Und jetzt nimm das Schwert aus

seiner Halterung.“

Airims Mund schnappte auf und zu wie bei einem Fisch am Haken. Es fehlte nicht viel, und er würde vor Wut losbrüllen. Der Kerl musste der von vorhin sein, dem er aus dem Weg gegangen war. Die Gestalt hatte er bemerkt, vielleicht war ihr die zweite kurz danach gefolgt. Und diese Stimme, sie kam ihm so bekannt vor. Der Name dieser Frau lag ihm auf der Zunge ...

Jedenfalls pfuschten ihm die beiden ins Geschäft und erledigten seine Arbeit. Aber wie hieß das Weibsbild nur? Jetzt fiel es ihm ein. Die hieß Maywen. Und Maywen ... der Name sagte ihm etwas. Hinter ihr steckte die Diebesgilde. Und jetzt erinnerte er sich auch. Maywen war die gewesen, mit der er sich vor Monden angelegt hatte, weil er sich vehement gegen eine Aufnahme in die Diebesgilde gewehrt hatte. Und nun hatte die Bande Wind vom Schwert bekommen und kam ausgerechnet ihm in die Quere.

Plötzlich ein Klopfen an der Kajüttür, eine laute, rauhe Stimme: „Seid ihr wach, Kapitän?“ Jetzt drang nur Schnarchen durch das Fenster. Das musste der schlafende oder bewusstlose Kapitän sein. Darauf hörte Airim, wie sich die Kajüttür mit einem Knarren öffnete. Für Airim kündigte sich damit eine längere Hangelei am Seil an. Er suchte Halt an der Bordwand.

„Was ... was macht ihr ... aah!“ Dann zerschlugen Gläser oder Flaschen auf dem Boden, dem ein „Schweinesack!“ der Frau folgte. Danach noch eilende Schritte, die sich entfernten. Und erneut die Stimme des Seemanns: „Überfall! Ein Überfall! Weckt die Mannschaft!“

Airim baumelte derweil in aller Ruhe vor dem Fenster. Langsam aber wurden seine Finger durch die Kälte steif. Seine Arme schmerzten. Es nutzte nichts, er musste durch das Fenster, bevor die Seeleute von ihrer Jagd nach den Dieben zurückkehrten und sich um den Kapitän kümmerten. Er hangelte sich das letzte Stück bis zum Fenster hoch.

„Aha, hab ich doch richtig gehört!“ fauchte es ihm entgegen. Airim sah nur einen Schatten, dann knallte ein hölzerner Belegnagel gegen seine Stirn. Das kleine Fenster verhinderte, dass der schräg geführte Schlag zu mehr als einer dicken Beule führen würde. Schlimmer als der Schlag aber traf ihn die Erkenntnis, dass nicht nur die Diebesgilde unterwegs war. Das war nämlich kein gewöhnlicher Seemann, der ihm gerade eine verpasst hatte, die trugen keine hautenge schwarze Kleidung.

Der Schatten verschwand so schnell, wie er aufgetaucht war. Airim pendelte zwei Schrittbreit weg vom Fenster und hielt sich mit den gestreckten Beinen auf Distanz. Aus der Kajüte drang nur das gleichmäßige Schnarchen des Kapitäns. Vorsichtig kletterte Airim ans Fenster. Diesmal lugte er wie ein Kiebitz durch die kleine Öffnung. Die schwarze Gestalt war damit beschäftigt, einen langen Gegenstand in ein grobes Leinentuch zu wickeln. Niemand musste Airim verraten, was da sorgsam versteckt wurde. War die Diebesgilde also doch nicht erfolgreich gewesen.

Gerade wollte Airim sich durch das Fenster zwängen, um den neuen Dieb seiner Beute zu berauben, als die Tür behutsam geöffnet wurde. Ein schwarzer Schatten huschte auf leisen Sohlen herein. Airim hielt den Atem an. Zwei von der Sorte, das war nun wirklich zuviel.

Der erste schwarze Schatten war nicht so leicht zu

übertölpeln. Er sah den Eindringling und knurrte: „Ihr seid zu spät“, worauf der zweite schwarze Schatten fauchte: „Und ihr kommt hier nicht lebend raus.“ Die beiden zogen ihre Dolche blank, ein munteres Geplänkel zwischen den beiden hob an, bei dem Schweiß und Blut flossen und beide abwechselnd wie am Spieß brüllten: „Für die Schwarzen Schatten von Cuanscadan!“ und „Für die Wahren Schwarzen Schatten von Cuanscadan!“

Nach einem mit Stöhnen und Keuchen untermalten Schlagabtausch, erarbeitete sich der erste schwarze Schatten endlich die bessere Position. Er schnappte sich das verschnürte Schwert, verschaffte sich mit einem beherzten Tritt in den Unterleib seines Kontrahenten Luft und hetzte aus der Kajüte. Mit einem enttäuschten Schnaufen erhob sich der zweite schwarze Schatten. Sein schmerzverzerrtes Gesicht beantwortete die Frage, ob er an eine Verfolgung dachte.

Airim hörte noch ein heiseres „Na also, hab ich doch Glück gehabt!“ von ihm, als seine Aufmerksamkeit abgelenkt wurde. Auf dem Kai schwang eine Handvoll Seeleute die Schwerter und Dolche und rannte in Richtung Hafenviertel davon. Airim zog schnell Kopf ein, aber keiner schaute zum Schiff.

Das Gejohle entfernte sich, die Luft war wieder rein. Also auf ein Neues hochgeklettert bis zum Fenster und vorsichtig hineingespäht. Der letzte schwarze Schatten war mitten bei der Arbeit. Just in diesem Moment verschwand ein Gegenstand im Ledersack des Diebs, der geschickt mit wenigen Handgriffen verschnürt und geschultert wurde. Verstohlen schlich sich der Dieb zur Tür.

Wie ein getretener Hund jaulte Airim auf. Er war so nah am Schwert gewesen. Zu allem Überfluss stürmten die Seeleute von ihrer Jagd zurück. „Die können nicht weg sein!“ krakelte einer von ihnen, und Airim verwünschte diesen Tag und erst recht diese Nacht und das er am Seil hing wie ein Köder an der Angel. Was sollte er machen? Bevor ihn die Seeleute an der Bordwand hängen sahen – und ihm später das Vergnügen gönnten, die Bordwand mit dem Besanmast zu tauschen –, wählte er das kleinere Übel. Ein letzter Ruck, und endlich hatte er sein Ziel erreicht: die Kapitänskajüte. Er war wirklich ein ganz toller Dieb. Als letzter einer ganzen Schar Diebe landete er am Ziel. Müde stemmte er sich hoch. Dann glitt er wie ein nasser Sack zu Boden, die Anstrengung hatte ihn erschöpft. Sein pfeifender Atem vermischte sich mit dem rasselnden Schnarchen des Kapitäns.

„Halt's Maul!“, raunzte er den Kapitän in seiner Koje an. Airims Augen suchten die Quelle der Schnarchengeräusche, als er an der Wand neben der Schlafstatt ... Sofort war er auf den Beinen. Dort hing das Schwert des Tiaghernach. Er rieb sich verdutzt die Augen, aber das Schwert blieb an seinem Platz.

Die Müdigkeit war mit einem Schlag wie weggeblasen. Nichts wie hin zum Schwert. Doch halt, was war das? Das Schwert – mit zwei Schneiden bestückt und mit Smaragden und Rubinen verziert, mit Ornamenten auf der Klinge und schwungvoll gedrechseltem Griff – verschwamm vor seinen Augen, je näher er kam. Die Konturen verschoben sich, und auch ein Blinzeln beendete nicht diese Irritation.

„Zum Kapitän!“ erscholl es vom Kai. Höchste Zeit für Airim, das Schwert mit beiden Händen aus seiner Halterung zu zerren. Er rannte zur Tür, riss sie auf und flitzte hinaus.

„Da ist er!“ dröhnte es vielstimmig von Achtern. Eine wilde Horde Seemänner mit blitzenden Klingen brauste los.

„Ich hasse das!“ schrie Airim. Aber fünf, sechs weite Sprünge brachten ihn rasch nach Backbord. Das Schwert hatte er fest im Griff, als er sich mit beherzten Sprung über Bord stürzte. Mit eisigen Armen empfing ihn der Runan und deckte seinen klammen Mantel über ihn. Fließende Bewegungen unter Wasser trieben Airim schnell zwanzig Meter von der *Flaith na Cuanscadan* fort. Sein Atem wurde knapp und das Schwert schwer, und die nasse Kleidung behinderte jeden seiner Schwimmzüge. Er katapultierte sich hoch und schnappte nach Luft. Aber er hatte es geschafft. Der Nebel hatte das Schiff verschluckt, die Rufe der Seeleute klangen gedämpft und weit entfernt.

Noch bevor die Besatzung eine Hetzjagd an Land starten konnte, erreichte Airim das sichere Ufer. Seine Arme zitterten von der Anstrengung der letzten Stunde. Und trotzdem stahl sich ein Lächeln auf sein Gesicht, und wenn er ehrlich war, mischte sich sogar ein ganz klein wenig Häme mit ein. Denn er, der blutjunge Airim, hatte allen ein Schnippen geschlagen. Jämmerliche Diebesgilde. Unfähige Schwarze Schatten. Und dann diese lächerlichen Wahren Schwarzen Schatten – Nichtsköner. Er pffte fröhlich ein Lied – was er nicht allzu oft tat –, als er das Langschwert über seinem Rücken festband und auf wippenden Füßen nach Hause tänzelte. Ihm würde heute Nacht niemand mehr etwas anhaben können.



„Ihr seid unglaublich!“ Tarloigh hatte Mühe, seinen dicken Leib über den Tisch zu stemmen, damit er Airim lobend auf die Schulter klopfen konnte. „Das Schwert ist schon unterwegs zum Auftraggeber, die Übergabe wird ohne Aufheben vonstatten gehen. Morgen könnt ihr endlich eure Belohnung in Händen halten!“

Airim setzte wieder sein selbstgefälliges Grinsen auf: „Habt ihr etwa an mir gezweifelt? Das solltet ihr euch besser verkneifen! Und jetzt“, der junge Dieb rückte Tarloigh auf die Pelle, „verratet mir, wer euer ominöser Auftraggeber ist?“

Tarloigh rutschte zurück, der Dieb stank nach billigem Schnaps. „Das ist nicht euer Geschäft, Airim, und es ist besser, ihr erfahrt niemals den Namen des Hohen Herrn. Vergesst den Auftrag. Und freut euch über die Belohnung, die ist mehr als großzügig. Seid damit also zufrieden. Zum Wohl!“

Airim hatte keine andere Reaktion erwartet. Doch was ihm wichtiger war: bald schloss er seine Einin in die Arme und führte sie aus ins *Foléan Píoc*, das beste Gasthaus Cuanscadans. Auch wenn sie mit ihrem Runenwerfen so sehr daneben gelegen hatte ...



„Dorchan, ihr seid ein echter Held!“ Der Held im schwarzen Anzug saß einem Dutzend Gestalten in ebenso schwarzen Anzügen gegenüber. Zwischen ihnen prunkte auf einem roten Samtkissen eine prächtige Klinge. „Habt ihr etwa an mir gezweifelt? Das solltet ihr euch besser verkneifen!“ Ein überhebliches Grinsen stach unter der Kapuze hervor.

Der erste Sprecher übergang die vorlaute Bemerkung. „Das Schwert des Tighearnach ist in unseren Händen – das wird die Schwarzen Schatten wieder stark machen. Und der Fürst wird erkennen, dass seine Tage in Cuanscadan gezählt sind. Lasst uns darauf die Becher erheben und rufen: Auf die Schwarzen Schatten! Nieder mit dem Fürsten!“

Ein Dutzend Becher wurde gleichzeitig bis auf den Grund geleert. Nur Dorchan trank nicht bis zur Neige aus.



Das Kellergewölbe hatte einmal bessere Tage gesehen. An schäbigen Tischen saßen Männer und Frauen in farbloser Kleidung. Ein spitzbübisch ausschauender Grauhaariger, offenbar nicht mehr der Jüngste, erhob sich: „Ich bewundere eure Tat, Maywen! Und auch deine Hilfe, Diardagh! Ihr habt uns das Schwert des Tighearnach gebracht, und wir werden diesen Schatz so lange hüten, bis der Fürst uns ein wirklich gutes Angebot macht!“ Das Schwert wurde unter dem Beifall der Anwesenden herumgereicht.

Maywen erhob sich: „Habt ihr etwa an mir gezweifelt? Das solltet ihr euch besser verkneifen! Doch was das Angebot angeht, bin ich der Meinung – und Diardagh sicher auch“, ein Blitz in ihren Augen warnte den Jungen, „dass wir einen gehörigen Anteil beanspruchen dürfen. Die Hälfte, um genau zu sein.“

Die übrigen Diebe raunten entrüstet. Der Grauhaarige schaute ärgerlich auf die beiden: „Das sind Töne in der Diebesgilde, die ich nicht mehr hören möchte! Wir sprechen nachher in aller Ruhe darüber. Lasst uns jetzt auf diese große Tat die Becher heben!“ Seine Worte klangen nicht mehr ganz so begeistert wie zu Beginn seiner Rede.



„Denen habt ihr's aber gezeigt!“ prostete eine in hautenge schwarze Hose und Jacke gekleidete, gertenschlanke Dame einem jungen Kerl zu. Der zwirbelte seinen eleganten Schnurrbart zwischen den behandschuhten Fingern. Eine beträchtliche Zahl an identisch aussehenden Gefährten beiderlei Geschlechts nickte zustimmend.

„Habt ihr etwa an mir gezweifelt? Das solltet ihr euch besser verkneifen!“ lautete die hochmütige Entgegnung. Sein selbstsicheres Lächeln veranlasste die Lady, sich gar nicht erst auf eine Auseinandersetzung einzulassen. „Keine Zeit für Spitzen, Muiris, wir haben uns auf eine Aufgabe eingeschworen, und nichts wird die Wahren Schwarzen Schatten entzweien. Ein Auftrag, ein Weg, ein Ziel: nieder mit dem Fürsten, auf die Wahren Schwarzen Schatten!“ Alle bis auf einen stießen an.



„Mein Fürst, ihr hattet recht! Die Diebesgilde hat das Schwert des Tighearnach gestohlen!“

Foineach strebte auf den Fürsten zu. Flaíth Amhairgin hatte seinen Lehnstuhl an das schmale Fenster zum Strom gerückt und starrte auf das schwarze Wasser. Für einen Moment verharrte Foineach. Dann wandte sich der Fürst doch seinem Getreuen zu. Seine Augen schauten glasig wie die Scheiben, in denen sich die ersten Sonnenstrahlen brachen.

„Nun, das ist eine erfreuliche Nachricht!“ sagte Flaíth Amhairgin tonlos. „Da lobt mir mal die Weise Frau Roiscín, dass sie den neuen Täuschungszauber derart gekonnt geflochten hat! Wir sollten uns an den Zauber erinnern, wenn wir ein weiteres Mal Dinge beliebig oft nachformen müssen. Das mag nützlich sein, auch wenn die magischen Eigenschaften bei den Kopien verloren gehen. Aber – was bedrückt euch denn, mein werter Foineach?“

„Oh, mein Fürst, nicht nur die Diebesgilde hat ein Schwert gestohlen, auch die Schwarzen Schatten waren am Werk!“ Foineach stützte sich auf der Lehne des Sessels ab, der für die Fürstin reserviert war, und schnappte nach Luft: „Doch das ist immer noch nicht alles!“

Flaíth Amhairgin runzelte die Stirn: „Ihr wollt mir doch nicht einreden, dass drei falsche Schwerter des Tighearnach unterwegs sind?“

„Nein ... oder ... gewissermaßen doch. Ein drittes Schwert! Ihr erinnert euch an die Wahren Schwarzen Schatten?“ Foineach druckte weiter: „Nun ja, auch die waren auf dem Schiff!“

Der Fürst verfolgte gleichgültig eine dicke Aasfliege, die den hellen Umhang seines Getreuen auf ihrer Wanderung mit kleinen schwarzen Punkten besprenkelte. Er räusperte sich aber, als Foineach zum Schlag auf das Tierchen ausholte. Der alte Mann ließ auf der Stelle davon ab.

„Drei Schwerter also. Doch warum auch nicht, das stiftet Verwirrung, und die Schwarzen Schatten und die Wahren Schwarzen Schatten und die Diebesgilde und wie sie alle heißen sind fürs erste mit sich und ihrem ruhmreichen Fischzug beschäftigt!“

„Oja, das ist wahr, mein Fürst. Aber damit noch immer nicht genug. Ein junger Kerl ... wie heißt er noch ... achja, Airim. Dieser Airim war ebenfalls an Bord.“ Foineach verdrehte die Augen. „Ein kleiner, schmutziger Dieb, den es vom Land in die Stadt verschlagen hat und der seit einigen Monden in Cuanscadan in einem Hinterhof lebt. Für euch ist er natürlich nur ein kleiner Fisch, mein Flaíth, aber er ist anscheinend gewieft bei der Ausübung seines Handwerks und hat es schon zu etwas Ruhm in den Hafenkneipen gebracht.“

„Und was macht ein Tagedieb wie dieser Airim mit dem Schwert des Tighearnach?“ fragte der Fürst.

Foineach schüttelte den Kopf. „Verkaufen kann er das Schwert in Cuanscadan jedenfalls nicht. Vielleicht imponiert er damit seiner Auserwählten.“

„Behaltet ihn jedenfalls im Auge, Foineach, vielleicht kann er uns eines Tages von Nutzen sein. Und nun, mein guter Freund, gebt Kapitän Brionagh endlich Bescheid, dass er das Schwert des Tighearnach an meinen Hof bringt. Aber verrätet mir noch, bevor ihr geht: Wo war das echte Schwert versteckt?“

Ein runzliges Lächeln huschte über das Gesicht des Vertrauten: „Der alte Kapitän hat darauf geschlafen. Ein harter Schlaf.“

„Wahrlich, ein harter Schlaf – und ein hartes Stück Arbeit für alle.“ Der Fürst gebot Foineach mit einem Wink, ihn nun alleine zu lassen. Dann starrte er wieder auf den Fluss.

Als Foineach die Zimmertüre leise hinter sich geschlossen hatte, lächelte der Fürst.

Deireadh an scéil

Der Besuch der alten Dame

„Worauf wartest du, trag mich endlich hier weg. Oder muss ich alles selber machen?“ Cleona stemmte ihren dünnen Leib wenige Zentimeter aus dem weichen Samtkissen. Teagan verdrehte die Augen. Das war doch nur wieder eins von Cleonas Spielchen, mit denen sie ihn zur Weißglut trieb. Als wenn sie ihren Körper ohne fremde Hilfe mehr als eine Hand breit bewegen könnte. Und diese fremde Hilfe war meistens er, der Schwiegersohn. Dachte er nur an den Tag zurück, als er bei Cleona und – wie hieß ihr toter Mann denn noch – ach, das war auch einerlei. Er verfluchte jedenfalls den Tag, als er um Gaels Hand anhielt. Was hatte er davon gehabt – nichts als Ärger. Außerdem nutzten sie alle seine Hilfsbereitschaft eiskalt aus, besonders diese alte ...

„Wird es jetzt bald, die Sonne brennt wie Feuer. Mein neues Kleid bleicht womöglich aus. Aber deinem hohlen Kopf schadet das ja nicht, nur ich leide nachher wieder unter meinen unerträglichen Kopfschmerzen.“ Zur Bekräftigung legte sie den Handrücken an ihre bleiche Stirn und stöhnte.

Sie stöhnt immer, dachte Teagan. Und in ihrem neuen Kleid sieht sie aus wie ein roter Drache. Mit einem Seufzen schob er die rechte Hand wie bei einem kleinen Kind sachte unter ihr knöchiges Gesäß und stützte mit der linken ihren steifen Rücken ab. Dann hob er sie an. Er wankte ein paar Schritte vorwärts. Jetzt macht die gehässige Alte sich wieder schwer wie ein Wackerstein, dachte er, nur damit er in der brütenden Hitze noch mehr schwitzte.

„Stolper doch nicht so herum, du Trottel, gleich lässt du mich noch fallen. Das willst du wohl.“ Sie lachte wie ein geckertes Waldhörnchen. Eines von der Sorte, denen er als Kind mit Vorliebe den Hals ... „Nein, bring mich nicht in Nemoghs Laden. Muss ich denn alles sagen. Los, geh in den Hinterhof zur Werkstatt, der Verrückte wird bei der Arbeit sein. Und sieh zu, dass die Gehilfen meine Kiste schleppen.“

Teagan bedeutete zwei rothäutigen Huatlani mit einem Kopfnicken, die helle Holzkiste hinter ihnen herzutragen. „Schau nach vorne, sonst fliegst du noch über deinen eigenen Füße“, lamentierte Cleona. Teagan hörte gar nicht mehr hin – oder er bildete sich jedenfalls ein, dass die Schimpftraden nicht seine Ohren erreichten –, sondern steuerte auf das schäbige Gebäude im Hinterhof zu. Das war nicht einfach. Cleona verlagerte ständig ihr Gewicht, um entweder nach hinten zu schauen und die Huatlani zu größerer Eile anzutreiben, oder um Teagan die Vorzüge seines Domizils vor Augen zu führen, verglichen mit den einfachen Wohnstätten, in denen gescheiterte Naturen wie der Erfinder Nemogh vegetieren mussten. „Und das hast du nur mir zu verdanken!“, spie sie ihm ins Gesicht. Teagan verdrehte angewidert die Augen.

Als Cleona mit ihrem Anhang an der verschlossenen Werkstatttür hielt, atmete Teagan schwer durch. Es schien fast, als sei Teagan schwach auf der Brust, doch das Gegenteil war der Fall. Viele hielten ihn sogar für eine stattliche Erscheinung. Und besonders Frauen genossen die Vorzüge seines athletischen Körpers und seine Ausdauer und Tatkraft. Davon merkte er selbst jetzt nichts, er war erschöpft, was aber nicht nur von der Gestalt in seinen Armen herrühren konnte. Als Antiquitätenhändler musste er oft genug sperrige Schränke hochwuchten, dagegen war Cleona leicht wie eine

Vogelfeder. Aber seit einigen Tagen – um genau zu sein: seit dem Mitternachtsmahl am vergangenen Sonntag – durchfloss ihn bei jeder kleinen Anstrengung eine Hitze, der eine lähmende Schwäche folgte, so als ob die Lebenskraft aus seinen Adern gesogen würde.

„Klopf an“, schnarrte die Alte. Wie sollte er das nun wieder machen, er hatte keine Hand frei. Einer der Huatlani eilte herbei. Cleona erteilte ihm mit einem gnädigen Kopfnicken die Erlaubnis, an die schäbige Werkstatttür zu klopfen.

Sofort kam die Antwort: „Herein!“, worauf Cleona mit einem zweiten Kopfnicken reagierte. Der Gehilfe öffnete die Tür. Heraus schwappte ein buntes Gemisch an Gerüchen, das Teagan an brackiges Meerwasser, ranziges Olivenöl und verfaulte Wiesenblumen erinnerte. Wiesenblumen – deshalb juckte es plötzlich in seiner Nase.

„Untersteh dich!“, schimpfte die Alte, die seine vibrierenden Nasenflügel und die angespannten Wangenmuskeln. „Wenn du jetzt niest, fliegst du mitsamt deiner Mischpoke aus meinem Haus.“ Schlagartig erstarb der Niesreiz.

Vor ihnen tauchte Nemogh auf. Seine dreckigen Hände wischte er nebenher an an seinem grauen Leinenkittel ab. „Ach, ihr seid das“, schnaubte er. Mit der Hand kämmte er dann die verschwitzten Haare aus dem Gesicht. „Ihr müsst entschuldigen, ich war im Keller. Meine neue Erfindung funktioniert noch nicht richtig, die Ventile verstopfen bei jedem Durchlauf.“

Teagan horchte begeistert auf. Alte Gegenstände fesselten ihn auf Anhieb, weil ein guter Antiquitätenhändler eine feine Nase für unentdeckte Meisterstücke hat. Doch daneben faszinierte ihn auch alles Neue. Das ließ sich mit etwas Fingerspitzengefühl so herrichten, dass es alt aussah. Richtig alt. Denn was rissen ihm die Reichen der Stadt aus den Händen – Pretiosen, von deren Existenz keiner etwas ahnte. Also sozusagen alte Stücke, die frisch auf dem Markt auftauchten. Und Nemogh fabrizierte ständig neue Kostbarkeiten.

„Was versteht ihr eigentlich unter Venti...?“, begann Teagan, um seine Neugier zu stillen, doch Cleona fuhr dazwischen: „Papperlapapp. Männergeschwätz. Setz mich sofort in den weichen Sessel dort, und dann reden wir mit dem guten Maistír Nemogh einmal Tacheles.“

Die alte Dame klang sehr aufgebracht. Nemogh wurde auf der Stelle hellhörig, denn unzufriedene Auftraggeber schaden seinem Geschäft. Eine Frau mit ihrem Einfluss in der Stadt konnte sogar seinen Ruf für immer ruinieren. Ein Fiasko, was würde aus all den bedeutenden Erfindungen, die er noch machen wollte. Es half nichts, er musste seiner Kundin Honig um den Mund schmieren. Dabei würde er die alte Dame am liebsten mit eigenen Händen vor die Tür setzen. Wenn er nur ihre abfällig heruntergezogenen Mundwinkel in diesem grauen Gesicht sah.

„Was starrt ihr mich so an, Nemogh. Ihr wollt mich sicher gleich wieder vor die Tür werfen. Wie dieses Subjekt da“, sie wies mit dem Zeigefinger auf Teagan, der still zu Boden schaute und sich wünschte, dass alles schnell vorbei sei und er endlich wieder in seinen Laden zurückkehren könnte. „Aber so kommt ihr mir nicht davon. Ohne Zweifel wisst ihr, warum ich zu euch komme.“ Das war keine Frage, das war eine Antwort.

„Öffnet endlich die Kiste“, ranzte die Frau. Ihre beiden

Gehilfen zögerten keinen Moment, denn auch sie waren an Cleonas Launen gewöhnt und befolgten ihre Anweisungen zügig und ohne Nachfrage. Sie entriegelten das tischhohe Behältnis, legten den Holzdeckel beiseite und traten zwei Schritte zurück. „Und nun schaut euch an, Maistír Nemogh, was ihr angerichtet habt.“ Ein höhnisches Lächeln stahl sich auf Cleonas Gesicht. Selbst ihr griesgrämiges Grinsen schien im Gegensatz dazu noch freundlich.

Nemogh schaute kurz in die Kiste, warf Teagan einen überraschten Blick zu und schaute ein zweites Mal hinein.

„Nun erzählt mir, was ihr seht. Seht ihr etwa das Gerät, das ihr speziell für mich angefertigt habt.“ Ihre Worte zischten wie Messer durchs Zimmer.

„Ich bin mir nicht sicher“, stotterte Nemogh und rieb sich den Hals, als müsse er seine unversehrte Haut abtasten. „Ich erkenne so einiges, was mit meiner Erfindung zu tun haben könnte. Das eine runde ... Etwas könnte ein Rad gewesen sein. Aber waren es nicht vier, wo sind die anderen? Und das rote Seidenkissen kommt mir auch bekannt vor.“ Dann griff er doch in die Kiste und zerrte eine verbogene Eisenplatte ans Tageslicht. Er begutachtete das eigenartige Stück Metall von allen Seiten. „Oha, das diente zur Stabilisierung. Aber was habt ihr mit meiner Erfindung gemacht?“

Nemogh hatte kaum ausgesprochen, da sprang Cleona bereits wie von einer Giftspinne gestochen aus dem tiefen Sessel. Dann schrie sie spitz auf, ihre Augen weiteten sich vor Entsetzen. Mit einem Stöhnen – Teagan brummte nur: „Nicht schon wieder!“ – glitt sie vor die Füße ihres Schwiegersohns. Nemogh schlug die Hände vors Gesicht. Das fehlte noch, eine unzufriedene Kundin, die in seiner Werkstatt starb. Teagan nahm das gelassen. Oder vielmehr, zuerst gelassen. Dann grübelte er. Dabei fächelte er der Alten Luft zu. „Sie ist nur ohnmächtig, Nemogh. Ihr hättet ihr keine Frage stellen dürfen.“ Aber war sie wirklich ohnmächtig, oder war das nur wieder Schmierentheater? Dieser entsetzte Blick, galt der Nemoghs unverschämtem Ausruf, was mit seiner Erfindung geschehen sei? Oder hatte sich Cleona über ihre plötzliche Kraft erschreckt, mit der sie sich aus dem Sessel hievte? Teagan war sich nicht sicher, ob eine gelähmte Frau wie Cleona sich so ohne Weiteres erheben konnte, auch wenn sie sich mit den Händen abstützte. Steckte vielleicht mehr dahinter?

Cleona öffnete die Augen. „Oh, wie ist mir denn“, murmelte sie, dann sah sie abwechselnd die beiden Männer an, die neben ihr auf den Knien hockten. „Wolltet ihr beiden mich ein zweites Mal auf dem Gewissen haben.“ Nemogh und Teagan schauten sich wie ertappte Jungen an. Bevor sie aber beteuern konnten, wie leid ihnen die Ohnmacht der alten Dame tat und wie sehr sie hofften, dass sie sich von dem Schreck erholen würde, sorgte Cleona mit einer Geste für Ruhe. „Plappert nicht wieder den üblichen Unsinn, helft mir lieber hoch.“ Die zwei Männer platzierten Cleona im weichen Sessel.

„Und nun zu euch, Maistír Nemogh. Oder sollte ich euch nicht besser *Stümper Nemogh* nennen. Jedenfalls ist der Unrat in der Kiste eure fabelhafte Erfindung, mit der ihr mir das sauer erwirtschaftete Geld aus der Tasche gelockt habt. Ja, ja, ihr seid zu recht entsetzt, es ist euer *Räderstuhl*. Der Stuhl, den ihr selbst in den höchsten Tönen angepriesen habt. Viele glückliche Tage würden mir bevorstehen, habt ihr gerufen,

in denen ich mich endlich wieder frei wie ein junges Mädchen bewegen sollte. Hah, eure nützlichste Erfindung habt ihr das – das *Zeugs* genannt, ein großer Schritt für die Menschen, die sich nicht mehr auf eigenen Füßen bewegen können. Alles Lüge! Ihr seid ein Scharlatan, Maistír Nemogh!“ Cleona holte Luft.

Nemogh raffte seinen Mut zusammen und fuhr ihr in die Parade. „Haltet bitte ein, wertere Dame, und schildert mir, was passiert ist. Ist der Räderstuhl etwa unter euch zusammengebrochen?“

Cleona japste: „Wollt ihr behaupten, das Ding sei unter meinem Gewicht in tausend Stücke zersplittert. Ihr seid nicht nur ein Stümper, ihr seid auch noch ein Grobian. Das Ding ist ein Mordwerkzeug, Maistír Nemogh! Ein Gerät, mit dem man zarte Menschen wie mich ins Grab befördert. Ihr wisst nicht einmal, was eure Erfindungen anrichten, weil ihr nämlich einfältig seid.“ Die alte Dame tupfte sich mit einem schneeweißen Tüchlein die Augen, denn links und rechts tropften zwei dicke Tränen heraus. „Ach, wie mir das alles zu Herzen geht. Ihr stellt euch ja gar nicht vor, wie übel einer alten Dame wie mir seit vielen Jahren mitgespielt wird. Tagaus, tagein muss ich auf der Hut sein, dass mir keiner von diesen –“, sie warf einen vielsagenden Blick auf Teagan, „Erbschleichern an den Kragen geht.“

Teagan trat unruhig von einem Fuß auf den anderen. „Ja, du gehörst zu der Sorte, Schwiegersohn. Ach, bevor Maistír Nemogh mich noch für eine geschwätzig alte Dame hält, erzähle ich besser die Wahrheit. Also, der da“, sie stach mit dem Zeigefinger nach Teagan, „sollte mich in der Früh von meinem Schlafgemach im oberen Stockwerk hinunter an den Frühstückstisch fahren. Wie habt ihr noch geschwärmt: sogar Treppen sind mit diesem Räderstuhl kein Hindernis! Mein nichtswürdiger Schwiegersohn also rollt mich zur Treppe, aber anstatt abzubremsen, schiebt er das Ding in aller Seelenruhe weiter.“ Cleona atmete tief durch. „Und dann lässt er die Haltegriffe los.“

„Das habe ich nicht getan, sie sind mir aus den Händen gerutscht! Jemand hat sie mit Seife eingeschmiert“, protestierte Teagan. Seine müde Stimme verriet, dass er seine Unschuld nicht zum ersten Mal beteuerte.

„Unsinn. Wer soll das getan haben. Die ganze Familie liebt mich – außer dir! Du profitierst von meinem Ableben am meisten.“ Cleona machte Anstalten, sich wieder aus dem Sessel zu erheben, besann sich dann aber eines Besseren.

„Dann weiß ich wirklich nicht, warum du meine Dienste noch in Anspruch nimmst. Du musst doch fürchterliche Angst haben, dass ich dich wieder die Treppe hinunterstoße“, lästerte Teagan.

„Hah, den Tag möchte ich erleben, an dem ich einmal Angst habe! Glaubst du im ernst, du könntest mich loswerden. Du hast es nicht anders verdient und musst deine Schwiegermutter bis ans Ende deiner Tage an jeden Ort der Welt tragen.“ Cleona lächelte glücklich wie ein junges Mädchen bei ihrem ersten Liebesabenteuer.

Nemogh räusperte sich. „Was soll nun mit dem Ding – ich meine, was soll mit dem Räderstuhl geschehen? Soll ich ihn reparieren?“

„Untersteht euch, ihr Nichtsnutz“, Cleonas Fröhlichkeit war erloschen. „Werft das Ding auf euren Müllhaufen. Irgendwo habt ihr doch sicher den Plunder deponiert, der euch

missionen ist.“

„Wie ihr wollt, werte Dame.“ Brummelnd kramte Nemogh in der Holzkiste herum: „Am besten lagere ich den Räderstuhl erst einmal ein. Es wäre doch schade, wenn dieses praktische Gerät ...“

„Jetzt macht schon, wir haben nicht alle Zeit der Welt. Ihr müsst mir ja das Geld noch zurückzahlen.“ Aus einer Falte im Kleid fischte sie ihren Geldbeutel.

Nemogh stutzte einen Moment, dann gab er sich geschlagen. „Natürlich, ihr sollt eure Nathrod bis auf die letzte Münze erhalten. Aber momentan habe ich kein Geld im Haus. Wollt ihr stattdessen nicht einen anderen Gegenstand – oh, verzeiht meine Aufdringlichkeit. Das Geld wird euch gleich morgen ausgehändigt. Wenn mir euer Schwiegersohn die schwere Kiste ins Lager bringen mag?“

Teagan zögerte nicht. Er war froh, dem peinlichen Gespräch nicht länger tatenlos zuhören zu müssen. Gemeinsam mit einem der beiden Gehilfen hievte er die unhandliche Kiste hoch und bugsierte sie quer durch die Werkstatt. Nemogh öffnete die Hintertür mit einem der vielen Schlüssel, die in seiner Tasche klimperten. „Schiebt die Kiste einfach zu den anderen“, empfahl der Erfinder, dann wandte er sich wieder der alten Dame zu. „Aber ihr ward doch hochzufrieden, als ich euch den Räderstuhl übergab und euch Teagan über die Straße rollte. Mit Verlaub, aber die Menschen warfen euch bewundernde Blicke zu. Wollt ihr von nun an wieder in einer holprigen Kutsche durch die Stadt fahren?“

Mit überheblichem Augenaufschlag antwortete Cleona: „Macht euch um mich keine Sorgen, ich gehe schon meinen Weg. Aha, da kommt dieser Taugenichts endlich zurück. Was schaut du so verwirrt.“

Teagan ging gar nicht erst auf Cleona ein. Er war richtig aufgeregt: „Da stehen ja schon Kisten, Maistír Nemogh.“

Der machte ein langes Gesicht: „Leider seid ihr nicht die einzigen unzufriedenen Kunden.“

„Es türmen sich aber unzählige Kisten im Lager, Maistír Nemogh, tausende und abertausende, hintereinander gestapelt, übereinander gestapelt und nebeneinander gestapelt. Ich habe das Ende des Lagerraums gar nicht sehen können. Außerdem riecht es nach faulem Fisch!“

Nemogh zuckte mit den Schultern. „Die Sache mit dem Fischgestank bekomme ich nicht in den Griff. Eigentlich hat der *unendliche Lagerraum* nämlich nur gute Seiten, ich kann alles drin verstauen, was sonst im Weg herumsteht. Doch irgendwo in einer Ecke des Lagerraums muss neuerdings ein Durchlass sein. Und da dringt vermutlich der Geruch vom Hafen ein. Oje, hoffentlich nutzen nicht Diebe die Lücke aus und räumen mir das Lager leer.“

„Vom Hafen her?“ Teagan kratzte sich am Kopf. „Aber eure Werkstatt steht mitten in der Altstadt.“

Bevor er aber nachhaken konnte, beschwerte sich Cleona: „Könntet ihr euch endlich wieder um mich kümmern. Wir wollen jetzt gehen.“ Ihr Schwiegersohn nahm sie behutsam wie ein kleines Kind in die Arme.

Nemogh hielt den Besuchern erleichtert die Werkstatttür auf. Aber eine Frage lag ihm noch auf dem Herzen: „Warum geht ihr eigentlich das Risiko ein, dass euch eines Tages jemand zu Tode fallen lässt?“

Die alte Dame lachte aus vollem Hals. Dann schlang sie wie eine Krake beide Arme um den Nacken ihres

Schwiegersohns. Teagan hustete, weil er keine Luft mehr bekam. „Wenn mich einer fallen lässt, dann wird er schnell merken, wie anhänglich ich bin. Jetzt schaut aber nicht entsetzt, Maistír Nemogh, kommt lieber mit und bewundert mein neues Gefährt.“

Auf der Straße platzierte Teagan die alte Dame in ihrem Gefährt. „Diesen Tragstuhl hat Maistír Iordagh mir auf den Leib gezimmert. Der Mann versteht sein Handwerk“, rief Cleona dem Erfinder zu. Vier kräftige Huatlani packten die Trageholme und hoben in stummer Eintracht an. Der Tragstuhl schaukelte nicht im Geringsten, denn die Männer verstanden ihr Handwerk. Sie trugen ihn mitsamt seiner kostbaren Last im Laufschrift vorbei an Nemogh. Cleona lächelte. Der Tross wurde verfolgt von johlenden Halbwüchsigen, die schon seit ihrer Ankunft mit großen Augen herumlungerten, den beiden Gehilfen und einem sichtlich entnervten Teagan.

Nemogh hatte schon vieles gesehen, aber ein solches Gefährt war ihm noch nicht unter die Augen gekommen. Cleona saß in einem mit rotem Samt gepolsterten Stuhl wie die Fürstin auf ihrem Thron. Der schmale Schemel, auf dem ihre Füße ruhten, war mit rotem Leder bespannt. Aufwändige Intarsienarbeiten aus geschliffener Rostkastanie prägten die geschlossenen Seitenteile. Die rothäutigen Huatlani balancierten den Tragstuhl an vier Holmen aus demselben edlen Holz. Ihre Körper glänzten wie ein Meer von karmesinroten Bemalungen, ihre mit rötlichen Vogelfedern besprenkelten Umhänge zitterten im leichten Abendwind, und ihre getrimmten Haare leuchteten rotgolden in der untergehenden Sonne.

Dann jagten sie auch schon um die Ecke. Nemogh erkannte gerade noch auf der Rückseite des Tragstuhls die eingravierten Zeichen

F365GTS

Die Augenrollergasse

Cuanscadan schwimmt in einem Meer von Sagen und Märchen und kleinen und großen Flunkereien. Doch alle bergen einen mehr oder minder wahren Kern. Wie groß der Kern der Geschichte um die Augenrollergasse ist, weiß niemand mehr zu sagen, aber spannend genug ist die Geschichte allemal, dass sie in einer lauen Winternacht am prasselnden Kaminfeuer feilgeboten wird.

Es war einmal der Magier Brandubh, der sein Handwerk gut verstand. Er zauberte hier, er zauberte da. Und er war nicht nur in der Stadt bekannt, sondern gleich noch weit über die Stadtmauern hinaus. Das lag an seinen vielen Reisen, die er ach so gerne unternahm, um in der Ferne mit seinem Handwerk zu prahlen – und gute Nathrod dabei einzufahren.

Seine Angetraute Cairbre war jung. Sehr jung. Sie war hübsch. Sehr hübsch. Und sie war einsam. Sehr einsam. Ein Krieger – nennen wir ihn Cathal, denn so lautete auch sein Name – kam eines tristen Tags des Wegs und warf ein Auge auf die fesche Maid. Das Auge wurde zurückgeworfen. Und schwups haste nicht gesehen lagen sie sich in den Armen und eng umschlungen in den Betten. Dort spielte es sich ab, worüber der Erzähler den Mantel des Schweigens

breitet (wiewohl die Leute in den Gassen sehr hellhörig wurden).

Als Brandubh schwer beladen mit den vielen Nathrod nach Hause kehrte, erhaschte er noch flugs den wehenden Mantel des Kriegers, der aus dem Fenster des Schlafgemachs huschte und die schmale Gasse hinabstob. Weil Brandubh gut zählen konnte, rechnete er rasch eins und eins zusammen und kam zum Resultat: da wollt mir einer doch zwei Hörner aufsetzen! Das mochte Brandubh gar überhaupt nicht gern, und so wurd ihm schwer ums Herz, so schwer, wie der Rucksack Nathrod trug. Und davon steckten viele in dem Beutel.

Sodann schrie und brüllte und grölte Brandubh Zeter und Mordio und trieb seine geliebte Angetraute aus dem Haus. Draußen, auf der Gasse, die längst ein Sammelort für eine große Schar Gaffender geworden war (es wurd zwar generell viel gebrüllt in den Gassen der Stadt, doch das jemand gleichzeitig schrie und brüllte und grölte, das war doch verhältnismäßig selten), lachte er mit rotglühenden Augen auf. Dann guckte er ganz zornig, vielleicht sogar ein bisschen böse, aber auf jeden Fall nicht gut gelaunt.

Das gab der Angetrauten zu denken. Doch weil sie noch im siebten Himmel schwebte, blieb ihr Denken allzu umwölkt, ansonsten hätte sie sich an die Fähigkeiten von Brandubh erinnert. Die lagen weniger im irdisch-fühlbaren, sondern mehr im astral-mentalenen (was einem jungen Mädlel wie Cairbre so gar nichts nutzt und einem auch nicht warm ums Herz werden und überhaupt manchmal zittern lässt, wenn Flammen aus den Fingern des Liebsten zucken. Jedenfalls brabbelte Brandubh das Übliche und schwenkte die Arme, bis Cairbre die Augen aufriss und ihr der Atem stockte (oder andersherum).

Cathal indessen tauchte nochmals auf, am Ende der Gasse, das Schwert wieder in der Hand. Brandubh lachte erneut, dann verging allen, die mit großen Augen das Schauspiel verfolgten, die gute Laune: langsam, ganz langsam quetschten sich Cairbres Augäpfel aus den Höhlen. Ein Augenblick der atemlosen Stille folgte. Dann tropften die bei-

den Augäpfel auf den Boden und rollten zögerlich die Gasse hinab. Cairbre stürzte mit einem letzten Schrei ihrem Angetrauten zu Füßen. (Sie sollte bald darauf den Verstand verlieren und, so erzählt man sich, unter der Obhut der Weisen Frauen ein trauriges Leben geführt haben. Ach.)

Die Augen also rollten. Cathal brüllte. Mit einem weitern Aufschrei stürzte er auf Brandubh zu und hieb ihm mit einem heftigen Schlag den Kopf ab. Genau dort, wo es am meisten schmerzt, also knapp unterhalb des Kinns. Der Kopf platschte auf den Boden und rollte flink die Gasse hinab. Er holte zwar die beiden Augäpfel nicht mehr ein – die im Gleichklang mit einem „Plink!“ an einer Hauswand stoppten –, fabrizierte dafür aber ein sattes „Plonk!“

Allseits war Entsetzen angesagt, die meisten waren für den Augenblick völlig von der Rolle und wollten niemalsmehr gaffen oder gucken oder neugierig sein (ein Versprechen, das bis zum folgenden Tag Bestand haben sollte, als in einer anderen Gasse ein Möchtegern-Magier das selbe Kunststück probierte, aber kläglich an seinem Widersacher scheiterte, dem er nur zwei dicke Brocken aus der Nase ... auf jeden Fall schworen sich darauf wieder ein paar der Gaffer, niemalsmehr und so weiter). Das hielt einige aber nicht davon ab, gleich die Hundegasse, wie sie bis dato hieß, umzubenennen in das viel poetischere Augenrollergasse. Eine kluge Wahl, denn solche Namen merkt sich der gemeine Städter viel leichter.

Cathal übrigens verdrehte ob des kurzen Kampfes einmal kurz die Augen (woraufhin ein rasch herbeigeeilter Zulaufbarde eine neue Weise anstimmte: „Aug um Auge, Kopf um Kopf, es ist nicht schad um diesen Tropf!“), dann grunzte er wie ein echter Krieger, wischte sich den Mund ab und dachte sich ganz schnell, bevor der Gedanke wieder enteilt war: „Aus den Augen, aus dem Sinn!“ Darauf kehrte er um, stapfte in die nächste Gasse und machte einer anderen feschen Maid schöne Augen.

Was lehrt uns diese Mär: Augen zu und durch? Nein, sondern: manchmal sollte auch ein gehörnter Gatte beide Augen zudrücken.

Amhairgin

Amhairgin ist einer der Coraniaid, die 1560 nL nach Midgard zurückkehren und dort ihr altes Reich verteidigen. Wie die gesamte, zahlenmäßig kleine Gruppe Coraniaid ist auch ihm der Rückweg nach Emhain Abhlach verwehrt. Zusammen mit den übrigen Coraniaid muss er auf Midgard leben.

Noch weiter zurück, diesmal in der Realwelt (okay, inwiefern man zeitlich von einer fiktiven Welt zur realen Welt „zurückgehen“ kann, sei mal dahingestellt): 1976 durften Elsa & Jürgen Franke die „Sippe der Schlange“ im Fantasy-Verein FOLLOW gründen. In ihrem Gefolge: Amhairgin.

Amhairgin ist also ursprünglich eine Manifestation auf Magira. Dort wurde er Fürst von Cuanscadan (so wie etliche andere Städte ihre neuen Herrscher fanden: Corrabheinn – das ist Manfred Roth – siedelte in Cruachan, Ian ay'khrea – das ist Josef Ochmann – in Corrinis, und so weiter). Gerade in den ersten Jahren erschienen viele Schriften zur Kultur, unter anderem natürlich auch zu den Coraniaid, ihrem Leben und Treiben und allem, was dazugehört.

Bis eines Tages Querelen Follow erschütterten. Elsa & Jürgen Franke konzentrierten sich in der Folgezeit weniger auf Follow, sondern vielmehr auf das bald entstehende Midgard und den „Club für Fantasy- & Simulationsspiele“. Das „Volk der Schlange“ (aus dem Stehgreif kann ich die Namensänderung nicht datieren) wurde in der Folgezeit von einem Dail regiert, der aus drei Mitgliedern bestand. Später durfte dann Manfred Roth einen eigenen Clan um sich scharen: die Grauen Schlangen waren geboren (während die anderen Schlangen als die Grünen Schlangen weiterhin präsent waren).

Jetzt mache ich's kürzer: Amhairgin schiffte sich irgendwann gen Emhain Abhlach ein, um zu den Grünen Schlangen zu gehören (die sind allesamt in Emhain Abhlach gelandet), wechselte später wieder nach Magira zu den Grauen Schlangen kam. Dort lebt er noch immer.

Damit wurde in groben Zügen der Magira-Amhairgin abgehandelt. Jetzt nehme ich mir noch kurz den Midgard-Amhairgin zur Brust. Den verschleppten Myrkgard-Amhairgin dagegen lasse ich komplett im Regen stehen ...

Wenn es einen Magira-Amhairgin gibt, warum sollte es dann nicht auch einen Midgard-Amhairgin geben. Also landete Amhairgin in der Stadtbeschreibung (es schreibt sich nichts so leicht wie ein Selbstplagiat) auch in Cuanscadan. Damit sind zwei Amhairgins untergebracht. Und beide sind sich nicht nur sehr ähnlich, sondern im Grunde sind sie gleich. Jetzt nicht erschrecken, ich nehme Dich – den willigen Leser – kurz an die Hand und entführe Dich auf die Homepage zu Follow-Erainn ... Ach, ich mache es einfacher, ich kopiere den Auszug eines Textes hierhin, den Manfred Roth dereinst geschrieben hat und den ich unterschreiben würde:

„Neben diesem einem kulturellen Hintergrund sind die Hauptvertreter der Bewohner Erainns mit den Hochelben aus

J. R. R. Tolkiens Mittelerde vergleichbar, vermischt mit einigen Elementen aus Michael Moorcocks „Elric“-Romanen.“ Lassen wir Tolkien mal außen vor, stellen wir lieber Elric ins Rampenlicht. Interessant an ihm ist seine innere Zerrissenheit, seine Fremdbestimmtheit, seine Selbstzweifel. Und dass er eine von zahlreichen Inkarnationen in einem Multiversum ist.

Endlich kommen wir der Sache näher. Amhairgin auf Magira. Amhairgin auf Midgard. Ein und dieselbe Person – oder doch nicht? Beide auf der Suche: wonach? Wie geht es weiter. Magira-Amhairgin interessiert in diesem Zusammenhang jetzt nicht weiter, wichtig ist alleine der Midgard-Amhairgin.

Der lebt seit etwas 800 Jahren auf Midgard, eine selbst für einen langlebigen Coraniaid nicht unerhebliche Zeitspanne, die am besten mit irgendetwas Sinnvollem angefüllt sein muss. Durch die Gegend spazieren und sich die Tristesse der Walachei und das Elend der Städte begucken? Ist nicht so doll. Da kommt eines Tages doch die Einsicht (oder das Verlangen oder was auch immer), dass es in der Heimat am schönsten ist und es eine nette Geschichte wäre, dorthin wieder zurückzukehren. Ansonsten lesen wir im DFR bei den Elfen: sie können „... an großem Kummer sterben.“ Wenn 800 Jahre Heimweh kein großer Kummer sind, dann weiß ich's nicht ...

Melancholie also allenthalben, Traurigkeit, Schwermut, Bekümmernis, Gram (ich habe mal den wordschen Thesaurus eingeschaltet und ein paar Fachtermini aus dem Hut gezaubert: wer will, kann ähnlich fortfahren, also Trübsal, Schmerz ... all die deutschen Befindlichkeiten eben) und so vieles, was die Seele belastet und das Gemüt bedrückt. Bald (nun gut, ein paar Jahrzehnte wird es gedauert haben) wird auch Amhairgin klar, dass die Zeit drängt und eine Rückkehr ins verheißungsvolle Emhain Abhlach die einzige Seelenrettung sein kann.

Und damit nähern wir uns langsam (man sollte von einem Coraniaid ja auch wirklich keine Eile erwarten!) der midgardschen Jetztzeit. Justament, als der Leidensdruck so richtig drückt, geschieht es, dass in Cuanscadan Weise Frauen dahingemeuchelt werden. Ailinn (Amhairgins Angetraute) schiffte den Runan abwärts, Amhairgin mit. Das kommt ihm ganz zupass, denn er hat ... nennen wir's vorerst einmal Visionen (da wäre eine weitere Ausarbeitung nötig, ob Coraniaid nämlich ein besonderes Gespür haben für bestimmte Veränderungen im Weltgefüge), die ihm vorgaukeln (oder eben nicht!), dass sich in nicht so ferner Zukunft etwas „auf-tun“ wird: ein Zugang nach Emhain Abhlach wird das sein, die Rückkehr in die „Ewigen Lande des Westens“ erscheint also möglich. (Wobei das „nicht so ferner Zukunft“, bitte schön, aus der Sicht eines Coraniaid bewertet werden muss. Ausgespielt wird das nämlich nicht, geschehen wird das erst in ein paar Jahrzehnten – für einen Coraniaid eben nicht mehr fern – oder, um es greifbarer zu machen: immer „im nächsten Jahr“ ...)

Jetzt präsiert es aber Amhairgin. Es ist nicht klar, wie diese Rückkehr bewirkt werden kann, doch für ihn scheint eines sicher: man sollte für den Fall der Fälle bestens gewappnet sein. Deshalb möchte er kein Risiko eingehen und etwa als einsiedelnder Eremit vor sich hindudeln. Eigeninitiative lohnt sich auch in einer phantastischen Welt, also werden die Bedingungen geschaffen, um alles Nötige in die Wege leiten zu können, wenn es drauf ankommt. Und was bietet sich da förmlich an: eine komplette Stadt, die grad mal eine Dämmerstunde einlegt und auf die Hilfe eines Coraniaid angewiesen ist. Das nutzt Amhairgin aus, er schwingt sich – mit mehr oder weniger überschäumender Begeisterung in der Bevölkerung – zum Fürsten auf. Und seitdem streckt er seine Fühler aus, um nur im richtigen Moment zur Stelle zu sein, wenn die Zeichen künden und der Rückweg nach Emhain Abhlach geebnet ist. Vielleicht braucht er dazu ein schlagkräftiges Heer, um sich den Weg irgendwohin zu ebnet, vielleicht muss er mit einer kleinen Flotte gen Westen segeln, um von einer Insel aus ... Oder vielleicht vermutet er, dass sich erst Gerüchte über unerklärliche Ereignisse breitmachen, bevor sich eine Möglichkeit zur Rückkehr eröffnet – und die Gerüchte dürfte am ehesten in einer Hafenstadt wie Cuanscadan anlanden ... Genauer jedoch weiß er nicht, das Rätselhafte soll ruhig für immer und ewig ungelöst bleiben.

In den Zwischenphasen liegt die Euphorie darnieder und er stützt seinen Kopf mit den trüben Gedanken in die kalten Hände und schaut weit, sehr weit in die Ferne, wenig ansprechbar für die irdisch-midgardischen Dinge und genau dem Bild eines Coraniaid entsprechend, wie es die Literatur so trefflich darstellt: kalt und beherrscht, leicht zu beleidigen, spöttische Verachtung für diesen und arrogant, gleichgültig oder berechnend für jenen. Also eine Art Generation Golf-Yuppie der Fantasy. Und – um Nathirs Willen! – kein Gutmensch! Coraniaid sind nicht die Schmetterlinge Midgards, die fröhlich flattern und nur gute Dinge im Kopfe denken und hier und dort einmal etwas bestäuben.

Okay, grad noch zum Nachwuchs: Als ich das Quellenbuch ad acta legte, hatte ich so einige Mutmaßungen, was den Spielern nicht gefallen könnte. Eine beschäftigte sich mit den beiden Jungs des Fürstenpaars. Die Fürstin und der Fürst sind ja eher steinalt – und haben zwei Jungen, die nicht einmal 20 Jahre alt sind! Das ist doch arg konstruiert, oder?

Ist es nicht. Das habe ich mir nur so geschickt aus den

Fingern gezogen, dass es auch einen Sinn macht. Stichwort: Melancholie. Männlein und Weiblein vermehren sich doch gerne, wenn alles um sie herum eitel Sonnenschein ist und die Zukunft glücklich aus den Augen blinzelt. Wenn aber Trübsal Einzug hält, dann steht der Kinderwunsch nicht an vorderster Stelle: der Nachwuchs bleibt demnach auf der Strecke. Da erscheint es nicht unschlussig, wenn die beiden Coraniaid-Angetrauten just in den letzten Jahren erst Nachwuchs zeugten, denn die Zeichen deuten ja auf eine bessere Zukunft hin, auf eine Veränderung zum Positiven (auf Ganztagsbetreuung beispielsweise!) Bald (ich verweise nochmals darauf, dass dieses „bald“ nicht richtig „bald“ ist) geht es ja gemeinsam gen Schöner Wohnen. (Nicht ganz klar ist dem Verfasser übrigens, inwiefern nicht doch in der Vergangenheit kleine Coraniaids dem Ei der Schlange entschlüpften – man sollte die Fürstin befragen! – oder kleine Sidesteps getätigt wurden. Upps.)

Wie aber setzt man einen solchen Fürst im Rollenspiel ein? Wer Amhairgin irgendwie „verwenden“ will, der sollte sich das Gesagte vergegenwärtigen. Der Fürst will sich örtlich verändern. Der Fürst ist Coraniaid und kein Mensch. Er ist schon gar kein Gutmensch und auch kein Gutcoraniaid. Er weiß, dass er auf Midgard vor die Hunde geht. Was macht eine solche Person: sie ordnet dem Erreichen des Ziel weitestgehend alles unter. Das muss nicht bedeuten, dass Amhairgin „über Leichen geht“, das Elfenerbe wohnt auch ihm inne, und das sprichwörtliche Ehrgefühl ist auch ihm zueigen. Aber er wird abwägen, inwieweit das Wohl eines Menschen hinten angestellt werden muss. Das heißt, dass der Fürst etwas auf Ehre hält und auf Respekt, aber sich nicht scheut, im geeigneten Moment einen Menschen ins Unglück zu stürzen – wenn es denn der Sache dient.

Es ließe sich jetzt noch mehr schwadronieren (nämlich zum Beispiel, dass die Aufgabe der Coraniaid ja längst erfüllt ist und sie deshalb womöglich eine Distanz zu den Menschen spüren, sich also nach all den Jahrhunderten nicht mehr mit ihnen verbunden fühlen wie in den frühen Tagen. Das würde auch erklären, warum sie sich von den Menschen entfernt haben – und umgekehrt die Menschen das fühlen und sich fragen, weshalb sie denn einen Coraniaid als ihren Herrscher anerkennen sollen. Oder was geschieht, wenn zwei oder mehr identische Personen gleichzeitig nach Emhain Abhlach reisen?), aber fürs erste genügt das bisher Geschriebene.

Noch eine Diebesbande (Ergänzung)

Um das Abenteuer sinnvoll durchspielen zu können, benötigt es noch ein wenig an gewissen Festlegungen. Die folgenden habe mir bei meiner Runde viel geholfen.

Hintergründe

Die Diebe Finn und Murtagh kamen vor ca. zwei Wochen in Cuanscadan an und quartierten sich in ein verlassenes kleines Haus ein. Sie haben dann fast anderthalb Wochen nur geplant und beobachtet, dann „testweise“ Mombroth und Dara überfallen. Als das so glatt und durchaus erfolgreich lief, haben sie ihre Pläne schnell durchgezogen, um die Beschäftigung der Stadtwache auszunutzen. Bei den einzelnen Opfern haben sie letztlich nur recht zügig die Dinge mitgenommen, die ihnen wertvoll erschienen. Durch den Erfolg etwas euphorisch wurden sie auch hektischer und wagemutiger.

Birkin und Scannlan hätten ebenfalls mit dem Schlafgift außer Gefecht gesetzt werden sollen, aber entweder traf Finn nicht oder jemand war immun. So musste halt Murtagh mit der Keule zuschlagen.

Erst bei Roiwin ging es wirklich schief, da sie nicht mit seiner Agilität und Reaktion gerechnet haben. Er hat zufälligerweise das Blasrohr gesehen, das Finn durch den Vorhang schob und ist rechtzeitig in Deckung gegangen.

Nachdem Murtagh verletzt wurde, wollten sie sich erst mal ein paar Tage bedeckt halten und dann mit dem Diebesgut die Stadt verlassen. Da kamen aber die Abenteurer dazwischen ...

Ablauf der Diebstähle

1. *Vor vier Tagen vormittags* – **Mombroth** (H1): Überfall mit Blasrohr/Schlafgift – diverse Materialien (100 GS)
2. *Vor vier Tagen spätabends/nachts* – **Dara** (V3): Einbruch – „nichts“ (zwei Fässchen mit Uisge) (100 GS)
3. *Vor drei Tagen frühmorgens* – **Birkin** (A16): Überfall mit Schlag auf dem Kopf – fünf seltene Pfeifen („unbezahlbar“)
4. *Vor drei Tagen früher Nachmittag* – **Scannlan** (B3): Überfall mit Schlag auf dem Kopf – 127 GS Bargeld
5. *Vor drei Tagen abends* – **Aimitín** (A9): Überfall mit Blasrohr/Schlafgift gg. Frau Aife – Schmuck (2.000 GS)
6. *Vor drei/zwei Tagen nachts* – **Angus** (H21): Einbruch (beide bei Lovern) – 207 GS Bargeld
7. *Vor zwei Tagen mittags* – **Cuirim** (B9): Überfall mit Blas-

rohr/Schlafgift – zwei Ballen feinste Seide (350 GS)

8. *Vor zwei Tagen abends* – **Glomach** (A10): Einbruch bei Abwesenheit – offiziell „500 GS“ (tatsächlich 112 GS)
9. *Vor zwei Tagen spätabends/nachts* – **Faith** (B5): Einbruch bei Abwesenheit – versteckte Geldtruhe mit ca 1.000 GS (Diebe haben auch mal sehr viel Glück)
10. *Vor einem Tag extrem früh morgens* – **Ossian** (H40): Einbruch – Kreditbriefe über 5.000 GS
11. *Vor einem Tag spätnachmittags* – **Roiwin** (H36): versuchter Überfall – Wunde am Bein mit 5 LP Schaden bei Murtagh ... (Ende der Glückssträhne)

Besondere Hinweise

- Mombroth (H1), Aimitín (A9), Cuirim (B9): Hinweise auf Blasrohr mit Schlafgift.
- Ossian (H40): Roter Stoffetzen vom Umhang von Murtagh.
- Faith (B5) und Cuirim (B9): Hinweis auf Roiwin!
- Scannlan (B3): Zwei mittelgroße Gestalten, einer mit rotem Umhang.
- Roiwin (H36): Angriff durch zwei mittelgroße, verummte Gestalten. Hat Blasrohr gesehen und ist ausgewichen. Kampf mit Verwundung von Murtagh. Blutspur zum Versteck der Diebe!

Das Fluchthaus der beiden Diebe

Das Haus selbst ist recht heruntergekommen.

Im Hauptraum (beim Eingang) gibt es nur einen einfachen Holztisch, vier Stühle und einen Sack mit Waffenzugs.

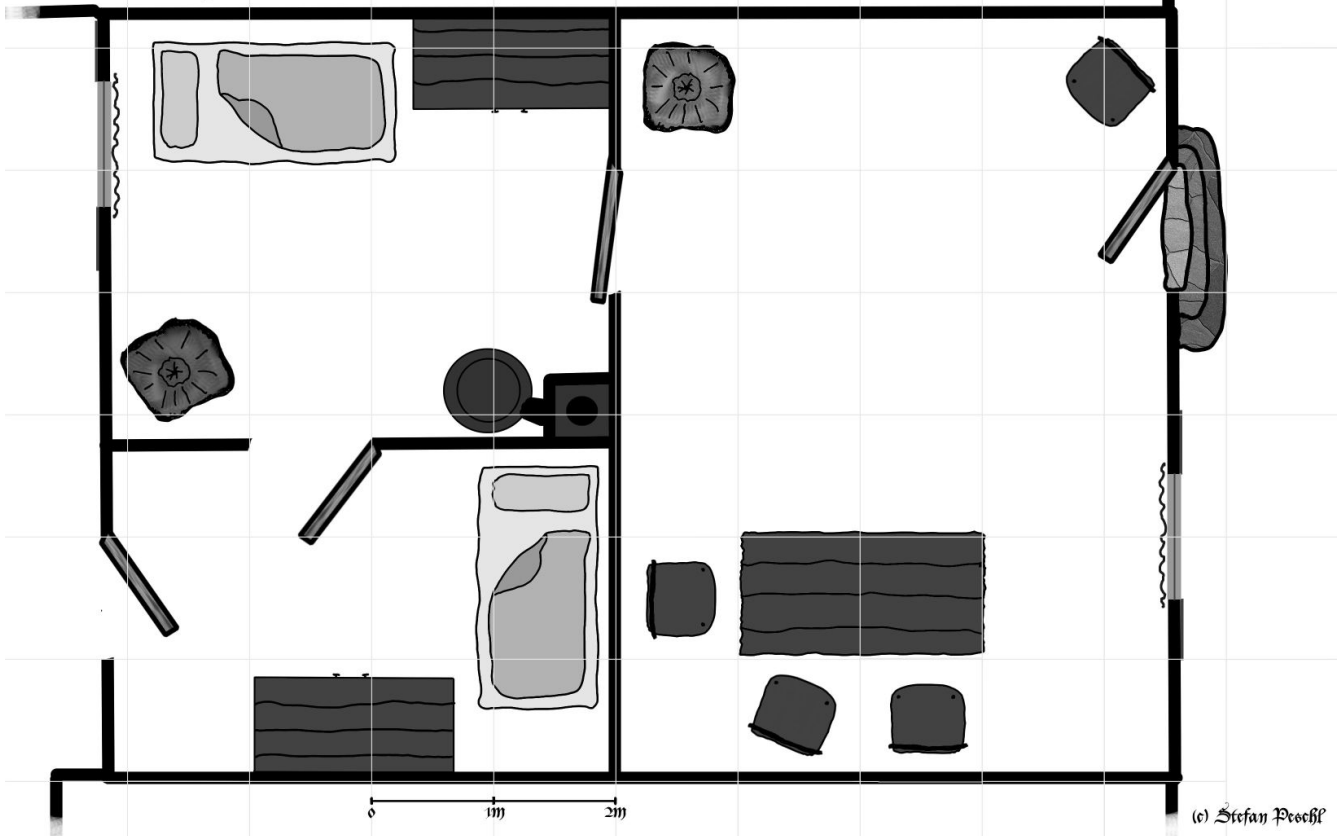
Durch eine Tür geht es dann in den ersten Nebenraum/Küche. Dort stehen ein Bett, ein Schrank, ein Herd und ein Sack mit dem Beutegut. Der zweite Nebenraum mit dem zweiten Bett hat nur einen weiteren Schrank, aber dafür eine Tür in den Hinterhof.

Ein Fenster geht nach vorne raus und ist nur durch Holzläden und einen Vorhang geschützt. Das zweite Fenster geht zum Hinterhof hinaus und hat ebenso nur Vorhang und Holzläden. Je nach Jahreszeit kann noch eine Lederhaut eingezogen sein.

Belohnung

Als Belohnung gab es von Birkin 300 GS, von Aimitín 200 GS, von Ossian 500 GS und von Glomach ein fettes Abendessen. Alle beteiligten Händler geben nun einen Preisnachlass von 10% auf alle Waren (bei denen es die Gewinnspanne erlaubt). Alle Figuren haben darüber hinaus noch rund 60 EP bekommen (AEP, KEP und ZEP).

Das Haus der "Diebesbande"



Die Diebesbande

Die „Diebesbande“ bestand bei mir aus einem Grad 3 Assassinen und einem Grad 2 Spitzbuben:

Finn Assassine **Gr 3**
Volk, gleichgültig – mittel (171cm), normal – 20 Jahre

St	Gs	Gw	Ko	In	Zt	Au	pA	Sb	Wk
78	99	61	64	93	35	79	100	43	79

LP	AP	RK	B	Abwehr	Resistenz
12	18	LR	25	+12	+12/13/11

Angriff (AnB+2, SchB+3): Blasrohr+10 (*Schlafgift*), Dolch+10 (1W6+2), Kurzsword+9 (1W6+3), leichte Armbrust+9 (1W6), Werfen+8 (variabel), Wurfmesser+9 (1W6-1) – Raufen+8 (1W6-1)

Fallen entdecken+7, Meucheln+10, Schätzen+5, Scharfschießen+7, Schauspiellern+8, Schleichen+9, Stehlen+8, Suchen+10, Tarnen+8 – Sehen+8, Hören+10, Riechen+8, Schmecken+8, Tasten+8, Sechster Sinn+1 – Sprechen: Erainnisch+19, Albisch+12, Comentang+10

Murtagh

Spitzbube **Gr 2**

Mittelschicht, gleichgültig – mittel (171cm), breit – 21 Jahre

St	Gs	Gw	Ko	In	Zt	Au	pA	Sb	Wk
92	92	70	89	41	40	56	51	35	81

LP	AP	RK	B	Abwehr	Resistenz
15	16	LR	23	+12	+11/14/11

Angriff (AnB+1, SchB+4): Keule+11 (1W6+3), Langsword+7 (1W6+5), Ochsenzunge+10 (2W6), Wurffeule+6 (1W6-1) – Raufen+9 (1W6)

Akrobatik+15, Balancieren+15, Erzählen+8, Geheimzeichen+6, Klettern+15, Menschenkenntnis+4, Schleichen+8, Schlösser öffnen+9, Stehlen+9 – Sehen+8, Hören+8, Riechen+8, Schmecken+8, Tasten+8, Nachtsicht+8, Sechster Sinn+1 – Sprechen: Albisch+4, Comentang+12, Erainnisch+14

Verfasser: Stefan Peschl (auf der Cuanscadan-Homepage www.cuanscadan.de ist auch eine farbige Version der Grafik zu finden).

Unter Schafen

Hintergrund und Zusammenfassung

Nachdem die Abenteurer zuverlässig die Diebesbande geschnappt haben, die unter anderem den Weinhändler **Ossian** bestohlen, werden sie von diesem zu einer kleinen Feier eingeladen. Dort lernen sie den Wollhändler **Nuadh** kennen, der zufälligerweise ein kleines Häuschen im etwas angenehmeren Teil des Hafenviertels zu vermieten hat. Ursprünglich ist seine Miete recht hoch, aber er bietet ihnen Sondervergünstigungen, wenn sie das Haus selbstständig renovieren und ihm auch bei einem kleinen Problem helfen. Sein Schafzüchter **Feallmhar** lebt auf einem großen Hof nahe Biorra (Provinz Luachar, ca. 90 km, also etwa drei Tagesreisen nordöstlich von Cuanscadan). Eigentlich hätte schon längst eine Wolllieferung ankommen sollen, aber angeblich sei der Wagen mit der Rohwolle von einer Räuberbande überfallen und in Brand gesteckt worden. Der Wagenlenker ist dabei getötet worden.

Dies stimmt auch soweit. Natürlich werden die Abenteurer vermuten, dass mehr dahinter steckt und entsprechend wild phantasieren. Wenn sie das annehmen, täuschen sie sich allerdings. Die Räuberbande ist lediglich eine Gruppe zerlumpfter Gestalten mit Bögen, die halt einfach vermutet haben, dass ein Dörfler mit einem Wagen auch Geld bei sich hat. Die Wolle war/ist für sie völlig wertlos.

Nach ereignisloser Anreise am Gehöft von Feallmhar angekommen, erfahren sie aber vom eigentlichen Problem des Schafzüchters: Seit einiger Zeit räubert ein Wolf in seiner Herde. Er hat schon zwanzig Schafe getötet – merkwürdigerweise aber ohne sie zu fressen. Auch sind sie irgendwie „vertrocknet“. Die Jäger aus Biorra wollen sich gerade nicht darum kümmern und die Versuche der Knechte, den Wolf zu erlegen, sind erfolglos geblieben.

Diese Bestie ist ein Geisterwolf (BEST, S. 359), der von den Abenteurern dann natürlich gestellt und hoffentlich erlegt wird. Ein ausgesetztes Kopfgeld von 50 GS (50 Nathrod) sollte eventuell auch Motivation genug sein. Weil Feallmhar etwas klamm ist, wird er ihnen die Belohnung in Naturalien auszahlen: sie erhalten einen Anteil in der Höhe des Kopfgelds an der Ladung Wolle, die sie nach Cuanscadan bringen sollen.

Anschließend wird eine neue Wagenladung Wolle zusammengestellt und von den Abenteurern gemäß ihres Auftrags nach Cuanscadan gefahren. Unterwegs erfolgt dann der obligatorische Überfall von den zwar schlecht ausgerüsteten, aber überraschend intelligenten Räubern. Drei Tage später in Cuanscadan können die Abenteurer dann hoffentlich ihr nun recht günstiges Häuschen beziehen.

Die Reise gen Biorra

Die Hinreise dauert drei Tage, es muss also zweimal übernachtet werden. Die erste Übernachtung kann in der Gaststätte Olanmála („Wollsack“) in Chainnigh stattfinden. Chainnigh ist zwar das Zentrum der cuanscadanischen Schafzucht, jedoch trotzdem noch ein recht kleines Dorf unter der Burganlage. Die zweite Nacht können die Abenteurer im Städtchen Duinbearna verbringen.

Eigentlich sind keinerlei Ereignisse bei dieser Reise

vorgesehen. Natürlich werden die Abenteurer in den Gaststätten Fragen zu Überfällen stellen, aber bislang hat dort kaum jemand etwas gehört. Die Räuber haben ja auch erst einen Wagen überfallen, sodass man dazu wenig zu sagen weiß.

Das Verkehrsaufkommen zwischen Duinbearna und Cuanscadan ist recht hoch, hauptsächlich Händler, die aus Norden kommen. Wenn die Abenteurer sich dann am dritten Tag Richtung Biorra bewegen, nimmt der Verkehr stark ab. Ein Bauer kann nach Überquerung des Glenveigh vielleicht noch etwas mehr zum Überfall auf Nuadhs Wollwagen sagen und Andeutungen über eine zerlumpfte Bande machen. Gegen Abend kommen die Abenteurer auf Feallmhars Hof an.

Das Gehöft von Feallmhar

Das Gehöft besteht aus einem Haupthaus, mehreren Wirtschaftsgebäuden und Ställen. Es ist von einer Palisade umfasst. Etwas abseits davon befinden sich die Schafgatter, in denen die durchaus recht großen Herden gehalten werden. Natürlich werden die Herden tagsüber auf die großen Weiden geführt, aber nachts bringt man sie sicherheitshalber in die Gatter, wo sie leichter zu überwachen sind. Auf dem Anwesen lebt Feallmhar mit seiner Familie, sowie einige Knechte, Schafhirten und sonstige Bedienstete und Helfer. Es ist somit ein großes und unabhängiges Gehöft, wie es für Erainn typisch ist.

Feallmhar begrüßt die Abenteurer recht freundlich, sagt aber, dass er noch wenigstens einen Tag braucht, um die Ladung fertig zu stellen. Es müssen noch ein paar Schafe geschert werden. Ansonsten steht der Wagen bereit und enthält sehr zur Enttäuschung paranoider Abenteurer keinerlei Schmuggelwaren. Die Abenteurer dürfen selbstverständlich im Haupthaus übernachten.

Wie es der Zufall will, wird am heutigen Abend der 17. Geburtstag von Feallmhars und **Mairéads** Tochter **Eabha** gefeiert. Es ist eine kleine Feier im Familienkreis angesetzt, wobei die Abenteurer gerne teilhaben können. Vielleicht kann jemand von ihnen etwas zur Unterhaltung beitragen?

Des Weiteren erfahren die Recken auch, dass in letzter Zeit sehr oft Schafe (insg. 13 Stück in den letzten zwei Wochen) geschlagen wurden. Es scheint ein sehr großer Wolf gewesen zu sein. Leider hatten die üblichen Jäger aus Biorra bislang keine Zeit, sich darum zu kümmern. Interessanterweise lagen die Kadaver merkwürdig vertrocknet oder verfault herum und schienen kaum angefressen zu sein. (Der Biss des Geisterwolfs wirkt wie Verdorren.)

Auf Wunsch werden sie schnell zu einem näher gelegenen Ort geführt, wo ein Schaf gerissen wurde. Ein EW:Spurenlesen lässt sie Spuren eines sehr großen Wolfes finden. Vielleicht auch Büschel seines grauen Fells? Leider lassen sich die Spuren nicht weiterverfolgen.

Die Feier des Wolfes

In dieser ersten Nacht bereits wird der Geisterwolf das erste Mal auftreten. Sind die Abenteurer schnell, dann können sie ihn sogleich erledigen. Ansonsten wird eine gewisse Spurensuche und/oder ausdauernde Jagd notwendig.

Das Fest beginnt wie üblich mit einem Essen und kurzen Reden mit Segenwünschen der nahen Verwandten und der Mutter Eabhas. Darauf folgt Musik und Tanz, wobei je nach Jahreszeit auf dem Hof oder in einem der freigeräumten Wirtschaftsgebäude gefeiert wird. Vielleicht ist auch ein fahrender Gaukler zugegen, der die Gelegenheit für eine kleine Vorstellung nutzt.

Dann passiert es: Sofern die Abenteurer nicht ausdrücklich Wache stehen, springt der Geisterwolf völlig überraschend mit einem gigantischen Satz über die Pallisade und greift völlig beliebig einen jungen Hirten an (und tötet ihn). Die Festgesellschaft ist wie gelähmt und auch die Abenteurer sollten sich erst einmal vom Schock erholen. Normalerweise dürfte niemand wirklich Rüstungen und Waffen mit sich führen, sodass die Situation ein gewisses Problem darstellt. Wenn nicht blitzschnell und klug reagiert wird, versucht sich der Geisterwolf ein kleines Mädchen zu schnappen und mit ihr abzuhaufen. Allerdings ist ihm sein Überleben wichtiger (und er ist wohl auch etwas überrascht, dass doch so viele Menschen anwesend sind), sodass er bei einem Angriff (egal welcher Art) das Kind wieder unversehr fallen lässt und das Weite sucht (Rauf auf den Wehgang und ab ins Dunkel). Hier sind natürlich die Abenteurer gefragt, die sich mutig auf ihn stürzen können. Die Hirten und Feallmhar sind für mindestens 1W6+3 Runden völlig überfordert, suchen Waffen, rennen wirt durcheinander oder bringen die Kinder und Frauen in Sicherheit.

Geisterwolf (Wolf)

MW 8 • EP 4 • Gr 4

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
16	8	LR	30	80	60	t90	+13	+12/16/12

Angriff: Biss+8 (1W6+1 & Verdorren) – Raufen+7 (1W6-2) – Kehlbiss

Bes.: *Kampftaktik*+10

»**Zaubern+15:**« *Verdorren* (bei schwerem Treffer)

Die Jagd nach dem Wolf

Je nachdem, wie die Nacht ausging, müssen die Abenteurer sehr schnell reagieren und dem Wolf folgen. Sind sie zu feige, dann machen das eben mehrere Hirten und erlegen ihn auch in einem Gewaltakt mit entsprechenden Verlusten. Ist das Kind noch in den Fängen des Wolfes, stirbt es bei der letzten Möglichkeit und die Abenteurer verlieren ordentlich an Ruf. Jedenfalls erfordert die Jagd etwas Spurenlernen oder Ähnliches, wobei ggf. die NSC aushelfen können. Da der Wolf ziemlich heftig sein kann, sollte der Spielleiter die Spieler von einer Zusammenarbeit überzeugen. Grundsätzlich zieht sich der Geisterwolf in eine kleine Höhle zurück und ist nach dem vorangegangenen Angriff etwas kampfunlustig. Er schlägt lieber des Nachts zu, sodass ihm die Abenteurer relativ leicht eine Falle stellen könnten.

Prinzipiell sollte davon ausgegangen werden, dass das Kind in der Nacht zuvor gerettet wurde, sonst sollte man es gnadenlos sterben lassen. Hier kann aber der SL je nach Spielstil selbst entscheiden, ob seine Abenteurer „echte Helden“ sein dürfen.

Die Heimreise und der Überfall

Wenn Nathir den Bewohnern des Gehöfts und den Abenteurern gewogen ist, wurde der Geisterwolf getötet. Feallmhar freut sich übermäßig. Es wird noch ein wenig gefeiert und um den toten Hirten getrauert, dann geht es nach einem Tag Schafschur wieder Richtung Cuanscadan.

Auf dem Heimweg an einem beliebigen Ort zwischen Biorra und Duinbearna kommt es zum angekündigten Räuberüberfall aus dem Hinterhalt. Die Räuber sind eigentlich ziemlich armselige Gestalten, die „nur“ überleben wollen und davon ausgehen, dass ein Handelswagen einfach Gold dabei haben muss. Sie wollen die Fahrer und Begleiter mit Pfeilen erledigen, ggf. auch Brandpfeile einsetzen und dann alles Wertvolle einsacken. Sie haben keinerlei Interesse an der Wolle und sind auch definitiv nicht von einem anderen Wollhändler geschickt. (Wenn der Spielleiter es doch aufwändiger mag, kann er natürlich auch noch ein fieses Intrigenspiel mit diversen Konkurrenten spinnen.) Je nach Bedarf sind es fünf bis zehn Räuber. Die Anzahl ist nicht exakt festgelegt – schließlich geht es ja nur um einen bestehbaren Kampf.

Straßenräuber

Bauern Gr 0

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
14	5	TR	24	70	65	m50	+10	+10/10/10

Angriff: Dolch+4 (1W6); Langbogen+4 (1W6+1); Stoßspeer+4 (1W6+1); Handaxt+4 (1W6+1) – Raufen+6 (1W6-3)

Geländelauf+15

Die Räuber sind bloß armselige Bauern, die mittels eines gemeinen Winkelzugs ihres Lehnsherrn zu Leibeigenen wurden und seit Wochen am Hungertuch nagen. Sobald jemand von ihnen verwundet oder gar getötet wird, suchen sie ihr Wohl lieber in der Flucht. Hier kann man wunderbar die Schattenseiten des Fürstentums und/oder der erainischen Gesellschaft herausstellen, so die Abenteurer einen Gefangenen machen können. Weitere Informationen hierzu finden sich auf der Cuanscadan-Homepage in der Rubrik „Ereignisse“ (<http://www.cuanscadan.de>).

Die Heimkehr

Wenn alles geklappt hat, so sind die Abenteurer nach etwa acht Tagen wieder zurück und machen Nuagh sehr glücklich. So glücklich, dass er ihnen das versprochene Haus zu einer sehr günstigen Miete überlässt (siehe oben). Der endgültige Preis ist hier bewusst ungenannt, da ihn der Spielleiter den Gegebenheiten in seiner Spielrunde anpassen sollte. Ein kleines Stadthaus wird normalerweise zu 50 bis 200 GS (50-200 Nathrod) im Monat vermietet, je nach Größe.

Es sollte angemessen sein, wenn pauschal 60 AEP vergeben werden. Wer nach den offiziellen Regeln spielt und AEP für den Fertigkeiteneinsatz vergibt, sollte nicht mehr als 10 bis 20 AEP für das erfolgreiche Bestehen vergeben. Dann müssen aber auch noch ein paar Gelegenheiten für die Fertigkeiten eingebaut werden. Die mutige Errettung des Kindes kann gerne nochmals 10 AEP zusätzlich bringen.

Verfasser: Stefan Peschl.

Der Scadanmór darf nicht sinken!

Der Scadanmór darf nicht sinken ist eine Sammlung verschiedener Abenteuerskizzen in dem erainnischen Städtchen **Cuanscadan**. Diese Abenteuerideen sind für eine Spielergruppe von 3 bis 6 Mitgliedern niedriger Grade gedacht, die sich weniger in kämpferischer Manier, sondern durch logisches und der zivilisierten Umgebung einer Grosstadt angepasstes Handeln auszeichnen sollen. Es ist erforderlich, dass eine der Spielerfiguren einen/eine des Lesens kundigen Magier/-in aus *Erainn*, *Alba* oder *Chryseia* darstellt. Die Angaben in Klammern hinter Personennamen oder Ortsbezeichnungen beziehen sich auf den Gebäudeschlüssel in *Cuanscadan*.

Der Spielleiter sollte darauf achten, dass die Spielergruppe den üblichen Anreiseweg nach *Cuanscadan* nimmt, nämlich übers Wasser; entweder von Süden den **Runan** aufwärts auf einem Schiff oder, im besten Fall, durch Übersetzen mit der Fähre vom Westufer. Die ungünstige Witterung (Hochwasser) liefert genügend Gründe, den Landweg am Ostufer des *Runan* oder von *Deasciath* her verhindern zu können. Lassen sie sich partout nicht davon abhalten, die Stadt durch ein Landtor zu betreten, bemerken sie eine gewisse Aufgeregtheit ob der Ereignisse auf dem *Runan* (das Stadtgespräch des Tages), erhalten die Informationen darüber abends im Gasthaus durch Gespräche mit dessen Gästen und sehen den Weidenkorbtransport unterwegs auf den Straßen.

Eine stürmische Anreise

Im Herbst (Mitte des Hirschmondes) setzt eine Gruppe von Abenteurern auf der größten Fähre vom Westufer (17) nach *Cuanscadan* über. Durch ungewöhnlich starke Regenfälle der letzten Tage führt der *Runan* bereits viel Wasser, und selbst dem erfahrenen Fährmann **Anrai** (H10) fällt es schwer, die starke Strömung zu berechnen. Zudem herrscht ungewöhnlich großer Verkehr auf dem Fluss: viele Fischer- und Ruderboote bemühen sich auf gleichem Weg, und etwa 200 Faden südlich quält sich gerade der „*Große Hering*“ (der „**Scadanmór**“) durch die Engstelle zwischen den burgbekränzten Hügeln. Sein Hauptsegel mit dem cuanscadanischen Stadtwappen (ein Abbild ebendieses größten Kriegsschiffs weit und breit) wird vom heftigen Nordwind an den Großmast gepresst, zahlreiche Treidler am Ufer und die eigenen Ruderer bemühen sich, ihn voranzubringen.

Anrai flucht, denn der Stolz der Marine genießt allüberall Vorfahrt, und er muss die schwerfällige Fähre soweit wie möglich von diesem abhalten. Plötzlich sieht man Gestrüpp und einige starke Baumstämme mit großer Geschwindigkeit flussabwärts schießen; die Fähre entgeht nur durch Anrais außergewöhnlichem Geschick einem Zusammenstoß. Ein kleines Ruderboot weiter flussauf ist nicht so glücklich und kentert. Man rettet einen der Insassen durch zugeworfene Seile aus dem reißenden Strom, doch bevor man sich näher um ihn kümmern kann, brechen einige der Treidelseile des *Scadanmór*! Das große Schiff droht auf der Küste aufzulaufen! Die Leute auf der Fähre können nicht helfen und sind froh genug, daß sie wenig später am Alten Fischereihafen (G) selbst das Ufer erreichen.

Hier müssen sie sehr lange warten, bis sie die Fähre verlassen können, und werden zudem einer gründlichen, sehr bürokratischen, fast schon schikanösen Untersuchung unterzogen. Von **Duchann**, einem der Schreiber der Haferverwaltung (VW), werden ihre Namen und ihr Begehrt aufgeschrieben, ihre Habe „gefilt“ und bezollt. Mitglieder der Stadt- wie Hafenwache (VW) sind in größerer Zahl als Aufpasser anwesend, Beschwerden erscheinen nicht sinnvoll. Mit einem gewissen Unmut können die Abenteurer auch bemerken, dass diese Maßstäbe nicht für alle gelten.

Vom kleineren Fischerboot nebenan werden sehr schnell und unkontrolliert zwei auffallend große, grobmaschige Weidenkörbe, die an beiden Seiten des Bootes im Wasser hängend transportiert wurden, entladen und – auf einen flachen Wagen verbracht – über den Fischmarkt in nördlicher Richtung weggefahren. Der aus dem Wasser Gerettete bemerkt, man müsse eben **Ossians** (H40) Beziehungen haben, der sich für sein nächstes Festgelage wieder Meeresfrüchte-Delikatessen aus dem Süden hat kommen lassen. Nachdem er aufgrund seines Zustands (Kleidung guten Zuschnitts, jetzt aber nass) schneller abgefertigt wird, bedankt er sich bei seinen Rettern, indem er sie zum Gasthaus *Anam Cuanscadana* (B4) führt.

Kurz vorher sieht man, zu aller Erleichterung, den *Scadanmór* vor der Hafeneinfahrt nordwärts fahren; die Mannschaft hat ihn doch wieder in den Griff bekommen und ist nunmehr auf dem Weg zu seinem Ankerplatz im Kriegshafen (J), um ihn dort (eigentlich ungewöhnlich früh dieses Jahr) für den Winter zu vertäuen.

Diverse Hintergründe

Ohne dass sie es wissen, geschweige denn wollen, geraten die Abenteurer in den Blickpunkt verschiedener Gruppen, die in den nächsten sieben Tagen ihre eigenen Pläne verfolgen:

- **Stadt- und Hafenwache** sind angewiesen worden, die Ankommenden, insbesondere Auswärtige, verstärkt und scharf zu kontrollieren, um den in letzter Zeit grassierenden Schmuggel von Luxuswaren (vornehmlich Gewürze, aber auch Rauschmittel) endlich in den Griff zu bekommen. Die Marineverwaltung erwartet zudem einen auswärtigen („Spezialisten“-) Magier, der Verbesserungen in der Steueranlage des *Scadanmór* vornehmen soll; was sich durch die Ereignisse auf dem *Runan* gerade wieder als höchst dringlich erwiesen hat.
- Die **Diebesgilde** der Stadt hat den Plan gefasst, den mutmaßlich reichsten Mann der Stadt, Weinhändler Ossian (B40), endlich wieder einmal von der Last eines Teils seiner Reichtümer zu befreien. Man wird demnächst seinen Palast oder seine Lagerhäuser im Hafenviertel „besuchen“.
- Die „**Schwarzen Schatten**“ planen einen spektakulären Schlag gegen das Ansehen des Fürsten, mit den Prämissen, daß es möglichst nur Sachschäden geben soll, man ihnen offiziell nichts nachweisen kann, aber in der allgemeinen Volksmeinung sie für diese heroische Tat gerühmt werden sollten. Ihr Ziel ist nicht mehr und nicht weniger: die Versenkung des gerade eingelaufenen *Scadanmórs*!
- Die „**Wahren Schwarzen Schatten**“ haben davon bereits Wind bekommen und befürworten eigentlich Ziel wie

Plan, wären jedoch nicht enttäuscht, wenn statt dessen sie in der Bevölkerung als Helden anerkannt würden und die „Verräter von den sogenannten Schwarzen Schatten“ dafür den Kopf hinhalten müssten.

- Auch die „**Kinder der See**“ sind daran interessiert, den *Scadanmór* so lange wie möglich (oder für immer) von ihren Piratenaktivitäten im Süden fernzuhalten. Sie haben bereits auf der *Inis Lioge* versucht, ihn zu versenken (einige Planken knapp über der Wasserlinie sind notdürftig repariert, was auch der Grund für das allzu frühe Einlaufen nach *Cuanscadan* ist), und ihre wenigen Kontakte innerhalb der Stadt angewiesen, weiter daran zu arbeiten. Der plötzliche, „zufällige“ Bruch der Treidelleinen ist auf Sabotage Bestochener zurückzuführen.

Kontakte und Aktivitäten

Die Abenteurer können innerhalb der Stadt ihren eigenen wie auch immer geplanten Aktivitäten nachgehen, werden jedoch im Laufe der nächsten Tage von einigen Leuten der verschiedenen Gruppen kontaktiert, um sie in einen der Pläne hineinzuziehen. Welcher Plan den Vorzug erhält, ist Sache des Spielleiters wie der Entscheidungen und Handlungen der Spielergruppe selbst.

Am Abend in dieser oder jedweder anderen Gaststätte, die sie aufsuchen, wird über die Ereignisse auf dem *Runan* geredet. Man erfährt unter anderem von den Schäden am großen Schiff. Jemand wird scherzhaft vorschlagen, dass man zur Reparatur ja die neue Erfindung des Gelehrten **Nemogh** (A7) benutzen könne, das Unterflussboot, woraufhin allenthalben großes Gelächter ausbricht. Es gibt weiterhin Spekulationen darüber, warum der *Scadanmór* so früh ins Winterlager eingezogen wird.

In den Fängen der Verwaltung

Etwas später wird ein Bote auftauchen und dem Magier/der Magierin aus *Erainn* (oder *Alba* oder *Chryseia*) unter den Spielern eine handgeschriebene Notiz übergeben, dass er/sie sich doch um die Mittagszeit beim Arsenal einfinden soll, um seine/ihre Arbeit mit einer Besichtigung des *Scadanmór* zu beginnen. Dies beruht auf einer Schlaperei in der Verwaltung, die den ähnlich klingenden Namen auf der Kontrollliste Duchanns mit dem avisierten Magier verwechselte.

Wird der Magier nächsten tags am Arsenal bei **Torcan** (H2) das Missverständnis aufklären, ist er nicht sonderlich gut angesehen („*Ein Fehler in der Verwaltung? – Niemals!*“), und die Hafenvache wird prophylaktisch einen Mann abstellen, der die Gruppe in den nächsten Tagen mal im Auge behält.

Verschweigt er seine richtige Identität, erhalten er und eventuelle Mitstreiter einen Rundgang auf dem *Scadanmór* (allein das ist schon erstrebenswert) und die größtmögliche Unterstützung (Belohnung in Aussicht, Zugang zum Arsenal, freie Unterbringung in der Waffenschule (H38) oder im Seemannsasyll (H3)). In den nächsten Tagen kann man ja durch Forschungen (Bibliothek im „Haus des Wissens“ (A19), Befragen von anderen Fachleuten (Schiffsausrüster **Brion** (H29), Fischer **Buran an'castar** (H11) und eigenen Ideen sich etwas ausdenken und zur Not immer noch das

Scheitern der Bemühungen erklären – wäre da nicht die Drohung, dass der richtige Magier jederzeit ankommen kann (was aber erst 12 Tage später geschehen wird).

Schmugglerdienste

Der aus dem Fluss gerettete Mann, ein Erainner namens **Corr** (ein sehr gebräuchlicher Name; falsch zudem, was man aber zunächst nicht wissen kann), wird der Gruppe am nächsten Tage erneut „zufällig“ über den Weg laufen und versuchen, sie für einen kleinen Auftrag auf dem Westufer (5 Tage für eine kleine Reise landeinwärts und zurück als Wache für einen Weintransport) anzuheuern. Eine angemessene Bezahlung von 200 Goldstücken wird angeboten. Geht man darauf ein, setzt man wieder über den Fluss und wartet in der hualantischen Siedlung (B) ab, während Corr Pferde und Proviant besorgt. Eine Stunde später kommt er zerknirscht und mit einem Boten zurück, der ihm gerade gemeldet hat, dass der avisierte Transport bereits lange unterwegs ist. Er zahlt den Abenteurern 1 Goldstück pro Mann/Frau für die Mühe und gibt dazu 2 kleine (20 Liter) Fässchen mit „Rotem Cuanscadaner“. Die Abenteurer können erneut zur Stadt übersetzen, wo sie diesmal nicht genauer kontrolliert werden.

In den Fässchen sind, wasserdicht verpackt, mehrere Säckchen mit seltensten Gewürzen, die auf diese Weise zollfrei eingeschmuggelt werden sollen (im Gesamtwert von 1217 Goldstücken! Der Wein ist dagegen ein saurer Verschnitt minderer Sorte und kaum trinkbar). Ein angeheuerter Dieb wird sie der Gruppe noch im Laufe des Abends zu entwenden versuchen. Gelingt dies nicht, werden die Abenteurer aufmerksam. Haben sie die Fässchen geöffnet (eine raffinierte Vorrichtung durch Druck auf einen Zapfen erlaubt dies) und das Schmuggelgut entdeckt, können sie dies anzeigen (wobei sie erneut Verdacht, diesmal bei der Stadtwache, erregen) oder die Hehlerware zu verkaufen suchen. Die Kräuterhändlerin **Valgiris** (A11); der Hehler **Ciughel** (B6) oder ein Pfefferer (H5) böten sich hier als Anlaufstelle an. Corr wird in diesem Fall der Stadtwache einen entsprechenden Tipp geben und diese eine hochnotpeinliche Untersuchung einleiten.

Anmerkung: Hat die Gruppe den Auftrag nicht angenommen, schmuggelt ihnen Corr ein Fässchen mit einer winzig kleinen Gewürzprobe darin ins Zimmer und gibt der Stadtwache den anonymen Tipp, um sie so von seinen eigenen Schmuggelaktivitäten abzulenken. Die Abenteurer müssen ihre Unschuld vor der Bríthean (Richterin) **Foilla** (A14) zu beweisen suchen; als ausgezeichnete Anwalt empfiehlt sich **Fionn** (A13) ...

Hundswache

Lommán, Ossians Verwalter (H40), sucht für die Bewachung der Lagerhäuser am Hafen eine schlagkräftige Truppe und wird die Abenteurer deswegen ansprechen, entweder durch einen Mittelsmann im Gasthaus oder, so sie am Arsenal aufgetaucht sind, daselbst. Er hat insgeheim von den Plänen der Diebesgilde erfahren und sieht nicht ein, warum sein Lagerhaus (und sein Profit) Schaden nehmen soll. (Ein Einbruch in Ossians Palast würde ihn dagegen kaum interessieren). Nehmen die Abenteurer das großzügige Angebot (10 Goldstücke pro Nacht für maximal die nächsten 5 Nächte) an, müssen sie bei Einbruch der Dämmerung zum

Der Plan der Schwarzen Schatten

In den Weidenkörben waren weder schwarzgesprenkelte Riesenlangusten noch anderes Schmuggelgut, sondern zwei männliche **Lizardrui**, Echsenwesen aus den Salzstümpfen bei *Deasciath*. Diese intelligenten (halbamphibischen) Kreaturen sind in der Lage, längere Zeit unter Wasser zu bleiben, ja, sie müssen sogar ihre Echsenhaut vor Austrocknung schützen und an Land in bestimmten Zeiträumen benetzen. Die „Schwarzen Schatten“ haben sie einschmuggeln lassen, im Baderaum im Keller versteckt und bringen sie insgesamt dreimal zu Tauchübungen ins Hafengebäude.

Beim erstenmal (in der zweiten Nacht nach der Ankunft) erkundeten sie den *Scadanmór* und seine Umgebung (eventuell bemerkt von wachhaltenden Abenteurern vor dem Lagerhaus). Beim zweitenmal (nunmehr auf dem Weg vom und zum Freudenhaus bemerkt) werden sie und ihre Begleiter im Schuppen am Wasser von Sliem, insgeheim Mitglied der „Wahren Schwarzen Schatten“, überrascht, den sie im Kampf töten und unter Wasser festbinden; die Leiche löst sich jedoch von den Stricken und treibt nach oben). Ein weiterer Mann, diesmal von den echten „Schwarzen Schatten“, wird verwundet und bleibt über Nacht im Hafenschuppen zurück, man versorgt ihn am Tag und holt ihn ab.

Anmerkung: Auf dem *Scadanmór* kann man u. U. bei ganz genauer Untersuchung gewisse Spuren der nächtlichen Tätigkeit erkennen.

Beim dritten Versuch, fünf Tage nach der Ankunft, werden die Lizardrui versuchen, unter dem *Scadanmór* insgesamt 4 Fässchen anzubringen, in denen zwei verschiedene Materialien sind. Mit einem Ruck an einer starken Schnur kann dies aus sicherer Entfernung geöffnet werden, die Komponenten vermischen sich mit dem Wasser und entwickeln eine starke Säure, die sich in die Holzplanken des Schiffes hineinfrißt und es zum Sinken bringen kann! Anschließend sollen die Lizardrui zur *Inis Cullin* schwimmen und dort wieder von einem Fischerboot aufgenommen werden (allerdings erwartet sie dort ein Meuchelkommando der Schwarzen Schatten ...).

Lizardrui (Echsenwesen)

Gr 5

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
15	11	LR	18	80	40	m50	+13	+12/14/12

Angriff: Klaue+10 (1W6-2), Biß+10 (1W6) – Raufen+6 (1W6-2)

Bes.: Schwimmen+20, Tauchen+20

Dienst in und vor einem Lagerhaus (L) antreten. Aufmerksam wachend würden sie dadurch Aktivitäten im Kriegshafen (siehe unten) bemerken können.

Die verschwundenen Weidekörbe

Vor dem Dienstbeginn der zweiten Nacht erscheint allerdings Ossians Vertrauter **Metax** und schlägt einigen der Abenteurer vor, schnelle Nachforschungen anzustellen, denn das Fest im Palast ist in zwei Tagen, und speziell gekaufte Delikatessen sind nicht eingetroffen! Man weiß nur, dass die beiden Weidenkörbe mit den Meeresfrüchten (lebenden, schwarzgesprenkelten Riesenlangusten) vor zwei Tagen im Hafen ausgeladen wurden, aber danach verschwunden sind. Ossian braucht diese Delikatessen! 250 Goldstücke werden als Belohnung gezahlt! Die Abenteurer werden dieses Angebot wohl sofort annehmen, sind sie doch im Laufe ihrer angeblichen Wache sehr zu körperlicher Arbeit im Lagerhaus (Umschichten schwerer Weinfässer und ähnlichem) herangezogen worden und brauchen sich nicht mehr die Nächte um die Ohren zu schlagen ...

Anmerkung: Haben sie den Wachdienst-Auftrag ausgeschlagen, wird ihnen das neue Angebot bereits am zweiten

Tag in der Gaststätte überbracht.

Sie versuchen nun, den Verbleib der gelieferten Fracht festzustellen und ihren Weg zu rekonstruieren, wobei sie folgende Personen ansprechen können:

- Fischer Buran an'castar (H11): „ja, er holte die beiden Weidenkörbe im Süden ab und brachte sie nach Cuan-scadan, der Inhalt war in Ordnung; außerdem muss er in zwei Stunden mit der Flut auslaufen und hat keine Zeit mehr.“
- Wagenmeister **Carfan** aus dem Gästebereich (N): „ja, er stellte den Wagen und seinen Kutscher Sliem zur Verfügung, aber der ist wohl krankgeworden und seit 2 Tagen nicht mehr aufgetaucht, kurz nachdem er den Wagen zurückbrachte.“
- Gehilfe Meargh: „Sliem wohnt in der Nähe dieses bekannten Freudenhauses, wo auch seine Schwester beschäftigt ist.“
- Händler **Seafra** auf dem Fischmarkt (H15): „sah den Wagen mit den Weidenkörben über den Fischmarkt nach Norden rollen.“
- Bettler **Santach Einauge** (H6): „sah den Wagen am

Freudenhaus halten.“

Spieltechnisches Ziel ist es, die Abenteurer zu dem Freudenhaus „*An Nectair Grá*“ (H17) zu führen. Im Hof wird man die beiden Weidenkörbe in einer Ecke stehen sehen. Weitere Nachforschungen können nur im Etablissement selbst gemacht werden. Das weitgerühmte, ihm angeschlossene Badehaus mit dem großen Becken im Keller-raum ist leider wegen Reparaturarbeiten geschlossen. Die Damen sind sehr nett, einige aber auch etwas verängstigt. Der Türsteher **Taristach** tritt den Nachforschungen recht schroff entgegen, Besitzerin **Madame Myrkara** ist verbindlicher im Ton, aber genauso unnachgiebig ...

Ziehen die Abenteurer die vermeintlich richtigen Schlüsse, werden sie das Freudenhaus von innen und außen beobachten, um noch weitere Informationen mit Beweiskraft zu erlangen und sicher zu gehen.

Anmerkung: Den Diebstahl der Delikatessen können sie jedoch nicht aufdecken, da das eigentliche Schiff, nach einer Beschädigung an den Klippen unterhalb des Ban Baran, erst in vier Tagen ankommen wird, leider zu spät für Ossians Fest ...

Dabei stellen sie unter anderem fest: Duchann und auch mehrere zwielichtige Gestalten (Diebe?) interessieren sich stark für das Gebäude; der Alchimist **Mombradh** (H1) besucht das Haus mit einigen Päckchen, nimmt aber nicht die Dienste der Bewohnerinnen in Anspruch; fünf vermummte und verschleierte Leute verlassen mitten in der Nacht unter höchst konspirativen Umständen das Freudenhaus und gehen zum Hafen zu einem Lagerhaus direkt am Wasser (nach einiger Zeit kommen nur vier wieder zurück); **Carlagh Beltain**, der „Hakenmann“ (H19) wird ebenfalls als Besucher registriert; ein Fässchen von genau derselben Größe und Bauart wie jenes mit dem sauren Wein liegt bei den Weidenkörben im Hof (wenn das kleine Schmuggelszenario nicht gespielt wurde, fällt das Fässchen nicht besonders auf); große Mengen frischgefangene Fische werden ins Haus geliefert.

Am nächsten Tag sorgt eine im Wasser vor der **Inis Cullin** (21) angeschwemmte Leiche mit ungewöhnlichen Verletzungen (durch Klauen, Zähne, aber auch einen Dolchstich) für Aufsehen. Die Hafengewache übergibt den Fall der Geheim-polizei. Diese wird feststellen, daß es sich um den Kutscher Sliem (vermutlich ein niederrangiges Mitglied der „Wahren Schwarzen Schatten“) handelt, aber vorerst nicht die Täter ermitteln können.

Die Abenteurer sind auf sich allein gestellt und müssen versuchen, anhand der gesammelten Indizien die Pläne der „Schwarzen Schatten“ zu durchkreuzen. Der Ausgang ist ungewiß. Gelingt es den Abenteurern, den Anschlag zu verhindern (in welcher Weise auch immer), wird ihnen eine reiche Belohnung durch den Fürsten selbst zuteil, ungeachtet dessen (und aller aufrechten Bürger der Stadt) Achtung mit allen weiteren Annehmlichkeiten. Gelingt es ihnen nicht oder/und informieren sie keine der zuständigen Persönlichkeiten, geraten sie unter schärfste Bewachung und gar Anklage als Mitwisser und Mittäter, sofern sie dies nicht vermeiden können (auch durch Flucht aus der Stadt ...)!

Der Scadanmór wird im übrigen auch bei gelungenem Anschlag nicht sinken (allenfalls um einiges im Hafenbecken absinken, gehalten von seiner sehr starken Vertäuung). Der

Holzboden wird beschädigt, aber im Laufe des Winters wieder repariert werden können und gegen weiteres besser geschützt sein – kommt doch der „spezialisierte Magier“ nach zwölf Tagen endlich an und wird zusammen mit der gesamten Elite der Schiffbauer sein Bestes tun, dass solcherlei Gefahr dem „Großen Hering“ nie mehr passieren mag ...

Verfasser: Manfred Roth

Femme Fatale

Eine Abenteurerskizze nach dem Film „8 Frauen“ von Francois Ozon

Auf der Website www.dieterwunderlich.de/Ozon_8frauen.htm findet man eine Inhaltsangabe des Films. Ein Bild der Protagonistinnen kann man hier http://moviereviews.cementhorizon.com/archives/db_scan208a.jpg ansehen.

Spielerfiguren: Bei der Auswahl der Abenteurer sollte man darauf achten, dass nicht nur rein egoistische Figuren mitspielen. Es besteht sonst die Gefahr, dass sie dem Abenteurer einfach davonlaufen. Die Spieler werden mit einem Mordfall konfrontiert, der vor allem detektivische Fähigkeiten erfordert. Kampffertigkeiten sind nicht gefordert. Eine Gradbeschränkung gibt es nicht. *Reise in die Zeit* bzw. *Hören der Geister* können zu einer sehr schnellen Aufklärung des Falls führen, wenn man ihren Einsatz nicht vorsichtig steuert.

Schauplatz: Ein Landhaus im Bergland östlich von Cuanscadan; Winter

Belohnung: je nach Abenteurergruppe. Für den Auftakt-auftrag bieten sich 500 GS an.

Das Abenteuer

Es gibt zwei Möglichkeiten, dieses Abenteuer zu spielen. Die Version, die im Folgenden mit „Farce“ bezeichnet wird, entspricht ziemlich genau der Filmversion. Wer einen echten Mordfall vorzieht, richte sich nach den Anmerkungen zum „Mord“.

Der Auftakt

Es ist Winter in und um Cuanscadan. Schon den ganzen Tag schneit es und es sieht nicht so aus, als sollte der Schneefall bald aufhören. Die Abenteurer haben einen einfachen Auftrag für den Antiquitätenhändler Teagan übernommen. Dabei kann es sich um einen Botengang, die Begleitung eines Wagenzugs oder ähnliches handeln. Wenn sie ihn in seinem Stadthaus in der Altstadt (T28; siehe Stadtkarte mit Raster) aufsuchen, schickt man sie wegen der Bezahlung für den Auftrag zu seinem Landhaus, das im Bergland östlich der Stadt liegt. Nach einer Stunde gefahrlosen Marschierens gelangt man endlich ans Ziel.

Teagans Anwesen ist von einer zwei Meter hohen Mauer umgeben. Ein Tor versperrt nachts den einzigen Weg hinein. Wachen gibt es allerdings weder tagsüber noch nachts. Der gepflasterte Weg führt direkt zur Eingangstür des Herrenhauses. Helen, die Haushälterin, bringt Bittsteller und andere Besucher umgehend zu Teagan.

Con-Variante

Für Cons bietet sich eine andere Auftakt-Variante an. Die Abenteurer kennen sich untereinander nicht. Sie werden von Teagan zur Vergabe eines lukrativen Auftrags eingeladen und lernen sich auch erst beim Abendessen kennen. Der SpL sollte vor dem Abenteuer jeden Spieler beiseite nehmen und sich kurz mit ihm unterhalten. Nach dem Mord sollten sich die Abenteurer gegenseitig für verdächtig halten können. Diese Variante dürfte besonders Spaß machen, wenn man einige zwielichtige Gestalten in der Gruppe hat. Es besteht dann allerdings erhöhte Gefahr, dass sich diese dem Abenteuer einfach durch Flucht entziehen.

Der Händler bedankt sich bei ihnen für die geleisteten Dienste, muss die Abenteurer jedoch bis zum nächsten Morgen vertrösten. Er wird dann mit ihnen zum Stadthaus gehen und sie dort auszahlen, denn so viel Geld, wie sie bekommen, hat er nicht hier draußen. Als Entschädigung lädt er seine Helfer zum Abendessen ein und bittet sie, die Nacht in seinem Haus zu verbringen, da das Wetter zu schlecht ist, um heute noch in die Stadt zu reisen. Helen quartiert die Abenteurer im Gesindehaus ein, das durch eine Verbindungstür zum Herrenhaus problemlos zu erreichen ist. Jeder von ihnen erhält ein eigenes Zimmer.

Am Abendessen nehmen bis auf Mairead alle Frauen des Hauses teil – Mairead wohnt schließlich nicht hier. Die Dienstboten kochen und servieren, die Herrschaften speisen. Die Abenteurer erhalten beim Essen ausreichend Gelegenheit, die Damen und ihren Geschäftspartner kennen zu lernen. Nach einem leckeren Schlummertrunk löst sich die Gesellschaft auf. Man geht zu Bett.

In der Nacht fallen mehrere Zentimeter Neuschnee, sodass man am nächsten Morgen mühelos Spuren verfolgen kann.

Das Anwesen

Das zweistöckige Herrenhaus ist eines Adligen würdig. Mehrere Säulen stehen vor einem schmucken Portal. Die Inneneinrichtung der Räume war teuer, überall stehen kleine Statuetten auf den Sims, kostbare Teppiche sorgen für warme Füße und auch Besteck und Geschirr sind edel und gepflegt. Alle Fenster haben Glasscheiben, manche von ihnen können nicht nur geöffnet, sondern auch gekippt werden.

Als erstes betreten Gäste eine riesige Empfangshalle, von der drei Türen abgehen. Geradeaus geht es in den Speisesaal, links in die großzügige Küche und rechts in eine kleine Abstellkammer, die als Garderobe genutzt wird. Neben der Küche liegt das Badezimmer, das täglich genutzt wird. Ein kleiner Brunnen vor dem Fenster erleichtert den Dienstboten die Arbeit.

Eine breite Treppe führt vom Speisezimmer nach oben. Im 1. Stock befinden sich die Zimmer der einzelnen Familienmitglieder. Direkt an der Treppe liegt Teagans Zimmer. Im Uhrzeigersinn folgen die Räume seiner Frau,

seiner beiden Töchter, der Schwiegermutter und seiner Schwägerin. Die Einrichtung ist überall kostbar und ähnlich: ein Einzelbett, ein Kleiderschrank und eine Ankleidenische mit Waschstelle. In Teagans Zimmer steht noch ein Schreibtisch, auf dem er seine private Korrespondenz erledigt. Bilder und Teppiche zieren die Wände. Alle Räume haben mindestens ein Fenster, das man auch kippen kann.

Im kleinen Anbau wohnen die beiden Dienstboten. Dort gibt es auch noch einige freie Zimmer für Gäste und andere Reisende. Ein kleiner Stall für Pferde liegt neben dem Gesindehaus.

Die Familie und ihre Dienstboten

Die Anmerkungen in Klammern beziehen sich auf das in der Einführung verlinkte Bild. Familienmitglieder werden nach den Verwandtschaftsgraden zu Teagan bezeichnet.

Teagan

Er ist Antiquitätenhändler. Teagan ist 50 Jahre alt, sieht jedoch aus wie Anfang 40. Sein irdisches Vorbild ist Sean Connery. Er stirbt bzw. bringt sich nach all den Offenbarungen, die er mit anhören muss, am Ende selbst um. Seine Geschäfte in Cuanscadan liefen jahrelang sehr gut. Leider betrügt ihn sein Geschäftspartner, und sowohl seine Schwester als auch seine Ehefrau nehmen ihn aus wie eine Weihnachtsgans. Daher rinnt ihm das Geld inzwischen schneller durch die Finger, als er es verdienen kann. Noch kann er sich sein Landhaus leisten. Seine Schwiegermutter verfügt außerdem über ein beträchtliches Vermögen, doch sie verweigert ihm jegliche Kredite.

Allerdings ist er selbst auch kein Kind von Traurigkeit. Er hat seine Tochter Neasa geschwängert, obwohl er nicht weiß, dass sie nicht sein Kind ist. Schon seit Jahren hat er ein Verhältnis mit dem Dienstmädchen Keela. Für seine in ihn verliebte Schwägerin hat er nur Hohn und Spott übrig. Seine Köchin muss regelmäßig rassistische Witze und körperliche Belästigungen erdulden. Lediglich Síle kann er keinen Wunsch abschlagen.

Gael (Teagans Ehefrau)

(stehend, links)

Die ca. 40-jährige gelernte Händlerin hat ausgerechnet ein Verhältnis mit Finbar, dem Geschäftspartner ihres Mannes. In der Mordnacht verkündet sie ihrem Mann, dass sie ihn verlassen wird. Sie nahm jahrelang Geld von ihrem Mann, um Finbar damit zu unterstützen, der sich einen eigenen Laden aufbauen wollte. Neasa ist übrigens das Kind eines reisenden Barden aus Teamhair. Dieses Geheimnis hat sie bisher streng für sich behalten. Die Eheleute schlafen schon seit der Geburt Síles nicht mehr im selben Zimmer – geschweige denn miteinander.

Neasa (ältere Tochter)

(stehend, 2. von links)

Sie ist schwanger von Teagan, der zum Glück nur ihr Stiefvater ist. Das Kind entstand bei einer seiner vielen Vergewaltigungen. Allerdings wissen das die beiden nicht vor der Aufklärungsarbeit vor dem Mord. Neasa (22 Jahre) ist Ermittlerin und wird zur Richterin in Cuanscadan ausge-

bildet. Sie übernimmt die Aufklärungsarbeit, falls die Abenteurer dies nicht tun, bzw. sie kann dabei behilflich sein.

Menschenkenntnis+9, Verhören+12

Síle, (jüngere Tochter)

(knieend)

Die 18 Jahre junge Heilerschülerin ist Teagans leibliche Tochter. Ihr Lieblingshobby ist die Schauspielerei. Sie bekommt in der Mordnacht mit, wie alle anderen Frauen ihren Vater im Stich lassen. Gemeinsam mit ihm inszeniert sie die Farce, damit alle Geheimnisse ans Tageslicht kommen. Natürlich hat auch sie ein Geheimnis. Sie hat gleich mehrere Affären mit Männern in Cuanscadan, darunter auch ein oder zwei zwielichtigen Gesellen. Nach außen hin spielt sie allerdings das Vatertöchterchen, das mit Männern nichts anzufangen weiß.

Schauspielern+15

Aideen (Schwägerin)

(stehend, 3. von links)

Die einfache Schneiderin (45 Jahre) ist heimlich in den Mann ihrer Schwester verliebt. Sie wohnt seit einigen Jahren mit im Haus. Verheiratet war sie nie, nicht einmal Beziehungen hatte sie. Sie hebt sich immer noch für Teagan auf, der sie wegen ihrer Unscheinbarkeit allerdings nur verlacht.

Au-, pA-

Cleona (Schwiegermutter)

(im Rollstuhl)

Cleona hat zwar Geld, das sie Teagan geben bzw. leihen könnte, lässt dieses allerdings verschwinden und behauptet, es sei gestohlen worden. Sie hat ihren eigenen Ehemann vor 12 Jahren vergiftet. Cleona hasst Teagan genauso, wie sie ihren Mann hasste. Scheiden lassen konnte sie sich nicht, weil sie sonst kein Geld bekommen hätte. Cleona ist auch nicht so gebrechlich, wie sie zu sein scheint. Sie kann in Wirklichkeit allein laufen, genießt aber die Aufmerksamkeit, wenn andere sich um sie kümmern bzw. sie tragen müssen. Sie trinkt. Die ehemalige Händlerin (58 Jahre) lernte ihre Giftmischerei bei einer Hexe.

Trinken+14

Mairead (Schwester)

(stehend, 1. von rechts)

Sie erpresst ihren Bruder damit, ihre Vergangenheit als Tänzerin und Kurtisane fern von Cuanscadan bekannt zu machen, was seinen Geschäften schaden würde. Das Geld nimmt sie für ihren Lebensunterhalt. Mit der Haushälterin Helen hat sie seit ihrer Ankunft ein Verhältnis. Mairead wohnt nur wenige hundert Meter vom Anwesen entfernt in einem kleinen Häuschen. Als Musikantin (43 Jahre) kann sie sich ihrer Haut recht gut erwehren.

Au+, pA++

Helen (Haushälterin)

(stehend, 4. von links)

Die 36-jährige Albaí muss sich immer die rassistischen Sprüche Teagans anhören. Sie hat ein Verhältnis mit der Schwester des Mannes. Ihre Pflichten im Haushalt verrichtet

sie schnell und zuverlässig. Allerdings mischt sie Teagan ab und zu Mittelchen ins Essen, die seinem Magen nicht gut tun. Sie schiebt dies auf die Gewürze der albischen Küche, die er nicht verträgt.

Keela (Dienstmädchen)

(stehend, 5. von links)

Teagans Geliebte (24 Jahre). Er hat sie ihrem vorherigen Arbeitgeber, dem Kopfgeldjäger Einskaldir (H44, Seite 47), vor drei Jahren ausgespannt, weil dieser zu oft auf Reisen war und sich Keela gern von einem reichen Gönner ausführen ließ. Keela hat sich im Lauf der Zeit in Teagan verliebt. In ihrem Zimmer kann man ein kleines Vermögen an Schmuck finden, das sie von ihrem Geliebten im Laufe der Zeit geschenkt bekommen hat. Ebenfalls auffällig ist ihre recht große und nicht unbedingt billige Sammlung hübscher Kleidungsstücke.

Au+++ , pA++

Finbar (Geschäftspartner)

Finbar ist ebenfalls Antiquitätenhändler. Er führt die Bücher und zweigt einen nicht unbeträchtlichen Teil des Gewinns in seine eigene Tasche ab. Außerdem hat er ein Verhältnis mit Gael. Finbar (38 Jahre) weiß, dass auch Teagan Geld aus der Firma veruntreut hat. Das Geld nahm Teagan natürlich, um seine Schwester auszubezahlen und seine Geliebte mit Schmuck zu versorgen. Immer wieder bekommt er Geldgeschenke von Gael, damit er in einen eigenen Laden investieren könne. Gael wird ganz schön Augen machen, wenn er sich einen Tag nach Teagans Tod spurlos aus Cuanscadan absetzt, mit all dem Geld, das er in dieser Zeit zusammenraffen kann.

Die Geschehnisse in der Mordnacht

Das Haus kommt in dieser Nacht kaum zur Ruhe. Hoffentlich unbemerkt von den Abenteurern schleicht eine Frau nach der anderen umher. Nur wenn jemand nachts sein Zimmer verlässt hat er eine Chance diese Vorgänge zu bemerken. Das Geschehen spielt sich fast komplett im Herrenhaus ab, also entfernt von den Abenteurern. Für Diebe gibt es im Haus allerdings genug zu holen. Wer mag, kann Abenteurern mit *Wachgabe* oder *Hören+10* Hinweise auf sich öffnende oder schließende Türen geben.

Die Frauen suchen Teagan jeweils allein auf und sprechen mit ihm. Sie erscheinen in folgender Reihenfolge bei ihm:

- **Síle:** Sie bleibt, versteckt sich im Kleiderschrank und hört alles weitere mit an.
- **Gael:** Sie teilt mit, dass sie Teagan verlassen wird, weil sie einen anderen Mann kennen- und lieben gelernt hat.
- **Cleona:** Sie bleibt gegenüber seinen Bitten, ihm Geld zu leihen, hartherzig. Sie behauptet, man hätte ihr alles Geld gestohlen. Dabei lenkt sie den Verdacht auf die oder einen der Abenteurer.
- **Aideen:** Zum wiederholten Male gesteht sie Teagan ihre Liebe. Wie immer wird sie von ihm nur verlacht und gedemütigt.
- **Neasa:** Sie gesteht, dass sie von Teagan schwanger ist und möchte wissen, was sie nun tun soll. Sie wirft ihm vor, ihr Leben runiniert zu haben.

- **Mairead:** Wieder einmal braucht sie Geld von ihm. Sie verlässt gegen Mitternacht zusammen mit Helen das Haus. Helen kehrt am frühen Morgen zurück, ohne dass jemand von der Familie ihre Abwesenheit bemerkt.
- **Keela:** Trotz eventueller hübscher Abenteuerer möchte sie Sex mit Teagan haben. Einen Teil ihrer Wäsche vergisst sie unter dem Bett, als sie geht.

Mord

Die Reihenfolge der Besuche muss bei einem Mordfall angepasst werden. Da jede der Frauen ein Motiv für die Tat hätte, kann auch jede die Mörderin sein. Diese muss Teagan dann als Letzte in der Nacht besuchen. In diesem Fall verschwindet Síle aus seinem Zimmer, bevor die Mörderin es betritt. Der Spielleiter suche sich seine Mörderin selbst aus.

Ein Mord zum Frühstück

Als die Abenteuerer endlich am Frühstückstisch erscheinen, sind bereits alle Frauen vom Vorabend versammelt. Lediglich Teagan fehlt noch. Síle geht zu ihm, erschrickt und schreit: „Er ist tot.“ Die anderen Frauen rennen/laufen zu ihm (auch die Schwiegermutter!) und sehen, dass ihm ein Dolch im Rücken steckt.

Spuren

Im Zimmer des Ermordeten beginnt die Suche nach dem Mörder. Dabei können folgende Spuren gefunden werden.

Farce

Ganz wichtig ist, Síle dafür sorgen zu lassen, dass die Abenteuerer die Leiche nicht zu genau untersuchen können. Sie würden sonst zu schnell feststellen, dass er noch lebt. Die Untersuchung des Toten nimmt sie als Heilerin daher eigenhändig vor. Síle bekommt einen Schreikrampf, wenn einer der höchst verdächtigen Fremden ihren Vater anfassen will. Dadurch macht sie sich natürlich verdächtig, aber das ist gut so.

Zauberer können weder mit *Erkennen der Aura* noch *Erkennen von Zauberei* etwas Auffälliges im Raum entdecken. *Hören der Geister* bringt nichts, denn der Geist des „Toten“ scheint nicht hier verweilt zu haben.

Der Dolch ist ein Theaterdolch, dessen Spitze einklappt. Das Blut stammt von der Tochter, die sich in einen Finger gestochen hat.

Es gibt keine Spuren eines Kampfes. Teagan wurde anscheinend mit dem ersten Stich sofort getötet. Wer sich mit Meucheln oder Heilkunde auskennt, wundert sich ein wenig, dass ein Stich an dieser Stelle des Rückens tödlich sein kann. Vielleicht war ja doch Gift am Dolch.

Eines der Fenster ist nur angelehnt, aber nicht geschlossen. Doch weder auf dem Fensterbrett, wo Schnee liegt, noch am Fuß des Fensters findet man Spuren eines Einbrechers.

Mord

Einer Untersuchung der Leiche und des Zimmers steht nichts im Weg. Teagan wurde im Schlaf mit seinem eigenen Dolch erstochen.

Farce & Mord

Der teure Schmuckdolch liegt sonst immer neben seinem Bett auf dem Nachttisch. Die Tür wird verriegelt, bis die Stadtwachen kommen.

Im Schnee kann man zwei Paar Spuren erkennen. Sie führen vom Hauptportal des Hauses direkt zu Maireads Haus. Hinterlassen wurden sie von ihr und Helen. Sonst sind keinerlei Spuren rund um das Haus zu finden. Es sollte recht schnell klar werden, dass der Mörder sich im Haus aufhalten haben muss bzw. bei Mairead.

Die Ermittlungen

Der erste Verdacht fällt natürlich auf die Abenteuerer. Diese sollten den auf ihnen lastenden Verdacht mehr oder weniger leicht beiseite wischen können: sie haben zum Beispiel ihr Geld noch nicht erhalten. Mögen sich die Abenteuerer nicht um die Aufklärung des Mordes bemühen, macht ihnen zunächst Neasa Beine, indem sie die Befragungen in die Hand nimmt. Reicht das nicht für die Aufklärung des Falles, schaltet sie eine erfahrene Ermittlerin aus der Stadt ein. Diese nimmt erst einmal alle verdächtigen Reisenden in Gewahrsam, bis die Ermittlungen abgeschlossen sind. Wer kein Held sein will, soll sehen, wie normale Bürger behandelt werden ...

Neasa oder die Abenteuerer treiben durch die Ermittlungen auch die Aufklärung aller Lügen unbewusst voran – ganz, wie Síle sich das wünscht. So kommen nach und nach die Geheimnisse aller Frauen ans Tageslicht. Zudem wird klar, dass keine ein wirkliches Alibi hat. Jede Frau hatte ein Motiv und die Möglichkeit, Teagan zu ermorden. Durch die Befragung aller Hausbewohner kann man schließlich die zeitliche Abfolge der Besuche rekonstruieren, denn die meisten Frauen haben mitbekommen, dass eine Person vor und/oder nach ihnen beim Mann war. Sollten die Abenteuerer zu fliehen versuchen, sollte man sie daran erinnern, dass sie selbst verdächtig sind und noch kein Geld erhalten haben; zudem kann an ihre Neugier und ihr Ehrgefühl appelliert werden.

Natürlich sind auch Konkurrenten oder der Geschäftspartner des Mannes verdächtig. Allerdings haben diese allesamt Alibis für die Mordnacht. Hier hat der Spielleiter zudem auch eine gute Gelegenheit, andere, verdächtige Personen Cuanscadans einzuführen.

Das Ende

Farce

Teagan wurde nicht getötet. Seine Tochter wollte, dass er die wirklich auch noch die letzten Geheimnisse über die Frauen im Haus erfährt. Leider erträgt er diese geballten Neuigkeiten nicht und bringt sich selbst schließlich in einer dramatischen Szene selbst um. Passenderweise gerade dann, als Síle den anderen Frauen verraten will, dass Teagan noch lebt und alles eine Farce war.

Mord

Wer war es? Eigentlich ist es fast egal, da jede Frau noch einmal zurückgekehrt sein kann. Es könnte auch die Tochter sein, die Mitleid mit ihrem gequälten Vater hatte. Wie bereits erwähnt, suche sich der Spielleiter seine eigene Mörderin aus.

Ablenkungen, weitere Ereignisse und Verdächtige

Teifun Glittersammler

Er ist ein Gnom, genauer gesagt: ein Schattenweber. Er besorgt hin und wieder seltene Exemplare für Teagans Sammlung seltener Schmuckstücke. Teifun ist ein reisender Gemenschmied und man kann sich bei ihm nie ganz sicher sein, ob er wirklich alle Gemmen selbst geschmiedet hat oder auf anderem Wege „erwarb“.

Seine neueste Erwerbung ist ein goldener Ring, den sich Teagan gewünscht hat. Teagan wollte ihn Keela als Zeichen seiner Liebe schenken. Da Teifun recht hohe Kosten hatte (was er mehrmals betont), wird er recht aufdringlich versuchen, seinen Schmuck loszuwerden.

Mairead und Gael kennen Teifun ebenfalls gut, denn auch für sie hat er hin und wieder Schmuck überbracht oder Informationen in Erfahrung gebracht. So nutzt ihn Gael als Geldboten an Finbar. Teagan hingegen schickte Teifun hin und wieder mit versiegelten Umschlägen zu Mairead. Natürlich weiss der Gnom, was er bei diesen Aufträgen transportierte.

Teifuns Rolle ist es, ein wenig für zusätzlichen Zündstoff zu sorgen, falls die Abenteurer zu arg auf dem Schlauch stehen. Er kann allerdings auch als Verdächtiger für den Mord aufgebaut werden. Schließlich sollte es ihm leicht fallen, des Nachts ungesehen in ein Zimmer einzudringen.

Wölfe

Sollten die Abenteurer zu früh darauf drängen, den Hof zu verlassen, kann man sie durch eine Wolfsmeute, die vor den Toren des Anwesens auftaucht und nach Schafen jagt, vielleicht davon abhalten. Gerüchteweise befindet sich ein Werwolf unter den reißenden, ausgehungerten Bestien ...

Der unruhige Geist

Cleonas Mann, Ruairi, spukt im Haus. Er wurde vor neun Jahren von ihr vergiftet und starb im gemeinsamen Bett. Seit dieser Zeit spukt er in ihrem Zimmer. Jeden Morgen zum Zeitpunkt seines Todes liegt er neben seiner Frau. Er erzählt ihr dann immer, wie sehr er sie liebte und wie sehr er bedauert, dass sie ihn hasste. Cleona wird so Tag um Tag aufs Neue von ihm gequält. Sie erzählt zwar, dass sie wegen seines Todes angefangen hat zu trinken, doch den wahren Grund kennt bisher niemand. Ruairi verläßt das Zimmer nie und erscheint auch nur, wenn er mit seiner Frau allein ist. Allerdings kann man Cleonas Antworten belauschen. Doch wer glaubt schon dem Geschwätz einer Trinkerin?

Síles Verehrer

Hier kann man beliebige, junge „Männer“ aus Cuanscadan ins Spiel bringen. Da Síle den „Reiz der Gefahr“ liebt, sind ihre Verehrer nicht nur ehrbare Gesellen.

Einskaldir

Der Kopfgeldjäger möchte Keela, sein ehemaliges Dienstmädchen, besuchen. Sollte Teagan theatralischer ermordet worden sein (man hat ihm den Kopf bei einem Kampf abgeschlagen), so wäre Einskaldir höchst verdächtig.

Verfasser: Holger Gallena

Das Geheimnis der dunklen Coraniaid

Das Abenteuer „Das Geheimnis der dunklen Coraniaid“ spielt in der Stadt und im Fürstentum Cuanscadan. Das Abenteuer ist für eine Handvoll Spielfiguren der **Grade 4 bis 6** geeignet, wobei der Spielleiter ein Auge darauf haben sollte, dass die Abenteurer über nützliche Zauber und Wissensfertigkeiten verfügen. Als Entlohnung werden die Abenteurer mit Geschehnissen konfrontiert, die weit in die Vergangenheit zurückreichen, deren menschliche und nichtmenschliche Handlanger ihre Finger aber bis in die Gegenwart ausstrecken

...

Ein Vorteil des Abenteurers ist die sehr einfache Einbindung in eine bestehende Kampagne, die durch die aufgeworfenen Fragen und Probleme auch noch lange danach mit den Inhalten beschäftigt sein kann. Kurz gesagt, handelt es sich um das Geheimnis von vier Pergamenten, die jeweils in anderen Händen sind. Sollte die richtige Identifikation der neuen Besitzer gelingen, kann Hand an ein mächtiges magisches Schwert gelegt werden. Am Anfang findet ein Kampf zwischen zwei Besitzern je eines Pergamentes statt, in den die Spieler möglichst eingreifen sollten bzw. es sich anbietet, dass einer der Kämpfenden (im folgenden Eabhan genannt) den Spielern bereits bekannt ist. Dadurch wird die Motivation nicht unwesentlich erhöht, dem Plot bis zum Ende zu folgen.

Die Hintergrundgeschichte

Die Gegend um Cuanscadan diente erst nach der Besetzung durch Valian der erainnischen Bevölkerung als Siedlungsplatz. Die Sümpfe westlich des großen Flusses und im Osten (jenseits der Grenze des späteren Fürstentums) galten viele Jahrhunderte als feucht und krankheitsbringend. Zudem schien die Küste unwegsam und das Meer wild.

Deshalb verwundert es nicht, dass dort, wo sich Cuanscadan wiederfindet, zwischenzeitlich eine nicht-erainnische Ansiedlung errichtet wurde. Genau unter dem jetzigen Stadtgebiet Cuanscadans erstreckt sich ein weit gestrecktes Labyrinth- und Höhlensystem, einer unterirdischen Stadt sehr ähnlich, dessen Gründer und auch teils jetzige Bewohner Echsenmenschen sind. Sie selbst nennen sich Arshaharkah, was sich am ehesten mit *Die Unbeugsamen* übersetzen lässt. Aufgrund der Größe der Bauwerke kann man die ursprüngliche Zahl der Bewohner auf viele Hundert Arshaharkah schätzen. Dieses Höhlensystem (bei dem auch Teile der alten valianischen Kanalisation genutzt wurde) und deren Bewohner sind zwar die Auslöser der Geschehnisse in diesem Teil Erainns, sie selbst werden jedoch im Abenteuer keine weitere Rolle spielen.

Vor vielen Jahrhunderten siedelten sich Ffomor an den Gestaden des Runan an und gründeten eine erste Siedlung dort, wo später Cuanscadan entstehen wird. In den Jahren nach 1850 nL befestigen erstmals die Nachfahren der erainnischen Urbevölkerung das Gebiet unterhalb des Berges. Die Entstehung der alten Stadt Cuanscadan ist somit auf die Jahre nach 1850 nL zu datieren, als sich der Seehandel über diesen Stützpunkt ausweitete und sich zu rentieren begann. Wenige Jahrzehnte darauf wird eine Schutzburg über der

Zeittafel

Eine genauere Darstellung der Ereignisse um das Fürstentum Cuanscadan bietet das Quellenbuch (Seite 9 ff.). Diese Zeittafel listet nur die für das Abenteuer wichtigen Geschehnisse auf.

- 200 nL:** Ffomor gründen das Dorf Berbh.
- 800 nL:** Das valianische Imperium streckt seine Fühler bis an den Runan aus.
- 900 nL:** Berth wird dem valianischen Imperium einverleibt und in Berberoth umbenannt.
- 1560 nL:** Krieg der Magier. Die Gegend um Cuanscadan ist Schauplatz dramatischer Kämpfe zwischen den Feinden.
- 1572 nL:** Berberoth wird vollständig zerstört, die Festung Kurgal über der Stadt vernichtet und der Fluss Ffoy auf viele Jahre hinaus verseucht.
- 1600 nL:** Die ersten Arshaharkah (Echsenmenschen) dringen in die Trümmer der Stadt vor, nutzen die unterirdischen Anlagen der valianischen Besatzer und bauen eine Stadt unter der Stadt.
- 1850 nL:** Der Clann der Dál Cais errichtet eine neue Siedlung auf den Trümmern der alten Stadt. Cuanscadan entsteht.
- 1900 nL:** Dún Cloigtheach wird als Schutzburg über der Stadt erbaut.
- 2100 nL:** Die Weise Frau Aithne liest das *Schwarze Buch des Moreath* und erfährt von alten Wohnstätten der Arshaharkah.
- 2114 nL:** Nach dem Tod ihres Geliebten Fearchar lässt Aithne, die fortan Rialtír genannt wird, auf der Insel Meara einen Turm erbauen. In den Folgejahren widmet sie sich dem Studium. Ihre Suche nach den Echsenmenschen zeitigt Erfolg, aufgrund ihrer Macht steigt sie zu deren Herrscherin auf.
- 2388 nL:** Fürst Eoganacht lässt das Schwert Lichtbringer schmieden und segelt mit einem kleinen Trupp zur Insel Meara, um Rialtírs Macht zu brechen. Bis auf den Barden Numean finden sie den Tod. Eoganachts Tod wird als Mordanschlag inszeniert, um gegen schwärende Unruhen im Fürstentum vorgehen zu können.
- 2416 nL:** Gegenwart

Stadt errichtet. Zu dieser Zeit ist die Population der Arshaharkah schon sehr dezimiert, doch die wenigen Überlebenden können sich noch viele Jahre vor den Augen der Oberirdischen verbergen.

In späteren Jahren weilte die Weise Frau **Aithne**, die einer Liaison zweier Coraniaid entspross, lange in Teámhair, wo sie sich bis in die tiefste Nacht hinein dem Studium widmete. Sie war sehr begabt und überaus neugierig; ihr Wissenspotential ließ erwarten, dass sie große Dinge vollbringen würde. Doch ihre Begabung eröffnete ihr Zugang zu einem Wissen, in das so tief keine ihrer Schwestern jemals eingedrungen und das nicht für sie bestimmt war. Sie erfuhr von jenen Arshaharkah aus dem **Schwarzen Buch des Moreath**, Hinweise deuteten auf eine alte Wohnstatt an der Südküste hin. Damals war sie eine gute Freundin der mächtigen Deidre, der vorstehenden Ban Uídeas zu Teámhair, und Geliebte eines Sterblichen namens Fearchar, einem weitgereisten Barden. Seinetwegen suchte sie in den Schriften nach Erkenntnissen darüber, wie sie sein sterbliches Leben retten könne. Sein dahinschwindendes Lebenslicht jedoch konnte sie nicht bewahren, Fearchar starb kummervoll und entkräftet wie alle Sterblichen.

Fortan suchte Aithne mit großer Leidenschaft und Hingabe ihre Erfüllung im vergessenen Wissensschatz über die alten Rassen. Aber dieses Wissen entstammte nicht Nathir, der Allmächtigen Schlange, sondern war gefärbt von schwarzen Kräften. Sie gab den Versuchungen nach und bemerkte zu spät, dass sie sich nun auf einem Weg ohne Rückkehr bewegte. Die Weisen Frauen von Teámhair warnten sie

vergeblich, sie mieden sogar ihre Gegenwart und forderten sie letztlich auf, ihren Lebenswandel zu überdenken und sich auf ihre Herkunft zu besinnen. Aithne aber setzte sich über alle Vorhaltungen und Aufforderungen hinweg, entschwand aus ihrem Gesichtskreis und suchte auf der Insel **Mearas** in der **Bucht der Blumen** eine Bleibe in einem Turm, den sie sich mit ihren Mitteln bauen ließ. Fortan sollte sie **Rialtír** gerufen werden.

Nach aufreibenden und langwierigen Recherchen wurde sie endlich der Ansiedlungen unter Cuanscadan fündig und drang in die Lebenswelt und die Geheimnisse jener vergessenen Rasse ein. Sie erhielt Zugang zu einem magischen Wissen ohne gleichen, um nach nicht allzu langer Zeit zu einer

Im Quellenbuch Cuanscadan liest sich das alles ganz anders: *2388 nL: Fürst Eoganacht stirbt bei einem Mordanschlag.* Aha, ein Widerspruch. Nein, überhaupt nicht. Die Geschichte schreibt sich aber nicht selbst, sondern wird geschrieben – und so manches Mal von Menschen (oder Nicht-Menschen), die ihr ureigenes Interesse daran haben, dass besondere Ereignisse nicht erwähnt oder anders dargestellt werden. Wer die genauen Umstände um Eoganachts Ableben erfahren möchte, der schaue sich das etwas längere Schriftstück mit dem Titel *Eoganachts Erbe* unter „Ereignisse“ auf der Homepage an.

Die Hinterlassenschaften des Bardes

Die Karte, die der Barde zeichnete, entspricht in groben Zügen der Küstenlandschaft um Cuanscadan, die auf jedem Teil ein weiteres Bild enthält, das zur Lösung des Rätsels wichtig ist: Eine Vergrößerung der Insel Mearas, ein aufgeschlagenes Buch, ein Schwert und ein Turm. Im Einzelnen sind dies:

Oben links (in Eabhans Besitz): Der Kartenteil zeigt eine große und eine kleine Insel, wobei bei näherer Betrachtung die große sich als Vergrößerung der kleinen entpuppt. Dies ist Mearas und dort ist mit einem Kreuz der Ort markiert, an dem Rialtírs Turm steht, der Kampf stattfand und nun das Schwert Lichtbringer verborgen ist.

Oben rechts (in Flanns Besitz): Die Karte zeigt ein aufgeschlagenes Buch, das den Namen des Spruches *Vielgestalt* in Zauberschrift enthält. Dieser Spruch wurde verwendet, um Lichtbringer zu verbergen. Mit *Lesen von Zauberschrift* ist es den Abenteurern möglich, die Schrift zu entziffern und einen Hinweis auf den Zauber zu bekommen. Mittels *Sagenkunde* oder *Zauberkunde* kann man eine grobe Beschreibung dieses fast vergessenen Spruches erhalten.

Unten links (auf Dún Ciúnas): Dieser Teil zeigt ein Schwert auf einem Kartenhintergrund, der deutlich die Küstenlandschaft vor Cuanscadan erkennen lässt. Dieses Schwert ist Lichtbringer, und dieses gilt es zu finden und zu befreien.

Unten rechts (in Rialtírs Turm auf Mearas): Man erkennt hier einen mächtigen Turm, den ehemaligen Wohnort Rialtírs, in dessen Nähe sich das Schwert befindet.

ihrer Herrscherinnen aufzusteigen. So begab es sich, dass Rialtír sich als erste Person über die genaue Existenz der Arshaharkah bewusst wurde und das Wissenspotential jener Art nur allzu gern zu ihrem eigenen machen wollte.

In den folgenden Jahren spitzten sich die Ereignisse zu. **Eoganacht**, der damalige Fürst von Cuanscadan, wurde alsbald ihrer dunklen Umtriebe gewahr und erfragte andernorts heimlich nach Möglichkeiten der Intervention. Mit Hilfe der Weisen Frauen Teámhairs wurde das magische Schwert Lichtbringer, das **Solas Tabaidas**, geschaffen, mit dem Eoganacht dem Tun Rialtírs Einhalt gebieten wollte. Im Spätsommer des Jahres 2388 nL begaben sich Eoganacht und wenige Mannen schließlich auf die Insel Mearas.

Eoganacht hatte nicht damit gerechnet, dass Rialtír eine große Schar an Echsenmenschen aufbieten konnte, denn sein Gewährsmann hatte andere Informationen weitergegeben. Somit war die kleine Streitmacht hoffnungslos unterlegen. In einem einen Tag und eine Nacht andauernden Kampf zwischen den Mannen Eoganachts und den derweil von Rialtír nach Mearas geholten Arshaharkah sowie dank ihrer Zauberkraft wurde Eoganacht mit allen Mannen erschlagen. Nur sein Barde Numean blieb für tot gehalten am Fuße des Turmes liegen. Doch auch Rialtírs Mitkämpfer hatten den Tod gefunden. Sie fand Lichtbringer bei der Leiche Eoganachts und erkannte die Wirkung der Waffe gegen ihre eigene Person und dass sie keine Möglichkeit zu dessen Vernichtung kannte. Noch am Morgen nach der Schlacht begann sie ein Ritual, um die Waffe aus ihrer Welt zu bannen und magisch in das Abbild eines Baumes einzuweben. Dieses Vorgehen konnte jedoch Numean beobachten, wie ihm später auch die Flucht von der Insel gelang.

Der Barde war sich der Brisanz seiner Entdeckung schnell bewusst, denn in Cuanscadan verbreiteten sich bald nach seiner Rückkehr Gerüchte, der Fürst sei durch die Rädelführer eines drohenden Aufstands umgebracht worden. Noch am selben Tage wurde eine Handvoll der üblichen Verdächti-

gen festgenommen, die des Mordes an Eoganacht und des Hochverrats beschuldigt wurden.

Deshalb begab sich Numean umgehend auf Dún Ciúnas im Norden des Fürstentums, das einem alten Gefährten mit Namen Noras gehörte, um dort in der Abgeschiedenheit die Ereignisse auf sich wirken zu lassen. Seine Erkenntnisse schrieb er sodann in Form einer Geschichte nieder. Zugleich zeichnete er eine Karte für den Fall, dass Rialtír seinen Spuren folgen sollte. Die Karte wurde in vier gleiche Teile geteilt, von denen jedes Stück wichtige Informationen enthält.

Diese Karten sollten das Wissen um die Geschehnisse jener Nacht am Leben erhalten. Sie sollten gleichzeitig auch die Möglichkeit geben, dass mit jedem Kartenteil das gesamte Wissen erschlossen werden kann, wenn man die nötigen Nachforschungen anstellt. Es sollte jedoch nicht sofort offensichtlich sein, was die Pergamente wirklich verbergen, denn sonst könnten die Informationen schnell in falsche Hände geraten oder ein voreiliger Finder durch eine unüberlegte Suche einen schnellen Tod finden. Numean gelang es, drei der Kartenteile in vertrauensvolle Hände zu geben, bevor Rialtír dort erschien, um den letzten Überlebenden und potentiellen Augenzeugen, der Lichtbringer verbarg, zu töten. Nach heftigem Blutvergießen wurde aus dem Wehrgehöft eine brennende Ruine und keiner der Bewohner fand lebend den Weg aus diesen Trümmern. Die Empfänger der Kartenteile erfuhren außer der Bitte, dass das Schriftstück möglichst lange in Cuanscadan bzw. dessen Umgebung bleiben sollte, nichts über den Hintergrund des Geheimnisses.

Im weiteren verlagerte Rialtír ihre Wohnstatt von der Insel in die Wohnlabyrinth der Arshaharkah unter Cuanscadan. Seit dem Kampf trägt die Insel bei den Fischern aus der näheren Umgebung den Beinamen **Ailellin Dorchadas** (Brutort der Finsternis), denn die wenigen Wagemutigen, die trotz der alten Warnungen ihre Füße auf das Eiland setzten, berichteten von unheilvollen Vorkommnissen. Rialtír jeden-

Die Worte des Barden

Mein Name ist Numean, ich bin der Barde des Eoganacht, und ich habe eine Geschichte zu erzählen. Ich erzähle sie, weil Unheil ihr Ursprung ist, welches noch nicht von dieser Welt gebannt ist und welches allzu oft über die Wissenden der furchtbaren Geschehnisse gestürmt ist. Ich schreibe dies am Cuindag in der 2. Trideade des Rabenmondes, einer verregneten finsternen Nacht, in der das flackernde Kaminfeuer nur spärlich die Kälte von draußen vertreiben kann. Ich schreibe dies mit knappen Worten, und manch einer mag mir nicht bei meinen Gedanken folgen können. Aber dies ist gut so, denn nur der Eingeweihte möge den Inhalt richtig verstehen. Denn Wissen bedeutet Gefahr, es bedeutet Tod und bringt den Wahn. Hier kauere ich auf Dún Ciúnas, im Haus meines Freundes, und ich weiß nicht, ob ich sein Leben in Gefahr bringe, denn ich selbst überlebte die vergangenen zwei Nächte nur mühsam. Schwäche zeichnet mein Gesicht, und das rechte Bein schmerzt ach so sehr, hat doch offenkundig Gift Einzug gehalten in die Wunde, die jenes Schwert mir schlug. Dann war da die Nacht, in der ich halb besinnungslos über den Leichen meiner Freunde, Brüder und Gefährten lag, unfähig, einen klaren Gedanken zu fassen und hilflos, dem Schicksal ausgeliefert, das mich glücklicherweise verschonen sollte, denn warum sonst sollte ich nun hier sitzen am eigentlich doch so behaglichen Kamin mit frischen Verbänden und heißem Wein gegen den Kummer und die Tränen.

Ach, bin ich müde, bin ich satt von all den Enttäuschungen. Wo seid ihr – Eoganacht, Gearan und all ihr anderen? Werden die Möwen euer noch frisches Fleisch zerreißen, wo niemand einen Hügel über euren leblosen Körpern aufrichtete? Werdet ihr Ruhe finden, oder wird euer Geist endlos sich drehen und schreien nach Erlösung – nach jener Nacht des Blutes und des Todes? Seid ihr so verzweifelt gestorben, wie ich hier noch lebe, oder schnell und im Kampf und nicht bewusst des Schicksals, das ich habe mit meinen Augen sehen müssen? Oh, ihr Helden Cuanscadans, ihr unverzagten toten Kämpen, nutzlos war euer Tod, denn noch immer herrscht IHR schwarzer Schatten über Mearas und wird auch künftig bis in die Häuser eurer Verbliebenen zu sehen sein.

Ihr habt es versucht, habt euer sterbliches Fleisch gegen die Magie und den Zerfall der Jahrhunderte gestemmt – und seid erdrückt worden. Nein, keinen Hoffnungsschimmer habe ich sehen können in all den Tagen, nur Blut, rotes und grünes Blut, das zerrinnt und im trockenen Staub der Erde versickert. Unwiederbringlich! Selbst jene mächtige Waffe ... Solas Tabaidas ... Waffe gegen das Dunkle ... Lichtstrahl wider die Angst ... selbst jenes war machtlos gegen soviel Gewalt und finstere Macht, die von IHR ausging. Oh ja, Eoganacht hat sie geschwungen, jene Waffe, und Lücken in die Reihen der Arshaharkah gerissen, aber zu ihr durchdringen konnte er nur dieses eine Mal, und der Schlag gegen sie brachte wohl ihr sumpfrübes Blut zu Tage, doch war dies nicht genug. Ja, Lichtbringer hat lechzend aufgezuckt in der Hand seines Führers und ein Beben der Macht erschütterte selbst die Grundfeste des Turmes, aber es hat nicht gereicht, um auch nur Eoganachts Leben zu retten. Er starb dort zu IHREN Füßen, von unsichtbarer Macht erwürgt und erdrosselt.

Was aber geschah mit der Waffe wider SIE, jenem wunderbaren Werkzeug aus den Händen Weiser Frauen? Ich habe es gesehen und ich weiß über den Verbleib. Ich weiß aber auch, dass Gefahr damit einhergeht und nur der Erfahrene sich auf den Weg begeben sollte. Denn sie ist in Magie eingewoben, einer Eibe gleich steckt Lichtbringer dort im Fels, dem Wind und der Brandung trotzend und auf den befreienden Spruch wartend, den auch ich nicht zu nennen vermag. Er ist der Schlüssel gegen die Finstere, die einzige Hilfe, die den Schimmer einer Hoffnung innehält, denn SIE mag Lichtbringer nicht, Nein, viel mehr, er bereitet IHR Schmerzen und Unwohlsein, denn es ist Nathir, die dort ihre Macht gegen ihr abtrünniges Kind wirft. Und dagegen weiß selbst SIE, die Ungenannte, deren Namen am Besten vergessen wird, keine Mittel und keine Wege.

Doch auch ich kann nicht mehr tun, als dieses Wissen zu verstreuen, denn es mag sein, dass SIE mich hier findet und dann mag auch ich Eoganacht wieder sehen in jener anderen Welt der Toten. Denn ich bin schwach und müde und mein Weg ist hier noch nicht zu Ende, auch wenn ich lange ruhen möchte und all das vergessen will. Doch ein Barde kennt kein Vergessen. Und Vergessen ist auch keine Waffe gegen das Unvermeidliche.

Darum schreibe ich diese Zeilen hier, als Mahnmal gegen das Vergessen. Viergeteilt wurden meine Freunde und viergeteilt sollst auch du sein, auf dass ein jedes Teil ein Eigenleben entwickelt und in Erinnerung ruft, was SIE uns angetan hat in jener Nacht vor drei Sonnenläufen. Und sollte dich ein Wissender finden, dann mag er versuchen, das Rätsel vollends zu lüften, damit Rache und Vergeltung geübt werden an Eoganacht – und vielleicht auch an mir. Fliege nun fort in alle Winde, mein Schatz, auf dass die Vögel dich verbreiten und dem Schicksal der Nacht und des Vergessens entfliehen. Fliege wohl und fliege weit.

falls bemerkte, dass sie in der Gegenwart des Schwertes nicht unbeeinflusst leben konnte, so groß war dessen Macht. Weiterhin kann sie nun vor Ort ihre magischen Studien weitertreiben.

Die drei Kartenteile wurden ganz nach dem Wunsch des Barden nie aus der näheren Umgebung Cuanscadans entfernt und gelangten im Laufe der Zeit zu anderen Besitzern (ein Viertel hat mit der Erstürmung des Wehrgehöfts dort seinen Lagerort gefunden, ein zweites ist durch unbedachtes Vorgehen des Besitzers Rialtirs Schergen in die Hände gefallen und vor etlichen Jahren von ihr in ihrem Wohnturm auf Mearas vergessen worden), bis schließlich der Wissende Eabhan ein Viertel in die Hände bekommt und durch Zufall von der Existenz eines ähnlichen Pergaments in den Händen Flanns, eines reisenden Diebs, erfährt.

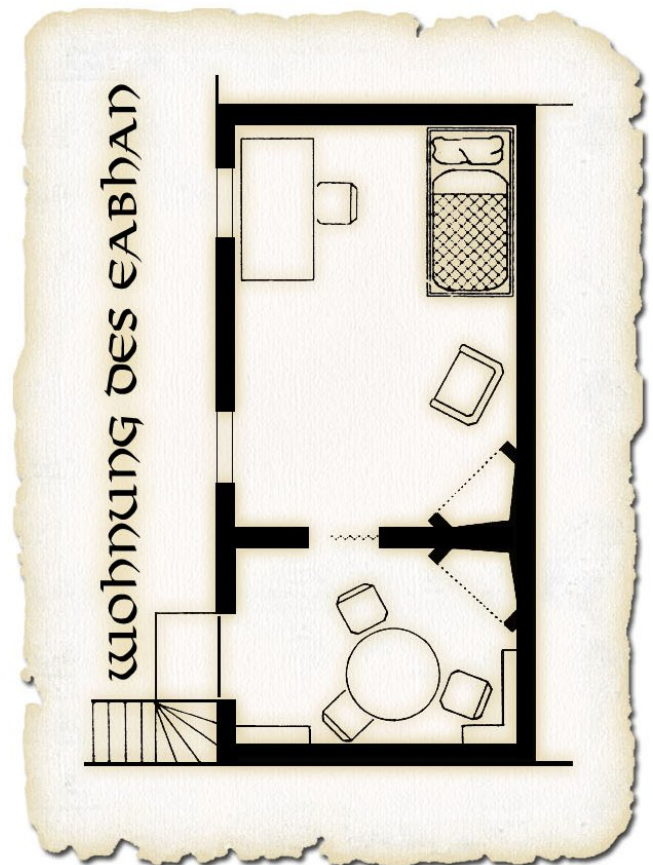
Letzterer hat es im Glücksspiel gewonnen, weiß aber nichts damit anzufangen und hat versucht, wenigstens Kapital aus dem für ihn wertlosen Stück Pergament zu schlagen. Derweil hat Eabhan schon eine Ahnung über den Hintergrund jener Karte und ist sehr auf einen Erwerb des zweiten Viertels erpicht. Bei der geplanten Übergabe überkommt Flann durch Eabhans unüberlegte Äußerungen die Gier, und er versucht mittels Gewalt Besitzer der beiden Viertel zu werden. Mit dem Handgemenge, das mit einer schweren Verletzung oder dem Tod Eabhans enden könnte, treten nun glücklicherweise unsere Abenteurer in den Lauf der Geschichte ...

Weiterhin hat der Barde den Verlauf des Kampfes und den Verbleib des Schwertes in eine Geschichte gefasst und auf der Rückseite der Karte niedergeschrieben, die jedoch nicht einfach zu entziffern ist. Denn dazu müssten alle vier Kartenteile in der richtigen Reihenfolge zusammengefügt und auf den Rücken gedreht werden. So man nun von jedem Teil jeweils eine Zeile liest, enthält der Text einen logischen Inhalt. Zum besseren Verständnis ist der vollständige Text hier auch in der richtigen Reihenfolge niedergeschrieben.

Der 1. Teil der Karte

Der erste Teil der Karte (oben rechts, inklusive Buch) befindet sich in den Händen von Flann, einem Dieb. Dieser besagte Flann gewann das Kartenteil in einem Spiel vor etwa fünf Wochen. Da Flann ein recht erfolgreicher Dieb ist, kann er auf einiges Vermögen bauen, das er bis zum heutigen Tage angehäuft hat. Zusätzlich hat er es geschafft, sich der Aufmerksamkeit der Diebesgilde zu entziehen, die in Cuanscadan alle illegalen Aktivitäten kontrolliert. Dies gelingt ihm, indem er niemals lange an einem Ort bleibt, sondern von einer Stadt zur anderen reist, lukrative Opfer auskundschaftet, diese dann um ihre Barschaften erleichtert und zügig weiterzieht. Dabei stiehlt er nur Bargeld und keinen Schmuck oder ähnliches. Aus diesem Grunde kann auch niemand beim Verkauf oder Anbieten von Beutestücken auf ihn aufmerksam werden.

Zusätzlich ist Flann ein geschickter Spieler, und da das erainnische Volk ein spielfreudiges ist, konnte er auch auf diesem Gebiet einige Gewinne einheimsen. Einer dieser Gewinne ist eben der Teil der Karte, den ein Spieler als letzten Einsatz in ein Würfelspiel investiert hat. Flann weiß nicht um den wahren Wert des Kartenteils, sondern behält es nur als Kuriosität. Bei seinem Spielglück hilft ihm nicht unmaßge-



blich sein Amulett, einem Gesicht gleichend. Das Amulett hat ihn ein Vermögen gekostet und ist etwas, von dem er sich nie trennen wird.

Flann bewohnt ein Zimmer in der *Falkenfeder* (N24), einem gut bürgerlichen Gasthaus im Hafenviertel von Cuanscadan, und dies seit gut zwei Monden. Sowohl seine Wanderlust als auch sein Sicherheitsbedürfnis drängen ihn allerdings dazu, in absehbarer Zeit diesen Ort wieder zu verlassen.

Die Werte von Flann finden sich im Abschnitt *Nichtspiel-erfiguren*.

Der 2. Teil der Karte

Der zweite Teil der Karte (oben links, inklusive Insel Mearas) befindet sich in den Händen des Schreibers **Eabhan**. Eabhan hat durch sehr emsiges Selbststudium viel Wissen angehäuft und gibt sich deshalb gerne den Anstrich eines Gelehrten. Er hat ihn im Bestand eines verstorbenen Händlers gefunden, den dessen Nachkommen veräußerten. Auch Eabhan lebt erst seit geraumer Zeit (seit 8 Monden) in Cuanscadan, da ihn historisches Interesse hierhin verschlug und er durch Bekanntschaft mit Sástan an'gaos (Qb Cuanscadan, Seite 22) den Wissensfundus der hiesigen Bibliothek zu schätzen gelernt hat.

Mittels seiner natürlichen Neugierde hat er schnell die einzelnen Teile zu einem Ganzen zusammensetzen können, das ihm den realen Hergang der Dinge recht nahe brachte. So konnte er u. a. die Geschichte der Stadt in Grundzügen nachvollziehen und vermutlich auch die geographische Lage der Insel herausbekommen. All sein Wissen hat er in wirren Aufzeichnungen niedergeschrieben, die verstreut in seinen Wohnräumen (einer kleinen, angemieteten Wohnung in der

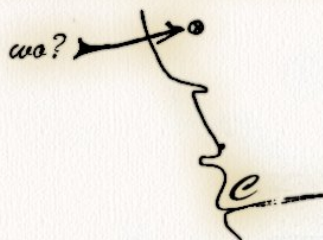
Cuanscadans Geschichte

Eoganacht ~ ☉☉ Jahre Tod

Echsen - wieder sie - waren
nach dem Krieg in der Stadt.
wurden sie verfolgt oder haben
sie SIE gesucht o. bekämpft?

Dán Ciánas passt zeitlich in

Bild



Wer ist Eoganacht? ✓

Gearan?

Mearas? ✓

SIE?

Waffe?

Dán Ciánas? ✓

Schlüssel?

Wieviele Teile? ☉☉ ? ☉ ? ☉ ?

Flann
morgen
fliegende Messer
Nathrod

Altstadt) zu finden sind. Dort findet man auch Unterlagen anderer Wissensgebiete, etwa über die Bedeutung von Cuanscadan in den fernen Tagen, über die Besetzung durch die Valianer und anderes aus der Geschichte der Stadt.

Eabhan

Magister Gr 1

Erainner, 33 Jahre, groß/schlank – Schreiber

St	Gs	Gw	Ko	In	Zt	Au	pA	Sb	Wk
55	82	76	60	87	84	84	98	76	82
LP	AP	RK	B	Abwehr	Resistenz				
12	9	OR	25	+11	+11/13/10				

Angriff (AnB+1, SchB+1): Dolch+8 (1W6), Langschwert+6 (1W6+2) – Raufen+7 (1W6-3)

Fertigkeiten: Beredsamkeit+10, Erzählen+9, Lesen von Zauberschrift+13, Menschenkenntnis+5, Landeskunde (Erainn)+11, Reiten+10, Sagenkunde+7, Zauberkunde+6 – Wachgabe+6 – Sprechen/Schreiben: Erainnisch+19/14, Hochcoraniaid+13/13, Albisch+13/8

Zaubern+13: Erkennen der Aura, Erkennen von Zauberei

Zaubern+11: Angst

Besitz: Stadtkleidung, Umhang, Dolch, 10 Nathrod, Schlüssel zur Wohnung

Eabhan ist noch ein recht unerfahrener Wanderer, den die Jagd nach dem Geheimnis der Karte jedoch bis an seine Grenzen motiviert hat. Er ist neugierig und versucht allzu oft durch geschickte Fragen, Informationen aus seinem Gegenüber herauszuholen.

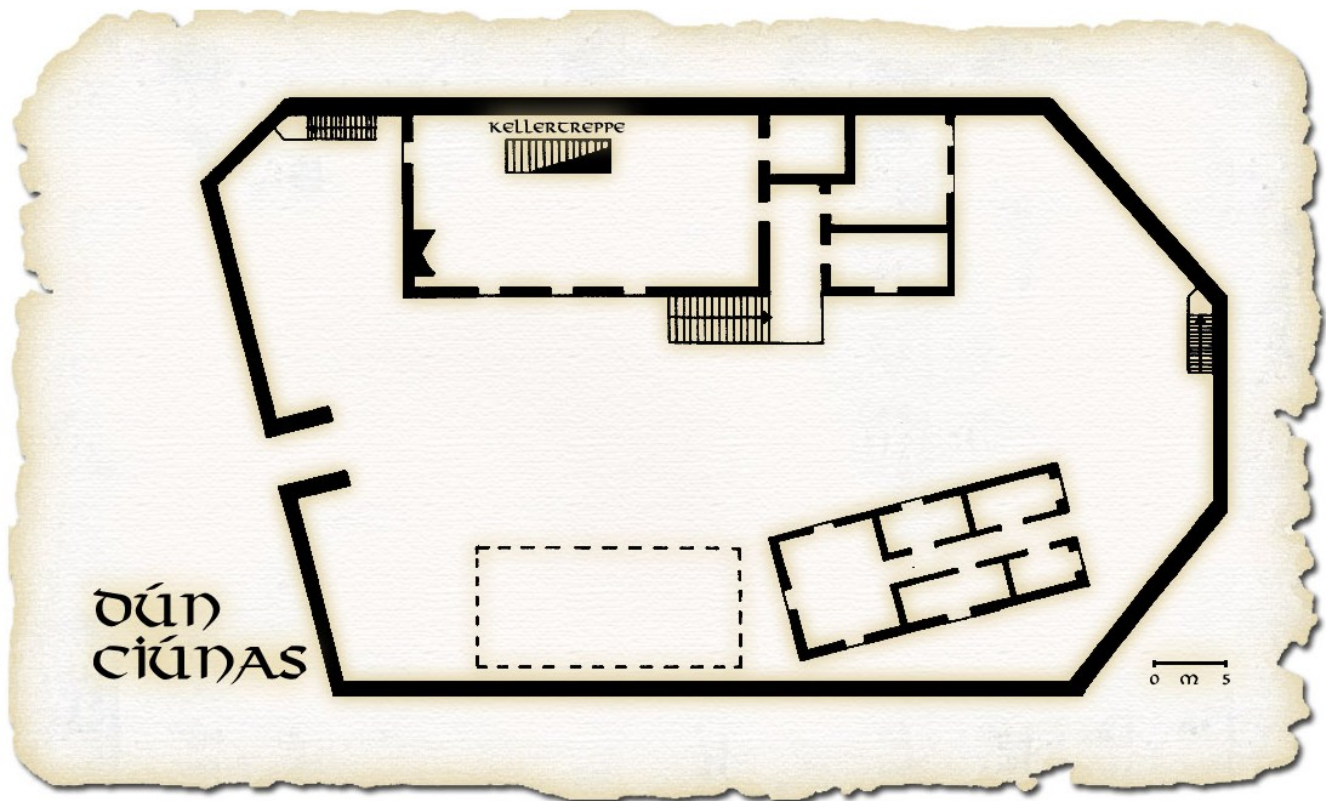
Die Wohnung von Eabhan

Es handelt sich um eine kleine Wohnung in der Augenrollergasse (V22). Eabhan bewohnt im ersten Stock eines Hauses in der Altstadt zwei kleine Zimmer. Im Erdgeschoss befindet sich der Laden und die Wohnung der Hausbesitzer, einem Tuchmacherpaar mit drei kleinen Kindern.

1. Raum: Kleine Küche mit Kamin, der von beiden Zimmern befeuert werden kann und der als Kochstelle dient. Leere Regale mit verdorbenen Essensresten und schmutzigen Töpfen und Schalen. Allem Anschein nach wurde sie lange Zeit nicht benutzt und gereinigt.

2. Raum: Schlafstatt aus dünnen Fellen und strohgefülltem Leinensack, kleine Holztruhe (Stadtkleidung inkl. Hemd, Umhang, Hose, Handschuhe, zuunterst fast neue Lederkleidung). Über dem Kamin ist ein Langschwert (einfach, ungepflegt mit Roststellen) an der Wand befestigt; großer Tisch mit Laterne, vielen handgeschriebenen Zetteln in Erainnisch und sogar Hochcoraniaid, beinhaltet wortfetzenartige Bemerkungen über Cuanscadan, auch über den ehemaligen Stadtherrscher Eoganacht und dessen Tod im Jahre 2388 nL (siehe Handouts). An der Wand hängt eine Kartenskizze von Erainn, auf der mit schwarzer Tinte eine Reiseroute nachgezogen wurde, die einfach dem bisherigen Weg Eabhans entspricht (ohne Zusammenhang mit den Vorgängen in Cuanscadan).

Bei den unbekanntenen Zeichen auf den beiden Handouts handelt es sich um ein altes Ziffernsystem, das Eabhan verwendet hat. Es baut auf der Zahl 25 auf, es gibt 25 Ziffern, jede andere Zahl wird als Vielfaches von 25er-Potenzen dargestellt. Für Ziffern werden zu einem Dreieck angeordnete Symbole verwendet, der Kreis als Neumond, der ausgefüllte Kreis als Vollmond und der fünfzackige Stern. Or-



dinalzahlen werden nicht durch einen nachgestellten Punkt gekennzeichnet, die Ziffernsymbole werden statt dessen auf den Kopf gestellt. Auf der ersten Seite des Kartenteils bedeuten das Zeichen links 25 (3 × Stern) und das Zeichen rechts 3 (2 × Vollmond, 1 × Neumond), wodurch sich die Zahl 28 (seit 28 Jahren ist Eoganacht tot) ergibt. Die Ziffern auf dem zweiten Handzettel bedeuten von links nach rechts: 2, 4 und 6. Im unteren Teil steht vor dem Wort „Nathrod“ durchgestrichen die Zahl 25, bei der es sich offenbar um den Betrag handelt, den Eabhan für Flanns Karte ursprünglich höchstens zahlen wollte.

Der 3. Teil der Karte

Der dritte Teil der Karte (unten links, inkl. Schwert) befindet sich noch in den Händen des nun toten Verfassers Numean. Er wurde auf Dún Ciúnas – auf die er sich zurückzog, um die Karte und all das Wissen niederzuschreiben – von Rialtír und ihren letzten Gehilfen überrascht und starb mit seinem Freund Noras, dem Herrn des Wehrgehöfts, als sie versuchten, durch den alten Fluchttunnel des Wehrgehöfts zu entkommen. Dort in den Kellerräumen wurden sie jedoch von der Dunklen gestellt und getötet. Rialtír hat nicht vermutet, dass ein Schriftstück existiert und somit die Leichen auch nicht untersucht. Man findet es bei dem Skelett des Bardens. Er trägt es noch immer in einer Lederrolle am Gürtel.

Dún Ciúnas ist seit jenem Tag eine Ruine, die jedoch nicht ganz unbewohnt ist. Denn durch die entlegene Lage haben sich hier drei Orcs unter ihrem Führer eingefunden. Sie stammen aus dem Mallachteara und ziehen seit Jahren in dieser kleinen Gruppe durch Erainn und sind nicht mit typischen Orcs zu vergleichen. Die große Erfahrung im Kampf hat zu einem blinden Verständnis geführt. Der Spielleiter sollte sie

wie erfahrene Söldner behandeln, die mit aller Tücke handeln, jeden schmutzigen Trick kennen und ihre Fähigkeiten dementsprechend einsetzen.

Obwohl das Rieddach des Gesindehauses abgebrannt ist, hausen sie in jenem Gebäude und nicht im noch recht gut erhaltenen Haupthaus, denn die Präsenz der dortigen Magie behagt ihnen gar nicht.

Sobald jemand den Hauptraum des Hauses betritt, wird der verewigte Visionsgesang (Zauberbesang eines Bardens, der in den Gedanken der Zuhörer eine Illusion nach Vorstellung des Bardens erzeugt) aktiviert, und in den Köpfen derjenigen Personen erklingt eine Harfenmelodie. Man sieht im folgenden Ausschnitte des Kampfes um Dún Ciúnas, wobei deutlich eine wunderschöne Zauberin im Mittelpunkt steht, die die Bewohner arg bedrängt. Im Hintergrund dieser Szene erkennt man verschwommen eine Landkarte, die in vier Teile gerissen wird und in vier Richtungen entwindet. Diesen Visionszauber hat der Barde kurz vor seinem Tod gewoben, um ein weiteres Zeichen über die Hintergründe seines Todes wie auch die Existenz der Kartenteile für die Nachwelt zu hinterlassen.

Das gesamte Gehöft wurde damals von zwielichtigem Gesindel rasch und vollständig geplündert und zerschlagen. Doch Noras' kleiner Schatz wartet noch immer in einem Geheimfach unter der Kellertreppe auf seine Entdeckung (8 Edelsteine: Wert jeweils 20 Nathrod, 3 Ringe: Wert jeweils 50 Nathrod, 120 Nathrod).

Die Orcbande

Anführer Schamane Gr 5

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
15	24	LR	28	70	65	50	+13	+17/17/15

Angriff (AnB+0, SchB+2): Dolch+9 (1W6+1), Leichter Speer+9 (1W6+1), Wurfspieß+9 (1W6+1) – Raufen+6 (1W6-2)

Fertigkeiten: *Laufen*+5, *Klettern*+12, *Springen*+13, *Schwimmen*+15, *Erste Hilfe*+11, *Lesen von Zauberschrift*+13, *Schleichen*+7 – Sprechen: *Erainnisch*+10

Zaubern+16: *Hitzeschutz*, *Schwäche*, *Kälteschutz*, *Heilen von Wunden*, *Naturgeist rufen*

Zaubern+14: *Schlaf*, *Verursachen von Krankheiten*, *Macht über die Sinne*, *Schmerzen*, *Unsichtbarkeit*

Besitz: Schamanentrommel, Talisman gegen Geistesmagie+2, Talisman gegen Körpermagie+2, LR, 4 Speere, Dolch

3 Orcs Kämpfer Gr 4

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
15	26	KR	27/23	80	65	20	+13/16	+12/15/12

Angriff (AnB+0, SchB+3): 2 Orcs: Streitaxt+10 (1W6+4), kl. Schild+3; 1 Orc: Schlachtbeil+11 (1W6+6 zweihändig); Alle Orcs: Dolch+8 (1W6+2), Bogen+8 (1W6) – Raufen+7 (1W6-1)

Fertigkeiten: *Laufen* +5, *Klettern* +12, *Springen* +13 – weitere Fertigkeiten nach Wahl, hauptsächlich zum Überleben in der Wildnis oder für den Kampf hilfreiche Kenntnisse

Bes.: *Robustheit* +9, Infrarotsicht, spurtstark, Abzüge bei Tageslicht

Besitz: präparierte Pilze (versetzen die Orcs in *Berserkerrut*, s. Bestiarium S. 210), Waffen und Rüstungen von durchschnittlicher Qualität

Man findet in ihrem Lager 25 Nathrod sowie 12 diverse kleine Schmuckstücke (Wert: 250 Nathrod).

Der 4. Teil der Karte

Ein Kartenteil (unten rechts, inkl. Turm) ist durch unbedachtes Vorgehen des Besitzers Rialtírs Schergen in die Hände gefallen und wurde vor langer Zeit von Rialtír in ihrem Turm auf Mearas bei anderen Unterlagen abgelegt. Sie hat den Hintergrund der Pergamente nie enträtseln können und somit jenem Teil keine nähere Aufmerksamkeit geschenkt.

Die Insel Mearas liegt etwas abseits von den Schifffahrtrouten und gerät daher gern in Vergessenheit. Es ist auch nur möglich, an jener Stelle zu landen, an der ein alter Bootskai ins Wasser ragt. Ansonsten sind entweder Strömung, Klippen oder Brandung Gründe, die einen von Alternativen abhalten. Am Kai liegen die Überreste eines verwitterten Segelschiffes, jenes Schiff, mit dem Eoganacht hier anlandete. Die Planken sind vermodert, und es ist nur noch nicht vollends gesunken, weil es längst auf Grund liegt, der hier nicht sehr tief ist. Weiter findet sich dort ein verwittertes altes Bootshaus – es ist leer. Ein Weg führt fort ins Innere der Insel, er scheint seit langer Zeit unbenutzt. Eine Weggabelung

in der Inselmitte führt linkerhand in ein Wäldchen, in dem er sich verliert und rechts zu der Anhöhe, auf der noch immer Rialtírs Turm seine Zinnen gegen den Wind erhebt. Der Weg muß hier eine Steilklippe überwinden, die gut zu verteidigen ist.

Dort oben sieht man nun den mächtigen Turm inmitten zerfallener Reste einer Handvoll Hütten. Die noch auf der Insel hausenden Arshaharkah haben ihren Unterschlupf vor etlichen Jahren in einige Höhlensysteme nicht weit des Turmes verlegt. Dort führen auch einige wenige ausgetretene Fußwege hin. Somit gibt es auch Lebenszeichen auf anderen Teilen der Insel. Die Echsenwesen haben dereinst ihre Artgenossen in einem Hügelgrab zur Linken bestattet, während sie alle Feinde einfach über die Klippen warfen. Unten findet man ihre toten und zerschmetterten Gebeine. Die Echsenwesen sind sich aber durchaus bewusst, dass sie nur überleben, wenn sie unentdeckt bleiben. Darum werden sie den offenen Kampf meiden und sich verstecken.

Rialtírs Turm

Der Turm ist verschlossen und nicht zerfallen. Im Gegenteil: gelegentlich hält sich Rialtír hier auf, so dass er auch noch etliche Einrichtungen beinhaltet.

Die Eingangstür wurde mit dem Zauber *Torwächter* (s. *Neue Zauber*) ausgestattet. Wenn die Abenteurer die Tür untersuchen oder durchschreiten, wird Rialtír davon informiert. In diesem Fall wird sie 3 Gefolgsleute (Werte s. Anhang) vorbeischicken, die sie in 15 bis 30 Minuten (je nach Tageszeit) kampfbereit zu dem Muster im Ersten Stock versetzen kann.

Dies ist möglich, weil sie den Turm mit einem speziellen „Muster der Wege“ ausgestattet hat. Mit Hilfe eines Steines der Macht (*Stein des Musters der Wege*, s. *Thaumaturgium*) kann sie sich und ihre Gefolgsleute innerhalb kürzester Zeit in den Turm versetzen.

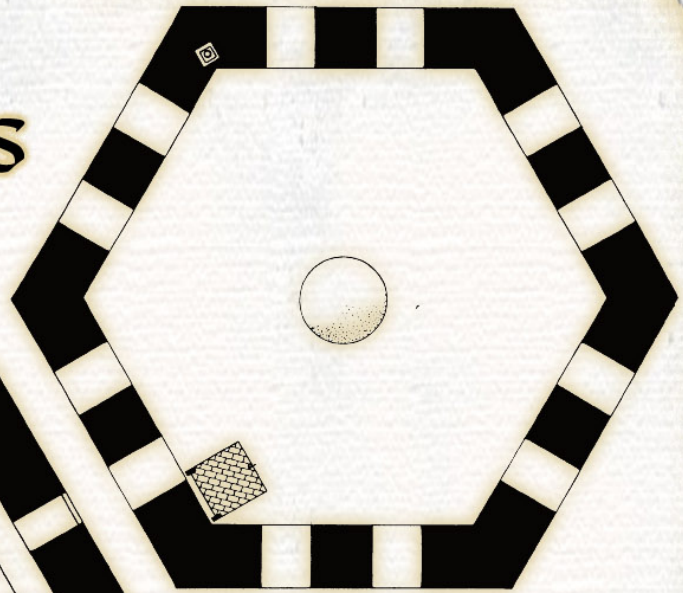
Da sie ein weiteres Muster in Cuanscadan erstellt hat, kann sie sich frei zwischen diesen Orten hin- und her bewegen. Dies ist auch der Grund, warum der Turm trotz fehlenden Schlüssellochs von innen mit einem schweren Querbalken verschlossen ist. Es sollte den Spielern durchaus möglich sein, in den Turm einzudringen und auch das vierte Pergament sowie einige Niederschriften zu finden. Dann jedoch sollte Rialtír jemanden senden, um nach dem Rechten zu schauen.

Erdgeschoss

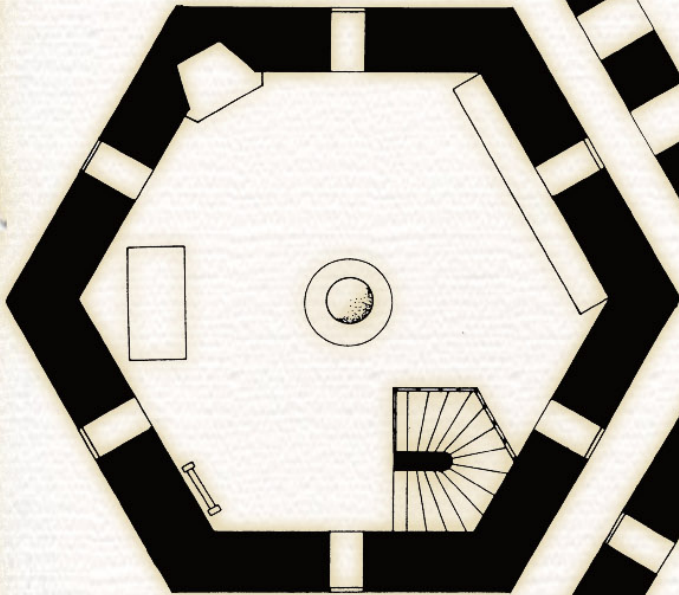
Das Erdgeschoß ist in zwei Räume unterteilt. Im Vorraum befindet sich lediglich die Treppe nach oben. Der Hauptraum wird gänzlich von einem mächtigen steinernen Thron aus grauem Granit beherrscht, der auf einem zweistufigen Podest steht und dem Eingang zugekehrt ist. Das Ganze macht den Eindruck eines etwas zu groß geratenen Empfangssaales. Der steinerne Fußboden verbirgt nirgends eine Öffnung und auch der in die Wand eingelassene Kamin weist keinerlei Besonderheiten auf.

Hinter einem Vorhang verbirgt sich eine Wandnische, in der sich eine kleine hölzerne Truhe befindet. Sie ist verschlossen, lässt sich aber mittels „Zauberschlüssel“ oder notfalls mit Gewalt öffnen. In ihrem Inneren befinden sich ein Anhänger mit einem Feuersymbol, ein Wimpel (möglicherweise der Fetzen einer Standarte) und ein behauener Stein.

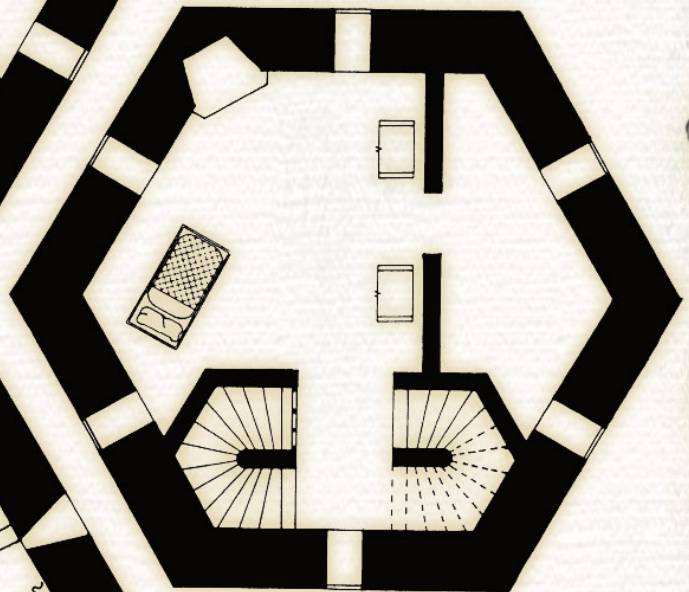
RIALTIRS TURM



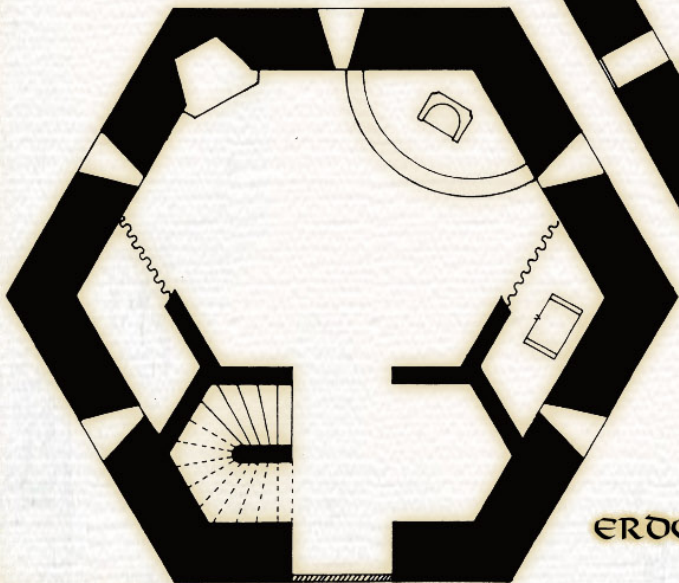
TURM-PLATTFORM



ZWEITES STOCKWERK



ERSTES STOCKWERK



ERDGESCHOSS

In einem Geheimfach – einem doppelten Boden – findet man das gesuchte Kartenteil. Denn obwohl sich die Magierin nicht so eingehend mit dem Rätsel befasst hat, um es zu durchschauen, hat sie durchaus die Andeutung der Schriftfragmente richtigerweise auf sich bezogen. So entschloss sie sich, dieses ihr nicht geheure Schriftstück erst einmal zu verbergen, um sich später eingehender mit der Problematik auseinanderzusetzen. Auf diesem Wege geriet dieser Teil der Karte dann auch in Vergessenheit.

Erster Stock

Das aus drei Räumen bestehende Geschoß weist neben dem Treppenhaus und einem bis auf eine Waschgelegenheit leeren Raum nur ein großes Schlafgemach auf. In diesem Raum befinden sich neben einem luxuriösen Bett zwei Truhen, die kostbare, sehr farbenfrohe Frauenkleider zum Inhalt haben. Der Boden ist mit einem dicken, allerdings schon etwas abgenutzten Teppich ausgelegt. Schaut man unter diesen Teppich, so kann man bei genauerer Betrachtung einen in den Boden dünn eingelassenen Kreis erkennen, der viele unbekannte Runen enthält.

Dem Magiekundigen (EW-2:*Zauberkunde*) entpuppt sich dies als ein spezielles *Muster der Wege*. Mit Hilfe eines Steines der Macht (*Stein des Musters der Wege*, s. *Thaumaturgium*) ist es Rialtír möglich, bis zu 3 Personen vom Ort des Steins zu diesem Muster zu versetzen. Dies könnte z. B. geschehen, wenn sie durch den Zauber in der Tür vom gewaltsamen Eindringen der Abenteurer informiert wird. Sie wird in diesem Fall zunächst eine oder mehrere vertraute Personen, die sich gerade in ihrer Nähe befinden, vorschicken, um sich Informationen über die Eindringlinge zu beschaffen oder diese beseitigen zu lassen. Nur im Notfall wird sie sich selbst in den Turm begeben.

Zweiter Stock

Dieser Raum entpuppt sich als Studierzimmer. Dominiert wird er durch eine auf einem steinernen glattgearbeiteten Sockel ruhende, zwei Fuß durchmessende milchigweiße Kugel aus dem gleichen Material wie die Kuppel in der Decke. Sowohl Kuppel als auch Kugel haben eine magische Ausstrahlung und sind über eine magische Kraftlinie miteinander verbunden (Beschreibung s. *Thaumaturgium*).

Des Weiteren finden sich auf den Tischen vielerlei Fläschchen mit unergründlichem Inhalt sowie eine Anzahl handgeschriebener Kladden und zwei versiegelte Schriftrollen. Die Fläschchen enthalten Zutaten zu einem Alchimistenlabor. Wenn man sich genügend Zeit nimmt, um die Mittel zu sortieren und die Hilfsmittel zusammenzusuchen, hat man ein fast vollständiges Labor (es fehlen noch Zutaten im Wert von 150 GS). Zwischen all den Fläschchen befindet sich noch ein *Trunk des Riesenwuchses*.

Bei den versiegelten Schriftrollen handelt es sich um 2 Spruchrollen. Sie enthalten die *Zauber Dinge wiederfinden*, *Bannen von Zauberwerk* und *Silberne Bannsphäre*.

Die Kladden sind in der Schrift der Arshaharkah geschrieben und befassen sich mit den Studien und dem Leben Rialtírs, eine Art Tagebuch. Hier kann man – so man eine Möglichkeit der Übersetzung findet – allerlei über die Magierin erfahren. Es steht geschrieben vom Leben der Rialtír, von ihrer Magie, ihrer Nähe zu jener vergessenen Rasse,

die sie gefunden hat und von einem Schwert, das Eoganacht, Cuanscadans Stadtherr, gegen sie schmieden ließ und das mit mannigfaltigen Zaubern belegt wurde. Hier möge sich der Spielleiter frei fühlen zu ergänzen, was ihm noch einfällt (es bietet sich durchaus die Gelegenheit, Stoff für eine ganze Kampagne in diesen Tagebüchern unterzubringen!)

Turm-Plattform

Es gibt hier nur eine hölzerne Einstiegs Luke nach unten und eine milchigweiße runde Wölbung in der Mitte, gleich einem überdimensionalen Auge. Nach außen hin ist die Plattform mit durchaus wehrhaften Zinnen begrenzt.

Eine verwunschene Eibe

Die Eibe nun, jenes verwandelte Schwert, steht an der Felsenklippe, über die schon Eoganachts Gebeine gefallen sind. Die Eibe steht nicht einsam dort, sondern vielmehr ist die gesamte Böschung spärlich bewachsen. So stehen an diesem Ort insgesamt drei zwischen 2 und 4 m hohe Eiben, wovon der mittlere der gesuchte Baum ist. Man erkennt ihn daran, dass sich zu seinen Wurzeln kein Totholz angesammelt hat. Vom Äußeren unterscheidet sich der Baum ansonsten in nichts von seinen Nachbarn. Einer genaueren Untersuchung hält er allerdings nicht stand. So trägt er – egal zu welcher Jahreszeit – keine „Früchte“, seine Nadeln sind zu stachelig und brechen, als wären es Holzspäne.

Das Schwert wurde mittels *Vielgestalt* (s. *Neue Zauber*) in einen Baum verwandelt. Als Material wurde Holz gewählt, so dass auch die Dornen aus dem gleichen Holz wie der Baum bestehen – dadurch kommt der Vergleich mit den Holzspänen der Wahrheit eigentlich schon sehr nahe.

Wie die Spieler an das Schwert gelangen, hängt von der Besetzung der Gruppe ab, mit einem entsprechend hochgradigen Magier sollte es aber kein Problem sein. Mit viel Gewalt kann das Schwert aus dem Boden gezogen werden (mindestens St 90 oder ein erfolgreicher Kraftakt – notfalls müssen 2 Leute ziehen), sobald man seine Natur erkannt und den Zauber gebannt hat.

Versucht man den Baum zu fällen oder kleinzuhacken, so wird man mit einem der mannigfaltigen Zauber konfrontiert, die in das Schwert eingewoben wurden. Die Abenteurer können zwar im kleinen durchaus Zweige abbrechen oder Rinde ablösen, aber wenn sie mit der Axt auf den Baum losgehen, erweist er sich als unzerstörbar (normalerweise ließe sich ein in einen Baum verwandelter Gegenstand wie ein Baum fällen und zerkleinern, allerdings wäre dann auch der verzauberte Gegenstand in Einzelteile zerlegt).

Gehen die Abenteurer mit Feuer gegen den Baum vor, so zeitigt ihre Methode (überraschenderweise) Erfolg, da auch hier der magische Schutz, der auf dem Schwert liegt, verhindert, dass es zerstört wird. Mit dieser Methode gelangen die Spieler ganz elegant und ohne Magie an das Schwert (sie sollten allerdings warten, bis die Waffe abgekühlt ist!) Bei einem ungeschützten Schwert wäre der Baum – da aus Holz – vollständig abgebrannt und das Schwert wäre auf diesem Wege vernichtet worden.

Kommen die Spieler nicht auf diese Ideen und fehlen ihnen auch zauberkundige Abenteurer, so gibt es immer noch die Möglichkeit, sich entweder für teures Geld eine Spruchrolle zu besorgen oder aber sich einem der in Cuan-

scadan ansässigen Magier anzuvertrauen, womit sie natürlich das Geheimnis der Karten preisgeben müssten.

Die Arshaharkah

Es haust nur noch eine geringe Zahl (circa 20) an Arshaharkah auf der Insel. Dennoch sollte ein Niedermetzeln nicht möglich sein. Sollten die Helden in den Turm eindringen wollen, dann sollte dies vorsichtig und bedacht-sam geschehen. Ob und wo Rialtír anzutreffen ist, mag der Spielleiter nach Gang des Abenteurers entscheiden; aber eigentlich sollte die Begegnung mit ihr nicht stattfinden – wenn aber doch, dann erst zum Schluss, wenn Lichtbringer im Besitz der Helden ist.

Die Arshaharkah entsprechen den Echsenmenschen, wie sie im Bestiarium beschrieben werden (Seite 294 ff.) Die dort angegebenen Daten können unmodifiziert übernommen werden. In ihrem Aussehen unterscheiden sich die hier genannten Arshaharkah nicht von den Duinelann, sodass auch bei den Beschreibungen keine Veränderungen gemacht werden müssen. Die Arshaharkah stammen ursprünglich auch aus den Marschgebieten von Imlachén zwischen Cuanscadan und Deásciath, sonderten sich aber vor vielen Jahrhunderten von ihren Brüdern und Schwestern ab und bauten ihr eigenes kleines Reich unter der Stadt Cuanscadan. Im Gegensatz zu den Duinelann stehen sie einem friedvollen Auskommen mit den Menschen gleichgültig gegenüber, seitdem diese sich in der Stadt niederließen.

Rialtír hat die Arshaharkah in den Jahren, die sie bei ihnen verbracht hat, mit Versprechen und heimtückischen Beschuldigungen – „Die Menschen wollen euren Untergang, seht selbst, sie haben auch meine Gemeinschaft der Coraniaid beinahe vernichtet!“ – soweit unter ihren Einfluss gebracht, dass sie ihrem Wort gehorchen und auch für sie in den Tod gehen. All ihre Wissensschätze – so sie auf Pergament gebannt wurden – sind nun in Rialtírs Besitz. Doch man bedenke immer, dass sie in der ihnen eigenen Sprache der Arshaharkah abgefasst wurden.

Werte für Rialtír stehen am Ende des Abenteurers.

Auf Informationssuche in und um Cuanscadan herum

Durch den Besitz der Kartenteile werden die Spieler versuchen, ihnen unbekannte Namen oder Angaben zu hinterfragen. Doch nicht jeder weiß darüber Bescheid. Ein Versuch, die Möglichkeiten zu umreißen, liest sich wie folgt:

Amhairgin: Der Fürst weiß von nichts. Das würde er jedenfalls vorgeben, sollten die Abenteurer ihn nach Echsenwesen und geheimen Tunneln unter der Stadt und ähnlichen unglaublichen Sachverhalten befragen. Aber soweit sollte es gar nicht erst kommen, denn warum sollte der Fürst ihnen Gehör leihen? Im Zweifelsfalle wird er ihnen auf jeden Fall nicht als Informationsquelle dienen, und auch das nähere Umfeld einschließlich des Beraters Foineach wird geflissentlich den Mund verschließen.

Carlagh Beltain: Hatte der redselige Geschichtenerzähler nicht vor einigen Tagen noch eine Erzählung zum Besten gegeben, die „Die Juweleninsel“ hieß. Und bestand er nicht darauf, dass er selbst vor vielen Jahren dort gewesen sei. Sollten die Abenteurer eins und eins zusammenzählen (sie

suchen eine rätselhafte Insel, die aber niemand zu kennen scheint, und Carlagh kennt eine unbekannte Insel, von deren Geheimnissen er in malerischen Worten berichtet), dann wird Carlagh mit Kussband darauf anspringen und seine prall mit kleinen und großen Flunkereien gespickte Geschichte noch um einiges erweitern. Er hat auch so seine Ahnung, wie man am besten zur gesuchten Insel gelangt.

Dún Ciúnas: Das Wehrgehöft – nördlich von Chainnigh im Hochland gelegen – wurde von Numean sofort nach seiner Flucht aufgesucht, da er vermutete, dass Rialtír ihm folgen würde und er seine Gedanken ordnen und niederschreiben wollte. Ihm war auch klar, dass sich aus Cuanscadan niemand finden würde, der erneut gegen SIE ziehen würde. Die Zeit war einfach noch nicht reif. So verfasste er die Karte, schickte drei Wanderer (Vertraute) damit fort, um sie zu erhalten und in der Nähe Cuanscadans weiterzuvererben, ohne den Hintergrund preiszugeben. Das letzte Stück behielt er bei sich in der Hoffnung, es seinem Sohn Amhran zu überreichen, wenn dieser alt genug wäre. Doch Rialtír fand ihn dort vor seiner Abreise und richtete ein Chaos auf Dún Ciúnas an. Da das Wehrgehöft etwas abseits und zu Fuß eine Tagesreise von Cuanscadan entfernt liegt, werden sich die wenigsten an sie bzw. den Überfall vor knapp 30 Jahren erinnern. Eabhan hat sie in alten Büchern ausfindig gemacht, war jedoch selbst noch nicht dort. Dún Ciúnas ist im übrigen ein Beispiel dafür, dass selbst gut ausgebaute Wehrgehöfte ungeeignet als Dún, also als Burg, bezeichnet werden, um dadurch die eigene Heimstatt aufzuwerten.

Eoganacht: Der ehemalige Stadtherr ist seit fast 30 Jahren tot. An ihn werden sich die meisten Stadtbewohner nicht nur dem Namen nach erinnern, sondern auch von den Umständen um seinen Tod wissen. Von seinem wahren Schicksal wissen die wenigsten etwas, denn die Kampffraktion gegen Rialtír fand damals im Geheimen statt. Die gemeinen Bewohner des Fürstentums ahnen nicht einmal, dass er mit einem Langschiff und seinen besten Leute eines Tages loszog und seitdem verschollen ist. Nur Personen um die Familie wissen Näheres.

Flann: Er ist Eabhan und dem Besitzer der *Falkenfeder* unter diesem Namen bekannt. Ob es sein richtiger ist, weiß man nicht. Er ist jedoch schon lange genug in der Stadt, dass Wirte sich bei genauer Beschreibung durchaus an einen schweigsamen Mann erinnern, der unsagbares Glück bei diversen Geldspielen hat.

Gearan: Er war ein enger Freund des Bardens, aber sonst nur einer der vielen Männer, die den Tod fanden. Niemand wird sich an jemanden wie ihn erinnern.

Glomach: Sollten die Abenteurer nicht alle Stücke beisammen haben und stattdessen Glomach aufsuchen in der Hoffnung, dass er weiterhelfen kann, dann hat er natürlich eine passende Wegekarte zur gesuchten Insel. Sie ist aber teuer, und er wird sie erst mit ein oder zwei Tagen Verzögerung herbeischaffen können („Ich muss sie einem alten Seebären abluchsen, wird nicht leicht, aber für euch mache ich das!“) Die Karte wird eine Insel irgendwo im Nirgendwo im *Golf der Blauen Wellen* verzeichnen. Der Betrug sollte leicht zu durchschauen sein, trotzdem wird Glomach sehr grob und beleidigend. Er wird von seinem „guten Ruf“ zeterern und sogar mit der Stadtwache drohen – die er natürlich überhaupt nicht in seinem Haus haben möchte. Nun

entscheidet der Spielleiter: Glomach droht, wird die Drohung aber nicht wahr machen. Kommen die Abenteurer auf den Gedanken, ihrerseits die Stadtwache herbeizitieren zu wollen, wird Glomach auf der Stelle kleinlaut. Sollten die Spieler partout nicht den richtigen Weg einschlagen, wäre er der Rettungsanker, um sie gegen ordentliches Entgelt doch noch nach Mearas zu lotsen.

Lichtbringer: Über diese Waffe weiß niemand etwas, außer der Weisen Frau, die sie hergestellt hat. Das geschah jedoch in Teámhair, was auch niemand mehr weiß, so dass es schwer sein sollte, mehr über sie herauszubekommen.

Mearas: Die Insel wird heute bei den an der Küste ansässigen Fischern *Ailellin Dorchadas* gerufen, da einst finstere Dinge dort vorgingen. Sie wird allgemein gemieden, denn unbestattete Leichen findet man dort zuhauf, und niemand kennt ihr Schicksal. Auch hier werden nur Ältere sich des einstigen Namens erinnern und auch sonst kennt die Insel nur ein erfahrener Seefahrer, der energisch darauf angesprochen wird, denn sie ist schon immer tabu gewesen – auch zu Rialtírs Zeiten –, und solche Dinge ist man ja gewohnt zu verdrängen. Die Insel liegt in der *Bucht der Blumen* etwa 30 km nördlich der Insel *Inis Athbrhioch*.

Ráichéal: Die circa 70 Jahre alte frühere Fürstin (und Eoganacht Witwe) lebt auf ihrer Burg über dem Dorf Chainigh. Sie weiß alles über die Vorgänge um Eoganachts Tod, aber sie wird nichts davon preisgeben. Sollte es einem der Abenteurer gelingen, bei ihr vorstellig zu werden, wird sie ihn dennoch anhören. Es könnte doch sein, dass sich dieser Vagabund in ihre Pläne einspannen lässt.

Rialtír (SIE): Das Treiben Rialtírs damals ist nur den um Eoganacht eingeweihten Personen bekannt, denn sie fürchteten große Gefahr und Unruhen und verheimlichten ihr Wissen. Die Älteren werden sich aber auch an eine Einsiedlerin auf Mearas erinnern, die dann unvermittelt verschwand und nicht wieder in der Umgebung auftauchte. Die Verknüpfung zu ihrem Auftauchen in Cuanscadan können nur oben genannte Personen machen, denn um ihr Auftauchen wissen auch nur die wenigsten – und die sind nicht vertrauenswürdig.

Santach Einauge: Urteilt ein Zuhörer nach seinen altklugen Worten, dann war Santach beim Mordanschlag auf Eoganacht hautnah dabei. Natürlich wäre er auch alt genug, um Zeuge gewesen zu sein, aber in Wahrheit hat er die Vorfälle damals nicht einen Wimpernschlag lang verfolgen können – er lebte zu der Zeit noch gar nicht in Cuanscadan! Trotzdem wird das erstaunte Publikum einiges zu hören bekommen, denn Gerüchte ... ja, *Gerüchte* gibt es genug von dem weiterzugeben, was Anno 2388 geschah. Es obliegt dem Spielleiter, ob er ein Körnchen Wahrheit in die Gerüchteküche streut, oder ob er die Abenteurer auf eine falsche Fährte locken möchte ...

Das Abenteuer beginnt

Eabhan hat bei einer seiner wenigen Abende in den Kneipen Cuanscadans Flann kennengelernt, der durch das Auftreten des Wissenden angezogen wurde, da sein wirrer Redegang und die recht ordentliche Kleidung den Eindruck erweckten, ihm sei mühelos etwas Geld aus der Tasche zu ziehen. Um das Interesse des Gelehrten zu gewinnen, erzählte Flann von dem Kartenstück, das er vor einiger Zeit

im Spiel gewonnen hatte, und umriss grob das Äußere (Karte vorn, wirrer Text hinten), worauf Eabhan ganz heiß auf die Karte wurde und er seine Erregung und sein deutliches Interesse nicht verbergen konnte.

Kurze Verhandlungen, bei denen Flann den Preis auf beachtliche 50 Nathrod hochtrieb, machten sie handelseinig. Jedoch sollte die Übergabe erst in einigen Tagen stattfinden, da sich Eabhan diese Zeit zum Geld beschaffen ausbat (Geld bekommt er bei Sástan an'gaos für geleistete und noch zu bewältigende Auftragsarbeiten). Flann versucht die Tage ebenfalls zu nutzen, um noch etwas über den Sinn des Pergaments herauszufinden, gibt es jedoch sehr schnell nach vergeblichen Anläufen ohne weiteren Wissensgewinn auf.

Als Treffpunkt haben sie ein Hinterhofkarree (M14) im Hafenviertel auserkoren, das in der Gassensprache „Platz der Fliegenden Messer“ genannt wird. (Ob der Platz zuerst den Namen trug oder die Taverne selben Namens, die gleich dabei ihre üblen Gerüche ausdünstet, ist streitbar.) Als Uhrzeit vereinbarten sie den späteren Abend, die Übergabe soll im „Fliegenden Messer“ geschehen. Im Angesicht der verheißungsvollen Lieferung sprudelt Eabhan vor Vorfreude Informationen heraus, die Flann schließen lassen, dass er ein eben solches Kartenstück besitzt. Die Gier auf einen noch größeren Schatz überkommt ihn just in dem Moment und er beschließt, auf seine Art Besitzer dieser zwei Schriftstücke zu werden. Die Spieler kommen soeben aus dem *Fliegenden Messer* (M14) heraus, als Flann das Messer gegen Eabhan erhebt und letzterer durch einen Entsetzensschrei die Aufmerksamkeit auf sich lenken kann.

Die Abenteurer werden gebeten, just in diesem Moment das schummrige Geviert aufzusuchen. Und dann lasse der Spielleiter Eabhan so sehr leiden, dass ihnen nichts anderes als sofortige Hilfeleistung möglich ist (vielleicht jammern zwei oder drei junge weibliche Tavernengäste, dass man doch gefälligst etwas tun solle, um dem alten Mann und so weiter ...) Sie sollten ihm also das Leben retten, aber Eabhan wird ins Koma fallen und ihnen nur wenige Worte mit auf den Weg geben können wie: „Die Karten ... das Rätsel ... er hat den zweiten Schlüssel ... er hat mein Wissen, er ... Flann! ...“

Ob sie Flann stellen können, ihn verfolgen oder wie sie an das zweite Schriftstück kommen, bleibt an dieser Stelle offen. Es könnte im Moment der Übergabe schon in Eabhans Händen sein, das Geld rollt über den finsternen Straßenbelag ...

Flann wird sicherlich fortan von zwei Ideen getrieben werden:

1. Sie haben mich möglicherweise erkannt und das darf nicht sein. Entweder kann ich ihnen ihr Wissen wieder entreißen, oder die Luft wird zu heiß für mich hier.

2. Weder Geld noch Karte! So wird er Cuanscadan nur verlassen, wenn es brenzlig für ihn wird. Ansonsten wird er auf der Suche nach seinem Eigentum sein.

Das Abenteuer sollte insgesamt nicht nur auf eine Suche nach den Kartenteilen reduziert werden, sondern auch von den Aktionen der Gegenseite geprägt sein. Flann wird ebenso gegen die Spieler vorgehen (vielleicht heuert er dazu noch irgendwelches Gesindel an) wie Rialtír, die der noch deutlich machtvollere Gegner ist, sobald sie erst einmal auf die Umtriebe der Gruppe aufmerksam wird. Wenn die Spieler zu langsam und/oder zu plump vorgehen, so kann für sie der

Boden in und um Cuanscadan ziemlich heiß werden.

Tipps für den Spielleiter

Der Einstieg ins Abenteuer sollte doch nicht schwer fallen: eine noch so fadenscheinige Begründung sollte genügen, dass die Charaktere zum „Fliegenden Messer“ hasten (flüsterte man sich nicht etwas von einem „kleinen Spielchen“ zu, an dem man – mit garantiert großer Gewinnaussicht! – teilnehmen könnte. Oder kündigte sich dort nicht sogar ein Barde an, dessen magische Weisen die Mädels zum leicht bekleideten Tanzen und die Jungs zum schweremütigen Träumen anregen sollen?) Und dann sollen sie gefälligst ihr Herz in die Hand nehmen und dem armen Eabhan zu Hilfe eilen!

Ist das erst einmal vollbracht, müssen die Umstände seines Todes/seiner Bewusstlosigkeit ausreichen, um das Interesse von Leuten zu erregen, die für eine Handvoll Nathrod ihre Neugierde nicht mehr zügeln können. Die kleine Karte wird ein gewiefter Spielleiter geheimnisvoll genug anpreisen, dass ihre Gier geweckt ist. Von Eabhan in der Gasse wird es ein leichtes bis zu Eabhans Schlafstatt sein – und wenn dessen Notizen dort nicht entdeckt werden, sollten die Abenteuerer ihre Schwerter gleich an den Nagel hängen.

Je nachdem, wie lange die Aktionen dauern, könnte Flann bereits erste Fallstricke auswerfen. Ein oder zwei Kumpane aus seinen nächtelangen Spielertagen in der Stadt sollten sich mobilisieren lassen (er arbeitet zwar alleine, aber in den Wochen, die er Cuanscadan beehrte, hat er doch mit den üblichen windigen Gesellen ein paar Worte gewechselt – und für ein rasch versprochenes Salär könnten sie den Abenteuerer spaßeshalber einmal auflauern). Dann ein Hinterhalt, eine deftige Klopperei, womöglich fliegen Messer und Flüche – das alles sollte den Abenteurern zu denken geben: wegen nichts wird solch ein Aufstand nicht gemacht.

Eabhans Notizen liefern erste Hinweise, um was es geht: Eoganacht, der verstorbene Stadtfürst; ein Schwert und eine ominöse „SIE“; dazu der Wink, dass es von den Karten mehrere Teile gibt. Der Spielleiter muss die Leute nur bei der Stange halten, dass sie die Angelegenheit wertvoll genug einschätzen. Wie wäre es, wenn bei einem ihrer – sie gehen doch in Tavernen?! – Kneipenbesuche der griesgrämig dreinschauende Alte am Nachbartisch ein paar Worte aufschnappt und bissig was zurückschnappt: „Eoganacht, der alte Sack, der wurd geköpft! Recht so, sollten die immer mit dem Fürstengesocks machen!“ Und für ‘nen Humpen Bier sprudelt sicher noch mehr aus dem Alten heraus – Gerede vielleicht darüber, dass Eoganachts Leiche niemand gesehen hat? Was Mearas bedeutet – „Könnte ein Berg oder eine Insel oder ein Fluss sein? Aber wo der oder die oder das liegt – keine Ahnung, ich bin kein Landstreicher, der überall rumkommt, sondern war ein fleißiger Bauer, bevor das Fürstengesocks ... Ja, die haben mir alles geraubt! Köpfen sollt man die alle! Habt ihr ein Schwert, ich mach das gleich!“ Und so weiter ...

Abgesehen von den Informationsquellen ein paar Absätze zuvor darf der Spielleiter ruhigen Gewissens weitere Ratgeber aus dem Ärmel schütteln. Die Insel Mearas ist einerseits „verflucht“, andererseits wird ihre Existenz nicht totgeschwiegen, sodass irgendwer die Andeutung machen kann,

dass es sich bei „Mearas“ um eine Insel handeln dürfte. Viel eher aber wird Dún Ciúnas Anlass zum Aufmerken sein: „Nur noch Ruinen, da findet ihr nichts. Und garantiert verflucht, mein Ehrenwort drauf!“

Ganz beiläufig könnte auch Rialtír aktiv werden. Ihre Mittel in der Stadt sind begrenzt, denn sie verfügt nur über eine Handvoll Verbündeter. Deshalb ist die Chance eigentlich gering, dass ihr die Suche der Abenteuerer bekannt wird. Aber möglich, tja, möglich wäre es doch – und im Interesse von Spannung und Aktion auch angeraten. Denn so ganz geheim agieren die Abenteuerer vielleicht nicht, der Krawall auf der Straße um Eabhan herum, ein möglicher Überfall durch Flanns Kumpane – das sind nicht unbedingt die großen Aufreger in einer Hafenstadt, aber ausreichend, um gewisse Elemente ein paar Erkundigungen anstellen zu lassen. Auf diese Weise wird Rialtír hellhörig, denn sollte der Name „Mearas“ fallen oder jemand nach „Echsen“ suchen, dann ahnt sie, dass es mit ihr und ihrer verborgenen Existenz zu tun haben könnte. Und mit Menschen, die an ihr ein Interesse haben, möchte sie sich sehr gerne unterhalten.

Sollen die Abenteuerer die möglichen Begegnungen mehr oder wenig unlädiert überstanden haben, werden sie planmäßig nach Dún Ciúnas ziehen. Das dritte, dort eingelagerte Kartenteil gibt die Umriss von zwei weiteren Inseln preis. Das sollte dem Spielleiter die Gelegenheit geben, bei ihrer Rückkehr nach Cuanscadan (oder ihrer Reise gleich an die Südküste) einen findigen Gelehrten oder Landeskundigen auszugucken, der „Aha, jetzt weiß ich’s, ihr sucht Ailellin Dorchadas, die verfluchte Insel. Hättet ihr das mal gleich gesagt. Aber *Mearas* ... *Mearas* ... tja, so hieß die Insel früher wohl, wenn ich mich nicht täusche.“

Der Weg nach Mearas ist schnell zurückgelegt, der letzte große Haken dürfte die Eibe sein, in der das Schwert versteckt liegt. Und an dieser Stelle, ach, da lasse ich den Spielleiter alleine, denn der vierte Teil der Karte vervollständige den Bericht des Bardens. Und wer damit nichts anzufangen weiß ...

Eine Bitte in eigener Sache: Wenn Du, lieber Spielleiter, um das Abenteuer herum noch andere Personen einbindest oder Ideen zu Papier bringst, dann arbeite sie doch bitte so weit aus, dass sie einer Präsentation im Cuanscadan-Forum standhalten – und gebe sie dort ans wartende Publikum weiter. Vielen Dank!

Nichtspielerfiguren

Flann Spitzbube **Gr 7**
Eranner, 30 Jahre, schwarze Haare, groß/normal – Schlosser

St	Gs	Gw	Ko	In	Zt	Au	pA	Sb	Wk
72	93	93	85	77	63	57	67	63	77
LP	AP	RK	B	Abwehr	Resistenz				
16	44	LR	27	+15	+16/17/14				

Angriff (AnB+1, SchB+3): Dolch+13 (1W6+2), Wurfmesser+12 (1W6+2), Werfen+10, Bogen+11 (1W6) – Raufen+9 (1W6-1)

Fertigkeiten: *Balancieren*+16, *Beschatten*+11, *Erste Hilfe*+9, *Fallen Entdecken*+8, *Gassenwissen*+12, *Geheim-*

mechanismen öffnen+8, Geländelauf+16, Glücksspiel+19, Klettern+17, Laufen+5, Sagenkunde+7, Schauspiellern+11, Schleichen+11, Schlösser öffnen+9, Schwimmen+15, Seilkunst+13, Stehlen+14, Suchen+11, Tarnen+10, Verkleiden+19, Wahrnehmung+6, Zauberkunde+6 – Hören+10 – Sprechen/Schreiben: Erainnisch+18/12

Besitz (am Mann): Dolch, Gürteltasche (Dietriche), mag. Amulett in Form eines Gesichts (*Amulett des Mitfühlers*, s. *Thaumaturgium*), Talisman gegen Geisteszauber+3, Talisman gegen Körperzauber+1

Besitz (in der Falkenfeder): Wurfanker, 30m Seil, Bogen, Köcher, 30 Pfeile, Sack, div. Glücksspiele, Würfel, Lampe, schwarze Kleidung, Handschuhe

Sein Vermögen (versteckt unter einer Bohle): 250 Nathrod und ein selbstgekaufter Edelstein (Wert: 70 Nathrod)

Flann trägt lederne, braune bis schwarze Kleidung. Offensichtlich trägt er nur einen Dolch in einer Scheide am Gürtel, eine Gürteltasche und eine dünne Kette mit einem runden Anhänger um den Hals. Normalerweise ist er zurückhaltend und schweigsam.

Rialtír

Magierin **Gr 10**

St	Gs	Gw	Ko	In	Zt	Au	pA	Sb	Wk
41	85	82	72	98	97	100	97	82	84
LP	AP	RK	B	Abwehr	Resistenz				
16	49	OR	24	+17	+23/23/19(+22 ¹)				

Angriff (AnB+1, SchB+1): Dolch+13 (1W6) – Raufen+7 (1W6-3)

Fertigkeiten: *Alchimie+12, Beredsamkeit+12, Erste Hilfe+11, Gassenwissen+10, Geheimzeichen+14, Geländelauf+15, Heilkunde+10, Klettern+14, Kräuterkunde+14, Landeskunde (Erainn)+13, Lesen von Zauberschrift+20, Meditieren+14, Menschenkenntnis+10, Naturkunde+9, Pflanzenkunde+12, Reiten+15, Sagenkunde+16, Schleichen+10, Schwimmen+14, Suchen+11, Tarnen+10, Thaumographie+11, Überleben (Wald)+12, Verhören+11, Wahrnehmung+8, Zauberkunde+16 – Einprägen+4, Gute Reflexe+9, Nachtsicht+8, Erkennen der Aura (1 AP) – Sprechen/Schreiben: Erainnisch+20/15, Albisch+14/12, Twyneddish+13/12, Arshaharkahisch+14/12, Eldalyn+14/12, Altoqua+13/12, Hochcoraniaid+18/15, Maralinga+12/12*

Zaubern+22: *Erkennen von Leben, Heranholen, Hören von Fernem, Lauschen, Macht über das Selbst, Macht über die Sinne, Scharfblick – Erkennen von Zauberei, Macht über die belebte Natur, Macht über Unbelebtes, Sehen in Dunkelheit, Sehen von Verborgenen – Feuerschild, Geistesschild, Hören der Geister, Macht über Menschen, Zaubermacht – Macht über magische Wesen, Reise der Seele, Zweite Haut – Spruch Intensivieren*

Zaubern+20: *Angst, Dinge verbergen, Dinge wiederfinden, Schlaf, Silberstaub – Bannen von Zauberwerk, Bannsphäre (Blau, Silber), Feuerkugel, Funkenregen, Schmerzen, Stille, Unsichtbarkeit, Zauberschlüssel, Zauberstimme – Beeinflussen, Beschleunigen, kl. magischer Kreis, Todeshauch, Wetterzauber – Blendwerk, Deckmantel,*

Elfenfeuer, Marmorhaut, Namenloses Grauen, Tiersprache, Torwächter, Versetzen, Verzweigung, Zauberauge – Lähmung, Vielgestalt*, Wahrsehen – Wahnsinn, Wirbelwind*
¹ gegen Kältezauber, * siehe *Neue Zauber*

Sonstige magische Kenntnisse: *Berserkerpilz aktivieren, Kraut der konzentrierten Energie aktivieren, Schnellkraut aktivieren; Talisman verzaubern 3, Zauberpergament beschriften*

Thaumagral: Dolch (ABW 6) – Namenloses Grauen, Zaubermacht

Besitz: Ausrüstung, Wertsachen und magische Gegenstände an einer Reihe von Orten (Turm, Wohnlabyrinth unterhalb Cuanscadan, abgelegene Verstecke) – sie hatte einige Zeit, um Wertsachen anzuhäufen; solange es in Größe oder Wert nicht aus dem Rahmen fällt, sollte alles zur Verfügung stehen, was sie benötigen könnte.

Getragene Ausrüstung: Thaumagral, *Stein des Musters der Wege* (s. *Thaumaturgium*), *Talisman gegen Geistesmagie+3, Talisman gegen Körpermagie+3, Talisman gegen Kältezauber+3, Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter* (ABW 15), *Kraut der konzentrierten Energie, Schnellkraut* – sie besitzt weiterhin 2 große Steine des Verständnisses (ABW 1), die sie einsetzt, um die Expedition ihrer Handlanger zum Turm zu koordinieren.

Sie ist eine echte Coraniaid, etwa 400 Jahre alt, trägt eine weiße, wehende Haarmähne, hat samtgrüne schimmernde Haut und ist von atemberaubender Schönheit. Deidre warf einen Geas (Bannzauber) über sie, dass jeder Zauber aus ihrem Mund mit den gleichen Worten auf sie zurückgeworfen werden kann. Mit diesem Mittel hat Fearchar sie des nächtlichen Schlafs beraubt. Unter Erainnern lässt sie sich normalerweise nur mit langem Kapuzenumhang sehen, enthüllt ausgewählten Personen aber gelegentlich ihre Schönheit und ihren magischen Blick aus tiefen blauen Augen. Sie ist groß und schlank.

Rialtírs Gefolgsleute

Diese drei Charaktere stehen Rialtír für allerlei Aufgaben zur Verfügung. Falls die Spieler in den Turm eindringen, werden sie in circa einer halben Stunde vollständig gerüstet zur Verfügung stehen. Es ist aber auch denkbar, dass Rialtír sie nutzt, um Informationen über die Spielercharaktere zu sammeln. Von Anfreunden über auf falsche Fährten locken bis zum Mordanschlag ist alles möglich – je nachdem, wie sehr Rialtírs Geduld strapaziert wird.

Rordan

Söldner **Gr 5**

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
17	40	LR	29	85	82	62	+14/17	+12/15/13

Angriff (AnB+1, SchB+5): Dolch+12 (1W6+3), Streitaxt+12 (1W6+5), kl. Schild+4, Faustkampf+8 (1W6), Langbogen+8 (1W6+1) – Raufen+9 (1W6)

Fertigkeiten: *Athletik+8, Erste Hilfe+9, Gassenwissen+7, Geländelauf+13, Kampf in Vollrüstung+16, Kampf zu Pferd+16, Klettern+11, Laufen+5, Meucheln+9, Reiten+16, Schleichen+8, Springen+11, Tarnen+7 – Sprechen: Erainnisch+18, Twyneddish+12*

Besitz: Talisman gegen Geistesmagie+1, verschiedene

Rüstungen (LR-PR), diverse Waffen, Wertsachen und Geld (650 Nathrod) – trägt normalerweise nur LR, Dolch, Amulett und 20 Nathrod bei sich, wenn er einen Kampf erwartet (z. B. in Rialtirs Turm), ist er aber voll gerüstet und bewaffnet.

Rordan ist ein erfahrener Söldner, der schon öfters für Rialtír gearbeitet hat. Er kommt immer zum Einsatz, wenn jemand gebraucht wird, der die Muskeln spielen lässt. Seine Loyalität ist die eines typischen Söldners – sollte er sich auf der Verliererseite sehen, kann er durchaus die Seiten wechseln, um die eigene Haut zu retten.

Deaglán

Assassin Gr 5

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
16	36	TR	25	74	86	83	+14/17	+13/14/13

Angriff (AnB+2, SchB+3): Dolch+13 (1W6+2), Keule+9 (1W6+2), Parierdolch+3, waffenloser Kampf +9 (1W6-1), Wurfmesser+9 (1W6+2), Leichte Armbrust+10 (1W6) – Raufen+10 (1W6-1)

Fertigkeiten: *Balancieren*+12, *Beredsamkeit*+8, *Gassenwissen*+7, *Geländelauf*+13, *Giftmischen*+9, *Klettern*+11, *Menschenkenntnis*+6, *Meucheln*+10, *Scharfschiessen (Armbrust)*+9, *Schleichen*+9, *Stimmen nachahmen*+16, *Tarnen*+8, *Verführen*+9, *Verkleiden*+17, *Wahrnehmung*+6 – *Einprägen*+4 – Sprechen: *Erainnisch*+19/12, *Albisch*+13/10

Besitz: Materialien zum Giftmischen und diverse Gifte, Sammlung von Dolchen und Wurfmessern, l. Armbrust, TR und LR. Trägt normalerweise TR und diverse Messer am Körper. Wenn er einen Kampf erwartet, legt er eine LR an und behandelt die Klingen seiner Dolche und Wurfmesser mit einem Gift (Virulenz+0, 2W6 LP&AP).

Deaglán ist ein gutaussehender und charmanter Mann (Au 88, pA94). Seine charismatische Art ermöglicht es ihm, das Vertrauen seiner Opfer (oder Personen, die ihnen nahestehen) zu gewinnen und das dann kaltblütig auszunutzen. Niemand, der ihn kennt, würde ihn für einen Mörder halten. Seine Kenntnisse im Verkleiden helfen ihm, dabei auf Dauer unentdeckt zu bleiben – er nimmt für jeden Auftrag eine neue Identität an, damit das auch so bleibt.

Geolian

grauer Hexer Gr 6

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
14	30	LR	26	60	67	81	+14	+17/17/15

Angriff (AnB+1, SchB+3): Magierstab+11 (1W6+3) – Raufen+7 (1W6-1)

Fertigkeiten: *Alchimie*+6, *Giftmischen*+9, *Meditieren*+11, *Gassenwissen*+8, *Verbergen*+9, *Beredsamkeit*+8, *Erzählen*+12, *Wahrnehmung*+6, *Schleichen*+8, *Verführen*+8, *Geländelauf*+14, *Reiten*+10, *Klettern*+10, *Balancieren*+12, *Verkleiden*+14, *Schauspielern*+8, *Lesen von Zauberschrift*+16, *Zauberkunde*+9, *Kräuterkunde*+8, *Sagenkunde*+8 – *Hören*+10 – Sprechen/Schreiben: *Albisch*+19/13, *Erainnisch*+13/12

Zaubern+19: *Anziehen, Binden des Vertrauten, Beeinflussen, Dämonische Zaubermacht, Schmerzen*

Zaubern+17: *Bannen von Licht, Bannen von Zauberkraft, Erkennen von Zauberei, Feuerkugel, Feuerlanze, Hitzeschutz, Schlaf, Sehen in Dunkelheit, Todeshauch, Unsichtbarkeit, Zwiesprache*

Vertrauter: Rabe

Besitz: 300 Nathrod in Edelsteinen und Geld, grössere Menge Gift (Virulenz+20; wenn man das Gift zu sich nimmt, z.B. in der Nahrung, bricht innerhalb weniger Stunden ein starkes Fieber aus. Die AP der Opfer sinken auf 0 und sie verlieren für 3W6 Tage jeweils 1 LP. Dieser Schaden kann nicht geheilt werden, solange das Gift nicht erfolgreich bekämpft wurde. Sollten sie nach dieser Zeit noch leben, hat das Gift den Körper verlassen und eine normale Heilung ist möglich). Wenn Rialtír ihre Gefolgsleute zu ihrem Turm versetzt, um nach dem Rechten zu schauen, wird sie Geolian einen großen Stein des Verständnisses mitgeben, damit dieser ihr eine Beschreibung der Situation im Turm übermitteln kann.

Geolian ist ein albischer Hexer, der hofft, von Rialtirs besonderen magischen Kenntnissen zu profitieren. Er glaubt, von ihr Dinge lernen zu können, die ansonsten vergessen sind und ihn zu einem wahren Meister der magischen Künste machen würden. Seine Motivation ist deswegen sehr hoch.

Thaumaturgium

Das Schwert Lichtbringer (Solas tabaidas)

Lichtbringer ist eine magische Waffe, ein perfektes Langschwert aus Elfenstahl, reich an Verzierungen. An seiner Klinge läuft in filigraner Schrift eine Gravur entlang: Solas Tabaidas auf der einen Seite, Nathir auf der anderen Seite. Das Heft ist der Statur eines Menschen nachgeformt. Das Schwert liegt durch seine ausgewogene Balance perfekt in der Hand eines jeden Kämpfers. Durch die perfekte Schmiedekunst (+1/+0) und die Wirkungen von Magie (+1/+1) ist das Langschwert jederzeit eine (+2/+1) Waffe. Ein erfahrener Waffenschmied würde allein für die Qualität der Schmiedekunst 500 Nathrod bezahlen

Lichtbringer wurde im Auftrage Eoganachts angefertigt und mit mächtiger Magie gegen Rialtír ausgelegt. Immer wenn Rialtír durch die Klinge *schwer* getroffen wird, hüllt sich die Klinge in ein blaugrünes Feuer, ähnlich der Flammenklinge eines *Elfenfeuers*, aber von erheblich größerer Stärke. Die Flammen verursachen 2W6 schweren Schaden zusätzlich zu dem normalen Schaden des Schwertes – gegen diesen Schaden gibt es keinen Rettungswurf und keinen Rüstungsschutz (die Rüstung schützt aber gegen den normalen Waffenschaden).

Des Weiteren wurde das Schwert mittels mächtiger Sprüche (gekoppelt an meisterliche Schmiedekunst) gegen jedwede Zerstörung geschützt. Weder vermag die Klinge im Kampf zu brechen, noch kann man sie mittels Magie vernichten. Es würde erheblichen Aufwand und besondere Mittel erfordern, das Schwert zu zerstören.

Rialtír hat auf Grund ihrer magischen Fähigkeiten ein Gespür für Magie entwickelt, das seinesgleichen sucht. Trotzdem hat sie keinen Weg gefunden, um das Schwert zu vernichten. Sie beschloss daher, das Schwert bestmöglich zu verbergen. Nicht an einem Ort, an dem zufällig je-

mand darüber stolpert, sondern offen und doch versteckt. Sie schlug Lichtbringer mit der Spitze in den Boden, nahe dem Schlachtfeld, auf dem Eoganacht sein Leben ließ, und wob einen Verwandlungszauber (*Vielgestalt*, s. *Neue Zauber*) über das Schwert, das fortan wie eine 3 m große Eibe ausschauen wird. Man bedenke jedoch, dass das Aussehen der Eibe sich über das Jahr hin nicht ändern wird, immer wird sie dort stehen, nicht größer werden, und keine abgefallenen Nadeln werden den Boden zu ihren Füßen schmücken.

Stein des Musters der Wege (ABW 1)
Versetzen – 1 × 7. Grad

Aura: dämonisch
 Dieser Stein der Macht ermöglicht es dem Zauberer, bis zu 3 Personen inkl. Ausrüstung zu einem Muster versetzen, das speziell auf den Stein abgestimmt wurde und nicht weiter als 1000 km vom Standort des Zauberers entfernt ist. Die zu versetzenden Personen müssen sich beim Zauberer befinden. Das Versetzen ist nur vom Ursprungsmuster im Stein zu den Zielmustern im Wirkungsbereich möglich. Es können mehrere Zielmuster angefertigt werden, die Herstellung ist jedoch zeitaufwendig und erfordert einen erfahrenen Thaumaturgen.

Rialtir hat zwei Muster auf den Stein eingestimmt, eins befindet sich in ihrem Turm auf der Insel Mearas und ein anderes in den Labyrinthen unterhalb Cuanscadans. So ist es ihr jederzeit möglich, sich zu ihren Wohnorten zu *versetzen*.

Amulett des Mitfühlens (ABW 2)

Wie der Zauber *Mitfühlen* (Qb Cuanscadan, Seite 120) erlaubt das Amulett, die Gefühle des Gegenübers zu erspüren. Als Schlüsselgeste muss man das Amulett in die Hand nehmen und küssen. Sollte der Träger es bei Glücksspielen anwenden (Zaubern+20), so gibt es dem Nutzer einen Bonus von +4 auf den *EW: Glücksspiel*.

Kugel der Weitsicht (ABW 1)

Rialtirs Turm liegt auf einer Linienkreuzung – diese besondere Konstellation ermöglichte die Installation der *Kugel der Weitsicht*. Sie besteht aus zwei Teilen, einer Kugel aus milchigweissem Metall und einer passenden Kuppel. Der Aufbau ist nur an einem solchen Ort möglich und erfordert besondere Präzision – Abstände der beiden Teile, Stärke des Kraftfeldes, Höhe, Sternkonstellationen –, all das muss stimmen, damit die *Kugel der Weitsicht* funktioniert. Es ist sehr unwahrscheinlich, dass man sie an einem anderen Ort nutzen kann.

Die Kugel kann nur von Magiern, Hexern, Thaumaturgen und Druiden benutzt werden. Sie ermöglicht es dem Zauberer, den gewünschten Ort für 10 Minuten zu beobachten, als würde er selbst (in ein paar Metern Entfernung) anwesend sein. Das Bild der beobachteten Szene spiegelt sich auf der Metallkugel wieder. Dabei ist es möglich, einen Ort oder eine Person auszuwählen, die man beobachten möchte. Im letzten Fall steht dem Opfer der magischen Bespitzelung ein *WW: Geisteszauber* gegen Zaubern+22 zu, oder die Kugel zeigt kein Bild.

Von der ausgewählten Anfangsposition kann man den Ort der Beobachtung innerhalb der Wirkungsdauer ändern. Als würde man mit einem Fernrohr die Umgebung beobachten,

kann man mit bis zu 20 km/h hin- und hergucken. Es ist also möglich, ein abgegrenztes Gebiet mit Hilfe der Kugel abzusuchen.

Die Kugel wirkt nur auf Orte und Personen in einem Umkreis von 100 km.

Neue Zauber

Torwächter *

Gestenzauber der Stufe 4
Farbe mit etwas Alchimistenmetallstaub (1 GS)
Erkennen ⇄ *Magan* ⇄ *Magan*

- AP-Verbrauch:** 6
- Zauberdauer:** 5 min
- Reichweite:** Berührung
- Wirkungsziel:** Umgebung
- Wirkungsbereich:** 1 Objekt
- Wirkungsdauer:** 1 Monat
- Ursprung:** dämonisch

800: Th – **1600:** Hx, Ma, PW – **8000:** Dr, Hl, PRI a. W, Sc

Der Zauberer kann einen Durchgang oder eine Tür mit einem Informationszauber ausstatten. Dieser informiert ihn, falls ein Wesen von menschlicher Intelligenz die Tür berührt oder durchschreitet. Der Zauberer bekommt in einer Art Vision einen kurzen Blick auf die Person, ähnlich als würde er die Tür für eine Sekunde beobachten, wenn sie durchschritten wird.

Um diesen Zauber zu wirken, müssen einige magische Symbole in die Tür oder den Durchgang geritzt oder aufgemalt werden. Es ist aber möglich, diese Symbole in bestehende Ornamente einzuarbeiten oder an nicht sichtbaren Stellen (z. B. der Innenseite der Tür) zu platzieren.

Sollte man versuchen, den Zauber mittels *Bannen von Zauberwerk* aufzuheben, so wird das vom *Torwächter* auch erkannt. Da aber niemand die Tür berührt oder durchschreitet, bekommt der Zauberer in diesem Fall nur eine leere Tür übermittelt. Ob der Durchgang von einem unsichtbaren Eindringling durchschritten- oder der *Torwächter* magisch attackiert wird, ist für den Zauberer nicht ersichtlich.

Vielgestalt

Gestenzauber der Stufe 5
Diamant (100 GS)
Verwandeln ⇄ *Ausgangselement* ⇄ *Zielelement*

- AP-Verbrauch:** 9
- Zauberdauer:** 10 min
- Reichweite:** Berührung
- Wirkungsziel:** Körper
- Wirkungsbereich:** 1 Objekt (max. 2 m³)
- Wirkungsdauer:** permanent
- Ursprung:** dämonisch

niemand – **4000:** Dr, Hx, Ma, PW, PHa, PHe – **20000:** Hl, PRI a. W/Ha/He, Sc

Der Zauber *Vielgestalt* kann Gegenstände in Größe, Aussehen und auch in ihrem Stoff ändern. Das Zielobjekt kann auf maximal 20 % der Originalgröße verkleinert oder auf 1000 % vergrößert werden – dabei darf es weder in

Länge, Breite oder Höhe länger als 4 m oder kürzer als 25 cm werden.

Dem Zauberer ist es nicht möglich, lebendige Wesen zu verzaubern oder tote Materie in lebendige zu verwandeln, es ist aber möglich, das Aussehen eines lebendigen Wesens oder einer Pflanze nachzuahmen. Wie realistisch das Ergebnis wirkt, hängt von dem Zielobjekt ab. Ein Mensch würde beispielsweise eher wie eine Tonfigur oder eine Marionette aussehen, eine Kaktus oder ein kahler Baum aus totem Holz könnte aber durchaus wirklichkeitsgetreu wirken.

Es ist möglich, künstlich erschaffene Gegenstände wie Regale oder Wände zu erzeugen, sie sind aber nur von durchschnittlicher Qualität. Künstlerische Feinheiten oder mechanische Gegenstände wie Schlösser oder Armbrüste können nicht nachgeahmt werden.

Magischen Gegenständen steht ein RW gegen den Zauber zu. Sie behalten nach der Verwandlung ihre Fähigkeiten – eine magische Rüstung bleibt also schwer zu zerstören. Das

hat zur Folge, dass der Gegenstand außen dem gewünschten Material entspricht, innen aber erheblich robuster ist.

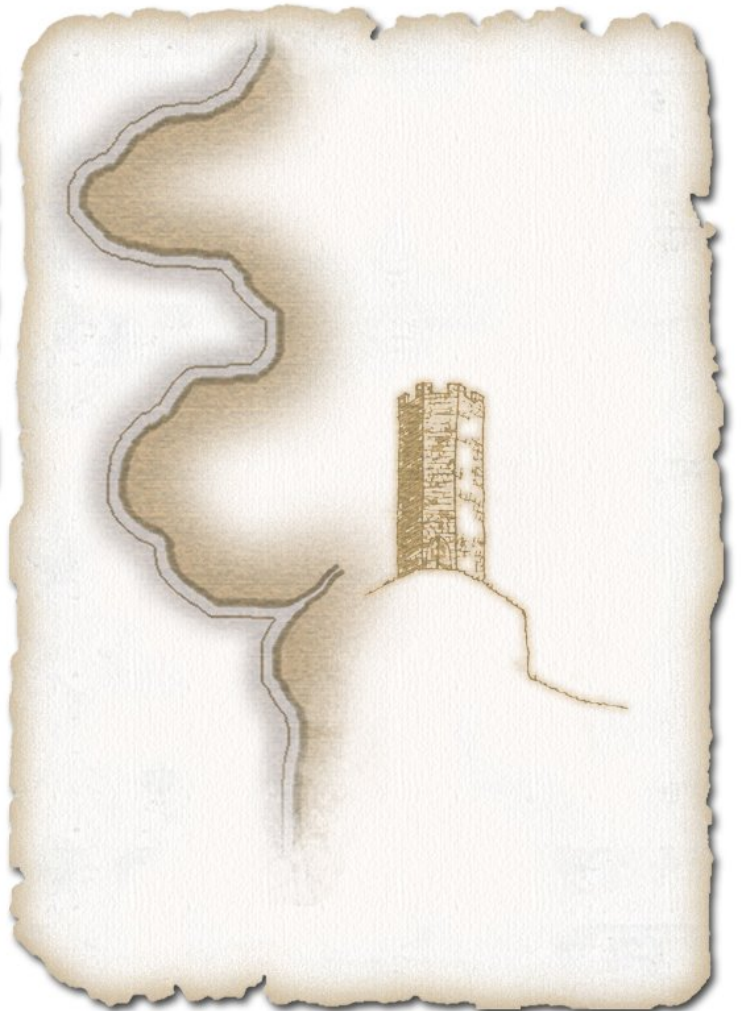
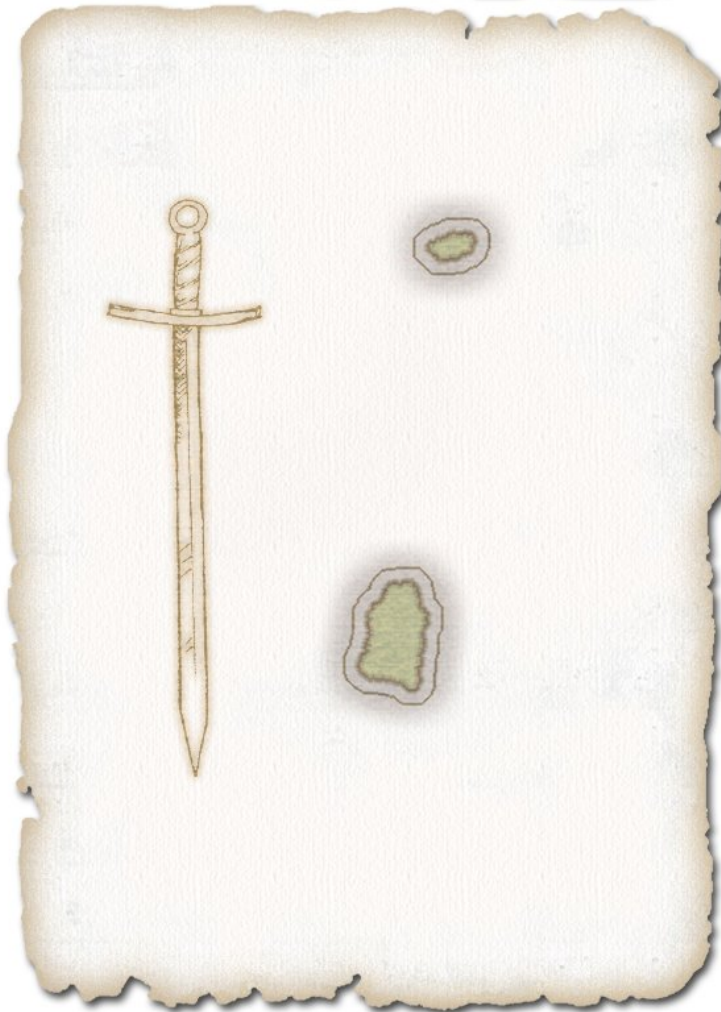
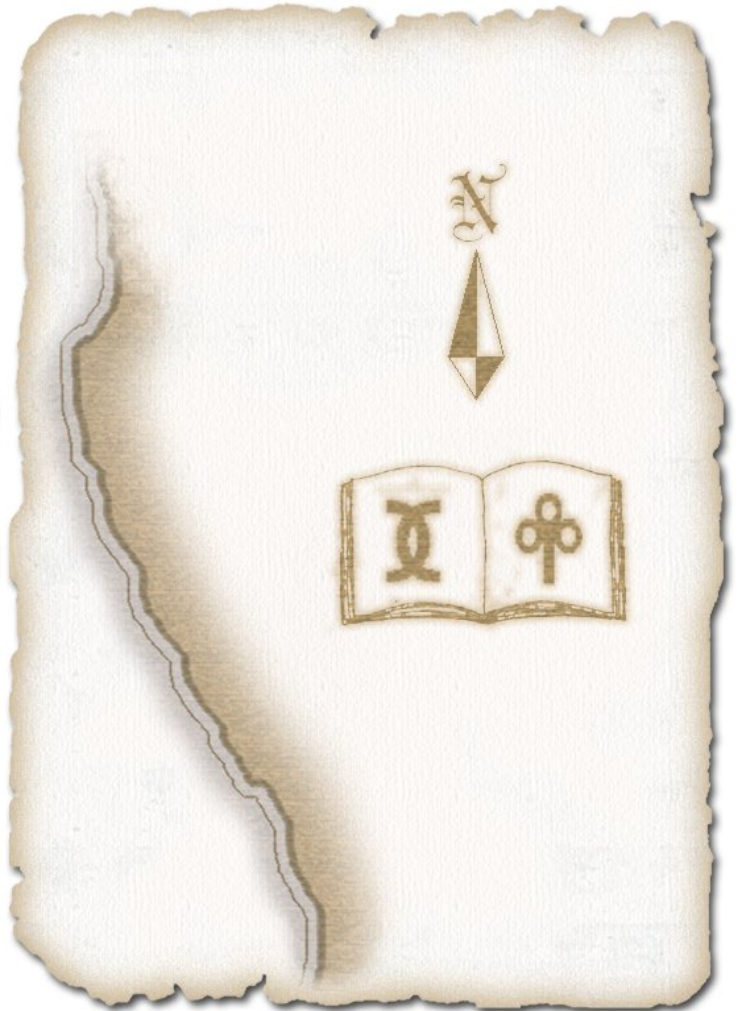
Die Verwandlung bleibt so lange bestehen, bis sie mit *Bannen von Zauberwerk* aufgehoben wird.

Hinweis: Dieses Abenteuer erschien in der ursprünglichen Fassung unter dem Titel „Der Turm des Bran“ (Auch: „Brans Tod“) bei der „Abenteuerrunde GbR“ in *AiMer 4* (August 1996); es wurde für das Rollenspiel *Abenteuer in Magira* geschrieben. Die vorliegende Fassung wurde für *MIDGARD 4* abgeändert und inhaltlich auf die Gegend um das Fürstentum Cuanscadan umgearbeitet.

Verfasser: Dieter Passchier und Peter Köhler

Regeltechnische Aufarbeitung für MIDGARD und Layout: Dirk Dankwart

Umänderungen für Cuanscadan: Karl-Georg Müller



Mein Name ist Numan, ich bin der Barde des Welt gebannt ist und welches allzu oft über verregneten finsternen Nacht, in der das mir nicht bei meinen Gedanken folgen können. Wahn. Hier kauere ich auf Dän Ciünas, im Haus Schwäche zeichnet mein Gesicht, und das rechte der ich halb besinnungslos über den Leichen glücklicherweise verschonen sollte, denn warum Tränen.

euer noch frisches Fleisch zerreißen, wo niemand Erlösung - nach jener Nacht des Blutes und des meinen Augen sehen müssen? Oh, ihr Helden auch künftig bis in die Häuser eurer Verbliebenen erdrückt worden. Nein, keinen Hoffnungs-Unwiederbringlich! Selbst jene mächtige Waffe Macht, die von IFR ausging. Oh ja, Eoganacht der Schlag gegen sie brachte wohl ihr sampftrübes erschütterte selbst die Grundfeste des Turmes, erdrosselt.

weiß über den Verbleib. Ich weiß aber auch, dass Lichtbringer dort im Fels, dem Wind und der die einzige Hilfe, die den Schimmer einer die dort ihre Macht gegen ihr abtrünniges Kind Doch auch ich kann nicht mehr tun, als dieses Toten. Denn ich bin schwach und müde und mein Vergessen ist auch keine Waffe gegen das wurden meine Freunde und viergeteilt sollst auch Und sollte dich ein Wissender finden, dann mag die Vögel dich verbreiten und dem Schicksal der

erzählen. Ich erzähle sie, weil Unheil ihr gestürmt ist. Ich schreibe dies am Cuindag von draußen vertreiben kann. Ich schreibe möge den Inhalt richtig verstehen. Denn Wissen Leben in Gefahr bringe, denn ich selbst überlebte Gift Einzug gehalten in die Wunde, die jenes unfähig, einen klaren Gedanken zu fassen und doch so behaglichen Kamin mit frischen Verbänden Enttäuschungen. Wo seid ihr - Eoganacht, aufrichtete? Werdet ihr Ruhe finden, oder wird hier noch lebe, oder schnell und im Kampf und nutzlos war euer Tod, denn noch immer herrscht sterbliches Fleisch gegen die Magie und den nur Blut, rotes und grünes Blut, das zerrinnt ... Lichtstrahl wider die Angst ... selbst jenes die Reihen der Arshaharkah gerissen, aber zu ihr Lichtbringer hat lechzend aufgezuickt in der Hand Leben zu retten. Er starb dort zu IFRN jenem wunderbaren Werkzeug aus den Händen sich auf den Weg begeben sollte. Denn sie ist in Spruch wartend, den auch ich nicht zu nennen nicht. Nein, viel mehr, er bereitet IFR Ungenannte, deren Namen am Besten vergessen SIE mich hier findet und dann mag auch ich lange ruhen möchte und all das vergessen will. Darum schreibe ich diese Zeilen hier, als entwickelt und in Erinnerung ruft, was SIE uns damit Rache und Vergeltung geübt werden an Eoganacht - und vielleicht auch an mir. Fliege

Eoganacht, und ich habe eine Geschichte zu die Wissenden der furchtbaren Geschehnisse flackernde Kaminfeuer nur spärlich die Kälte Aber dies ist gut so, denn nur der Eingeweichte meines Freundes, und ich weiß nicht, ob ich sein Bein schmerzt ach so sehr, hat doch offenkundig meiner Freunde, Brüder und Gefährten lag, sonst sollte ich nun hier sitzen am eigentlich Ach, bin ich müde, bin ich satt von all den einen Hügel über euren leblosen Körpern Todes? Seid ihr so verzweifelt gestorben, wie ich Cuanscadans, ihr unverzagten toten Kämpen, zu sehen sein. Ihr habt es versucht, habt euer schimmer habe ich sehen können in all den Tagen, ... Solas Tabaidas ... Waffe gegen das Dunkle hat sie geschwungen, jene Waffe, und Lücken in Blut zu Tage, doch war dies nicht genug. Ja, aber es hat nicht gereicht, um auch nur Eoganachts Was aber geschah mit der Waffe wider SIE, Gefahr damit einhergeht und nur der Erfahrene Brandung trotzend und auf den befreienden Hoffnung innehält, denn SIE mag Lichtbringer wirft. Und dagegen weiß selbst SIE, die Wissen zu verstreuen, denn es mag sein, dass Weg ist hier noch nicht zu Ende, auch wenn ich Unvermeidliche.

du sein, auf dass ein jedes Teil ein Eigenleben er versuchen, das Rätsel vollends zu lüften, Nacht und des Vergessens entfliehen. Fliege

Ursprung ist, welches noch nicht von dieser in der 2. Trideade des Rabenmondes, einer dies mit knappen Worten, und manch einer mag bedeutet Gefahr, es bedeutet Tod und bringt den die vergangenen zwei Nächte nur mühsam. Schwert mir schlug. Dann war da die Nacht, in hilflos, dem Schicksal ausgeliefert, das mich und heißem Wein gegen den Kummer und die Cearan und all ihr anderen? Werden die Möwen euer Geist endlos sich drehen und schreien nach nicht bewusst des Schicksals, das ich habe mit IFR schwarzer Schatten über Mearas und wird Zerfall der Jahrhunderte gestemmt - und seid und im trockenen Staub der Erde versickert, war machtlos gegen soviel Gewalt und finstere durchdringen konnte er nur dieses eine Mal, und seines Führers und ein Beben der Macht Füßen, von unsichtbarer Macht erzwirgt und Weiser Frauen? Ich habe es gesehen und ich Magie eingewoben, einer Eibe gleich steckt vermag. Er ist der Schlüssel gegen die Finstere, Schmerzen und Unwohlsein, denn es ist Nathir, wird, keine Mittel und keine Wege. Eoganacht wieder sehen in jener anderen Welt der Doch ein Barde kennt kein Vergessen. Und Mahumal gegen das Vergessen. Viergeteilt angetan hat in jener Nacht vor drei Sonnenläufen, nun fort in alle Winde, mein Schatz, auf dass wohl und fliege weit.