



Frank Heller

Schwarzbart

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer mittlerer und höherer Grade



Inhaltsverzeichnis

Überblick über das Abenteuer	5	Unter dem Palast	66
Die Jagd nach Schwarzbart	6	Das Höhlensystem	70
In Estoleo	6	Die Flucht von der Insel	75
Jäger und Gejagte	24	Weitere Belohnungen	77
Auf der Stolz von Estoleo	27	Anhang	
Aufbruch	29	Spielhilfen	78
Piraten!	35	- Käpt'n Mordrains Logbuch	78
Auf der Insel der Kannibalen	39	- Das Gedicht von Käpt'n Mordrain	82
Das Wrack der Stolz von Estoleo	40	- Dschelef und die Insel von Bab Al'Baltu	82
Die Insel und ihre Bewohner	44	- Das hochmütige Volk	84
Die Kannibalen vom Stamm der Iquabana	46	- Die Geschichte von Celastia	85
Käpt'n Mordrains Höhle	48	- Von der zweimal versunkenen Heimat	86
Unter Piraten!	51	Nichtspielerfiguren	88
Auf dem Piratenschiff	55	Anhang 2	
Celastia	56	Die Suche nach Celastia	95
Durch das Tor	62	- Bericht des marvennischen Händlers Velthur	97
		- Fragment mit geographischen Angaben	98
		- Fragment über den Untergang von Celastia	98
		- Ystarala ist Celastia!	98
		- Die Wahrheit über Celastia und Ystarala	99



Schwarzbart

Vorbemerkungen

Für *Schwarzbart* sollten 4-6 Spieler über Abenteurer mittleren bis höheren Grades verfügen. Sie sollten idealerweise schon ein wenig mit den Gepflogenheiten der Küstenstaaten vertraut sein und zumindest einer von ihnen sollte der Landessprache, also der *Neu-Vallinga* bzw. der Handelssprache am Meer der Fünf Winde, der *Vallinga*, mächtig sein.

Überblick über das Abenteuer

Man mag es schon am Titel erraten haben: In diesem Abenteuer spielt ein Pirat namens **Schwarzbart** eine Rolle! Doch beginnen wir ganz am Anfang. Die Gefährten hat es in die reiche Hauptstadt **Estoleo** des Vizekönigreichs **Corua** verschlagen. Sie kommen dort nicht umhin, auf den Namen »Schwarzbart« aufmerksam zu werden und vernehmen alle möglichen und unmöglichen Gerüchte über diesen Piraten. Schließlich gelangen sie tatsächlich auf die Spur des schwarzbärtigen Übeltäters. Nach einigen Verwicklungen wird den Gefährten die Gelegenheit geboten, an einer Strafexpedition gegen Schwarzbart teilzunehmen, die von einem reichen Kaufmann aus Estoleo organisiert wird. Der Handelsherr hat eine Reihe von Schiffen an den blutrünstigen Piraten verloren und will nun mit Billigung und Unterstützung des Vizekönigs dem Treiben Schwarzbarts ein Ende setzen.

Bald finden sich die Abenteurer an Bord der *Stolz von Estoleo* wieder und stechen zusammen mit etlichen Söldnern in See. Nach einigen Geplänckeln wird schließlich das Schiff von Schwarzbart ausgemacht, der allerdings in eine Unwetterfront entkommen kann. Bei der Verfolgung gerät das Schiff der Abenteurer in Seenot und strandet auf einer namenlosen Insel weit draußen in der Regenbogensee. Bald stellen die Helden fest, dass außer ihnen niemand das Unglück überlebt zu haben scheint. Ihnen bleibt nichts übrig, als die Vulkaninsel zu erkunden, auf der sie festsitzen. Aber nicht nur aus dem Dschungel lauern Gefahren, zu allem Überfluss lebt auch noch ein Kannibalenstamm auf der Insel.

Bei der Erforschung der Insel stoßen die Gefährten auf einen verlassenen Unterschlupf, in dem sich einst ein anderer

Schiffbrüchiger jahrelang aufgehalten haben muss. Neben seinen profanen Wertsachen sind vor allem seine Aufzeichnungen von Interesse, unter denen sich auch eine uralte Seekarte befindet, auf der ein ominöser Inselstaat in der Regenbogensee eingezeichnet ist. Die Insel hat sogar einen Namen: **Celastia**, eine Zivilisation, die laut den Aufzeichnungen schon alt war, als in Ta-meket die ersten Pyramiden errichtet wurden. Vor Urzeiten wurde sie jedoch ausgelöscht, als die Hauptinsel im Meer versank. Seitdem bildet sie den Stoff von Sagen und Märchen. Genau diese Insel ist auf der Karte eingezeichnet, versehen mit einigen Hinweisen über eine bestimmte Konstellation von Mond und Sternen, bei der sie wieder aus den Tiefen des Meeres emporsteigen soll. Legenden berichten ferner vom sagenhaften Reichtum der Insel, welche die Abenteurer locken werden, denn die Sterne stehen fast richtig, Celastia wird sich in Bälde wieder aus den lichtlosen Tiefen der See erheben und mit all ihrer Pracht und ihrem Reichtum zugänglich sein ...

Das einzige Problem, das die Abenteurer haben: Sie sitzen immer noch auf der Kannibaleninsel fest! Dieses Problem löst sich jedoch fast von selbst, als just der ursprünglich gejagte Pirat Schwarzbart das Eiland der Abenteurer anläuft, um Trinkwasser an Bord zu nehmen. Auf die eine oder andere Weise werden die Abenteurer schließlich an Bord gelangen und, das ist stark zu vermuten, Kurs auf Celastia nehmen.

Dort zeigt sich, dass die Äonen, welche die Insel in den Tiefen des Meeres versunken war, dem ehemaligen Prunk nicht gut getan haben. Ein merkwürdiger Nebel wallt regelmäßig über das Eiland und lässt vor den Augen der Gefährten Celastia wieder in seiner alten Blüte erstehen - und wenig später alles wieder vergehen. Der Ursprung dieses Nebels liegt im zentralen Palast der Stadt, aus dem zugleich ein grässliches und nervenzerfetzendes Stöhnen dringt. Eine Untersuchung führt die Abenteurer in finstere Kavernen und zu Abgründen unterhalb des Palastes bis in die legendären Schatzkammern. Jedoch ist ihnen der Rückweg abgeschnitten und sie werden von etwas unsagbar Abscheulichem bedrängt. Die Abenteurer haben nichtsdestotrotz die Chance, das Geheimnis von Celastia zu lüften und zu erfahren, was mit den Bewohnern der Insel geschah; mit ein wenig Glück können sie sogar der sich anbahnenden Katastrophe entkommen ...



Die Jagd nach Schwarzbart

In Estoleo

Estoleo - Perle am Golf der Blauen Wellen; alte und ehrwürdige Hauptstadt und mit bald 100.000 Einwohnern die größte Stadt Coruas. Hierhin hat es die Abenteurer auf ihren Reisen verschlagen. Sollen die Abenteurer nicht bloß zufällig oder auf der Durchreise nach Estoleo kommen, bietet sich an, dass sie durch die bekannte Arena hierhergelockt wurden, in der regelmäßig Stierkämpfe, Schaukämpfe und auch Wagenrennen stattfinden. Diese spielen im Abenteuer allerdings keine Rolle, so dass es dem Spielleiter freisteht, entsprechende Elemente in das Abenteuer einfließen zu lassen.

Politische Verhältnisse

Das Vizekönigreich von Corua ist de facto ein eigenständiger Staat, de jure aber immer noch Teil des Valianischen Imperiums. Dies äußert sich aber nur noch in dem traditionellen Tribut, den das Land einmal im Jahr dem Seekönig schickt - hübsch anzusehende und weitgehend nutzlose Kunst- und Gebrauchsgegenstände von überschaubarem Wert. Der Vizekönig, der nominell nur der Vertreter des valianischen Seekönigs ist, ist faktisch der alleinige Herrscher von Corua und der mächtigste Adlige des Landes. Der jeweilige Vizekönig von Corua rekrutiert sich traditionell aus einem der vier großen Adelshäuser. Er wird vom Seekönig von Valian förmlich zum **Prencese**, also Vizekönig, der Provinz Corua erhoben. In aller Regel wird der jeweilige Docacese von Novádagon zum Vizekönig ernannt, da dieser ohnehin auch über das Umland von Estoleo herrscht. Dies muss aber nicht zwingend der Fall sein. Derzeit ist Don **Piedro d'Estoleo** Vizekönig von Corua, ein scheinbar kränklicher Mann um die dreißig, dem man jedoch große magische Begabung nachsagt. Die Abenteurer werden ihm im Laufe des Abenteuers noch begegnen.

Auch als unabhängiger Staat ist Corua ein starker und enger Verbündeter Valians in dieser Region *Midgards*. Der Adel, die Priesterschaft der valianischen Götter und die reichen Händler unterstützen das Bündnis, während es im Volk

und vor allem in der Hauptstadt Vorbehalte gibt. Dies liegt unter anderem an dem großen Flottenstützpunkt, den der Vizekönig den Valianern zur Nutzung und eigenständigen Verwaltung überlassen hat. Hier ist ein Teil der **Kriegsflotte** stationiert, dessen Hauptaufgabe die **Bekämpfung des Piratenunwesens** und der Schutz **valianischer Schiffe im Golf der Blauen Wellen** und in der **Regenbogensee** ist. Davon profitieren auch **corische Kauffahrer**, aber die **Bevölkerung Estoleos** hat unter den arroganten und **rauflustigen Seeleuten** und Seekriegern **Valians** zu leiden, die in ihrer Freizeit die **estoleischen Vergnügungsstätten** entern.

Ankunft

Erreichen die Abenteurer Estoleo von See aus, bietet sich ihnen mit den gewaltigen Hafen- und Wehranlagen, Leuchtfuern und den Hunderten von Schiffen aller Art ein beeindruckender Anblick. Mehrmals in der Stunde laufen aus dem **valianischen Flottenstützpunkt (2)**, begleitet von über das Wasser **hallenden Trommelschlägen**, reich verzierte Galeeren aus, wobei sich zwei oder drei Reihen von Rudern im **Gleichtakt** bewegen und glitzernde Wassertropfen mitreißen. Karavellen und wehrhafte Karacken sind die Schiffstypen, die man hier neben den Galeeren am häufigsten sieht. Mit knatternden und sich im Wind blähenden Segeln ziehen sie vorbei, hin und wieder weht der grelle Pfiff einer Bootsmannspfeife herüber, und nur Augenblicke später turnen Dutzende von Matrosen akrobatisch in den Wanten und refen oder setzen Segel.

Hat man die äußeren Hafenbefestigungen hinter sich gelassen und segelt in den Handelshafen **(4)** ein, breitet sich Estoleo in seiner ganzen Pracht vor dem Betrachter aus. Hinter den Lagerhäusern zur Linken ist auf einem Hügel die gewaltige Zitadelle **(6)** zu sehen, deren prachtvolle Dächer aus blank poliertem Silber gefertigt sind. Es ist ein alter und trutziger Bau, der noch aus der Zeit der Seemeister, als Estoleo noch Estora hieß, stammt und die Jahrhunderte allen Widrigkeiten zum Trotz überstanden hat. Mit den Dächern aus Silber demonstriert Estoleo zugleich die Hauptquelle für seinen Reichtum: in den Kaf-Bergen im Hinterland finden sich reiche Silbervorkommen. So verwundert es nicht weiter, dass die Silberschmiede von Estoleo für ihr Geschick und ihre Kunstfertigkeit bekannt sind. Rechterhand, hinter den Hafencaschemmen und Etablissements von zweifelhaftem Ruf, ragt auf einem anderen Hügel die grazil geschmückte Hohe Schule von Estoleo **(10)** auf. Berühmt sind ihre hängenden Gärten; sie bedecken strahlenförmig um die Akademie herum den gesamten Hügel, *Colle de Boia* genannt.



Ist man dann von Bord gegangen und lässt den lärmenden und nach Fisch und Brackwasser stinkenden Hafenbezirk hinter sich, bewegt man sich auf der *Via Spiadas*, die vom Hafen einmal durch die halbe Stadt führt und am zentralen *Plaza Brador* (1) mit seinem berühmten reliefverzierten Nothunsbrunnen und dem Ratsgebäude (8) der Stadt endet. Einmal zur Stunde finden hier grandiose Wasserspiele statt. Hier treffen sich auch die Hauptadern von Estoleo, die großen Einfallstraßen in die Stadt. Über die Dächer der Häuser ragt ganz in der Nähe die gewaltige Arena (12) mit ihren vielen Stockwerken und Säulengängen. Sie ist weithin bekannt für ihre regelmäßig stattfindenden Stier- und Gladiatorenkämpfe, sowie die nicht minder gefährlichen Wagenrennen. Dann sind die Straßen um die Arena herum verstopft mit Besuchern der Spiele und mit fliegenden Händlern, die vor allem Speisen und Getränke an den Mann oder die Frau bringen wollen.

Steckbriefe

Überall in der Stadt hängen Steckbriefe aus. Die meisten sind Werbung für die nächsten Spiele in der Arena oder für einschlägige Etablissements. Ein Steckbrief, der an fast jeder Ecke hängt, fällt besonders ins Auge: das große Portrait eines Mannes mit wildem schwarzen Vollbart ist zu sehen. In deutlichen Buchstaben steht darunter „Schwarzbart“ und dann etwas kleiner „2000 Orobor Belohnung“. In wenigen Sätzen kann man dann erfahren, dass Schwarzbart ein blutrünstiger Pirat ist, der die Regenbogensee unsicher macht und auch in den Golf der Blauen Wellen vordringt. Wer ihn tot oder lebendig in der Zitadelle abgeliefert, erhält 2000 Orobor ausgezahlt. Der Steckbrief ist mit dem Wappen des Prencese von Estoleo und mit einem amtlichen Stempel versehen.

Siesta in der Taberna

Zur Mittagszeit, wenn die Hitze am drückendsten ist, leeren sich die Straßen Estoleos wie auf ein verabredetes Zeichen hin, jedermann sucht Schatten oder die Kühle der weißgekalkten Gebäude. Jetzt sind Tabernas, die Gaststätten, die es hier an jeder Ecke gibt, beliebte Anlaufpunkte. Dort sitzt man an eine kühle Hauswand gelehnt im Schatten sich rankenden Weines, nimmt einige kleine Happen, die die Einheimischen schlicht *Tapas* nennen, zu sich und nippt an einem wässrigen oder gewürzten Wein. Die Welt scheint dann einen Moment stillzustehen.

Auch die Abenteurer werden irgendwann nicht mehr dem Duft der leckeren Tapas widerstehen können und an einem heißen Sommertag in der Taberna *Lomo de Corzo* einkehren. Spezialität des Tages ist eine **Gazpacho**, eine kalte Suppe aus pürierten Gurken, Paprikaschoten, Tomaten, Knoblauch und Öl. Wegen der Hitze wird kaum jemandem der Sinn nach deftigeren Speisen stehen. **Paeljo**, Besitzer und Wirt der Taberna, ist ein dicklicher Mann mit rundem Kopf und lustig blitzenden Augen. Er serviert nicht nur, nein, er setzt sich auch gerne zu seinen Gästen, die er fast alle gut kennt, und plaudert und scherzt mit ihnen.

So hat der Spielleiter eine Möglichkeit, die Abenteurer über die Umstände in Stadt und Umland durch einen Einheimischen aufzuklären. Dazu brauchen die Gefährten ihn nicht sonderlich mit Fragen zu löchern. Paeljo schwatzt munter von alleine drauf los. Auch in der Gaststätte hängt einer der Schwarzbart-Steckbriefe deutlich sichtbar aus.

Außer den Spielerfiguren sind noch ein Dutzend weiterer Gäste anwesend (fast alles Männer; man nenne sie bei Bedarf Rodrigo, Pablo, Arranzo, Juan, Estanzo und erfinde falls erforderlich noch weitere Namen und gebe ihnen Berufe). Gesprächsthema an diesem Tag sind die Untaten des üblen Piraten Schwarzbart. Die Gäste und auch Paeljo, der Wirt, diskutieren leidenschaftlich und mit Händen und Füßen, streiten darüber, wie man dem Unhold am besten beikommen und am qualvollsten hinrichten könnte. Jeder Gast will den nächsten mit blutrünstigen Geschichten übertreffen, so dass selbst einem ergrauten Seebären, der den ganzen lieben langen Tag nichts anderes als Seemannsgarn von sich gibt, schwindelig werden würde.

Es ist Schwarzbart!

Die Abenteurer sitzen nun bereits einige Zeit am Tisch, haben ersten Gerüchten über Schwarzbart lauschen können, da bringt Paeljo, der immer freundliche Wirt, Teller mit Suppe für die hungrigen Gäste.

Während diesen in Vorfreude auf das gute Essen schon das Wasser im Mund zusammenläuft, ist draußen auf der um diese Zeit sonst so ruhigen Straße auf einmal Lärm und Geschrei zu hören, das sich rasch nähert. Paeljo, noch die Suppenteller in der Hand, die er gerade auf den Tisch stellen will, dreht sich überrascht um. In diesem Moment kommt ein Mann mit schwarzem Vollbart um die Hausecke gerannt, sprintet zwischen den im Schatten des Hauses aufgebauten Tischen der Gäste hindurch und prallt gegen Paeljo, dem er nicht



Gerüchte über Schwarzbart

Hier eine Auswahl dessen, was man an Gerüchten über Schwarzbart so alles erfahren kann. In Klammern stehen jeweils Anmerkungen zum Wahrheitsgehalt:

- Schwarzbart ist gar kein Mensch, sondern ein uraltes und behaartes Monster von fast 3 m Größe, mit Reißzähnen und Hörnern am Haaransatz, er säuft das Blut seiner Opfer und reißt sie mit bloßen Händen in Stücke (vollkommen abwegig; er ist ein Mensch und lediglich knapp 2 m groß)
- Schwarzbarts Schiff ist aus den Knochen seiner Opfer gefertigt (wohl kaum).
- Es gibt gar nicht nur einen Schwarzbart, sondern eine ganze Bande von Piraten mit schwarzen Bärten (nicht zutreffend).
- Schwarzbart muss irgendwo einen Stützpunkt haben, wo er Proviant und Wasser an Bord nimmt und sein Schiff repariert. Der Stützpunkt muss ganz in der Nähe sein (der erste Teil trifft zu, die zweite Annahme dagegen nicht).
- Schwarzbart überfällt alle Schiffe, die sich aus dem Golf der Blauen Wellen hinaus in die Regenbogensee wagen (nicht ganz zutreffend, aber er kapert tatsächlich sehr viele Schiffe).
- Schwarzbart ist ein Bukanier. Er kehrt nach seinen Kaperfahrten zurück in einen der geheimen Häfen dieser Gemeinschaft von Seeräubern und versauft dort die ganze Beute. Dann bricht er wieder auf und plündert erneut (wäre möglich, doch ist Schwarzbart kein Bukanier).
- Schwarzbart ist der Ehemann der Schwarzen Maske (auf Nachfragen ist zu erfahren, dass die Schwarze Maske eine geheimnisvolle Piratin ist, die ihr Gesicht immer hinter einer Maske verbirgt). Beide sind das schlimmste Seeräuberpaar aller Zeiten. Geheiratet haben sie auf einem blutigen Berg erschlagener Feinde, und die Eheringe schnitten sie Toten von den Fingern, die unter ihnen lagen (abstoßende und falsche Annahme).
- Schwarzbart ist vom Städtebund von Elhaddar angeheuert, um der Seefahrt Coruas zu schaden. Schließlich ist es ein offenes Geheimnis, dass Estoleo an Privatleute Kaperbriefe ausstellt mit der Erlaubnis, Schiffe des Städtebundes zu plündern. Warum sollten die den Spieß nicht einmal umdrehen (wäre gut möglich, trifft aber nicht zu)?

- Schwarzbart wurde auffällig oft vor der Küste westlich von Estoleo gesehen - vielleicht hat er dort einen Unterschlupf (hat er nicht).
- Schwarzbart hat nicht nur ein Schiff, sondern verfügt über eine kleine Flotte von Piratenschiffen (ja, das stimmt).
- Der Kaufmann Entreros hat in dieser Trideade schon wieder ein Schiff an Schwarzbart verloren. So langsam muss er vollkommen ruiniert sein (ja!).
- Schwarzbart hat einen Schlupfwinkel hier in Estoleo. Manchmal schleicht er sich in die Stadt und holt sich über dunkle Kanäle Informationen über auslaufende Handelsschiffe, die er später überfällt. Fragt sich dann, wer in der Stadt ihm diese Informationen verschaffen kann (trifft teilweise zu; die Spieler werden sich später noch einmal an dieses Gerücht erinnern).
- Wie lange will der Prencese d'Estoleo denn noch zusehen? Dieser kränkelnde Bengel hat absolut keinen Mumm (darf man nicht zu laut sagen; außerdem ist schon eine Jagd auf den Piraten geplant).

Dem Spielleiter werden sicher noch andere Gerüchte einfallen. Insbesondere kursieren Spekulationen über ein extrem blutrünstiges Verhalten von Schwarzbart. Der Wahrheit entsprechen sie allerdings nicht.

mehr rechtzeitig ausweichen kann. Die Abenteurer werden dabei mit Suppe übergossen, der nicht gerade leichtgewichtige Wirt fällt schwer auf den Tisch zwischen die verdutzten Abenteurer, während der schwarzbärtige Mann durch den Aufprall ebenfalls zu Boden geht und den ihm verbleibenden Schwung nutzt, um unter den Tisch zu rutschen. Den Gefährten tropft die kalte Suppe aus dem Haar, und einem sonst besonders würdevollen Abenteurer hängt nun ein Paprikaring vom Ohr. Auf dem Tisch stöhnt der Wirt benommen, von unter dem Tisch ist ein Gestammel „Hilfefeilhilfe“ zu hören.

Es bleibt aber zunächst keine Zeit für weitere Reaktionen, denn nun biegt eine größere Gruppe von 20-30 Menschen um die Hausecke, ebenfalls im Laufschrift. Sie sind die Quelle des Lärms, und nun ist auch ein Sinn in das Geschrei zu bringen: „Das ist Schwarzbart! Ich hab ihn zuerst gesehen.“ Andere schreien: „Packt den feigen Mörder und hackt ihm dem Kopf ab!“. Wieder andere ereifern sich: „Er gehört mir, nur mir steht die Belohnung zu!“. Einer der Verfolger zeigt plötzlich unter den Tisch der Abenteurer und brüllt:



„Da verkriecht er sich, der feige Hund! Dem werden wir's zeigen!“. Die Meute, die zur Orientierung kurz innegehalten hatte, tönt nun unisono: „Schwarzbart“ und stürmt auf den Tisch der Abenteurer zu.

Diese haben nun Gelegenheit zu reagieren. Ein vom Spiel-leiter bestimmter Abenteurer, der sich sonst durch Besonnenheit und Fairness auszeichnet, spürt in diesem Moment, wie jemandem sein Bein umklammert und ihn von unter dem Tisch herauf ein schwarzbärtiges Gesicht flehend anstarrt, den Mund halb geöffnet und ein gehauchtes „Gnade“ auf den Lippen. Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie es nun weitergehen kann.

- Die Abenteurer machen sich für den schwarzbärtigen Mann stark. In diesem Fall weicht der Mob etwas zurück, denn es handelt sich um unbewaffnete Bürger, die vor den wohlgerüsteten Abenteurern Respekt haben und sich nicht auf eine Auseinandersetzung einlassen wollen.
- Die Abenteurer versuchen, zusammen mit dem Barträger zu fliehen. Der Versuch wird auf jeden Fall scheitern, der Mob ist einfach zu groß.
- Die Abenteurer reagieren gar nicht. In diesem Fall zerren die aufgebrachten Bürger den Mann unter dem Tisch hervor (dieser wiederum lässt allerdings das Bein des Abenteurers nicht los). Einige von ihnen brüllen „den Strick, den Strick“, andere fordern „Kehle aufschlitzen“. Ein Streit entbrennt, wie „Schwarzbart“ am besten zu töten ist, da erscheint glücklicherweise eine Abteilung der Stadtwache auf der Bildfläche, die den Mob zerstreut und Ruhe und Ordnung wiederherstellt.
- Vielleicht schlagen sich die Abenteurer auch auf die Seite des Mobs. Dann entbrennt eine Diskussion, wer „Schwarzbart“ zuerst gesehen hat, wer die Belohnung kassiert und, wie oben, wie er am besten umzubringen ist. Auch in diesem Fall erscheint rechtzeitig die Stadtwache.

Mitten im Treiben betritt die Stadtwache die Bühne, und die Spielerfiguren haben die Gelegenheit, eine Auflösung der Konfliktsituation mitzuerleben. Der bärtige Mann wird von den Wachen unter dem Tisch hervorgezerrt und auf seine Füße gestellt. Dann befragt der Unteroffizier, der die Wachen anführt, den Mob, was genau los ist. Die Abenteurer erfahren auf diese Weise, dass der Mann mit einem zusammengerollten Teppich auf der Schulter gesehen wurde, wie er eine Seitengasse betrat. Da er dem Schwarzbart auf den Steckbriefen gleicht, glaubten einige Passanten, hier Schwarzbart erspäht zu haben, der gerade sein letztes Opfer, in einen Teppich gerollt, entsorgen wollte, oder aber der seine Beute, versteckt im Teppich, in Sicherheit brin-

gen wollte. Nachdem der Name „Schwarzbart“ erst einmal gefallen war, bildete sich schnell eine Menschentraube, die den Barträger verfolgte, der angsterfüllt (und ohne Teppich) die Flucht ergriff.

Daraufhin befragen die Wachen den Bärtigen. Dieser jammert, sein Name sei **Ahmed ben Dahmar** und er sei ein scharidischer Teppichhändler. Tatsächlich ist deutlich zu erkennen, dass der Mann ein Scharide ist und sein leicht scharidischer Akzent untermauert seine Behauptung. Auch ist er mit 1,62 m Größe nicht gerade so beeindruckend, wie der echte Schwarzbart beschrieben wird. Einer der bislang still sitzen gebliebenen Gäste des *Lomo de Corzo* meldet sich schließlich zu Wort und bestätigt: „Ja, das ist Ahmed der Teppichhändler. Das ist ein Nachbar von mir.“ Nun, damit ist die Angelegenheit für die Wache erledigt. Ahmed wird mit dem Ratschlag entlassen, die Bartracht zu ändern, während sich der Mob betreten zerstreut. Auch die Stadtwache zieht von dannen. Ahmed entschuldigt sich in jedem Fall bei den Abenteurern für die Unannehmlichkeiten. Haben sie sich sogar aktiv für ihn eingesetzt, bedankt er sich tausendfach für die Hilfe und schenkt ihnen, wenn sie ihn zu seinem Geschäft begleiten, sogar einen kleinen Teppich. Nein, dieser kann nicht fliegen, aber er ist geschmackvoll gemacht und schön weich.

Unteroffizier (Krieger, Grad 3)

13 LP, 18 AP - LR - St 60, Gw 70, In 55, B 24

Angriff: Kurzsword+9 (1W6+1); Raufen+6 (1W6-3) - Abwehr+12, RESISTENZ+12/13

Stadtwache (Krieger, Grad 2)

12 LP, 16 AP - LR - St 60, Gw 60, In 50, B24

Angriff: Kurzsword+8 (1W6+1); Raufen+6 (1W6-3) - Abwehr+12, RESISTENZ+11/12

Mob (Grad 0)

9 LP, 7 AP - OR - St 50, Gw 50, In 40, B24

Angriff: Dolch+4 (1W6-1) oder Keule+4 (1W6-1); Raufen+5 (1W6-4) - Abwehr+10, RESISTENZ+10/10

Den Abenteurern bleibt nun ein ganzer Nachmittag in Estoleo, den sie frei nutzen können. Beim Bummel durch die Stadt, kann der Spielleiter folgende Szene einbauen: die Gefährten sehen in einer Nebenstraße eine sehr lange Schlange von Männern mit schwarzen Vollbärten, die für irgendetwas anstehen. Gehen die Abenteurer diesem Schauspiel nach, entdecken sie am Ende der Schlange einen Barbier, der im Dauereinsatz ist und die Herren von ihrer derzeit unpopulären Bartracht befreit. Der gesuchte „Schwarzbart“ steht hier selbstverständlich nicht an, der Pirat wäre auch sicherlich nicht bereit, sich von seinem Markenzeichen zu trennen.



Nachforschungen

Vermutlich ist nun das Interesse der Abenteurer an Schwarzbart geweckt und vielleicht versuchen sie, noch mehr über Schwarzbart herauszubekommen in der Hoffnung, ihn zu fassen und die Belohnung zu erhalten.

Die Abenteurer müssen zu ihrem Leidwesen feststellen, dass niemand auf der Straße weitere Informationen über Schwarzbart besitzt als die Gäste in der Taberna. Kaufleute, Schiffseigner, Hafenpersonal und dergleichen können oder wollen nicht weiterhelfen. Der in einem Gerücht namentlich erwähnte Kaufmann Entios Entreros ist ebenfalls nicht zu sprechen; nachbohren bringt ans Licht, dass er derzeit gar nicht in Estoleo weilt. Selbst der Besuch von Hafenkneipen in der Hoffnung, jemanden zu finden, der mehr über Schwarzbart weiß, stellt sich am Ende als Fehlschlag heraus. Hier bekommt man noch haarsträubendere Geschichten über den Piraten zu hören als in der Taberna, und der Wahrheitsgehalt ist auch nicht größer.

Einzig die gezielte Frage danach, wer Informationen über auslaufende Schiffe und deren Routen besitzt, kann den Abenteurern weiter helfen. Natürlich kennt jeder Schiffseigner diese Daten, allerdings nur bezüglich seiner eigenen Schiffe. Umfassend über alle Vorgänge ist dagegen allein die Hafenmeisterei (5) informiert. Dies ist dann nicht nur die einzige heiße Spur, welche die Abenteurer von sich aus entdecken können, es wird sich auch zeigen, dass es die richtige ist.

In der Zitadelle

Die Steckbriefe sind von der Kanzlei für Handel und Verkehr in Auftrag gegeben worden und mit dem Zeichen des Prencese von Estoleo versehen. Der Vizekönig (13) selbst ist für die Abenteurer natürlich nicht zu sprechen, aber sie können in der Kanzlei vorsprechen. Diese ist in der mächtigen Zitadelle (6) untergebracht, in einem der Nebengebäude. Die Wachen am Tor der Festung lassen die Abenteurer ein, wenn diese ihr Anliegen plausibel erklären können.

Wenig später stehen die Gefährten im Vorzimmer der Kanzlei vor einem eleganten Schreibtisch aus dunklem Holz. Auf der anderen Seite des Schreibtisches sitzt in einem bequemen Lehnstuhl ein typischer Beamter Estoleos, faltet die Hände auf der Tischplatte und deutet mit vorgerecktem Kinn auf einige Holzstühle, die vor seinem Schreibtisch stehen: Die Abenteurer dürfen sich setzen. Die Wände des recht kleinen und schmalen Amtszimmers sind mit Regalen zuge-

stellt, auf denen sich Akten und Papiere häufen. An mehreren Stellen sind Exemplare der schon bekannten Schwarzbart-Steckbriefe aufgehängt. Eine Tür führt in ein Nebenzimmer. Durch die geschlossene Tür hört man undeutlich einen Mann, der offenbar einen Text diktiert und gelegentlich den für seinen Geschmack zu langsamen Schreiber anherrscht. Durch ein kleines Fenster, das hinaus zum Hof führt, fällt ein wenig Tageslicht. Der Sekretär auf der anderen Seite des Schreibtisches trägt einen geölten Oberlippenbart und einen kurzen Kinnbart. „Mein Name ist Fartegas, ich bin Sekretär dieser Kanzlei. Was kann ich für Sie tun?“ schnarrt der Beamte unvermittelt.

Fartegas ist gerne bereit, alle Informationen über Schwarzbart, über die er derzeit verfügt, an die Abenteurer weiter zu geben. Und das sind so gut wie keine. Man weiß, dass seit wenigen Monaten ein bis dahin noch nicht weiter in Erscheinung getretener Pirat den Golf der Blauen Wellen und die Regenbogensee unsicher macht. Zunächst vermutete man den Städtebund von Elhaddar hinter der Angelegenheit, doch scheint es, dass auch sie Schiffe an Schwarzbart verloren haben. Man kann davon ausgehen, dass Schwarzbart eine kleine Flotte von mehreren Schiffen versammelt hat, da einige der Schiffe, die Estoleo verloren hat, gut bewaffnet waren und von einem einzelnen Piratenschiff kaum zu packen gewesen wären. Während Schwarzbart anfangs eher im Golf selbst sein Unwesen getrieben hat, scheint er sich jetzt mehr auf die offene See verlegt zu haben. Er lauert Handelsschiffen auf. Insbesondere hat der Kaufmann Entreros, der als einziger corischer Händler Waren aus Nahuatlan in diese Stadt einführen darf, schon eine ganze Reihe von Schiffen verloren.

Es gibt nur wenige Zeugen, die von Schwarzbart berichten können. Offenbar kapert er die gegnerischen Schiffe, schlachtet alle Offiziere und den Kapitän ab und stellt der Mannschaft frei, zu ihm überzulaufen. Dies wird offenbar von vielen der Matrosen auch wahrgenommen. Der Rest darf im Beiboot des Schiffes und mit ein wenig Proviant und Wasser versuchen, das Festland zu erreichen. Einigen ist dies gelungen, und daher weiß man überhaupt, wer hinter dieser Serie von Angriffen steckt. Schätzungen gehen dahin, dass Schwarzbart schon bis zu 15 Schiffe aufgebracht hat. Sein eigenes Schiff ist ein schwarzer, schneller Segler, wendig und nicht allzu groß. Schwarzbart zeichnet sich durch seinen schwarzen Vollbart aus, hat eine dröhnende Stimme und ist ausgesprochen groß gewachsen. Die Schätzungen liegen bei einer Größe von über 2 Meter.

Einer der entkommenen Matrosen hat berichtet, Schwarzbart habe statt einer linken Hand einen Haken. Andere wollen