

Fluss und Felsen

von Sven di Paterniano

Ein Beitrag für den Splittermond-Abenteuerwettbewerb 2016 (Platz 11).

Einleitung

Fluss und Felsen

Im Auftrag des Kaisers soll eine Befestigungsanlage auf einer Insel auf dem Myrkan gebaut werden, um die beiden verfeindeten Herzogtümer Norbyr und Winborn besser kontrollieren zu können und die Fehde einzudämmen. Die Abenteurer schlüpfen in die Rolle der Verteidiger der Anlage und überwachen den Bau, bis sich ein altes Geheimnis im Untergrund der Insel offenbart.

Hintergrund

Die verfeindeten Herzogtümer Norbyr und Winborn liegen seit der Gründung des Kaiserreichs in einer Fehde, die aus der Teilung des Fürstentums Vinbyr in die beiden Herzogtümer hervorgeht.

Die Grenze zwischen den beiden Herzogtümern ist der Myrkan, ein mächtiger, breiter Strom, der 2000 Meilen durch das Kaiserreich Selenia führt und im Krakengrund mündet.

Der Myrkan ist der wichtigste Handelsfluss der Region, wenn nicht des gesamten Kaiserreiches, verbindet er doch Selenia mit den Reichen Nyrdfing und Dakardsmyr im Norden. Vom Handel und der Flussschifffahrt profitieren auch die beiden Herzogtümer und so kommt es an der Grenze immer häufiger zu Scharmützeln zwischen den verfeindeten Parteien, die in letzter Zeit ein größeres Ausmaß angenommen haben. Durch die anhaltenden Streitigkeiten fehlen die militärischen Einheiten an den Außengrenzen Selenias, was dem Kaiser und seinen Beratern ein Dorn im Auge ist. Hinzu kommt, dass der Fluss als Grenze zwischen den verfeindeten Herzogtümern durch Buchten, Sandbänken und Flussinseln einen großen Interpretationsspielraum lässt. So sind Landnahme, Raubrittertum und Strafexpeditionen an der Tagesordnung.

Der Kaiser hat nun beschlossen, um mehr Stabilität in den Norden zu bringen, dieser Fehde einen Riegel vorzuschieben oder sie doch wenigstens einzudämmen, allerdings muss er dabei mit höchster Vorsicht vorgehen, um nicht den Eindruck zu erwecken, er bevorzuge eine der Parteien, was leicht zu einem Bürgerkrieg im Reich führen könnte.

Seine Idee ist, auf einer Flussinsel nördlich von Winborn und der Flussmündung des Düsterlaufs in den Myrkan eine Festung zu errichten. Diese Feste soll vordergründig für die Botenreiter und kaiserlichen Grenztruppen ein Stützpunkt werden und befindet sich, da *im* Fluss, nicht auf dem Gebiet eines der Herzogtümer. Der eigentliche Zweck ist die Kontrolle des Umlandes, da hier durch die Fluchtmöglichkeit auf dem Wasser in den Düsterlauf und die Fluchtmöglichkeit zu Lande in den nahegelegenen Wald viele Schiffe und Flusskähne von Raubrittern und Flusspiraten gekapert werden. Die Raubritter und Flusspiraten, dies ist ein offenes Geheimnis, werden von den beiden Herzogtümern unterstützt oder wenigstens geduldet und die erzielten Einnahmen landen auch ein Stückweit in den Säckeln Herzog Ilmas von Trollstein oder Herzogin Sinjas vom Myrkansgrund.

Mit dem Bau der Feste bewirkt der Kaiser nun zweierlei: Erstens kann er tatsächlich durch eine Feste im Norden mehr Einfluss auf die Herzogtümer nehmen, was bei den Gerüchten um die Ambitionen der Herzogin Sinja sowieso angeraten ist, und zweitens ist der Fehde an ihrer Hauptaustragungsstelle erstmal ein Ende gesetzt.

Die Arbeiten an der Festung sind seit drei Jahren in Gange und es kam bereits zu einigen Zwischenfällen auf der Baustelle, so dass sich die eigentlich zeitnahe Fertigstellung endlos zu verzögern scheint. Auch Angriffe auf die entstehende Feste mussten zurückgeschlagen werden und der mit der Überwachung des Baus beauftragte **Obristin Marielle Finkenwerder** sieht ihren Lohn

für ihre Mühen und ihre damit in weite Ferne rückende Beförderung dahinfließen. Sie setzt nun neben den vom Kaiserhaus zur Verfügung gestellten – in ihren Augen viel zu geringen – Mitteln und Truppen auf Söldner und Handwerker, die sie aus der eigenen Tasche bezahlt. Ihr ist bewusst, dass sie sich damit völlig ruinieren oder triumphieren wird und setzt alles auf eine Karte.

Das Abenteuer in Kürze

Die Abenteurer werden in Sarnburg in die Ereignisse hineingezogen. **Weibel Ortwin Seiler** ist die rechte Hand der Obristin und ist in Sarnburg unterwegs, um die Handwerker und Kämpfer zur Unterstützung des Baus anzuwerben.

Nachdem die Abenteurer sich haben anwerben lassen fahren sie mit einem Versorgungskahn, der mit Baumaterial und Werkzeugen für die Baustelle beladen ist, und einigen anderen angeworbenen Kämpfern und Handwerkern den Mykran nach Norden. Auf dem Weg droht ihnen sowohl Gefahr von Innen durch einen Saboteur und Meuchler als auch von Außen durch einen Angriff von Flusspiraten.

Endlich bei der Baustelle angekommen, müssen die Abenteurer feststellen, dass auf der Baustelle einiges drunter und drüber geht und der Architekt heillos überfordert scheint. Zusätzlich kommt es zu seltsamen Zwischenfällen, die vermuten lassen, dass es einen Saboteur gibt, der entlarvt werden will.

Nachdem der Saboteur entdeckt und unschädlich gemacht wurde, offenbart er den Abenteurern ein schreckliches Geheimnis in den Tiefen der Insel unter der Festung, was allerdings zeitgleich mit einem Angriff von Raubrittern auf die Baustelle einhergeht. Die Ereignisse überschlagen sich und die Gefahren von Innen wie von Außen müssen überwunden werden, damit die Feste nicht in Flammen aufgeht oder von der Landkarte verschwindet.

Auswahl der Abenteurer

Das Abenteuer ist für den Heldengrad 2 ausgelegt. Die Lösungsmöglichkeiten sind sehr unterschiedlich, weshalb sich theoretisch jeder Abenteurer in den Kampf werfen könnte, jedoch liegt es durch die Grundüberlegungen zum Abenteuer auf der Hand, dass kampferfahrene und handwerklich begabte Charaktere eher auf ihre Kosten kommen, aber auch ein redegewandter, vermittelnder Charakter kann auf der Baustelle so einiges bewirken.

Söldner und Handwerker aufgepasst!

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer werden angeheuert und lernen Weibel Ortwin kennen.

Schauplatz: Sarnburg

Ziel des Spielleiters: Die Abenteurer für den Auftrag gewinnen und mit Ortwin bekannt machen.

Ziel der Abenteurer: Mit dem Auftrag Geld verdienen und in Selenia herunkommen.

Anschluss: Eine Flussfahrt, die ist lustig...

Wenn die Abenteurer bereits als Gruppe unterwegs sind, treffen die Charaktere in einer Schenke in Sarnburg (weitere Informationen zur Ausschmückung der Stadt finden sich in *Selenia* S. 77 ff.) auf **Weibel Ortwin (s. Personenverzeichnis)**. Er spricht sie direkt an, setzt sich, nachdem er um Erlaubnis gebeten hat, zu ihnen und bestellt eine Runde auf seine Kosten. Dann kommt er recht unverblümt zur Sache und berichtet von einer großen Baustelle im Norden Selenias, die noch wackere Beschützer und gute Handwerker sucht. Er versucht ihnen die abenteuerliche Fahrt und die leichte Arbeit schmackhaft zu machen und bietet jedem Kämpfer oder Handwerker **für jeden vollständigen Mond 35 Lunare** (Vergleichende Diplomatie-Probe, Ortwins Wert ist 15, bei Sieg der Abenteurer steigt der Sold um 5% +5% pro EG) Sold an. Die gesamte Fahrt von mehr als einer Woche gehört auch schon mit zur bezahlten Zeit. Sollten die Charaktere das Angebot annehmen, fragt er sie nach ihrer Herkunft aus und hakt bei Winbornern und Norbyrern recht auffällig nach,

wie sie zur Politik ihrer Herrscher stehen.

Sollten die Abenteurer versuchen den Weibel auszufragen, muss ihnen eine vergleichende Redegewandtheit-Probe gelingen:

Probe	Ergebnis Redegewandtheit
Verheerend (-5 oder weniger)	Ortwin wird sehr misstrauisch und der Sold sinkt auf 30 Lunare, kein Bonus möglich
Misslungen (-1 bis -4)	Ortwin fühlt sich nicht wohl bei den Abenteurern und geht, nachdem er sie angeheuert hat, direkt weg
Knapp misslungen (-0)	Ortwin erzählt, dass er für die kaiserliche Armee arbeitet
Gelungen (0 bis 4)	Ortwin erzählt darüber hinaus, dass er unter der Obristin Finkenwerder dient und dass sie eine Feste auf dem Myrkan bauen
Herausragend (5 oder mehr)	Ortwin erzählt noch, dass es Probleme mit Flusspiraten und Raubrittern gibt und dass auf der Baustelle viele Leute Alpträume haben.

Wenn die Charaktere noch keine Gruppe bilden, dann können sie einen Aushang finden oder ein Herold schreit ihnen auf einem Platz ins Ohr, dass die kaiserliche Armee Handwerker und Söldlinge für eine gute Sache anwerben und sich Freiwillige im *Flussschiffer* einfinden sollen. Dort werden die Abenteurer dann auf Ortwin und weitere Freiwillige stoßen und das obige Gespräch kann in leicht abgewandelter Form stattfinden.

In beiden Fällen sollen sich die Abenteurer am nächsten Sonnenaufgang im Flusshafen einfinden, wo sie den Flusskahn "Planke" mit beladen oder die Beladung überwachen sollen. Dort erwartet sie Ortwin an der Seite des **Kapitäns Raban Sturmklipp** (s. Personenverzeichnis). Der zackige Kapitän behandelt die Abenteurer ihres Standes entsprechend und weist ihnen entweder Kabinen zu oder befiehlt ihnen, den Tagelöhnern beim Beladen zu helfen.

Eine Flussfahrt, die ist lustig...

<p>Kurzbeschreibung: Die Abenteurer fahren auf dem Flusskahn "Planke" nach Norden zur Baustelle der Feste und werden unterwegs von Flusspiraten angegriffen.</p> <p>Schauplatz: Irgendwo auf dem Myrkan zwischen Myrtal und Winborn</p> <p>Ziel des Spielleiters: Den Abenteurern die Brisanz ihres Auftrages klar machen, die Winborner als eine Interessengruppe "vorstellen" und die Abenteurer durch ihre Taten der Obristin empfehlen.</p> <p>Ziel der Abenteurer: Die Flussfahrt überleben und mit der Fracht ankommen.</p> <p>Anschluss: Der Wurm im Holz</p>

Die gesamte Strecke bis zur Baustelle ist ca. 550 km weit und das Schiff macht 60 bis 80 km Fahrt pro Tag. An Bord befinden sich neben den Abenteurern und Ortwin noch der Kapitän und drei Matrosen sowie vier Söldner und drei angeheuerte Handwerker.

Nach ca. 200 km und 3 Tagen passiert das Schiff die Stadt Myrtal und nimmt neue Vorräte an Bord. Die Stimmung an Bord ist gut und die Abenteurer können sich ein wenig mit dem Kapitän unterhalten, der immer interessiert ist an den Geschichten weitgereister Recken. Falls die Helden nach der Feste fragen, wird er ihnen unverblümt von der Fehde zwischen den Reichen im Norden berichten (s. Hintergrund) und seine durchaus richtige Einschätzung zum Bau der Feste, die dem Kaiser ein Stück weit mehr Kontrolle ermöglichen wird.

Der Spielleiter sollte die Fahrt mit kleinen landschaftlichen Einsprengseln versehen, da die Helden schließlich durch halb Selenia reisen. Die Matrosen und der ein oder andere Söldner sind auch zu einem kleinen Wettstreit oder Glücksspiel aufgelegt. Insgesamt sollen die Abenteurer den Eindruck

bekommen, dass die Sache hier eher eine Butterfahrt wird.

Piraten!

Am vierten Tag der Reise passiert das Schiff einen kleinen Seitenarm aus Richtung der Düstersondberge. Die Flussvereinigung ist in einem kleinen Waldstück, sodass man nur eine kurze Strecke den anderen Fluss hinunterschauen kann. Plötzlich taucht auf dem kleinen Fluss eine schnittige kleine Barke unter Segeln auf, die sich schnell dem Kahn nähert. Es ist kein Wappen zu erkennen, aber die Armbrustschützen am Bug sprechen Bände. Flusspiraten!

- Auf der Barke befinden sich insgesamt zwölf Piraten, wovon vier mit Armbrüsten ausgerüstet sind, einer das Boot steuert und die restlichen sieben den Kahn entern.
- Die Piraten benötigen noch 20 Ticks bis sie die "Planke" entern können. In der Zwischenzeit feuern die Armbrustschützen ihre Bolzen auf alles, was sich bewegt.
- Die Piraten können folgende Zauber anwenden: Einfrieren, Rindenhaut, Segnung, Standfest und evtl. weitere geeignete Zauber der Stufe 1.
- Die Werte für die Piraten können mit einigen kleinen Änderungen von den Söldnern aus *Die Regeln* (S.280) übernommen werden.
- Auf Seiten der Abenteurer werden natürlich die vier Söldner (Werte für Söldner aus *Die Regeln* S. 280) und Ortwin (Werte für Raubritter aus *Die Regeln* S. 276) eingreifen. Sollte sich eine Überlegenheit der Gegner herausstellen, greifen der Kapitän und zwei Matrosen ebenfalls mit ein (Kampfwerte wie Räuber aus *Die Regeln* S. 276).
- Wenn mindestens fünf Piraten kampfunfähig sind, ziehen sich die restlichen zurück.
- Beim Kampf sollte das ganze Schiff und seine sich bietenden Möglichkeiten ausgenutzt werden.

Nach dem Kampf können die Abenteurer soweit nicht anders möglich auf die heilende Hilfe von Kapitän Raban hoffen, der den Zauber *Leichte Heilung* beherrscht.

Bei genauer Beobachtung der Piraten und ihres Schiffes ergeben sich einige Hinweise auf deren Auftraggeber:

- Der Barke der Piraten wurde der Name abgekratzt, allerdings kann man mit einer gelungenen Wahrnehmung-Probe gegen 18 noch den alten Namen erkennen: "Stolz von Winborn".
- Die Piraten haben einige Telare bei sich, die ausschließlich in der Winborner Münze geprägt wurden.
- Einer der Piraten trägt gar einen alten Wappenrock der Winborner Herzogengarde.

Spricht man den Kapitän auf die Hinweise an, erwidert er nur, dass die Abenteurer durchaus richtig liegen, ihre Beweise jedoch lediglich Indizien seien, die sie nur in Schwierigkeiten bringen würden, wenn sie damit hausieren gingen.

Der Kampf zwingt die Besatzung der Planke zu einer eintägigen Pause, dann wird die Weiterfahrt aufgenommen. Ortwin zeigt sich den Abenteurern, so sie denn im Kampf ihren Wert bewiesen haben, sehr aufgeschlossen und kann nicht oft genug betonen, welch einen guten Riecher er doch hatte, als er sie angeheuert hat.

Der Wurm im Holz

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer werden auf der Fahrt von einem Söldner zur Sabotage aufgefordert und bei einer Ablehnung angegriffen.

Schauplatz: Irgendwo auf dem Myrkan zwischen Winborn und der Baustelle

Ziel des Spielleiters: Die Loyalität der Abenteurer herausstellen, um Marielles Vertrauen zu rechtfertigen.

Ziel der Abenteurer: Überleben.

Anschluss: Wie eine kleines Dorf

Die Planke fährt noch zwei weitere Tage und gelangt dann nach Winborn (Für eine vertiefte Darstellung der Stadt: *Selenia* S. 13). Hier muss der Kahn über Flaschenzüge die steilen Klippen hinaufgezogen werden, um seine Fahrt fortsetzen zu können. Die Besatzung verbringt eine Nacht in der Stadt, wobei die kampferprobten Abenteurer auf dem Schiff wachen müssen. Am nächsten Tag wird die Reise fortgesetzt.

Wieder auf dem Kahn hat einer der Abenteurer bei seiner Wache mit dem Söldner Grotus ein kleines Gespräch, in dem er den Abenteurer zu überreden versucht, in dieser Nacht ein wenig beiseite zu schauen und bietet ihm und seinen Freunden dafür 50 Lunare an.

Schafft der Abenteurer eine vergleichende Redegewandtheit-Probe und geht zum Schein auf den Vorschlag ein, kann er Folgendes aus ihm herausholen:

Probe	Ergebnis Redegewandtheit
Verheerend (-5 oder weniger)	Grotus erkennt die Finte und stellt den Abenteurer zum Kampf.
Misslungen (-1 bis -4)	Grotus wird misstrauisch und bricht das Gespräch unter einem Vorwand ab, um sich mit seinen Spießgesellen zu beraten. Es kommt im Anschluss zum Kampf.
Knapp misslungen (-0)	Es ist nichts über den Plan herauszubekommen.
Gelungen (0 bis 4)	Grotus erklärt den Plan. Die vier Söldner gehören zusammen und wollen heute Nacht die Ladung im Bauch des Schiffes anzünden, den Weibel erschlagen und dann von Bord springen und zurück nach Winborn laufen.
Herausragend (5 oder mehr)	Grotus erklärt, dass sie den Auftrag schriftlich von einem Unbekannten bekommen haben.

Je nachdem, wie das Gespräch verläuft, wird der Plan der Söldner umgesetzt oder von den Abenteurern unterbunden. Sollten sie den Weibel informieren, kommt es zu einem offenen Kampf. Wenn sie zuerst den Kapitän informieren, wird er ihnen raten, die Söldner hinterrücks zu überwältigen.

In Grotus Habseeligkeiten findet sich tatsächlich ein Brief, der allerdings wie ein Liebesbrief einer alten Flamme klingt. Das Papier wurde zwischen den Zeilen mit Zitronensaft beschrieben und ist über einer Flamme lesbar. Auffällig ist die Schrift der Verliebten: Sie hat sehr schwungvoll geschriebene Großbuchstaben. Dieser Hinweis hilft später bei der Überführung Brandines.

Die Abenteurer sind bei einem guten Ausgang dieses Intermezzos noch mehr im Ansehen Ortwins gestiegen und er wird sie bei der Ankunft sofort für die Ermittlungen zum Saboteur Obristin Finkenwerder vorschlagen.

Wie eine kleines Dorf

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer lernen die Leute und die Insel kennen und werden von der Obristin mit der Suche nach dem Saboteur beauftragt.

Schauplatz: Baustelle auf der Flussinsel

Ziel des Spielleiters: Die Abenteurer werden mit der Aufklärung der Sabotage beauftragt.

Ziel der Abenteurer: Das Leben der Bauarbeiter retten

Anschluss: Es tanzt ein Bibabutzemann...

Die Abenteurer kommen mit dem Flusskahn nach einem weiteren Tag endlich bei der Flussinsel an. Sie werden am Steg bereits von Obristin Finkenwerder, dem Bauherrn Wenner Warsen und der

Magierin Brandine Eicher erwartet (s. Personenverzeichnis). Nach einer kurzen Begrüßung und Vorstellungsrunde wird der Kahn eiligst unter der Aufsicht des Vorarbeiters Norre abgeladen. Obristin Finkenwerder, Weibel Ortwin und der Rest der höheren Herrschaften ziehen sich zurück und Norre führt nach der Löschung die Abenteurer zu ihrer Unterkunft.

Die erste Zeit auf der Baustelle sollte vom Spielleiter dafür genutzt werden, die Abenteurer mit der Örtlichkeit und einigen wichtigen Personen aus dem Personenverzeichnis bekannt zu machen. Natürlich können auch noch weitere Personen eingeführt werden oder die Personen aus dem Verzeichnis abgeändert werden, wenn der Zimmermann gerade nicht passt und ein Schmied her muss. Es ist bloß wichtig, nicht zu viele Personen einzuführen, damit die Baustelle nicht zu unübersichtlich wird. Natürlich befinden sich noch viel mehr Personen hier, aber mit einer exakten Beschreibung jeder einzelnen Figur ist jeder Spieler irgendwann überfordert. Deshalb sollte sich der Spielleiter auf einige wenige Figuren beschränken und diese um so einprägsamer gestalten, sodass sich irgendwann ein Kreis an Verdächtigen ergibt, der groß genug zur Aufrechterhaltung der Spannung ist, aber klein genug bleibt, um nicht unübersichtlich zu werden.

Beschreibung der Insel und der Baustelle

Die Flussinsel ist ein schroffer, dunkler Fels, der aus dem Fluss ragt. Nach Norden hin fällt er flach ins Wasser ab, während die Südseite ca. fünf Meter hohe Klippen hat, die die Strömung schon mehrere Meter unterspült hat, was nach Süden hin einen Überhang der Insel erzeugt hat. Auf der Oberfläche ist eine schmale Schicht Erde, auf der sich einige Gräser und Büsche festkrallen.

Die Arbeiten an der Feste sind schon weit fortgeschritten. Die Stallungen (7), das Gesindehaus (8), sowie das Haupthaus (3) haben das Bergfest bereits hinter sich. Es wird also gerade am Dachstuhl gearbeitet. Der Turm (4) befindet sich in seinem 4. Stockwerk und ist komplett von einem Holzgerüst umgeben. Die Mauer (5) hat ihre Endhöhe von vier Metern erreicht und es wird gerade vor allem am Wehrgang gearbeitet. Der Brunnen (6) ist eigentlich eine natürliche Felsspalte, die mit einem einen Meter hohen, gemauerten Sims umschlossen und einem kleinen Dach versehen wurde. Außerhalb der Mauern befinden sich der bereits fertiggestellte Landesteg (12) für die Flussschiffe und die Fähre (2) zum Südufer, die ebenfalls schon in Benutzung ist.

Auf dem Burghof befinden sich an fast jedem freien Mauerstück die Arbeiterbarraken (10), während die Mitte des Hofes den Werkstätten (11) vorbehalten ist. Hinter dem Haupthaus befindet sich das Zelt (9) der Obristin. Zwischen Stallungen und Haupthaus an der Mauer hat sich der Bauherr mit seinen engsten Vertrauten eingerichtet.

Insgesamt sind auf der Baustelle 20 Handwerker und 50 Zuarbeiter beschäftigt. Hinzu kommen noch 10 Soldaten aus der kaiserlichen Armee sowie 12 Pferde, 5 Lastesel und diverses Vieh in Pferchen und Käfigen.

Die Baustelle gleicht in ihrer Betriebsamkeit also einem kleinen Dorf oder vielleicht sogar eher einem Markt. Ständig laufen einem Arbeiter mit schwerer Last oder patroulierende Soldaten über den Weg. Dazwischen laufen einige Kinder von Handwerkern und verfolgen das Federvieh oder bewerfen eine Katze mit Steinen.

Begebenheiten zum Kennenlernen der Bewohner der Insel

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie die Abenteurer einige Bewohner der Insel kennenlernen können. Geben sie als Spielleiter ihnen ruhig zwei oder drei Tage Zeit, sich ein bisschen auf der Insel umzuschauen. Hier sind ein paar Vorschläge:

- Norre ist damit beauftragt den Neuankömmlingen ihre Unterkünfte zu zeigen und wird dies direkt für eine Machtdemonstration nutzen und die Abenteurer direkt neben den Latrinen unterbringen.
- Auf der Suche nach etwas Essbarem werden die Abenteurer unweigerlich auf die Köchin Syra treffen. Sie genehmigt sich, als die Helden herienkommen, gerade einen kleinen Schluck aus einer Flasche, die sie hinter einem Sack Mehl hervorzieht und versucht diese

sofort zu verstecken, als sie der ungewollten Besucher ansichtig wird. Sobald sie erfährt, wer die Gäste sind, werden diese sofort mit allem Nötigen versorgt.

- Im Hof der Burg ist Brandine Eicher gerade damit beschäftigt aus unbehauenen Steinen aquarete Quader herzustellen. Ein Versuch zu einem Gespräch wird von ihr ignoriert oder in der ihr eigenen Art geführt.
- Wenner Warsen kommt geradewegs auf einen Abenteurer zu und drückt ihm einen Bauplan in die Hand, auf dem einige Stellen rot markiert sind: "Warte. Warte. Also: Da, da und da muss noch nachgebessert werden. Was guckst du so begriffsstutzig?" Er hat den Abenteurer versehentlich mit der vargischen Steinmetzin Renke verwechselt.
- Timon, der Sohn des Zimmermanns stiehlt einem Abenteurer einen gefährlichen Ausrüstungsgegenstand und wird nach einer wilden Verfolgung schließlich gestellt. Wird der Delinquent dem Vater Torun vorgeführt, entschuldigt dieser sich für seinen Sohn, aber man merkt an der geheuchelten Einsicht Timons, dass es keine Konsequenzen haben wird.
- Renke setzt gerade einen Schlussstein über einem Türsturz ein, als ein Abenteurer von einem Arbeiter angerempelt gegen die Leiter stößt und der ganze Türsturz in sich zusammenfällt, was Renke mit einem Schulterzucken quittiert.

Ein Essen mit der Obristin

Während die Abenteurer auf der Insel langsam ankommen, hat Weibel Ortwin der Obristin natürlich alle Vorkommnisse der Fahrt gemeldet. Sie ist sich bewusst, dass einige Dinge, die in der Vergangenheit passiert sind, nicht unbedingt zufällig waren und beraumt ein Treffen mit den Abenteurern ein, um sie besser kennenzulernen, ihre Meinung einzuholen und sie eventuell damit zu beauftragen, die Geschehnisse zu untersuchen.

Die Abenteurer treffen sich zum Mittagessen mit Obristin Finkenwerder in ihrem Zelt zusammen mit Weibel Ortwin. Nach einem guten Mahl sitzt man beim Wein und die Obristin versucht die Abenteurer ein wenig auszuhorchen. Wenn sie sich von der Ehrlichkeit ihrer Gäste überzeugt hat, erzählt sie ihnen von den bisherigen Ereignissen auf der Baustelle, die sie für nicht ganz zufällig hält:

- Eine tote Katze wurde im Brunnen gefunden und hat das Wasser vergiftet. (Das war Timon, der die Katze verschwinden lassen wollte)
- Es gab schon mehrere kleine Angriffe von Raubrittern und Piraten, aber dabei handelt es sich wahrscheinlich um echte Räuber oder Handlanger der Herzöge, womit man nach ihrer Meinung leben muss.
- Ein Flusskahn wurde über Nacht am alten Steg versenkt, weshalb weiter westlich ein neuer gebaut werden musste (Brandine hat das Schiff mit Hilfe eines Felsengeistes versenkt)
- Der Bauherr Wenner Warsen benimmt sich in letzter Zeit noch seltsamer als bisher. (Er wird ständig durch seinen Tee mit einer Droge leicht vergiftet und ist deshalb nicht mehr klar bei Verstand. Die Köchin Syra gibt ihm die von Brandine verordnete "Medizin" mit gutem Willen, ohne zu wissen, dass sie ihn vergiftet. Brandine hat Syra erklärt, dass er seine Medizin nicht nehmen würde, wenn er davon wüsste)
- Viele Inselbewohner klagen seit einiger Zeit über Alpträume. (Die langsame Befreiung des Unwesens und seine wiederkehrende Macht beeinflusst die Träume der Inselbewohner)
- Es sind schon mehrere Gerüste eingestürzt und dabei sind bereits drei Arbeiter ums Leben gekommen. (Die Gerüste baut Torun, jedoch wurden sie von Brandine sabotiert.)

Sie schlägt vor, dass sich die Abenteurer der Sache einmal annehmen und verdeckte Befragungen auf der Baustelle vornehmen und sich alles genauer ansehen, dafür bietet sie ihnen einen Bonus von 25 Lunaren pro Kopf.

Wenn man die Abenteurer noch weiter in die Sabotageakte hineinziehen will, kann man einige der beschriebenen Vorfälle auch noch passieren lassen.

Es tanzt ein Bibabutzemann...

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer erkunden die Baustelle und stellen Befragungen an, um schließlich den Saboteur zu entlarven.

Schauplatz: Baustelle auf der Flussinsel

Ziel des Spielleiters: Die Abenteurer stellen den Saboteur und erfahren, dass die Insel eigentlich nur der Verschluss eines alten Gefängnisses ist, welches Brandine bereits geöffnet hat.

Ziel der Abenteurer: Den Saboteur finden und dingfest machen.

Anschluss: Wer reitet so spät durch Nacht und Wind?

Bei ihren Erkundungen auf der Insel können die Abenteurer viele Dinge erfahren, doch nur einige davon führen sie zum Ziel. Die Hinweise sind nach den bisherigen Sabotageakten sortiert und zeigen mögliche Spuren und lose Enden, die die Helden verfolgen können:

Sabotageakt	Hinweis	führt zu
Die tote Katze im Brunnen	- die Katze gehörte Renke	Renke
	- die Kinder jagen die Katzen gerne	Torun und Timon
	- gefunden hat die Katze Norre und dafür natürlich Lob bekommen	Norre
Der versenkte Flusskahn	- einziger Mann an Bord war der Kapitän	Raban
	- ein Tauchgang fördert ein großes Loch und einen schweren Fels am Loch zu Tage	Brandine Renke
	- in der besagten Nacht ist Ortwin nicht zur Wache erschienen (er hatte ein Stelldichein mit einer Magd, will dies aber nicht zugeben) - die Magd wurde von Brandine bezahlt, damit sie den Weibel "mal auf andere Gedanken bringt"	Ortwin Brandine
Der verrückte Bauherr	- Wenner hat vor kurzem einen Stein, den Renke aus Versehen fallen ließ, auf den Kopf bekommen und musste behandelt werden	Renke
	- die milchigen Augen des Bauherren lassen auf eine Vergiftung schließen - die Köchin bereitet ihm immer einen Nachttee - die Köchin wird unter Druck gestehen, dass sie Medizin in den Tee tut, die sie von Brandine hat	Syra Brandine
Die Alpträume	- der einzige versierte Beherrschung- oder Illusionmagier ist Wenner Warsen, da es ein Steckenpferd von ihm ist	Wenner
Die wackeligen Gerüste	- Torun hat alle Gerüste bauen lassen und abgenommen	Torun
	- Brandine wurde des Öfteren nachts	Brandine

	von Timon in der Werkstatt des Zimmermanns und bei den Gerüsten gesehen	
Der Brief des gedungenen Söldners	- bei einer Durchsuchung von Brandines Barrake findet man Schriftstücke, die eindeutig die gleiche Handschrift tragen wie der Liebesbrief bei dem gedungenen Söldner auf der Planke	Brandine

Es gibt für die Abenteurer mehrere Möglichkeiten ans Ziel zu kommen oder falschen Verdächtigungen nachzugehen. Versuchen Sie als Spielleiter auf die Ideen der Charaktere einzugehen und erfinden Sie zur Not einfach neue Hinweise. Es soll nicht der Eindruck entstehen, dass es nur eine mögliche Lösung gibt, sondern dass die Abenteurer durch ihre Ermittlungen etwas bewirken und vielleicht den Saboteur zu einem Fehler verleiten. Dieser Teil des Abenteurers ist sehr variabel und verlangt dem Spielleiter einiges ab, aber je freier die Charaktere agieren können, umso mehr Spaß haben sie.

Nach einiger Zeit wird sich der Verdacht auf Brandine erhärten und es kommt zur Konfrontation. Brandines Werte gleichen denen der Zaubermeisterin (*Die Regeln* S. 283) mit einem Schwerpunkt auf Fels- und Naturmagie. Egal wie die Abenteurer Brandine stellen, wird sie sich erst wehren und sich dann ergeben, bevor sie getötet wird und sich ins Verlies sperren lassen. Dort bekommt sie ebenfalls die Alpträume, die schon so viele Bewohner befallen haben und kennt die Ursache des Übels. Da sie nun aber nicht mehr von der Insel verschwinden kann, bleibt ihr keine andere Wahl, als ihr Wissen zu teilen, bevor es zu spät ist und so verlangt sie nach einem Gespräch mit der Obristin, die die Abenteurer dazu holt.

Brandine erzählt davon, dass sie bei den Ausgrabungen für den Brunnen auf eine große Kaverne unter der Insel gestoßen ist, die sich auch weit unter den Fluss erstrecken muss. Dort sind Symbole in der Sprache der Drachen in die Felsen gehauen. Jedenfalls hat sie nach und nach herausgefunden, dass es sich bei der Kaverne eigentlich um ein Gefängnis für ein sehr mächtiges Wesen halten muss und hat, da ein freigelassenes mächtige Wesen bestimmt Unheil anrichtet einen ihrer stärksten Felsengeister damit beauftragt, die Symbole in den Kavernen zu zerstören. Dies tut der Geist nun schon seit einigen Wochen und scheint damit Erfolg zu haben. Der Geist scheint noch immer da zu sein, denn die Alpträume werden immer schlimmer, was aber seltsam ist, da seine Dienste längst verbraucht sind.

Die Obristin bittet die Helden darum, in den Kavernen sofort nach dem Rechten zu sehen.

Wer reitet so spät durch Nacht und Wind?

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer müssen sich durch die angreifen Raubritter zum Eingang der Kavernen durchschlagen.

Schauplatz: Baustelle auf der Flussinsel.

Ziel des Spielleiters: Die Abenteurer erreichen den Eingang zur Kaverne.

Ziel der Abenteurer: Den Eingang zur Kaverne erreichen.

Anschluss: Der Schrecken der Tiefe

Ausgerechnet während des Verhörs im Verlies greifen Raubritter die Baustelle an und sind bereits in den Hof der Burg eingedrungen. Weibel Ortwin kommt blutig in das Verlies und erstattet Bericht:

- Die Barraken der Arbeiter brennen lichterloh.
- Es befinden sich schätzungsweise ein Dutzend Angreifer auf dem Gelände.
- Die Hälfte der Soldaten ist bereits gefallen.

Marielle Finkenwerder zögert keine Sekunde und gibt den Abenteurern den Befehl sich um die Bedrohung aus der Tiefe zu kümmern, während sie mit ihren Leuten die Angreifer abwehrt. Die Abenteurer müssen sich nun durch einige Angreifer zum Brunnen vorkämpfen und diesen hinabsteigen.

Auf dem Weg zum Brunnen merken die kampferprobten Abenteurer sehr schnell, dass die Obristin mit ihren verbliebenen Männern keine wirkliche Chance auf den Sieg hat und dass sie, wenn sie jetzt nichts unternehmen, bei ihrer Rückkehr nur noch einen Haufen Asche vorfinden werden.

Sie haben folgende Möglichkeiten auf dem Weg zum Brunnen, um das Schlachtenglück auf ihre Seite zu ziehen:

- eine Brandrede an die verängstigten Arbeiter und Handwerker um Unterstützung einzufordern und sie in den Kampf zu schicken
- eine Löschkette zu den Barraken aufzubauen
- mindestens fünf Angreifer töten
- den Anführer der Angreifer töten oder außer Gefecht setzen

Danach begeben sich die Abenteurer zum Brunnen und steigen diesen hinab.

Der Schrecken der Tiefe

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer stehen einem Wesen der Finsternis gegenüber, das nur ein Schatten des wahren hier verschlossenen Übels ist, übwinden es und verschließen das Gefängnis wieder.

Schauplatz: Kavernen unter der Flussinsel

Ziel des Spielleiters: Die Abenteurer besiegen den Schrecken aus der Tiefe und retten die Insel samt Bewohner und Bauwerk

Ziel der Abenteurer: Überleben.

Anschluss: Epilog

Beschreibung der Kavernen

"Der Abstieg durch den feuchten Brunnenschacht ist nicht ungefährlich, aber schließlich öffnet sich vor den Abenteurern ein großer Felsspalt, der in eine Tropfsteinhöhle führt. Die Stalagmiten und Stalagtiten schillern in den buntesten Farben im Licht ihrer Fackeln. Soetwas wie einen Weg gibt es nicht und die Abenteurer müssen sich durch die unwegsame Höhle ihren Weg bahnen. Immer wieder stehen kleine Steinsteelen auf dem Boden der Höhle und sind bedeckt mit unbekanntem Symbolen, die teilweise ausgekratzt sind. Neben dem steten Tropfen ist aus der Ferne ein knirschendes Geräusch zu hören, so als schiebe jemand eine Steinplatte über einen Steinboden.

Endlich scheint es einen gangbaren Weg aus dem Labyrinth aus Tropfsteinen zu geben und die Höhle wird größer und ebener. Im Fackelschein kann man am Ende der Höhle ein großes mit Symbolen bedecktes Portal erkennen, zu dem ein paar mächtige Stufen empor führen. Oben auf der Treppe steht ein drei Schritt großer humanoider Felsengeist, der irgendwie nicht richtig wirkt. Bei näherer Betrachtung erkennt man, dass einige Felsenstücke seines Körpers geschwärzt oder seltsam verdreht sind. Ölige Flüssigkeit tropft aus Ritzen und Löchern in seinem Körper und er wirkt, als sei er in einen Schatten gehüllt.

Plötzlich hält das Wesen in seinen Bewegungen inne und wendet sich euch zu. Zwei rote Augen fixieren euch und mit mächtigen, bebenden Schritten kommt der verdorbene Felsengeist auf euch entgegen."

Hier ergibt sich vor einer gruseligen Kulisse ein spannender Endkampf, bei dem der Ort unbedingt mit einbezogen werden sollte. Lassen sie das Wesen Tropfsteine abbrechen und den Abenteurern entgegenschleudern. Durch die Erschütterungen und den Lärm in der Höhle brechen Steine von der Decke. Teile des Felsengeistes machen sich selbstständig und kämpfen gegen einzelne

Abenteurer.

Die Werte für den Felsengeist haben den Schattenweber (Die Regeln S. 278) als Grundlage und sollten nur noch in Richtung Felsenmagie und bei der Waffe angepasst werden.

Wenn die Abenteurer den Felsengeist besiegen, haben sie die Teile der Essenz des versiegelten Wesens, die sich befreit haben, zerstört und es besteht keine direkte Gefahr mehr aus der Kaverne.

Epilog

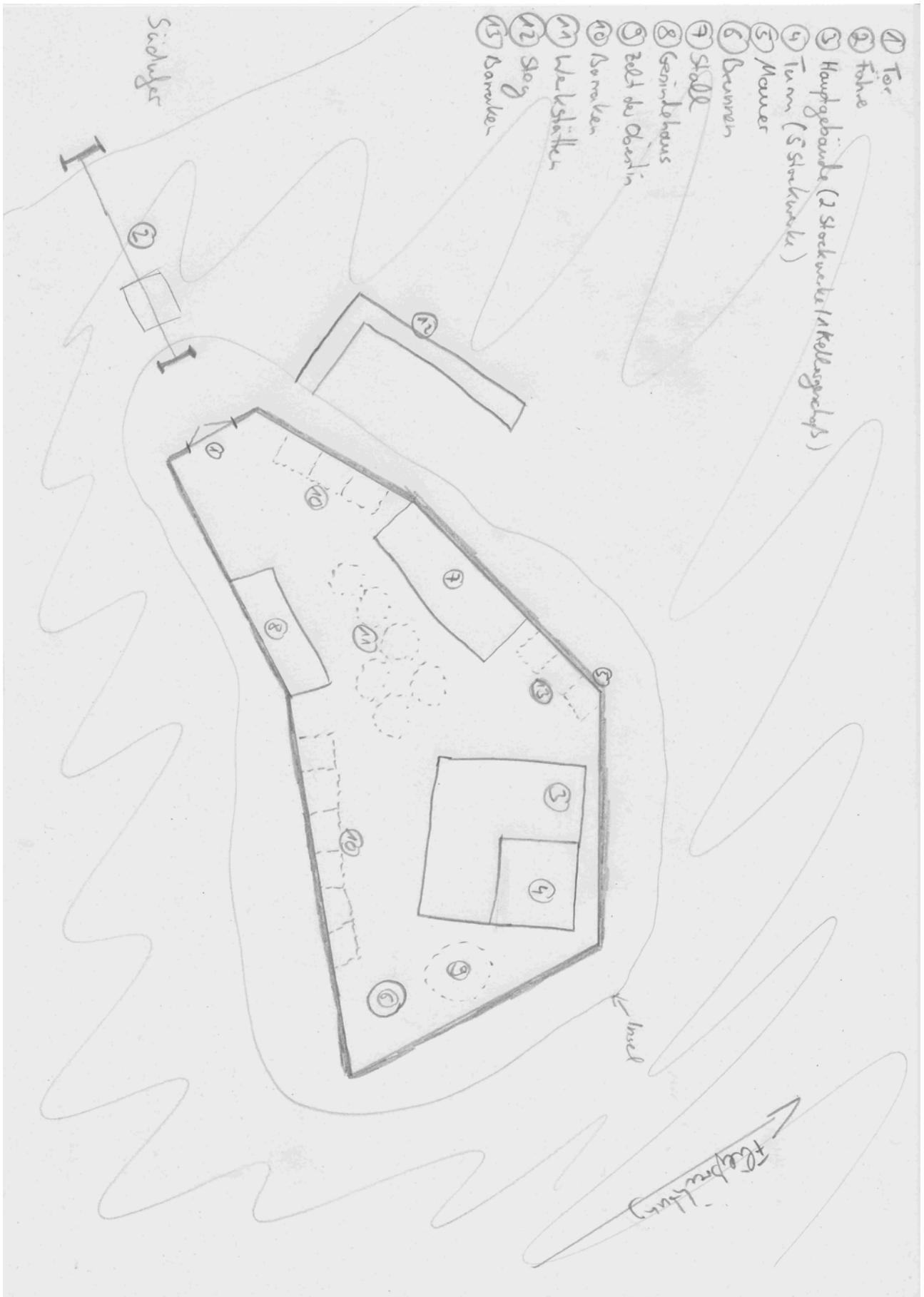
Die Abenteurer haben den Schrecken in der Tiefe besiegt und um den Rest kümmert sich irgendwann der Zirkel der Zinne. Die Obristin ist, während die Abenteurer um ihr Leben kämpften, siegreich gewesen und hat den Angriff zurückgeschlagen. In den folgenden Tagen gibt es keine weiteren Vorkommnisse auf der Burg und die Arbeiten werden schließlich fertiggestellt und zur Einweihung hat sich sogar der Kanzler als Ehrengast angemeldet. Marielle ist den Abenteurern überaus dankbar und rundet den Lohn auf einen glatten Solar auf.

Belohnungen

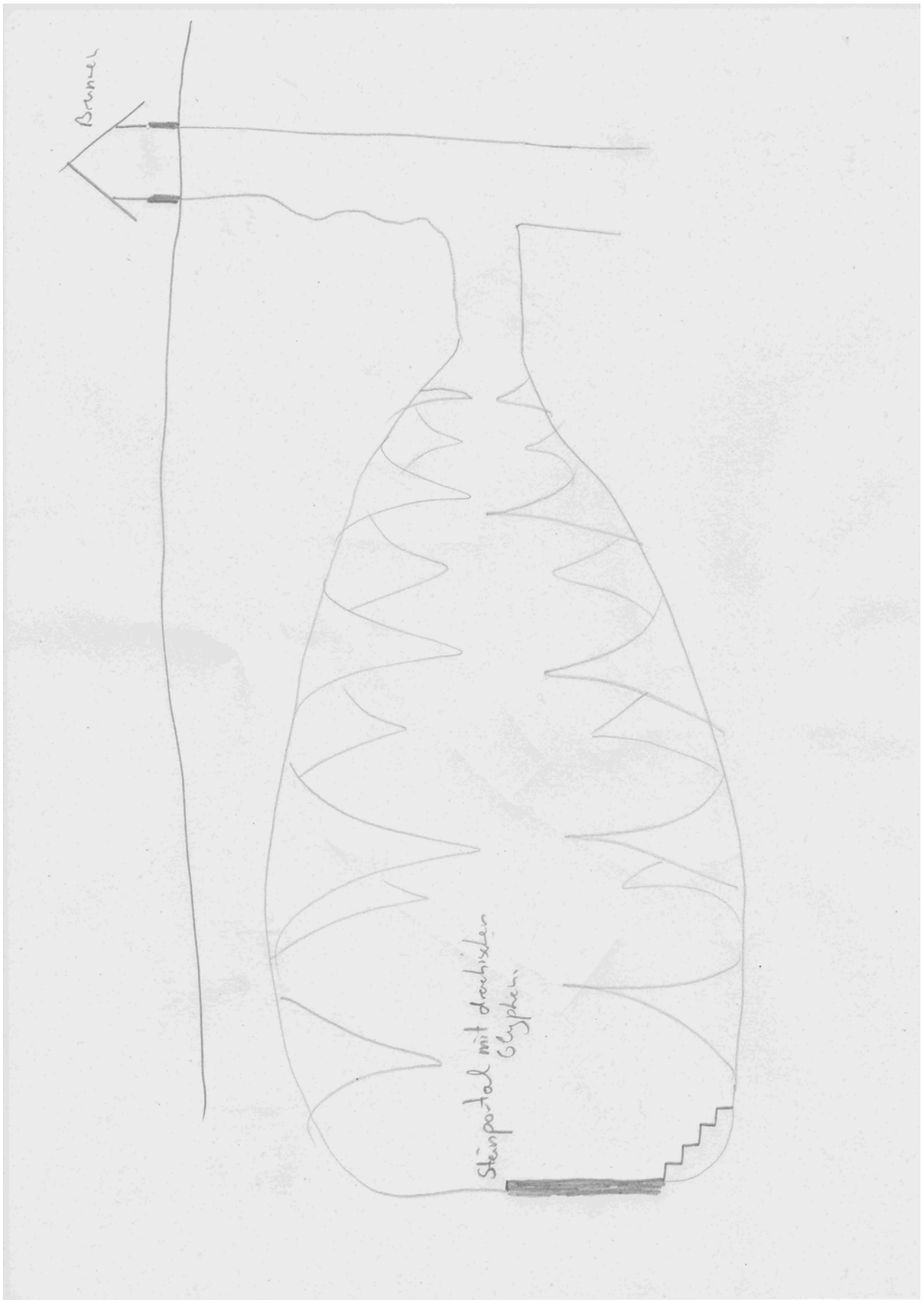
Insgesamt können die Abenteurer bis zu 15 EP erhalten:

- 6 EP für das Überleben des Abenteuers
- 5 EP für das Retten der Burg
- 3 EP, wenn keine der unschuldigen Meisterpersonen umgekommen ist
- 2 EP für besonders kreative Einfälle

Anhang
 Skizze der Flussinsel



Skizze der Kaverne



Personenverzeichnis

Obristin Marielle Finkenwerder

- Aussehen: Mensch, Ende 40, aschblondes, langes Haar zum Dutt, braune Augen, gebräunte Haut, schlank, hochgewachsen
- Charakter: ehrgeizig, ehrlich, resolut
- Auftreten: atmet vor dem Reden kurz und heftig durch die Nase ein, redet kurz und knapp

Marielle ist die oberste Instanz auf der Baustelle und trifft die Entscheidungen. Größere Vorhaben gehen alle über ihren Tisch und sie will für ihre Karriere unbedingt mit dem Bau noch in diesem Jahr fertig werden. Sie sollten sich davor hüten selbst in Verdacht zu geraten oder sie in irgendeiner Weise despektierlich zu behandeln. Das Turmverlies ist bereits fertiggestellt.

Zitat: "Nochmal und dann kurz, knapp und auf das Wichtigste beschränkt. Los!"

Weibel Ortwin Seiler

- Aussehen: Varg, Anfang 30, braunes, kurzes Fell, braune Augen, muskulös, vernarbter Hals, abstehende Ohren, tiefe Stimme
- Charakter: loyal, redseelig, ehrenhaft
- Auftreten: legt jedem ständig den Arm auf die Schulter (außer der Obristin)

Ortwin ist eine echte Soldatenseele. Ein bisschen einfältig aber loyal bis in den Tod zu seiner Obristin. Insgeheim ist er verliebt in Marielle, würde dies aber nie zugeben. Über ihn kommt man gut an die Obristin, denn für ihre rechte Hand hat sie fast immer ein offenes Ohr.

Zitat: "Ach, was du nicht sagst, da kannte ich auch mal einen, der war genauso, bloß..."

Wenner Warsen, der Architekt

- Aussehen: Mensch, Mitte 60, wirres, langes graues Haar, blaue, leicht milchige Augen, hager, Brille,
- Charakter: genial, verschoben, fahrig
- Auftreten: schmatzt die ganze Zeit beim Reden, Selbstgespräche

Der Architekt Wenner Warsen hat schon einige Bauwerke in seinem Leben errichtet und geht dabei nicht unbedingt immer die konventionellsten Wege. Fels- und Naturmagie sind auf seiner Baustelle das A und O. Er ist für seine genialen Einfälle berühmt und berüchtigt. Es liegt eben nur ein schmaler Grat zwischen einem filigranen, lichtdurchfluteten Turm und einer Turmruine. Er ist der Leiter der Baustelle und empfängt seine Befehle direkt von Obristin Finkenwerder und ist auch nur ihr Rechenschaft schuldig. Durch die ständige Vergiftung ist er eher wahnsinnig als genial zu nennen.

Zitat: "Granit! Kein Statiker dieser Welt baut so eine Konstruktion mit Sandstein. Keiner? Na vielleicht probieren wir da mal was aus...hoho."

Brandine Eicher, Fels- und Naturmagierin

- Aussehen: Albin, Mitte 30, langes rotes, gelocktes Haar, grüne Augen, üppige Schönheit
- Charakter: arrogant, belehrend
- Auftreten: macht beim Reden schier endlose Pausen und schaut an einem vorbei

Sie arbeitet schon seit geraumer Zeit mit Warsen zusammen und hat langsam genug davon im Schatten des großen Meisters zu stehen und sich von ihm benutzen zu lassen. Mit dem Gold für die Sabotage und dem Ende Warsens will sie ein ganz neues Leben starten und große Baumeisterin werden.

Zitat: "Störe er mit diesen Nichtigkeiten jemanden, den es interessiert."

Norre aus Falkenwacht, Vorarbeiter

- Aussehen: Mensch, Anfang 40, dünnes, braun-graues Haar, dickbäuchig mit Stelzenbeinen
- Charakter: aufbrausend, fies
- Auftreten: schleicht sich gern von hinten an, kneift die Augen zu beim Reden

Jeder Baumeister braucht einen Mann fürs Grobe und genau das kann Norre am besten. Warsen ist mit seinen Methoden zwar nicht unbedingt einverstanden, kann aber nicht leugnen, dass die Leute spüren und lässt ihn deshalb meistens gewähren. In ihm werden die Abenteurer aus Prinzip einen Feind haben, da sie außerhalb seiner Ordnung stehen.

Zitat: "Das zieh ich dir vom Lohn ab! Darauf kannst du Gift nehmen!"

Torun Freisass, Zimmermann

- Aussehen: Zwerg, Ende 60, graues Haar, Stirnglatze, kompakt, Feuermal auf der Wange
- Charakter: freundlich, unverbindlich, dummlich
- Auftreten: lächelt immer etwas aufgesetzt, wirklich immer, lacht viel

Tut er nur so oder ist er wirklich so einfällig. Er ist es wirklich, macht sich aber dadurch auch verdächtig. Sein Sohn ist sein ein und alles.

Zitat: "Hä? Ach so. Guter Witz! Hohoho."

Timon Freisass, Sohn des Zimmermanns

- Aussehen: Zwergenkind, 8 Jahre, rotes Haar, Sommersprossen, ungelent
- Charakter: fröhlich, renitent
- Auftreten: grinst immer verschmitzt, wirklich immer

Timon ist ein Einzelkind, das ohne Mutter aufwächst, und hat durch seinen Vater keine harte Hand bekommen. Er hält sich für einen kleinen Prinzen, dem nichts passieren kann und den der Vater noch aus allen Schwierigkeiten rausholen kann.

Zitat: "Ätschibätsch!"

Renke Sylfan, Steinmetzin

- Aussehen: Vargin, Ende 20, fuchsrotes Fell, grüne Augen, etwas dicklich
- Charakter: verschlossen, abweisend, in sich gekehrt, geistreich
- Auftreten: röchelnder Husten

Zu lange arbeitet sie schon auf Baustellen und in Minen oder Steinbrüchen. Trotz ihres jungen Alters ist sie sehr kurzatmig und weiß um die wenigen Jahre, die sie noch hat. Sie hat mit der Welt um sie herum ihren Frieden geschlossen, hat alle Freunde und Verwandte hinter sich gelassen und ist nicht bereit neue Bekanntschaften zu machen. Ihr Verhalten wird den Abenteurern verdächtig vorkommen.

Zitat: "Diese Feste wird in 1000 Jahren nur noch Sand sein. Wofür also der ganze Ärger?"

Raban Sturmklipp, Flusskahnkapitän

- Aussehen: Mensch, Mitte 40, Glatze, graue, stechende Augen, tätowiert, groß, muskulös, gewachster grauer Mantel
- Charakter: ernst, organisiert, zackig
- Auftreten: setzt sehr viel und übertriebene Gestik ein

Wer solange wie er den Myrkan bereist, kennt sich mit den Menschen und dem Land aus. Er hat kein gutes Gefühl bei all dem Unbill, das während der Bauarbeiten passiert. Raban kennt die politische Lage gut und gibt bei einem Glas Wein auch gerne sein Wissen zum besten. Ins Visier der Abenteurer kann er durch seine Schmuggel- und Hehlergeschäfte geraten.

Zitat: "Du, du und du. Mitkommen und anpacken."

Syra Hornbell, Köchin

- Aussehen: Mensch, Ende 50, graue Haare zum Pferdeschwanz unter einer Haube, rote Trinkernase, aufgeplatzte Äderchen im Gesicht, Mundgeruch, hager, Kittel und Schürze in Erdtönen
- Charakter: freundlich, traditionell, bodenständig
- Auftreten: Nennt alle "min Jong" und bietet ständig etwas zu essen oder zu trinken an

Sie ist eine gute Seele und kann keiner Fliege etwas zu Leide tun. Seit ihr Mann vor 15 Jahren verstorben ist, trinkt sie bloß ein bisschen viel. Von Brandine wird sie als Marionette benutzt, um Wenner seine "Medizin" in den Tee zu gießen.